

Правила настольной игры «Анималия» (Animalia)

Авторы: Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon

Игра для 2-6 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО "Игровед" ©



Вы становитесь разводчиком породистых животных и представляете своих питомцев на конкурс, но у вас есть конкуренты. 3 сезона конкурса и 3 золотые медали. Кто первым получит 3 медали, тот станет победителем.

Состав игры

90 медалей: по 15 каждого вида (с изображением животных и цифрой 5)



42 карты:

6 карт-памяток, на которых описаны специальные свойства животных

35 карт животных (5 семейств, в каждом из которых по 7 животных)
(котята, лошади, собачки, кролики и попугаи)



1 карта совы (джокер, который может заменить любое животное)



В каждом семействе 7 видов животных:



чемпион
(3 звезды)



умничка
(2 звезды)



милашка
(нейтральный)



прохвост
(чёрное пятно)



воришка
(маска)



шпион
(бинокль)



шутник
(подарок)

Подготовка к игре

Отложите *карты-памятки* в сторону.

Для игры, в которой участвуют 2, 3 или 4 игрока, уберите из игры 5 карт «милашка».

Если участвуют 5 или 6 игроков, то в игре используются все карты.

Выберите первого игрока, который станет *ведущим*. Он перемешивает карты и составляет из них колоду – кладет перед собой стопку карт рубашкой вверх.

Начинается первый сезон. Каждый сезон состоит из 3 этапов.

Первый этап. Составление коллекции

Первый игрок (*ведущий*) берёт верхнюю карту из колоды и кладёт её на стол лицом вверх. Теперь он может выбрать – взять карту или спасовать:

а) Взять карту. *Ведущий* кладёт карту перед собой (она остаётся лицом вверх) и добавляет в свою коллекцию. **На этом его ход заканчивается.**

б) *Ведущий* не хочет брать карту. В этом случае он передаёт карту игроку **слева от себя**, который решает – взять карту или передать её следующему игроку. И так далее, пока кто-нибудь из игроков не возьмёт карту, либо она не вернётся обратно к ведущему.

Если игрок берёт карту в свою коллекцию, он кладёт её перед собой, и **ход ведущего заканчивается.**

Если карта проходит полный круг и возвращается к *ведущему*, то он **должен** взять ещё одну карту из колоды. Новая карта кладётся рядом с первой, и теперь они составляют пару.

Ведущий снова делает свой выбор:

а) Он может взять 2 карты в свою коллекцию, и после этого его ход заканчивается.

б) Если он не хочет брать эти карты, то он передаёт их игроку слева от себя.

Если пара карт проходит полный круг и возвращается к нему, то он **должен** взять третью карту из колоды. Затем он опять выбирает – взять три карты или передать их дальше.

Если набор из **3** карт проходит полный круг и возвращается к *ведущему*, то он **должен** взять их в свою коллекцию.

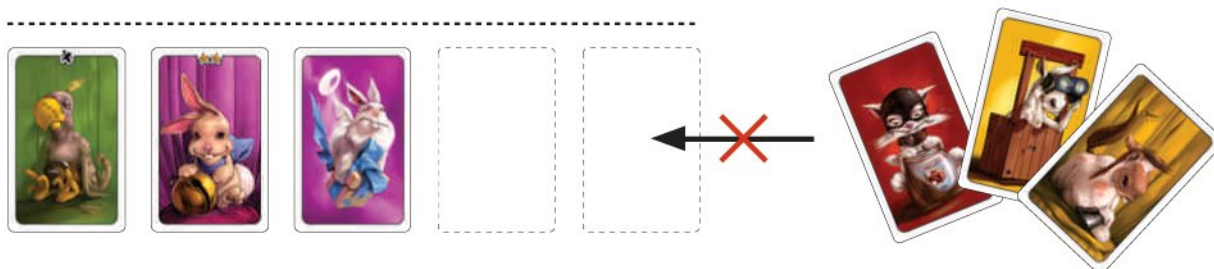
Как только одна или набор карт добавляются в чью-нибудь коллекцию, **ход ведущего заканчивается.** Он передаёт колоду карт игроку слева от себя, который становится новым *ведущим*. Новый *ведущий* берёт карту из колоды и кладёт перед собой. Затем он решает – взять карту себе или передать дальше, и так далее.

Примечание: В коллекции игрока не может быть более **5 животных**. Например, игрок с коллекцией из 4 животных должен отказываться от предлагаемых ему наборов из 2 или 3 животных. В тоже время, если карты или набор карт, прошедшие полный круг и вернувшиеся к *ведущему*, могут дополнить его коллекцию до 5 карт, он **должен** их взять. **На этом его ход заканчивается, а его коллекция становится завершённой.**

Примеры

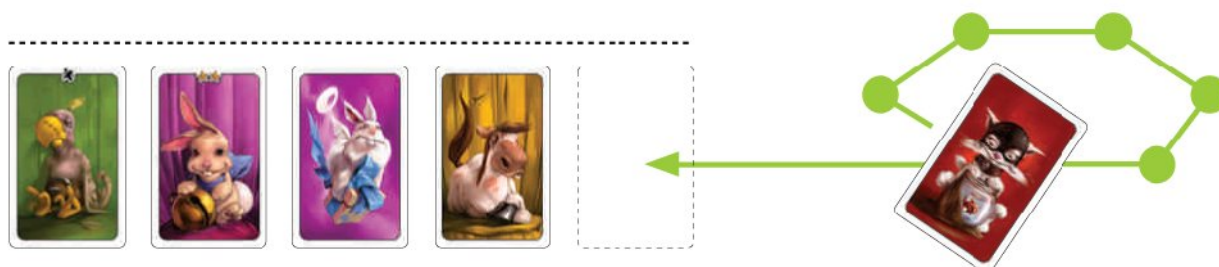
1. В коллекции Мишель уже есть 3 карты. Ей предлагается набор из 3 карт, от которого она должна отказаться.

коллекция Мишель:



2. Ник является *ведущим*, и в его коллекции уже есть 4 карты. Все игроки отказались от первой карты, которую он открыл. Теперь он обязан её принять и завершить свою коллекцию.

коллекция Ника (*ведущий*):



Игроки, которые завершили свою коллекцию, больше не участвуют в игре до конца первого этапа. Игра продолжается, пока все игроки не соберут коллекцию из 5 животных.

Если только один игрок, сидящий слева, не завершил свою коллекцию, то он становится *ведущим*, и должен брать карты из колоды, пока не соберёт коллекцию из 5 карт. Например, если у него нет ни одной карты, он берёт из колоды **по одной** 5 карт, которые составят его коллекцию. Если у него уже есть 3 карты, то он берёт из колоды **по одной** 2 карты, чтобы завершить свою коллекцию. И так далее.

Специальные карты

Карты *шпион* (бинокль), *воришка* (маска) и *шутник* (подарок) обладают особыми свойствами, которые могут быть использованы, когда соответствующее животное добавляется в вашу коллекцию, и когда **в коллекции уже есть ещё одно животное с таким же свойством**.

Особый случай: когда набор из 2 или более животных с одинаковыми свойствами передаётся по кругу, игрок, который возьмёт этот набор, может использовать эти свойства, даже если в его коллекции ещё не было такого животного.

Свойство животного должно быть использовано немедленно, иначе оно теряется и не может быть использовано позднее.

Свойства животных:

Воришка может украсть любую карту из коллекции другого игрока, независимо от того, завершена коллекция или нет. Украденная карта добавляется в коллекцию вора. Если коллекция вора завершена, то украденная карта кладется под низ колоды.

Шпион может посмотреть 5 верхних карт колоды и поменять их порядок. Затем карты возвращаются на верх колоды.

Шутник может отдать любую карту из своей коллекции другому игроку, чья коллекция ещё не завершена. Игрок принимает эту карту. Если коллекции всех противников завершены, то карта кладётся под низ колоды.

Примечания:

1. *Свойства животных можно использовать только в тех случаях, когда карта была взята обычным способом. Карты, украденные или подаренные другим игроком, никогда не могут быть использованы для использования их особых свойств.*

2. *При использовании призовых карт на 3 этапе (когда присуждаются медали) их особые свойства не учитываются.*

3. *Можно красть карты у игрока, коллекция которого уже завершена. В этом случае он возвращается в игру.*

Второй этап. Приз за элегантность и призовые карты

Теперь игроки получают очки – по 1 очку за каждую звезду (в верхней части некоторых карт) в коллекции. На 5 картах *прохвост* нарисовано чёрное пятно – оно отнимает 1 очко.

Пример:

За свою коллекцию Сара получает 7 очков



Игрок, который заработал больше всех очков, берёт из колоды 2 призовые карты, которые он держит закрытыми. Игрок, занявший второе место по очкам, берёт 1 призовую карту. Эти карты они используют для улучшения своих коллекций, чтобы завоевать больше медалей на третьем этапе.

Особые случаи:

1. Если несколько игроков делят второе место, то каждый из них берет по 1 призовой карте.

2. Если несколько игроков делят первое место, то каждый из них берёт по 1 бонусной карте, а второе место не учитывается.

Третий этап. Награждение медалями

За каждый набор из 2, 3, 4 или 5 животных из одного семейства игрок получает такое количество медалей.

Например, набор из 3 собачек = 3 медали с изображением собачки.

При этом одинокие животные не учитываются.

Исключение: игрок, который собрал в коллекции по 1 животному каждого из 5 семейств, получает по **одной** медали **каждого** животного.

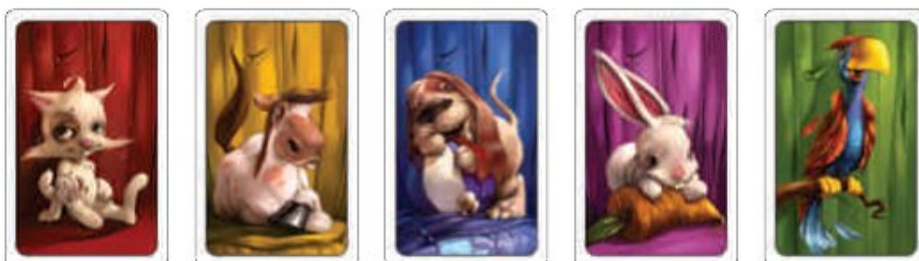
Полученные медали переворачиваются и держатся в секрете от других игроков.



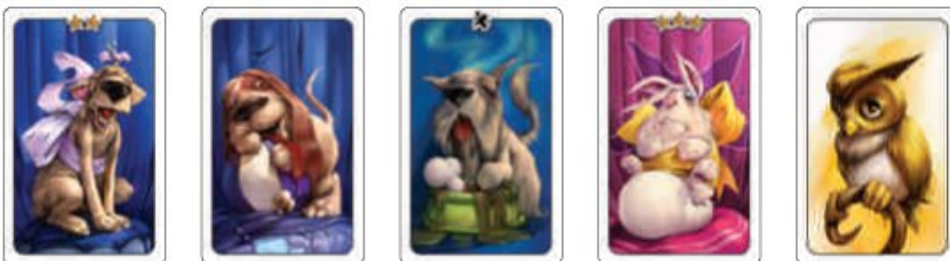
Перед награждением медалями каждый игрок может улучшить свою коллекцию – поменять карты своей коллекции на *призовые карты*, полученные на втором этапе (приз за элегантность). Это значит, что он может улучшить свою коллекцию и получить больше медалей. Игроки могут сохранить свои *призовые карты* на следующий этап.

Примеры

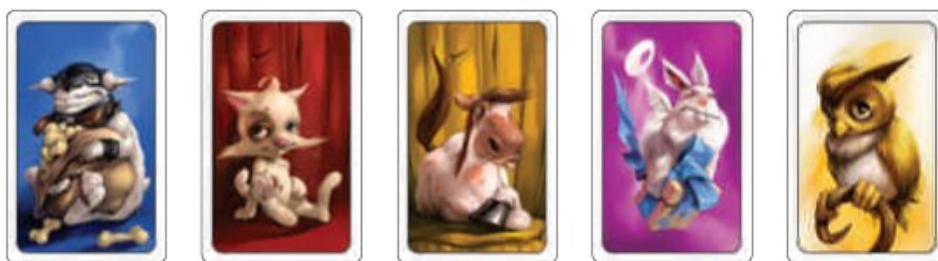
1. В коллекции Патрика 5 животных разных семейств. Он получает 1 медаль каждого животного.



2. Дженни может получить 4 медали собаки **или** 3 медали собаки и 2 медали кролика, потому что сова (джокер) может заменить любое животное.



3. У Ника тоже есть джокер, поэтому он может выбрать: он может взять по 1 медали каждого животного **или** 2 медали на свой выбор (собаки / кошки / лошади / кролики).



4. У Мишель есть 2 *призовые карты* кошек и она заменяет ими попугая и лошадь. Теперь она получает 3 медали кошки и 2 медали собаки, вместо 2 медалей собаки.



Сезон заканчивается награждением медалями. После этого начинается следующий сезон.

Новый сезон

Игрок, сидящий слева от предыдущего *ведущего*, становится новым *ведущим*. Он перемешивает все карты, кроме **не использованных призовых карт**, делает новую колоду и кладёт её перед собой.

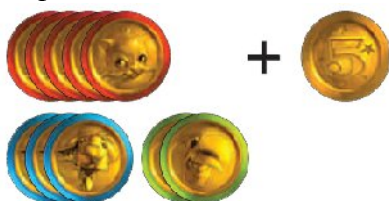
Окончание игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после 3 сыгранных сезонов. Очки начисляются следующим образом:

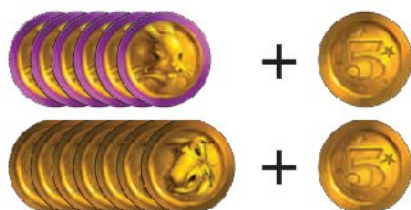
1. Подсчитывается количество выигранных медалей.
2. Каждый набор из 5 одинаковых медалей даёт игроку *специальный приз* – медаль с цифрой 5, которая даёт 5 дополнительных очков.
3. Игрок с наибольшим количеством набранных очков объявляется победителем. Если ничья, то игрок с большим количеством медалей в одном семействе выигрывает. Если всё равно ничья, то игроки делят победу.

Примеры

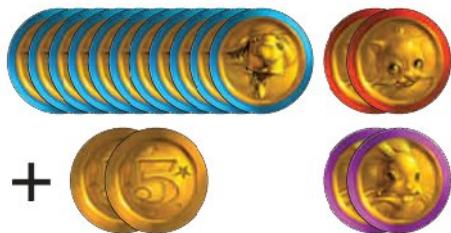
1. У Мишель 10 медалей. Она заработала 5 медалей кошек, поэтому она получает *специальный приз* – медаль стоимостью 5 очков. Всего у Мишель 15 очков.



2. Сара заработала 13 медалей. Так как она получила 6 медалей кроликов и 7 медалей лошадей, то ей полагаются две медали стоимостью по 5 очков каждая. Всего у Сары 23 очка.



3. Дженни заработала 15 медалей. Так как она получила 11 медалей собак, то ей полагаются две медали стоимостью по 5 очков каждая. Всего у Дженни 25 очков.



Правила для двух игроков

Каждый игрок собирает две коллекции, располагая их в два ряда – одна под другой.

Остальные правила те же, но обратите внимание на следующее:

1. Когда игрок берёт карту или набор карт, он может положить их в любую из своих коллекций. Но нельзя делить набор карт – класть часть карт в одну коллекцию, а часть в другую коллекцию.
2. Специальные свойства карт из одной коллекции игрока можно использовать только для этой коллекции.
3. Игроки не могут перемещать карты между своими коллекциями.
4. Когда игрок использует свойство *шутника*, он может выбрать, которой из коллекций противника сделать «подарок». Другой игрок должен принять этот выбор.
5. Каждая коллекция награждается медалями **отдельно**. Но в конце игры они складываются.
6. *Специальный приз* (медаль стоимостью 5 очков) присуждается за набор из 7 одинаковых медалей.