

# ЗооТорги



## • КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ •

Вы когда-нибудь мечтали о собственном жирафе? Или может быть хотели, чтобы у вас дома поселился царь зверей — гривастый лев? В этой увлекательной игре у вас будет шанс прикоснуться к миру дикой природы: вы станете владельцем собственного заповедника!

Участвуйте в торгах, проворно обходите конкурентов и оживляйте свой заповедник пушистыми питомцами: енотами, жирафами, львами и лисицами. Но остерегайтесь хитрых и пронырливых крыс, норовящих испортить статус вашего образцового владения. Незаменимой помощью в этом станет верный друг — сторожевой пёс, но его ещё нужно переманить на свою сторону!

## • ЦЕЛЬ •

Соберите как можно больше карточек с ценными животными. Груминг-процедуры увеличивают шансы на победу! Охраняйте заповедник от полчища вредных крыс и не допустите заражения своих питомцев блохами.

Пакостить соперникам в этой игре разрешается и даже приветствуется! В финале игрок с наибольшим количеством победных очков будет признан победителем в игре!

## • ПОДГОТОВКА К ИГРЕ •

1. Раздайте каждому игроку памятку, на которой указаны этапы раунда.

2. Замешайте колоду животных (на рубашке карт изображены следы от лапок) и положите на стол рубашкой вверх. Откройте три из них и положите рядом с колодой. Эти три карты формируют рынок. Если среди открытых карт оказалась более одной карты «Крысы», замешайте всю колоду и откройте новые три карты.

У каждого животного, кроме крыс и сторожевого пса, есть пол. Он обозначен цветом названия животного: синим — самцы, красным — самки. Собрав двух одинаковых животных разного пола, вы получите бонусные победные очки.

3. Замешайте все карты действия (карты с названием игры на рубашке). Раздайте каждому игроку по пять карт. Оставшуюся колоду положите в центр стола рубашкой вверх. Рядом с колодой оставьте место для сброса.

4. Раздайте каждому игроку 6 карт денег (на рубашке карт изображен мешочек с монетами) одного цвета:

- 1 карта номиналом «4»,
- 1 карта номиналом «3»,
- 2 карты номиналом «2»,
- 2 карты номиналом «1».

Все готово, чтобы начать игру!

## • КАК ИГРАТЬ •

Игру начинает тот, кто лучше других изобразит льва. Игрок, начинающий игру, является активным игроком. Раунд разделен на три этапа:

**1. Подготовка к торгам.**

**2. Торги.**

**3. Обновление.**

Исключением является ситуация, когда на рынок попали Крысы (см. раздел «Крысы на рынке!»)

## • ПОДГОТОВКА К ТОРГАМ •

Активный игрок выбирает с рынка любое животное, за которое он хочет начать торги.

После чего активный игрок может сыграть одну карту действия с символом 🐾. Если активный игрок не хочет или не может этого сделать, он вправе сбросить одну карту действия на свой выбор.

Любой игрок может сыграть карту «Царская особа» или «Кот из мешка», которые вступят в силу немедленно.

## • ТОРГИ •

На этом этапе все игроки ведут торг за животное, выбранное активным игроком на первом этапе. Для этого каждый игрок обязан сыграть одну карту денег и по желанию одну карту действия с символом 🐾. Все сыгранные карты выкладываются на стол рубашкой вверх. Каждый, кто не может или не хочет играть карту действия с символом 🐾, может выложить любую карту действия, которую в дальнейшем сбросит.

Когда все игроки сыграли свои карты, карты открываются.

Отправьте в сброс все карты действия без символа 🐾. Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, каждый применяет выбранную карту действия.

После этого все игроки сравнивают свои ставки, с учетом всех применённых карт действия. Игрок с большим количеством монет забирает животное в свой заповедник: помещает карту полученного животного со всеми картами «Груминг» и «Блохи» (если они были применены) рядом с собой лицевой стороной вверх.

Если игроков с наибольшим количеством монет несколько, они повторяют торги, но прежде каждый из них получает по одной карте действия из колоды, а карты денег и активные карты, выложенные ранее (кроме карты «Деньги в банке»), отправляются в сброс. Если ситуация повторяется, игроки снова добиваются по одной карте действия и повторяют торг. Так продолжается до тех пор, пока не определится победитель.

После этого все сыгранные карты действия (кроме карты «Деньги в банке», если её владелец не победил в торгах) отправляются в сброс, а собственные сыгранные карты денег игроки отправляют в отдельную колоду рядом с собой лицевой стороной вверх. Эта колода называется денежным резервом.

## • ОБНОВЛЕНИЕ •

1. Из колоды животных откройте новое животное на замену купленному в предыдущий этап.
2. Активный игрок может сбросить одну карту действия (по желанию).
3. Каждый игрок подбирает карты действия до 5 штук.
4. Активным игроком становится следующий по часовой стрелке игрок.
5. Начинается новый раунд.

## • КРЫСЫ НА РЫНКЕ! •

Крысы



☆☆

Если в начале раунда среди животных на рынке есть карта «Крысы», то этап подготовки тут же пропускается, на торги выставляются Крысы, и все переходят к торгам по правилам обычного раунда со следующими исключениями:

- На крыс не действуют карты «Груминг» и «Маскировка». Если такие карты будут применены, то они сбрасываются без эффекта;
- Карту «Крысы» получает игрок, который поставит наименьшую ставку в торгах (учитывая все сыгранные карты действия).
- После окончания торгов наступает этап обновления, но при этом активный игрок на следующий раунд остаётся прежним.

## • ПРОЧИЕ ПРАВИЛА •

- Если вам понадобилось сыграть карту денег, а у вас не осталось их на руке, верните все карты денег из собственного денежного резерва.

- Можно смотреть карты животных в любом заповеднике в любой момент.
- Нельзя смотреть чужие карты действия и карты денег (в том числе из денежного резерва).
- Нельзя скрывать количество карт действия и карт денег на руке.
- Карты «Блохи» и «Груминг», находящиеся в одном заповеднике (на любых животных), нейтрализуют действие друг друга и попадают в сброс.
- Ставка игрока не может быть меньше нуля. То есть, если игрок сыграл 1 монету, и на него применили 2 карты «Жук-крадун», его ставка равна нулю монет, а не -1 монете.

## • КАК ПОБЕДИТЬ •

Игра подходит к концу, когда в колоде животных закончились карты, а также не осталось карт животных на рынке. После этого начинается подсчет очков:

1. Игрок суммирует все очки за животных в собственном заповеднике (Крысы уменьшают число победных очков);
2. К получившемуся значению прибавляются все бонусы за карты «Груминг» и вычитаются все штрафы за карты «Блохи»;
3. За каждую пару животных одного вида, но разного пола игрок получает бонусные победные очки:
  - Пара жирафов = ☆☆☆;
  - Пара львов = ☆☆☆;
  - Пара лис = ☆☆;
  - Пара енотов = ☆☆.

Игрок с наибольшим числом победных очков объявляется победителем!

## • ПОЯСНЕНИЯ ПО НЕКОТОРЫМ КАРТАМ •

### Сторожевой пёс

Во время торгов за сторожевого пса игроки не могут менять карты «Маскировка» и «Блохи». Кроме того, один раз за игру владелец сторожевого пса может применить его свойство для того, чтобы отменить карты «Блохи», «Маскировка» или «Жук-крадун».

### Барахолка

Выберите соперника, отдайте ему сколько угодно своих карт действия, вытяните столько же карт с его руки и оставьте себе.

### Блохи

Карту забирает игрок, выигравший торги. В конце игры каждая такая карта снижает количество победных очков.

### Груминг

Карту забирает игрок, выигравший торги. В конце игры каждая такая карта увеличивает количество победных очков.

### Деньги в банке

+1 монета к вашей ставке. Карта идёт в сброс, только если вы выиграли в данном раунде.

### Жук-крадун

Уменьшите ставку любого соперника на 1 монету.

### Кот из мешка 🐾

Применяется на этапе подготовки к торгам любого игрока. В этом раунде активный игрок не выбирает животное для

торгов, а торговаться все игроки будут за верхнюю карту в колоде животных. Карта животного не открывается до момента сравнения ставок. В данном раунде не действует карта «Маскировка». Если применяет активный игрок, то он всё равно может применить карту первого этапа (с символом 🐾).

### Маскировка

Верните животное с торгов назад на рынок и выберите другое животное для торгов.

### Обжора 🐾

Примените карту с руки в момент применения любой карты действия соперником, чтобы отменить её действие.

### Подмена

Вы можете забрать сыгранную карту денег назад на руку и выложить ей на замену любую другую карту денег с руки.

### Подражание

Скопируйте любую карту действия, лежащую на столе, и примените её эффект. Карта «Подражание» сбрасывается в конце раунда, даже если была скопирована «Деньги в банке», и вы не выиграли в торгах. Копировать карты «Блохи» и «Груминг» нельзя!

### Царская особа 🐾

Применяется на этапе подготовки к торгам любого игрока. В данном раунде все игроки применяют 2 карты денег на этапе торгов. Если применяет активный игрок, то он всё равно может применить карту первого этапа (с символом 🐾).