



# Гремушье джунгли

TM

## ПРАВИЛА ИГРЫ

**Внимание!**  
Обнаружено гнездо  
гремучих змей с 12 яйцами!  
Пора применить всю ловкость  
и сообразительность,  
чтобы избавиться  
от опасной находки!  
Игрокам приготовиться!  
Кто справится раньше всех –  
победит!



## СОСТАВ ИГРЫ

- Фишки-магниты (яйца гремучих змей) – 12 шт.
- Специальный игровой кубик
- Игровое поле



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле на ровную поверхность.
2. Раздайте фишки игрокам поровну:
  - если игроков двое – каждый получает 6 фишек;
  - если игроков трое – каждый получает 4 фишки;
  - если игроков четверо – каждый получает 3 фишки.
3. Игру начинает самый младший игрок.

## ХОД ИГРЫ

1. Каждая грань кубика показывает определённый цвет змеи. В свой ход игрок бросает кубик и смотрит, что выпало.
2. Игрок должен положить на поле одну из своих фишек так, чтобы она соприкасалась с гремучей змеей такого же цвета, что и выпавшая на кубике.

**Примечание:** змеи на игровом поле разноцветные, и кубик определяет, какой именно змее принадлежит яйцо.

**Важно!** Когда игрок кладёт свою фишку на поле, любая другая фишка, уже находящаяся на нём, может притянуться к ней, поэтому надо быть очень внимательным и осторожным, выбирая место расположения своей фишки.

3. После того как игрок положил свою фишку на поле, может произойти следующее:

Две или несколько фишек столкнулись друг с другом. Игрок должен забрать все столкнувшиеся фишки себе. Затем он может попытаться завершить свой ход и положить свою фишку на поле ещё раз.

Если фишки опять столкнулись, то игрок так же забирает их себе, и так до тех пор, пока игроку не удастся выложить фишку.

Фишки не столкнулись и остались лежать на поле. Это удачный ход! Если фишка, которую игрок положил на поле, последняя из тех, что у него есть, то он становится победителем! Если же у игрока ещё остались фишки, то он передаёт кубик и ход игроку, сидящему слева от него.

**Примечание:** ничего страшного, если во время хода игрока другие фишки на поле немного перемещаются. До тех пор пока фишка игрока не примагнитилась к другой, его ход будет удачным! Однако если какие-то фишки выкатились за пределы игрового поля, игрок должен взять их себе.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который первым избавился от всех своих фишек и расставил их на игровом поле.

## ВНИМАНИЕ!

Для того чтобы не испортить партию, держите фишки игроков подальше от игрового поля. Магниты могут притянуть уже размещённые на поле фишки независимо от желания игроков. Если кубик во время броска заденет выставленные на поле фишки, и они у дараются и примагнитятся, то бросавшему кубик игроку придётся все их забрать себе!



8653



© 2012 Ares Games Srl. RattleSnake™ is a trademark of Ares Games Srl. All rights reserved.

### Внимание! Меры предосторожности!

Магнитное поле, которое окружает магнитные компоненты игры, может воздействовать на различные электронные устройства (электрокардиостимуляторы, дефибрилляторы, компьютеры, наручные часы, кредитные карточки и т.п.). В целях безопасности держите магнитные фишки на безопасном расстоянии от таких устройств.