

ДЖУМБА!



Правила игры

Кря-кря, м-у-у, чирик-чирик! Каждое животное хочет стать новым царём. Дело за тобой — быстрее всех сымитируй крик животного, изображённого на карте. Но будь внимателен! На карте присутствует несколько животных, и выбрать нужное порой не так просто как кажется.

Состав игры

56 карт
Правила игры



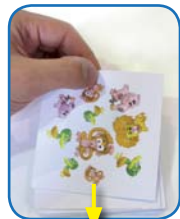
Суть игры

«Джумба!» — весёлая игра на скорость и наблюдательность, в которой необходимо имитировать животных согласно указаниям карт. Для имитации животного вы должны воспроизвести звуки, которые оно издаёт, а также характерные движения. Движения нужны только для разбора спорных ситуаций: если вы сделаете неправильное движение, то никакого штрафа не последует. В игре есть три типа соревнований. Мы советуем знакомиться с ними в том порядке, в котором они изложены в правилах, — так проще освоить игру.

Подготовка к игре

Сначала определите тип соревнования, по правилам которого будете играть (см. оборот). Перемешайте карты, чтобы они лежали животными вверх, после чего положите стопкой на середину стола. Это колода животных.

Ход игры



В начале партии вытяните нижнюю карту из-под колоды животных и положите её на стол животными вверх. Первый, кто сымитирует животное, которое изображено на карте четыре раза, забирает эту карту себе и становится активным игроком.

В «Джумбе» оборотная сторона карты, на которой изображены числа, называется стороной соревнования.

В свой ход активный игрок тянет верхнюю карту с колоды животных, переворачивает её стороной соревнования вверх и кладёт рядом с колодой животных. Это необходимо делать настолько быстро, насколько возможно. Соревнование сразу же начинается: задача каждого игрока — найти на верхней карте колоды соответствующее требованиям соревнования животное и раньше других сымитировать его.

Победитель соревнования забирает себе карту, лежащую стороной соревнования вверх, после чего становится активным игроком.

Штраф: ошибившийся игрок должен сбросить забранную ранее карту, если она у него есть. Сброшенные карты выходят из игры.

Конец игры

Игра завершается, когда в колоде животных заканчиваются карты. Игрок, забравший наибольшее количество карт, побеждает. В случае ничьей разыгрывается дуэль (см. врезку «Дуэль»), по результатам которой определяется победитель.

Обзор карты

Сторона соревнования

Соревнование типа

«Скорость»

Соревнование типа

«Вверх и вниз»

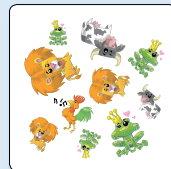


Смена соревнования: в игре 8 карт со стрелками

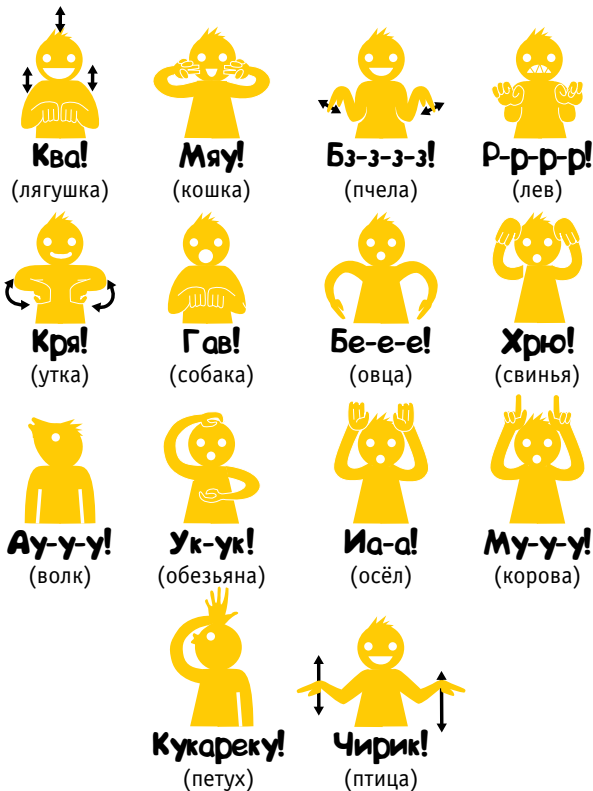
Сторона с животными

На этой карте изображены:

- 4 лягушки
- 3 льва
- 2 коровы
- 1 петух

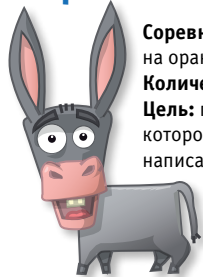


Как можно имитировать животных



Тип соревнования №1

Скорость



Соревнование: определяется числом на оранжевом фоне.

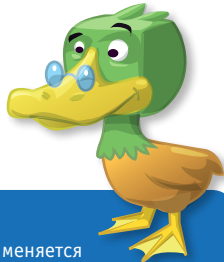
Количество игроков: от 2 до 8.

Цель: первым определить и симитировать животное, которое изображено на карте столько раз, сколько написано на оранжевом фоне.

Самый быстрый игрок забирает себе карту этого соревнования, кладёт её перед собой животными вверх и становится активным игроком. Начинается следующий ход.

Последняя карта колоды разыгрывается по правилу дуэли.

Пример: на стороне соревнования стоит число 3, на карте трижды изображена пчела. Андрей жужжит первым, за что получает карту этого соревнования, кладёт её перед собой животными вверх и раскрывает следующую карту колоды.



Дуэль

В конце игры, а также в случае ничьей применяется правило дуэли. Заинтересованные в победе игроки смотрят на животных 5 секунд, после чего карта переворачивается стороной соревнования вверх. Первый, кто вспомнит животное, изображённое на карте столько раз, сколько написано на оранжевом фоне, побеждает в дуэли.

Примечание: в игре с детьми дуэль можно проводить в обратном порядке. Пусть они сперва определяют, как будут соревноваться, а уже потом ищут нужное животное.

Тип соревнования №2

Вверх и вниз

Соревнование: определяется последовательностью цифр на синем фоне (возрастание) или зелёном фоне (убывание).

Количество игроков: от 3 до 8.

Цель: определять и имитировать животных в порядке, указанном на карте, причём важно не оказаться последним.

Начав имитировать животное заданного порядка, игрок продолжает это делать, пока его соперники определяют следующих по порядку животных. Соревнование завершится, когда все игроки будут имитировать животных, либо когда закончатся изображённые на карте животные (в партии на 5 или более игроков).

Карту соревнования забирает игрок, который первым начал имитировать животное, изображённое один раз при возрастающем порядке (синий фон) и четыре раза при убывающем (зелёный фон). Он же становится активным игроком. Начинается следующий ход.

Штраф в партии на 4 или менее участников получает последний симитировавший животное игрок, в партии на 5 или более участников — игроки, которым не досталось животных для имитации. Оштрафованные игроки сбрасывают по карте.

Последняя карта колоды разыгрывается по правилу дуэли.

Пример из партии на 3 игроков: соревнование с убывающим порядком от 4 к 1 (зелёный фон). Четырёхжды нарисована лягушка, Андрей первым начинает квакать и подпрыгивать. За ним начинает рычать Борис, заметивший трёх львов. Семён проиграл — он нашёл



две коровы, когда все остальные уже начали имитировать животных. За свою нерасторопность он оштрафован и вынужден сбросить карту. Андрей забирает карту текущего соревнования и тут же раскрывает новую.

Тип соревнования №3

Безумная Джумба



Соревнование: меняется всякий раз, когда раскрывается карта со стрелками.

Количество игроков: от 3 до 8.

Цель: в этой версии для опытных игроков сочетаются оба предыдущих типа соревнований. Партия начинается с соревнования типа «Скорость» — каждый игрок пытается первым определить и симитировать животное, которое изображено на карте столько раз, сколько написано на оранжевом фоне.

Когда раскрывается карта со стрелками, тип соревнования меняется. В таком случае тут же начинаются соревнования типа «Вверх и вниз»: игрокам предстоит определять и имитировать животных в порядке, указанном на карте. Каждое появление карты со стрелками меняет тип соревнования. Всего в игре восемь карт со стрелками, так что будьте готовы подстраиваться под меняющиеся правила.



Штраф: в ходе соревнования типа «Вверх и вниз» игроки штрафуются согласно правилам этого соревнования.

Последняя карта колоды разыгрывается по правилу дуэли.

Создатели игры

Автор: Роберто Фрага

Художник: Игорь Полушин

• **Редактура:** Iello

Общее руководство: Седрик Барбе и Патрис Буле

Менеджер проекта: Габриэль Дюрнерен

• **Дизайн и упаковка:** Origames

Менеджер по развитию: Гийом Жиль-Наве

Арт-директор: Игорь Полушин

Тестировщики: Флоренс Фрага, Рейда Седдики, Родольф Хильбарт и Винсент Вандельи

© 2012 Iello. All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Александр Киселев, Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Вёрстка: Иван Суховой, Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. www.hobbyworld.ru



Играть интересно