

СМЕШАННЫЙ ЛЕС



ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание: мелкий шрифт.

Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

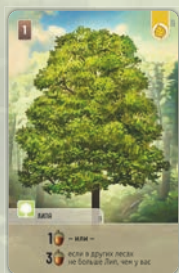
В местном лесу кипит жизнь: животные снуют по полянам в поисках съедобных растений и насекомых. Кому-то нравится прятаться в кронах, в то время как другие предпочитают пышный подлесок и чувствуют себя уютно только под сенью деревьев.

В «СМЕШАННОМ ЛЕСУ» вам предстоит создать экологически сбалансированную среду для лесной флоры и фауны. Высаживая деревья, вы сможете обеспечить процветание всевозможным животным, растениям и грибам. Но чтобы набрать больше всего очков, вам придётся уделить внимание и их предпочтениям: некоторым животным требуется присутствие родственных видов; другим понадобятся определённые места обитания или источники пищи.

В итоге победит игрок с наибольшим количеством очков.

КОМПОНЕНТЫ

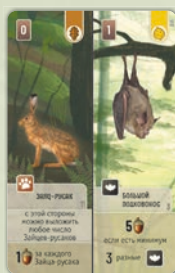
180 карточек:



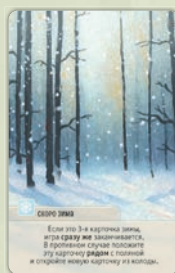
66 деревьев



48 карточек обитателей с разделением на верх и низ



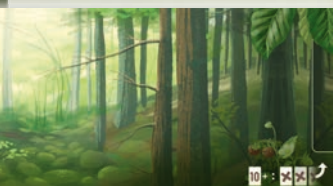
44 карточки обитателей с разделением на лево и право



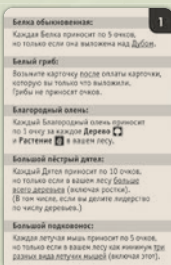
3 карточки зимы



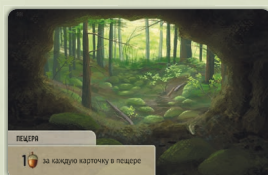
рубашка



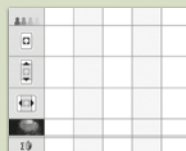
1 игровое поле поляна



14 справочных карточек



5 пещер



1 блокнот для подсчёта очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите **поляну** (*игровое поле*) в центр игровой зоны так, чтобы до неё могли дотянуться все игроки. Положите **14 справочных карточек** рядом с поляной.



2 Все игроки берут по **одной карточке пещеры** и кладут её перед собой.



3 Отложите в сторону **3 карточки зимы**. Перетасуйте остальные карточки и уберите определённое их количество в коробку, **не глядя**, в зависимости от количества игроков:

для 2 игроков → 30 карточек

для 3 игроков → 20 карточек

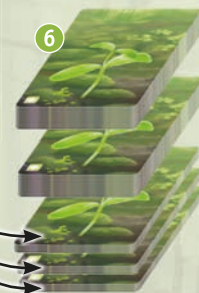
для 4 игроков → 10 карточек

для 5 игроков → ни одной карточки — все карточки участвуют в игре

4 Разделите оставшиеся карточки на **три** примерно одинаковые **стопки** лицом вниз.

5 Замешайте **две** карточки зимы в **одну** из стопок и положите **третью** карточку зимы **поверх** этой стопки.

6 Положите две другие стопки поверх той, в которую замешаны карточки зимы, чтобы сформировать колоду, и поместите её с левой стороны поляны.



7 Все игроки берут по **6 карточек** из колоды в руку. Если у игрока в руке не оказалось ни одного дерева, он может воспользоваться вторым шансом: сбросить все шесть карточек в коробку и взять шесть новых карточек из колоды. Каждый игрок может использовать второй шанс **не более одного раза**.

8 Игрок, который последним гулял в лесу, начинает игру.



ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, все игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить **одно** из двух возможных действий:

А) Взять две карточки

Вы можете решить, откуда взять каждую карточку: из колоды или с поляны.

ИЛИ

Б) Выложить карточку и проверить поляну

Оплатите стоимость карточки, поместите её в свой лес и выполните её эффект и бонус, если таковые имеются. Затем проверьте, нужно ли очистить поляну.

А) ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТОЧКИ

Чтобы выполнить это действие, **возьмите две карточки, одну за другой**, и добавьте их в свою руку. С каждой карточкой, которую вы берёте этим действием, у вас есть выбор: взять карточку **лицевой стороной вниз** сверху колоды или **лицевой стороной вверх** с поляны (пустой в начале игры).

Важно: вы не можете иметь больше 10 карточек в руке. Если у вас в руке 9 карточек, вы можете взять только одну карточку.



Карточки зимы

В нижней трети колоды находятся **3 карточки зимы**. Когда вы берёте карточку зимы, вы должны выложить её лицом вверх **рядом с поляной** и сразу же взять ещё одну карточку из колоды. Когда открывается третья карточка зимы, игра **немедленно** заканчивается.

Б) ВЫЛОЖИТЬ КАРТОЧКУ И ПРОВЕРИТЬ ПОЛЯНУ

На каждой карточке есть либо **одно дерево**, либо два **лесных обитателя**:

- На каждой карточке **дерева** изображено ровно одно дерево определённой породы, вокруг которого вы сможете размещать животных, растения и грибы. Деревья — основа вашего леса.
- Все остальные карточки **разделены пополам**: либо горизонтально, с изображением одного лесного обитателя сверху и другого снизу, либо вертикально, с изображением одного обитателя слева и другого справа.

Структура карточек:



Выложить карточку

Чтобы выложить карточку из вашей руки, вы должны сначала оплатить её **стоимость**, поместив указанное количество (*других*) карточек **из вашей руки лицом вверх на поляну**. При выкладывании карточки с двумя обитателями выберите, **какую половину** вы хотите выложить, и оплатите только **её** стоимость.

Как правило, не имеет значения, какие карточки вы сбрасываете в качестве оплаты. Однако некоторые карточки дают вам бонус, если вы оплачиваете их определёнными карточками (см. «Бонусы» на стр. 6).


Затем положите карточку **лицом вверх** перед собой.

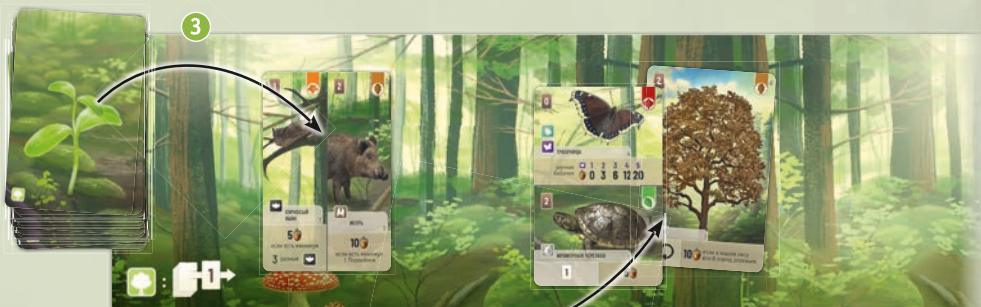
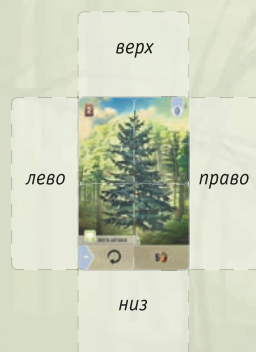
Примечание: карточки обитателей необходимо всегда размещать вокруг дерева (см. ниже).

Все выложенные вами карточки представляют собой ваш **лес**.

Деревья

Деревья предоставляют **места для карточек обитателей** с каждой из своих четырёх сторон: сверху, снизу, слева и справа. До тех пор, пока с какой-либо стороны дерева не выложена карточка, эта сторона считается **пустой**; дерево считается **полностью занятым**, если с каждой из его четырёх сторон выложена хотя бы одна карточка.

Всякий раз, когда вы высаживаете дерево в своём лесу, вы также должны **открыть верхнюю карточку из колоды** и поместить её **лицом вверх** на поляну. Иконка  на поляне напоминает вам об этом правиле во время игры.



Пример:

- 1 Вы хотите высадить в своём лесу Клён стоимостью 10.
- 2 Чтобы оплатить его, вы кладёте две карточки из руки лицом вверх на поляну.
- 3 Поскольку вы высадили в лесу дерево, вы также открываете верхнюю карточку колоды лицом вверх на поляну.



Росток

Вместо карточки дерева вы можете выложить **любую** карточку из вашей руки **лицом вниз в качестве ростка**. Как и дерево, росток предоставляет места для карточек обитателей с каждой из своих четырёх сторон. Однако он не принадлежит ни к одной из восьми пород деревьев и не считается отдельной породой.

Животные, Растения и Грибы

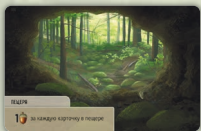
На карточках обитателей изображены разные обитатели леса: животные, растения или грибы.

При выкладывании карточки обитателей вы должны поместить её на **пустое место с соответствующей стороны** дерева в вашем лесу. Если вы хотите выложить обитателя с левой половины карточки, он должен быть помещён слева от дерева; для этого подоткните неиспользуемую правую половину карточки под дерево. Те же правила применяются к обитателям на правой, верхней или нижней половинах карточек.

Примечание: в вашем лесу учитывается только тот обитатель, который остаётся видимым после размещения карточки. Скрытая половина не учитывается в ходе игры или при подсчёте очков.



Пример: вы только что добавили этого Поросёнка в свой лес, подоткнув правую половину карточки под Клён.



Пещера

Некоторые обитатели в вашем лесу не приносят очков сами по себе, однако они позволяют сразу же убрать некоторое число карточек из руки или с поляны **под пещеру** игрока. В конце игры **каждая карточка под пещерой приносит по 1 очку**.

Эффекты и Бонусы

Если карточка, которую вы только что выложили, имеет **эффект** или **бонус** (или и то, и другое), вы можете сразу же их использовать. Если вы хотите использовать и то, и другое, сначала выполните **эффект**, и только потом **бонус**. Использование эффекта или бонуса необязательно.

Эффекты и бонусы на карточках объясняются либо иконками, либо короткими описаниями. Вы можете найти объяснение всех иконок на последней странице правил. Если вы хотите узнать более подробное объяснение, обратитесь к справочным карточкам или электронному справочнику (см. QR-код).



Справочник

Эффекты

В игре есть два типа эффектов:

- Большинство карточек обладают **мгновенным эффектом**, который можно использовать **один раз** сразу после выкладывания карточки.
- Грибы, однако, дают **постоянный эффект**, которым можно пользоваться до конца игры, начиная со своего следующего хода.



когда вы выкладываете карточку под деревом: **1**

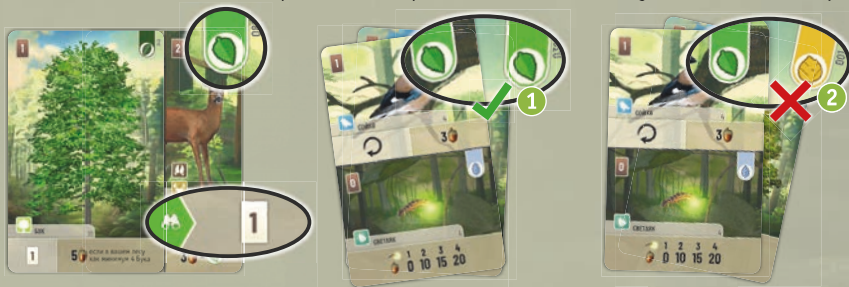
Грибы

Эффект грибов срабатывает, когда вы выкладываете определённые карточки в вашем лесу (например, под деревом). Каждый раз, когда вы выкладываете такую карточку в своём лесу, вы можете сразу же использовать эффект гриба.

Пример: вы только что выложили Гриб-зонтик пёстрый. Начиная со следующего хода, каждый раз, когда вы выкладываете карточку под любым деревом, вы можете взять верхнюю карточку из колоды.

Бонусы 🌲

Под некоторыми растениями и обитателями изображена цветная стрелка с иконкой 🌲, приносящая вам **бонус**, если вы оплатите эту карточку **подходящими карточками**: чтобы воспользоваться бонусом, **все карточки**, которые вы сбрасываете в качестве оплаты, должны быть **того же цвета** (т. е. иметь ту же иконку дерева), что и выкладываемая карточка. При оплате карточками обитателей не имеет значения, на какой половине карточки отображается соответствующая иконка дерева.



Пример: вы выкладываете в своём лесу Косулю.

- Чтобы воспользоваться бонусом, вы оплачиваете её Сойкой и Берёзой. Обе карточки того же цвета (с иконкой Берёзы), что и Косуля.
- Если бы вы оплатили её Липой вместо Берёзы, вы бы не смогли воспользоваться бонусом.

Проверка поляны

Если в конце вашего хода на поляне **10 или более карточек**, поляну нужно **очистить**. Уберите все карточки с поляны в коробку.

На этом ваш ход заканчивается, наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке, если только эффект или бонус не позволяют вам сделать ещё один ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда открывается 3-я карточка зимы, игра немедленно заканчивается, и игроки приступают к подсчёту очков. При этом вы **не можете** закончить свой ход.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки 🐿 за все видимые карточки в вашем лесу и добавьте к ним очки за карточки под вашей пещерой, если таковые имеются. Это ваши итоговые очки.

Если вы не уверены, как начисляются очки за какую-нибудь карточку, обратитесь к справочным карточкам или электронному справочнику (см. QR-код).

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей игроки делят победу.



Справочник

Пример подсчёта очков:

Карточки в этом лесу в общей сложности приносят 85 очков.



Пещера (пусто) 0 🐿

Деревья

- Дуб 0 🐿 (только 5 пород деревьев)
- Клён 5 🐿 (5 🌿)
- Пихта Дугласа 5 🐿
- Берёза 1 🐿
- Серебристая пихта 12 🐿 (6 карточек вокруг пихты)

Верх/Низ

- Многоцветница 6 🐿
- Переливица ивовая 3 🐿
- Перламутровка большая (3 разные 🦋)
- Серая неяссть 5 🐿
- Ястреб-тетеревятник 6 🐿 (2 карточки 🦅)
- Муравей лесной рыжий 6 🐿 (3 карточки под деревьями)
- Мухомор красный 0 🐿
- Рогач 3 🐿 (3 карточки 🐜)

Лево/право

- Гнус 3 🐿 (3 карточки 🦟)
- Косуля 9 🐿 (3 карточки 🐇)
- Бурый ушан 5 🐿 (3 разные 🦊)
- Ночница Бехштейна 5 🐿 (3 разные 🦉)
- Курносый ушан 5 🐿 (3 разные 🦊)
- Заяц-русак 9 🐿 (3 Заяц-русака)

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Тип карточек

- Земноводные
- Деревья
- Летучие мыши
- Олени
- Насекомые
- Парнокопытные животные
- Растения
- Животные с лапами
- Грибы
- Бабочки
- Птицы

Эффекты и Бонусы

1 / 2

Возьмите указанное количество карточек **сверху колоды в руку**.*

1 ×

Возьмите **сверху колоды в руку** столько карточек, сколько в вашем лесу карточек указанного типа (*например*,).

1 за каждого Зайца-русака

Возьмите **сверху колоды в руку** столько карточек, сколько в вашем лесу Зайцев-русаков.*



Выложите обитателя указанного типа (*например*,) из вашей руки в лес, не оплачивая его стоимость; вы не можете использовать ни его эффект, ни бонус.



Сделайте ещё один ход после этого, выбирая между действиями А и Б, как обычно.

** Примечание: соблюдайте ограничение на число карточек в руке. Это может привести к появлению карточки зимы. Если это произошло, следуйте указаниям на стр. 3.*

Иконки деревьев



Клён



Берёза



Бук



Пихта Дугласа



Дуб



Каштан



Липа



Серебристая пихта

Над игрой работали

Автор игры: Kosch

Иллюстрации: Тони Льобет, Жюдит Пиелла

Графический дизайн: Клеменс Франц | atelier198

Разработка игры: Марен Холдербаум

Консультант по лесоводству: Феликс Бенке

Редактор проекта и перевод на русский язык: Мария Кравченко

Корректор: Маргарита Наташина

Вёрстка: Анастасия Ступак

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Благодарности от автора: Каро, без твоего вдохновения эта игра не появилась бы на свет. Ты всегда находишь в жизни лучшее, и моей благодарности за это нет предела. Спасибо и моей сестре Тане за её готовность выслушать и доброе сердце. Спасибо Ледеру, Ларсу, Максу, Коринне, Гитте и Каю, они для меня не только хорошие друзья, но и семья! И особая благодарность всем, кто вместе со мной играет в игры по понедельникам в центре «Klex» в Грайфсвальде. Вы лучшие и спасибо вам за терпение и поддержку!



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru/!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!

Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>



Издано по лицензии Lookout GmbH. © 2024 Все права защищены.

Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Германия
www.lookout-games.de