

ТОМ & ЯКО ПРЕДСТАВЛЯЮТ



ДИКИЕ ДЖУНГЛИ: САФАРИ

ПРАВИЛА

**ДЛЯ 2-6 ИГРОКОВ
ВОЗРАСТ 5+**

Обычно в джунглях царит мир. Но когда приходит время еды, звери собираются вокруг лесных тотемов и их дикие инстинкты берут вверх. Самый голодный первым бросается на добычу. Остальные сердятся и кричат, и только хамелеон прячется. Когда же появляется охотник, начинается настоящая паника! Животным приходится защищаться.

СОСТАВ ИГРЫ

- 5 тотемов (еда)
- 42 карты
- 1 мешочек
- 1 книга правил
(которую вы сейчас и читаете)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поставьте 5 тотемов еды в центре стола, образовав небольшой круг.

Перетасуйте карты и в закрытую раздайте их поровну всем игрокам. Карты каждого игрока образуют его колоду.

В процессе игры каждый игрок будет создавать другую стопку – стопку выигранных карт. Эта стопка в начале партии пуста.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, которому лучше всех удалось изобразить, как он чистит банан. В свой ход игроки переворачивают верхнюю карту своей колоды - так же, как в игре "Дикие джунгли" (карту надо открывать от себя, чтобы первыми изображение на карте могли увидеть другие игроки), и кладут её в свою стопку выигранных карт.



КАЖДАЯ ОТКРЫТАЯ КАРТА ТРЕБУЕТ СОВЕРШИТЬ КАКОЕ-ТО ДЕЙСТВИЕ.

Игроки совершают необходимое действие, и ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку. Игра заканчивается, когда в колодах всех игроков закончились карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок с наибольшим количеством карт в стопке выигранных карт объявляется победителем.



ДЕЙСТВИЯ

ОБЫЧНЫЕ КАРТЫ (12 БЕЛЫХ КАРТ)



Небольшая передышка в этом жестоком мире.
Игрок, который вытащил такую карту, кладёт её на свою стопку выигранных карт. Никаких действий производить не требуется.

ГОЛОДНЫЕ ЖИВОТНЫЕ (15 СИНИХ КАРТ)



Животные голодны! Их необходимо как можно скорее накормить!

Все игроки должны постараться схватить тотем, являющийся едой для изображённого на открытой карте животного. Тот, кому это удалось, получает данную карту и кладёт её в свою стопку выигранных карт. Игроки могут использовать только одну руку для игры и могут схватить только один тотем.



РАЗОЗЛЁННЫЕ ЖИВОТНЫЕ (5 КРАСНЫХ КАРТ)



ЖИВОТНЫЕ СЕРДЯТСЯ: ИЗОБРАЗИТЕ ЭТО!

Игроки должны немедленно симитировать изображённое на открытой карте животное (звуками и жестами). Тот, кто сделал это последним, теряет верхнюю карту из своей стопки выигранных карт, она удаляется из игры и кладётся в середину стола, между тотемами, лицом вниз. Если определить проигравшего не удаётся, никто не теряет карту и игра продолжается.

Ниже представлены несколько примеров того, какие звуки и движения вы можете использовать.



КЛАЦ КЛАЦ





Если вы играете в первый раз или играете с ребёнком младше 6 лет, стоит убрать карты Хамелеона и Охотника из колоды. Вы можете вернуть их в любой момент, как только освоите основные принципы игры.

ХАМЕЛЕОН (5 КАРТ)



**Это ЗАНЯТОЕ ЖИВОТНОЕ
МОЖЕТ ЛЕГКО МЕНЯТЬ СВОЙ ЦВЕТ!**

До начала партии выберите одно из двух представленных ниже правил:

• Правила Джунглей

Игроки должны немедленно коснуться предмета того же цвета, что и хамелеон, изображённый на открытой карте. Тот, кто сделал это последним, теряет верхнюю карту из своей стопки выигранных карт, она удаляется из игры и кладётся на середину стола, между тотемами, лицом вниз.

- При этом нельзя касаться компонентов игры.
- Нельзя касаться одежды противников.
- Только один игрок может коснуться одного предмета. Если двое или больше игроков коснулись одной и той же вещи, они оба теряют верхнюю карту.

Если определить проигравшего не удаётся, никто не теряет карту и игра продолжается.



• СКОРОСТНЫЕ ПРАВИЛА

Игроки должны немедленно схватить тотем того же цвета, что и хамелеон.

Победитель получает карту и кладёт её в свою стопку выигранных карт. Игроки могут использовать только одну руку, чтобы хватать тотем.



ОХОТНИК (5 КАРТ)



ОН СТРЕЛЯЕТ МОЛНИЕНОСНО, ПРЯЧЬТЕ СВОИХ ЖИВОТНЫХ!

Игрок, который открыл эту карту, становится охотником. Охотник должен попытаться положить руку на стопку выигранных карт любого игрока. Остальные игроки должны защитить стопки своих карт, прикрыв их ладонью до того, как охотник их коснётся.

- Если охотнику удалось коснуться стопки выигранных карт другого игрока прежде, чем тот её прикрыл, охотник получает верхнюю карту из этой стопки и кладёт её в свою стопку выигранных карт.
- Если охотник не успел коснуться ничьей стопки выигранных карт, он получает лишь карту охотника.
- Если охотник ошибся и накрыл ладонью собственную стопку – значит, он выстрелил себе в ногу! Охотник теряет карту охотника, она убирается из игры и кладётся на середину стола, между тотемами, лицом вниз.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если игрок должен лишиться карты, но его стопка выигранных карт пуста, ничего не происходит.

ВЕСЁЛОЙ ВАМ ИГРЫ!



СОЗДАТЕЛИ: ТОМ & УАКО
(THOMAS VUARCHEX И PIERRIC YAKOVENKO)

ИЛЛЮСТРАЦИИ: LUDOVIC HELL



**ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ЭТА ИГРА, ЗАГЛЯНИТЕ НА САЙТ КОМПАНИИ
«СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU**

**ТАМ ВЫ НАЙДЁТЕ МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ИНТЕРЕСНЫХ НАСТОЛЬНЫХ
ИГР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ!**

Édité par : Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol • quartier Villaroy B.P. 40119
78041 Guyancourt cedex • FRANCE
E-mail : asmodee@asmodee.com

