

Hungry monkey

Потерянная фасоль

Давным давно, Голодная Обезьяна потеряла в джунглях фасоль, которую она заготовила себе на завтрак. Она сбилась с ног в поисках фасоли, но не могла найти её. Она просила всех зверей помочь ей в поисках, от Быстрого Воробья до Короля Тигра, но они все проигнорировали её просьбу. Все, кроме Крошечного Муравья. Он забрался Тигру в ухо и велел ему помочь Голодной Обезьяне. Король Тигр испугался голоса у себя в ухе, и решил повиноваться. Раскатистым рыком он приказал зверям джунглей искать фасоль, и никто не посмел ему отказать. Наконец, Быстрый Воробей нашёл потерянную фасоль, и Голодная Обезьяна была очень довольна своим завтра-

Котопеченки

72 карты зверей
по 6 каждого из 12 видов зверей



Рубашка

1 карта чёрного

кота

Лицо и оборот



Для подсчета очков нескольких игр:

22 карты фасоли

10 карт с 1 фасוליной

6 карт с 2 фасолинами

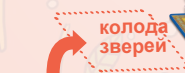
6 карт с 3 фасолинами



рубашка

Package place

1. Перемешайте все карты зверей и раздайте по 3 каждому игроку на руку.
2. Разложите по 4 карты зверей лицом вниз в ряд перед каждым игроком. **Нельзя смотреть эти карты, за исключением случаев, когда это предусмотрено эффектом карты.**
3. Положите оставшиеся карты зверей в центр стола лицевой стороной вниз, сформировав колоду.
4. Поднесите карту чёрного кота вертикально к колоде. Затем вставьте её в колоду на уровне, примерно соответствующем отметке на карте, указывающей на ваше количество игроков. При 5 и 6 игроках положите карту чёрного кота под колоду. Младший игрок начинает игру.



Карты зверей
выкладывать
сюда



Место для
сброса



Цель игры

В игре «Голодная обезьяна» у вас есть карты зверей как в руке, так и в ряду перед вами.

Чтобы победить, вы должны первым сыграть все свои карты: сначала с руки, а затем из вашего ряда карт. Если вы хотите сыграть несколько игр (до 4-х), вы ведёте подсчёт очков картами фа-солин

Ход игры

Игроки по очереди выкладывают карты на колоду зверей по часовой стрелке. В свой ход вы **должны**:

1. Сыграть **одну или более** карту лицом вверх на колоду зверей.
2. Активировать **эффект банды четырёх**, если возможно, **или** активировать **эффект зверя**, если применимо.
3. **Доберите из колоды до 3-х карт** в руку (если не открылась карта чёрного кота).

В свой ход вы пытаетесь :

— Оптимизировать ваши карты (ряд и руку) - пока не закончится колода.

— Избавиться от всех ваших карт - когда колода закончилась.

1. Разыграйте карты

Выберите один из 3-х способов розыгрыша карт :

♦ СИГРАЙТЕ КАРТЫ С РУКИ

Сыграйте **любое** количество одинаковых допустимых карт с руки.

Если вы сыграли более одной карты, активируется только эффект самой верхней карты. Вы **никогда** не можете играть недопустимые карты с руки.



Колода зверей



♦ СЫГРАТЬ 1 КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ

Возьмите верхнюю карту из колоды и сыграйте её лицом вверх на колоду зверей.

Примечание: Вы можете выбрать сыграть карту из колоды, несмотря на то, что у вас в руке есть допустимая карта.

♦ СЫГРАТЬ 1 КАРТУ ИЗ ВАШЕГО РЯДА КАРТ

Если у вас в руке нет карт, вы **должны** сыграть карту из вашего ряда карт на колоду зверей.

Примечание :
Эта опция возможна **ТОЛЬКО** после того, как открылась карта чёрного кота



Допустимые карты зверей :

Чтобы карта была допустимой для выкладывания на колоду зверей, она должна иметь **такое же или большее** число, чем верхняя карта колоды зверей.

Если **колода зверей пуста**, любая карта допустима.

Если вы играете карту из колоды или вашего ряда карт, результат зависит от того, допустима карта или нет.

Если да: так же как если бы вы сыграли карту с руки. Она может активировать эффект банды четырёх или эффект карты.

Если нет: Вы должны взять колоду зверей, включая сыгранную карту, себе в руку. НЕ активируйте эффект карты

Пример : Вы играете карту из колоды: Хитрая змея (3). Её значение меньше, чем у карты Мудрого Слона (10), что делает её недопустимой картой. Возьмите всю колоду зверей себе в руку и не активируйте эффект Хитрой Змеи.



Заберите все карты !

Важно : если колода пуста и у вас на руках только недопустимые карты, вы должны добавить колоду зверей в свою руку. На этом ваш ход заканчивается.



2. Активация эффекта

Только самая верхняя сыгранная карта активирует эффект. Эффект может быть либо банда четырёх (может быть активирован любым зверем), либо эффектом зверя, отмеченным значком.

Если активирован эффект банды четырёх - вы должны игнорировать эффект зверя

Пример :
Вы сыграли 2-х Быстрых Воробьёв, вы активируете эффект зверя **только 1 раз**



ЭФФЕКТЫ КАРТ ЗВЕРЕЙ



Если у самой верхней карты есть особый значок, это активирует эффект.

Все эффекты карт зверей подробно описаны на стр. 8.

Голодная Обезьяна: Эффект копирования Голодной Обезьяны постоянен и не требует активации.

БАНДА ЧЕТЫРЁХ

Если наверху колоды зверей четыре или более карт одного вида (включая Голодную Обезьяну, копирующую число лежащей под ней карты), текущий игрок **ДОЛЖЕН** :

- 1.** Немедленно сбросить все карты колоды зверей в колоду сброса лицом вниз без активации эффекта карт.
- 2.** Добрать в руку до 3-х карт.
- 3.** Сделать ещё один ход.

Примечание : банда четырёх может быть сформирована картами разных игровых. Просто проверьте наличие 4-х или более карт одного вида наверху колоды зверей.

Пример : Вы играете 3 Упрямых Носорогов вместе с Голодной Обезьяной, они образуют банду четырёх.



3. Deberitane go 3 karte

Возьмите карты из колоды, чтобы в руке стало 3 карты.

Если у вас 3 или более карт в руке, не берите карты из колоды.

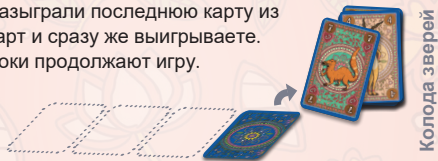
Если вы открыли карту Чёрного Кота, оставьте её наверху колоды. Теперь считается, что колода закончилась, и никто не может брать из неё карты.

König der Karte

Первый игрок, разыгравший все свои карты и из руки, и из ряда карт, становится **победителем**. Игра продолжается с оставшимися игроками, пока только у одного из них не останутся карты.

Этот игрок проиграл.

Пример : вы разыграли последнюю карту из вашего ряда карт и сразу же выигрываете. остальные игроки продолжают игру.



தரேவிட்ட

Auteur : Erik Andersson Sundén

Développement : Roland Goslar

Illustrations : Sushrita Bhattacharjee

Livret de règles : Hanna Björkman

Graphismes : Marina Fahrenbach

Relecture VO : Sabine Machaczek

Producteur : Heiko Eller-Bilz

Remerciements : Chris Baylis, Autumn Collier, Michael Kränzle, ainsi que tous nos amis et testeurs.

Testeurs : My Sundén, Gustav Sundén, Eliás Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén et Rickard Roxvall.

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

© 2021 HeidelBÄR Games GmbH. Les éléments suivants sont des marques déposées de HeidelBÄR Games GmbH :

Hungry Monkey, le logo HeidelBÄR Games et HeidelBÄR Games. Édition française distribuée en exclusivité par IELLO SAS. Tous droits réservés. IELLO SAS - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France



WWW.HEIDELBAER.DE



<https://ecofriendlygame.com/fr>



Настольна гра з фасолін

Вы можете использовать карты фасоли для подсчёта очков за 4 игры.
Побеждает игрок, у которого больше фасолин, или первый игрок, набравший 10 фасолин.

Розклад

1. Роздайте кожному гравцю карту з 1 фасоліною лицьом вниз.

2. Остальные карты с 1 фасоліною положите лицьом вниз рядом с ігровою зоною. При грі вдвоєм или втроєм можете положить оставшиеся карты с 1 фасоліною обратно в коробку.

3. Перемешайте все карты с 2 и 3 фасолінами и положите их лицьом вниз рядом с ігровою зоною.

Визначення фасолін

Первый игрок, разыгравший все свои карты, берёт карту с 2 фасолінами.

Второй игрок, разыгравший все свои карты, берёт карту с 1 фасоліною.

При грі вдвоєм второй игрок не получает очки

Третий игрок, разыгравший все свои карты, берёт карту с 1 фасоліною.

При грі втроєм третий игрок не получает очки.

Последний игрок с оставшимися в руке картами сбрасывает самую маленькую карту с фасолінами. Если у него их нет, он ничего не сбрасывает.

Начало следующей игры

Игру начинает игрок, проигравший в предыдущей игре.

Второвий раунд визначення очків

Итоговый подсчёт очков начинается, когда у любого из игроков после игры остаётся **10 или более фасолин**, либо когда сыграно **4 игры**.

Побеждает игрок с наибольшим количеством фасолин.

В случае ничьей выигрывают все игроки, набравшие одинаковое количество очков.



Карты фасоли лежат перед вами лицьом вниз



Эффекты

Если самая верхняя карта, которую вы разыграли, является одной из ниже перечисленных, и вы не активировали Банду Четырёх, её эффект активируется следующим образом :



Крошечный Муравей

- ♦ Эта карта **всегда допустима**.
- ♦ Если вы сыграли своего муравья на другого - ничего не происходит

- ♦ Если вы сыграли муравья на другого зверя - заберите себе в руку все карты зверей, кроме только что сыгранного муравья.



2 Быстрый Воробей

- ♦ **Поменяйте** одну из ваших закрытых карт на одну из карт в вашей руке.
- ♦ Если ваша рука пуста - Быстрый Воробей не имеет эффекта.



3 Хитрая Змея

- ♦ **Посмотрите** одну закрытую карту любого игрока.



7 Стройный Мангуст

- ♦ Сделайте **дополнительный ход** (дополнительный ход начинается после добора карт в руку).



8 Сильный Буйвол

- ♦ Следующий игрок должен сыграть **такую же карту, или карту с меньшим значением**.



11 Король Тигр

- ♦ **Сбросьте** все карты из колоды зверей, включая Короля Тигра, в колоду сброса.



? Голодная Обезьяна

- ♦ Расценивайте Голодную Обезьяну как **копию карты, которая лежит под ней**.
- ♦ Если под картой Голодной Обезьяны нет карты, расценивайте ее как копию карты, лежащей на ней. Если у скопированной карты есть эффект, он активируется.