

# ПРАВИЛА

## Комплектація

двостороннє поле  
80 карток  
дзвоник

## Підготовка до гри

Поле, що складається з 4-х частин збирають так, щоб у центрі склалося коло, а на це коло ставлять дзвоник. Використовувати можна будь-яку сторону поля, яка вам подобається. Всі картки перемішують і складають стопкою біля поля картинками донизу.

Гравці повинні мати змогу вільно дотягтись до карток і дзвоника.



## Мета

Знайти якомога більше пар предметів і тварин, щоб зібрати з ними картки.

## хід гри

- Гравці розташовуються навколо поля і вирішують, хто ходить першим (зазвичай починають з наймолодшого).
- Активний гравець бере будь-яку картку і кладе її біля поля так, щоб усі гравці побачили зображення на ній.
- В цей момент усі починають шукати таке саме зображення на полі.
- І гравець, який першим знайде тисне на дзвоник і показує предмет з картки на полі.
- Якщо все правильно, він забирає картку собі, а наступну картку з колоди відкриває наступний гравець.
- Якщо неправильно, то гра продовжується доки хтось із гравців не знайде пару до картки.
- Гравець, який натиснув на дзвоник і помилився, або натиснув на дзвоник до того, як знайшов пару до картки, нічого не отримує. Але якщо гравець помилився і не встиг натиснути на дзвоник, його хід просто не враховується.
- На дзвоник тиснути обов'язково перед тим, як взяти картку собі.
- Якщо гравець знайшов потрібне зображення і першим вказав на нього, але не натиснув на дзвоник, а одразу після цього інший гравець натиснув, то картку забирає другий гравець. Будьте уважними!
- Гра триває доки не закінчаться картки в колоді, а перемагає той, хто збере найбільше карток.

