



МОСИГРА

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачены с mosigra.ru



2-5
игроков



От
6 лет



Партия
15-30
минут



Правила объясняются
за 5 минут



ЗОВ

ДЖУНГЛЕЙ



В джунглях все очень голодны.
Главное — раздобыть еду для своих
зверюшек.

Но будьте осторожны: многие
животные попытаются вас съесть!
Так что разыгрывайте карты очень
внимательно. Держитесь подальше
от тигров и не забывайте посматривать
на небо: вдруг за вами наблюдает
хищный стервятник, ведь маленькие
зверьки — это такой изысканный
десерт. Вам предстоит решить для себя,
будете ли вы кормиться раньше других
животных, или предпочтёте остаться
в безопасности в стае.

Змеи, обезьяны, летучие мыши —
джунгли просто кишат разными
животными. Но в конце концов
санитаром леса всегда остаётся
бородавочник!

Удастся ли вам раздобыть самые
вкусные лакомства?

Джунгли зовут!



В коробке:

110 карт животных, разделённых на 5 колод разных цветов (красная, жёлтая, зелёная, синяя и фиолетовая). В каждой колоде по 22 карты: 6 бизонов, 4 обезьяны, 4 слона, 3 тигра, 1 змея, 1 стервятник, 1 бородавочник, 1 летучая мышь, 1 детёныш.



36 обычных карт растений:

- 12 карт травы;
- 12 карт бананов;
- 12 карт орехов;



9 карт голода:

- 3 карты травы;
- 3 карты бананов;
- 3 карты орехов;



6 карт изобилия:

- 2 карты травы;
- 2 карты бананов;
- 2 карты орехов.

Карта вожака стаи



Карта свирепого охотника



Правила игры



Цель игры

Самое время перекусить! Каждый игрок старается съесть больше еды (растений или животных), чем другие игроки. Ведь победителем считается тот, кто набрал максимальное количество очков пищи.

Подсказка: для того чтобы стать чемпионом игры «Зов джунглей», вам необходимо изучить повадки животных, карты которых вы получили.

У каждого животного есть свои преимущества. Слоны сильнее всех остальных, но при этом едят пищу, которая даёт меньше всего очков. Обезьяны питаются всем, однако их черёд закусить наступает только после того, как насытятся более сильные животные. Бизоны жуют быстро, но им приходится постоянно держать ухо востро, ведь на них охотятся голодные тигры. И не забудьте, что есть ещё и особые животные...

Начало игры

Каждый игрок берёт по перетасованной колоде животных одного цвета и кладёт её рубашкой вверх перед собой. Далее игроки берут по 6 карт животных из своих колод, держат их в руке и никому не показывают. Затем карты растений перемешиваются и кладутся на столе рубашкой вверх.

В начале каждого раунда карты растений переворачиваются до тех пор, пока не будет открыто по крайней мере по одной карте каждого вида (трава, бананы и орехи). Причём это должно быть определённое количество карт, которое зависит от числа игроков, то есть:

2 игрока — нужно открыть как минимум 3 карты растений;

3 игрока — 5 карт растений;

4 игрока — 6 карт растений;

5 игроков — 7 карт растений.

Примечание: карты голода, перевернутые в процессе сбора еды для животных, всегда подсчитываются в соответствии с общими требованиями, даже если они не имеют очков пищи. Карты изобилия выкладываются, но не учитываются при определении того, выполнены ли условия о необходимом количестве перевёрнутых карт, — как будто вы их не заметили!

Переворачивая карты растений, вы должны складывать карты одного типа вместе. Карты голода также размещаются вместе с картами растений данного типа. Карты изобилия кладут рядом с картами соответствующих растений, но отдельно них.

Карта свирепого охотника кладётся на середину стола.

Игрок, позавтракавший раньше всех в это утро, начинает игру и берёт себе карту вожака стаи.



Пример: в игре с 4 игроками должно быть открыто как минимум 6 карт растений, причём каждый вид растений должен быть представлен хотя бы одной картой. Карта голода с номиналом «0» приравнивается к карте орехов, однако карта изобилия не может быть приравнена к карте бананов. Таким образом, в первом раунде открыто 7 карт растений.

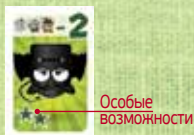
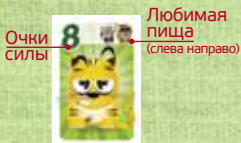
Карты животных

Травоядные (слоны, бизоны, обезьяны и бородавочники) питаются только растениями. На картах каждого животного изображены растения, начиная с самых любимых. Каждое травоядное обладает определённой силой. У бизонов и обезьян есть ещё очки пищи (потому что их могут съесть хищники).

Хищники (тигры и стервятники) едят травоядных животных. На картах хищников изображены те животные, которых они едят, от наиболее предпочтительных до наименее предпочтительных.

Тигры имеют силу.

Особые животные (змеи, летучие мыши и детёныши) обладают особыми возможностями, при помощи которых влияют на поведение остальных животных.



Карты растений



Первый раунд

Первый игрок выбирает две карты из тех, что держит в руке, и кладёт их в центр стола: одну карту — рубашкой вверх, вторую — в открытую.

Далее все игроки по часовой стрелке делают то же самое. После того как каждый из игроков положил на стол две карты, карты, лежащие лицевой стороной вниз, одновременно открываются.

Джунгли зовут!

А теперь время обеда: животные приступают к еде в соответствии со своими вкусовыми предпочтениями и возможностями.

Насколько ты голоден?

Проверьте, нет ли на столе карт змей и летучих мышей. Эти животные могут использовать свои способности ещё до того, как остальные животные приступят к еде.



Если вы разыграли карту **летучей мыши**, то положите её на одну из карт травоядных по выбору: например, на свою карту. Сила выбранного травоядного с мышью снижается на 2 балла (а сила определяет, когда животное сможет приступить к еде).

Примечание: если сила травоядного снизилась до 0, животное всё равно остаётся в игре и сможет поесть, когда наступит его очередь (очерёдность определяется силой). Все животные едят раньше бородавочника. Нельзя разыгрывать две карты летучих мышей на одну и ту же карту травоядного.

Когда вы разыгрываете карту **змеи**, то самое сильное животное или животные (если их несколько с одинаковой силой) должны убежать. Положите свои карты убежавших животных в свою колоду использованных карт.



Если на столе находится несколько карт змей, то это правило действует всего один раз независимо от количества сыгранных змей. Убегает только самое сильное животное (животные).

Нет змей и летучих мышей или вы закончили разыгрывать их способности? Теперь остальные животные приступают к трапезе: первыми едят животные с самыми высокими баллами силы.

Начиная с самых сильных животных, каждый ест свою любимую еду. Если две карты животных обладают одинаковой силой, то первым кормится животное игрока, начинавшего раунд, или ближайшего к нему игрока по часовой стрелке. Точно так же определяется, какое из животных, не обладающих силой, будет кормиться первым.

Важно: в каждом раунде тот из игроков, кому первым удалось накормить своё животное, получает карту свирепого охотника.



Слоны: для того чтобы накормить слонов, возьмите карту орехов или, если нет карт орехов, карту бананов и поместите в свою колоду очков пищи.

Тигры: возьмите карту бизона или обезьяны с самой высокой силой у любого из игроков. Положите выбранную карту животного в свою колоду очков пищи.

Имейте в виду, что тигр может съесть и ваше собственное животное! В этом случае кладите съеденного животного не в колоду очков пищи, а в колоду использованных карт.



Бизоны: чтобы накормить бизонов, берите любую карту травы на выбор. Если карт травы не осталось, берите карту бананов. Поместите выбранную карту в свою колоду очков пищи.



Обезьяны: чтобы накормить обезьян, возьмите любую карту бананов. Если карт бананов больше нет, подойдут орехи или трава. Положите эту карту в свою колоду очков пищи.



Бородавочники: бородавочники всегда едят после остальных животных. Чтобы покормить бородавочника, берите две карты бананов или травы и кладите в свою колоду очков пищи.



Детёныши: вы можете играть данные карты только вместе с картами взрослых животных-родителей. Карта детёныша может быть разыграна только вместе с картами слонов, обезьян или бизонов. Когда кормится взрослое животное, кормится и детёныш (вы берёте для этого одну дополнительную карту растений). Если родители убежали от змеи или съедены, детёныши остаются голодными.

Примечание: во время игрового раунда карты изобилия могут быть съедены так же, как обыкновенные карты растений данного типа.

Стервятники по очереди едят бизонов и обезьян, после того как закончится кормление животных, в следующих случаях:

1. Во время кормления бизоны и обезьяны могут вынужденно съесть карту голода. Таких животных стервятники едят первыми. В этом случае карта животного и карта голода кладутся в колоду очков пищи.
2. Если кто-то из бизонов или обезьян остался голодным в этом раунде, потому что не было подходящих карт растений, то каждый из участвующих в игре стервятников съедает одного из ненакормленных бизона или обезьяну.
3. Если в игре принимают участие два игрока и стервятник не поел, потому что никто из бизонов и обезьян не остался голодным, то стервятник съедает бизона или обезьяну, кормившихся последними в этом раунде. Обе карты (животного и съеденного растения) в таком случае помещаются в колоду очков пищи.



После того как поели все животные, которые могли кормиться, оставшиеся карты животных помещаются в колоду использованных карт (даже если это карты ненакормленных животных).

Стадо: если вы разыгрываете две карты одинаковых животных, они формируют стадо, члены которого защищены от нападения хищников. Правда, есть им приходится медленнее. Вы не можете разыграть карту летучей мыши на стадо, и, кроме того, стаду не страшны змеи. Стадо сможет поест только тогда, когда наступит черёд кормиться самому слабому члену стада. Стадо кормится раньше животного-одиночки того же вида, имеющего равное количество силы. Стадо бизонов с силой 4 кормится раньше бизона-одиночки с силой 4. При этом очередность кормления в сравнении с другими животными равной силы определяется в соответствии с обычными правилами. Стадо кормится как одно животное: вы можете положить в колоду очков пищи только одну карту еды.



Новый раунд

В конце раунда игрок, первым накормивший своих животных (и получивший карту свирепого охотника), становится тем игроком, кто в следующем раунде играет первым и получает карту вожака стаи. Карта же свирепого охотника вновь кладётся в центр стола. Каждый из игроков берёт две новые карты животных из своей колоды животных. Карт растений раскладывается столько, сколько необходимо, чтобы накормить всех зверей в джунглях (см. правила начала игры).

Завершение игры

Когда в колодах животных карты подходят к концу, разыгрывается последний раунд, в котором у каждого игрока остаётся по 4 карты. После этого игра заканчивается. Партия также считается завершённой и в случае, если в начале одного из раундов не хватает карт растений, для того чтобы накормить всех зверей.

Определение победителя

Победителем становится игрок, собравший наибольшее количество очков пищи (с учётом съеденных растений и животных). Если очков одинаковое количество, то побеждает тот игрок, который собрал больше карт еды в колоде очков пищи. Если и карт тоже равное количество, то побеждают оба игрока. Джунгли зовут!

Пример игры: первый раунд



У Ани карта вожака стаи, так что она начинает этот раунд — и выкладывает по одной закрытой и открытой карте животного. То же делают Боря, Гена и Вова во время своих ходов. Затем закрытые карты переворачиваются.

Сначала змея Бори пугает сильнейшего животного. Так как Вова создал стадо слонов, то его слон в безопасности, несмотря на то что является сильнейшим животным раунда. Таким образом, Аня должна сбросить своего тигра с силой 8. Сильнейшим животным теперь становится тигр Гены, который ест бизона Бори с силой 5. Этот бизон даст 5 очков пищи Гене. Гена берёт карту свирепого охотника, поскольку его тигр ел первым.

Стадо Вовы тоже обладает силой 7 (он использует наименьшее значение) и ест следующим. Вова берёт одну карту орехов (ту, которая стоит 4 очка). Остаются две обезьяны с силой 3. Так как они обладают одинаковой силой, то обезьяна Ани ест первой (Аня начинала раунд, и у неё карта вожака). Аня берёт карту бананов. Поскольку бананов больше нет, то Гена берёт последнюю карту орехов.

Подсчёт очков за первый раунд:

Аня — 4 очка, Боря — 0 очков, Гена — $5 + 3 = 8$ очков, Вова — 4 очка.

Пример игры: Второй раунд



Карта свирепого охотника у Гены, поэтому он начинает второй раунд. Он берёт карту вожака стаи и возвращает карту свирепого охотника на середину стола. Гена кладёт одну карту животного лицевой стороной вниз и одну карту животного лицевой стороной вверх. Аня, Боря и Вова по очереди делают то же самое. Затем карты животных одновременно переворачиваются лицевой стороной вверх.

Сначала тигр Бори с силой 8 съедает бизона Ани (Боря получает карту свирепого охотника). К несчастью для Вовы, его тигр должен съесть его же собственную обезьяну (обе карты при этом помещаются в колоду использованных карт).

Теперь обезьяна Ани съедает банан (4 очка пищи). Обезьяна Гены съедает другой банан. Поскольку «мама» поела, детёныш также получает возможность утолить голод и получает орех (5 очков пищи).

Наконец, пришло время поесть бородавочнику Бори. Он может выбрать между бананами или травой и выбирает две наиболее ценные карты травы.

Подсчёт очков за второй раунд:

Аня — 4 очка, Боря — $6 + 6 + 6 = 18$ очков (прекрасный результат!), Гена — $5 + 3 = 8$ очков, Вова — 0 очков.

Пример игры: третий раунд



У Бори карта свирепого охотника, поэтому он начинает третий раунд. Он берёт карту вожака стаи и возвращает карту свирепого охотника на середину стола. Каждый игрок по очереди кладёт одну карту животного лицевой стороной вниз и одну карту животного лицевой стороной вверх. Затем карты одновременно переворачиваются лицевой стороной вверх.

Сначала Боря кладёт карту летучей мыши на любую карту животного по выбору: в данном случае это бизон Вовы. Сила бизона снижена на 2 и теперь равна 4. Слон Гены первым приступает к еде, поскольку имеет 8 баллов силы. Гена выбирает карту орехов на 4 очка и забирает карту свирепого охотника. Теперь самым сильным животным является бизон Бори (поскольку Боря начинал этот раунд). Бизон съедает траву (5 очков). Для своего бизона Вова также выбирает карту травы ценностью 5 очков.

У Ани самый слабый бизон, и ему достаётся только карта голода травы. О нет! На горизонте появляется стервятник Гены, который съедает бизона Ани и карту голода. Затем обезьяна Ани получает банан, а обезьяна Вовы — последнюю карту орехов.

Подсчёт очков за третий раунд:

Аня — 3 очка, Боря — 5 очков, Гена — $4 + 4 + 1 = 9$ очков, Вова — $5 + 2 = 7$ очков.

ЗОВ ДЖУНГЛЕЙ



Разработчики игры: Лука Беллини и Лука Борса

Иллюстрации: Марио Пелоси

Графика и исполнение: SpazioKreativo

Благодарность: IdeaG

Перевод: Валерия Боттиглиери

Редакция: Уильям Ниблинг

Локализация: Д. Кибкало, Т. Фисейский,
С. Абдульманов, Е. Дубосарская, Г. Иванникова,
А. Деева, Е. Панякин.



mglan.ru



mosigra.ru



www.stratelibri.it

© 2012 Giochi Uniti. Jungle Brunch is a fa published
under Stratelibri license. info@stratelibri.it
Все права защищены.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2013.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Цвет и другие параметры компонентов могут отличаться
от изображённых. Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.