

# Осенний Лес

## ПРАВИЛА ИГРЫ

*Осень подходит к концу, и обитатели заповедного леса Савернейк готовятся к зиме, собирая и запасая еду, чтобы благополучно дожить до весны. Для победы в этой игре вам нужно создать свой лес, заселить его животными и припасами для каждого его любимую еду!*

### Состав игры

- ▶ 2 части игрового поля
- ▶ 45 карточек тропинок
- ▶ 19 карточек животных
- ▶ 15 фишек нор
- ▶ 15 фишек воды
- ▶ 4 фишки для подсчёта победных очков (ПО)
- ▶ Фишка первого игрока (фигурка петуха)



## Цель игры

Создавайте свой лес, выкладывая карточки животных и тропинок с едой. Постарайтесь проложить тропинки таким образом, чтобы каждое животное могло добраться до подходящей ему еды.

## Подготовка к игре

1 Перемешайте отдельно стопки карточек животных и тропинок, положите их стопками в центре стола лицом вниз.

2 Раздайте каждому игроку по карточке животного с верха соответствующей стопки. Все игроки размещают эту карточку перед собой лицом вверх: с этой карточки начнётся лес каждого игрока.

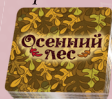
3 Разместите в центре стола игровое поле, собрав его из двух частей как показано на рисунке.

4 Положите на игровое поле: фишки нор – на ячейку с броненосцем, фишки воды – на ячейку с козликом, стопку карточек животных – рядом с ячейкой с кроликом.

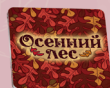
5 Раздайте каждому игроку фишку для подсчёта победных очков одного из 4 цветов.

6 Первым игроком станет тот, кто последним видел лилицу. Отдайте ему фишку первого игрока.

Карточки тропинок



Карточки животных



## Карточка животного

На карточках животных вы найдёте следующие обозначения.

- 1 Животное, которое вы поселите в своём лесу.
- 2 4 символа еды (ягоды, червяки, яйца и орехи), и количество ПО, которые приносит каждый из символов еды для этого животного.



- 3 Начало тропинки этого животного.
- 4 Количество ПО за это животное в лесу игрока.
- 5 Вместимость норы: сколько еды может запасти это животное.

Каждое животное приносит ПО двумя способами:

- за свою карточку в лесу игрока;
- за собранную еду.

Каждое животное собирает еду на тропинке, идущей от его карточки, начиная с ближайшего к животному символа. Животное может собрать столько еды на тропинке, сколько вместит его нора.

*Пример тропинки лисицы*

*Лисица может запасти 3 еды. Она получит червяка (1 ПО), орех (0 ПО) и яйцо (2 ПО). Увы, места для ещё одного яйца нет, пока игрок не увеличит вместимость норы.*



## Ход игры

Игра длится несколько раундов. В каждом раунде в свой ход игроки получают по 1 карточке, которую они добавляют в свой лес.

## Начало раунда

Перед каждым раундом поместите 4 карточки рядом с игровым полем: 1 карточку животного рядом с ячейкой с кроликом и по одной карточке тропинок рядом со всеми остальными ячейками поля.



После этого игрок с фишкой первого игрока совершает свой первый ход. Далее ход передается по часовой стрелке.

## Ход игрока

В свой ход игрок должен **взять одну из карточек**, лежащих рядом с игровым полем, и положить её в свой лес, а так же **получить бонус ячейки поля**, рядом с которой лежала взятая карточка.

### 1. Выбор и размещение карточки в лесу игрока

- ▶ Новая карточка должна по горизонтали или вертикали прилегать как минимум к 1 карточке, уже находящейся в лесу игрока.
- ▶ Лес игрока должен быть размером 4 × 4 карточки – нельзя размещать карточки за пределами этой зоны.
- ▶ Игрок может поворачивать карточку перед тем, как разместить её (включая карточки животных).
- ▶ Игрок не обязан продолжать существующие тропинки. В лесу могут быть тупики.
- ▶ На одной тропинке не может быть 2 животных. Если игрок всё же разместил 2 животных на одной тропинке, то в конце игры он должен будет оставить на такой тропинке только одно животное, а второе сбросить.



## Подробнее о тропинках

Тропинка – это одна или несколько карточек тропинок, создающих одну непрерывную линию. Тропинка может иметь любое количество поворотов и изгибов, но никогда не может разветвляться или пересекаться с другой тропинкой.

*Пример размещения карточки тропинки*

- 1 **Нельзя:** на одной тропинке не могут находиться 2 животных.
- 2 **Нельзя:** карточка выходит за пределы квадрата  $4 \times 4$ !
- 3 **Нельзя:** карточка не прилегает ни к одной ранее выложенной в лесу карточке!
- 4 **Можно:** несмотря на то, что тропинка на карточке не соединяется с существующей тропинкой и образует тупик.



*Вернемся к примеру с тропинкой лисицы.*

*Вместимость норы у лисицы увеличена до 5. Это значит, что она сможет получить ПО за все 5 символов еды, находящиеся на её тропинке.*

*Также, пока она искала яйца и червячков, лисице удалось собрать несколько фишек воды. Теперь яйца приносят по 3 очка, а червячки – по 2. Орехи по-прежнему приносят 0. Теперь лисица приносит игроку 10 очков, вместо 3 очков!*

*Важно! После того как игрок взял карточку, ряд карточек не пополняется. Следующему игроку придётся выбирать из меньшего количества карточек.*

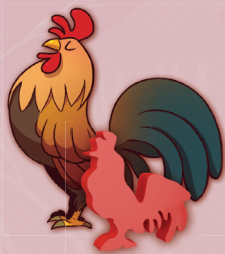
## 2. Получение бонуса ячеек поля

Каждая карточка, которую берёт игрок, относится к одной из ячеек поля с животным-помощником: петуху, броненосцу, козлику или кролику. Каждый помощник приносит уникальный бонус, играющий большую роль в развитии леса каждого из игроков.

### **Петух**

*Получите фишку первого игрока.*

Петух помогает проснуться раньше всех следующим утром, а значит, и первым выбирать карточку. Если никто из игроков не взял карточку рядом с ячейкой петуха (такое может случиться при игре вдвоём или втроём), то первым игроком остаётся текущий первый игрок. В конце игры фишка первого игрока принесёт владельцу 1 дополнительное ПО.





## Броненосец

*Увеличьте вместимость норы для одного своего животного.*

Броненосец учит рыть норы, чтобы запастись больше еды. Когда игрок берёт карточку, расположенную рядом с ячейкой броненосца, он так же получает

фишку норы и помещает её на карточку любого своего животного. С этого момента количество еды, которое может запастись это животное, увеличивается на 1.



## Козлик

*Увеличьте ПО за один вид еды для одного своего животного.*

Козлик учит сохранять воду. Если игрок выбрал карточку, расположенную рядом с ячейкой козлика, он дополнительно получает 1 фишку воды и помещает его на угол любой карточки животного в своём лесу, рядом с одним из четырёх символов еды. Этот жетон увеличивает количество очков, которое приносит этот символ на 1. На каждый угол карточки животного можно поместить только по одной фишке воды.



## Кролик

*Возьмите карточку животного.*

Кролик – социальное животное, которое помогает привести новых животных в лес игрока. Единственный способ получить новых животных – взять карточку, расположенную рядом с ячейкой кролика.



## Конец раунда

Как только все игроки взяли по одной карточке, раунд заканчивается. Если рядом с полем ещё остаются карточки (при игре вдвоём или втроём), сбросьте их. После чего снова заполните ряд карточек: 1 карточку животного рядом со ячейкой кролика и по 1 карточке тропинок рядом со всеми остальными ячейками.

Игрок, у которого находится фишка первого игрока, начинает новый раунд.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда все игроки выложат перед собой лес размером 4 × 4 карточки (всего 16 карточек). Каждый игрок проверяет, не находятся ли 2 карточки животных в его лесу на одной тропинке. Если да, то необходимо оставить только одно животное и сбросить всех остальных. Сброшенные животные не приносят очков.

Каждый игрок суммирует свои победные очки, по очереди считая ПО для каждого животного в своём лесу: за саму карточку животного и за еду, которую запасло это животное. Для удобства используйте фишки для подсчёта победных очков и трек победных очков на поле.

Игрок, который закончил игру с маркером первого игрока, получает 1 ПО дополнительно.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает и становится новым хранителем леса Савернейк! В случае ничьей побеждает игрок, ближе всех сидящий к игроку с маркером первого игрока (в порядке хода).

## Пример подсчёта очков

*Большая синица: вместимость норы – 4, поэтому она получает 2 яйца (по 2 ПО) и 2 червяка (по 1 ПО). Итого 6 победных очков.*

*Белка: вместимость норы – 5, она получает 1 червяка (по 1 ПО), 3 ореха (по 1 ПО) и 1 ягоду (по 0 ПО). Итого 4 победных очка.*

*Лисица: вместимость норы – 5, она получает 2 червяка (по 2 ПО), 2 яйца (по 3 ПО) и 1 орех (по 0 ПО). Итого 10 победных очков.*

*Барсук: вместимость норы – 2, он получает 1 червяка (по 2 ПО) и 1 яйцо (по 2 ПО). Итого 4 победных очка.*

*Карточки животных приносят игроку: барсук – 3 ПО, лисица – 2 ПО, белка и большая синица по 1 ПО). Итого 7 победных очков. Фишка первого игрока – ещё 1 победное очко победных очка.*

*Общий счёт: 32 победных очка.*



## Продвинутый режим для двух игроков

Если вы играете вдвоём и хотите увеличить сложность игры, вы можете играть со следующими изменениями в правилах.

Вместо леса размером  $4 \times 4$  вы должны построить лес размером  $8 \times 4$  карточки (по вертикали или горизонтали).

Каждый из вас начинает игру с двумя случайными карточками животных вместо одной. Необходимо поместить их рядом друг с другом. Каждую из них можно вращать.

Каждый раунд вы берёте по 2 карточки: первый игрок выбирает одну, затем карточку выбирает его соперник, после чего выбор снова делает первый игрок, а его соперник берёт последнюю карточку.



Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)



**Автор игры:** Родриго Рего

**Художник:** Нуриа Апарисио



## ЖИВОТНЫЕ



Хомяк



Ёж



Барсук



Бобр



Лисица



Голубая сойка



Сорока



Крот



Ворон



Сова



Мышь



Землеройка



Белка



Дятел



Бурундук



Большая синица



Дикий кот



Карликовый опоссум



Буроголовая гаичка



Петух



Броненосец



Козлик



Кролик



Узнайте больше о животных осеннего леса