

# पुष्प



# Пунги



Пунги — индийский духовой музыкальный инструмент, на котором играют заклинатели змей.

## Правила игры

### Цель игры

Приманите к себе самых ценных змей с помощью карт животных, а ядовитых при этом старайтесь избегать. Возможно, вам стоит подружиться с несколькими заклинателями змей, ведь в конце игры они превратят штрафные очки в победные. Однако если у вас не будет штрафных очков, заклинатели змей превратят в них ваши победные очки! Тот, кто наберет больше всех победных очков, победит в игре.

### Компоненты

- 1 карта пунги
- 37 карт змей (31 змея и 6 заклинателей змей)
- 60 карт животных (6 типов номиналом от 1 до 10)
- Правила

Карта пунги



Карты змей



Карты животных



Лицевая сторона

Рубашка



Рубашка

## Подготовка к игре

Положите **карту пунги** в середину стола так, чтобы с той стороны, куда указывает стрелка, оставалось свободное место для других карт. Перемешайте **карты змей** (включая заклинателей змей) и положите их в одну стопку рубашкой вверх рядом с картой пунги (со стороны, противоположной направлению стрелки).

Перемешайте **карты животных** и положите их в отдельную стопку рубашкой (стороной без числа) вверх. Каждый игрок берет по 5 карт из этой стопки и держит их в руках так, чтобы другие игроки могли свободно видеть животных, изображенных на их рубашках.

Теперь все готово к началу игры!

## Ход игры

Любым способом выберите первого игрока.

Каждый раунд игры состоит из трех действий:

1. Выложить карты.
2. Сыграть карту.
3. Забрать карту.

### 1. Выложить карты

Первый игрок переворачивает карты с верха стопки со змеями по количеству участвующих игроков и одну за другой кладет их рубашкой вниз рядом с картой пунги (с той стороны, куда указывает стрелка). Он кладет сначала первую верхнюю карту рядом со стрелкой, затем следующую рядом с только что выложенной картой и так далее.





*Подготовка игры для 4 игроков*

Если среди карт в раскладе оказываются хотя бы четыре одинаковые, замешайте все перевернутые карты обратно и сформируйте новый расклад.

## **2. Сыграть карты**

Чтобы поймать змею, вам нужно приманить ее к себе с помощью карты животного. Это происходит так:

Начиная с первого игрока каждый игрок выбирает одну из карт в своей руке и выкладывает ее рубашкой (стороной без числа) вверх на стол перед собой. Рубашка выложенной карты должна быть видна всем игрокам.

Затем игроки определяют, есть ли среди выложенных карт животное, которого оказалось больше остальных.

Если такое животное **есть**, оно получает преимущество.

Если такого животного **нет**, преимущество не получает никто.

### **Пример:**

- 1) Игроки выложили 3 мыши и 2 улитки. Изображений мыши оказалось больше, поэтому она получает преимущество.
- 2) Игроки выложили 2 ящерицы, 2 стрекозы и 1 кузнечика. Так как ни одно животное не изображено на картах чаще остальных, никто не получает преимущество.

**Совет:** вы можете посмотреть, каких животных выложили игроки до вас, прежде чем решить, какое животное выложить вам. Это решение, как правило, зависит от того, хотите ли вы, чтобы ваша карта получила преимущество в этом раунде и вы таким образом смогли бы немного повлиять на то, какая карта змеи вам достанется.

### **3. Забрать карту**

Если **животное получает преимущество**, игроки сначала переворачивают выложенные карты этого животного.

Игрок, выложивший карту с наибольшим числом, берет первую (ближайшую к пунги) карту из расклада и кладет ее на стол перед собой. Свою выложенную карту животного он помещает рубашкой вниз в сброс.

Игрок, выложивший карту этого животного со следующим числом, берет следующую ближайшую к пунги карту. Свою выложенную карту животного он также кладет в сброс. Так продолжается, пока все карты этого животного не окажутся в сбросе.



После этого все оставшиеся игроки переворачивают свои карты животных и берут ближайшие к пунги карты по такому же принципу. Раунд заканчивается, когда каждый игрок возьмет по одной карте. Если несколько игроков выложили карты с одинаковыми числами, то первым карту из расклада берет игрок, выложивший свою карту раньше.

**Если ни одно животное не получает преимущества**, все игроки переворачивают свои выложенные карты одновременно.

Игрок, выложивший карту с наибольшим числом, берет первую (ближайшую к пунги) карту из расклада. Игрок, выложивший карту со следующим числом, берет следующую карту.

Раунд заканчивается, когда каждый игрок возьмет по одной карте змеи. В конце раунда игрок, сидящий слева от первого игрока, становится новым первым игроком на следующий раунд.

При желании игроки могут решить, что первый игрок будет сам определять, кто будет новым первым игроком в следующем раунде.

## Новый раунд

Начиная с первого игрока каждый игрок добирает карту из стопки карт животных в руку, чтобы их снова стало 5.

Затем новый первый игрок снова выкладывает карты змей по количеству игроков рядом с пунги.

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает одну карту из своей руки на стол рубашкой вверх, и игра продолжается так же, как было описано выше.

## Конец игры

Если в начале раунда в колоде змей не хватает карт, чтобы выложить новый ряд рядом с пунги, игра сразу же завершается.

### Подсчитайте полученные очки

Сначала проверьте, есть ли у вас заклинатели змей, каждый из которых заменяет штрафные очки на одной карте змеи на победные. Например, если у вас есть змея со значением  $-4$ , заклинатель змей изменит ее значение на  $4$ .

**Но будьте осторожны!** Если у вас нет змей со штрафными очками, вам придется заменить победные очки одной из ваших змей на штрафные.

Вы сами решаете, очки какой змеи будут изменены.

Затем сложите свои победные очки и вычтите из них штрафные.

Игрок, который набрал больше всех победных очков, побеждает в игре!

**Пример:** у Карла есть 2 заклинателя змей, одна змея  $-3$ , одна  $2$ , одна  $3$  и одна  $4$ . Если бы у него был только один заклинатель змей, он бы изменил очки одной своей змеи с  $-3$  на  $3$ . Но, к сожалению, у него больше нет змей со штрафными очками для второго заклинателя, и ему придется изменить победные очки одной из его змей на штрафные. Карл решает использовать для этого карту с наименьшим значением  $2$ , которая становится картой  $-2$ . Итого он получает  $3 + 3 + 4 - 2 = 8$  очков.

**Совет:** желательно играть столько раундов, сколько в игре участвует игроков. Игрок, набравший наибольшее количество очков в конце всех раундов, побеждает в игре.





Автор: Клаус Креовски  
Иллюстрации: fiore-gmbh.de  
Оформление: Сабина Кондиролли, HUCH!  
Переводчик: Кирилл Войнов  
Редактор: Катерина Шевчук  
Дизайнер-верстальщик: Екатерина Васильева  
Руководитель проекта: Андрей Мательский  
Общее руководство: Антон Сковородин

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Перепечатка и публикация правил,  
компонентов, иллюстраций без  
разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд»,  
2018 — правообладатель русскоязычной  
версии игры. Все права защищены.



**GAGA**  
**GAMES**

**HUCH!**