

## «ЧУДОВИЩЕ ДЖИО-ДЖАНГИ»

В этой игре вас ждет увлекательное путешествие в совершенно неизвестную местность, имя которой Джио-Джанга. Если вы любите удивительные приключения и захватывающие душу опасности, если вы цените охоту с кинокамерой и настоящим ружьем, если хотите встретиться с неведомыми и ужасными животными и даже чудовищами, то тогда — эта игра для вас!

### КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Игровое поле		1 шт.
Предметные карточки		48 шт.
Карточки ситуаций		32 шт.
Деньги	10.000	22 шт.
	50.000	22 шт.
	100.000	22 шт.
	500.000	22 шт.
Кубики		1 шт.
Фишки		5 шт.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

#### Цель

С честью пройти все испытания: умело и экономно снарядиться в дорогу, преодолеть трудности и неожиданности на пути в неведомую страну Джио-Джанга, а уже там суметь сфотографировать или заснять на кинолентку ужасных животных, которые очень опасны. И при нападении этих чудовищ вам придется брать в руки оружие. Но главное — вам нужно вернуться назад живым и богатым

#### Начало игры

Вначале каждый игрок получает кредит в 150.000. Эти деньги он тратит на снаряжение в экспедицию. Часть этой суммы можно выделить для оплаты переправы через реку, на туземцев, на покупку у них лошадей, а кто-то припасет деньги и на возвращение. Для удобства выбора и покупки предметов снаряжения, а также оплаты услуг вам предлагается следующая таблица.

**Таблица предметов снаряжения и услуг**

Предмет снаряжения или вид услуги	Кол-во карточек	Стоимость за один	Особая характеристика
Аптечка	3	10.000	В ней лекарства от болезней, ран, укусов насекомых...
Спецодежда	3	10.000	Впереди москиты, муха Це-Це, скорпионы и другая мерзость...
Пробковый шлем	3	10.000	Солнце, камни, топоры туземцев, а вы без шлема — опасно!
Дымовые шашки	3	10.000	В самую критическую минуту помогут только они.
Подарки для туземцев	4	10.000	На пути вас ждут туземцы-людоеды. Если не задобрить, съедят!
Надувная лодка	3	10.000	1 место и вся поклажа без лошади. Зато туда и обратно.
Переправа на лодке местных жителей		20.000	1 место, снаряжение и лошадь.
Переправа на плоту		40.000	Или 2 места и весь груз, но без лошадей.
			2 места + 2 лошади + весь груз
			3 места + 1 лошадь + все вещи
			4 места с поклажей, но без лошадей
Лошадь (начало игры)	3	30.000	Лошадь дает вам очень быстрое передвижение: бросок кубика + 6 (шестерка). А также часто это спасение на ужасных болотах.
Лошадь (у туземцев) (и в монастыре)		40.000	
Фотоаппарат	3	20.000	Цена одного фотоснимка 50.000, деньги платятся сразу!
Кинокамера	2	40.000	Цена одной киносъемки 70.000, деньги выдаются немедленно!
Видеокамера	1	60.000	Цена одного видеопизода 100.000 и тут же получите деньги!
Револьвер	3	30.000	Серия: 6 выстрелов подряд.
Охотничье ружье	3	50.000	Попадание в цель: цифры на кубике — 5-6.
			Серия: 4 выстрела подряд.
Боевое ружье «Винчестер»	2	80.000	Попадание в цель: цифры 4-5-6.
			Серия: 6 выстрелов подряд.
Карабин с оптическим прицелом	1	100.000	Попадание в цель: цифры 4-5-6.
			Серия: 5 выстрелов подряд.
			Попадание в цель: цифры 3-4-5-6.

При выборе оружия обратите внимание на то, что стреляющий игрок сразу за игровой ход выпускает целую серию выстрелов, а чем больше выстрелов, тем вероятнее попадание в цель. Важно и то, сколько цифр на кубике показывают попадание в цель. Чем больше цифр, тем точнее и надежнее ваше оружие. Можно купить 2 револьвера и стрелять двумя руками.

Жребием определите очередность ходов. После этого по кругу начинайте покупать предметы снаряжения, каждый раз приобретая лишь один предмет — вещей немного и что-то кому-то не достанется!

### **Движение по полю.**

В этой игре двигаться можно в любую сторону. На сколько клеток — определяет брошенный кубик. Если у вас есть лошадь, то к цифре кубика каждый раз приплюсовывается «шестерка» (6). Но когда это необходимо, можно вести лошадь на поводу. Надо лишь заранее — до хода — предупредить об этом и бросить кубик, при этом ваша фишка передвигается без добавки цифры «6».

Если вы подходите к домикам, монастырю, хижинам, кострам, сколько бы не было цифр на кубике — вы обязаны остановиться.

В тупиках там, где находятся чудовища, вы также независимо от цифр кубика обязательно останавливаетесь на красных клетках.

Движение по игровому полю должно проходить последовательно: через водную преграду к большому дому, от него по горным тропам к монастырю, далее — к хижине, а от нее по болотам к костру, после которого путь лежит к чудовищам. Таким же образом обратно.

### **Привал.**

Это охотничьи домики, монастырь, хижины, костры. Здесь — отдых, остановка. А главное — тот, кто первым достигает этих мест, имеет право даром получить одну из следующих вещей, при условии, что карточки этих предметов остались нераскупленными в начале игры: аптечка, спецодежда, пробковый шлем, подарок для туземцев, надувная лодка, дымовые шашки, револьвер.

### **Монастырь.**

В монастыре можно купить любую вещь, указанную в таблице, а также продать лишние предметы снаряжения по тем же ценам.

### **Желтые клетки.**

Попав на эти клетки, вы открываете специальные карточки ситуаций, которые лежат стопкой лицевой стороной вниз. Не забудьте потом положить карточку под стопку!

Если в этих карточках говорится, что вы имеете право получить различные предметы снаряжения, то вы берете только те, которые имеются в наличии, т. е. остались не раскупленными. Иногда картинку с лошадью может заменить карточка ситуаций.

### **Синие клетки**

Переправа через реку имеет 4 варианта: через пороги в самом верховьи реки, где можно вести лошадь на поводу; на лодке местных жителей; на плоту; на надувной лодке, которую вы сами купили. То же самое и в обратную сторону.

Попав на синие клетки, знайте, что это опасные места на реке. Однако не все так страшно, многое зависит от того, как вы переправляетесь через реку:

- 1) если вы идете через пороги (с лошадью и без нее) — бросьте кубик: цифры 1-2, выпавшие при броске, печально поведают о гибели вашего путешественника. Вам придется начать игру с начала! При этом все вещи, деньги и лошадь также тонут в реке.
- 2) если на лодке местных жителей — бросьте кубик: все цифры кроме 1-2 говорят, что все отлично и можно продолжать путь; цифры 1-2 указывают, что лодка набирает воду и надо возвращаться на берег, да к тому же 1 из ваших вещей утонула (по вашему усмотрению). И теперь платите за новую лодку.

- 3) если на плоту — бросьте кубик: цифра 1 говорит о том, что плот развалился и надо вернуться назад, чтобы купить новый плот, лодку или идти через пороги. Остальные цифры — всё в порядке!
- 4) если на надувной лодке — бросьте кубик: цифры 1-2 указывают, что вы тонете и надо вернуться назад, при этом вы теряете 2 предмета снаряжения (по вашему усмотрению). И вам теперь надо покупать новую лодку! Или идти через пороги.

При переправе через реку во всех 4 вариантах на берегу следует остановиться, сколько бы цифр не выпало на кубике!

При переправе через реку те, у кого есть лошадь, «шестерку» (6) к цифрам кубика не приплюсовывают!

### Зеленые клетки.

Это опасные места на болотах. Если вы попали на эти клетки, то бросьте кубик:

1-2-3 — москиты! Ничего страшного, если на вас спецодежда или у вас есть аптечка, в ней «хинин» от лихорадки! Но если спецодежды нет, то вы заболеваете желтой лихорадкой и остаетесь на этом гиблом месте до тех пор, пока на кубике при вашем ходе не выпадет цифра 6 («шестерка»)! Тогда снова вперед.

4-5-6 — эти цифры погружают вас в ужасную трясины! Однако есть варианты спасения:

- а) у вас есть лошадь — она тонет, а вы двигаете свою фишку на любую соседнюю клетку;
- б) бросайте все свои вещи, предметы и шкуры животных, кроме оружия — и вы спасены! А фишку — на соседнюю клетку.
- в) кидайте веревку, т. е. бросайте кубик 3 раза, цифры 1 или 6 помогут вам благополучно выбраться из трясины. Другие цифры, к сожалению, говорят нам о гибели вашего путешественника.

Последовательность выбора вариантов строгая: «а», «б», «в». Нельзя сначала бросать веревку, а потом топить лошадь или избавляться от вещей.

### Красные клетки:

Если вы попали на эти клетки, то это всегда опасное приключение.

**Туземцы.** Совершенно злые и ничего не понимающие товарищи. Плохо, что их много: встреча с ними крайне драматична. Но есть варианты:

- а) дайте им подарки — и продолжайте свой путь,
- б) отсчитайте 10.000 — и не обращайтесь на них внимания,
- в) дайте им что-нибудь из своей поклажи — и нет проблем,
- г) купите у них лошадь — и они вам еще «спасибо» скажут,
- д) зажгите и бросьте в них дымовые шашки — и всё «о'кэй!».

Однако если вы ничего не можете сделать из того, что предлагается, то можно скорбно попрощаться с вашим путешественником — дикие туземцы его поджарят на медленном огне и тихо-мирно съедят.

**Гангстер. Жрецы-людоеды. Бешеный туземец. Пума.** Здесь нужен один точный выстрел — одно попадание в цель. Если не попали, то вашего путешественника, к сожалению, больше не существует.

**Охота на чудовищ.** На этих клетках бросьте кубик: цифры 1-2-3 указывают, что животные вдалеке и спокойны — можно заниматься фото- и киносъемкой. При этом вместо фотографий, кино- и видеоэпизодов (условно) вы сразу же получаете деньги! Чтобы продолжать съемку и опять получать деньги, надо в свой очередной ход бросить кубик и надеяться, что выпадет 1-2-3.

Каждый игровой ход — это один фотоснимок, один кино- или видеоэпизод, соответственна им и оплата!

Стоимость фотоснимков и кино-видеоэпизодов даётся в таблице, но у каждого животного есть свой коэффициент редкости (к. р.), который определяет окончательную цену снимку. Например, к. р. = 2, цена удваивается.

Если на красных клетках у вас выпадает на кубике 4-5-6, то ваше положение резко ухудшается! Чудовище агрессивно и готовится напасть на вас. Придется отстреливаться. Попасть в цель нужно только за одну серию выстрелов, причем не один раз! Правда, можно бросить дымовую шашку и уйти с клетки, не рискуя судьбу. Чтобы убить

<b>гигантского крокодила</b>	— 2 попадания а цель,
<b>гигантскую змею</b>	— 2 попадания а цель,
<b>птеродактиля (ящера)</b>	— 3 попадания а цель,
<b>эйпу</b> (человекообразную обезьяну)	— 3 попадания а цель,
<b>монстра</b> (чудовище Джио-Джанги)	— 5 попадания а цель,

После того как сделана серия выстрелов, а чудовище не убито, игрок ждет ответного хода животного, после чего может стрелять вновь. Ответный ход животного проводится партнерами игрока также броском кубика. Нападение животного: бросок кубика — цифры 1-2-3 скажут, что всё в порядке; цифры 4-5-6 — ваш охотник погиб! Но помните, что

<b>гигантский крокодил</b> нападает за ход	— 2 раза,
<b>гигантская змея</b>	— 2 раза,
<b>птеродактиль</b> (ящер)	— 3 раза,
<b>эйпу</b> (человекообразная обезьяна)	— 3 раза,
<b>монстр</b> (чудовище Джио-Джанги)	— 5 раз.

#### **Коэффициент редкости (к. р.)**

Гигантский крокодил	к. р. = 1
Гигантская змея	к. р. = 1
Птеродактиль (ящер)	к. р. = 2
Эйпа	к. р. = 2
Монстр	к. р. = 4

#### **Шкуры животных.**

Если вы убили чудовище, то берете карточку с его видом. Продать шкуру можно в монастыре или в гостинице (начало и конец игры).

Гигантский крокодил	— 150.000
Гигантская змея	— 150.000
Птеродактиль (ящер)	— 250.000
Эйпа	— 250.000
Монстр	— 500.000

#### **Подведение итогов игры.**

Игра прекращается в тот момент, когда назад возвращается хотя бы один из игроков, остальным идти назад не обязательно. После чего подсчитывается количество денег, полученных за фотографии, кино- и видеоэпизоды. Продаются шкуры животных и вновь приплюсовываются к общей сумме, также продаются и предметы снаряжения.

Общая сумма вырученных денег и определит лучший результат!

Автор игры — **руководитель Главной творческой лаборатории фирмы «Летра-Релакс», кандидат педагогических наук — Л. А. Трапезников.**