

Настольная игра



Дикие Джунгли

# Правила игры

**В** настольную игру Дикие Джунгли могут играть от 2 до 15 игроков (и даже больше!) в возрасте от 7 лет и старше.





## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки пытаются как можно скорее избавиться от своих карт.



## ПОДГОТОВКА

Поставьте тотем на середину стола. Все 80 карт перемешиваются и втёмную раздаются всем игрокам поровну – оставшиеся карты положите под тотем лицом вверх. Игроки складывают свои карты стопкой лицом вниз на столе перед собой. Смотреть на карты нельзя!

## КАК ИГРАТЬ

Игроки передают право хода по часовой стрелке. Сначала они по очереди переворачивают верхнюю карту из своей стопки, в следующем раунде они будут класть поверх неё следующую открываемую карту и так далее. В результате у каждого игрока будет формироваться стопка карт, лежащих лицом вверх.

Во время игры каждый игрок использует только одну руку – вторая рука никогда не используется.

Игроки всегда переворачивают свои карты в сторону других игроков так, чтобы те могли первыми увидеть изображённый на карте символ. Приведём два примера:

**Неправильно!**



**Правильно!**





## ДУЭЛЬ

Как только у двух игроков оказываются открыты карты с одинаковым символом (вне зависимости от цвета) – начинается дуэль. Оба игрока немедленно пытаются первыми схватить тотем. Тот, кому это удалось, выигрывает дуэль. Проигравший должен взять все открытые карты оппонента, все собственные открытые карты, а также любые карты, которые могут лежать в центре стола под тотемом (см. далее) и положить их все лицом вниз под свою стопку закрытых карт. На этом дуэль завершается, и игра продолжается своим чередом. Потерпевший поражение во время дуэли ходит первым и открывает верхнюю карту из своей стопки.

В результате действия специальных карт (см. далее) более двух игроков могут оказаться одновременно вовлечёнными в дуэль. Побеждает тот из них, кто первым схватит тотем.

*Важное замечание: будьте предельно внимательны – некоторые карты кажутся идентичными на первый взгляд, однако на самом деле содержат небольшие отличия.*

## КАРТЫ В СЕРЕДИНЕ СТОЛА

Если в какой-то момент тотем упал и невозможно определить, по чьей вине это произошло (например, когда сразу несколько игроков неудачно попытались схватить тотем), все открытые карты всех игроков помещаются в центр стола под тотем.



## ☞ Штрафы

Если игрок схватил тотем по ошибке, он обязан забрать себе все открытые карты на столе: то есть все стопки открытых карт всех игроков, а также карты лежащие под тотемом в центре стола. Аналогичный штраф применяется к игроку, уронившему тотем.

## ☞ ПОЛУЧЕННЫЕ КАРТЫ

Вне зависимости от того, при каких обстоятельствах игрок вынужден забрать себе открытые карты, он кладёт их рубашкой вверх под низ своей стопки закрытых карт.

Если сразу несколько игроков должны забрать открытые карты из-за поражения в текущем раунде, победитель раунда решает, как распределить карты среди проигравших.

## ☞ СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Специальные карты не вызывают дуэли сами по себе, но приводят к некоторым изменениям правил.

### ☞ КАРТА «СТРЕЛКИ НАРУЖУ»



Все игроки одновременно открывают верхнюю карту из своих стопок закрытых карт. Если среди них есть одинаковые символы – немедленно возникает дуэль. В противном случае игрок, открывший карту «Стрелки наружу», продолжает игру и открывает новую карту.



**Замечание:** Вы можете вслух считать «раз, два, три!», чтобы все игроки гарантированно перевернули свои карты одновременно.

### **КАРТА «СТРЕЛКИ ВНУТРИ»**



Как только эта карта открыта, все игроки одновременно пытаются схватить тотем. Тот, кому это удалось, кладёт все свои открытые карты в центр стола под тотем, после чего начинается следующий раунд.

### **КАРТА «ЦВЕТНЫЕ СТРЕЛКИ»**



Начиная с этого момента и далее, дуэли возникают не из-за одинаковых символов, а из-за одного и того же цвета открытых карт. Это в частности означает, что после открытия такой карты могут немедленно возникнуть одна или даже несколько дуэлей.

Эффект этой карты заканчивается (т.е. дуэли снова зависят от символов), как только возникает одна из следующих ситуаций: тотем упал, началась дуэль или открыта новая специальная карта.

### **ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ**

В результате эффекта карты «Стрелки наружу» все игроки открывают верхнюю карту, при этом могут возникнуть следующие особые ситуации:

- Открылась ещё одна карта «Стрелки наружу». Карта «Стрелки наружу» имеет тот же эффект, что и обычно,



кроме случаев, когда одновременно возникает дуэль (дуэль имеет приоритет).

- Открылась карта «Стрелки внутрь» и открылись две карты с одинаковым символом (возникла дуэль). Если первым схватил тотем один из участников дуэли, то он имеет право выбрать между двумя возможными результатами: считать это победой в дуэли (проигравший забирает карты) или применить эффект открытой карты «Стрелки внутрь» (победитель кладёт свои открытые карты лицом вверх в середину стола под тотем – см. описание карты «Стрелки внутрь» выше). Если первым тотем схватил игрок, не участвующий в дуэли – применяется эффект карты «Стрелки внутрь», а дуэль игнорируется.
- Открылись несколько пар карт с одним и тем же символом (т.е. возникло несколько дуэлей одновременно). В таком случае игрок, первым схвативший тотем, выигрывает свою дуэль, а прочие дуэли игнорируются.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок открывает свою последнюю карту, он по-прежнему остаётся в игре – все игроки продолжают обычный ход игры с тем исключением, что избавившийся от всех закрытых карт игрок просто не открывает карту в свой ход. Однако он не выиграл до тех пор, пока у него есть открытые карты. Как только игроку удаётся избавиться и от этих карт – он становится победителем игры.



## ПОСЛЕДНЯЯ КАРТА

- Если последней открытой игроком картой оказалась специальная карта «Стрелки внутрь» и он не сумел схватить тотем, он обязан забрать себе все открытые карты со стола (вместо того, чтобы поместить под тотем карты победителя), после чего игра продолжается дальше.
- Если последней открытой игроком картой оказалась специальная карта «Стрелки наружу» – игрок немедленно становится победителем.
- Если последней открытой игроком картой оказалась специальная карта «Цветные стрелки» – игрок обязан взять все открытые карты со стола и игра продолжается дальше (эффект карты «Цветные стрелки» в данном случае не применяется).

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ

Карты «Цветные стрелки» убираются из колоды. В ситуации, когда после переворачивания очередной карты на столе оказались открыты три карты одного цвета, игроки должны действовать так, словно кто-то из них только что открыл карту «Стрелки внутрь» (т.е. хватать тотем).

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Каждая из рук игроков считается независимым игроком. Игроки садятся напротив друг друга. Карты



«Цветные стрелки» убираются из колоды. Оставшиеся карты делятся на четыре равные стопки.

Ход игры последовательно переходит то к одной, то к другой руке игрока в следующем порядке:

- правая рука игрока 1,
  - правая рука игрока 2,
  - левая рука игрока 1,
  - левая рука игрока 2,
- и так далее...

Когда начинается дуэль, только две задействованные руки могут хватать тотем и только карты принадлежащие рукам, участвовавшим в дуэли, могут быть забраны.

Если возникает дуэль между левой и правой рукой одного и того же игрока – он НЕ ДОЛЖЕН хватать тотем.

Если открывается карта «Стрелки внутрь» – игрок сам выбирает, какой рукой хватать тотем (как правило, той, у которой больше открытых карт).

Игра заканчивается, когда оба игрока избавились от открытых карт в одной из двух своих стопок. После этого игроки считают оставшиеся карты. Игрок с наименьшим числом карт объявляется победителем. Все остальные правила остаются без изменений.

Авторы игры: «Tom & Yako» (Thomas Vuarchex and Pierric Yakovenko)

Подготовка игры к изданию: Екатерина Плужникова и Александр Пешков

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ:

ООО «Компания Стиль Жизни»

125167, г. Москва, ул. Планетная, д. 11

Тел.: (495) 510-0539, mail@jungle-speed.ru,

www.jungle-speed.ru

© 2009 Asmodee

Z.A.C. Le Mérantais - Angle rue aux Fleurs / rue des

Tilleuls BP 00037 - 78960 Voisins Le Bretonneux - France



игра от компании  
**СТИЛЬ ЖИЗНИ**