



БОЖЬЯ КОРОВКА

Все основные континенты

24 км/ч
 7 мм
 1 год
 15 мг



ДЕЛЬФИН

Все океаны

44 км/ч
 2,20 м
 28 лет
 118 кг



БОЛЬШОЙ СУХОПУТНЫЙ КРАБ

Европа

12 км/ч
 20 см
 15 лет
 1,5 кг



АФРИКАНСКИЙ СЛОН

Африка

40 км/ч
 6 м
 65 лет
 5000 кг



ДИКИЙ КРОЛИК

Европа

48 км/ч
 50 см
 10 лет
 2,3 кг



МУРАВЕЙ

Европа

0,3 км/ч
 10 мм
 5 лет
 10 мг



ТЮЛЕНЬ

Северное полушарие

20 км/ч
 1,90 м
 35 лет
 110 кг



ДОМОВАЯ МЫШЬ

Европа

13 км/ч
 9 см
 3 года
 25 г



БЕЛАЯ АКУЛА

Все океаны

69 км/ч
 6,80 м
 36 лет
 2000 кг



ВОСТОЧНАЯ ГОРИЛЛА

Африка

34 км/ч
 1,70 м
 38 лет
 140 кг



ЛЕВ

Африка

90 км/ч
 2,10 м
 18 лет
 190 кг



БАЛКАНСКАЯ ЧЕРЕПАХА

Европа

0,70 км/ч
 28 см
 60 лет
 4 кг



БУРЫЙ МЕДВЕДЬ

Европа

56 км/ч
 2,30 м
 30 лет
 350 кг



КРОКОДИЛ

Центральная и Северная Америка

30 км/ч
 5,10 м
 33 года
 320 кг

Примечание: Здесь указаны средние значения параметров «Вес», «Длина тела» и «Продолжительности жизни» и максимальное значение параметра «Скорость» для взрослых особей.

© 2017 Blue Orange. Quizoo и Blue Orange – зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu



blue orange
Hot Games Cool Planet

Thierry Denoual

- КОМПОНЕНТЫ:**
- 1 правила игры
 - 60 карт
 - 4 памятки с данными животных

ВВЕДЕНИЕ
Какое животное — самое большое? Быстрее всех находите нужное животное!

ЦЕЛЬ ИГРЫ
Давайте верные ответы на вопросы, чтобы собрать 8 карт и стать победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
Возьмите 4 памятки и разложите их лицевой стороной вверх по краям стола. Вы можете подглядывать в них в ходе игры. Перемешайте 60 карт и положите их в виде колоды стороной с символом вверх в центр стола. Перейдите к игре

ХОД ИГРЫ
Самый юный игрок переворачивает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом на стол стороной с животными вверх. Все игроки смотрят на открытую карту и символ на верхней карте колоды.

Как играть?
На рубашке каждой карты изображён символ. Всего есть 4 символа:
линейка (длина),
гира (вес),
сердце (продолжительность жизни),
спидометр (скорость).
На открытой карте изображено 3, 4 или 5 животных. Игроки должны вслух ответить на вопрос, соответствующий символу на верхней карте колоды, и быстрее всех указать пальцем на верное животное:



- Какое животное короче всех?
- Какое животное длиннее всех?
- Какое животное легче всех?
- Какое животное тяжелее всех?
- Какое животное живёт меньше всех?
- Какое животное живёт дольше всех?
- Какое животное медленнее всех?
- Какое животное быстрее всех?

Затем...
Самый быстрый игрок, назвавший нужное животное и указавший на него пальцем, получает открытую карту в награду. Переверните следующую карту колоды. Если игрок ошибся, он кладёт одну из своих карт (если они у него есть) под низ колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ
Первый игрок, собравший 8 карт, побеждает.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ
По памяти
Перед началом игры уберите 4 памятки и используйте их только при проверке ответа игрока.

Для экспертов
Вместо одной, переворачивайте сразу две карты колоды.



ДАННЫЕ ЖИВОТНЫХ

ПЧЕЛА

Европа

50 км/ч
13 мм
56 дней
70 мг



СЕРЫЙ КИТ

Все океаны

18 км/ч
14 м
53 года
26000 кг



БЕЛОГОЛОВЫЙ ОРЛАН

Все основные континенты

320 км/ч
2,27 м
44 года
6 кг



ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Европа

70 км/ч
4 см
20 лет
7 г



УДАВ

Центральная и Южная Америка

36 км/ч
2,60 м
21 год
15 кг



ОДНОГОРБЫЙ ВЕРБЛЮД

Африка

65 км/ч
2,80 м
45 лет
500 кг

