



Giochi Uniti



Džunglis on kõik väga-väga näljased... Toiduotsinguil aga tuleb pidevalt ette vaadata, et mõni teine elajas sind ennast nahka ei paneks! Näljased tiigrid jälgivad sind põõsastest ning raisakotkad tiirlevad pea kohal. Sa pead otsustama, kas süüa toit teiste eest ära või hoida ohutult karja seltsi. Millist toitu suudad sa oma loomadele leida? Mängi oma kaarte arukalt, kuna muidu võid sattuda mõne suurema looma toidulauale. Maod, pändikud, nahkhiired – see džungel lausa kihab elust. Kuid kõige lõpus koristab ikka tüügassiga kõik ära! Suudad sa leida kõige maitsvamad palad? Lauamängus „Džunglieine“ võid sa seda proovida!

*Krõmps!..



Mängu osad

110 loomakaarti, jagatud 5-de pakki (punane, kollane, roheline, sinine ja lilla), igaühes 22 kaarti: 6 pühvlit, 4 pärdikut, 4 elevanti, 3 tiigrit, 1 madu, 1 raisakotkas, 1 tüügassiga, 1 nahkhiir, 1 noorloom.



36 taimekaarti:

12 rohhtaime, 12 banaani

12 pähklit.



9 ikaldusekaarti:

3 rohhtaime, 3 banaani

3 pähklit.



6 küllusekaarti:

2 rohhtaime, 2 banaani

2 pähklit.



Karja juht



Metsik kütt



Mängujuhend



Mängu eesmärk

Aeg einestamiseks! Mängijad püüavad ära süüa rohkem toitu – kas siis taimi või loomi – kui teised mängijad. Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem punkte.

Vihje mängijatele: Et saada tõeliselt heaks mängijaks, peaksid sa tutvuma kõigi pakis leiduvate loomadega – kõigil neil on omad eelised. Elevandid on tugevamad kui teised, kuid söövad vaid kõige vähemväärtuslikumat toitu. Pärdikud võivad süüa kõike, kuid nad pääsevad toidu ligi vaid siis, kui tugevamad loomad on juba einestanud. Pühvlid söövad kiirelt, kuid peavad hoidma end tiigrite eest, kes just neid ootavadki... Ja ära unusta erilisi loomi...

Mängu ülesseadmine

Iga mängija valib ühe värvilise paki ning segab selle, moodustades sellest tagurpidi loomapaki. Ta tõmbab oma loomapakist 6 kaarti – need moodustavad tema kaardikäe mängu alguses.

Sega kõik taimekaardid kokku – neist saab tagurpidi taimepakk. Seejärel pööra ümber piisavalt kaarte, et „täita džungel“ esimeseks vooruks.

Igal voorul tuleb taimekaarte pöörata ümber niikaua, kuni **igat tüüpi taime on vähemalt 1** (rohhtaim, banaan ja pähkel) **ning kaarte on rohkem kui mängijate arvule vastav vähim hulk:**

2 mängija puhul: vähemalt 3 taimekaarti,

3 mängija puhul: vähemalt 5 taimekaarti,

4 mängija puhul: vähemalt 6 taimekaarti,

5 mängija puhul: vähemalt 7 taimekaarti.

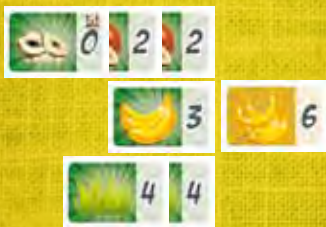
Märkus: Kõik ikaldusekaardid lähevad selle vähima hulka (kuigi kaardid ei anna punkte). Seevastu küllusekaarte selle vähima hulka **ei loeta**.

Taimekaarte ümber pöörates tuleks sama tüüpi kaardid kokku panna. Teistega kokku tuleks panna ka ikaldusekaardid. Küllusekaardid pannakse sama taimekaardi tüübi lähedusse, kuid mitte kokku.

Metsiku küti kaart pannakse mängulaua keskele.

Mängija, kes sõi sel hommikul kõige varem hommikusööki, alustab mängu ning võtab karjajuhi kaardi.

Näide: 4 mängijaga tuleb lauale tõmmata vähemalt 6 taimekaarti, igast tüübist vähemalt üks. Ikaldusekaart (väärtusega 0) läheb päkklikaardina arvesse, kuid küllusekaart banaanikaardina mitte. Seega on esimesel voorul laual õigetpidi 7 kaarti.



Loomakaardid

Iga pakk koosneb kolme tüüpi loomakaardist:

TAIMETOIDULISED (elevandid, pühvlid, pädikud ja tüügassead): Need loomad söövad vaid taimi. Kaardil on märgitud meeldivuse järjekorras (alustades vasakult, kõige meelepärasemast), milliseid taimi loom sööb. Taimetoidulistel loomadel on kaardil märgitud jõud. Pühvli- ning pädikutel on kaardil märgitud ka kaardi väärtus punktides, kui nad kellegi teise toidulauale satuvad.

Jõud



Lemmiktoit:
järjekorras
vasakult paremale

Punktid

LIHATOIDULISED (tiigrid ja raisakotkad): Need loomad söövad vaid taimetoidulisi loomi. Kaardil on märgitud meeldivuse järjekorras (alustades vasakult, kõige meelepärasemast), milliseid loomi ta sööb. Tiigritel on kaardil märgitud ka jõud.

Jõud



Lemmiktoit:
järjekorras
vasakult paremale

ERILISED LOOMAD (nahkhiir, madu, noorloom): Nendel loomadel on eriomadused, mis mõjutavad teisi loomi.



Eriomadus

Taimekaardid

Taime tüüp



Punktid

Esimene voor

Alustav mängija valib enda käest kaks kaarti ning asetab need lauale: ühe õigetpidi ning teise tagurpidi. Päripäeva edasi minnes, teevad sedasi kõik mängijad. Seejärel pööratakse kõik tagurpidi olevad kaardid samal hetkel ümber.

Nüüd on aeg DŽUNGLIEINEKS!

Iga mängija loomad üritavad leida toitu, mis vastaks nende võimetele ning maitsele.



Oled näljane?

Esmalt vaata, kas mängulaul on nahkhiiri või madusid. Need loomad kasutavad oma eriomadusi enne, kui teised loomad sööma jõuavad:



Mängides oma käest **nahkhiire**, aseta see omal valikul ühele **taimtoidulisele** loomale. Soovi korral võid mängida nahkhiire ka mõnele oma loomale. Valitud looma jõud väheneb kahe võrra. See mõjutab, millal loom süüa saab.

Märkus: Kui looma jõud väheneb nullini või vähemale, jääb see siiski mängu ning võib toituda (jõu järjekorras). Kõik teised loomad söövad enne tiügassiga. Kaht nahkhiirt ei ole lubatud ühele loomale panna.



Mängides oma käest mao, jookseb suurima jõuga loom (või loomad, kui jõudude vahel on viik) minema. Loomad, kes ära jooksid pannakse kasutatud kaartide pakki.

Kui laual on rohkem kui üks madu, mõjutavad nad mängu vaid korra – vaid kõige suurema jõuga loom (või loomad) jooksevad ära.

Märkus: Madu võib minema peletada ka mängija enda teise looma, kui selle jõud peaks olema kõige suurem.

Ülejäänud loomad võivad nüüd sööma asuda. Tugevamad einestavad alati esimesena: alustades kõige suurema jõuga loomast, pistab igaüks nahka oma lemmiktoidu. Kui kahel loomal on võrdne jõud, sööb enne alustava mängija või alustavale mängijale päripäeva lähema mängija loom. See kehtib ka loomade puhul, kellel puudub jõud.

Iga mängija moodustab söödud toidupaladest enda ette punktide paki. Tähtis: Mängija, kelle loom sööb voorus kõige esimesena, saab Metsiku küti kaardi.



Elevandid: Kui elevant einestab, võta omal valikul üks pähklikaart. Kui pähklikaarte ei ole, võta üks banaanikaart. Aseta võetud taim oma kogutud punktide pakki.



Tiigrid: Kui tiiger einestab, võta suurima jõuga pühvel või pärdik (viigi korral sööb tiiger ära alustavale mängijale päripäeva lähemal oleva mängija looma). Aseta saadud loom oma punktide pakki.

Kuid vaata ette! Sinu tiiger võib ära süüa ka mõne su enda looma! Kui see peaks juhtuma, pane ärasöödud pühvel või pärdik kasutatud kaartide pakki.





Pühvel: Kui pühvel einestab, võta omal valikul üks rohttaim. Kui rohttaimesid ei ole enam alles, võta üks banaanikaart. Aseta võetud taim oma punktide pakki.



Pärdik: Kui pärdik einestab, võta omal valikul üks banaan. Kui banaane ei ole enam alles, võta üks pähklikaart, ning kui isegi neid pole enam alles, võta üks rohttaim. Aseta võetud taim oma punktide pakki.



Tüügassiga: Tüügassead söövad alati pärast teisi loomi. Kui su tüügassiga einestab, vali allesjäänud banaanidest ja rohttaimedest endale kaks meelepärasemat ning aseta need oma punktide pakki.



Noorloom: Kui sa mängid noorlooma kaardi, ühineb see sinu teise loomaga (oma „emme“ või „issiga“). Noorloom sobib kokku vaid elevandi-, pühvli- või pärdikukaardiga. Kui noorlooma vanem einestab, saab ka noorloom süüa (vali veel üks kaart, jäädes looma vanemale seatud piiridesse). Kui vanem jookseb mao tõttu minema või süüakse ära, ei söö noorloom midagi.

Märkus: Vooru jooksul saab küllusekaarte süüa täpselt samamoodi nagu kõiki teisi sama tüüpi taimi.



Kui loomad einestavad, peavad nad mõnikord ära sööma ka ikaldusekaardi. Kui laual on raisakotkaid, söövad nad ära esimese pühvli või pärdiku, kes ikaldusekaardi nahka pistab (raisakotkad söövad käigujärjekorras). Aseta nii söödud loom kui ka ikaldusekaart oma punktide pakki. Kui raisakotkas peaks ära sööma mängija enda looma, pannakse nii raisakotkas, söödud loom kui ka ikaldusekaart kasutatud kaartide pakki. Kui kõik loomad on söönud, pane raisakotka kaart oma kasutatud kaartide pakki. Kui lauale on jäänud pühvleid või pärdikuid, kes ei ole vooru lõpus söönud (kuna sobivat tüüpi taimekaarti ei olnud saada), võib iga raisakotkas ühe pühvli või pärdiku nahka pista.

Märkus: Kui kahekesi mängides ei saa raisakotkas süüa, kuna ükski loom ei vasta eelmainitud nõuetele, pistab raisakotkas nahka viimasena einestanud pühvli või pärdiku isegi juhul, kui see sõi ära tavalise toidukaardi. Pane mõlemad kaardid oma punktide pakki.

Kui kõik loomad, kes suutsid süüa, on söönud, pannakse kõik laual olevad loomad kasutatud kaartide pakkidesse (isegi juhul, kui nad ei saanud midagi süüa).



Karjad

Kui sa tood samal voorul mängu kaks sama liiki looma, moodustavad nad „karja“. Karjad on kiskjate eest kaitstud, kuid toituvad aeglasemalt. Nahkhiirt ei saa mängida karjas olevale loomale ning samuti eiravad karjad madusid. Kari sööb siis, kui sööb kõige madalama jõuga loom karjas. Kui karja ja samast liigist üksiku looma vahel tekib viik, sööb kari esimesena (*seega sööb pühvlikari jõuga 4 varem kui üksik pühvel jõuga 4; käigujärjekord määrab, kas kari sööb enne teisest liigist sama jõuga loomi*).

Kari sööb nagu üks loom – sa saad valida vaid ühe toidukaardi.



Karja jõud = 4

Uus voor

Kui voor lõppeb hakkab esimesena söönud mängija (see, kellel on metsiku küti kaart) uueks alustavaks mängijaks ning võtab karja juhi kaardi. Metsiku küti kaart pannakse tagasi laua keskele. Iga mängija tõmbab oma pakist kaks uut loomakaarti.

Vajaduse korral pööratakse ümber uued taimekaardid, kuni džungel on jälle täis (vt. „Mängu ülesseadmine“).

MÄNGU LÕPP

Kui loomakaartide pakid otsa saavad, mängitakse veel üks viimane voor (mäng lõppeb nelja kaardiga iga mängija käes). Seejärel mäng lõppeb. Mäng lõppeb koheselt, kui uue vooru alguses ei ole pakis piisavalt taimekaarte, et uuesti džunglit täita.

Ja võitja on...

Mängija, kellel on kõige rohkem punkte (arvestades sinna hulka nii loomad kui taimed), võidab mängu!

Viigi korral võidab mängija, kellel neist on punktide pakis rohkem kaarte. Kui ka sel juhul jäädakse viiki, jagavad nad võitu!

Head Džunglieinet!

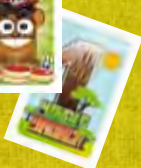
*Krõmps!..



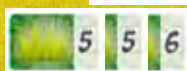
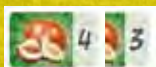
Mängu näide: 1. voor



Anna



Peeter



Tanel



Karl



Annal on karja juhi kaart, mis tähendab, et tema on alustav mängija. Ta paneb ühe kaardi lauale tagurpidi ning teise õigetpidi. Peeter, Karl ja Tanel teevad oma käigul sama. Tagurpidi olevad kaardid pööratakse samal ajal ümber.

Esmalt ajab Peetri madu minema kõige tugevama looma. Kuna Tanel tõi mängu karja, pole tema elevandid ohus, hoolimata sellest, et selles karjas on kõige tugevam loom. Seega jookseb minema anna tiiger (jõud 8). Nüüd on kõige tugevamaks loomaks Karli tiiger, kes sööb ära Peetri 5-se jõuga pühvli. See annab Karlile 5 punkti. Kuna tema loom einestas esimesena, saab Karl metsiku küiti kaardi.

Taneli kari on samuti jõuga 7 (kuna see kasutab väiksemat jõudu), mistõttu sööb see järgmisena. Tanel võtab ühe pähkli (ta valib selle, mille väärtus on 4 punkti). Ainsad, kes nüüd jäävad on 2 pärdikut jõuga 3. Kuna nad on sama tugevad, sööb esimesena Anna pärdik (kuna ta on alustav mängija). Ta võtab ainsa banaanikaardi. Kuna ühtegi banaani ei ole enam alles, pistab Karli pärdik nahka pähkli.

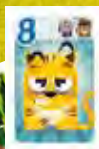
1. vooru punktid: Anna 4, Peeter 0, Karl $5 + 3 = 8$ ja Tanel 4 punkti.



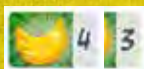
Mängu näide: 2. voor



Anna



Peeter



Tanel

Karl



Karlil on metsiku küti kaart, mistõttu hakkab tema uueks alustavaks mängijaks. Ta võtab karja juhi kaardi ning paneb metsiku küti kaardi tagasi laua keskele. Seejärel paneb ta ühe kaardi lauale tagurpidi ning teise õigetpidi. Tanel, Anna ja Peeter teevad oma käigul sama. Seejärel kaardid avatakse.

Esmalt sööb Peetri 8-se jõuga tiiger ära Anna pühvli (ja Peeter saab metsiku küti kaardi). Taneli meelehärmiks pistab tema tiiger nahka tema enda pärdiku (mõlemad kaardid pannakse kasutatud kaartide pakki)

Nüüd sööb Anna pärdik ära banaani (4 punkti). Karli pärdik saab teise banaani. Kuna „emme“ sõi, saab ka noorloom süüa ning võtab 5-e punktiga pähkli.

Lõpuks pääseb ka Peetri tüügassiga einestama. Ta võib laualt võtta kaks banaani või rohhtaime. Peeter valib kaks kõige suurema väärtusega rohhtaime.

2. vooru punktid: Anna 4, Peeter $6 + 6 + 6 = 18$ (suurepärane!), Karl $5 + 3 = 8$ ja Tanel 0 punkti.



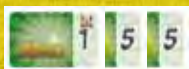
Mängu näide: 3. voor



Anna



Peeter



Tanel



Karl



Peetril on metsiku küti kaart, mistõttu hakkab tema uueks alustavaks mängijaks. Ta võtab karja juhi kaardi ning paneb metsiku küti kaardi tagasi laua keskele. Seejärel paneb iga mängija ühe kaardi lauale tagurpidi ning teise õigetpidi, mille järel tagurpidi kaardid avatakse.

Esmalt valib Peeter looma, kelle kallale saadab ta nahkhiire: Taneli pühvel. Pühvli jõud väheneb 2-e punkti võrra 4-le. Karli elevand (jõud 8) saab esimesena einestada - ta valib 4-punktise pähkli ning saab metsiku küti kaardi. Peale teda on tugevaim Peetri pühvel ja kuna ta on alustav mängija, sööb ta 5-punktise rohhtaime. Taneli pühvel pistab nahka teise 5-punktise rohhtaime.

Anna pühvel on kõige nõrgem ning ta peab ära sööma 1-punktise ikaldusekaardi. Oh-ei! See tähendab, et Karli raisakotkas saab alla laskuda ning pista nahka Anna nõrkenud pühvli, võttes kaasa ka ikaldusekaardi. Järgmisena sööb Anna pärdik ära banaani ning Taneli pärdik võtab viimase pähklikaardi.

3. vooru punktid: Anna 3, Peeter 5, Karl $4 + 4 + 1 = 9$ ja Tanel $5 + 2 = 7$ punkti.





Mängu autorid: Luca Bellini ja Luca Borsa

Illustratsioonid: Mauro Pelosi

Graafika ja kujundus: SpazioKreativo

Täname: IdeaG 

Tõlge inglise keelest: Ove Hillep

Täname

*kõiki sõpru, kes hoidsid üleval
oma huvi mängu vastu.*

*Täname ka oma poegi, kes
aitasid meil leida last enda sees
ning oma naisi, kes seda
kannatama pidid.*

Luca, Luca ja Mauro

Väljaandja: www.giochiuniti.it – info@giochiuniti.it



Giochi Uniti

GU057

Lauamäng „Jungle Brunch“ on välja antud Giochi Uniti poolt.

Kõik õigused kaitstud. (C) 2012 Giochi Uniti

Via S. Anna dei Lombardi, 36 Napoli – Tel. 081.19323393

Valmistatud Poolas.



Hoiatus: Ei sobi alla 3-aastastele lastele väikeste osade tõttu.

Säilitada kontaktandmed.



Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis: UAB “Kadabra”. Tel. +370 37 20 84 48,
Savanoriu pr. 192-306, LT-44151, Kaunas, Lietuva. www.kadabra.eu