

# ЇЖАЧОК-СТРАХОТУДИК

Їжачок блукає лісом і зустрічає там різних звірів: то коня, то ведмедя, то слона... Тварини ці вельми дивні та постійно змінюють забарвлення. Допоможіть їжачкові оминати цих лісових мешканців і знайти дорогу додому.

Перемагає той, у кого найменша кількість карток-перешкод.

## 1. КОМПОНЕНТИ

5 ігрових карток із зображенням однієї тварин (картки-тварини)  
40 ігрових карток-перешкод, на кожній з яких зображено по 2 тварини



## 2. ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Викладіть 5 карток із зображенням однієї тварини лицьовою стороною догори.  
Перетасуйте картки-перешкоди і викладіть колоду сорочкою догори.



Гру розпочинає наймолодший гравець.

## 3. ХІД ГРИ

Перший гравець бере верхню картку з колоди перешкод і кладе її на стіл лицьовою стороною догори, таким чином, щоб усі гравці змогли побачити зображення на ній. Завдання гравців – швидше за суперника покласти руку на правильну картку-тварину, дотримуючись однієї із двох умов:

**3.1.** На картці-перешкоді зображено тварину ідентичну до однієї із карток-тварин.

### ПРИКЛАД

Синій слон, білий кінь, жовта сова...

**3.2.** Якщо на картці-перешкоді немає тварини ідентичної до однієї з карток-тварин, то необхідно покласти руку на тварину, яка відсутня на картці-перешкоді, і колір якої не співпадає з кольорами тварин, зображених на картці-перешкоді.



## ПРИКЛАД

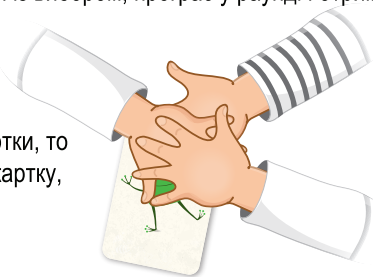
На картці зображені коричневий слон і біла сова. Отже, потрібно обрати тварину, яка відсутня на картці-перешкоді, і колір якої не співпадає з кольорами тварин на картці-перешкоді.

У даному випадку правильною буде картка жабеняти, оскільки дана тварина та її колір відсутні на картці-перешкоді.



Перемагає той, хто першим покладе руку на правильну картку. Гравець, який останнім поклав руку на правильну картку або ж взагалі помилився із вибором, програє у раунді і отримує за це картку-перешкоду, яку він зберігає до кінця гри.

Якщо декілька гравців помилилися із вибором картки, то гравець, який першим поклав руку на правильну картку, обирає, кому дістанеться картка-перешкода.



## 4. ДОТРИМУЙТЕСЯ НАСТУПНИХ ПРАВИЛ:

- 4.1.** Після того як гравець поклав руку на картку, забороняється переміщувати руку в ході поточного раунду.
- 4.2.** Гравець повинен покласти руку на очі правильної тварини. Якщо декілька гравців одночасно накрили рукою правильну картку, то перемагає той, хто повністю накрив очі тваринки.
- 4.3.** Забороняється будь-який фізичний вплив на інших гравців (відштовхування, стискання, тримання руки суперника тощо) – за такі дії порушник отримує штрафну картку-перешкоду, а за повторне порушення правил вибуває з гри.

## 5. КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли було розіграно всю колоду.  
Після цього всі гравці підраховують свої картки-перешкоди.  
Переможцем стає той, у кого найменша кількість карток-перешкод.



ДЯКУЮ, ЩО ДОПОМОГЛИ МЕНІ  
ЗНАЙТИ ДОРОГУ ДОДОМУ!  
ТЕПЕР МИ ДРУЗІ!

