

НАНАТОРИДОРИ

СОБЕРИТЕ СВОЮ СТАЮ И НЕ ПРОПУСТИТЕ ПЕРЕЛЁТ!

В «Нанаторидори» игроки соревнуются, кто **быстрее разыграет все карты из руки**. Чем больше карт вы разыграете, тем быстрее достигнете цели! Но чтобы разыграть карты, убедитесь, что они имеют одинаковое числовое значение и располагаются рядом друг с другом.

Вы **не можете менять порядок карт после того, как они окажутся у вас в руке**. Получая карты из игровой зоны, мыслите стратегически и умело подбирайте им места. Играйте **в компании из 3–6 человек по основным правилам** или играйте один на один **по правилам для игры вдвоём**.

А если вы готовы к настоящему соревнованию, попробуйте **альтернативный режим**, где победитель будет только один!

Об игре

Птицы со всего света слетелись в Пернатое королевство на знаменитое **Павлинье торжество**. Ночь оживлённых празднеств подходит к концу, и гостям пора возвращаться обратно в свои гнёзда.

Однако в суматохе гости перемешались и не могут найти своих собратьев. Ваша задача как распорядителя торжества — влиться в толпу и собрать празднующих пернатых в стаи, чтобы они смогли вместе отправиться домой. Время уже позднее, и гости начинают тревожиться, поэтому постарайтесь не мешкать, чтобы не стать последним, кто укажет своей стае путь домой, **а то окажетесь в пролёте!**



Компоненты игры



Подготовка к игре



1. Перемешайте все 63 карты лицом вниз и сформируйте колоду.
2. Раздайте каждому игроку по 8 карт. Игроки могут посмотреть свои карты.

ВАЖНО Игроки не могут менять порядок карт в своей руке.

3. Выделите место в центре стола для **игровой зоны** (туда вы будете разыгрывать карты) и **сброса**.
4. Каждый игрок берёт себе 2 жетона пингвинов одного цвета. Верните все неиспользуемые жетоны пингвинов в коробку.
5. Выдайте каждому игроку памятку. Верните неиспользуемые памятки в коробку.
6. Первым игроком становится тот, кто последним видел экзотическую птицу, или вы можете определить первого игрока случайным образом.

Правила для 3–6 игроков →

Теперь вы готовы!
Ход игры описан
на обратной стороне.

Правила для игры вдвоём →

Альтернативный режим

Это более соревновательный вариант игры, в котором **победителем становится лишь один игрок**.

Вам по-прежнему необходимо избавиться от всех карт в руке, но условия конца игры отличаются от стандартного режима (см. обратную сторону).

В этом режиме игрок, который первым разыграет все карты из руки, получает 4 очка, а последний — 0 очков. Игроки между первым и последним получают по 2 очка. Чтобы было проще отслеживать результаты, ведите подсчёт полученных очков между раундами.

Как только игрок набирает в общей сложности 10 очков, он становится победителем! Если несколько игроков набирают по 10 очков в одном раунде, они все считаются победителями.

Дизайнер: Тосики Арао (Ateam)
Иллюстрации и графический дизайн:
Котори Нэйко
Ведущий разработчик: Ацуси Хасимото
(Arclight)
Редакторы: Сё Гото, Кунихито Нодзава
(Arclight)
Производство: Ningbo Charron Industry
Co., Ltd.
Перевод на английский язык:
Филип Прайор

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games
Переводчики: Вероника Артёмова,
Лидия Третьякова
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Софи Кожанова
Дизайнеры-верстальщики: Ольга Тамкович,
Алиса Каршицкая
Выпускающий редактор: Даниил Молошиков
Руководитель проекта: Кирилл Лыткин,
Людмила Бергнер
Руководитель редакции: Полина Коптева
Общее руководство: Антон Сквородин

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



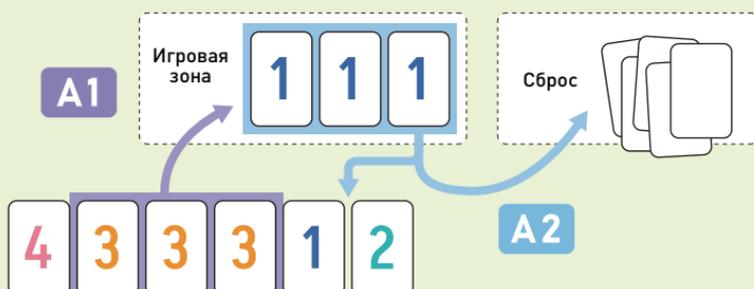
Ход игры

Первый игрок **обязан** разыграть одну или несколько карт, затем ход передаётся по часовой стрелке. Начиная со второго игрока, каждый игрок может либо **А. Разыграть одну или несколько карт**, либо **Б. Спасовать**. Последний игрок, у которого остались карты в руке, считается проигравшим в этом раунде. Игроки, которым удалось разыграть все карты из руки, считаются равноправными победителями раунда, но вам определённо стоит гордиться, если вы первым достигли цели!

А. Разыграйте карты

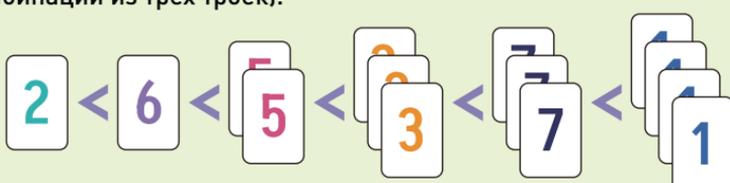
A1 Разыграйте комбинацию из одной или нескольких карт из руки, разместив её в игровой зоне лицом вверх.

- Можно разыграть любое количество карт в одной комбинации, если все они **имеют одинаковое значение и расположены рядом в вашей руке**.
- Если игровая зона пуста, вы обязаны разыграть любую комбинацию из одной или нескольких карт.
- Если в игровой зоне есть карты, вы можете разыграть только более сильную комбинацию.



Эту комбинацию из соседних троек можно разыграть вместе.

- Комбинации с бóльшим количеством карт будут сильнее комбинаций с меньшим количеством карт (например, комбинация из четырёх единиц будет сильнее комбинации из трёх семёрок).
- Если карт в двух комбинациях поровну, сильнее та, числовые значения в которой больше (например, комбинация из трёх семёрок будет сильнее комбинации из трёх троек).



A2 После того как игрок разыграл карты, он может либо добавить **предыдущую комбинацию** себе в руку, либо переместить её в **сброс**.

Комбинацию можно разместить **не разделяя** в любом месте в вашей руке, но помните, что после этого перемещать карты будет нельзя.

- ❖ Сброшенные карты не используются до конца раунда. Стопку сброса можно просмотреть в любой момент.

Б. Спасуйте

Игроки обязаны спасовать, если не могут или не хотят разыгрывать карты. Игрок, который пасует, **берёт 1 карту из колоды**, смотрит её и либо размещает в любом месте своей руки, либо сбрасывает её в открытую.

- ❖ Если колода закончилась, то спасовавший игрок не берёт карту.

Порядок хода

После того как игрок либо **А. Разыграет карты**, либо **Б. Спасует**, ход передаётся следующему игроку, у которого ещё остались в руке карты.

- ❖ Игроки, которые пасуют, не выбывают из раунда и могут разыгрывать карты или пасовать, когда до них снова дойдёт ход.

Все игроки спасовали

Если игрок разыграл комбинацию и все остальные игроки спасовали, сбросьте все карты из игровой зоны.

Игрок, который последним разыгрывал комбинацию (или следующий, у которого остались в руке карты), **обязан** разыграть карты.



Конец игры

Раунд заканчивается, когда **все игроки, кроме одного**, разыграли все карты из руки. Игрок, у которого остались карты, **теряет 1 жетон пингвина** (возвращает его в коробку) и становится новым первым игроком, начиная следующий раунд.

Игра заканчивается, когда один из игроков потеряет свой последний жетон пингвина. Этот игрок проигрывает, а все остальные вместе побеждают.

Игра вдвоём

Эти правила позволяют двум игрокам сыграть в тактическую **3-минутную версию игры**, в которой необходимо предугадывать действия противника.

Игрок побеждает, если первым разыграл все карты из руки, как и в стандартном режиме, или выбил противника, заставив его спасовать несколько раз.

Подготовка к игре

Каждому игроку раздаётся в руку по 11 карт вместо обычных 8.

Кроме того, каждый игрок получает 2 карты лицом вверх. Они кладутся таким образом, чтобы оба игрока могли их видеть (порядок этих карт не важен).

Верните 37 неиспользуемых карт в коробку.



Пас и выбывание

Когда игрок пасует, вместо того чтобы брать карту из колоды, он берёт 1 из выложенных перед ним открытых карт и либо добавляет её к себе в руку, либо перемещает в сброс.

Если игрок должен спасовать, но у него не осталось открытых карт, он проигрывает.

Дополнительные правила

Разыгрывая карты из руки, игрок может добавить к ним карту, лежащую перед ним, если она имеет такое же значение, что и разыгрываемые. Таким образом можно добавить сразу обе открытые карты, если они имеют нужное значение. Розыгрыш открытых карт уменьшает количество возможных пасов, но может сделать вашу комбинацию ещё сильнее, так что противнику будет труднее её перебить.

Не разрешается разыгрывать открытые карты отдельно, не комбинируя их с картами из руки.

Игрок, который первым разыграет все карты из руки, побеждает.

Для победы необязательно разыгрывать ваши открытые карты.

