



Голодна Лавна



Загубленя квасоліня

Жила-була одна голодна мавпочка. Одного разу вона схотіла поснідати квасолиною, але — от лишенько! — загубила її в джунглях. Шукала-шукала вона свою квасолину, проте так і не знайшла. Тоді мавпа звернулася по допомогу до інших звірів. Утім, майже всі звірі — від спритного горобця до королівського тигра — лише посміялися над нею. Усі, крім малої мурахи. Мураха залізла тигру у вухо й звеліла допомогти голодній мавпі. Чужий голос у вусі налякав королівського тигра, тож він довго не пручався. Громовим ревом він наказав усім тваринам у джунглях шукати загублену квасолину. І ніхто не посмів відмовитися! Зрештою спритний горобець знайшов пропажу, а голодна мавпочка смачно поснідала.

Компоненти

72 карти тварин
12 тварин — по 6 карт



зворот

1 карта
чорної кішки
(лице та зворот)



Для турніру:

22 карти квасолин

з 1 квасолиною — 10 карт

з 2 і 3 квасолинами — по 6 карт



зворот



П р и г о т у в а н н я д о г р и

1. Перетасуйте всі карти тварин і роздайте по 3 карти кожному гравцеві на руку.
2. Потім роздайте кожному гравцеві по 4 карти тварин долілиць. Ці карти кожен гравець викладає в ряд перед собою. Доки не дозволить ефект, ніхто не може дивитися на лице жодної карти в ряді.
3. Колоду з рештою карт тварин покладіть долілиць у центрі ігрового поля.
4. На карті чорної кішки вказані позначки для різної кількості гравців. Поставте цю карту вертикально поруч з колодою і визначте приблизне місце для неї. Вкладіть цю карту в колоду на рівні позначки для вашої кількості гравців. Якщо гравців 5 або 6, покладіть карту чорної кішки під низ колоди.

Першим ходить наймолодший гравець.



Викладайте карти тварин сюди

Скидайте карти сюди

Мета гри

Ви маєте карти тварин на руці та долілиць у ряді перед вами. У «Голодній мавпі» **перемагає той, хто першим викладе всі свої карти**: спершу з руки, а потім із ряду перед собою.

Якщо хочете, можете влаштувати турнір з 4 партій. ◦

У такому разі переможцем стає гравець із найбільшою кількістю кvasолин (див. с. 7).



Порядок гри

Гравці по черзі викладають карти в стос тварин за годинниковою стрілкою. У свій хід ви **повинні**:

1. Викласти горілиць **одну або кілька** карт тварин.
2. Викласти **велику зграю** або **застосувати ефект** карти, якщо можливо.
3. **Узяти карти, щоб на руці було не менше ніж 3 карти** (доки гравці не відкрили карту чорної кішки).

Радимо вам під час ходу:

- підбирати потрібні карти (на руці й перед вами), доки колода не вичерпалася;
- намагатися позбутися карт після того, як колода вичерпалася.

1. Викласти карти

Ви можете викласти карти кількома способами:

♦ ВИКЛАСТИ КАРТИ З РУКИ

Викладіть **будь-яку кількість однакових підхожих карт** з руки.

Ви **не можете** викладати **непідхожі карти**.



Стос тварин



◆ ВИКЛАСТИ 1 КАРТУ З КОЛОДИ

Візьміть верхню карту з колоди й покладіть горілиць на стос тварин.

Примітка. Ви можете викласти карту з колоди, навіть якщо маєте підхожу карту на руці.

◆ ВИКЛАСТИ 1 КАРТУ З РЯДУ

Якщо колоду вичерпано, а карт на руці немає, ви **повинні** зіграти карту з ряду перед собою.

Примітка. Колоду вважають вичерпаною, коли гравці відкриють карту чорної кішки.



Підхожі карти тварин

Підхожа карта — карта з **таким самим або більшим значенням**, ніж верхня карта в стосі тварин. Якщо на місці для стосу **ще немає карт**, підходить будь-яка карта.

Непідхожі карти тварин

Коли ви викладаєте з колоди або з ряду перед собою карту з меншим значенням, ніж верхня карта в стосі, ця карта вважається **непідхожою**. У такому разі ви **повинні** взяти на руку весь стос тварин, зокрема зіграну карту. Її ефект **не застосовують**.

Деякі ефекти карт можуть змінити ці правила!

Наприклад: ви граєте карту «Лукава змія» (3) з колоди. Її значення менше, ніж у «Мудрого слона» (10), тож ця карта **непідхожа**. Візьміть увесь стос тварин на руку.

Не застосовуйте ефекта змії.



Візьміть усі карти!

Важливо. Якщо на руці немає підхожої карти, а колода вичерпалася, ви берете стос тварин на руку й закінчуєте хід.



2. Застосувати ефект

Гравець застосовує ефект **лише** верхньої викладеної карти.

Якщо ви викладаєте кілька однакових карт, то застосовуєте ефект лише один раз.

Велика зграя (див. нижче) скасовує ефекти карт!

Наприклад:

ви граєте дві карти «Спритний горобець». Застосуйте ефект карти лише **один раз**.



ЕФЕКТИ КАРТ



Якщо на верхній викладеній карті указано символ, гравець застосовує відповідний ефект. Перелік усіх ефектів можна знайти на сторінці 8.

Карта **«Голодна мавпа»** завжди копіює сусідню карту, застосовуючи ефект тварини під нею!

ВЕЛИКА ЗГРАЯ

Якщо після викладання карт зверху стосу лежить чотири або більше однакових карт (рахуються також карти «Голодна мавпа», що копіюють сусідні карти), поточний гравець **повинен**:

- 1.** негайно скинути весь стос тварин, не застосовуючи ефекту.
- 2.** Взяти карти, щоб на руці було не менше ніж 3 карти.
- 3.** Виконати ще один хід.

«Голодна мавпа»

Ця карта може входити до складу великої зграї. Бай-дуже, яку тварину вона копіює.

Наприклад:

ви викладаєте три карти «Упертий носоріг» (9). Разом з картою «Голодна мавпа» вони утворюють велику зграю.



3. П'ОПОВНІТЬ РУКУ ДО 3 КАРТ

Беріть карти з колоди, доки не матимете на руці 3 карти.

Якщо у вас на руці 3 або більше карт, то не беріть карт.

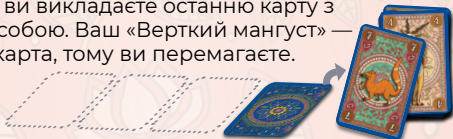
Якщо ви відкриєте карту чорної кішки, покладіть її на колоду горілиць. Тепер колоду вважають вичерпаною, а гравці більше не можуть брати з неї карти.

Кінець гри

Перемагає той, хто першим викладе всі свої карти: спершу з руки, а потім із ряду перед собою. Інші гравці продовжують гру, доки не залишиться тільки один гравець з картами на руці або перед собою. Цей гравець програє.

Наприклад: ви викладаєте останню карту з ряду перед собою. Ваш «Верткий мангуст» — це підходяща карта, тому ви перемагаєте.

Інші гравці продовжують гру.



Стос тварин

Творці

Автор: Ерік Андерсон Сунден
Розроблення: Роланд Готслар
Ілюстрації: Сушріта Бгатчанджі
Правила: Ганна Бйоркман
Графічний дизайн: Маріна Фаренбах
Редагування: Сабіна Махачек
Менеджер проєкту: Гейко Еллер-Білц

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH, HUNGRY MONKEY, логотип HeidelBÄR Games і HeidelBÄR Games — товарні знаки HeidelBÄR Games GmbH. Виробник HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, Німеччина. Виготовлено в Німеччині. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на малюнках. Не призначено для дітей до 7 років!



WWW.HEIDELBAER.DE

Локалізація

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачка: Олександра Асташова
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Святослав Михаць, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Ішук та Сергій Тодоров



WWW.GEEKACH.COM.UA



Турнірні квасолини

Додайте в гру карти квасолин, щоб зіграти турнір із 4 партій!
Перемагає той, хто збере найбільше квасолин. Або той, хто першим збере 10 квасолин.

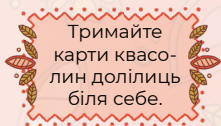
Приготування до турніру

1. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті з однією квасолиною долілиць.
2. Покладіть решту карт з однією квасолиною горілиць біля ігрового поля. Якщо граєте удвох або утрьох, можете покласти ці карти в коробку.
3. Перетасуйте всі карти з двома і трьома квасолинами й покладіть долілиць у стос біля ігрового поля.



Хто отримує квасолини

- ◆ Той, хто першим виклав усі свої карти, бере 2 карти квасолин.
- ◆ Той, хто другим виклав усі свої карти, бере 1 карту квасолини. У грі удвох другий гравець не отримує нічого.
- ◆ Той, хто третім виклав свої карти, бере 1 карту з однією квасолиною. У грі утрьох третій гравець не отримує нічого.
- ◆ Останній гравець, у кого на руці залишилися карти, скидає карту з найменшою кількістю квасолин. Якщо карт квасолин у гравця немає, він нічого не скидає.



Гючато́к на́ступно́ї гри

Першим ходить той, хто програв попередню партію.

Гюдрахуно́к квасоли́н

Гравці рахують квасолини після завершення 4-ї гри або коли хтось із гравців збере 10 або більше квасолин.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю квасолин на картах. Якщо таких гравців кілька, вони всі перемагають.



Ефекти

Якщо на викладеній вами верхній карті є один із цих символів (і ви не зібрали велику зграю), застосуйте його ефект:



1 Мала мураха

- ♦ Карта мурахи завжди підхожа.
- ♦ Якщо викладаєте карту мурахи на іншу мурахи, нічого не відбувається.
- ♦ Якщо викладаєте карту мурахи на іншу тварину, **візьміть на руку весь стос тварин**, крім карт викладених мурах.



2 Спритний горобець

- ♦ **Поміняйте** одну закриту карту з ряду перед собою на одну з карт на руці.
- ♦ Якщо ваша рука порожня, нічого не відбувається.



3 Лукава змія

- ♦ **Подивіться** на одну закриту карту в ряді будь-якого гравця.



7 Верткий мангуст

- ♦ Зробіть **додатковий хід** (після того як узяли карти на руку наприкінці ходу).



8 Дужий буйвіл

- ♦ Наступний гравець повинен зіграти карту **з таким самим або меншим значенням**.



11 Королівський тигр

- ♦ **Скиньте всі** карти зі стосу тварин, зокрема тигра.



? Голодна мавпа

- ♦ Карта мавпи завжди підхожа.
- ♦ Мавпу можна викласти окремо або разом з іншими підхожими картами.
- ♦ Якщо мавпа — не верхня карта, вона **копіює** тварину над нею.
- ♦ Якщо мавпа — верхня карта, вона **копіює** тварину під нею, застосовуючи її ефект.