

# П р и г о т о 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. Викладіть 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**.



## ◆ 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 вказано 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.

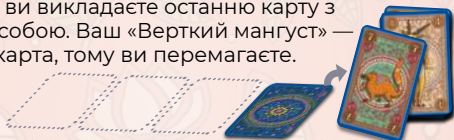
Якщо ви відкриєте карту чорної кішки, покладіть її на колоду горілиць. Тепер колоду вважають вичерпаною, а гравці більше не можуть брати з неї карти.

## 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.



Стор. тварин

## Творці

**Автор:** Ерік Андерсон Сунден  
**Розроблення:** Роланд Гюслар  
**Ілюстрації:** Сушріта Бгатчарджі  
**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](http://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](http://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.**

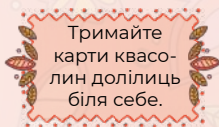
## Підготування до турніру

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.



## Підготунок наступної гри

Першим ходить той, хто програв попередню партію.

## Підрахунок квасолин

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 мураха, 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 підходящими картами.
- ♦ Якщо мавпа — не верхня карта, вона **копіює** тварину над нею.
- ♦ Якщо мавпа — верхня карта, вона **копіює** тварину під нею, застосовуючи її ефект.



# Голодна Лавна

## Загублені квасоліні

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