

# ДЖУЦКВІК

МЕТАМОРФУС



ПРАВИЛА ГРИ



**RULES IN ENGLISH**

682:57 за міжгалактичним часом. Великий Вибух.  
Народження планети Земля.

733:02 народжені Великим Вибухом організми розпочинають свій шлях розвитку, долаючи перепони та приймаючи виклики довкілля. Джуни, мешканці Джунвіля (ДжунКвіку), розвиваються блискавично швидко. Щоб бути сильними, їм потрібно об'єднуватися в зграї й у такий спосіб боротися з собі подібними організмами за місце під сонцем. На кожному кроці на джунів чатує небезпека: якщо не злодії, брехуни, ненажери, то крижана хурделиця, депопуляція чи навіть метеоритний дощ. Як вижити молодій генерації істот? Лише сильний зрозуміє, лише сміливий та спритний здолає шлях із гнізда до перемоги, збираючись у зграї, роблячи сильним свій вид у вихорі природного відбору. Берися до справи! Ставай найсильнішим джуном у Всесвіті!

# КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

- 1) 89 карток «ДЖУН»
- 2) 8 карток «ВІРУС»
- 3) 1 картка «ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ»

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Відберіть і відкладіть окремо з колоди карток «ДЖУН» 5 карток миттєвої дії.

Характерний знак карток миттєвої дії такий



2. Ретельно перетасуйте колоду карток «ДЖУН» та роздайте кожному гравцю по 6 карток.
3. Додайте попередньо відкладені картки миттєвої дії до колоди карток «ДЖУН», що залишилася після роздавання, та, ретельно перетасувавши їх, покладіть колоду долілиць неподалік центру стола так, щоб було зручно добирати картки в ході гри.
4. Перетасуйте колоду карток «ВІРУС» та покладіть долілиць неподалік колоди карток «ДЖУН».
5. Виберіть випадковим чином першого гравця й покладіть перед ним картку «ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ».

У ході гри всі гравці беруть картки як із колоди «Джун», так і з колоди «Вірусів», а зіграні картки відправляються у відповідні скиди колод. Розігрування карток відбувається в центрі стола, у так званій ігровій зоні. Окрім того, під час гри кожен гравець матиме картки на руках, а також у відповідних персональних зонах під назвою «ДОМІВКА» та «ГНІЗДО».

Схематичне розміщення всіх колод, карток та ігрових зон наведено на малюнку нижче:



**ГНІЗДО** – це місце, де гравці зберігають у закритому положенні (долілиць) виграні в раунді картки «ДЖУН», із яких надалі складають ЗГРАЇ.

**ДОМІВКА** – це місце, де горілиць лежать картки «ДЖУН», уже складені в ЗГРАЇ.

## ЦІЛЬ ГРИ

Протягом гри гравці намагаються збирати й формувати ЗГРАЇ. Кожен гравець може сформувати ЗГРАЮ з карток «ДЖУН», які він у ході гри попередньо збере у своє ГНІЗДО.

**УВАГА!** Картки, які потрапляють у ГНІЗДО, не завжди формують ЗГРАЮ.

**ЗГРАЯ** складається з чотирьох карток «ДЖУН» номіналом від 1 до 4:



Щоб перемогти в грі, гравці повинні назбирати якомога більше ЗГРАЙ у своїй ДОМІВЦІ.

## ХІД ГРИ

Гра «ДжунКвік» складається з раундів, у кожному з яких гравці по черзі, у свій хід, повинні розігравати по одній картці «ДЖУН» в ігрову зону, викладаючи їх

у стос горілиць і збільшуючи номінал картки відповідно до тієї, яка була викладена до цього. Гравець, що викладе картку, якій ніхто не зможе протистояти, перемагає в раунді та забирає всі викладені в цьому раунді картки собі в ГНІЗДО. Наприкінці ігрового раунду гравці формують ЗГРАЇ з карток, які потрапили в їхнє ГНІЗДО. Якщо в ГНІЗДІ наявні чотири картки «ДЖУН» із різним номіналом, гравець формує з них ЗГРАЮ та перекладає її у свою ДОМІВКУ. Після цього гравці добирають із колоди картки «ДЖУН» (поповнюють руку до ліміту – 6 карток), а картка «ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ» передається наступному за годинниковою стрілкою гравцю, який викладає її перед собою горілиць (кожен раунд має свого першого гравця). Після цього розпочинається новий раунд.

## ХІД РАУНДУ

На початку кожного раунду в усіх гравців на руках повинно бути по 6 карток «ДЖУН».

Перш ніж раунд почнеться, гравці повинні переконатися, чи немає в них на руках карток МИТТЄВОЇ Дії. Якщо такі картки є на руках, їх потрібно розіграти, поки раунд не почався (детальніше в розділі «ОПИС КАРТОК»), після чого всі гравці добирають до шести карток на руку й за потреби знову розігрують картки МИТТЄВОЇ Дії, якщо такі опиняються на руках у гравців. Так відбувається, доки після добирання карток на руках усіх гравців не буде карток МИТТЄВОЇ Дії – лише тоді можна розпочинати раунд.

## РАУНД СКЛАДАЄТЬСЯ З ДВОХ ФАЗ:

- 1) фаза НАБІР ДО ГНІЗДА (почергові ходи)
- 2) фаза ВОЖДЯ (хаотичні ходи)

### ФАЗА НАБІР ДО ГНІЗДА:

Раунд починається з фази «НАБІР ДО ГНІЗДА». Перший гравець робить хід, викладаючи горілиць на середину стола картку «ДЖУН» будь-якого номіналу (1, 2, 3 чи 4), окрім «ДЖУН 4 ДОМІНАНТ». Далі, після першого гравця, хід переходить до наступного за годинниковою стрілкою гравця, який повинен поверх викладеної першим гравцем картки «ДЖУН», покласти свою картку «ДЖУН» вищого номіналу, зіграти карткою впливу чи спасувати.

Коли в першого гравця нема відповідної картки для першого ходу, то він на вибір має два варіанти: він або пасує (тоді діяти згідно з правилами, що описані нижче), або має запевнити в тому, що немає відповідної картки, усіх гравців, показавши всі свої картки, після чого має затасувати їх у загальну колоду, узяти шість нових карток на руку та розпочати хід.

**УВАГА!** У колоді карток «ДЖУН», окрім звичайних карток «ДЖУН» номіналом 1,2,3,4, є ще картки ВПЛИВУ (без номіналу, але з особливими діями, які можуть вплинути на хід гри), а також картки з номіналом та властивістю (детальніше в розділі «ОПИС КАРТОК»).

Правило викладання карток «ДЖУН» з номіналом завжди зберігається, навіть якщо гравці ходять



картками «ДЖУН» із властивостями, вони мають бути вищого номіналу, ніж уже викладена остання картка. Тобто, щоб зіграти картку «ДЖУН» із властивістю, вона також повинна мати номінал вищий за наявну, уже викладену попереднім гравцем картку зверху стосу в ігровій зоні.

Якщо під час фази «НАБІР ДО ГНІЗДА» в гравця для свого ходу на руках немає ні картки «ДЖУН» відповідного номіналу, ні відповідних карток ВПЛИВУ, то він може відмовитися від свого ходу – спасувати. Проте потрібно звернути увагу, на таке: якщо, пасуючи, гравець має хоча б одну викладену ЗГРАЮ у своїй ДОМІВЦІ, то він негайно повинен узяти одну картку з колоди «ВІРУС» та покласти її перед собою.

Спасувавши, гравець більше не бере участі в цьому раунді.

**ПРИМІТКА!** Наприкінці гри кожна картка «ВІРУС» нищить одну ЗГРАЮ, тобто змушує гравця відняти одну ЗГРАЮ від свого загального результату й відправити її в скид. Однак протягом гри ВІРУСІВ можна позбутися (розглянемо нижче).

Фаза «НАБІР ДО ГНІЗДА» (почергові ходи) триває до моменту, поки хтось із гравців не зіграє картку «ДЖУН» номіналом 4 або картку впливу «ПОЖИРАКА». Якщо стається одне з вищезазначеного, то фаза «НАБІР ДО ГНІЗДА» завершується й гравці переходять до другої фази – фази ВОЖДЯ.

**ПРИМІТКА!** Якщо в гравців нема на руках ані картки «ДЖУН» номіналом 4, ані картки впливу «ПОЖИ-РАКА», то раунд може завершитися достроково, ще у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА», – без розіграшу другої фази. У такому разі перемагає гравець, який зіграв останню картку.

## **ФАЗА ВОЖДЯ:**

**УВАГА!** Гравці, які під час першої фази раунду спасували, у фазі ВОЖДЯ участі не беруть.

Під час фази ВОЖДЯ гравці виконують ходи, розігруючи картки без певної почерговості, тобто хто забажав, той зіграв картку, викладаючи картки ВПЛИВУ поверх викладених у попередній фазі раунду карток. У цій фазі важливою є швидкість ухвалення рішень гравцем, адже, довго думаючи, можна втратити ініціативу й так дати можливість іншому гравцю перемогти в раунді. Проте слід дотримуватись алгоритму дій: якщо хтось із гравців швидше виклав свою картку, інші гравці вже не можуть викладати свої, доки не буде розіграна властивість попередньо викладеної картки.

Коли під час фази ВОЖДЯ два гравці одночасно викладають картку, спочатку застосовує ефект гравець, який є першим гравцем у раунді або який сидить ближче до нього, якщо рахувати проти годинникової стрілки. Якщо гравець не хоче або не може зіграти картку, він повинен спасувати.

**ПРИМІТКА!** Гравець, який пасує у фазі ВОЖДЯ, картку ВІРУСІВ не отримує.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд вважається завершеним, коли жоден із гравців не має варіантів ходу й усі пасують, унаслідок чого переможцем раунду вважається той гравець, яким було зроблено останній хід, тобто була розіграна (викладена) верхня картка.

Гравець, що виграв раунд забирає усі викладені картки в цьому раунді собі в ГНІЗДО, викладаючи їх долілиць (окрім карток ВПЛИВУ (без номіналу), що брали участь у раунді – їх потрібно відправити в скид).

Після завершення раунду гравці, якщо є змога, повинні зробити такі кроки:

- 1) використовуючи картки «ДЖУН» зі свого ГНІЗДА, сформувати ЗГРАЇ (детальніше читайте нижче) та викласти їх горілиць у ДОМІВКУ;
- 2) позбутися карток «ВІРУС» (як це зробити – читайте нижче);
- 3) передати картку «ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ» наступному за годинниковою стрілкою гравцю;
- 4) гравці по черзі, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, добирають картки так, щоб їх на руках було знову 6.

## ЯК ФОРМУВАТИ ЗГРАЇ?

Після завершення раунду гравці формують ЗГРАЇ з карток свого ГНІЗДА. Одна ЗГРАЯ складається з карток «ДЖУН» номіналом від 1 до 4 включно. Коли ЗГРАЮ сформовано, її необхідно викласти стосом горілиць перед собою (місце для ДОМІВКИ).

**УВАГА!!!** Картки «ДЖУН» із властивостями, що потрапили до ГНІЗДА (тобто властивості яких під час ходу не застосовувалися, а картка гралася як номінальна) та картка «ЕВОЛЮЦІЯ» беруть участь у формуванні ЗГРАЙ.

## ЯК ПОЗБУТИСЯ ВІРУСІВ?

Коли раунд закінчився й ЗГРАЇ сформовано, кожен гравець за бажанням може позбутися своїх карток «ВІРУС», що викладені перед ним.

Картки «ВІРУС» мають свій номінал (1–4) що вказаний на кожній із них. Щоб позбутись ВІРУСУ, гравець повинен скинути картки «ДЖУН» із ГНІЗДА загальним номіналом, що дорівнює або є більшим за ціну, вказану на картці ВІРУСУ. Наприклад, якщо на картці «ВІРУС» вказано ціну 3, то гравець може скинути або одну картку «ДЖУН» номіналом 3, або дві картки «ДЖУН» номіналом 1 та 2, або три картки «ДЖУН» номіналом 1, або одну картку «ДЖУН»

номіналом 4. Скидаючи картки «ДЖУН» з ГНІЗДА, гравець викладає їх горілиць у скид карток «ДЖУН», а відповідна картка ВІРУСУ відправляється горілиць до скиду карток «ВІРУС».

Одночасно гравець може позбутися декількох карток «ВІРУС», окремо сплативши картками «ДЖУН» за кожну з них.

**УВАГА!** Після того як гра завершиться, тобто наприкінці останнього раунду, властивості карток «ВІРУС» активуються і їх не можна позбутися, тому це потрібно намагатися робити раніше.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується тоді, коли одному з гравців потрібно взяти картку з колоди «ДЖУН», але колода виявляється порожньою. Тоді всі гравці докладають до карток свого ГНІЗДА картки з руки та складають ЗГРАЇ, якщо це можливо. Далі кожен гравець повинен скинути по одній сформованій ЗГРАЇ за кожну картку «ВІРУС», що викладена біля нього. Після цього гравці рахують кількість складених ЗГРАЙ. Виграє той гравець, у якого їх найбільше.

Якщо рахунок ЗГРАЙ рівний, перемагає гравець із більшою кількістю карток, що залишилися в ГНІЗДІ.

# ОПИС КАРТОК

## «ДЖУН» ІЗ ВЛАСТИВОСТЯМИ, КАРТКИ ВПЛИВУ ТА КАРТКИ МИТТЄВОЇ ДІЇ

### КАРТКИ «ДЖУН» ІЗ ВЛАСТИВОСТЯМИ

Картки «ДЖУН» з властивостями мають свій номінал, а отже, беруть участь лише у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА» та зберігають правило викладення згідно із зазначеним номіналом. Вони поділяються на такі категорії:



**1) ПОДВІЙНОЇ ДІЇ.** Такі картки гравець може зіграти як звичайну картку «Джун» за її номіналом без використання властивості або застосувати її властивість, після чого відразу відправити цю картку в скид.

Якщо гравець у свій хід хоче зіграти картку «ДЖУН» із властивістю та застосувати (активувати) її властивість, тоді ця картка не викладається на попередньо викладені на центр стола картки, а натомість гравець має викласти її збоку горілиць та виконати відповідну до цієї властивості дію.

Після проведення всіх дій, пов'язаних із властивістю, вважається, що гравець виконав свій хід. Наприкінці ходу гравець відправляє до скиду щойно зіграну картку та передає хід наступному гравцю.

Якщо гравець вирішує зіграти картку «ДЖУН» з властивістю без активації властивості, а як звичайну картку «ДЖУН» з номіналом, тоді він викладає її зверху вже викладених карток у центрі стола й на цьому його хід завершується.

## 2) ПРИМУСОВОЇ ДІЇ.

Символ, який вказує на те, що це картка «ДЖУН» з властивістю примусової дії



Такі картки гравець не може викладати зверху стосу в ігровій зоні; розігруючи таку картку він зобов'язаний застосувати властивість зазначену на картці, після цього відправити її в скид.



**3) ПОСТІЙНОЇ ДІЇ.** Така картка, як «ДЖУН ДОМІНАНТ» (номіналом 4), не потребує активації своєї властивості, оскільки вона працює стандартно протягом усієї гри.

Картка «ДЖУН 4 ДОМІНАНТ» за жодних обставин не може потрапити в скид до кінця гри (навіть за умови «ДЕПОПУЛЯЦІЇ» – опис нижче).

## РОЗГЛЯНЬМО РІЗНОВИДИ КАРТОК «ДЖУН» З ВЛАСТИВОСТЯМИ:



### «ДЖУН ЧИСТОБРЕХ»

Гравець, який вирішив активувати властивість цієї картки, спочатку повинен обрати собі опонента (будь-якого гравця), щоб зіграти з ним в гру «ПРАВДА ЧИ БРЕХНЯ». Після цього активний гравець викладає будь-яку кількість карток «ДЖУН» зі своєї руки долілиць перед собою та вголос озвучує, які саме картки він виклав. Наприклад: «Це дві картки «ДЖУН» номіналом 2», «Це картка «ГІСТЕРИКА» і т. д. Озвучуючи картки, гравець вільно може як казати правду, точно називаючи картки, що були викладені, так і казати неправду, вводячи в оману свого опонента. Після того як картки були викладені та озвучені, опонент повинен сказати, чи вірить він активному гравцю, чи ні, сказавши «Правда» або «Брехня».

Після цього картки перевертаються горілиць, і якщо опонент вгадав, тоді активний гравець повинен узяти усі свої картки «ДЖУН» з ГНІЗДА, перетасувати їх та дати опоненту витягнути собі наосліп одну з наявних карток. Витягнену картку опонент відправляє долілиць собі до ГНІЗДА.



Якщо ж опонент не вгадав, тоді вже він перетасує свої картки «ДЖУН» з ГНІЗДА, тоді як активний гравець наосліп витягає одну картку з наявних, докладаючи її до свого ГНІЗДА долілиць.

Якщо в гравця, що програв, немає карток «ДЖУН» у ГНІЗДІ, тоді противник витягає одну картку «ДЖУН» з його руки і, якщо це картка з номіналом, вона викладається до ГНІЗДА, інакше ця картка відправляється в скид карток «ДЖУН».

**УВАГА!** Картки, які застосовувалися в розігруванні картки «ЧИСТОБРЕХ», повертаються на руку до гравця, який їх розігрував.



## «ДЖУН ЗЛОДИЙ»

Активуючи властивість цієї картки, гравець витягає наосліп випадкову картку «ДЖУН» з ГНІЗДА будь-якого гравця й докладає її до свого ГНІЗДА. Якщо ні в кого з гравців ще немає сформованого ГНІЗДА, активний гравець обирає будь-якого гравця й витягає одну картку «ДЖУН»

з його руки. Якщо це картка «ДЖУН» з номіналом, тоді вона викладається до ГНІЗДА долілиць, інакше її потрібно відправити в скид карток «ДЖУН».



## «ДЖУН НЕПРОХА»

Активуючи властивість цієї картки, гравець обирає будь-якого суперника та забирає в нього одну сформовану та викладену ЗГРАЮ. Якщо ні в кого з гравців нема сформованих ЗГРАЙ, тоді властивість картки не може бути застосованою.



## «ДЖУН ДОМІНАНТ»

Це найсильніша картка «ДЖУН» з номіналом. Вона бере участь лише у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА». Її властивість діє постійно й не вимагає додаткової активації. У ході гри на картку «ДЖУН ДОМІНАНТ» не діють властивості карток «З ЧИСТОГО ЛИСТА», «РАНО РАДІТИ» та «ПОЖИ-

РАКА», а зібрану та викладену ЗГРАЮ, у яку входить «ДЖУН ДОМІНАНТ», не можна відібрати НЕПРОХОЮ. Під час активації картки «ПРИРОДНИЙ ВІДБІР» картка «ДЖУН ДОМІНАНТ» вважається найсильнішою карткою в будь-якому разі. Під час ДЕПОПУЛЯЦІЇ витягнена картка «ДЖУН ДОМІНАНТ» повертається до свого власника.

## КАРТКИ ВПЛИВУ

**ЦЕ КАРТКИ, ЯКІ НЕ МАЮТЬ НОМІНАЛУ  
Й МОЖУТЬ БУТИ ЗІГРАНІ В ПЕВНИЙ МОМЕНТ ГРИ:**



### **«З ЧИСТОГО ЛИСТА»**

Цю картку можна розігравати в обох фазах раунду. Розігруючи картку «З ЧИСТОГО ЛИСТА», викладіть її зверху вже зіграних карток у центрі стола. Після цього всі гравці розпочинають раунд заново з першої фази, у якій першим виконує хід наступний гравець. Усі картки, які були накриті картою «З ЧИСТОГО ЛИСТА», залишаються лежати в центрі стола, а гравці не добирають карток, а продовжують раунд з наявними на цей момент картками на руках.

Якщо картка «З ЧИСТОГО ЛИСТА» була розіграна під час фази ВОЖДЯ (другої фази раунду), гравці знову переходять до фази «НАБІР ДО ГНІЗДА» (першої фази раунду), тобто зверху картки «З ЧИСТОГО ЛИСТА» можна викласти картку «ДЖУН» з будь-яким номіналом. Однак усі гравці які вже спасували до цього моменту не беруть участі в подальшому розіграші раунду.

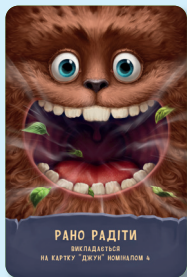
**УВАГА!** Картка «З ЧИСТОГО ЛИСТА» не може викладатися зверху на картку «ДЖУН» із властивістю «ДОМІНАНТ».



## «ЕВОЛЮЦІЯ»

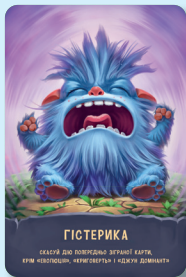
Ця картка впливу є «джокером», бо має відразу всі чотири номінали карток «ДЖУН» (1, 2, 3 та 4). Ця картка викладається у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА» та буде мати номінал на одиницю більший, ніж попередня картка. Наприклад, якщо вже є викладена картка «ДЖУН» номіналом 2, то викладена картка ЕВОЛЮЦІЯ буде відповідати номіналу 3

**УВАГА!** Коли картка «ЕВОЛЮЦІЯ» міститься в ГНІЗДІ, то під час фази «НАБІР ДО ГНІЗДА» її можна використати, щоб замінити будь-яку одну картку «ДЖУН» із будь-яким номіналом.



## «РАНО РАДІТИ»

Ця картка може застосовуватися лише у фазі ВОЖДЯ й може бути викладена лише на картку «ДЖУН» номіналом 4. Тобто коли хтось із гравців походив картокою «ДЖУН» номіналом 4, тим самим завершуючи фазу «НАБІР ДО ГНІЗДА» (першу фазу), то в другій фазі хтось із гравців може походити, викладаючи зверху картку «РАНО РАДІТИ» Отож ця картка сильніша за картку «ДЖУН» номіналом 4 (крім «ДЖУН ДОМІНАНТ»). Проте картка «РАНО РАДІТИ» не викладається на картку «ПОЖИРАКА».



## «ГІСТЕРИКА»

Ця картка скасовує дії будь-якої попередньо зіграної картки впливу чи з властивістю, крім карток «ЕВОЛЮЦІЯ», «КРИГОВЕРТЬ» та «ДЖУН 4 ДОМІНАНТ».

**УВАГА!** Дія картки «ГІСТЕРИКА» також поширюється й на попередньо викладену таку ж картку «ГІСТЕРИКА».



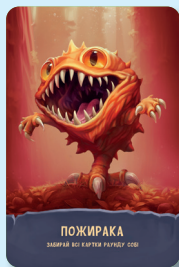
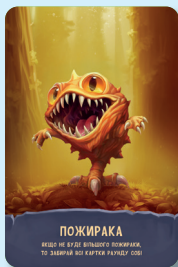
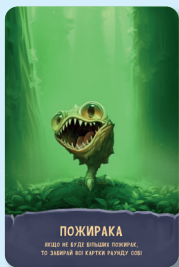
## «КРИГОВЕРТЬ»

Ця картка змушує всіх інших гравців пропустити два ходи, тобто активний гравець після розіграшу картки «КРИГОВЕРТЬ» може відразу зіграти ще 2 додаткові картки поспіль.

**УВАГА!** Картку «КРИГОВЕРТЬ» не можна скасувати карткою «ГІСТЕРИКА»

## «ПОЖИРАКА»

Картки «ПОЖИРАКА» можуть викладатися як у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА», так і у фазі «ВОЖДЯ». Викладена картка «ПОЖИРАКА» у фазі «НАБІР ДО ГНІЗДА» завершує її й переводить раунд у фазу «ВОЖДЯ». Гравець, який виклав картку «ПОЖИРАКА», може виграти раунд, якщо у фазі «ВОЖДЯ» на цю картку ні в кого не буде протидії. Хоча картка «ДЖУН» з властивістю «ПОЖИРАКА» не має номіналу, вона все одно викладається зверху стосу попередньо викладених карток «ДЖУН» у центрі стола, але в ГНІЗДО не потрапляє, а відправляється в скид. Картка «ПОЖИРАКА» не може бути викладена зверху картки «ДЖУН 4 ДОМІНАНТ» та картки «З ЧИСТОГО ЛИСТА». Проте картка «ПОЖИРАКА» є сильнішою від картки «РАНО РАДІТИ», властивість якої не діє на картку «ПОЖИРАКА».



Картки «ПОЖИРАКА» не мають номіналу, але мають визначену силу у відповідності одна до одної (дивіться візуальну відмінність на картках). Тобто картки «ПОЖИРАКА» мають взаємний вплив. Більший «ПОЖИРАКА» має перевагу над меншим.

Зверху на картки «ПОЖИРАКА» можна викласти картки «ПОЖИРАКА» з більшою силою, а також картку «ГІСТЕРИКА» та «З ЧИСТОГО ЛИСТА».

## КАРТКИ МИТТЄВОЇ ДІЇ



Картки миттєвої дії – це картки, умови яких усі гравці повинні виконати ще до початку раунду. Щойно хтось із гравців після роздавання карток отримує на руки з колоди «ДЖУН» картку (картки) з позначкою «МИТТЄВА ДІЯ» («БИТВА ДЖУНІВ», «ІМІГРАЦІЯ», «ЕМІГРАЦІЯ» та «ДЕПОПУЛЯЦІЯ»),

то відразу повинен викласти її (їх) на середину стола й виконати умови цієї картки (карток). Після виконання умов картки вона йде у скид, а гравці повинні добрати картки з колоди «ДЖУН» – до 6 на руку.

Якщо під час раунду виявилось, що в гравця на руках є картка миттєвої дії (гравець не зіграв її до початку раунду), тоді цей гравець отримує 2 штрафні картки «ВІРУС»!

**УВАГА!** Якщо одночасно було витягнуто кілька миттєвих карток одним чи кількома гравцями, то треба виконати їхні умови по черзі, рухаючись по колу за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця поточного раунду.

## РІЗНОВИДИ КАРТОК МИТТЄВОЇ ДІЇ:



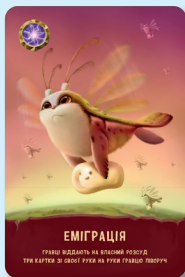
### «БИТВА ДЖУНІВ»

Усі гравці викладають з руки по одній картці «ДЖУН» будь-якого номіналу перед собою долілиць. Коли всі гравці виклали картки, вони перевертають їх горілиць та діють відповідно до результату:

- гравець, який виклав найбільшу за номіналом картку «ДЖУН», виграє цей природний відбір і забирає всі картки, що були викладені гравцями, до свого ГНІЗДА – долілиць.
- якщо кілька гравців виклали картки «ДЖУН» з найбільшим номіналом, тоді цей відбір виграє гравець, який виклав картку «ДЖУН» найменшого номіналу. Відповідно, усі картки цього відбору йдуть у його ГНІЗДО.
- якщо гравцями було викладено декілька карток «ДЖУН» найбільшого номіналу та одночасно декілька карток найменшого номіналу, визначити переможця неможливо. У такому разі оголошується нічия й усі гравці забирають назад свої картки «ДЖУН» собі на руку.

**УВАГА!** Властивості карток під час природного відбору не діють, до уваги беруться лише номінали карток.





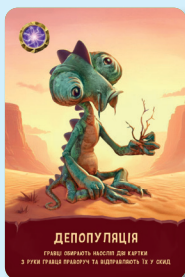
## «ЕМІГРАЦІЯ»

Усі гравці зобов'язані добрати на руки до 6 карток. Після цього, починаючи з першого гравця поточного раунду й за годинниковою стрілкою, гравці віддають на власний розсуд три картки зі своєї руки на руки гравцю ліворуч.



## «ІММІГРАЦІЯ»

Усі гравці зобов'язані добрати на руки до 6 карток. Після цього, починаючи з першого гравця поточного раунду й за годинниковою стрілкою, гравці забирають собі на руки, витягуючи наосліп, три картки з руки гравця праворуч.



## «ДЕПОПУЛЯЦІЯ»

Усі гравці зобов'язані добрати на руки до 6 карток. Після цього, починаючи з першого гравця поточного раунду й за годинниковою стрілкою, кожен гравець обирає наосліп дві картки з руки гравця праворуч та відправляє ці картки в скид. Якщо

так стається, що витягується картка «ДЖУН 4 ДОМІНАНТ», вона повертається гравцю, у результаті чого цей гравець втрачає лише одну картку.

Назва картки	Коли можна викласти	Чи завершує раунд	Чи можна нейтралізувати карткою «Гістерика»
<b>ДЖУН ЧИСТОБРЕХ</b>	У свій хід з номіналом у грі	<b>НІ</b>	<b>ТАК</b>
<b>ДЖУН ЗЛОДІЙ</b>	У свій хід з номіналом у грі	<b>НІ</b>	<b>ТАК</b>
<b>ДЖУН НЕПРОХА</b>	У свій хід з номіналом у грі	<b>НІ</b>	<b>ТАК</b>
<b>ДЖУН ДОМІНАНТ</b>	У свій хід з номіналом у грі	<b>ТАК</b>	<b>НІ</b>
<b>ПОЖИРАКА</b>	Будь-коли, окрім на картку «ДОМІНАНТ», «З ЧИСТОГО ЛИСТА» та «РАНО РАДІТИ»	<b>ТАК</b>	<b>ТАК</b>
<b>З ЧИСТОГО ЛИСТА</b>	У свій хід або будь-коли на стадії визначення вождя	<b>НІ</b>	<b>ТАК</b>
<b>ЕВОЛЮЦІЯ</b>	Будь-коли (адаптовуючись під номінал у грі)	<b>НІ</b>	<b>НІ</b>
<b>РАНО РАДІТИ</b>	Лише на «ДЖУН 4» на стадії визначення вождя	<b>ТАК</b>	<b>ТАК</b>
<b>КРИГОВЕРТЬ</b>	Будь-коли	<b>НІ</b>	<b>НІ</b>
<b>ГІСТЕРИКА</b>	Будь-коли	<b>НІ</b>	<b>ТАК</b>

Особливі властивості	Бере участь у фазі формування ГНІЗДА	Бере участь у фазі визначення вождя
Якщо в гравця немає гнізда (запасу) – брати картку з руки ДО СВОГО ГНІЗДА	ТАК	НІ
Якщо в гравця немає гнізда (запасу) – брати картку з руки ДО СВОГО ГНІЗДА	ТАК	НІ
	ТАК	НІ
За умови викладення раунд зразу завершується, бо на цю картку нічого не діє (навіть «НЕПРОХА» на зграю з ним!!!) «ДЖУН ДОМІНАНТ» ніколи не може потрапити в скид!	ТАК	НІ
«ПОЖИРАКА» більша може бути викладена на «ПОЖИРАКУ» меншу – не навпаки!	ТАК	ТАК
Може бути викладена на «ПОЖИРАКУ» та «ДЖУН 4», що продовжить гру. («ПОЖИРАКУ» потрібно покласти в скид за правилом використання властивості)	ТАК	ТАК
На стадії «НАБІР ДО ГНІЗДА» може закривати наступний за ходом будь-який номінал (перескакувати не можна). Також під час «НАБІР ДО ГНІЗДА» з ГНІЗДА може бути використана замість будь-якого номіналу.	ТАК	НІ
Ця картка безсила проти «ПОЖИРАКИ», і її на картку «ПОЖИРАКА» викласти не можна	НІ	ТАК
Якщо після розіграшу цієї картки ви першим ходом виграєте раунд («ДЖУН 4» або інші атаки), то ніхто «ГІСТЕРИКА» викласти не може, оскільки вони заморожені	ТАК	ТАК
Не діє на картки «ЕВОЛЮЦІЯ», «ДЖУН ДОМІНАНТ» та «КРИГОВЕРТЬ». Може скасовувати дію такої ж картки «ГІСТЕРИКА».	ТАК	ТАК



**ТАКА МАКА**  
БЮРО ІГОР