

Camouflanimo



4-8 ans years
años Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS





3



2 – 4

Зверюшки решили сделать пробежку по саду. Но нужно соблюдать осторожности! Чтобы уберечься от хищников, нужно хорошо маскироваться.

Игровой комплект:

- 32 карты
- 4 фишек



Цель игры:

Быстрее всех добежать до конца беговой дорожки.

Правила игры:

32 карты перемешиваются. В центре стола выкладывается беговая дорожка из 10 клеточек. Клеточки – это карты, лежащие друг за другом, лицевой стороной вверх. Каждому игроку выдается 2 карты, которые он кладет на стол перед собой, лицевой стороной вверх.

Из остальных карт формируется колода, из которой игроки будут брать карты во время игры. Первые 2 карты колоды переворачиваются лицевой стороной вверх. Каждый игрок выбирает себе фишку-зверюшку и ставит ее перед первой клеточкой беговой дорожки. Игру начинает самый младший игрок, затем ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.



Игроки должны пробежать по беговой дорожке, перемещаясь с клеточки на клеточку.

Для перемещения по клеточкам беговой дорожки игроки должны использовать соответствующую маскировку: каждый раз нужно предъявить карту

- либо того же цвета,
- либо с изображением той же формы, что и клеточка, на которую игрок хочет переместиться.

Примечание: одна и та же карта может дать возможность переместиться на несколько клеточек, следующих друг за другом.

После того как карта использована, она сбрасывается и более в игре не используется.

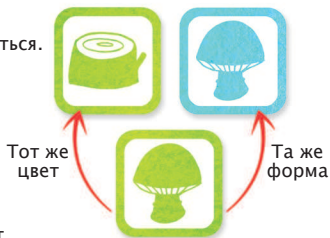
Затем игрок может продолжить игру, если он этого хочет и если у него на руках остается одна или несколько карт, дающих возможность продвинуться. Но он также может и сохранить свои карты для следующего хода.

Заканчивая свой ход, игрок берет из колоды новую карту: он может либо выбрать одну из двух открытых карт, либо взять первую из тех карт, которые лежат лицевой стороной вниз. В случае если игрок выбирает одну из двух открытых карт, он открывает первую из тех карт, которые лежат лицевой стороной вниз, и помещает ее на место той карты, которую он забрал.

Игрок не имеет права иметь на руках более трех карт.

Если он хочет взять из колоды четвертую карту, то сначала он должен сбросить одну из своих имеющихся карт. Если в колоде не остается больше карт, то все сброшенные карты перемешиваются, и из них создается новая колода.

Выигрывает тот игрок, который первым достиг последней клеточки на беговой дорожке.



Автор игры: Аньес Ларжо