

## «ДИКИЕ ДЖУНГЛИ» — НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ 2-10 УЧАСТНИКОВ (И ДАЖЕ БОЛЬШЕ!) ОТ 7 ЛЕТ И СТАРШЕ.

**1**

### 🔥 ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ (ЦЕЛЬ ИГРЫ)

Цель игры — первым избавиться от всех своих карт.

### 🔥 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все 70 карт и взакрытую раздайте их игрокам поровну, насколько возможно. В итоге перед каждым игроком на столе оказывается стопка карт лицом вниз. Смотреть на карты нельзя!

Тотем положите в центр стола.

### 🔥 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В правилах используются следующие термины:

- **КОЛОДА:** стопка карт лицом вниз перед каждым игроком;
- **СБРОС:** стопка карт лицом вверх перед каждым игроком;
- **КОТЁЛ:** стопка карт лицом вверх под тотемом.

### 🔥 ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

По очереди, начиная с раздающего, игроки переворачивают верхнюю карту из своей колоды и кладут её лицом вверх на свою стопку сброса.

Во время игры каждый участник использует только одну руку — вторая рука никогда не используется (за исключением ситуации, когда вы держите в ней колоду).

Всегда переворачивайте свои карты в сторону других игроков, чтобы те могли первыми увидеть изображённый на карте символ (см. ниже).

**НЕПРАВИЛЬНО!****ПРАВИЛЬНО!**

### 🔥 ДУЭЛЬ

Как только у двух игроков оказываются открыты карты с одинаковым символом (вне зависимости от цвета), начинается дуэль.

Оба игрока немедленно пытаются схватить тотем. Тот, кому это удалось, выигрывает дуэль. Другие игроки не должны вмешиваться. Проигравший должен взять все карты сброса оппонента, все свои карты сброса, а также все карты в котле (если они там есть — см. далее) и положить их все лицом вниз под свою колоду.

На этом дуэль завершается. Проигравший открывает верхнюю карту из своей стопки и начинает новый раунд.

В результате действия специальных карт (см. далее) более двух игроков могут оказаться одновременно вовлечены в дуэль. В дуэли побеждает тот из них, кто первым схватит тотем.

Потерпевшие поражение игроки забирают собственные карты сброса, а победитель распределяет между ними свои карты сброса и карты из котла по своему усмотрению.

Дуэль может начаться в любой момент, когда на столе открыты две карты с одинаковым символом.

## ДУЭЛЬ — ЭТО ИСПЫТАНИЕ СКОРОСТИ, А НЕ СИЛЫ!

**3**

Если возник спор о том, кто первым схватил тотем, победителем является тот игрок, у которого больше пальцев касаются тотема, а в случае равенства — тот, у кого рука на тотеме ниже. Если же тотем был нечаянно сбит со стола и невозможно определить, по чьей вине это произошло, дуэль отменяется и игра продолжается.

### 🔥 СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Специальные карты не вызывают дуэлей сами по себе, однако меняют процесс игры.



#### ★ СТРЕЛКИ ВНУТРЬ

Как только открывается эта карта, все игроки одновременно пытаются схватить тотем. Тот, кому это удалось, кладёт свою стопку сброса в котёл, после чего начинает новый раунд.



#### ★ СТРЕЛКИ НАРУЖУ

Как только открывается эта карта, все игроки одновременно открывают верхнюю карту из своей колоды. Если среди карт есть одинаковые символы, немедленно возникает дуэль. В противном случае игрок, открывший карту «Стрелки наружу», начинает новый раунд.

**Совет:** вы можете вслух считать до трёх, чтобы все игроки гарантированно перевернули свои карты одновременно.

### ОШИБКИ

Если игрок схватил тотем по ошибке или уронил его, он обязан очень скромно забрать себе все открытые карты на столе — все стопки сброса всех игроков, а также все карты из котла.

### 🔥 КОНЕЦ ИГРЫ

**4**

Когда игрок открывает свою последнюю карту, он по-прежнему остаётся в игре: все игроки продолжают обычный ход игры (игрок без колоды просто не открывает новую карту в свой ход). Однако он не победил в игре до тех пор, пока не избавится от своих карт, выиграв дуэль. Как только ему это удаётся, он объявляется победителем.

### ★ ПОЯСНЕНИЯ

- Если последней открытой игроком картой оказалась специальная карта «Стрелки внутрь» и он не успел схватить тотем, он обязан забрать себе все стопки сброса со стола (вместо того, чтобы победитель поместил свои карты в котёл). Далее игра продолжается с игрока, который только что упустил шанс на победу.
- Если последней открытой игроком картой оказалась специальная карта «Стрелки наружу», игрок немедленно становится победителем.

### 🔥 ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Когда после переворачивания очередной карты на столе оказываются открыты три карты одного цвета, игроки должны действовать так, словно кто-то только что открыл карту «Стрелки внутрь».

### ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Когда в результате эффекта карты «Стрелки наружу» все игроки открывают верхнюю карту, могут возникнуть следующие особые ситуации:

- Открылась ещё одна карта «Стрелки наружу»: карта «Стрелки наружу» имеет тот же эффект, что и обычно, кроме случаев, когда одновременно возникает дуэль (дуэль имеет приоритет).
- Открылась карта «Стрелки внутрь» и две карты с одинаковым символом (возникла дуэль): если первым схватил тотем один из участников дуэли, то он имеет право выбрать между двумя вариантами — считать это победой в дуэли (проигравший забирает карты) или применить эффект открытой карты «Стрелки внутрь» (победитель кладёт свою стопку сброса в котёл). Если первым тотем схватил игрок не участвующий в дуэли, применяется эффект карты «Стрелки внутрь», а дуэль игнорируется.
- Открылось несколько пар карт с одним и тем же символом (возникло несколько дуэлей одновременно): игрок, первым схвативший тотем, выигрывает свою дуэль, а прочие дуэли игнорируются.

### 🔥 ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Каждая из рук игроков считается независимым игроком и играет своей колодой! Игроки садятся друг напротив друга. Карты делятся на четыре равных стопки (по одной стопке на каждую руку). Ход игры последовательно переходит то к одной, то к другой руке игрока в следующем порядке:

- Игрок А: Правая рука 1
- Игрок Б: Правая рука 2
- Игрок А: Левая рука 3
- Игрок Б: Левая рука 4



И так далее... Когда начинается дуэль, только две задействованные руки могут хватать тотем и только карты, принадлежащие игроку, участвовавшему в дуэли, могут быть забраны. Если возникает дуэль между левой и правой рукой

одного и того же игрока, он не должен хватать тотем.

Если открывается карта «Стрелки внутрь», лучше всего хватать тотем той рукой, у которой больше открытых карт.

Игра заканчивается, если:

- Оба игрока избавились от одной из своих колод. После этого игроки считают оставшиеся карты. Игрок с наименьшим числом карт объявляется победителем; ИЛИ
  - Один игрок избавился от двух своих колод.
- Все остальные правила остаются без изменений.

### 🔥 ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ 1 ИГРОКА

Его нет! Лучше найдите пару барабанов, чтобы собрать племя и научить их играть в «Дикие Джунгли»!

**5**