


## ШКУРЫ ЖИВОТНЫХ

Если вы убили чудовище, то берете карточку с его видом. Продать шкуру можно в монастыре или в гостинице (начало и конец игры). Убить чудовище можно только один раз. Дальнейшая фото и видео съёмка также не возможны.

Гигантский крокодил	—15 000	
Гигантская змея	—15 000	
Птероящер	—25 000	
Эйпа (человекообразная обезьяна)	—25 000	
Монстр (чудовище Джо-Джанги)	—50 000	



Если в самом начале или процессе игры Вы были убиты туземцем или сгинули в болоте или реке, если Вас сожрало одно из чудовищ, не спешите расстраиваться, Вы можете в процессе игры начать заново, получить 15000, купить все необходимое из того что осталось и воспользоваться услугами вертолета в любую точку карты, при этом заплатить за нее соответствующую цену. Этот вариант передвижения распространяется только на тех путешественников, кто стартует второй раз.

При гибели путешественника все его вещи оружие и лошадь растаскиваются туземцами (возвращаются на старт), а деньги остаются на земле, и кто первый до них доберется тот может неожиданно обогатиться.

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Игра прекращается в тот момент, когда назад возвращается хотя бы один из игроков, остальным идти назад не обязательно, но их обязательно эвакуируют из Джо Джанги вертолетом. Стоимость эвакуации зависит от того где находится игрок.

В зоне туземцев	5 000
В горной местности	10 000
В болотистой местности	20 000
В зоне вулкана	60 000



После чего подсчитывается количество денег, полученных за фотографии и видеозиппозды. Продаются шкуры животных и вновь приплюсовываются к общей сумме, также продаются и предметы снаряжения.

Общая сумма вырученных денег и определит победителя!

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Чудовище Джо-Джанги

*В этой игре вас ждет увлекательное путешествие в совершенно неизвестную местность, имя которой Джо-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:			
1 000	18 шт.	10 000	18 шт.
5 000	18 шт.	50 000	18 шт.
Кубик	1 шт.		
Фишки	4 шт.		








## ЦЕЛЬ

С честью пройти все испытания: умело и экономно снарядиться в дорогу, преодолеть трудности и неожиданности на пути в неведомую страну Джо-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 15.000. 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	Стоимость за один	Особая характеристика
 Аптечка	3	1 000	В ней лекарства от болезней, ран, укусов насекомых...
 Слещодежда	3	1 000	Впереди москиты, муха Це-Це, скорпионы и другая мерзость...
 Пробковый шлем	3	1 000	Солнце, камни, топоры туземцев, а вы без шлема — опасно!
 Дымовые шашки	3	1 000	В самую критическую минуту помогут только они.
 Подарки для туземцев	4	1 000	На пути вас ждут туземцы-людоеды. Если не задобрить, съедят!
 Надувная лодка	3	1 000	• 1 место и вся поклажа без лошади. Зато туда и обратно.
 Переправа на лодке местных жителей		2 000	• 1 место, снаряжение и лошадь. • 2 места и весь груз, но без лошадей.

Каждый игровой ход — это один фотоснимок или один видеэпизод, соответственна им и оплата!

Стоимость фотоснимков и видеэпизодов даётся в таблице, но у каждого животного есть свой коэффициент редкости (КР), который определяет окончательную цену снимку. Например, КР=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 искушая судьбу. Чтобы убить:



гигантского крокодила	— 2 попадания в цель,
гигантскую змею	— 2 попадания в цель,
птероящера	— 3 попадания в цель,
эйпу (человекообразную обезьяну)	— 3 попадания в цель,
монстра (чудовище Джо-Джанги)	— 5 попадания в 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 нападает за ход:

гигантский крокодил	— 2 раза,
гигантская змея	— 2 раза,
птероящер	— 3 раза,
эйпа (человекообразная обезьяна)	— 3 раза,
монстр (чудовище Джо-Джанги)	— 5 раз.

## КОЭФФИЦИЕНТ РЕДКОСТИ (КР)

гигантский крокодил	КР=1
гигантская змея	КР=1
птероящер	КР=2
эйпа (человекообразная обезьяна)	КР=2
монстр (чудовище Джо-Джанги)	КР=4

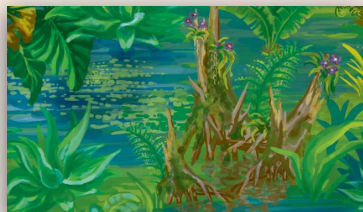




## ЗЕЛЕННЫЕ КЛЕТКИ

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

**1-2-3** — москиты! Ничего страшного, если на вас спецдежда или у вас есть аптечка, в ней «хинин» от лихорадки! Но если спецдежды 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 трясиину! 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, все кроме оружия — и вы спасены! А фишку — на соседнюю клетку.
- В)** Кидайте веревку, т. е. бросайте кубик 3 раза, цифры **1-6** 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)** 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'кей!».

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 видеосъемкой. При этом вместо фотографий 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**.

2 места + 2 лошади + весь груз. 2 места + 1 лошадь + все вещи. 2 места с поклажей без лошадей.	4 000	3 000 начало игры		Переправа на плоту		
Лошадь дает вам очень быстрое передвижение: бросок кубика +6 (шестерка). А также часто это спасение на ужасных болотах.	3 000 4 000 у туземцев 4 000 в монастыре	3	3	Лошадь		
Цена одного фотоснимка 5000, деньги платятся сразу!	2 000		3	Фотоаппарат		
Цена одного видеоэпизода 10 000 и тут же получите деньги!	6 000		1	Видеокамера		
Серия: 6 выстрелов подряд. Попадание в цель: цифры <b>5-6</b> .	3 000		3	Револьвер		
Серия: 4 выстрела подряд. Попадание в цель: цифры <b>4-5-6</b> .	5 000		3	Охотничье ружье		
Серия: 6 выстрелов подряд. Попадание в цель: цифры <b>4-5-6</b> .	8 000		2	Боевое ружье «Винчестер»		
Серия: 5 выстрелов подряд. Попадание в цель: цифры <b>3-4-5-6</b> .	10 000		1	Карабин с оптическим прицелом		



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. При этом можно стрелять только из 1 ружья.

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, подарки 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

Попад 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.

Попад 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: цифры **3-4-5-6** 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!

