

Роко-Тау

Авторы игры:
Валери Фурсад, Жан-Поль Мар
Иллюстратор:
Александр Юнг



ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Игра на скорость и наблюдательность
для всей семьи

Далеко в бескрайнем океане был обнаружен островок Роко-Тау с необычными животными. Все хотят увидеть этих животных лично или хотя бы посмотреть на фотографии. Но остров объявлен заповедником, и доступ туда будет открыт только лучшим фотографам – вам! Ваша задача: быстро найти нужное животное и первым сделать его фотографию. Самый лучший фотограф примет участие в следующей исследовательской экспедиции! Дерзайте!

Компоненты игры:

105 карт:

- 6 карт Фотоаппаратов шести разных цветов



- 55 карт Заданий



- 30 карт Животных:



обычные животные

необычные животные

- 14 карт Специальных Заданий



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно больше карт Животных.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по одной карте Фотоаппарата. Если игроков меньше 6, оставшиеся карты уберите в коробку.

Если вы играете 1-й раз или с маленькими детьми, не используйте в игре карты Специальных заданий. Перемешайте колоду карт Животных. Перемешайте колоду карт Заданий (по желанию добавив в колоду Заданий карты Специальных Заданий). Положите эти 2 колоды рядом с игровой зоной рубашкой вверх. Тот, у кого дома живёт самое большое домашнее животное, становится ведущим игроком в первом раунде. Дальше право быть ведущим игроком будет передаваться от игрока к игроку по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Ведущий игрок выкладывает в центре стола 15 карт Животных лицевой стороной вверх.

Затем ведущий игрок быстро переворачивает верхнюю карту из колоды Заданий лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки смогли увидеть её одновременно. Эта карта показывает, каких животных нужно найти среди 15-ти выложенных карт.

Раунд тут же начинается. Все игроки одновременно должны накрыть своей картой Фотоаппарата карту с животным (или животными), которые подходят под указанные на открытой карте приметы. Приметы бывают с рекомендациями (зелёный круг) или с ограничениями (красный круг). Если на карте более одной приметы, надо соблюсти их все.

НАПРИМЕР:

Карта Задания



Найти карту с крокодилами (полу-крокодилами)



Найти карту, где одновременно изображены и горилла (полу-горилла), и красный краб.



Найти карту, где нет ни лва (полу-льва), ни слона (полу-слона).



Найти карту, где есть лев (полу-лев), но нет синего краба.

Карты Животных, которые подходят под указанные приметы.



На этих картах изображён крокодил (полу-крокодил).



На этих картах изображена горилла (полу-горилла) и красный краб.



На этих картах **отсутствует** лев (полу-лев) и **отсутствует** слон (полу-слон).



На этих картах изображён лев (полу-лев) и **отсутствует** синий краб.

Описания Специальных карт находятся в конце правил.

Раунд заканчивается, как только:

- Каждый игрок положит на какую-либо карту Животного свою карту Фотоаппарата.

или

- Больше ни одна карта Животного не подходит под указанные на карте Заданий приметы.

Примечание.

Иногда ни одному игроку не удаётся найти заданное животное. Если все игроки согласны с тем, что такого животного среди открытых карт с животными нет, ведущий игрок открывает следующую карту из колоды Заданий.

Затем игроки проверяют, тех ли животных они «сфотографировали».

- Если животное найдено **верно** – игрок забирает карту Животного себе и выкладывает перед собой лицом вверх.

- Если животное найдено **неверно**, игрок теряет 1 карту Животного, выигранного в одном из предыдущих раундов. Карта сбрасывается в коробку. Если у игрока ещё нет выигранных карт, то ничего не происходит.

Карта Задания, которая использовалась во время раунда, сбрасывается. Игрок, сидящий слева от ведущего игрока, становится новым ведущим игроком и начинает новый раунд.

Когда на столе останется только одна карта Животного или ни одной, ведущий игрок раскладывает на столе 15 оставшихся в колоде карт Животных, и игра продолжается. Когда на столе снова останется одна карта или ни одной – игра завершится.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игроки пересчитывают количество своих выигранных карт. Тот, кто смог «сфотографировать» больше всех животных, объявляется победителем!

Примечание.

1. Если в какой-то момент игры закончатся карты Заданий, перемешайте сброшенные карты Заданий и продолжите игру.
2. Если два игрока пытаются положить свои карты Фотоаппаратов на одну и ту же карту Животного, побеждает тот, кто положит карту первым (то есть тот, чья карта находится ниже). Другой игрок должен забрать свою карту Фотоаппарата и положить её на другое Животное, если это возможно.
3. Кроме случая, описанного выше, игрок не может забрать свою карту Фотоаппарата до конца раунда – если животное уже «сфотографировано», изменить своё решение нельзя.

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ

Этот вариант подходит только для игры **без** Специальных карт Заданий.

Ведущий игрок переворачивает одновременно не одну, а сразу две карты Заданий. Игроки должны найти карту Животного, которая подходит под приметы сразу двух карт. Если ни одна карта Животного не подходит под указанные на картах приметы, обе карты Заданий сбрасываются и достаются две новые.

Когда на столе останется 4 карты Животных или меньше (а не 1, как в обычной игре), ведущий игрок раскладывает на столе 15 оставшихся в колоде карт Животных, и игра продолжается. Когда на столе снова останется 4 карты Животных или меньше – игра завершится.

ОПИСАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ ЗАДАНИЙ

Игра со Специальными картами Заданий потребует от игроков не только сообразительности, но и скорости реакции — зачастую мало дать правильный ответ, надо сделать это первым! Игра проходит по обычным правилам, только искать надо будет других животных или по-другому.



Найдите и закройте картой Фотоаппарата любое **необычное** животное (состоящее из половинок двух других животных). Карта с двумя обычными животными не засчитывается.



Найдите и закройте картой Фотоаппарата любое **обычное** животное. Карта с двумя обычными животными засчитывается.



Определите, какое животное чаще других встречается на выложенных на столе картах. **Необычные** животные считаются при подсчёте каждого вида животных (слоно-лев считается одновременно и как 1 слон и как 1 лев). Игрок, который первым даст правильный ответ, получает карту с этим животным.



Определите, какое животное реже других встречается на выложенных на столе картах. Отсутствующие животные не считаются. **Необычные** животные считаются при подсчёте каждого вида животных (крокодило-жираф считается одновременно и как 1 крокодил и как 1 жираф). Игрок, который первым даст правильный ответ, получает карту с этим животным.



Как только переворачивается эта карта, ведущий игрок должен как можно скорее накрыть своей картой Фотоаппарата любую карту Животного в центре стола. В порядке хода часовой стрелки остальные игроки пытаются воссоздать в памяти (или угадать), какое животное или животные изображены на этой карте. Если какой-то игрок правильно называет изображённых на ней животных, он получает эту карту. Если никто не даёт правильный ответ, ведущий игрок забирает эту карту себе.

ВЕСЁЛОЙ ВАМ ИГРЫ!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

