KUBIX

SPECIFIC ®

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (РИС. 1)

Тщательно перемешайте 27 карт Животных и разложите их на столе в виде прямоугольника (7 x 4) стороной с животными вверх, а в центре положите Специальную карту «?».

Описание символов (кубики и карты):

- Кубик «число ног»:

От 0 до 2 ног.

4 ноги.

6 ног или больше.

- Кубик «среда обитания»:

Вода.

Воздух (животное может летать или планировать).

Суша.

- Кубик «питание»:

Травоядное животное.

Хищник.

Всеядное животное.

ХОД ИГРЫ

Если вы играете в первый раз или с детьми, мы рекомендуем выбрать альтернативные варианты игры (см. конец правил).

Выберите первого игрока. Он бросает все 3 кубика. Результат его броска определит свойства нужного животного: его среду обитания, тип питания и число ног. Все участники одновременно начинают искать это животное на картах. Как только один из игроков находит животное с такими же свойствами, как и на кубиках, он накрывает рукой карту с этим животным. Далее он переворачивает эту карту и проверяет себя: символы на обороте карты Животного должны совпадать с символами на кубиках. Если игрок оказался прав, он забирает эту карту и кладёт её перед собой стороной с животным вверх.

Следующий по часовой стрелке игрок бросает 3 кубика. Начинается новый раунд. Только одно из 27 животных обладает всеми 3 выброшенными на кубиках свойствами. Цель игры — первым найти нужное животное и накрыть его карту рукой.

Пример (рис. 2): Андрей бросает 3 кубика. На них выпали следующие свойства: «4 ноги — водная среда — всеядное». В игре есть только одна карта с животным, обладающим этими трёмя свойствами. Денис накрывает рукой карту «Морская черепаха». Денис переворачивает эту карту и проверяет себя. Если он оказался прав, он забирает эту карту и кладёт её перед собой стороной с животным вверх.

СПЕЦИАЛЬНАЯ КАРТА «?»

Если карта Животного с выпавшими на кубиках свойствами находится перед одним из игроков, то каждый игрок стремится первым накрыть рукой Специальную карту «?» и в то же время верно назвать игрока, перед которым лежит нужная карта. Если игроку это удалось, он забирает эту карту у своего оппонента. Чтобы не потерять лежащую перед ним карту, игрок должен первым накрыть рукой Специальную карту «?».

ОШИБКА

Если игрок, первым накрывший одну из карт рукой, совершил ошибку (у выбранного им животного не все свойства совпадают со свойствами, выброшенными на кубиках), игрок возвращает одну из ранее выигранных им карт (если они у него есть) в центр стола. Начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

2 игрока: побеждает игрок, первым собравший 5 карт.
3-4 игрока: побеждает игрок, первым собравший 4 карты.
Больше 4 игроков: побеждает игрок, первым собравший 3 карты.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Упрощённый вариант игры *(чтобы освоиться с игрой)**:*** игрок бросает 2 кубика на свой выбор. В таком случае на столе есть 3 животных с такими же свойствами. Цель игры — первым накрыть рукой карту Животного с этими свойствами.

Для детей *(для юных игроков, которые хотят больше узнать о животных* ***рис.3)**:*** игрок бросает 1 кубик на свой выбор. В таком случае на столе есть 9 животных с этим свойством. В этом варианте игры сразу несколько игроков могут выиграть карту Животного за один раунд.

Пример: Денис решает бросить кубик «число ног». На кубике выпадает «4 ноги». Максим накрывает рукой карту «Корова», Денис — карту «Тигр», а Артём — карту «Муравей». По результатам проверки Денис и Максим оказались правы — у выбранных ими животных есть свойство, указанное на кубике. Они оба забирают эти карты в награду. Артём ошибся и отдаёт одну из ранее выигранных им карт.

КАРТЫ ЖИВОТНЫХ

1	Орёл	**10**	Бобёр	**19**	Тарантул
2	Летучая мышь	**11**	Краб	**20**	Человек
3	Попугай	**12**	Крокодил	**21**	Гусеница
4	Сахарный летающий поссум	**13**	Ламантин	**22**	Муравей
5	Муха	**14**	Криль	**23**	Кабан
6	Бабочка	**15**	Белая акула	**24**	Змея
7	Белка-летяга	**16**	Каракатица	**25**	Тигр
8	Божья коровка	**17**	Морская черепаха	**26**	Корова
9	Чайка	**18**	Золотая рыбка	**27**	Дождевой червь

Примечание: Поскольку цель игры – дать детям общее представление о животных, для каждого животного были выбраны черты, присущие ему в большинстве случаев, но есть и исключения. Например, некоторые животные, связанные с водной средой, также могут находиться на суше.

® & © 2016 Gigamic по концепции Жан-Клода Пелана и Кристиана Крухтена