

УЮТНАЯ ОПУШКА



В «Уютной опушке» вы играете за семью лесных зверушек, которым нужно подготовиться к грядущей зиме.

В Кленовой долине — деревне, где вы живёте, — есть всё необходимое. На рынке бойко торгуют всевозможными товарами, в свином гнезде делятся идеями, как наполнить ваш дом теплом, а мастерская всегда готова улучшить ваш быт.

Что вы соберёте, приготовите, свяжете и смастерите, чтобы в вашем жилище царили счастье и уют?



1-5



8+



60'

ОБЗОР ИГРЫ

Партия в «Уютной опушке» длится несколько раундов (месяцев). Локации на игровом поле предоставляют различные бонусы (ресурсы, карты предметов быта и карты улучшений). Чтобы получить этот бонус, разместите в локацию рабочего и положите в неё кубик с нужным значением. Но **сперва** бросьте 2 личных кубика семьи (размещайте рабочих с учётом результатов этого броска). Затем, разместив рабочих, бросьте 4 общих кубика деревни, которые будут использоваться в течение месяца. После этого начинаются ходы игроков.

В свой ход вы выбираете кубики из своего набора (2 кубика семьи и 4 кубика деревни) для каждого из размещённых вами рабочих. Используйте ресурсы, чтобы мастерить предметы быта и строить улучшения, стараясь при этом комбинировать их так, чтобы получить наибольшее количество очков уюта. В конце игры побеждает семья с самым уютным жилищем!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ
РОБЕРТА ТЕЙЛОР

ХУДОЖНИК
ШОНА ДЖ. К. ТЕННИ

Автор игры благодарит Уинн и Бена, Крейга, коллектив Game Artisans of Canada, команду Fallcon Gaming Society, Майка Колпросса, Роба Бартела, Пола Саксберга, Патрика Дорси, Рика Апперсона, а также всех, кто приходил на тестирование игры.

ОФОРМЛЕНИЕ
ДЖОШУА КЭППЕЛ

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА
КТВГ

PR-ДИРЕКТОР
ШОН ЖАКМАН

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ЭЛЕЙНА КЭППЕЛ

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Даниила Яковенко, Дениса Карпенко, Евгению Акбашеву, Елену Даценко, Романа Дженбаза, Анастасию Ефремову, Владислава Пржигоцкого, Тамару Чудновскую за помощь в подготовке игры к изданию.



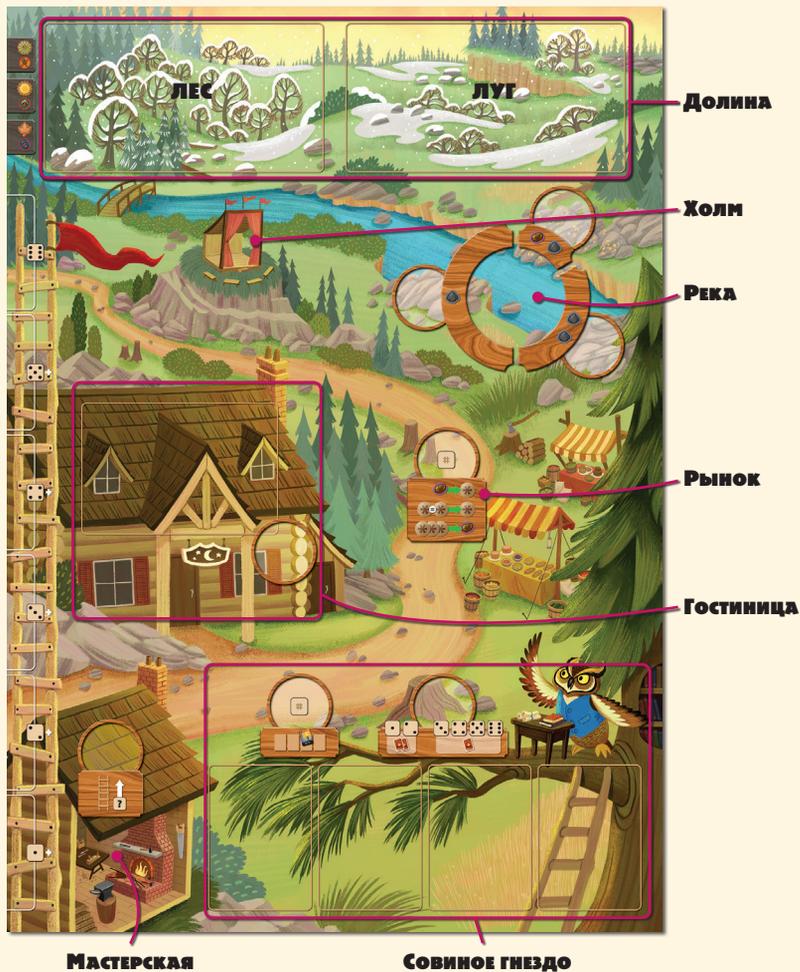
2-е изд.



Издано с любовью КТВГ
www.kidstablebg.com
©2023 Все права защищены

СОСТАВ ИГРЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



16 КАРТ ДОЛИНЫ

8 карт леса и 8 карт луга. В колодах леса и луга по 3 карты весны, 3 карты лета и 2 карты осени.



72 КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ БЫТА

Предметы быта приносят больше всего заветных очков уюта.



15 КАРТ ПУТНИКОВ



5 ПЛАНШЕТОВ СЕМЕЙ

На обратной стороне каждого планшета семьи изображена шкала очков уюта.



20 ФИШЕК РАБОЧИХ

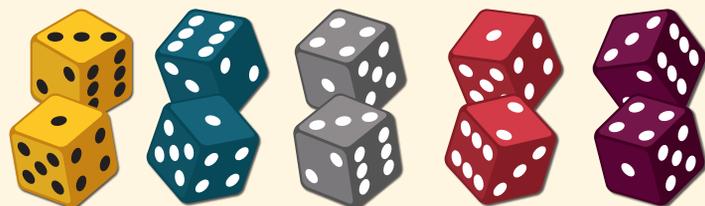


Кролики **Дикобразы** **Еноты** **Лисы** **Белки**

20 ФИШЕК ДОМИКОВ



10 КУБИКОВ СЕМЕЙ



1 РЕЧНОЕ КОЛЕСО



1 ЖЕТОН ХОЛМА



34 КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Улучшения — это дополнительные свойства и возможности для получения очков уюта.



4 ЖЕТОНА УЛУЧШЕНИЙ

Некоторые улучшения используются вместе с особыми жетонами.



2 ЖЕТОНА ТАЧЕК

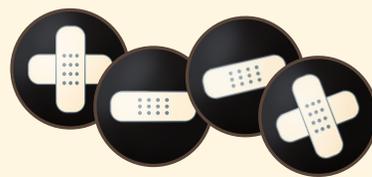


2 ЖЕТОНА КАЛЕНДАРЕЙ

20 ЖЕТОНОВ МОНЕТ



21 ЖЕТОН ОПЫТА



20 ЖЕТОНОВ КНИЖЕК



114 ЖЕТОНОВ ПРИПАСОВ

Эти шесть типов ресурсов называются *припасами*. Жетоны книжек, монет и опыта не относятся к припасам. Символ означает «любой припас».



20 ЖЕТОНОВ ПОЛЕНЬЕВ



20 ЖЕТОНОВ КАМНЕЙ



20 ЖЕТОНОВ ПЛОДОВ



18 ЖЕТОНОВ ГРИБОВ



18 ЖЕТОНОВ ПРЯЖИ



18 ЖЕТОНОВ ЗЛАКОВ

1 ЖЕТОН ЧЕРВЯКА



4 КУБИКА ДЕРЕВНИ



12 ЖЕТОНОВ МНОЖИТЕЛЕЙ

Если ресурсы в общем запасе закончились, используйте эти жетоны. Ресурс на жетоне множителя считается за 3 или 5 ресурсов своего типа, в зависимости от стороны жетона.

Например, этот жетон обозначает 3 злака:



...а этот — 5 плодов:



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола. Положите **речное колесо** в специальную ячейку в любом положении (*разделительные линии на колесе должны совпадать с пробелами на поле*). Положите жетон **холма** в соответствующую ячейку.
- 2 Сформируйте **колоды долины** (*колоду леса и колоду луга*): положите вниз каждой колоды карты *весны*, в середину — карты *лета*, а наверх — карты *осени*. Кладите карты **каждого** сезона в случайном порядке *лицевой стороной вниз*. Затем **уберите** в коробку по одной случайной карте *лета* и *весны* из обеих колод. Теперь в **каждой** колоде 6 карт. Наконец, переверните колоды **лицевой стороной вверх** — в обеих колодах будет видна карта *весны*. Положите эти колоды в соответствующие ячейки на поле.

Для **долгой партии** (*рекомендуется для опытных игроков*) **не убирайте** карты весны и лета из **обеих** колод. В таком случае партия будет длиться восемь месяцев, а не шесть.

- 3 Создайте общий запас **припасов** (*поленья, камни, злаки, грибы, пряжа, плоды*) и общий запас **других ресурсов** (*монеты, книжки, опыт*). Рекомендуем не смешивать запас припасов и запас других ресурсов.
- 4 Перемешайте **карты предметов быта**. Положите получившуюся колоду **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем. Выложите четыре карты предметов быта **лицевой стороной вверх** в ячейки **совиного гнезда**.
- 5 Перемешайте **карты улучшений**. Положите получившуюся колоду **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем. Выложите по одной карте улучшения **лицевой стороной вверх** в каждую ячейку **лестницы**. Положите рядом **жетоны улучшений** (*2 тачки и 2 календаря*).
- 6 Перемешайте **карты путников**. Положите получившуюся колоду **лицевой стороной вниз** в ячейку **гостиницы**.
- 7 Выберите игрока, который станет **ранней пташкой** (*первым игроком*). Этот игрок получает **жетон червяка*** и 4 **кубика деревни**. Некоторые игроки в начале партии получают **бонусную монету** (см. таблицу на с. 5).



* В английском языке есть пословица: «Early bird gets the worm» (ранняя пташка получает червяка). — Прим. пер.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок выполняет следующие шаги:

- А** Выберите семью (животных) и возьмите **планшет семьи**, 4 **рабочих**, 4 **домика** и 2 **кубика семьи** вашего цвета.
- Б** Положите 4 **домика** в ячейки на планшете семьи.
- В** Возьмите в руку 3 карты из колоды предметов быта (не показывайте их другим игрокам). Оставьте 2 из них, а оставшуюся сбросьте лицевой стороной вверх в общую **стопку сброса** рядом с колодой предметов быта.



Теперь вы готовы к игре!

- 7** При большом количестве игроков и в долгих партиях некоторые участники редко становятся ранней пташкой. Эти игроки получают по 1 бонусной монете из общего запаса (см. таблицу).



ОБЫЧНАЯ ИГРА
6 месяцев

ДОЛГАЯ ИГРА
8 месяцев

2 ИГРОКА	×	×
3 ИГРОКА	×	3
4 ИГРОКА	3, 4	×
5 ИГРОКОВ	2, 3, 4, 5	4, 5



ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

Этот символ встречается на многих компонентах и означает «любой **припас**». Помните: книжки, монеты и опыт **не считаются** припасами. К припасам **относятся** поленья, камни, плоды, грибы, пряжа и злаки.



Этот символ означает «2 одинаковых припаса».



Этот символ означает «2 разных припаса».



ХОД ИГРЫ

Каждый месяц состоит из шести фаз, которые проходят в указанном порядке:

ФАЗА 1. НОВЫЙ ПУТНИК

Переверните лицевой стороной вверх верхнюю карту в гостинице — это путник, гостящий в Кленовой долине в этом месяце! У каждого путника есть свойство, которое действует на всех игроков в этом месяце (постоянно или при выполнении определённого условия). Также на карте путника указаны бонусы, которые можно получить, если разместить рабочего в гостинице.

Прочтите вслух описание свойства путника. Если в тексте свойства есть слово «немедленно», сразу же выполните то, что указано на карте.



Свойство канадской рыси предписывает каждому игроку по очереди немедленно взять 2 разных припаса из общего запаса и отдать их игроку слева. Сделайте это!

ФАЗА 2. КУБИКИ СЕМЬИ

Каждый игрок бросает 2 своих кубика семьи и кладёт их в соответствующие ячейки на своём планшете. **Выпавшие значения действуют до конца месяца.**



ФАЗА 3. РАЗМЕЩЕНИЕ

Все игроки **одновременно** размещают своих рабочих в любых локациях. В каждой локации может находиться лишь 1 рабочий **одного** игрока и сколько угодно рабочих **разных** игроков. Очередность размещения рабочих не имеет значения. Вы можете перемещать рабочих сколько угодно раз, прежде чем примете окончательное решение.

В каждой локации указаны требования к кубикам, которые нужно выполнить, чтобы активировать её. Размещая рабочих, имейте в виду, что для их активации (фаза 5) потребуются соответствующие **кубики**. Сейчас вам известны значения только кубиков **семьи**. Кубики **деревни** (общие для всех игроков) будут брошены позднее.

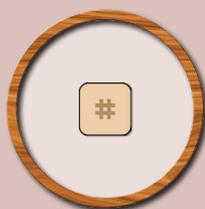
Подробнее об активации и требованиях локаций см. в разделе «Локации» на с. 10–12.



Учитывая значения своих кубиков семьи, Ксения (кролики) размещает 4 рабочих в мастерской, гостинице, лесу и на реке. Другие игроки в это же время размещают своих рабочих.



Это локация.
Всего на поле
двенадцать локаций.

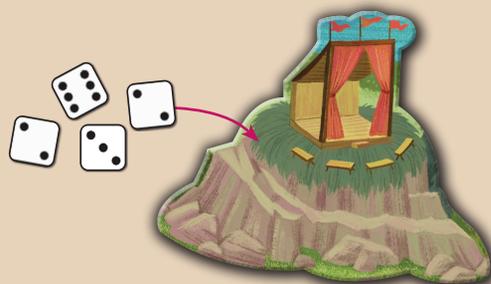


Этот символ означает,
что в локацию можно положить
кубик с любым значением.

В **большинстве** локаций очередность хода не имеет значения, и все игроки в них получают одинаковые бонусы, независимо от того, кто пришёл в локацию раньше. Но в **совином гнезде** и **мастерской** возможна ситуация, когда игрок, чей ход раньше, выберет предметы быта или улучшения, которые вы бы тоже хотели получить. Имейте это в виду, если вы ходите одним из последних.

ФАЗА 4. КУБИКИ ДЕРЕВНИ

Когда все игроки завершат размещение рабочих, ранняя пташка бросает 4 кубика деревни и кладёт их на холм, **не меняя их значений**. Эти значения действуют до конца месяца, поэтому старайтесь не задевать кубики.



ФАЗА 5. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с ранней пташки и далее по часовой стрелке, игроки по очереди совершают ходы. В свой ход:

А Поместите 2 своих кубика семьи (не меняя их значений) на холм рядом с кубиками деревни. Это набор кубиков, которые вы можете использовать для активации своих рабочих.

Б Положите кубики с холма в локации, где у вас есть рабочие, чтобы выполнить требования локаций.

- Вы можете класть в локации как кубики семьи, так и кубики деревни в любом сочетании.
- Вы также можете класть кубики **семьи** на **делянки**, если они построены (см. раздел «Делянки» на с. 12).
- Вы можете перемещать кубики сколько угодно раз, прежде чем примете окончательное решение.

Не спешите активировать своих рабочих: если вы внезапно передумаете, вернуть игру к прежнему состоянию или вспомнить, что и куда вы положили, будет сложно.

Если у вас есть **жетоны опыта**, вы можете потратить их, чтобы поменять значение кубика. За каждый потраченный жетон опыта вы можете увеличить или уменьшить значение кубика на 1. Для этого положите **рядом** с кубиком, значение которого вы меняете, жетон стороной с символом «+» или «-» вверх. **Не трогайте сам кубик!** Рядом с одним кубиком **можно** положить несколько жетонов опыта. **Нельзя** сделать значение кубика больше $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$ и меньше $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$, равно как **нельзя** превратить $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$ в $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$ или $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$ в $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$.

В Распределив кубики, **активируйте** по одной в любом порядке каждую локацию и делянку, куда вы положили кубики. После активации верните своего рабочего и кубики **семьи** (если есть) на свой планшет. Кубики **деревни** пока не трогайте.

Подробнее об активации локаций см. в разделе «Локации» на с. 10–12.

Холм **предназначен** для того, чтобы все доступные вам кубики были в одном месте. Он также помогает отслеживать, какие кубики вы уже положили в локации, а какие ещё доступны.



Ксения (кролики) разместила своих рабочих в 4 обведённых локациях. Ей доступны 6 кубиков на холме (см. выше) и 1 жетон опыта.

- Ксения тратит жетон опыта, чтобы $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$ считался $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$ и кладёт этот кубик в лес вместе с $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$.
- Затем она кладёт $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$ в гостиницу.
- Ещё один $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$ она кладёт в мастерскую.
- У Ксении есть рабочий на реке, но нет ни $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$ ни $\begin{matrix} \square \\ \square \end{matrix}$. Можно перенести $\begin{matrix} \square & \square \\ \square & \square \end{matrix}$ из леса на реку (и вернуть жетон опыта), но тогда не будут выполняться требования леса... Подумав, Ксения решает, что активация леса выгоднее, и оставляет всё как есть.

Затем Ксения активирует локации, в которых находятся подходящие кубики, и возвращает на свой планшет активированных рабочих и кубики семьи. Подробнее об активации локаций см. в разделе «Локации» на с. 10–12.

- Г** Возможны ситуации, когда из-за неудачно выпавших кубиков вы **не сможете** активировать одного или нескольких своих рабочих. Кроме того, вы можете **решить** не активировать некоторых рабочих. Активировав **всех** рабочих (которых вы можете и хотите активировать), верните на свой планшет всех **неактивированных** рабочих и получите из общего запаса по 1 **жетону опыта** за каждого такого рабочего.

Этот этап происходит **после** этапа активации, поэтому вы не можете тратить полученные на этом этапе жетоны опыта, чтобы менять значения кубиков **текущего** месяца.

- Д** На этом этапе вы можете смастерить любое количество предметов быта из руки. Для этого сбросьте в общий запас указанное на карте предмета быта количество ресурсов (*припасы, монеты и книжки*), затем выложите её рядом с планшетом семьи **лицевой стороной вверх**.

- Некоторые предметы быта дополняют друг друга, старайтесь собирать комбинации!
- У вас **может быть** несколько одинаковых предметов быта.
- В правом верхнем углу некоторых карт предметов быта указан их *тип*. Тип предметов быта важен для некоторых улучшений.
- В конце игры некоторые предметы быта могут принести дополнительные очки уюта за определённые ресурсы, лежащие на картах этих предметов быта. Вы можете в любой момент перераспределять ресурсы между вашим планшетом и предметами быта. Ресурсы не считаются привязанными к карте до подсчёта очков.

- Е** Наконец, верните кубики семьи на планшет семьи (*если ещё не сделали это*). **Аккуратно** верните на холм все кубики деревни (*не меняйте их значения!*). Если вы в течение хода тратили жетоны опыта, сбросьте их в общий запас.

Если на конец вашего хода у вас в руке **больше трёх карт** предметов быта, сбросьте столько карт (*на ваш выбор*), чтобы в руке осталось три. **В течение хода** у вас в руке может быть сколько угодно карт предметов быта.

После этого ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Когда последний игрок завершает свой ход, начинается **фаза обновления**.



Ксения (кролики) не активировала рабочего на реке, поэтому она возвращает его на планшет и получает из общего запаса жетон опыта.



У Ксении (кроликов) хватает ресурсов только на один предмет быта из руки: либо «Лампу», либо «Шарф». Ксения решает потратить по одному жетону камня, пряжи и монеты, чтобы смастерить «Лампу».



ЛОКАЦИИ

Долина

Долина — это четыре локации, меняющиеся каждый месяц: две локации леса и две локации луга. Здесь можно собирать ресурсы: поленья и грибы — в лесу, злаки и пряжу — на лугу. В локациях обоих типов можно получить плоды, монеты и книжки.



Учтите, что каждый сезон один тип припасов недоступен! В долине весной нет злаков, летом — грибов, осенью — пряжи (об этом напоминает символ на игровом поле).

Каждая локация долины предъявляет свои требования к значениям кубиков. Все ресурсы, которые вы получаете в долине, берутся из общего запаса.



Игроки, разместившие рабочих в этих локациях, в свой ход должны (слева направо):

- положить 1 кубик со значением 3 или меньше (например, ) , чтобы получить 1 полено;
- положить 2 кубика с суммой значений 5 или меньше (например,  и ) , чтобы получить 2 полена и 2 гриба;
- положить 3 кубика с последовательными значениями (например, , , ) , чтобы получить 2 книжки и 1 монету;
- положить  и  , чтобы получить 1 плод и 1 пряжу.

ПРИМЕРЫ ТРЕБОВАНИЙ К КУБИКАМ В ДОЛИНЕ



Три кубика с последовательными значениями.



СУММА 11 ИЛИ БОЛЬШЕ

Любое количество кубиков с суммой значений 11 или больше.



СУММА 5 ИЛИ МЕНЬШЕ

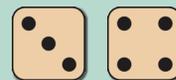
Два кубика с суммой значений 5 или меньше.



Один кубик со значением 6.



Два кубика с одинаковыми значениями.



Два кубика со значениями 3 и 4.



Два кубика с суммой значений ровно 8.



ВСЕ ЧЁТНЫЕ

Три кубика с чётными значениями.



ИЛИ МЕНЬШЕ

Один кубик со значением 3 или меньше.

РЕКА

Река — это три локации, где вы можете получать из общего запаса камни и монеты. Требования к кубикам во всех локациях меняются каждый месяц по мере того, как прокручивается речное колесо.

- Положите в большой сектор колеса **один** кубик, значение которого совпадает с одним из **трёх** указанных здесь значений, чтобы получить 1 камень.
- Положите в средний сектор колеса **один** кубик, значение которого совпадает с одним из **двух** указанных здесь значений, чтобы получить 2 камня.
- Положите в малый сектор колеса **один** кубик, значение которого совпадает с указанным здесь значением, чтобы получить 1 камень **и** 1 монету.



Если речное колесо находится в таком положении:

- Ксения (кролики) должна положить   или  , чтобы получить 1 камень.
- Егор (еноты) должен положить  или  , чтобы получить 2 камня.
- Ксения (кролики) и Иван (лисы) должны положить  в свой ход, чтобы получить по 1 камню и 1 монете.

СОВИНОЕ ГНЕЗДО

Здесь вы можете взять в руку новые предметы быта (*вы можете мастерить только те предметы быта, которые у вас в руке*). Совиное гнездо — это две локации:

- Локация 1. Положите сюда один кубик с любым значением и возьмите в руку одну из открытых карт. Затем сдвиньте карты на одну ячейку влево и выложите новый предмет быта из колоды в крайнюю правую ячейку лицевой стороной вверх.
- Локация 2. Положите сюда один кубик и не глядя возьмите в руку один или два предмета быта с верха колоды, в зависимости от значения кубика.

Если в колоде предметов быта закончатся карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.



Егор (еноты) может положить 1 **любой** кубик, чтобы взять в руку одну из следующих карт: «Чайник», «Флейта», «Пирог» или «Кресло-качалка». Затем он должен будет сдвинуть карты влево и выложить в крайнюю правую ячейку новый предмет быта.

Дмитрий (дикаобразы) может положить или , чтобы не глядя взять в руку **два** предмета быта с верха колоды, либо положить или , чтобы взять **один**.

МАСТЕРСКАЯ

Положите сюда один кубик и постройте одно улучшение. Улучшения дают вам постоянные бонусы или приносят дополнительные очки уюта в конце игры (описано на карте). Мастерская — это одна локация. Значение кубика, который вы сюда кладёте, определяет, как **высоко** вы можете подняться по лестнице.

Чтобы построить улучшение, у вас должно быть достаточно ресурсов (стоимость указана на карте), а на вашем планшете семьи должен быть хотя бы один **домик**. Если эти условия выполняются, сбросьте указанные ресурсы в общий запас и постройте улучшение. Затем сдвиньте остальные карты улучшений **вниз** и выложите в верхнюю ячейку новое улучшение лицевой стороной вверх.

- Вы **не можете** построить улучшение, которое у вас уже есть.
- При постройке некоторых улучшений («Тачка» и «Календарь») вы получаете особый жетон — возьмите этот жетон из общего запаса и положите на свой планшет семьи.

Почти все улучшения размещаются рядом с планшетом семьи. Некоторые улучшения называются **делянками** и размещаются над локациями долины (см. раздел «Делянки» на с. 12). Построив улучшение, положите на его карту самый **нижний** домик с планшета семьи. У вас всего 4 домика, так что тщательно выбирайте, что построить!



Иван (лисы) разместил в мастерской рабочего и . Теперь Ивану доступны улучшения, находящиеся в четырёх нижних ячейках.

Иван может построить только «Огород» или «Чашу». Ивану нравится «Огород», поскольку другие игроки смастерили много предметов быта «еда». Он сбрасывает 2 полена в общий запас, размещает «Огород» рядом со своим планшетом и кладёт на эту карту нижний домик.

Наконец, Иван сдвигает карты улучшений вниз и выкладывает в верхнюю ячейку новое улучшение лицевой стороной вверх.



Гостиница

Каждый месяц в гостинице останавливается новый путник. Когда вы размещаете рабочего в этой локации, выложенный туда же кубик определяет, какой бонус из указанных на правой части карты путника вы получите.

- Если в области бонуса изображена зелёная стрелка с множителем, то вы можете применить данный бонус **не более** указанного количества раз. Если на стрелке есть символ **?**, то вы можете применить данный бонус не более **X** раз, где **X** — значение вашего кубика. Если на стрелке нет символов и цифр, то вы можете применить бонус только **один раз**.
- Ресурсы, которые вы тратите в гостинице, сбрасываются в общий запас. Ресурсы, которые вы здесь получаете, берутся из общего запаса.



Егор (еноты) разместил рабочего в гостинице, где остановился **чёрный медведь**. Бонус будет зависеть от того, какой кубик Егор положит в гостиницу:

• **1** или **2** позволит потратить 1 плод, чтобы получить 1 любой припас из общего запаса. Это можно сделать не более **X** раз, где **X** — значение кубика. Например, **3** позволит применить данный бонус не более 3 раз.

• **3** или **4** позволит получить 1 книжку.

• **5** позволит потратить 1 плод, чтобы получить 1 монету, не более 3 раз.

Рынок

Положите сюда один кубик с **любым** значением, чтобы обменять свои монеты и припасы на припасы и монеты из общего запаса. Вы можете выполнять сколько угодно обменов, пока у вас хватает монет и припасов. Есть три типа обмена:

- обменять 1 монету на 1 любой припас;
- обменять 2 **одинаковых** припаса на 1 любой припас;
- обменять 3 **любых** припаса на 1 монету.



Дмитрий (дикобразы) может положить на рынок любой кубик и выполнить сколько угодно обменов, пока у него хватает припасов и монет.

Делянки

Некоторые улучшения, после того как вы их построите, становятся **делянками** над игровым полем. Вы **не можете** размещать на делянках **рабочих**, но можете в свой ход класть на делянки **кубики семьи** (**не кубики деревни**), при этом на каждую делянку вы можете класть лишь 1 кубик семьи.



На каждой делянке есть ячейка, похожая на ячейку локации, но другой формы. Символы в верхней части этой ячейки напоминают, что здесь **нельзя размещать рабочих** и что сюда можно класть **только кубики семьи**.

На карте делянки описано, как она активируется. Как правило, владелец делянки получает бонус, когда её активирует **другой игрок**.

Делянки выкладываются в эту область над игровым полем.



Иван (лисы) в один из предыдущих ходов построил «Чащу». Ксения (кроликам) нужны грибы, и у неё есть неиспользованный **кубик семьи**. Ксения кладёт кубик семьи в «Чащу» и получает 2 гриба, а Иван (владелец) получает 1 гриб, как указано на карте.



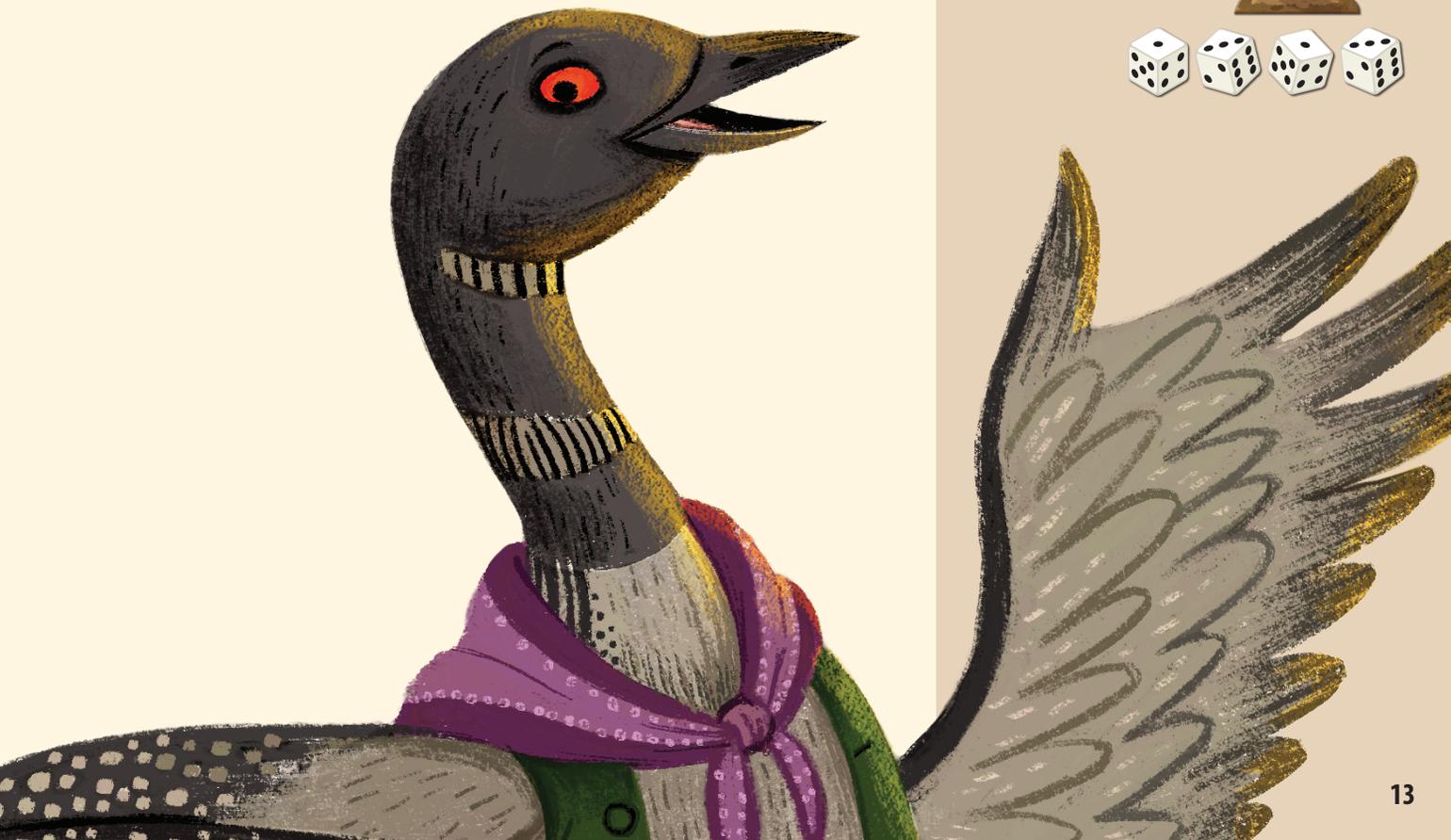
ФАЗА 6. ОБНОВЛЕНИЕ

Свойства некоторых путников применяются **в конце месяца**, то есть в фазе 6.

Сбросьте верхние карты из колод **леса** и **луга** — откроются новые карты на следующий месяц и, возможно, сменится сезон. Если новых карт нет, значит, выпал первый снег и игра подошла к концу — немедленно перейдите к **подсчёту очков**. Если зима ещё не наступила, выполните следующие шаги:

- 1 Поверните речное колесо на одно деление по часовой стрелке.
 - 2 Сбросьте крайнюю левую карту предмета быта из свиного гнезда, сдвиньте остальные три карты на одну ячейку влево и выложите новую карту в крайнюю правую ячейку.
- Сбросьте нижнюю карту улучшения из мастерской, сдвиньте остальные пять карт на одну ячейку вниз и выложите новую карту в самую верхнюю ячейку.
- 3 Сбросьте карту путника из гостиницы.
 - 4 Ранняя пташка передаёт жетон червяка следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок становится новой ранней пташкой и берёт кубики деревни.

Начните новый месяц с **фазы 1** («Новый путник»).



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда игра заканчивается, игроки сначала могут смастерить любое количество предметов быта из руки, на которые им хватает ресурсов. Затем игроки подсчитывают очки уюта (♥), чтобы определить семью с самым уютным жилищем!

Переверните свой планшет семьи и используйте шкалу очков уюта для подсчёта ♥.

- Используйте любой жетон из игры как маркер на шкале очков уюта.
- Если на вашем планшете оставались фишки домиков, сначала уберите их, а затем положите в аналогичные ячейки на обратной стороне планшета.
- Если вы набрали больше 50 ♥, положите жетон в ячейку «+50» и считайте дальше с помощью другого жетона.

В игре несколько способов получения ♥:

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ БЫТА

На каждой такой карте изображено количество её ♥. На многих картах также указаны способы получения дополнительных ♥.

- Вы можете получить дополнительные ♥, «если у вас есть» указанный на карте игровой элемент. Один игровой элемент может удовлетворять условиям сразу нескольких предметов быта (см. пример с «Хлебом» и «Супом» справа).
- На некоторые карты предметов быта можно класть ресурсы, чтобы в конце игры получить дополнительные ♥. Вы можете в любой момент перераспределять ресурсы между предметами быта и планшетом, чтобы добиться наилучшего результата. Каждый ресурс можно использовать для получения ♥ только с одной карты. Ресурсы на картах предметов быта не считаются «оставшимися ресурсами» (см. ниже).

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

На каждой такой карте изображено количество её ♥. На некоторых картах также указаны способы получения дополнительных ♥.

ЯЧЕЙКИ ДОМИКОВ

Получите ♥, указанные в пустых ячейках домиков на вашем планшете семьи.

ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ



Участник, набравший больше всех ♥, обустроил самое уютное жилище и побеждает в игре! В случае ничьей претенденты делят победу, и это **намного лучше**, чем праздновать одиночную победу!



«Камен» приносит вам 6 ♥ и ещё 4 ♥ за лежащие на нём два набора поленьев. Каждый из двух предметов быта «Хлеб» приносит вам по 4 ♥ + 2 ♥, поскольку у вас есть «Суп» (который сам приносит ещё 5 ♥).



«Письменный стол» приносит вам 2 ♥, а также 4 ♥ за предметы быта «освещение» у других игроков. «Зонт» приносит вам 3 ♥.



Пустые ячейки домиков приносят вам 3 ♥.



Три оставшиеся книжки приносят вам 6 ♥, оставшаяся монета — 1 ♥, а 5 оставшихся припасов образуют только один набор и поэтому приносят 1 ♥.

Ваш итоговый счёт — 47 ♥. Довольно уютно!

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В «Уютную опушку» можно играть в одиночку, причём правила почти не меняются! В одиночном режиме всегда играйте долгую партию (8 месяцев), тогда вы сможете оценить ваш результат по вопросам ниже. Перед началом партии уберите из игры следующие компоненты:

- «Канадскую рысь», «Полярную гагару» и «Лося» из колоды путников;
- все карты улучшений «Баня-бочка», «Гостевой дом», «Огород», «Прялка» и «Письменный стол», а также по одной карте всех остальных улучшений, чтобы в колоде улучшений не было повторяющихся карт.

Играйте по обычным правилам до самого конца, включая подсчёт очков. Затем ответьте на четыре вопроса ниже, чтобы узнать свой титул! Например, вы можете закончить игру как *добротно подготовленный обитатель полей!*

1. Предметов быта какого типа вы смастерили больше всего?

Если таких типов несколько, выберите любой из них.

-  Одежда: добротно
-  Еда: искусно
-  Освещение: блестяще
-  Прогулка: активно

2. Сколько предметов быта вы смастерили?

- 0–3: бережливый
- 4–6: подготовленный
- 7–9: запасливый
- 10+: избалованный

3. Сколько улучшений вы построили?

- 0–1: зверёк
- 2: обитатель
- 3: умелец
- 4: покровитель

4. Сколько вы набрали очков уюта?

- 0–25: вашего дома
- 26–40: полей
- 41–55: лесов
- 56–65: деревни
- 66–75: Кленовой долины
- 76+: мира уюта!



КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ВСЯ ИГРА НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ!

ПОДГОТОВКА

Разложите **игровое поле**, поместите на него **речное колесо** и жетон **холма**. Сформируйте **колоды долины** (*леса и луга*) и положите их в соответствующие ячейки лицевой стороной вверх (карты сверху вниз: весна, лето, осень). Создайте общий запас **припасов** и общий запас **других ресурсов**. Перемешайте карты **предметов быта** и выложите 4 в **совином гнезде**. Перемешайте карты **улучшений** и выложите 6 в **мастерской** (вдоль лестницы), рядом положите **жетоны улучшений**. Перемешайте карты **путников** и сложите в колоду лицевой стороной вниз в **гостинице**. Выберите **раннюю пташку** — этот игрок берёт **жетон червяка** и 4 **кубика деревни**.

Возьмите **планшет** и **кубики семьи, рабочих и домики** своего цвета. Положите домики в **ячейки домиков**. Возьмите в руку 3 карты **предметов быта**, оставьте две из них и сбросьте одну. Некоторые игроки могут получить **бонусную монету** (см. таблицу на с. 5).

ХОД ИГРЫ

1. НОВЫЙ ПУТНИК

Переверните верхнюю карту **путника** в гостинице лицевой стороной вверх. Примените свойство с пометкой «немедленно».

2. КУБИКИ СЕМЬИ

Все игроки бросают свои **кубики семьи**, значения которых не меняются весь месяц.

3. РАЗМЕЩЕНИЕ

Все игроки одновременно размещают рабочих в **локациях** на игровом поле.

4. КУБИКИ ДЕРЕВНИ

Ранняя пташка бросает **кубики деревни** и помещает их на **холме**.

5. ХОДЫ ИГРОКОВ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с ранней пташки. В свой ход в указанном порядке:

- А.** Поместите ваши **кубики семьи** на холм к кубикам деревни — это ваш *набор кубиков*.
- Б.** Положите кубики из набора в локации, где есть ваши рабочие (*кубики семьи также можно класть на делянки*). Можно менять значения кубиков с помощью **жетонов опыта**.
- В.** Активируйте локации и делянки, в которые вы положили кубики, после чего верните активированных рабочих и кубики семьи на ваш планшет.
- Г.** Верните неактивированных рабочих и получите по 1 **жетону опыта** за каждого.
- Д.** Смастерите **предметы быта** из руки, потратив указанные ресурсы.
- Е.** Верните **кубики деревни** на холм. Если у вас в руке **больше 3 предметов быта**, сбросьте лишние карты.

6. ОБНОВЛЕНИЕ

Примените свойство **путника** с пометкой «в конце месяца». Сбросьте обе **карты долины** (*если новых карт долины нет, перейдите к подсчёту очков*). Поверните **речное колесо** по часовой стрелке. Сбросьте крайнюю левую карту **предмета быта** в совином гнезде и выложите новую. Сбросьте нижнюю карту **улучшения** в мастерской и выложите новую. Сбросьте карту **путника**. Передайте **жетон червяка** по часовой стрелке, новая ранняя пташка берёт **кубики деревни**. Начинается новый месяц!

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Переверните ваш планшет семьи: на обороте изображена шкала очков уюта. Вы получаете очки уюта:

- а)** за **предметы быта** (основные и дополнительные);
- б)** **улучшения** (основные и дополнительные);
- в)** **пустые ячейки домиков**;
- г)** **оставшиеся ресурсы**: ♡ за каждую **книжку**, ♡ за каждую **монету**, ♡ за каждый **набор из 3 припасов**.

Игрок, набравший больше всех очков уюта, побеждает. В случае ничьей претенденты делят победу.

ЛОКАЦИИ

ДОЛИНА

Получите **поленья, плоды, грибы, злаки, пряжу, монеты и книжки**, выполнив требования к кубикам, указанные в локации.

РЕКА

Получите **камни и монеты**, выполнив требования к кубикам, указанные в соответствующем секторе речного колеса.

СОВИНОЕ ГНЕЗДО

Возьмите в руку **предметы быта**: один из открытых или до двух из колоды, в зависимости от того, куда вы положили кубик.

МАСТЕРСКАЯ

Постройте 1 **улучшение**, потратив указанные на карте ресурсы. Ваш кубик определяет, из каких карт вы можете выбирать. Построив улучшение, положите на его карту домик. Некоторые улучшения становятся делянками.

ГОСТИНИЦА

Получите **бонус путника** в зависимости от положенного в локацию кубика.

РЫНОК

Обменяйте припасы и монеты по указанному курсу.

ДЕЛЯНКИ

Сюда можно класть **только кубики семьи**. Получите указанную награду.

