

Автор игры Роберто Ди Мельо

Гремучие джунгли

A cartoon yellow snake with large eyes and a red tongue is coiled in the top left corner of the page. The background is a lush green jungle with various plants and small insects.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Случайно было найдено гнездо гремучих змей, в котором лежали 12 яиц. Теперь надо как можно быстрее избавиться от опасной находки, и для этого игрокам потребуются вся их ловкость и сообразительность.

Итак – кто же из игроков первым сможет это сделать?

Игра для 2-4 игроков.



СОСТАВ ИГРЫ

12 фишек-магнитов,
изображающих яйца гремучих змей;
Специальный игровой кубик;
Правила игры;
Игровое поле.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле необходимо расстелить на плоской поверхности.

Все фишки раздаются игрокам поровну:

если игроков двое – то каждый получаем 6 фишек,

если игроков трое – то каждый получает 4 фишки;

если игроков четверо – то каждый получает 3 фишки.

Игру начинает самый младший игрок.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубик и смотрит, что выпало на кубике. Каждая грань кубика указывает на определенный тип и цвет змеи.

Игрок должен положить на игровое поле одну из своих фишек так, чтобы оно соприкасалось с гремучей змеей такого же цвета, что и выпавшие на кубике.

Примечание: обратите внимание, что змеи на игровом поле все разного типа и цвета, которые помогут легче определить, какой змее принадлежит яйцо.

Важно! Когда игрок ставит свою фишку на игровом поле, любая другая фишка, уже находящаяся на игровом поле, может «притянуться» к ней, поэтому надо быть очень внимательным и осторожным, выбирая место расположения своей фишки.

После того, как игрок положил свою фишку на игровое поле, может произойти следующее:

Две или несколько фишек столкнулись друг с другом. Игрок должен взять все столкнувшиеся фишки себе. Затем он может попытаться завершить свой ход и положить свою фишку на игровое поле еще раз. Если фишки опять столкнулись, то игрок так же забирает их себе, и так до тех пор, пока игрок не поставит фишку.

Фишки не столкнулись. Это удачный ход! Если фишка, которую игрок поставил на игровое поле, последняя из тех, что у него есть, то он становится победителем! Если же у игрока еще остались фишки, то он передает кубик игроку, сидящему слева от него, теперь настала его очередь ходить.

Примечание: ничего страшного, если во время хода игрока другие фишки на игровом поле немного перемещаются. До тех пор пока фишка игрока не столкнулась с другой, его ход будет удачным! Однако если одна из фишек выкатилась за пределы игрового поля, игрок должен взять ее себе.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который первым сможет расставить на игровом поле все свои фишки.

ВНИМАНИЕ!

Для того чтобы не испортить игру, необходимо держать подальше от игрового поля все фишки, которые есть у игроков на руках. Если эти фишки окажутся слишком близко к игровому полю, они могут заставить перемешаться фишки, которые уже находятся на игровом поле.

Также необходимо внимательно следить, чтобы кубик во время броска не задевал фишки, которые уже лежат на игровом поле. Если это произойдет и фишки на игровом поле ударятся друг о друга, игроку придется все их забрать себе!

8653