

ЗВЕРОМЕТР

Если вы знаете, что панда куда крупнее белки – этого еще недостаточно, чтобы стать лучшим в "Зверометре". Игрокам предложено мериться размером, скоростью, пушистостью и долголетием своих зверей. Каждая карта обозначает животное с уникальным набором свойств. Раскладывайте своих животных по возрастанию баллов одного из свойств без ошибок – и победа ваша!

1. КОМПЛЕКТАЦИЯ

40 карт животных с уникальным набором баллов за 4 свойства: размер, долголетие, скорость и пушистость.

Размер, долголетие и пушистость определяются на базе средних значений по виду, скорость – на базе максимального показателя, и указаны в баллах от 1 до 40.

Баллы за пушистость игроки могут присвоить самостоятельно в колонке «Оценка пушистоведа» и использовать их для ранжирования животных по параметру «Пушистость».

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты, положите колоду изображениями животных вверх.



3. ХОД ИГРЫ

Право быть ведущим первым достается самому младшему игроку. Игрок, следующий за ведущим по часовой стрелке, берет из колоды 5 карт. Он раскладывает карты перед собой, чтобы было видно всех из пяти животных. Переворачивать карты пока не разрешается.

Ведущий на свое усмотрение назначает игроку свойство, в соответствии с оценкой которого необходимо разложить карты. Это означает, что игрок должен располо-

жить своих животных в порядке возрастания баллов по одному, назначенному ведущим, свойству из четырех – размеру, долголетию, скорости или пушистости.

После того как карты разложены, игрок переворачивает их. В случае если он разложил карты правильно, игрок может взять одну из выложенных перед ним карт с животным себе в коллекцию (в качестве победного очка). Если игрок допустил ошибку, то все карты замешиваются обратно в колоду.



Лев	
Размер	30
Долголетие	10
Скорость	40
Пушистость	30
Оценка пушистоведа	●

После этого ход окончен и ведущим становится тот игрок, который только что раскладывал карты.

4. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра продолжается, пока каждый из игроков не сделает по 3 хода. После этого победившим объявляется игрок, который собрал больше всего животных в своей коллекции. Если у двух игроков равное количество животных – необходимо сложить их баллы за все 4 свойства – победитель тот, чьи карточки с животными наберут больше баллов.

Играйте столько раундов, сколько пожелаете! Чтобы было еще интересней – можно усложнить игру и раскладывать не 5 карт, а 7 или больше.

ВНИМАНИЕ!

"Зверометр" является прежде всего игрой и не претендует на роль полноценного справочника или энциклопедии.

По этой же причине "Зверометр" не учитывает все возможные способы измерения сравнительных показателей.

Сведения о животных, указанные в игре, со временем могут устареть за счет актуализации данных о животных, но удовольствие от игры остается неизменным!

