



ДЖУМАНДЖИ

ПРАВИЛА ГРИ

Пройдіть через джунглі, дістаньтеся до центру ігрового поля і прокричіть

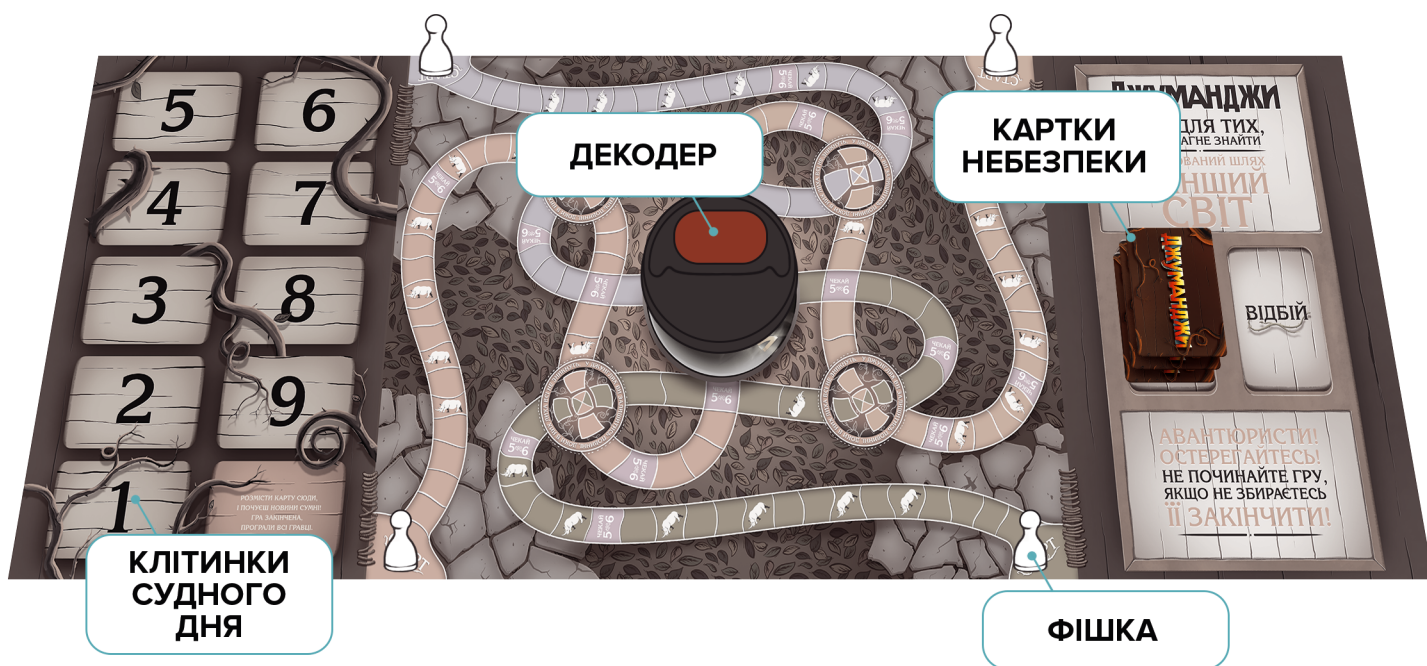
«ДЖУМАНДЖИ»

Ви виграли! Гра закінчена.

1. Перетасуйте колоду карт «Небезпека». Потім помістіть її лицьовою стороною вниз на ігровому полі на клітинці «Карти».
2. Кожен гравець вибирає для гри 1 фішку та дорогу на ігровому полі. Помістіть свою фішку на клітинку «СТАРТ» обраного кольору.
3. Помістіть фішку «Носорога» поряд з полем.
4. Кожен гравець бере по одному кубики.

Дивіться малюнок 1

МАЛЮНОК 1.



КУБИК



ХІД ГРИ

1. Той, хто запропонував грати, ходить першим. Далі гра продовжується за годинниковою стрілкою.

У момент ходу у гравця на руках є пісочний годинник, кубик і фішка.

2. У свій хід киньте кубик і перемістите свою фішку на полі на стільки клітинок, яке число випало на кубіку. Пам'ятайте, ваша мета - дійти до центру поля.

Важливо! Слідкуйте за вказівками на ігровому полі тільки у свій хід.

ЗНАЧЕННЯ КЛІТИНОК НА ПОЛІ.



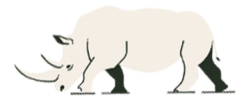
Порожня клітинка -
Візьміть карту
«Небезпека».
Всі гравці кидають
свої кубики одночасно,
щоб врятувати Вас.

ЧЕКАЙ
5 АБО **6**

Клітинка
Чекай 5 або 6 -
Ви застрягли тут ...
Інший гравець кидає
кубик,
5 або 6 врятує Вас!



Клітинка джунглів -
Візьміть карту «Небезпека».
Всі гравці кидають кубики
«порятунку», щоб врятувати
один одного.



Клітинка носорога -
Носоріг може
зупинити Ваш рух, поки
щасливий кидок кубика
не звільнить Вас.

Більше про порожні клітинки.

Якщо Ви у свій хід потрапили на порожню клітинку, зробіть наступне:

- Візьміть карту «Небезпека», покладіть її під декодер лицьовою стороною догори і прочитайте її вголос. Оголосіть обидва числа, що є на карті. Зліва - це число порятунку, саме воно повинно випасти на кубіку у Вас або інших гравців, щоб врятуватися. Число справа означає кількість кроків, на які Ви можете переміститися вперед.
- Переверніть пісочний годинник і крикніть "Іди".
- Всі гравці одночасно кидають свої кубики.
- У всіх гравців має випасти на кубіку число, вказане зліва на карті «Небезпека», кидати кубик можна доти, поки не закінчиться час (на пісочному годиннику).

Результат:

Якщо по закінченню часу, в усіх на кубиках випало число порятунку (вказано на карті зліва), Ваша фішка залишається на місці, хід закінчено. Решта гравців переміщують фішки (кожен свою) вперед на стільки клітинок, що вказана на карті справа. Вони не виконують вказівку з клітинки, на якій зупинилася фішка. Карта відправляється у відбій (клітинка на полі «Відбій»).

Якщо не в усіх на кубиках випало потрібне число, Ви повинні переміститися назад на кількість клітинок, що зазначена на карті справа, Ваш хід закінчено. Всі інші гравці залишаються на своїх місцях. Помістіть карту лицьовою стороною догори на клітинку «Судного дня». Дивіться малюнок 2.

Малюнок 2



КЛІТИНКИ «СУДНИЙ ДЕНЬ»

Гра Джуманджи - це перегони з часом! Під час гри карти «Небезпека» почнуть заповнювати клітинки «Судного дня»(на полі зліва від 1 до 9 та червона клітинка).

Якщо врятуватися не вдалося, помістіть карту «Небезпека» в одну з вільних клітинок «Судного дня»! Якщо всі клітинки заповняться до того, як хто-небудь потрапить у центр ігрового поля, та наступна карта «Небезпека» покладеться на червону клітинку «Судного дня», всі програли, гра закінчена.

Гравці починають нову гру і грають до тих пір, поки не буде оголошений переможець.

ЧЕКАЙ
5 АБО 6

Детальніше про клітинки 5 або 6.

Якщо Ви потрапили сюди, зробіть наступне:

Гравець зліва кидає кубик для Вас.

Результат:

Якщо випало 5 або 6, Ви та гравець, який кидав кубик, залишаєтеся на місці.

Якщо 5 або 6 - не випало, ви повинні перемістити фішку назад на одну клітинку. Потім, кубик кидає наступний гравець зліва. Ви повинні переміщувати фішку назад на одну клітинку після кожного невдалого кидка. Гравці продовжують кидати кубик, поки не випаде 5 або 6. Коли це станеться, Ваш хід закінчено.

При переміщенні фішки назад Ви повинні слідувати вказівкам з клітинки, на якій зупинилися. Якщо Ви повернулися на початок дороги (клітинка «СТАРТ»), залишайтеся там, Ваш хід закінчено.



Детальніше про джунглі.

Якщо Ви потрапили сюди, зробіть наступне:

Візьміть карту «Небезпека» і оголосіть обидва числа.

Перевірте пісочний годинник і крикніть "Іди".

Всі гравці починають кидати свої кубики, як можна швидше.

Продовжуйте кидати кубики, поки у кожного з Вас не випаде число, яке зазначено на карті зліва, або поки не закінчиться час.

Всі гравці застрягли на шляху. Ви всі повинні врятувати один одного.

Результат:

Якщо в усіх гравців на кубіку випало число, вказане на карті зліва, всі врятовані. Всі гравці пересувають свої фішки на полі на таку ж кількість клітинок. Ніхто не виконує вказівку з клітинки, на якій вони опинилися. Карта відправляється у відбій. Ваш хід закінчено!

Якщо у гравців не випало потрібне число, всі залишаються на місцях. Додайте карту «Небезпека» на клітинку «Судного Дня». Візьміть і розшифруйте ще одну карту! Всі повинні знову кидати рятувальний кубик, всі разом, доки не випаде число, вказане зліва на новій карті. Ті ж дії і наслідки тривають до тих пір, поки у всіх не випаде потрібне число.

Обережно! Перш ніж станеться порятунок, на клітинках «Судного дня» може з'явитися не одна карта «Небезпека».



Більше про клітинку носорога.

Якщо Ви потрапили сюди, можете, якщо хочете, помістити фігуру носорога в клітинку прямо перед фішкою іншого гравця. Це буде блокувати Вашого противника, поки не відбудеться одна з таких дій:

- Будь-який інший гравець потрапляє на клітинку носорога і вирішує перемістити фігуру носорога.
- АБО, заблокований гравець у свій звичайний хід кидає кубик і, якщо випадає парне число, фігура носорога знімається з поля, гравець рухається вперед, на таку кількість кроків, що випала на кубіку. Однак, якщо на кубіку випало непарне число, заблокований гравець залишається на місці.

Якщо заблокований гравець рухається назад по дорозі, носоріг рухається разом з ним, сидячи в клітинці прямо перед гравцем.

БІЛЬШЕ ПРАВИЛ РУХУ

1. Дві або більше фішки не можуть бути в одному і тому ж місці одночасно.

Якщо ваш хід закінчується на зайнятій клітинці, рухайтесь вперед до наступної вільної клітинки.

2. Завжди ходіть фішкою на таку кількість кроків, яка відповідає числу, що випало на кубіку, за винятком, коли фігура носорога блокує Ваш шлях, або Ви пробуєте ввійти в центр ігрового поля.

ЯК ПЕРЕМОГТИ

Перший гравець, який досягне центру ігрового поля і крикне «Джуманджи», стає переможцем. Ви можете зробити це, кидаючи кубик у свій хід або хід іншого гравця, використовуючи рятувальний кубик проти карт «Небезпека».

Якщо число, що випало на кубику або карті, більше, ніж кількість кроків, необхідна для досягнення центру ігрового поля, стійте на місці не рухаючись, але виконуйте вказівку з клітинки, на якій Ви стоїте.

НІХТО НЕ ПЕРЕМАГАЄ!

Пам'ятайте, якщо клітинки «Судного дня» заповняться до того, як хтось із гравців зможе дістатися до центру поля, гра закінчується. Ви всі «застрягли» в джунглях і програли! Починайте нову гру і станьте ПЕРЕМОЖЦЕМ!

