

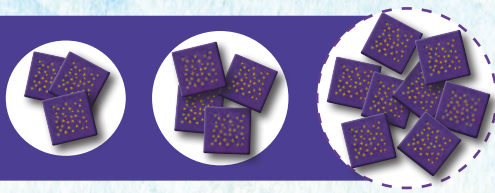
Если несколько игроков были в равной степени быстры и проворны, применяются следующие правила:

- Карточку забирает и кладёт перед собой игрок, ладонь которого закрывает большую часть карточки, чем ладони других игроков.

Если один игрок закрыл ладонью одну карточку, а другой – другую, каждый из них забирает «свою» карточку. Если один игрок единолично успел закрыть ладонями обе карточки, он получает их обе! Поздравляем!

Конец игры

Как только все карточки окажутся у игроков, игра заканчивается. Тот, кто собрал больше всех карточек, становится победителем!



Усложнение игры

Тот, кто «поймал» больше всех карточек с изображением ворона Зелёного Клюва, становится победителем!

Дополнительные возможности

Вы можете использовать карточки «Лови Ворон!» для игры по обычным правилам мемори.

Издано по лицензии Drei Hasen in der Abendsonne.
Все права защищены. © 2019

Ответственный редактор: Анастасия Ермакова
Дизайн и вёрстка: Анастасия Дурова, Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Паужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Правила игры

ЛОВИ ВОРОН!



Автор игры:
Лена Каплер

Иллюстратор:
Йохан Рюттингер

3+

2-6

10-15
мин

ЛОВИ ВОРОН!

История о том, как ворон Зелёный Клюв свинку спасал

Однажды в солнечный денёк летал ворон Зелёный Клюв над лугами, как вдруг заметил, что в большой бочке застряла свинка. Зелёный Клюв, будучи учеником самого волшебника Красноноса, решил применить свои познания в магии и вывести свинку из бочки. Не успела свинка и слова сказать, как Зелёный Клюв расправил свои крылья, взял в одно крыло веточку и произнёс заклинание. Сразу всё загрохотало, завертелось, и бочка исчезла, а вместе с ней и свинка! Куда же она могла подеваться? Ворон завертел головой в разные стороны и увидел, что бочка вместе со свинкой оказалась в ветвях вишни. Недолго думая, Зелёный Клюв снова начал колдовать, чтобы исправить свою ошибку.

На этот раз заклинание сработало: бочка разлеталась в щепки, а свинка полетела вниз прямо на проходящих мимо и ничего не подозревающих ёжиков. Теперь вся спина свинки была покрыта иголками! И снова Зелёный Клюв решил прийти на помощь свинке: как только он начал колдовать, всё вокруг завертелось, закружилось, словно карусель. И (о нет!) аист случайно залетел прямо в эту волшебную круговерть!

Заклинание завершилось, и ворон Зелёный Клюв ожидал результата. Но что это за невиданные животные стояли перед ним! Аист на свинных ножках и с хрустящим пяточком, свинка с длинным клювом и красными аистинными ногами и ёжики с большими белыми перьями... Обхватил свою голову ворон Зелёный Клюв крыльями и полетел за помощью к Красноносу. Уж он-то точно не перепутает заклинания...

(по мотивам книги «Ворон Зелёный Клюв. Свинья в бочке» Констанцы Эндлих ("Schnabelgrün: Das Schwein im Fass" von Constanze Endlich))



Цель игры

Победителем становится игрок, который соберёт больше всех карточек.

Подготовка к игре

Все карточки кладутся лицевой стороной вниз на стол и перемешиваются. Пришло время начать игру!

Ход игры

Самый младший игрок начинает игру. Он переворачивает одну карточку лицевой стороной вверх и оставляет её открытой на столе. Затем то же самое делают в порядке очереди по часовой стрелке остальные игроки.



Внимание!

Как только один из игроков откроет карточку, изображение на которой уже есть на другой открытой карточке, игроки должны постараться быстрее других закрыть ладонями эти две карточки.



Кто получает карточку?

- Игрок, единственный закрывший ладонью карточку, или
- ладонь которого лежит непосредственно на карточке под ладонями других игроков, получает эту карточку и кладёт её перед собой.
- Если вы хотите закрыть ладонями **две карточки**, вы должны **обязательно** сделать **это обеими руками**, закрывая каждой рукой по одной карточке, даже если они лежат рядом друг с другом.

Компоненты:
64 карточки (32 пары)