



**ІНСТРУКЦІЯ**

## Підготовка до гри

Перетасуйте колоду і розкладіть на столі **9** карток в 3 ряди малюнками догори. Поруч покладіть колоду, також малюнком догори. Виберіть ведучого. Ведучий бере **5** карток з колоди і розкладає їх перед собою увідкриту. Це його **5 карток-підказок**. Потім, ведучий таємно загадує 1 карту з тих **9**, які лежать на столі.

## Хід гри

Ведучий викладає поруч з **9** тваринами свою карту-підказку і каже:

а) "загадана тварина **схожа** на цього звіра, за такою-то ознакою" та називає ознаку.

АБО

б) "загадана тварина **несхожа** на цього звіра за такою-то ознакою" та називає ознаку.

Серед цих ознак може бути: колір, вигадана істота чи реальна, водяна істота чи земна, кількість ніг, емоція персонажа на малюнку тощо. Це все що можна говорити ведучому, спілкуватися з гравцями будь-яким іншим чином йому заборонено!

Використавши таким чином **карту-підказку**, **ведучий бере** з колоди карту і додає її до своїх карток-підказок. Їх у нього **знову 5**.

Після кожної підказки команда гравців (порадившись одне з одним) має виключити з пошуку **одну або більше** тварин, перевернувши картки з ними. Наприклад, якщо підказка **схожа** на секретного звіра вони перевертають картки з **несхожими** на підказку тваринами. Але зволікати (перевертаючи кожен раз тільки одну картку) теж не можна, ведучий може дати тільки **5** підказок.

### **Хто переміг?**

Мета гри: перевернути всі карти крім однієї — картки з секретною твариною. Якщо це вийшло, то перемагають і гравці, і ведучий.

Якщо гравці перевернули карту з секретною твариною, то ведучий зупиняє гру і оголошує програш усіх присутніх.

Після цього починається **новий раунд**. Гравці знову обирають ведучого, який перемішує всі картки та розкладає їх, як і в першому раунді.





Ведучий загадав  
**СУРИКАТА**

**ВІН КАЖЕ:**

"Загадана тварина  
схожа на жабу  
кількістю кінцівок"



← Це ПІДКАЗКИ ведучого →

Гравці можуть сміливо перевернути краба (у нього вісім ніг) та равлика (ніг у нього взагалі немає).

# ПРАВИЛА (ЛЕГКИЙ РІВЕНЬ)

## Підготовка до гри

Перетасуйте колоду і розкладіть на столі **9** карток малюнками догори. Поруч покладіть колоду, лицем догори. Виберіть ведучого. Ведучий бере **5** карток з колоди і розкладає їх перед собою **увідкрито**. Це його **5 карток-підказок**. Потім, ведучий таємно загадує 1 карту з тих **9**, які лежать на столі.

## Хід гри

Ведучий викладає поруч з **9** тваринами свою карту-підказку і каже:

а) "загадана тварина **схожа** на цього звіра", якщо загадана тварина за якоюсь ознакою схожа на зображену на підказці.

## АБО

б) "загадана тварина **несхожа** на цього звіра", якщо такої подібності не існує.

Схожі картки ведучий кладе **паралельно** іншим карткам. Несхожі картки – **перпендикулярно**.

Спілкуватися з гравцями будь-яким іншим чином ведучому заборонено!

Використавши таким чином **карту-підказку**, **ведучий бере** з колоди карту і додає її до своїх карток-підказок. Їх у нього **знову 5**.

Решта гравців, порадившись одне з одним, намагаються здогадатися як саме секретна тварина може бути схожою або несхожою на підказку. Наприклад, може вона такого ж кольору як секретна тварина, або вона теж хижак або теж живе у воді. Після кожної підказки команда гравців має виключити з пошуку одну або більше тварин, перевернувши картки з ними. Але зволікати теж не можна, ведучий може дати тільки **5** підказок.

### Хто переміг?

Мета гри: перевернути всі карти окрім однієї — картки з секретною твариною. Якщо це вийшло, то перемагають і гравці, і ведучий.

Якщо гравці перевернули карту з секретною твариною, то ведучий зупиняє гру і оголошує програш усіх присутніх.



# ПРИКЛАД



ВЕДУЧИЙ КЛАДЕ  
КАРТУ

перпендикулярно

І КАЖЕ:

"Загадана тварина  
несхожа  
на чупакабру!"



Чупакабра— міфічна істота. Тому можна відкинути КРОЛЕНЯ та КАППУ, бо вони також вигадані. Як правило підказки, що ведучий дає на початку гри містять більш загальні ознаки, а ті що дає наприкінці є більш конкретними: колір очей, міміка, наявність пазурів тощо.

# ПРАВИЛА (СКЛАДНИЙ РІВЕНЬ)

## Підготовка до гри

Перетасуйте колоду і розкладіть на столі **12** карток в 3 ряди малюнком догори. Поруч поставте колоду, сорочкою догори. Виберіть ведучого. Ведучий таємно загадує 1 тварину з цих **12** і бере собі **5** карток з колоди (не дивлячись, звичайно). Це його **5** карток-підказок. Він не показує їх гравцям.

## Хід гри

Ведучий викладає поруч з **12** тваринами свою карту підказку і каже "схожа", якщо загадана тварина за якоюсь ознакою схожа на зображену на підказці або "несхожа", якщо такої подібності не існує. Це все, що можна говорити ведучому, спілкуватися з гравцями будь-яким іншим чином йому заборонено! Використавши підказку, він бере карту з колоди. Гравцям треба разом вирішити яким саме чином секретна тварина схожа або несхожа на підказку, і які карти можна перевернути, виключивши їх з пошуку. Після першої та другої підказок гравці повинні перевернути 1 карту, після третьої — 2, після четвертої — 3 і, нарешті, після п'ятої — 4.