



**НЕ СХОЖІ
ЗВІРІ**

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.

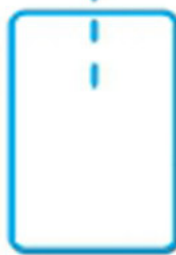
Якщо гравці перевернули карту з секретною твариною, то ведучий зупиняє гру і оголошує програш усіх присутніх.



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.