

на доказ вини цього звірятка можуть показати свої карти, і власник винного звірятка бере жетон какульки.

### Другий випадок:

Якщо в одного гравця залишилася одна або кілька карт звірят (тобто всі інші гравці позбулися своїх карт), то винним вважають звірятко цього гравця, бо не залишилося нікого, хто міг би взяти на себе провину. Цей гравець бере жетон какульки.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно будь-який гравець назбирає 3 жетони какульок.

Поганий з нього господар!

Перемагає гравець, що має найменше жетонів какульок.

У разі нічиєї гравці ділять перемогу!

### ПОРАДИ ЩОДО ГРИ

Будьте творчі! Ось кілька пропозицій, що змусять вас усміхатися.

«Хто пукнув в авто?»

«Хто розкидав сміття по хаті?»

«Хто вкрав печеню?»

Можете вигадати ще щось?



© 2018 Blue Orange. Who did it? і Blue Orange – торгові марки компанії Blue Orange. Розповсюджується та видається видавництвом FEELINDIGO за ліцензією Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Вироблено в Україні. Розроблено у Франції.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Локалізовано FEELINDIGO  
Дизайнерка – Надія Немченко  
Перекладач – Святослав Михаць  
Керівник проекту – Олександр Борисенко  
[www.feelindigo.com](http://www.feelindigo.com)



### ВСТУП

«Це не мій папужка напудив посеред кімнати. Гадаю, це зробив кролик!»



Як гордому власникові милого кролика вам потрібно швидко довести невинність свого звірятка і звинуватити звірятко іншого гравця. Ви мусите опиратися на свою пам'ять і реакцію, бо інакше можете винуватити звірятко, чію невинність уже довели, і змусите його наводити лад!

### ВМІСТ

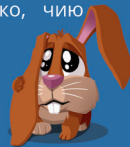
- 36 карт (6 звіряток шести кольорів)
- 13 жетонів какульок

### МЕТА ГРИ

Посеред кімнати опинилася велика какулька. Її залишило одне з ваших домашніх звірят (або звірят суперників).

Але яке з них?

Доведіть невинність своїх 6 вихованців, позбувшись усіх своїх карт. Швидко знайдіть карту вашого звинуваченого звірятка. Насамперед покладіть її посередині стола, а потім звинуватйте інше звірятко. Щоб не стати власником винного звірятка, старайтеся діяти швидко, пам'ятаючи, які звірятка вже довели свою невинність.



Щораунду власник винного звірятка бере жетон какульки. Перемагає гравець, що наприкінці гри має найменше жетонів какульок.



## ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець вибирає колір і бере 6 відповідних карт звіряток собі на руку. Карти невибраних кольорів повертають у коробку. Візьміть жетони какульок і покладіть їх біля центру гральної зони. Ці жетони вказуватимуть на винне звірятко в кожному раунді. Тепер ви готові з'ясувати, яке звірятко нашкодило!



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Наймолодший гравець починає гру з того, що кладе вибране ним звірятко на середину стола й каже, наприклад:

**«Це не моя черепашка напудила у вітальні, але я вважаю, що це був чийсь хом'ячок».**

Тепер решта гравців мусить знайти свою карту хом'ячка і якомога швидше покласти її на карту черепахи, що лежить на столі, доводячи невинність свого хом'ячка.

Перший, хто покладе свою карту хом'ячка, потім звинувачує інше звірятко в тому, що це воно напудило у вітальні, кажучи:

**«Це не мій хом'ячок напудив у вітальні, але я гадаю, що це була чиясь рибка».**

Решта гравців знову поспішає знайти свою карту рибки, щоб покласти її поверх зіграної карти, щоб довести невинність свого

звірятка. Той, хто зробив це перший, тепер вибирає інше звірятко, щоб перекласти провину на нього.

## ВАЖЛИВО

**Гравець, що тільки-но звинуватив нове звірятко, не може грати карту під час цього ходу.**

Гра триває, поки не буде знайдене винне звірятко (див. «Кінець раунду»).

Якщо гравець кладе свою останню карту й успішно перекладає провину на інше звірятко, гра триває без нього до кінця раунду. Усі звірятка цього гравця невинні. Який хороший господар!



## Примітка

Ви можете врятувати свого вихованця від звинувачення, а потім звинуватити таке саме звірятко іншого гравця.

Наприклад:

**«Це не моя кішка напудила у вітальні, але я гадаю, що це була чиясь інша кішка».**

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд завершується, коли звірятко визнають винним. Звірятко визнають винним, якщо його господар не може перекласти провину на чуже звірятко, а залишає провину на власному звіряткові (чи звірятках). Це може статися у двох випадках:

## Перший випадок:

Якщо гравець намагається перекласти провину на інше звірятко, але ніхто більше не має карти цього звірятка на руці (тобто всі довели невинність своїх звіряток такого типу), то нема кого звинуватити і щойно зігране звірятко вважають винним! Усі гравці