Эйлиф Свенссон и Осмунн Свенссон

Заповедник

ИСЧЕЗАЮЩИЕ ВИДЫ

В игре **«Заповедник. Исчезающие виды»** игроки создают природные парки, чтобы сохранить уязвимые виды животных. Их задача — обустроить свои заповедники так, чтобы окружить каждое животное заботой.

Расселяйте зверей, кормите их, расширяйте ареалы для потомства и стройте смотровые вышки, чтобы посетители могли понаблюдать за снежными барсами, панголинами и другими удивительными созданиями.

В «Приложении» вы найдёте краткие факты о каждом животном.

В этой игре вам предстоит постоянно выбирать, хотите ли вы приманить новых животных (взять жетоны) или покормить уже поселившихся (взять кубики). Управляя заповедником, зарабатывайте очки, чтобы создать лучшую среду обитания для редких животных!

ПРАВИЛА ИГРЫ

CrOw GAMES
Chilifox GAMES

СОСТАВ ИГРЫ

6 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

Двусторонние

6 ПЛАНШЕТОВ ЗАПАСА

Оборотная сторона планшетов 1—3 используется в одиночной игре

96 КУБИКОВ

По 24 каждого цвета (зелёные, жёлтые, синие, серые)

24 СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ

По 8 каждого цвета (бежевые, коричневые, чёрные)

48 ОБЩИХ ЖЕТОНОВ ЖИВОТНЫХ

Лицевые стороны (примеры)

Оборотные стороны

По 12 каждого цвета (синие, жёлтые, зелёные, серые)

60 ЛИЧНЫХ ЖЕТОНОВ ЖИВОТНЫХ

По 10 в каждом наборе (с саолой, зеброй, фламинго, гиеновидной собакой, панголином и гавиалом на обороте)

30 ЖЕТОНОВ СМОТРИТЕЛЕЙ

6 наборов по 5 жетонов (синий, жёлтый, серый, зелёный, многоцветный)

БЛОКНОТ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

25 листов

18 ЖЕТОНОВ ПОРУЧЕНИЙ

Лицевые стороны (примеры) *Оборотные стороны*

По 6 с каждой буквой (А, Б и В)

8 ЖЕТОНОВ ИСТОЩЕНИЯ (для одиночной игры)

Лицевая сторона (пример)

Оборотная сторона

10 КОРОБОЧЕК

Для хранения компонентов игры

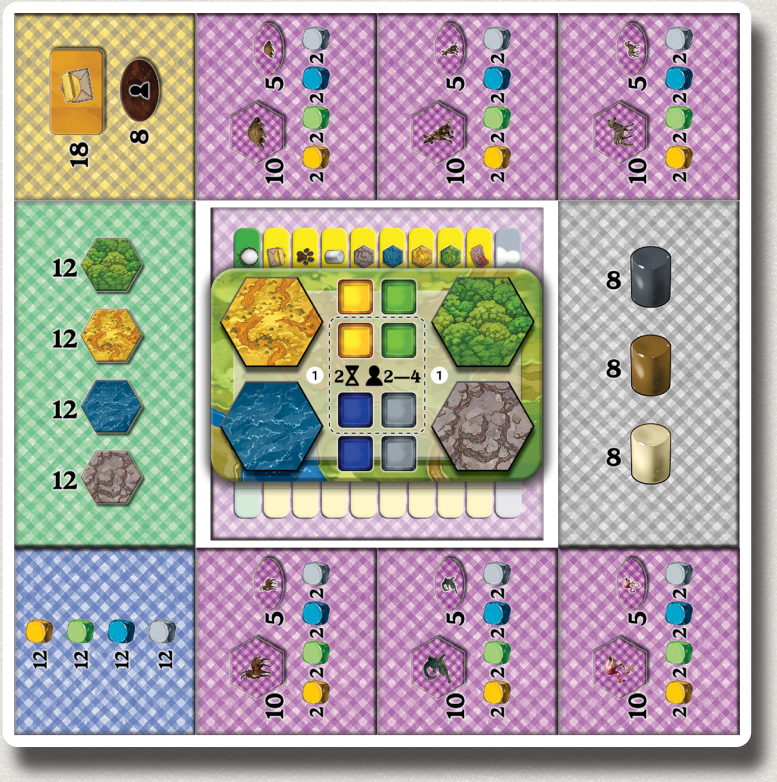
ПРИЛОЖЕНИЕ

Двустороннее

КАК ХРАНИТЬ КОМПОНЕНТЫ

- До начала первой партии выдавите все жетоны из листов картона.
- В коробке с игрой вы найдёте 10 разобранных коробочек для удобного хранения компонентов. Соберите коробочки и сложите в каждую указанные на ней компоненты.
- После каждой партии убирайте компоненты в эти коробочки. Разложите всё в коробке с игрой так, как показано ниже.

Пример. *В эту коробочку сложите по 2 кубика каждого цвета и компоненты с* ***саолой*** *на обороте: 10 личных жетонов животных и 5 жетонов смотрителей.*



Внутри коробки с игрой разложите коробочки по краям, а в середину поместите блокнот подсчёта очков и планшеты запаса. Положите поверх коробочек планшеты игроков, «Приложение» и «Правила игры».

ПЕРЕД ПОДГОТОВКОЙ К ИГРЕ

Пройдите следующие шаги:

- Положите на стол **блокнот подсчёта очков**. В конце 1-го раунда каждый игрок запишет в него свои очки, полученные за *вход* ( ). Все остальные очки участники получат в конце 2-го раунда (при подсчёте очков).
- Если вы проводите обычную партию для 2—6 игроков, то уберите **жетоны истощения** в коробку. Изменения в правилах для одиночной игры описаны на с. 10—12 («Одиночная игра»).
- Если вы играете без правила «Жетоны поручений», то уберите **жетоны поручений** в коробку. Это правило усложняет игру, поэтому не рекомендуем добавлять его в первые партии. Если вы решили играть с поручениями, следуйте дополнительным правилам на с. 10.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите в центр стола 48 **кубиков** (по 12 каждого цвета) и все **смотровые вышки** — это *общий запас*.

по 8 каждого цвета

по 12 каждого цвета

по 12 или 9 каждого цвета

2 В партии для 1—4 игроков уберите в коробку 12 **общих жетонов животных** с символом **X** (по 3 каждого цвета). Сложите **общие жетоны животных** в 4 стопки по цветам. Перемешайте по отдельности каждую стопку и поместите лицевой стороной вниз в *общий запас*.

Общий запас *(24 смотровые вышки, 48 кубиков, 48 или 36 общих жетонов животных)*

3 Каждый участник берёт случайный **планшет игрока** и кладёт его перед собой стороной с символом вверх. Оставшиеся планшеты (если есть) уберите в коробку. Затем каждый игрок проходит шаги 4—9, описанные ниже. *Сыграв хотя бы одну партию на обычной стороне планшетов, участники могут вместе решить, на какой стороне провести следующую партию: всем на обычной (с символом) или всем на асимметричной (с символом).*

4 Возьмите случайный **планшет запаса** и поместите указанной стороной вверх над правым верхним углом своего планшета. Оставшиеся планшеты запаса (если есть) уберите в коробку.

Подготовьте свой планшет запаса на 1-й раунд:

- Возьмите из *общего запаса* 4 **кубика** (по 1 каждого цвета). Бросьте их и поместите в ячейки соответствующего цвета за пределами пунктирной области (область внутри используется только во 2-м раунде в партии для 2—4 игроков).
- Возьмите из *общего запаса* 4 **жетона животных** (по 1 каждого цвета). Поместите их лицевой стороной вверх в шестиугольные ячейки соответствующего цвета.

5 Возьмите **коробочку** с вашим *животным-любимцем* (изображено в левом верхнем углу вашего планшета игрока). Достаньте 10 **личных жетонов животных**, перемешайте их, сложите в *личную стопку* и поместите лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку.

Пример. *Коробочка с саолой*

6 Возьмите 3 жетона из *личной стопки* и поместите их лицевой стороной вверх в ячейки в левой части своего планшета.

7 По одному откройте ещё 3 жетона из *личной стопки* и по очереди поместите их лицевой стороной вверх в шестиугольные ячейки с номерами 1, 2 и 3 на своём планшете игрока. Это ваши *начальные жетоны*. Каждый жетон с изображением *части смотровой вышки* (, или) поверните так, чтобы эта *часть* повторила пунктирную линию на самом шестиугольнике.

Примечание. *Неважно, как повёрнуты жетоны с символом потомства ( ).*

Пример. *Первый начальный жетон поместите на шестиугольник с номером 1. Часть чёрной смотровой вышки должна накрыть отмеченный пунктиром угол.*

8 Достаньте из вашей **коробочки** 8 **кубиков** (по 2 каждого цвета), бросьте их и поместите в ячейки соответствующего цвета в левой части своего планшета игрока.

9 Достаньте из вашей **коробочки** 5 **жетонов смотрителей** и поместите их лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом игрока.

Компоненты в левой части вашего планшета игрока (3 открытых жетона животных и 8 кубиков) — это ваш *личный набор*.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

Каждый игрок может в любом порядке сделать следующее до начала партии:

- **Поменять местами** ровно один свой *начальный жетон* (на шестиугольной ячейке с номером) с одним жетоном в ячейке *личного набора*. Если на новом жетоне изображена *часть смотровой вышки*, поверните его, как описано на шаге 7 подготовки к игре. ***Подсказка.*** *Если на начальных жетонах 2 части смотровой вышки одного цвета, то поменять один из них — мудрое решение.* Прочтите разделы «Жетоны животных» и «Цель игры» ниже, чтобы понять, какой жетон стоит поменять, а какие оставить.
- **Перебросить** ровно 1 раз сколько угодно кубиков в ячейках вашего *личного набора*. Перед этим прочтите раздел «Кубики» ниже.

ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ

Жетоны животных бывают 4 цветов — зелёного, синего, серого и жёлтого (цвета соответствуют местам обитания). На каждом таком жетоне изображено животное (одно из 16 возможных).

ЖЕТОН СО СМОТРОВОЙ ВЫШКОЙ

Часть смотровой вышки. Чтобы построить смотровую вышку, вам нужно собрать 3 части вышки одного цвета на соседних жетонах и замкнуть круг.

Ячейка для кубика

ЖЕТОН С ПОТОМСТВОМ

Символ потомства. На жетон с таким символом можно поместить только кубик со значением «1» или «2» на верхней грани.

Напечатанный на вашем планшете шестиугольник со звездой — это жетон *животного-любимца* (такое животное есть только у вас). Хотя это и не жетон, а изображение на планшете, для правил игры он всё равно считается жетоном.

Пример. *Жетон животного-любимца на планшете с саолой. На такой жетон можно поместить только кубик со значением «6».*

В левом верхнем углу вашего планшета указано, из каких 10 **жетонов животных** состоит ваша *личная стопка*. При этом жетоны в верхнем ряду вы можете найти только в своей *личной стопке*, а жетоны из нижнего ряда встречаются и в *общем запасе*.

Над жетонами указано, какие на них символы — *потомства* ( ) или *части смотровой вышки* (, или).

КУБИКИ

Обычно игрокам выгодно использовать кубики с высокими значениями (однако у кубиков с «6» есть ограничения, см. справа). Тем не менее кубики с низкими значениями тоже нужны — они приносят очки за *ареалы*. *Ареал* — это группа соседствующих жетонов одного цвета. Чтобы получить очки за *ареал*, в нём должен быть хотя бы 1 *жетон с потомством*, на котором лежит кубик со значением «1» или «2».

Можно поместить на *жетон со смотровой вышкой* или *с потомством* (на последний можно поместить только кубик с «1» или «2»).

Можно поместить на *жетон со смотровой вышкой*, при этом чем выше значение кубика, тем больше очков он может принести.

Можно поместить на *животное-любимца*. Также можно поместить на *жетон со смотровой вышкой*, но только если на нём стоит построенная смотровая вышка (вы замкнули круг из 3 *частей смотровой вышки* одного цвета).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока — набрать как можно больше очков. Есть несколько способов получить очки (см. подробное описание на с. 8—9):

- В конце 1-го раунда (из 2) вы сложите значения кубиков, лежащих на жетонах у ***входа*** ( ) на вашем планшете, и получите столько же очков.
- В конце партии вы сложите значения всех кубиков в каждом ***ареале*** и умножите результат на количество (не значения) кубиков на *жетонах с потомством* в этом *ареале*. Затем вы получите столько же очков. ***Примечание.*** *Если в ареале нет жетона с потомством или на нём нет кубика, этот ареал принесёт 0 очков.*
- В конце партии вы сложите значения кубиков, лежащих вокруг каждой вашей ***построенной смотровой вышки***, и получите столько же очков.
- В конце партии вы подсчитаете, сколько ***разных видов животных*** в вашем *заповеднике*, и получите очки по таблице в правом нижнем углу своего планшета. ***Примечание.*** *Всего у вас может быть 17 разных видов животных (16 на жетонах и 1 животное-любимец).*
- Если вы играете с жетонами поручений, то в конце партии получите дополнительные очки за ***выполненные поручения*** (см. с. 10).

Партия длится 2 раунда. В 1-м раунде игроки совершают по 8 ходов, а во 2-м — по 7. В каждый ход игроки одновременно проходят по порядку следующие этапы:

1. **ВЫБОР ЖЕТОНОВ И/ИЛИ КУБИКОВ.**
2. **ОБУСТРОЙСТВО ЗАПОВЕДНИКА.**
3. **ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ ХОДУ.**

Каждый этап подробно описан на с. 6—7.

Важно! Игроки проходят каждый этап одновременно. Завершив один этап, все вместе переходите к следующему. Выберите *главного игрока* — он будет следить, чтобы все прошли предыдущий этап, и объявлять начало нового.

1. ВЫБОР ЖЕТОНОВ И/ИЛИ КУБИКОВ

Каждый игрок одновременно с остальными выбирает:

- ровно 1 компонент (1 жетон или 1 кубик) со своего *планшета запаса* и помещает его в **северную (С)** *подготовительную область* на своём планшете (см. пример ниже);

  И

- ровно 1 компонент (1 жетон или 1 кубик) из своего *личного набора* и помещает его в **западную (З)** *подготовительную область* на своём планшете (см. пример ниже).

Пример. *В этот ход Евгения берёт с планшета запаса* ***зелёный жетон с орангутангом****, а из личного набора —* ***жёлтый кубик со значением «5»****.*

Подготовительные области

Номер на планшете запаса

Особый случай. Иногда игрокам важно увидеть, какие компоненты возьмут соперники. В этом случае берите компоненты по очереди, в порядке возрастания номеров на *планшетах запаса*.

2. ОБУСТРОЙСТВО ЗАПОВЕДНИКА

Каждый игрок одновременно с остальными помещает 2 выбранных компонента в свой *заповедник*. *Заповедник* — это область с шестиугольными ячейками на планшете игрока (выделена чёрной обводкой в примере ниже).

Неважно, в каком порядке игрок помещает эти компоненты в свой *заповедник*. Если по любой причине игрок не хочет помещать компонент, он убирает его в коробку.

Пример. *Евгения решает поместить оба компонента в свой заповедник.*

ПРАВИЛА РАСПОЛОЖЕНИЯ ЖЕТОНОВ

Поместите жетон в свой *заповедник* на любой пустой шестиугольник. Этот жетон необязательно выкладывать по соседству с другими жетонами. Прежде чем поместить жетон, вы можете повернуть его и при этом не обязаны соединять *части смотровой вышки* и жетоны одного цвета.

Примечание. *Напечатанный жетон животного-любимца не считается пустым шестиугольником.*

Как только вы собрали из 3 частей полный круг одного цвета (чёрный, коричневый или бежевый), возьмите из *общего запаса* смотровую вышку соответствующего цвета и поставьте её на круг. Это *построенная смотровая вышка*.

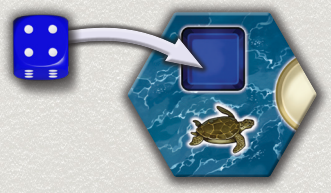
Примечание. *Вы ставите смотровую вышку на круг, только чтобы отметить, что построили её. Если вы забыли поставить вышку сразу, сделайте это позже. В заповеднике может быть несколько смотровых вышек одного цвета.*

Пример. *Евгения собрала бежевый круг и ставит на него бежевую смотровую вышку.*

ПРАВИЛА РАСПОЛОЖЕНИЯ КУБИКОВ

Поместите кубик в пустую *ячейку для кубика* на любом жетоне в вашем *заповеднике* (даже если вы поместили этот жетон в тот же ход), соблюдая следующие правила:

Цвет жетона. Кубик можно поместить только на жетон того же цвета.



Пример. *В ячейку* ***синего жетона*** *(водного места обитания) поместите* ***синий кубик****.*

Ячейка на *жетоне с потомством.* На жетон с символом ❤ можно поместить только кубик со значением «1» или «2».

Пример. *Поместите на этот жетон* ***серый кубик с «1»*** *или* ***«2»****.*

Ячейка на жетоне *животного-любимца.* На жетон с символом ☆ можно поместить только кубик со значением «6».

Пример. *Поместите на этот жетон на планшете с саолой* ***зелёный кубик с «6»****.*

Ячейки вокруг *построенной смотровой вышки.* На *жетон со смотровой вышкой* можно поместить кубик со значением «6», только если на этом жетоне стоит построенная смотровая вышка (см. с. 6). *Это означает, что, пока у вас нет смотровой вышки, поместить кубик с «6» вы можете только на животное-любимца.*

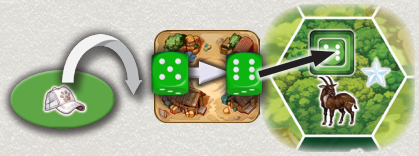
Пример. *Вы не можете поместить* ***серый кубик с «6»*** *на этот жетон, поскольку смотровая вышка ещё не построена (не хватает одной бежевой части).*

Пример. *Теперь вы можете поместить* ***серый кубик с «6»*** *на этот жетон, потому что на нём стоит построенная смотровая вышка.*

Построенная смотровая вышка

ЖЕТОНЫ СМОТРИТЕЛЕЙ

Каждый жетон смотрителя 1 раз за игру можно перевернуть лицевой стороной вниз, чтобы сделать значение кубика того же цвета на 1 больше или на 1 меньше *(«1» можно изменить на «6», а «6» — на «1»)*. Использовать такой жетон можно для кубика в своей *подготовительной области* или в конце раунда для кубика в своём *заповеднике* (см. с. 8 и 9).



Пример. *Вы переворачиваете* ***зелёный жетон смотрителя****, чтобы изменить значение* ***зелёного кубика с «5»*** *на* ***«6»*** *и поместить на животное-любимца.*

Пример. *Вы переворачиваете* ***синий жетон смотрителя****, чтобы изменить значение* ***синего кубика с «6»*** *на* ***«1»*** *и поместить на жетон с потомством.*

Перевернув многоцветный жетон смотрителя, измените значение любого своего кубика на 1. Можете сочетать его с другим жетоном смотрителя, чтобы уменьшить/увеличить значение кубика на 2 *(например, изменить «5» на «1»)*.

Подсказка. *Поскольку в конце раунда с помощью жетонов смотрителей вы можете менять значения кубиков в заповеднике, вам выгоднее сохранить эти жетоны до подсчёта очков, если только они не требуются на этапе обустройства заповедника, чтобы поместить кубик.*

3. ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ ХОДУ

Если у вас только 2 жетона животных в *личном наборе*, добавьте в него новый жетон с верха *личной стопки* (если она опустела, продолжайте партию с неполным *личным набором*).

Пример. *В личном наборе Евгении пустая ячейка для жетона животного, поэтому она помещает в неё новый жетон с верха личной стопки.*

Теперь каждый игрок передаёт свой планшет запаса по часовой стрелке — соседу слева.

Примечание. *Любые компоненты, оставшиеся на планшете запаса, переходят соседу. Не заполняйте пустые ячейки на этих планшетах.*

Каждый игрок начинает новый ход.

Пример. *Партия для 3 игроков.*

КОНЕЦ РАУНДА

КОНЕЦ 1-ГО РАУНДА

1-й раунд завершается в конце 8-го хода, когда на *планшетах запаса* не осталось компонентов. На этапе 3, несмотря на то что планшеты запаса пустые, всё равно передайте их по часовой стрелке как обычно (номера на них могут влиять на игру).

Теперь каждый игрок выполняет следующие действия в указанном порядке:

1. **ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЖЕТОНЫ СМОТРИТЕЛЕЙ.** Вы можете перевернуть сколько угодно своих жетонов смотрителей, чтобы изменить значения кубиков в своём *заповеднике*. Соблюдайте правила расположения кубиков и использования жетонов смотрителей (см. с. 7).
2. **ПОЛУЧИТЕ ОЧКИ ЗА ВХОД.** Определите, какие *группы кубиков* соседствуют со *входом* (🏞) в ваш *заповедник*. *Группа кубиков* — это набор, в котором каждый кубик соседствует хотя бы с одним другим кубиком этой группы (эти кубики лежат на соседствующих жетонах). Сложите значения кубиков во всех таких группах и впишите результат во 2-ю строку блокнота подсчёта очков (у каждого игрока своя колонка).
3. **ЗАПОЛНИТЕ ПЛАНШЕТЫ ЗАПАСА.** Подготовьте свой планшет запаса на 2-й раунд:
   - Возьмите из *общего запаса* 4 **кубика** (по 1 каждого цвета). Бросьте их и поместите в ячейки соответствующего цвета за пределами пунктирной области.
   - **Только в партиях для 2—4 игроков.** Возьмите из *общего запаса* ещё **4 кубика** (по 1 каждого цвета). Бросьте их и поместите в ячейки соответствующего цвета внутри пунктирной области.
   - Возьмите из *общего запаса* **4 общих жетона животных** (по 1 каждого цвета). Поместите их лицевой стороной вверх в шестиугольные ячейки соответствующего цвета.

Теперь каждый игрок **начинает 2-й раунд** с этапа 1 следующего хода.

КОНЕЦ 2-ГО РАУНДА

2-й раунд завершается в конце 7-го хода, когда в *личных наборах* игроков не осталось компонентов. Обратите внимание: вы не получаете очки за *вход*.

Партия окончена, переходите к подсчёту очков (см. с. 9).

Эти 3 жетона соседствуют со входом. Кубики на них, а также все кубики в их группах приносят очки (но только в конце 1-го раунда).

Пример. ***Синий кубик с «1»*** *соседствует со входом, поэтому значения на всех кубиках его группы приносят очки: 10 (1 + 4 + 5).* ***Зелёный кубик с «2»*** *тоже соседствует со входом — его группа приносит 9 очков (2 + 2 + 5). Итого Евгения получает 19 очков (10 + 9) и записывает результат в блокнот.*

Обратите внимание, что ***жёлтые кубики с «1»*** *и* ***«2»*** *образуют группу, но не приносят очков за вход, поскольку ни один из них не соседствует со входом в заповедник.*

Пример. *При игре втроём поместите на планшет запаса 8 кубиков, а не 4, как в партии с 5—6 игроками.*

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце партии участники подсчитывают свои очки по правилам этого раздела и поэтапно записывают результаты в блокнот. **Побеждает тот, кто набрал больше всего очков!** При ничьей претенденты складывают значения кубиков на своих *жетонах с потомством* — побеждает тот, у кого сумма больше. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

До подсчёта очков каждый игрок может перевернуть сколько угодно своих жетонов смотрителей, чтобы изменить значения кубиков в своём заповеднике. Соблюдайте правила расположения кубиков и использования жетонов смотрителей (см. с. 7).

ОЧКИ ЗА АРЕАЛЫ

Найдите в своём *заповеднике* группы соседствующих жетонов одного цвета — это *ареалы*. *Ареалом* может быть даже один жетон. Сложите значения всех кубиков в *ареале* и умножьте результат на количество кубиков в этом *ареале*, лежащих на *жетонах с потомством* (❤). Посчитайте очки за каждый *ареал* и запишите сумму в блокнот подсчёта очков.

Важно:

- *Вы получаете 0 очков за ареал, если в нём нет ни одного жетона с потомством, на котором есть кубик.*
- *Кубики с «1» и «2» на жетонах со смотровой вышкой не умножают очки за ареал (только кубики с «1» и «2» на жетонах с потомством).*
- *Вы умножаете свой результат на количество кубиков, а не на их значения.*
- *Вы получаете очки за каждый ареал отдельно. Вы можете получить очки за несколько разных ареалов одного цвета (в т. ч. за ареал, состоящий из 1 жетона с потомством, на котором есть кубик).*

Пример. *Евгения получает 18 очков за жёлтый ареал (саванну): она сложила значения кубиков (9) и умножила на 2 (в этом ареале 2 кубика на жетонах с потомством).*

Примечание. *На жетоне с жирафом нет кубика, но он всё равно объединяет жетоны с* ***жёлтыми кубиками*** *в один ареал.*

ОЧКИ ЗА СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ

Для каждой построенной смотровой вышки в своём *заповеднике*, вокруг которой есть 3 кубика, сложите значения этих кубиков и запишите сумму в блокнот подсчёта очков. ***Примечание.*** *Если вокруг вышки меньше 3 кубиков, она не приносит очков.*

Пример. *Евгения получает 13 очков за коричневую смотровую вышку.*

Пример. *Евгения ничего не получает за чёрную смотровую вышку, поскольку на жетоне с морской черепахой нет кубика.*

ОЧКИ ЗА ВИДЫ ЖИВОТНЫХ

Подсчитайте, сколько разных видов животных в вашем *заповеднике*, включая *животное-любимца*. Найдите соответствующее число в таблице в правом нижнем углу планшета игрока и запишите свой результат в блокнот подсчёта очков (см. пример справа).

Подсказка. *Чтобы быстрее сосчитать, сколько у вас видов животных, рассматривайте каждый ареал по отдельности.*

Подсказка. *Чтобы получить 80 очков, нужно собрать 17 разных видов. Это возможно, если вы не добавите в свой заповедник один жетон из личного набора (выбрав такой жетон в свой ход, уберите его в коробку). Только так у вас останется место для 17-го вида животного с планшета запаса.*

Пример. *В заповеднике Евгении 13 разных видов животных — она получает 30 очков.*

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ (справа)

В этом примере Евгения набрала 132 очка. Помните о следующем:

- *Очки за вход (2-я строка в блокноте) получают только в конце 1-го раунда, но не в конце партии.*
- *У Евгении 2 серых (горных) ареала. Северный ареал приносит 7 очков, а южный — 9. Итого: 7 + 9 = 16.*
- *В южном сером ареале 2 кубика со значением «2», но только один из них на жетоне с потомством, поэтому Евгения умножает значения на 1, а не на 2.*
- *В синем (водном) ареале 2 жетона с потомством, но на жетоне с пингвином нет кубика, поэтому Евгения умножает значения на 1, а не на 2.*

ЖЕТОНЫ ПОРУЧЕНИЙ

Жетоны поручений добавляют в игру ещё больше стратегического планирования. Не рекомендуем использовать их в первых партиях, поскольку они усложняют процесс игры.

Перед шагом «Завершение подготовки» (см. с. 5) каждый участник берёт 3 случайных **жетона поручения** с разными буквами (**А**, **Б** и **В**). Оставшиеся жетоны поручений (если есть) уберите в коробку. Участники помещают свои жетоны поручений лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки в правой части своих планшетов игроков. Это задания, которые необходимо выполнить к концу игры.

Примечание. *У некоторых поручений есть требования к значениям кубиков. Учитывайте это, если при завершении подготовки будете перебрасывать кубики в личном наборе.*

В конце партии каждый игрок складывает очки на своих выполненных поручениях и записывает результат в блокнот (в строку над итоговым счётом). **Каждое поручение подробно описано в «Приложении».**

Пример. *Евгении выпали такие 3 жетона поручений (один А, один Б и один В).*

По номеру в левом нижнем углу жетона можно найти описание поручения в «Приложении».

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

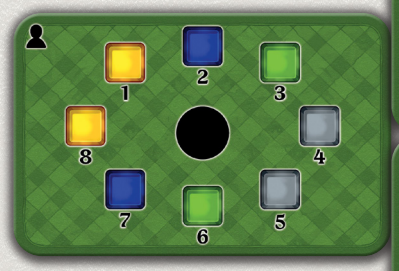
ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Проведите подготовку к игре, как описано на с. 4, но со следующими изменениями:

- Выберите любую сторону планшета игрока — с символом или — это не сильно скажется на количестве очков.
- Возьмите не случайный планшет запаса, а 3 **планшета запаса** с символом одиночной игры () на оборотах (это планшеты с номерами 1, 2 и 3). Расположите их, как показано справа. Левый планшет — это *планшет кубиков*, а верхний и нижний справа вместе — *планшет жетонов*.
- Уберите в коробку все общие жетоны животных с символом **X** (по 3 каждого цвета). Теперь возьмите из *общего запаса* 8 **жетонов животных** (по 2 каждого цвета) и поместите их лицевой стороной вверх на *планшет жетонов* в ячейки соответствующего цвета.
- Возьмите из *общего запаса* 8 **кубиков** (по 2 каждого цвета), бросьте их и поместите на *планшет кубиков* в ячейки соответствующего цвета.
- Поместите 1 **чёрную смотровую вышку** рядом с планшетами запаса. Это ваш *маркер выбора*.
- Перемешайте все **жетоны истощения** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз над вашим планшетом игрока.
- Возьмите 3 случайных **жетона поручения** с разными буквами (**А**, **Б** и **В**) и поместите их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки в правой части своего планшета игрока (см. раздел «Жетоны поручений» выше).

Маркер выбора

Расположите 3 планшета запаса над планшетом игрока, как показано ниже, затем заполните ячейки кубиками и жетонами.



Жетоны истощения

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Вы можете по обычным правилам **поменять местами** ровно один *начальный жетон* с одним жетоном из *личного набора*, а также **перебросить** ровно 1 раз сколько угодно кубиков в своём *личном наборе*.

Кроме того, в одиночной игре вы можете ровно 1 раз **перебросить** сколько угодно кубиков на *планшете кубиков* и **сбросить** любое количество жетонов с *планшета жетонов*, чтобы заполнить пустые ячейки другими случайными жетонами соответствующих цветов из *общего запаса*. Замешайте сброшенные жетоны в соответствующие стопки.

ЦЕЛЬ
ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Играя в одиночку, вы обязательно используете жетоны поручений (см. с. 10).

Чтобы победить, выполните хотя бы 2 из 3 поручений и заработайте не меньше 200 очков (см. таблицу достижений на последней странице). Если не сказано другое, соблюдайте все обычные правила для 2—6 игроков.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Этапы хода в одиночной игре отличаются от обычной партии. В каждый ход пройдите 5 этапов в указанном порядке:

1. Выберите, что будете брать с планшетов запаса: жетон или кубик. Если вы решили взять кубик, поместите *маркер выбора* на чёрный круг *планшета кубиков*, а если жетон — на чёрный круг *планшета жетонов*.
2. Откройте жетон истощения с верха стопки. С планшета запаса *без маркера выбора* уберите в коробку компонент из ячейки с номером, указанным на жетоне. Если эта ячейка пуста, уберите компонент из следующей ячейки по часовой стрелке *(например, если в ячейке 8 нет компонента, проверьте ячейку 1 и т. д.)*. Вы можете использовать жетон смотрителя, чтобы оставить этот компонент на месте (см. ниже).
   Примечание. *Оставляйте все открытые жетоны истощения на виду, чтобы понимать, какие ячейки могут истощиться в следующие ходы.*
3. Выберите 1 компонент с планшета запаса *с маркером выбора* и поместите в **северную (С)** *подготовительную область*, затем выберите 1 компонент из *личного набора* и поместите в **западную (З)** *подготовительную область*.
4. Пройдите этап обустройства заповедника по обычным правилам (см. с. 6).
5. Если у вас только 2 жетона животных в *личном наборе*, добавьте в него новый жетон с верха *личной стопки* (если возможно). Не заполняйте пустые ячейки планшетов запаса. Начните новый ход.

Пример. *Борис кладёт маркер выбора на планшет кубиков и открывает верхний жетон истощения — это **7**. Борис убирает в коробку жетон с ленивцем из ячейки 7 планшета жетонов. Теперь он забирает **серый кубик с «2»** с планшета кубиков (где маркер выбора) и кладёт в подготовительную область **С**.*

ЖЕТОНЫ СМОТРИТЕЛЕЙ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Играя в одиночку, вы можете использовать жетон смотрителя не только чтобы изменить значение кубика (по обычным правилам), но и чтобы не убирать компонент в коробку из-за жетона истощения. Во втором случае переверните жетон смотрителя того же цвета, что и компонент, который следует убрать. Оставьте этот компонент на месте.

Пример. *В примере выше Борис мог перевернуть **зелёный жетон смотрителя**, чтобы не убирать в коробку **зелёный жетон с ленивцем**, а оставить его на планшете жетонов.*

КОНЕЦ РАУНДА
В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

1-й раунд завершается в конце 8-го хода, когда опустеет стопка жетонов истощения. Оставьте компоненты на планшетах запаса на своих местах.

Примечание. *На планшетах запаса могут остаться компоненты только в том случае, если вы не убирали их, переворачивая жетоны смотрителей.*

Можете использовать жетоны смотрителей по обычным правилам, затем получите очки за *вход* (см. с. 8) и запишите результат в блокнот подсчёта очков. Заполните пустые ячейки планшетов запаса, следуя правилам подготовки к одиночной игре (см. с. 10). Перемешайте все 8 жетонов истощения и сложите в новую стопку.

До начала 2-го раунда вы можете ровно 1 раз **перебросить** сколько угодно кубиков на *планшете кубиков* и **сбросить** любое количество жетонов с *планшета жетонов*, чтобы заполнить пустые ячейки другими случайными жетонами соответствующих цветов из *общего запаса*.

2-й раунд завершается в конце 7-го хода, когда в вашем *личном наборе* не останется компонентов, а в стопке жетонов истощения будет только один жетон.

Примечание. *Жетон истощения, открытый в последний ход 2-го раунда, уже никак не повлияет на игру.*

После 2-го раунда партия завершается. Перейдите к подсчёту очков ниже.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ
В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В конце партии подсчитайте свои очки, как описано в разделе «Подсчёт очков» на с. 9. Чтобы победить, вы должны выполнить хотя бы 2 поручения и набрать не меньше, чем 200 очков. Если вы победили, определите, насколько вы справились, по таблице достижений справа.

ТАБЛИЦА ДОСТИЖЕНИЙ
В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Очки	Достижение
200—209	Вы победили, но можете лучше
210—219	Неплохо
220—229	Хорошо
230—239	Очень хорошо
240—249	Впечатляюще
250—259	Поразительно
260—269	Великолепно
270—279	Исключительно
≥280	Легендарно

Примечание. *Эта таблица относится только к одиночной игре, а не к партиям с несколькими участниками.*

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы и издатель благодарят всех, кто тестировал игру, но особенный вклад внесли Вильяр Опдаль Свенссон, Нора Опдаль Свенссон, Исак Свенссон, Ханне Севик Опдаль, Лин Хейди Исаксен, Вегард Элиассен Стиллеруд, Фритьоф Буварп, Виллиам Аттиа, Конни Рихтер, Эрленн Хове Лиллебё, Тронн Бамле, Терье Ведо Наустеллер, Мария Берг, Ронни Эфтевог, Ейр Андре Валквист, Тронн Арвид Рёйсе, Марте Ольдеман Кристенсен, Ветле Ольдеман Кристенсен, Хьетиль Свеннсруд, Тор-Кристиан Эриксен Больстад, Кирстен Хайтманн, Бьёрнар Хайтманн и Томас Тарангер Хоре.

chilifoxgames.com

Авторы игры: *Эйлиф Свенссон, Осмунн Свенссон.*

Иллюстрации и графический дизайн: *Йермунн Мёрквед Боне.*

Корректура: *Ван Виллис.*

©2024 CHILIFOX GAMES AS, NORWAY. Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: *Crowd Games.*

Руководители проекта: *Максим Истомин и Евгений Масловский.*

Главный редактор: *Иван Реморов.*

Выпускающий редактор: *Лайла Сатирова.*

Редактор: *Анастасия Гребенникова.*

Переводчик и корректор: *Полина Ли.*

Верстальщик: *Михаил Кузнецов.*

crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.