



ПРАВИЛА ИГРЫ

# НАК'ДИ СЮНА



В сердце океана учёные открыли чудесный остров, населённый удивительными существами. Тут можно встретить слоночерепаху, слонокита, слонособаку и других самых невероятных гибридов. Этот необычный остров назвали Слоноляндией, и чтобы изучить его, вам предстоит стать помощниками зоологов и найти всех его обитателей.

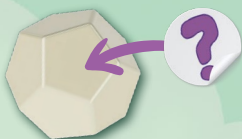
## СОСТАВ ИГРЫ

18 карточек слонов (по 2 слона каждого вида)



Кубик заданий (12 граней)

Наклейки для кубика



\*Перед первой игрой наклейте на каждую грань кубика наклейку с заданием.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Найди слона» – это игра в жанре мемори, в которой бросок кубика определит, какого необычного слона вам нужно найти в свой ход. Победит игрок, который первым соберёт перед собой 3 слонов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отберите для игры по одной карточке с каждым из 9 символов, изображённых в левом верхнем углу на лицевой стороне карточек. Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку, для этой партии они вам не понадобятся.



2. Положите в центр стола выбранные 9 карточек лицевой стороной вверх квадратом 3x3. Убедитесь, что все игроки легко могли до них дотянуться.

3. Рядом положите кубик: это кубик заданий, на нём показано, какой признак есть у слона, которого вам нужно найти в свой ход.



**4.** Выберите первого игрока – им станет тот, кто громче всех протрубит как слон. Первый игрок кладёт перед собой кубик заданий и вслух считает до 10. За это время все игроки должны постараться запомнить изображения на карточках слонов.

Когда первый игрок закончит считать, он переворачивает все карточки слонов лицевой стороной вниз.

**Вы готовы начать игру!**

## **ХОД ИГРЫ**

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет 2 последовательных действия:

1. получение задания,
2. поиск слона.

### **1. ПОЛУЧЕНИЕ ЗАДАНИЯ**

Зоологам интересно изучить все возможные виды слонов, которые живут в Слоноляндии, поэтому каждый ход они будут просить вас искать разных животных. Для того, чтобы определить своё задание в текущем ходу, игрок бросает кубик заданий.



## КУБИК ЗАДАНИЙ

На кубике заданий 12 граней: на 9 из них схематично изображены признаки слонов, а на 3 – особые символы.

-  Слон с 8 ногами.
-  Слон с пятнышками.
-  Слон с полосками.
-  Слон с перьями.
-  Слон с пушистой шерсткой.
-  Слон, который носит на себе свой домик.
-  Слон, который живёт в воде.
-  Слон, у которого 6 ног и крылышки.
-  Слон, который похож на грозную (или не очень) рептилию.
-  Выберите любой признак, переверните кубик гранью с этим признаком вверх.
-  Поменяйте местами 2 любые карточки слонов (как в центре стола, так и перед игроками).



## 2. ПОИСК СЛОНА

Во время поиска слона игрок выбирает одну из карточек слонов, лежащих на столе, и переворачивает её.

Когда игрок переворачивает карточку, лежащую в центре стола или перед другим игроком:

- Если на карточке изображён нужный слон, игрок забирает её и кладёт перед собой лицом вниз.
- Если игрок ошибся, карточка возвращается лицевой стороной вниз на своё место.

Когда игрок переворачивает карточку, лежащую перед ним:

- Если на карточке изображён нужный слон, карточка остаётся лежать перед игроком лицевой стороной вниз.
- Если игрок ошибся, он возвращает неверно открытую карточку в центр стола лицевой стороной вниз.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков собрал перед собой 3 карточки слонов. Этот игрок объявляется победителем игры и лучшим исследователем слонов.



Автор: Мартин Ангерсен  
Художник: Ольга Пинегина

