

ЛЕСНЫЕ ИСТОРИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать в лес! Здесь, среди вековых деревьев и кристальных озёр, множество лесных обитателей каждый день отправляются на поиски еды в разные части леса.

В лесу каждый зверь уникален: от могучего медведя до ловкой белки. У каждого свои предпочтения в еде и свои сильные стороны: одни полагаются на хитрость, другие – на скорость.

Возьмите на себя роль одного из лесных зверей и попробуйте собрать подходящую для него еду, исследуя разные уголки леса. Избегайте своих естественных врагов и охотничьей собаки – встреча с ними может оставить вас голодными.

Только самый внимательный, сообразительный и удачливый сможет одержать победу!



СОСТАВ ИГРЫ



6 карточек животных



30 карточек местности
(по 5 карточек для каждого животного)



50 карточек еды
(по 10 карточек для каждой местности)



6 фигурок животных

2 фигурки собаки

Перед первой игрой вставьте все фигурки в подставки

Карточка животного

Сила/
скорость



Виды еды, кото-
рыми питается
животное

Количество уникальных карточек еды, которое необходимо собрать животному для победы

Все обитатели леса делятся на крупных и мелких животных.

Крупные животные – медведь, волк и лиса – отличаются друг от друга уровнем силы. Они пугают мелких животных и крупных животных, которые слабее их. Медведь пугает всех животных, волк – всех, кроме медведя, лиса – только мелких животных.

Мелкие животные – заяц, белка и ёж – не пугают друг друга. Они отличаются скоростью. Более быстрое животное берёт еду раньше других: белка – первой, заяц – вторым, ёж – последним.

Карточка местности

Название
местности

Еда, которую
можно найти
в этой местности



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Создание леса

Разделите **карточки еды** на 5 стопок согласно рисунку на обороте: роща, озеро, опушка, болото, чаща. Перемешайте каждую из стопок и положите в центре стола лицом вниз. Это будет ваш лес.



Выбор животного

Приготовьте необходимое количество **карточек ЖИВОТНЫХ** в зависимости от количества игроков (см. таблицу ниже).

Количество игроков	Крупные животные	Мелкие животные
5	2	3
4	2	2
3	2	1
2	2	—

Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку.

Начиная с самого младшего участника, каждый игрок выбирает себе одну из приготовленных карточек животных и кладёт её перед собой. Затем игрок берёт фигурку этого животного и ставит её рядом с карточкой.

Игрок, выбравший самое медленное из участвующих в игре мелких животных, получает фигурку собаки.

Получение карточек местности

Раздайте каждому игроку по 5 карточек местности со следом выбранного животного на обороте.

Пример подготовки к игре для 3 игроков



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов – дней. Каждый день делится на 3 этапа.

- Планирование
- Прогулка в лес
- Поиск еды

ПЛАНИРОВАНИЕ

Все игроки одновременно смотрят на свои карточки местности и выбирают, куда сегодня отправится за едой их животное.

Выборную карточку игроки кладут перед собой лицом вниз, не показывая соперникам.

Игрок с фигуркой собаки выбирает и кладёт перед собой лицом вниз ещё одну карточку местности, поставив на неё фигурку собаки, – в эту местность в текущем раунде наведается охотничья собака.



ПРОГУЛКА В ЛЕС

Все игроки одновременно переворачивают выбранные ими карточки местности. Каждый игрок ставит свою фигурку на стопку еды выбранной им местности. Затем необходимо узнать, все ли звери смогут сегодня пообедать.

Если животное оказалось в одной местности с охотничьей собакой

Собака пугает всех животных в этой местности. Каждый игрок, чьё животное было напугано, кроме игрока, играющего за ежа, сбрасывает 1 карточку еды на свой выбор (если у него есть карточки еды). Сброшенная карточка возвращается под низ стопки карточек еды той местности, где она была получена. Испуганные животные не участвуют в поиске еды, владельцы забирают фигурки испуганных животных.



Пример. Медведь, лиса и ёж пришли в чащу и встретились с собакой. Медведь сбрасывает 1 из ранее полученных им карточек еды. У лисы припасов нет, она ничего не сбрасывает. У ежа есть карточка еды, но он её не сбрасывает. Все эти звери не участвуют в поиске еды.

Если в одну местность пришли несколько животных

Крупное животное с наибольшей силой пугает и прогоняет из выбранной им местности всех остальных животных. Только оно сможет искать еду в этой местности в текущем раунде. Фигурки испуганных животных возвращаются владельцам.



Пример. Медведь, волк и заяц отправились на опушку. Медведь напугал и волка, и зайца. Испуганные звери не участвуют в поиске еды.

Мелкие животные не пугают друг друга, однако их скорость определяет очерёдность поиска еды.



Пример. На опушке встретились заяц и белка. Белка быстрее, поэтому берёт карточку еды первой, заяц – после неё.

Животные, которые получили право сегодня победить, отправляются на поиски еды.

ПОИСК ЕДЫ

Если ваше животное сегодня может пообедать, то выполните следующие действия.

☛ **Откройте 1 карточку еды в той местности, где находится ваше животное,** и положите её рядом со стопкой. Если несколько мелких животных открывают карточки в одной местности, то первым это делает более быстрое животное. Открывать карточку обязательно, даже если в местности имеются ранее открытые карточки.

☛ **Возьмите 1 из открытых карточек еды** из этой местности. Если среди них нет еды, подходящей для вашего животного, вы не получаете карточку. Все открытые карточки еды остаются лежать на столе.

Все животные, кроме ежа, могут иметь несколько одинаковых карточек еды. Однако для победы нужно собрать набор из определённого числа **разных припасов**. Повторяющиеся карточки еды можно сбрасывать при встрече с собакой.

В конце этого этапа проверьте, сколько карточек еды собрано у каждого игрока. Если один из них собрал необходимое для победы количество карточек, игра завершается. Если таких игроков нет, начните новый раунд.



Пример. Заяц и белка пришли на болото. Белка открывает карточку еды и находит гриб. Белка ест грибы, поэтому она может забрать эту карточку себе. Заяц находит гнездо. Заяц не ест яйца, поэтому он остаётся голодным, а карточка продолжает лежать в открытую рядом со стопкой.

НОВЫЙ РАУНД

Заканчивается день, завершается одна лесная история. Но сразу же начинается другая! Возьмите все свои карточки местности обратно в руку, заберите фигурки животных и передайте фигурку собаки следующему игроку по часовой стрелке.

Важно! Участник, играющий за самое сильное животное в партии, и любой игрок, которому до победы осталось получить 1 карточку еды, не получают фигурку собаки – пропустите их при передаче фигурки.

Если всем игрокам осталось для победы получить всего по 1 карточке еды, уберите фигурку собаки в коробку – собака не пойдёт в лес в следующем раунде.

Начните новый день с планирования.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков соберёт столько карточек разной еды, сколько указано на его карточке животного. Он становится победителем.

Если в течение одного раунда сразу несколько игроков собирают необходимое количество карточек, побеждает игравший за наиболее медленное мелкое животное, а при споре между крупными животными – наиболее слабое из них.

ИГРА ВДВОЁМ

Раздайте каждому игроку по одной фигурке собаки. В каждом раунде оба игрока будут выбирать по 2 карточки местности: одну для своего животного, вторую для собаки. В остальном играйте по обычным правилам.



*Автор игры: Андрей Колупаев
Директор направления: Дмитрий Павлов
Дизайнер-художник: Екатерина Болдина
Художник: Анастасия Есина
Менеджер проекта: Юлия Ткаченко
Редакторы: Наталья Акимова
и Екатерина Оськина*

