



Disney

КОРОЛЬ ЛЕВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Симба готовится занять своё место в Круге жизни и стать королём саванны. Но ему не справиться с прихвостнями Шрама без верных друзей: Тимон, Пумба и Зазу придут к нему на помощь и помогут ему заручиться поддержкой всех обитателей саванны. Юному льву предстоит научиться терпению и ответственности, только тогда за ним пойдут и другие звери. Вы поможете молодому правителю собрать команду верных последователей и стать достойным наследником земель прайда.

СОСТАВ ИГРЫ

54 карты животных

18 карт Симбы (красные)

18 карт Тимона и Пумбы (зелёные)

18 карт Зазу (синие)



1 карта первого игрока



5 разноцветных кубиков



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В ходе игры вы помогаете Симбе окружить себя верными союзниками. Каждая карта в колоде – это животное, которое убедили присоединиться к вам Симба, Зазу или Тимон и Пумба. Но звери осторожны и недоверчивы. Каждый ход вы будете бороться друг с другом за право заручиться их поддержкой, выставляя кубики рядом со стопками карт. Победит тот, кто соберёт самую большую и сильную стаю к тому моменту, как закончится колода.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре всегда участвуют все 3 вида карт животных. Номера карт в колоде зависят от количества игроков и указаны в таблице ниже. Все лишние карты уберите в коробку.

Число игроков	Номера карт	Количество стопок
2	1–12	3
3	1–16	4
4	1–18	5
5	1–18	6

Соберите в одну колоду все участвующие в игре карты животных и тщательно перетасуйте. Положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в центре стола. Рядом выложите в ряд столько карт,



сколько стопок должно быть в игре (количество стопок, которое вам понадобится для игры, указано в таблице на стр. 2).

Каждый игрок берёт себе 1 цветной кубик на выбор.

Первым ходит тот, кто последним отдыхал на природе. Этот игрок получает карту первого игрока.

Пример стартовой расстановки для игры вчетвером

*В игре участвуют все карты с номерами от 1 до 18.
В ходе игры они выкладываются в 5 стопок.*



ХОД ИГРЫ

Право хода передаётся по часовой стрелке. Игра состоит из нескольких раундов. В течение раунда игроки пытаются завоевать доверие животных и позвать их в свою стаю. Каждый раунд состоит из нескольких фаз.

1) Борьба за животных

Каждый игрок бросает свой кубик. Затем все игроки в порядке хода, начиная с первого игрока, выбирают по 1 стопке карт и выставляют свои кубики ниже выбранных стопок, как показано в примере, **не изменяя результат броска**. Игрок может выставить кубик ниже уже занятой стопки, но в таком случае результат его броска должен быть **больше или равен** указанному на выставленном ранее кубике. Если игрок «перебил» кубик соперника **с меньшим значением**, то этот соперник должен либо поставить свой кубик рядом с другой стопкой (он может «перебить» кубик другого игрока с ещё меньшим значением), либо попробовать перебросить или перевернуть кубик (см. стр. 4). **При равенстве значений** оба кубика остаются рядом с выбранной игроками стопкой.



Игорь выставил ниже выбранной стопки свой кубик с результатом броска «4». Нина перебивает его своим кубиком с результатом «5». Игорь ставит свой кубик с результатом «4» рядом с другой стопкой.



Один раз за раунд, прежде чем выставить кубик (или если соперник «перебил» ваш кубик), вы можете сбросить 1 из своих карт стаи (они появятся у вас начиная со второго раунда партии), чтобы перебросить или перевернуть свой кубик на противоположную грань (например, «3» переворачивается только на «4»).

Если игрок ставит кубик рядом с уже занятой стопкой, он первым решает, перебрасывать/переворачивать кубик или нет, после чего решение принимает соперник. Если значение на кубике соперника меньше и он уже использовал переброс/переворот, то ему ничего не остаётся, кроме как выбрать другую стопку.

Каждый игрок **обязан** раз в ход выбрать стопку и отметить её кубиком. Только после этого игра переходит в следующую фазу.

2) Животные расходятся по стаям

Каждый игрок всегда забирает занятую им стопку карт **целиком** (начиная со второго раунда в каждой стопке может быть больше одной карты).

В случае ничьей (если рядом со стопкой карт лежит несколько кубиков с одинаковым результатом броска) соперники перекидывают кубики, пока у одного из них не выпадет большее значение. Стопка достаётся этому игроку.

Забрав стопку, внимательно рассмотрите её. На каждой карте животного есть число от 1 до 18. Это его храбрость.

Сравните значение храбрости животного со значением на **ваших картах того же цвета**. Если оно окажется наибольшим или наименьшим, животное присоединяется к вам. Теперь выложите эту карту перед собой. Так вы добавите карту этого животного в свою стаю (всегда выкладываете карты животных по цветам, в порядке возрастания их значения храбрости). В противном случае положите эту карту в **свою отдельную стопку штрафных очков** лицевой стороной вниз.

Станислав забрал 2 карты. Сначала он добавляет в свою стаю карту Симбы с храбростью «13», так как значение на карте больше, чем на уже имеющихся. Затем он кладёт в свою стопку штрафных очков карту Зазу с храбростью «6» (так как у него есть карты Зазу с храбростью «2», «3» и «12» и значение на новой карте не является ни наименьшим, т.к. уже есть карты «2» и «3», ни наибольшим, т.к. уже есть карта «12»).



Если в стопке, которую вы выбрали, было 2 или 3 карты, добавляйте их в стаю по одной в любом порядке. Перед тем как добавить следующую, проверяйте, можно ли добавить её в стаю или нужно положить её в стопку штрафных очков.



3) Животные прибывают в саванну

Проверьте, есть ли стопки, в которых лежат 3 карты животных. Поместите все карты из этих стопок в общую стопку сброса.



Затем выложите из колоды по 1 карте животного в каждую стопку, двигаясь слева направо. Таким образом в каждой стопке окажется от 1 до 3 карт, за которые игроки будут бороться в следующем раунде.

4) Конец раунда

Карта первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда в колоде остаётся недостаточно карт, чтобы пополнить стопки в конце раунда.

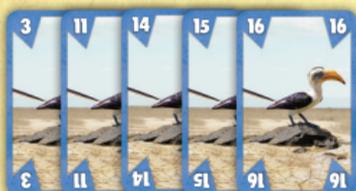
После этого все игроки подсчитывают очки за свои карты стаи:

- **За каждую карту** в стае игрок получает **1 победное очко**.
- **За каждый набор карт одного цвета с номерами, идущими подряд**, игрок дополнительно получает очки: **1 очко за 2 карты, 2 очка за 3 карты и так далее** (то есть за последовательность «9–10–11–12–13» карт Симбы игрок получит 4 очка).
- **За каждый набор из 3 карт с одинаковым номером** игрок дополнительно получает **3 победных очка**.
- **За каждую карту в стопке штрафных очков** игрок **теряет 1 победное очко**.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого меньше карт в стопке штрафных очков. Если по-прежнему ничья – игроки делят победу.

Пример подсчёта очков

- Игрок собрал 5 карт Тимона и Пумбы, 2 карты Симбы и 5 карт Зазу. За них он получает $5 + 2 + 5 = 12$ победных очков.
- За все последовательности карт, идущих подряд (карты Тимона и Пумбы «10–11» и «17–18», Зазу «14–15–16» и Симбы «10–11»), игрок получает ещё $1 + 1 + 2 + 1 = 5$ очков.
- За 3 разные карты с номером 11 игрок получает ещё 3 очка.
- Карты в стопке штрафных очков отнимают 2 очка.
- Всего игрок смог набрать $12 + 5 + 3 - 2 = 18$ победных очков.



Создатели игры

Автор игры: Вольфганг Леман

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсирование и арт-продакшн:

Александр Киселев

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Тестировщики: Юлия Колесникова, Олег Власов,
Екатерина Рейес, Игорь Журавлёв.

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру
и желаете, чтобы она была издана, пишите
на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпин-
скому. Редакция благодарит Андрея Аганова и Юрия
Тапилина за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообла-
дателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

© Disney. Волшебство продолжается на disney.ru

?? **Остались вопросы по правилам?** ?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную
почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте
нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

