

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЛОТО ЖИВОТНЫЙ МИР ДЛЯ ДЕТЕЙ

👤 3-5 ЛЕТ 👥 2-6 ИГРОКОВ ⌚ 15 МИНУТ



GGA
GAMES

КОМПОНЕНТЫ



6 игровых планшетов
(Арктика, ферма, дом, лес, море, саванна)



36 жетонов с животными



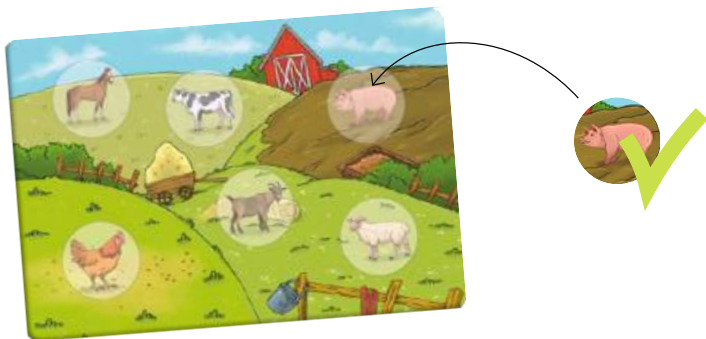
мешочек для жетонов

КАК ИГРАТЬ

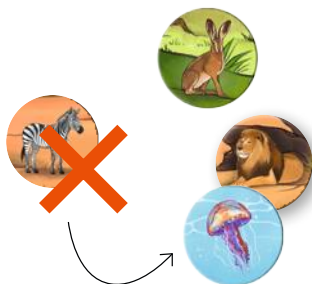
ЛЁГКОЕ ПОЛЕ 3+



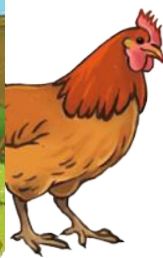
Раздайте каждому игроку по одному игровому планшету стороной с животными вверх. Положите в мешочек все жетоны с животными с этих планшетов и добавьте ещё 4 случайных жетона, а затем перемешайте их. Осталось выбрать Ведущего, и можно начинать!



Задача Ведущего — доставать по одному жетону из мешочка и показывать остальным. Тот, кому подходит животное, кладёт его на соответствующую ячейку на своём поле.



Если такого животного ни у кого нет — просто отложите его в сторону и продолжите игру.



**ПЕРВЫЙ, КТО СОБЕРЁТ
ВСЕХ СВОИХ ЖИВОТНЫХ,
СТАНОВИТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ!**

СЛОЖНОЕ ПОЛЕ 5+



КОШКА

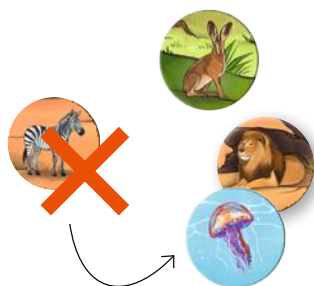
?

Чтобы усложнить игру, переверните игровые планшеты на сторону без животных. Теперь Ведущий достаёт жетон из мешочка и называет животное, **не показывая его остальным**.

КОШКА ЖИВЁТ
У МЕНЯ В ДОМЕ



Игрок, которому подходит животное, должен громко объявить об этом. Затем он забирает жетон и размещает на своём поле.



Если он ошибся, другие игроки могут забрать это животное себе, если оно подходит для их планшета. А если жетон никому не подходит — отложите его в сторону и продолжите игру.



**ПЕРВЫЙ, КТО СОБЕРЁТ
ВСЕХ СВОИХ ЖИВОТНЫХ,
СТАНОВИТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ!**

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Выберите одно поле, возьмите соответствующие ему жетоны животных и три любых других жетона. Вместе с ребёнком назовите каждое животное и решите, подходит ли оно вашему планшету. Размещайте подходящих животных на поле, пока не заполните его всеми жильцами.

ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ

Раздайте каждому игроку по планшету и сложите подходящие для них жетоны в мешочек. Выберите первого игрока. В свой ход он берёт мешочек, вытягивает из него жетон и называет животное на нём. Если жетон ему подходит, он размещает его на своём планшете. Иначе он должен вернуть жетон в мешочек. На этом ход заканчивается, и мешочек передаётся соседу слева. Победителем станет тот, кто первым соберёт всех животных на своём планшете.

МЕМОРИ ИЗ МЕШОЧКА

Раздайте каждому игроку по планшету и выложите подходящие для них жетоны в центр стола лицевой стороной вниз в случайном порядке. В свой ход выберите один жетон, переверните его и покажите остальным. Если животное подходит вашему планшету, выложите его в соответствующую ячейку. А если нет, верните жетон на место лицевой стороной вниз. Затем передайте ход соседу слева. Победителем станет тот, кто первым соберёт всех животных на своём планшете.



Иллюстрации: Фаина Хамидуллина
Вёрстка: Полина Соколова
Корректурa: Екатерина Случаева
Руководство проектом: Иван Портных
Общее руководство: Артемий Трошков

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2026 —
правообладатель русскоязычной версии игры.
Все права защищены.