



П Р Я Т К И

В Д Ж У Н Г Л Я Х

П Р А В И Л А И Г Р Ы



2-4 игрока



От 5 лет



Партия 15 минут



Объясняется за минуту

Там игуаны, лемуры, тулканы

В джунглях рассвет — солнце освещает растения и животных. Всё становится ярким и цветным! В этой игре вы будете заполнять поле цветными карточками как мозаику и сможете разглядеть всех жителей джунглей. Заодно потренируете память: цветные карточки нужно выкладывать в определённом порядке, а для этого придётся запомнить, где какие лежат.

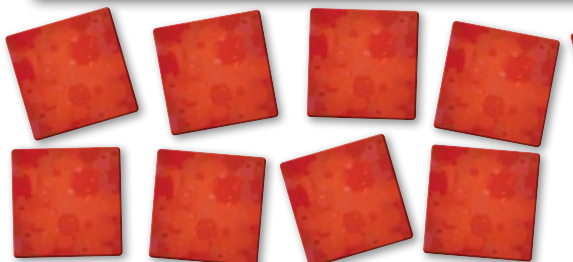
Каждый ход вы выбираете одну карточку, чтобы выложить её на поле. Если соберёте на поле животное целиком — продвинете свою фишку вперёд по тропинке из листьев.

Победит тот, кто уйдёт дальше всех по тропинке к концу игры.

Состав и подготовка:

- Игровое поле. Положите его на ровную поверхность. Сюда вы будете выкладывать цветные карточки, а по краям — двигать фишки по тропинке из листьев.

- Четыре разноцветные фишки. Выберите фишку своего любимого цвета и поставьте её на стартовый лист на игровом поле. Эту фишку вы будете двигать вперёд по тропинке из листьев, после того как соберёте новое животное на поле.



- 40 карточек с животными. Перемешайте их и разложите под игровым полем в случайном порядке рубашкой вверх. Карточки с животными вы будете выкладывать на поле.



- Пять особых карточек. Уберите их в коробку. Они нужны в продвинутых правилах игры (про них, а также про режим для игры с маленькими детьми — на странице 6).



- Правила игры — вы их сейчас читаете.



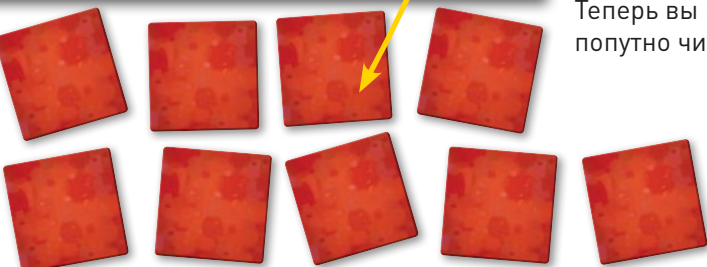
Как играть вкратце

Каждый ход вы выбираете одну из карточек, лежащих рубашкой вверх, и проверяете, можно ли выложить её на поле. Если можно — выкладываете и берёте новую карточку. Если нельзя — передаёте ход следующему игроку.

Старайтесь запоминать, где какие карточки лежат. Собирайте животных целиком, тогда вы будете двигать свою фишку по тропинке из листьев.

Игра закончится, когда все животные на поле станут цветными. Победит тот, кто к этому моменту дальше всех продвинется по тропинке из листьев.

Теперь вы готовы начать играть, попутно читая правила.



Как играть подробно

Первым ходит самый младший игрок.
После него все ходят по очереди
по часовой стрелке.



1. Переверните любую карточку, лежащую рубашкой вверх, и покажите её всем.

Проверьте, можно ли выложить эту карточку на поле:

- Карточки нужно выкладывать снизу вверх, начиная с нижнего ряда: как будто восходящее солнце постепенно освещает джунгли. Можно выкладывать карточки одну над другой.
- Картинка на карточке должна совпадать с силуэтом на поле.

Например: Аня берёт карточку и переворачивает — на ней ягуар. Аня смотрит на поле — сейчас она может выложить карточку на любую клетку, отмеченную жёлтым цветом. Но картинка на поле совпадает по силуэту только с одной клеткой. Туда Аня и кладёт карточку. Она пока не может двигать свою фишку по тропинке, потому что ягуар ещё не весь цветной: осталась клетка с хвостом. Тот, кто её выложит, и будет двигать свою фишку.



2. Если карточку нельзя выложить, положите её сверху над полем рубашкой вверх — тут будут лежать все карточки, которые вы уже видели. Эти карточки потом тоже можно переворачивать в свой ход — если они не подходят, просто верните их на место над полем. Постарайтесь запомнить эту карточку и где она лежит — это пригодится вам дальше. Передайте ход игроку слева.

3. Если карточку можно выложить, выложите её на поле и ходите снова: переверните новую карточку из лежащих рубашкой вверх над или под игровым полем. Вы собрали животное целиком? Это замечательно! Теперь вы можете двигать свою фишку. Посмотрите чуть ниже, что нужно сделать.

4. Вы собрали животное. Как только вы заполнили все клетки одного животного и увидели его целиком, вы можете передвинуть свою фишку по тропинке из листьев. Посчитайте, сколько клеток занимает ваше животное: одну, две, три или четыре. И передвиньте фишку на столько же листьев вперёд.

Детёныши не считаются отдельными животными. На всякий случай вы можете свериться с подсказкой «Познакомьтесь с животными» на страницах 6–7. Там написано, какое животное сколько клеток занимает.

5. Передайте ход игроку слева.

Как двигать фишки

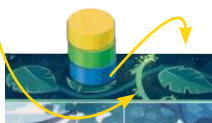
Если ваша фишка остановилась на листе, где уже стоит другая фишка, запрыгните на неё, как на рисунке.



Если фишек несколько, прыгайте на верхнюю. Теперь вас будут нести вперёд, пока вы не спрыгнете. Если на вашу фишку тоже кто-то запрыгнул, вам придётся нести их на себе, даже если вы потом спрыгнете.



Если вы перешагнули **светящуюся лиану**, сбросьте все фишки, которые несёте на себе. Расставьте их перед лианой — на один лист одну фишку в том порядке, в котором они были на вас.



Победа

Игра закончится, когда на поле будут выложены все животные целиком. Побеждает игрок, чья фишка стоит впереди всех на тропинке из листьев. Если таких фишек несколько — побеждают все!

Продвинутые правила игры (с особыми карточками)

1. Добавьте в игру пять особых карточек.
2. Замешайте их вместе с карточками животных. Теперь, когда вы будете переворачивать карточки, вам может попасться особая карточка. Её нужно разыграть и сразу после этого положить сверху над полем рубашкой вверх — туда, где она ещё не лежала.

Как разыгрывать особые карточки



Паутина. Ваш ход сразу заканчивается, передайте ход игроку слева. Таких карточек в игре две.



Счастливый цветок. Переверните ещё одну любую карточку, лежащую рубашкой вверх.



Упс! Верните свою фишку на один лист назад. Если вы несёте на себе другие фишки, то они вместе с вами отправляются на один лист назад. После этого передайте ход игроку слева.



Прыг! Если ваша фишка позади всех на тропинке из листьев и вы никого не несёте, то можете запрыгнуть на ближайшую к вам фишку другого игрока. После этого передайте ход игроку слева.

Игра для малышей

Чтобы сделать игру проще и короче, вы можете:

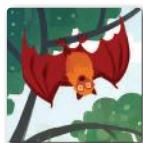
- До начала игры заполнить нижний и крайний левый столбцы подходящими карточками.
- До начала игры выложить на поле всех животных, занимающих одну клетку.
- Не использовать особые карточки.
- Играя с совсем маленькими детьми, можете просто складывать карточки, как пазл.

Познакомьтесь с животными

Все эти животные существуют и живут в джунглях, но на разных континентах. В скобках указано число карточек, из которых состоит животное.



Львиный игрунок (1) — маленькая обезьянка со львиной гривой



Летучая лисица (1) — ночная летучая мышь



Морфо (1) — гигантская бабочка



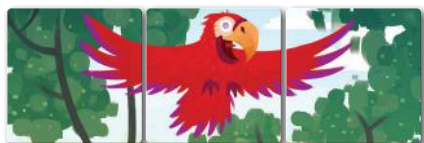
Пиранья (1) — хищная рыба с острыми зубами



Древолаз (1) — ядовитая лягушка



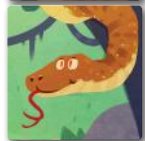
Тарантул (1) — огромный паук



Ара (3) — цветастый попугай



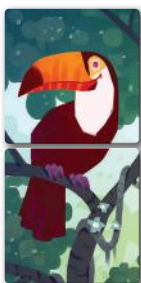
Хамелеон Джексона (2) — вид ящериц, вырастает до 35 см в длину



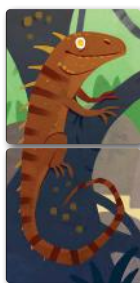
Зелёная анаконда (3) — удав, живущий у воды



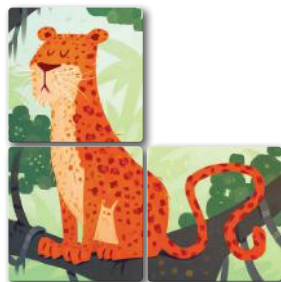
Лемур (3) — полуобезьяна, которая ищет еду по ночам



Большой тукан (2) — крупнейший вид в семействе туканов, относится к отряду дятлов



Зелёная игуана (2) — гигантская ящерица, покрытая чешуйками



Ягуар (3) — большая кошка, отлично плавает и карабкается по деревьям



Замыкающаяся черепаха (2) — черепаха, которая умеет полностью закрывать свой панцирь



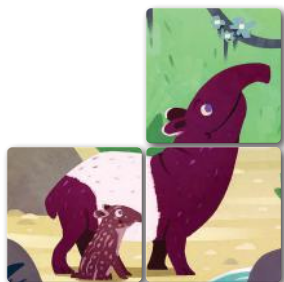
Трёхпалый ленивец (3) — ленивец, который обожает тепло



Горилла (4) — обезьяна, живущая на земле



Орангутан (4) — огромная обезьяна, живёт на деревьях



Тапир (3) — родственник носорогов и лошадей



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru



dreihasenspiele.de

Автор Гюнтер Бурхардт.

Художник Флориан Бигэ.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев,
Анна Половцева, Иван Гудзовский.

Тексты Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2019 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2020.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский

Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.

Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры

без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

