

ПРАВИЛА ИГРЫ

БУМУНТУ

Настольное
путешествие
в африканские
джунгли



Подготовка к игре

1. Разделите тайлы животных по типу (Жирафы отдельно, Львы отдельно и т. д.). У вас должно получиться десять стопок по восемь тайлов в каждой.
2. Игроки должны сообща решить, какие восемь из десяти животных использовать в игре. Обратите внимание, некоторые животные позволят вам лучше передвигаться по полю, в то время как другие – атаковать противников или защищаться от их атак.



Мы рекомендуем для первой партии выбрать следующих животных:

Жираф, Зебра, Шимпанзе, Тарантул, Лев, Крокодил, Чёрная Мамба, Слон

3. Тайлы животных, которые в этой партии не участвуют, уберите в коробку. Остальные тщательно перемешайте. В общей сложности у вас должно быть 64 тайла. Случайным образом выложите их на игровом поле, по одному на каждую клетку.
4. Найдите соответствующий маркер благосклонности для каждого из восьми животных, участвующих в игре. Оставшиеся два уберите в коробку. Перемешайте и случайным образом поместите восемь маркеров на планшет благосклонности, каждый на нужную клетку.
5. Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и берёт соответствующие фишку вождя племени, фишку игрока и ширму. Положите жетоны пищи рядом с игровым полем в пределах досягаемости для всех участников. Случайным образом определите первого игрока (например, самый младший участник).



Передвижение по полю джунглей

- Вы можете перемещать свою фишку вождя в любом направлении: вверх, вниз, влево, вправо или по диагонали.
- Важно!** Свойства Зебры и Шимпанзе являются исключениями из этого правила.
- Вы не можете проходить сквозь тайл, занятый противником, или останавливаться на нём.
- Исключение:** использование способности Крокодила.
- Пустые клетки джунглей (те, на которых нет тайла животного) по-прежнему используются в игре. Вы можете остановиться на них или переместить на них фишку вождя противника. Если игрок начинает свой ход на пустой клетке джунглей, он может переместить свою фишку вождя только на соседнюю клетку, если только не решит использовать жетоны пищи (см. «Разыграть жетон пищи»).
- Используя способность животного, вы должны обязательно завершить движение, чтобы забрать его тайл. Если не можете двигаться так, как указывает это животное, вы не можете забрать его тайл.
- В очень редких случаях, когда вы не можете двигаться во время своего хода, он переходит к следующему игроку.

Первый игрок ставит свою фишку вождя на любой тайл животного, расположенный с краю игрового поля. Затем оставшиеся игроки по очереди по такому же принципу расставляют свои фишки вождей. Право хода передаётся по часовой стрелке.



Ход игры

Ход игрока выглядит следующим образом:



1. Разыграть жетон пищи (необязательно)

Если у вас за ширмой есть жетоны пищи, вы можете сбросить их в любом количестве, чтобы переместить фишку вождя племени на соответствующее число клеток. Двигаться можно вверх, вниз, влево, вправо или по диагонали.



2a. Передвинуть фишку вождя на одну клетку в любом направлении

Переместите фишку вождя племени на одну клетку в любом направлении (вверх, вниз, влево, вправо или по диагонали). Затем ход переходит к другому игроку.

26. Переместиться в соответствии со свойством тайла, на котором находится игрок

Если в начале своего хода вы находитесь на тайле животного, можете двигаться в соответствии со способностью этого животного (см. «Движение животных»). Не забудьте выполнить все указания (включая перемещение других игроков или тайлов), прежде чем продолжить ход.



Забрать тайл животного

Заберите тайл животного, с которого вы только что ушли и чьей помощью воспользовались. Спрячьте его за ширмой.

Выполнить бонусное действие тайла (если возможно)

На каждом тайле есть символ бонусного действия. Если вы забрали тайл улучшения (с тёмным фоном) или тайл с пищей (☾), можете сразу выполнить бонусное действие.

ТАЙЛЫ УЛУЧШЕНИЯ

В игре 16 тайлов улучшения (по 2 с каждым животным). Когда вы забираете с поля такой тайл, то можете повлиять на благосклонность животных, поменяв местами на планшете благосклонности два любых соседних маркера. Хорошенько подумайте, ведь именно от их расположения во многом будут зависеть победные очки в конце игры.



Примечание: верхний и нижний маркер на планшете не считаются соседними.

ТАЙЛЫ С ПИЩЕЙ

В игре есть 32 тайла с пищей (по 4 с каждым животным). Забрав такой тайл с поля, игрок берёт из стопки рядом с полем жетон пищи и прячет за ширму. Игрок может использовать жетоны пищи во время первой фазы своего хода в будущем.



3. Ход переходит к следующему игроку

Вы закончили ход, затем он переходит к игроку слева и так далее по часовой стрелке.

В игре есть ещё два типа тайлов: Нкиси (☹) и Йова (☺). Они не дают никаких бонусных действий, но учитываются при подсчёте очков в конце игры (см. «Подсчёт очков»).



Конец игры

Игра заканчивается, как только один из игроков забирает с поля последний, шестнадцатый, тайл улучшения. Он меняет маркеры на планшете благосклонности. Затем участники ставят фишки игроков на клетку «0» на дорожке подсчёта очков (вверху планшета благосклонности). Начинается подсчёт очков. Выигрывает игрок, который набрал больше всего очков благосклонности (ОБ) животных.

Подсчёт очков

Планшет благосклонности

Животные, чьи маркеры находятся напротив клеток «2 за» и «1 за», дают игроку именно столько ОБ за каждый собранный им в ходе игры тайл данного животного.

В примере справа игроки получают по 2 ОБ за каждый тайл Шимпанзе и по 1 ОБ за каждый тайл Носорога.

Тот, кто соберёт больше всего тайлов с каким-либо животным, получит столько ОБ, сколько указано слева от маркера этого животного на планшете благосклонности (число, изображённое на жёлтом фоне).

Игрок, который занял второе место по числу собранных тайлов этого животного, получит столько ОБ, сколько указано на синем фоне. Остальные игроки не получают очки, даже если тоже собрали тайлы этих животных.

В примере выше игрок, набравший больше всего тайлов Льва, получит 7 ОБ. Игрок, занявший второе место по количеству собранных тайлов Львов, получит 3 ОБ.



Ничья разрешается следующим образом:

- Все игроки, собравшие наибольшее число тайлов какого-либо животного, получают столько ОБ, сколько изображено на синем фоне. Больше никому ОБ этого животного не начисляются.
- Игрок, набравший больше всего тайлов определённого животного, получает очки, равные числу на жёлтом фоне. Если игроков, занявших второе место по количеству собранных тайлов этого животного, несколько, все они получают по 1 ОБ. Больше никому очки не начисляются.

Игроки должны иметь по крайней мере один тайл животного, чтобы получить его ОБ.

Бонусные ОБ: Нкиси (👤)

В игре есть 8 тайлов Нкиси (по одному с каждым животным). Когда игрок забирает с поля такой тайл, он держит его у себя за ширмой до конца игры и подсчёта очков. Нкиси дают участникам ОБ в зависимости от того, сколько таких тайлов они собрали на протяжении всей игры. Соответствующая таблица приведена ниже и на ширме игрока:

Тайлы	1	2	3	4	5	6	7	8
ОБ	1	2	4	6	9	12	16	20

Нкиси – это небольшие статуэтки, хранящиеся в домах племени баконго. Считается, что они приносят удачу и благословение.

Бонусные ОБ: Йова (☸)

В игре есть 8 тайлов Йова (по одному с каждым животным). Когда игрок забирает с поля такой тайл, то держит его у себя до конца игры и подсчёта очков. Йова даёт 6 ОБ игроку, набравшему наибольшее число таких тайлов, и 3 ОБ игроку, занявшему второе место. Ничья разрешается таким же образом, как и при общем подсчёте ОБ.

Йова является религиозным символом и часто встречается в местах молитв. Четыре точки олицетворяют собой космос и продолжительность человеческой жизни.

СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНЫХ

Эти животные помогут вам перемещаться и влиять на игровое поле



ЖИРАФ

- Передвиньте свою фишку вождя на одну, две или три клетки.
- Можете менять направление движения при перемещении.
- Можете использовать способность Жирафа ходить только на одну клетку. В этом случае вы всё равно можете забрать себе тайл Жирафа.



ЗЕБРА

- Передвиньте фишку вождя по горизонтали или вертикали на любое количество клеток.
- Можете двигаться строго в одном направлении.
- Можете использовать способность Зебры ходить только на одну клетку. В этом случае вы всё равно можете забрать себе тайл Зебры.



ТАРАНТУЛ

- Передвиньте свою фишку вождя на одну или две клетки, затем можете переместить любой свободный тайл на любую пустую клетку.
- При перемещении на две клетки можете менять направление движения.
- Можете переместить любой незанятый фишками тайл на любую пустую клетку. Вы можете не делать этого, если не хотите.



ШИМПАНЗЕ

- Передвиньте свою фишку вождя на любое количество клеток по диагонали.
- Направление движения менять нельзя.
- Вы можете использовать способность Шимпанзе ходить только на одну клетку. В этом случае вы всё равно можете забрать себе тайл Шимпанзе.



ФЛАМИНГО

- Летите к любому незанятому Фламинго (в том числе и к тому, на тайле которого вы только что были), а затем переместитесь на одну клетку в любом направлении.
- Вы забираете тайл, с которого улетели, а не прилетели.
- Помните, что при помощи Фламинго вы можете приземлиться на тот же тайл, с которого взлетели, а затем переместиться на одну клетку. Иногда перемещение на клетку, с которой вы взлетели, может быть вашим единственным вариантом (например, если все другие Фламинго заняты или если вы находитесь на последнем тайле с Фламинго).



СПОСОБНОСТИ ЖИВОТНЫХ

Эти животные позволяют вам атаковать других игроков или защищаться от чужих атак



ЛЕВ

- Передвиньте свою фишку вождя ровно на 3 клетки в одном направлении. Затем переместите фишку вождя одного из других игроков на одну клетку в том же направлении.
- Вы должны обязательно выполнить оба действия, чтобы использовать способность Льва.
- Напоминаем: вы не можете проходить сквозь фишку вождя противника.



ЧЁРНАЯ МАМБА

- Передвиньте свою фишку вождя на одну или две клетки, а затем переместите все фишки соперников по соседству на одну клетку от вас, если возможно.
- При перемещении на две клетки можете менять направление движения.
- Можете двигать тех соперников, чьи фишки стоят на одной из восьми клеток вокруг той, на которой вы закончили свой ход.
- Если соперники не могут двигаться (например им мешает другой игрок или край поля), то остаются на месте.
- Вы можете забрать тайл Чёрной Мамбы, даже если не закончили свой ход рядом с фишками соперников или если не можете переместить их по какой-либо причине.



НОСОРОГ

- Бегите как можно дальше в одном направлении, толкая вперёд всех соперников, которых встретите на пути.
- Носорог всегда будет двигаться прочь из джунглей (к краю поля), не обращая внимания на препятствия.
- Если во время движения вы столкнётесь с соперником, толкайте его к краю игрового поля, пока он не займёт крайнюю клетку, а вы – клетку перед ним.
- Можете толкать несколько соперников одновременно. Они будут толкать друг друга, пока один не достигнет края поля.
- Носорог останавливается, если сталкивается с противником, стоящим на тайле Слона.



КРОКОДИЛ

- Передвиньте свою фишку вождя на одну или две клетки. Если останавливаетесь на клетке, занятой соперником, переместите его фишку на одну клетку в любом направлении.
- Крокодил – единственное животное, которое позволяет вам остановиться там, где уже находится другой игрок.
- При перемещении на две клетки можете менять направление движения.



СЛОН

- Передвиньте фишку вождя ровно на две клетки в одном направлении. Другие игроки не могут переместить вашу фишку, пока она находится на тайле со Слоном.
- Слон – единственное животное с пассивной способностью. Игрока, чья фишка стоит на Слоне, нельзя переместить при помощи Льва, Чёрной Мамбы, Крокодила или Носорога.
- Чтобы забрать тайл Слона, вы должны переместить свою фишку ровно на две клетки в любую сторону, не меняя направления. Иначе вы остаётесь на месте (но пассивная способность Слона всё ещё работает!).



CREDITS

Game Design: Tim Blank

Art and Graphics: Michael Parla

Board Illustration: octographics.net

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos
are trademarks of WizKids. All rights reserved.

www.wizkids.com



WIZKIDS™