

ФОРСАЖ ЛЕНИВЦЕВ

Правила игры



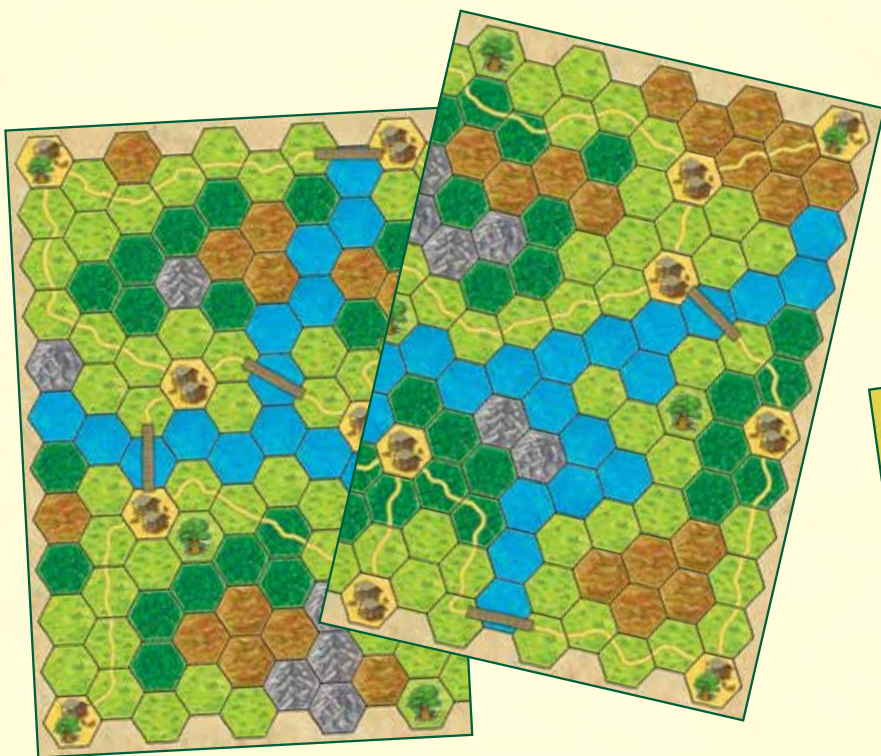
КАК ЛЕНИВЦЫ ГОНЩИКАМИ СТАЛИ

Итак, добро пожаловать в мир ленивцев — милых, забавных и весьма неторопливых существ. Вы отдыхаете на природе вместе с другими животными (а иногда даже с людьми). С вершины своего любимого дерева вы спокойно наблюдаете за тем, как другие звери весело носятся с места на место. Эх, как бы вам хотелось тоже исследовать окрестности, да и полакомиться свежими листочками с далёких деревьев не помешало бы... Но природная лень не даёт вам сдвинуться с места!

И тут вам в голову приходит идея: если у других животных столько энергии, то почему бы им не покатать вас на себе? Неважно, какая неведомая сила заставляет их двигаться, главное, что вы сможете прокатиться с ветерком, если будете достаточно дружелюбны.

Но, похоже, идеи заразительны: другие ленивцы тоже готовятся к путешествию. Кто же из вас сможет первым собрать все листья в округе и победить в этой необычной гонке? Помните: ленивый не значит медленный!

СОСТАВ ИГРЫ



Большое двустороннее игровое поле (из 2 частей)



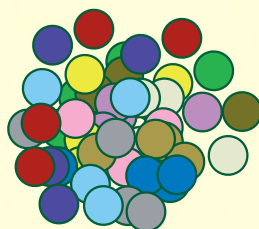
5 планшетов ленивцев
(по 1 на каждого игрока)



5 деревянных фишек ленивцев
(по 1 на каждого игрока)



45 деревянных фишек листьев
(по 9 на каждого игрока)



34 деревянные фишки животных
(для 12 видов животных)

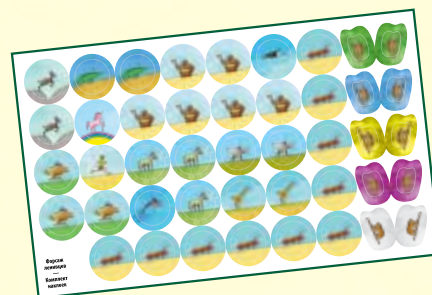


120 карт животных
(по 10 на каждый вид)



Правила игры

1 лист-памятка



1 лист наклеек для фишек ленивцев и животных

ОБ ИГРЕ

«Форсаж ленивцев» — настольная игра-гонка, основанная на классической механике построения оптимального маршрута для доставки груза из одной точки в другую. Только в этой игре роль «груза» выполняете вы сами! Как и полагается истинному ленивцу, за всю игру вы сами не сделаете и шага: вас будут носить другие животные.

В каждой партии участвуют только 6 видов животных из 12, а для составления игрового поля можно выбрать 1 из 4 способов. В свой ход вы сначала берёте карты из лежащих лицевой стороной вверх стопок (по одной верхней карте из 2 или 3 стопок разных видов животных), а затем разыгрываете любое количество карт одного вида. Каждый вид животных обладает уникальным способом движения и взаимодействия с ленивцами (например, муравьи переносят вас, выстраиваясь в цепочки, а слон подбрасывает вас своим могучим хоботом).

В этой игре нет места случайности. Всё происходящее в игре полностью определяется действиями игроков. И даже если животное, на котором вы собирались прокатиться до следующей остановки, у вас из-под носа увёл другой ленивец, значит, он оказался чуть предусмотрительнее.

Каждая партия предлагает вам новое испытание, ведь благодаря разным комбинациям животных и способов составления игрового поля у вас есть выбор из 256 вариантов начальных условий. И это не считая бесчисленного множества вариантов стартовой расстановки фишек животных! Так что приготовьтесь продумывать новые маршруты в каждой гонке!

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Перед тем как начать вашу первую игру, наклейте все наклейки ленивцев на фишки ленивцев (с обеих сторон), а наклейки животных — на фишки животных (с одной стороны).

Орёл
1 голубая фишка



Дельфин
1 синяя фишка



Горные козлы
2 светло-бежевые фишки



Муравьи
10 тёмно-красных фишек



Слоны
2 серые фишки



Единорог
1 розовая фишка



Орангутаны
6 коричневых фишек



Жирафы
2 жёлтые фишки



Человек
1 светло-розовая фишка



Ослы
3 светло-коричневые фишки



Крокодилы
2 зелёные фишки



Кролики
3 фиолетовые фишки



Зелёный ленивец



Фиолетовый ленивец



Жёлтый ленивец



Голубой ленивец



Белый ленивец



ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ И ОСНОВЫ ИГРЫ

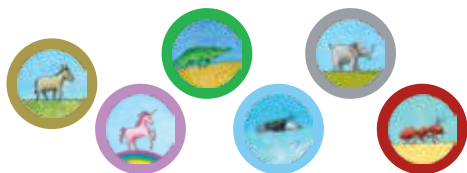
1

Итак, ленивцы, вы готовы приступить к первой гонке. Вам, должно быть, лень раскладывать все игровые компоненты, но придётся преодолеть себя (ещё успеете отдохнуть во время игры).

Сложите вместе **2 половины игрового поля** так, как показано на иллюстрации справа. Затем каждый игрок выбирает цвет и кладёт перед собой **планшет** и **фишку ленивца** выбранного цвета.

2

Для первой игры возьмите фишки следующих видов животных: **ослов** (3 фишки), **единорога** (1 фишка), **крокодилов** (2 фишки), **слонов** (2 фишки), **орла** (1 фишка) и **муравьёв** (10 фишек). Положите эти **фишки животных** на указанные на иллюстрации стартовые клетки игрового поля.



О том, как составляются комбинации с другими 6 видами животных, а также об остальных вариантах составления игрового поля вы узнаете после окончания первой партии (см. стр. 8).

3

У каждого вида животных есть **собственная стопка из 10 карт**. Положите стопки шести участвующих в игре видов животных рядом с игровым полем лицевой стороной вверх. Карты в каждой стопке должны располагаться в порядке возрастания значений от верхней карты к нижней.

Пример: карты осла располагаются в указанном ниже порядке.



Верхняя карта

Нижняя карта

Примечание: значения, указанные на картах, в некоторых стопках животных могут отличаться от приведённых в этом примере, но при этом все стопки неизменно состоят из 10 карт.

4

Каждый игрок кладёт по одной фишке листа своего цвета на **9 клеток с деревьями** на игровом поле. В ходе игры ленивцы могут собирать **фишки листьев только своего цвета**.



Примечание: на иллюстрации изображена подготовка к игре для 3 участников.

5

Любым способом определите **первого игрока** (например, выбрав участника, который в этот день проспал больше других или прошёл за день меньшее расстояние).

Затем выберите ваши **стартовые деревья**. Каждый ленивец начнёт игру на своей клетке с деревом и получит свою первую фишку листа ещё до начала партии! Деревья — это дома ленивых гонщиков.

Первым клетку стартового дерева выбирает участник, сидящий справа от первого игрока (таким образом, игроки, совершающие ходы последними, смогут выбрать более выгодные стартовые позиции). Затем, продолжая против часовой стрелки, остальные участники также выбирают по одной из оставшихся незанятыми клеток с деревьями. Выбрав клетку с деревом, игрок кладёт на неё свою фишку ленивца и берёт лежащую на ней фишку листа своего цвета. Затем он кладёт эту фишку листа на крайнюю левую ячейку в верхней части своего планшета.

В начале партии на руках у игроков нет карт.

6

Перед тем как вы перейдёте к подробному описанию хода игры, п. 6–8 познакомят вас с её основными принципами.

Во время гонки ленивцы **никогда не передвигаются самостоятельно**. Единственное, на что им хватает энергии, — это срывать листья с деревьев, и то лишь когда они уже находятся непосредственно на клетке с нужным им деревом.

Чтобы добраться от одного дерева до другого, ленивцы используют разных животных. Для этого вам нужно будет набирать и разыгрывать карты этих животных, чтобы перемещать соответствующие фишки по игровому полю. В начале игры вам будут доступны только карты с меньшими значениями, поэтому животные будут перемещаться медленно. По мере того как вы будете разбирать карты из стопок животных, будут открываться карты с большими значениями, и поэтому животные будут становиться быстрее.

Однако после того как первые 10 карт стопки будут разобраны, животные вновь потеряют в скорости. Это связано с тем, что каждый раз, разыграв карты какого-либо вида животных, вы будете класть их лицевой стороной вверх под низ соответствующей стопки (в порядке возрастания значений от верхней карты к нижней). Таким образом, стопки не нужно будет перемешивать — карты в них будут автоматически сменять друг друга.

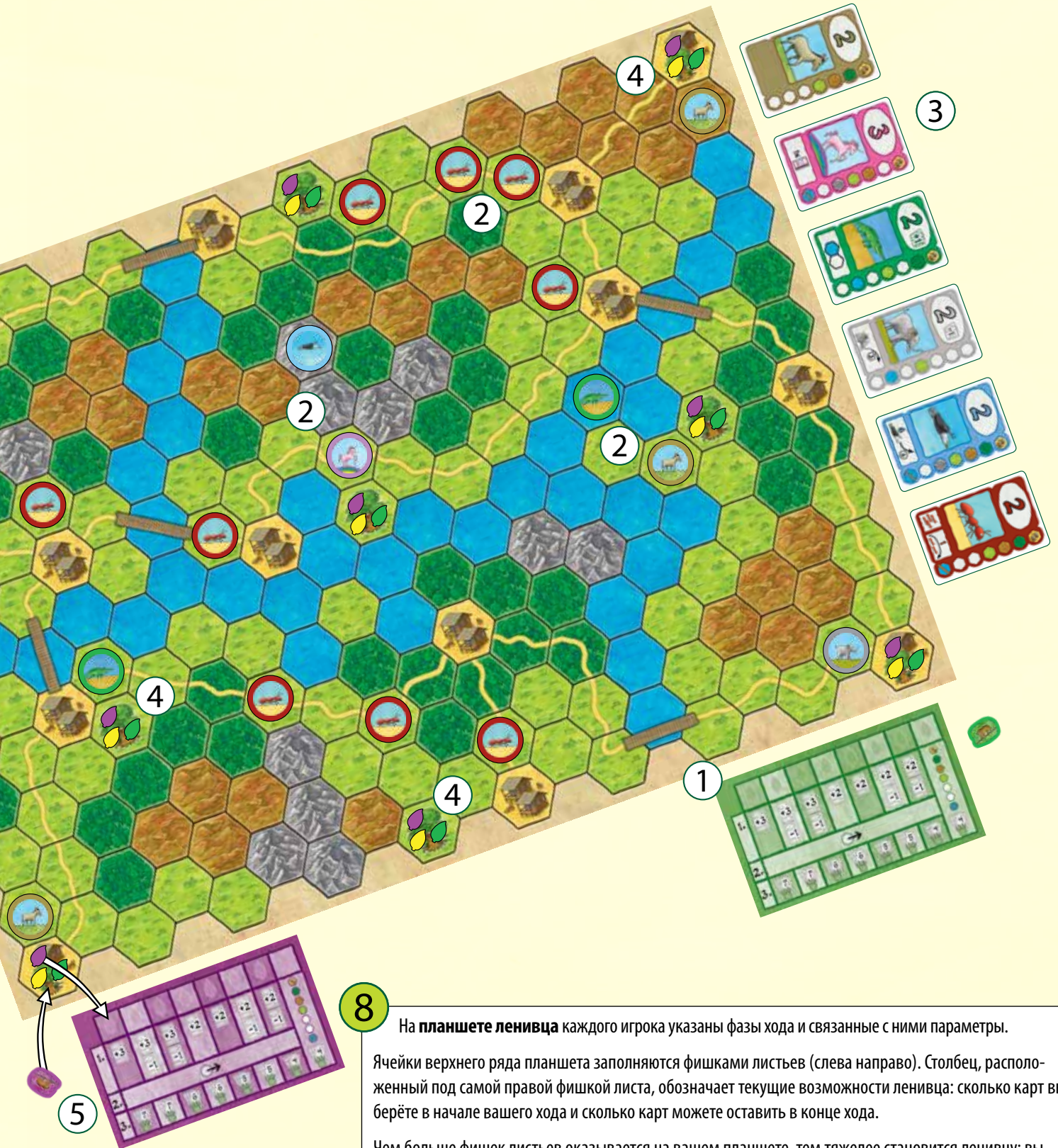


7

На игровом поле встречаются **7 типов местности**: — базы отдыха, — леса, — холмы, — равнины, — горы, — река, — мосты. Каждый вид животных может перемещаться по клеткам только тех типов местности, которые указаны на его картах. Тропы, соединяющие базы отдыха, использует только человек — для остальных животных они не имеют значения.

Самыми важными клетками для ленивцев, конечно, являются клетки с деревьями.

Деревья могут находиться на клетках трёх типов местности: баз отдыха, равнин и лесов.



8

На **планшете ленивца** каждого игрока указаны фазы хода и связанные с ними параметры.

Ячейки верхнего ряда планшета заполняются фишками листьев (слева направо). Столбец, расположенный под самой правой фишкой листа, обозначает текущие возможности ленивца: сколько карт вы берёте в начале вашего хода и сколько карт можете оставить в конце хода.

Чем больше фишек листьев оказывается на вашем планшете, тем тяжелее становится ленивцу: вы будете брать меньше карт в начале хода (а в некоторых случаях ещё должны будете сбрасывать карту с руки) и вынуждены будете оставлять меньше карт на руке в конце хода.

Таким образом, чем больше у вас фишек листьев, тем сложнее вам перемещаться по игровому полю. Но без них не обойтись, ведь в гонке победит ленивец, который первым соберёт 8 таких фишек!

ХОД ИГРЫ

Важные понятия: в этой гонке вы являетесь ленивцами, поэтому, если в правилах написано «вы», это всегда относится к вам и вашим фишкам ленивцев. Понятие «животные» относится исключительно к фишкам животных (включая человека), которые вас несут по игровому полю.

Кроме того, позвольте вам представить Олега, который в ходе объяснения будет задавать «важные и своевременные» вопросы. Как показывает многолетняя практика, если Олег понимает правило, значит, его поймёт кто угодно.

— Да, Олег, кто угодно. Хороший вопрос, Олег.

Итак, переходим к основным правилам игры!

После того как каждый игрок выберет свою стартовую клетку с деревом и возьмёт свою первую фишку листа, гонка начинается.

Игроки совершают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока (и так на протяжении всей партии).

На поле остаётся 8 фишек листьев для каждого игрока, но поскольку для победы достаточно собрать 7 из них, каждый ленивец может решить, какое из деревьев пропустить. Постарайтесь найти свой оптимальный маршрут, чтобы быстрее других посетить все (точнее, почти все) клетки с деревьями на игровом поле.

Поскольку вы перемещаетесь не самостоятельно, а с помощью животных, крайне важно следить за их положением на поле. Помните, что другие ленивцы используют тот же самый «транспорт», и поэтому перед вашим ходом нужных вам животных может не оказаться там, где вам хотелось бы...

Каждый ваш ход состоит из 3 описанных ниже фаз.

1. Возьмите карты из стопок разных видов животных (обязательно)

— Да, Олег, ты обязан это сделать. Чем больше карт на руке, тем лучше, так что в любом случае нет смысла пропускать эту фазу.

2. Переместитесь с помощью животного (по желанию)

— Да, Олег, эту фазу можно пропустить. Но не забывай, что гонку не выиграть, стоя на одном месте! Так что в большинстве случаев пропускать эту фазу невыгодно, ведь это единственная возможность перемещения.

3. Проверьте количество карт на руке (обязательно)

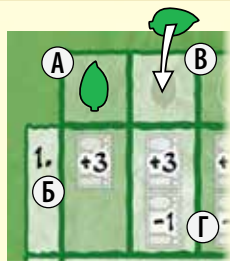
— Да, Олег, ты обязан это сделать. Как бы тебе ни было жалко расставаться с картами, таковы правила.

Когда один из игроков соберёт 8-ю фишку листа своего цвета, доиграйте текущий раунд до конца таким образом, чтобы все игроки совершили одинаковое количество ходов. После этого определите победителя и наконец насладитесь заслуженным отдыхом после всей этой гоночной суеты!

ВАШ ХОД

На вашем планшете ленивца указано, сколько карт вы должны взять в начале хода и сколько можете оставить в конце хода. Эти значения указаны в столбце под крайней правой фишкой листа в верхнем ряду планшета.

1. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ИЗ СТОПОК РАЗНЫХ ВИДОВ ЖИВОТНЫХ



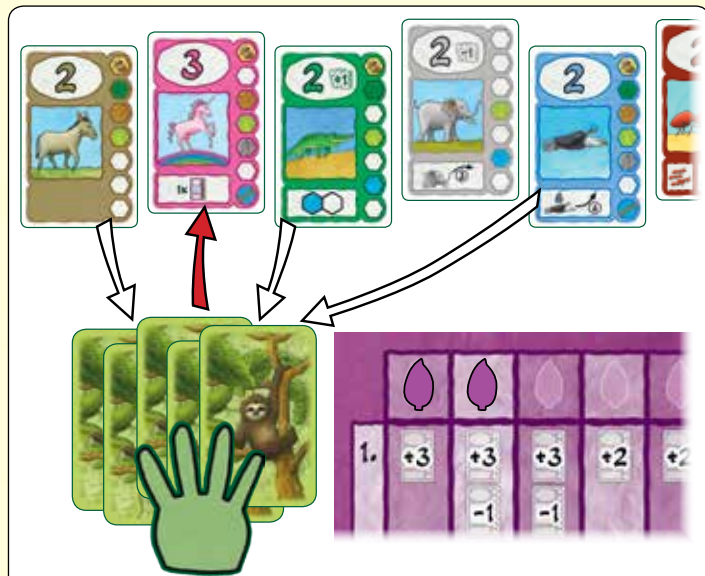
Поскольку в начале вашего первого хода у вас на планшете будет всего 1 фишка листа, используйте значения из первого столбца (А). В ряду с цифрой 1 указано, сколько карт, вы должны взять в этой фазе (в начале игры это 3 карты) (Б).

Возьмите на руку по одной верхней карте из 3 разных стопок животных. Вы не можете брать больше 1 карты из каждой стопки. Кроме того, вы не можете просматривать эти стопки — вы можете видеть лишь их верхние карты.

— Нет, Олег, ты не можешь взять 2 карты осла. «Разные стопки» значит разные стопки. Каждая стопка — отдельный вид животных.



После того как вы получите 2-ю фишку листа (В) (а также 3-ю, 6-ю и 7-ю), вы должны будете, взяв на руку карты из стопок, немедленно сбросить с руки 1 карту на ваш выбор (Г). Положите эту сброшенную карту лицевой стороной вверх под низ соответствующей стопки.

— Да, Олег, ты должен сбросить эту карту. Нет, ты не можешь просто взять на 1 карту меньше, чем указано на планшете. И да, Олег, есть разница: когда игроки сбрасывают карты, они способствуют тому, чтобы карты в стопках животных быстрее сменялись.



Пример: играющий фиолетовым ленивцем собрал 2 фишки листьев. В начале своего хода он берёт на руку 3 карты животных: осла, крокодила и орла. Затем он должен сбросить 1 карту на свой выбор — он решает сбросить карту единорога, которая у него была до начала хода.

2. ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ С ПОМОЩЬЮ ЖИВОТНОГО (ПО ЖЕЛАНИЮ)

2.   Теперь вы можете с помощью одного вида животных переместиться в сторону следующей клетки с деревом. Об этом напоминает ряд с цифрой 2 на вашем планшете (А). Помните, что эту фазу вы можете пропустить, — в таком случае сразу переходите к третьей фазе.

Если вы не хотите пропускать эту фазу, разыграйте с руки любое количество карт **одного** вида животных и сложите указанные на них значения (очки движения). Используя полученную сумму очков движения, переместите **одну** любую фишку этого животного на игровом поле.

Примечание: исключение составляют муравьи и орангутаны, у которых особые правила перемещения (см. стр. 11 и лист-памятку).

— Да, Олег, ты можешь разыграть карты только одного вида животных несмотря на то, что обычно у тебя на руке есть карты нескольких разных видов. Кроме того, даже если на поле несколько фишек одного вида животных (например, 3 фишки осла), ты должен выбрать для перемещения только одну из них.

Количество очков движения, которое вы можете получить при розыгрыше карт, не ограничено. Иногда у вас может даже оказаться 10 очков движения (или больше) — в таком случае в свой ход вы можете переместить фишку животного на 10 клеток (или больше). В конце концов, это гонка, так что, если животные несутся во весь опор, ленивцам это только на пользу.

Ниже описаны основные правила перемещения фишек животных.

а) Вы можете переместить любую фишку животного — ни одна из этих фишек не принадлежит какому-то определённом игроку.

— Нет, Олег, даже если ты всё время разыгрываешь карты слонов, другие ленивцы тоже могут ими пользоваться!



Пример: единорог может перемещаться по клеткам баз отдыха, холмов, равнин, гор и мостов.

б) За 1 очко движения вы можете переместить фишку животного на соседнюю клетку игрового поля в одном из 6 возможных направлений, если тип местности этой клетки указан на карте этого животного. Животные, которые не могут перемещаться по клеткам реки, но способны использовать мосты, могут зайти на клетку моста (или сойти с неё) только с 2 примыкающих к нему клеток (на которых начинается или заканчивается мост). И только человек может использовать тропы для перемещения между базами отдыха!

в) Вы можете переместить фишку животного обратно на клетку, с которой она только что переместилась (при этом также расходуются очки движения). Также вы можете переместить фишку животного через клетку, занятую другой фишкой животного, но не можете на ней останавливаться (при этом вы тратите очки движения так же, как если бы на этой клетке не было фишки животного). Фишки животных могут находиться на клетках с деревьями, даже если на них лежат фишки листьев.

После завершения перемещения фишки ни на одной клетке не может оставаться больше одной фишки животного. Однако на ленивцев это ограничение не распространяется: таким образом, на одной клетке может находиться 1 фишка животного и любое количество фишек ленивцев.

г) Один раз за перемещение животное может подобрать вас со своей или соседней клетки. Животное может подбирать вас даже с клеток тех типов местности, по которым оно не может перемещаться! Вы не тратите очки движения за то, что животное вас подбирает.

Животные, которые не могут перемещаться по клеткам реки, могут подобрать вас с клетки моста, только находясь на одной из 2 примыкающих к мосту клеток (а также находясь на этой клетке моста, если они способны перемещаться по мостам).

Животные, которые могут пересекать реку только по клеткам мостов, могут, находясь на клетке моста, подобрать вас только со своей клетки или с одной из 2 примыкающих к мосту клеток.

д) Подобрал вас, животное будет вас нести либо до тех пор, пока не закончатся ваши очки движения, либо пока вы не решите остановиться. В любом из этих случаев вы больше не можете в этот ход перемещать фишку этого животного.

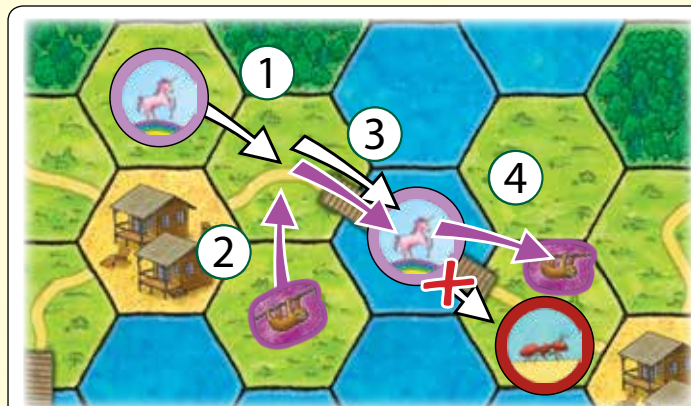
е) Закончив перемещение, животное высаживает вас на свою или на любую соседнюю клетку (на ваш выбор). Вы не тратите очки движения за то, что животное вас высаживает. Вы не можете оставить вашу фишку ленивца на фишке животного, чтобы заблокировать её для других ленивцев.

Животные, которые не могут перемещаться по клеткам реки, могут высадить вас на клетку моста, только находясь на одной из 2 примыкающих к мосту клеток (а также находясь на этой клетке моста, если они способны перемещаться по мостам).

Животные, которые могут пересекать реку только по клеткам мостов, могут, находясь на клетке моста, высадить вас только на свою клетку или на одну из 2 примыкающих к мосту клеток.

ж) В правой части вашего планшета указаны типы местности, на которых вы можете находиться: это базы отдыха, леса, холмы, равнины и мосты. Вы не можете находиться на клетках гор и реки. При этом животные могут переносить вас через клетки этих типов местности, но не могут на них высаживать.

— Нет, Олег, даже если ты умеешь плавать или долго дышать разреженным воздухом, помни, что в этой игре ты ленивец, а ленивцы не купаются в реке и не лазают по горам.

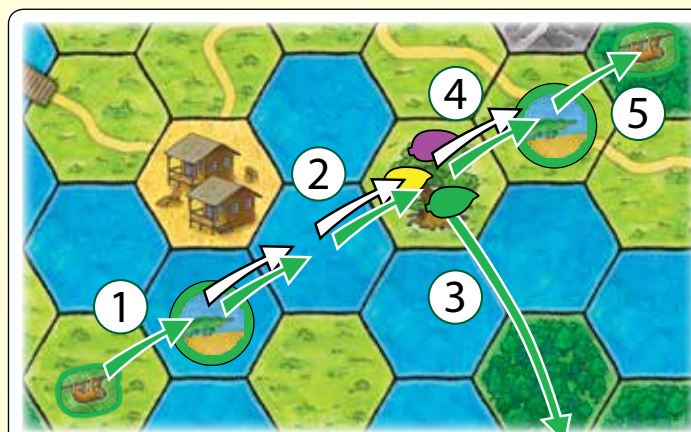


Пример: играющий фиолетовым ленивцем разыгрывает карту единорога, получая 3 очка движения. Он перемещает фишку единорога на 1 клетку (1), подбирает свою фишку ленивца (2) и перемещает обе фишки на клетку моста (3). У игрока ещё осталось 1 очко движения, но единорог не может переместиться на следующую клетку, поскольку не может закончить движение на одной клетке с муравьём. Поэтому единорог останавливается на клетке моста, а ленивец высаживает на примыкающую к мосту клетку с муравьём (4).

з) Если животное подбирает вас, находясь на клетке с деревом, или перемещается вместе с вами через клетку с деревом, вы «по пути» подбираете фишку листа, даже если животное не останавливается на этой клетке, а продолжает движение. Разумеется, если животное высаживает вас на клетку с деревом, вы также подбираете фишку листа. Подобрал фишку листа, немедленно положите её на самую левую незанятую ячейку в верхнем ряду вашего планшета.

и) Как только животное высаживает вас, перемещение для вас обоих заканчивается, даже если у вас остаются очки движения — в таком случае они сгорают.

к) В конце этой фазы сложите все разыгранные карты в стопку лицевой стороной вверх в порядке возрастания значений от верхней карты к нижней. Уберите эту стопку под низ соответствующей стопки животных. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



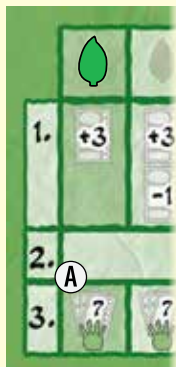
Пример: играющий зелёным ленивцем разыгрывает карту крокодила, получая 3 очка движения. Крокодил подбирает ленивца (1) и переносит его на клетку с деревом (2). Ленивец «по пути» подбирает фишку листа (3), после чего крокодил переносит его ещё на 1 клетку (4) и высаживает на клетку лесов (5).

Важное замечание: каждый вид животных отличается особыми способами перемещения и взаимодействия с ленивцами. Эти особенности могут противоречить основным правилам — в таком случае всегда используйте правила этих особенностей.

— Да, Олег, всегда используй особые правила для каждого вида животных, ведь именно благодаря им ты можешь получить преимущество в этой гонке.

Перед первой партией ознакомьтесь с особыми правилами для 6 видов животных, указанных в п. 2 подготовки к игре. Эти правила подробно описаны в разделе «Виды животных» на стр. 8–11.

3. ПРОВЕРЬТЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ НА РУКЕ



Последняя фаза крайне проста. Вам нужно посчитать, сколько карт у вас руке, и проверить, можете ли вы оставить их все. В противном случае вы должны сбросить лишние.

Найдите в столбце под крайней правой фишкой листа на вашем планшете самую нижнюю ячейку (соответствующую ряду с цифрой 3) — в ней и указан ваш предел руки. В первые ходы игры (пока у вас 1 или 2 фишки листьев) вы можете оставлять на руке не больше 7 карт (A).

Если у вас больше карт, чем ваш предел руки, вы должны сбросить лишние карты на ваш выбор. Положите эти карты лицевой стороной вверх под низ соответствующих стопок животных. Если вы сбрасываете несколько карт одного вида животных, при этом складывайте их стопкой в порядке возрастания значений от верхней карты к нижней.

Помните, что, когда вы подбираете фишку листа во второй фазе, у вас может измениться предел руки перед третьей фазой!

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Собрав 8-ю фишку листа вашего цвета, доиграйте ваш ход по обычным правилам. В редких случаях вам даже может удастся собрать все 9 фишек листьев и перевыполнить план (что весьма подозрительно для столь ленивого существа).

После вашего хода остальные игроки по часовой стрелке доигрывают раунд до конца таким образом, чтобы в итоге все игроки сделали одинаковое количество ходов.

Игрок, собравший наибольшее количество фишек листьев, объявляется победителем гонки.

Если несколько игроков собрали одинаковое количество фишек листьев, побеждает тот из них, у кого больше сумма очков движения на оставшихся на руке картах, — для этого просто сложите значения всех карт на руке независимо от указанных на них видов животных.

Если же опять ничья... то претенденты делят победу, ведь вы слишком ленивы, чтобы бесконечно выяснять, кто победил. Сделайте перерыв и наслаждайтесь свежими сочными листьями!

ПОДГОТОВКА К ПОСЛЕДУЮЩИМ ИГРАМ

Итак, вы завершили первую партию и теперь знаете все основы игры «Форсаж ленивцев»!

Подготовку к последующим играм вы можете проводить с учётом указанных ниже изменений.

- **Способ составления игрового поля:** выберите 1 из 4 возможных вариантов составления игрового поля, по-разному переворачивая и совмещая 2 его половины.
- **Комбинация видов животных:** выберите 1 вид животных в каждой из 6 указанных ниже пар. Только эти виды и будут участвовать в партии (таким образом, возможны 64 разные комбинации из 6 видов).



Конечно, после нескольких партий вы можете даже попробовать выбрать любую комбинацию из 6 видов животных, но **будьте осторожны:** некоторые партии могут получиться немного странными или чересчур сложными, поскольку перемещение по клеткам определённых типов местности может оказаться затруднительным.

- **Стартовая расстановка фишек животных:** сложите все фишки животных рядом с соответствующими им стопками карт. Когда вы будете выбирать стартовые клетки с деревьями, вам предстоит также выложить на игровое поле эти фишки животных.

Для этого вам потребуется несколько раундов, каждый из которых разыгрывается против часовой стрелки. В первом раунде каждый игрок выбирает стартовую клетку с деревом и размещает на поле 1 фишку животного на свой выбор. Начиная со второго раунда, каждый игрок просто размещает 1 фишку животного. Продолжайте размещать фишки на поле, пока не выложите все. При этом последний раунд может оказаться неполным, так что не все игроки разместят одинаковое число фишек.

Важное замечание: вы можете размещать фишки животных только на клетках тех типов местности, которые указаны на их картах.

— Олег, помни, что ты недолго будешь находиться на стартовой клетке с деревом и вскоре уже окажешься на пути к следующему дереву, так что не стоит размещать все фишки животных рядом со своей стартовой клеткой.

Теперь вы можете начать гонку: первый игрок приступает к первой фазе своего хода.

ВИДЫ ЖИВОТНЫХ

В этом разделе описаны особенности всех 12 видов животных, представленных в игре.

Эту информацию вы также можете найти на листе-памятке. Кроме того, там приведены все значения (очки движения), которые встречаются на картах каждого вида животных. Если вы разрежете памятку по пунктирным линиям на 6 частей, то получите 6 отдельных карточек, которые всегда можете расположить таким образом, чтобы перед вами была информация о всех 6 видах животных в любой из 64 рекомендуемых комбинаций.

Разыгрывая карты какого-либо вида животных, вы можете переместить только 1 фишку этого вида (если не указано иное).



Ослы (3 светло-коричневые фишки)

Ослы — ужасно упрямые животные, которые стараются держаться подальше от воды.

Осёл может перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов и равнин. Таким образом, он никогда не пересекает реку и всё время остаётся на той части суши, на которой оказался в начале игры.

— Нет, Олег, по мостам ослы тоже не ходят!



Кролики (3 фиолетовые фишки)

Кролики — самые быстрые бегуны на равнинах.

Независимо от количества разыгранных карт кролика добавьте 2 к сумме ваших очков движения.

Кролик может перемещаться только по клеткам равнин.



Единогор (1 розовая фишка)

Единогор — прекрасное создание и единственное в своём роде. Он хочет всегда и у всех быть на виду, поэтому никогда не прячется в лесу. А ещё единогор — тот ещё воображала, так что его не заставишь скакать на большие расстояния как ездовую лошадь.

Единогор может перемещаться только по клеткам баз отдыха, холмов, равнин, гор и мостов.

За ход можно разыграть только 1 карту единогора.



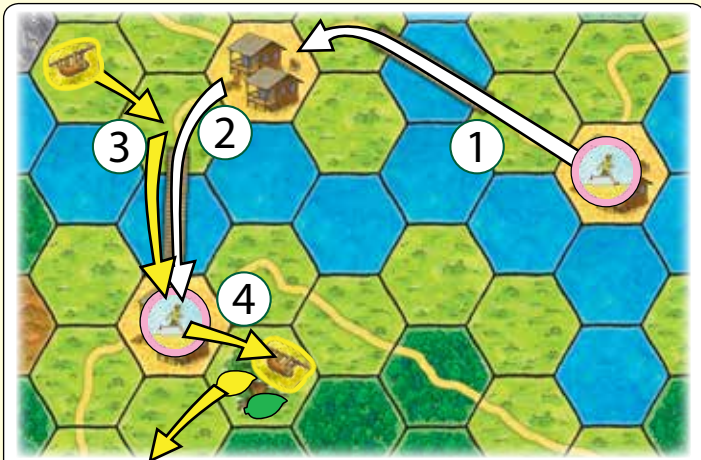
Человек (1 светло-розовая фишка)

Человек любит проводить свой отпуск на базах отдыха. А природой, как он считает, можно полюбоваться и «по пути».

За каждые 3 очка движения человек перемещается с одной клетки базы отдыха на другую, соединённую тропой с первой, не останавливаясь на клетках между ними.

— Да, Олег, несмотря на то, что на мостах эти тропы не изображены, человек может по ним пересекать реку, чтобы добраться до следующей базы отдыха!

Человек может подобрать вас с клетки базы отдыха или с соседней с ней клетки, а также с любой клетки тропы, по которой перемещается, или с соседней с ней клетки. Человек может посадить вас только на клетку базы отдыха или на соседнюю с ней клетку.



Пример: играющий жёлтым ленивцем разыгрывает карты человека, получая 6 очков движения.

За первые 3 очка движения человек перемещается на клетку первой базы отдыха ①, а за оставшиеся 3 очка — на клетку второй базы отдыха ②. Во время перемещения по второй тропе человек подбирает ленивца ③. Остановившись на клетке базы отдыха, человек высаживает ленивца на соседнюю клетку с деревом, где тот подбирает очередную фишку листа ④.



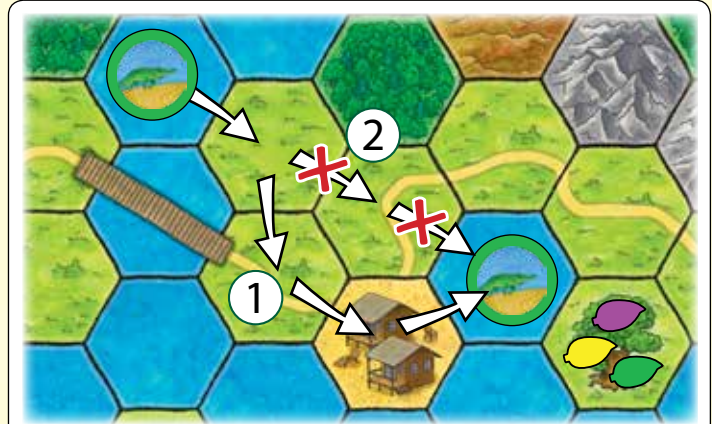
Крокодилы (2 зелёные фишки)

Крокодилы — отличные пловцы, но порой выбирают и на берег.

Независимо от количества разыгранных карт крокодила добавьте 1 к сумме ваших очков движения.

Крокодил может перемещаться только по клеткам реки и соседним с ними клеткам баз отдыха, лесов и равнин. Для крокодила клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются все связанные с мостами ограничения.

Крокодил не может пересекать границу побережья, т. е. границу между двумя клетками, которая не соприкасается с клетками реки.



Пример: самый короткий путь, по которому крокодил может попасть на другую сторону полуострова, составляет 4 клетки ①. Он не может пересечь границу побережья между двумя клетками равнин, поскольку эта граница не соприкасается с клетками реки ②.



Дельфин (1 синяя фишка)

Дельфин — самое быстрое животное в округе. Жаль, что посоревноваться он может только в пределах реки.

Дельфин может перемещаться только по клеткам реки. Для дельфина клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения.

Поскольку все клетки с деревьями находятся на суше, вы не можете подбирать фишки листьев «по пути», когда перемещаетесь на дельфине.



Слоны (2 серые фишки)

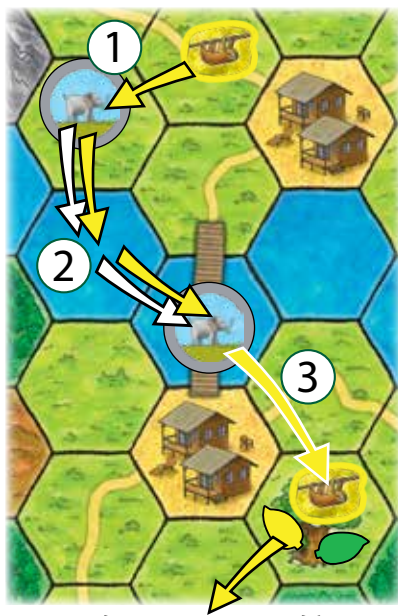
Слоны — крупные животные и поэтому могут спокойно пересекать реку вброд. А с помощью своих мощных хоботов они могут забрасывать ленивцев на несколько клеток вперёд.

Независимо от количества разыгранных карт слона отнимите 1 от суммы ваших очков движения.

Слон может перемещаться только по клеткам равнин и реки. Для слона клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения.

Закончив перемещение, слон забрасывает вас своим хоботом на расстояние в 3 клетки или меньше (т. е. вы пролетаете это расстояние). Иными словами, слон может посадить вас на любую клетку в пределах 3 клеток от своей клетки. Он может перебрасывать вас по изогнутой траектории, но не может перебрасывать вас через клетки гор.

Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если слон забрасывает вас непосредственно на клетку с деревом.



Пример: играющий жёлтым ленивцем разыгрывает карту слона, получая 3 очка движения. Он должен отнять от суммы 1, поэтому у него остаётся 2 очка движения.

Слон подбирает ленивца ① и перемещается по реке на 2 клетки ②. При этом на него не действуют ограничения мостов, и он может заходить на клетку моста с любой соседней клетки.

Закончив перемещение, слон забрасывает ленивца на клетку с деревом, расположенную в 2 клетках

от него, и довольный ленивец подбирает свою фишку листа ③. Если бы слон забросил ленивца на расстояние в 3 клетки, тот пролетел бы над клеткой с деревом и не смог бы подобрать фишку листа.

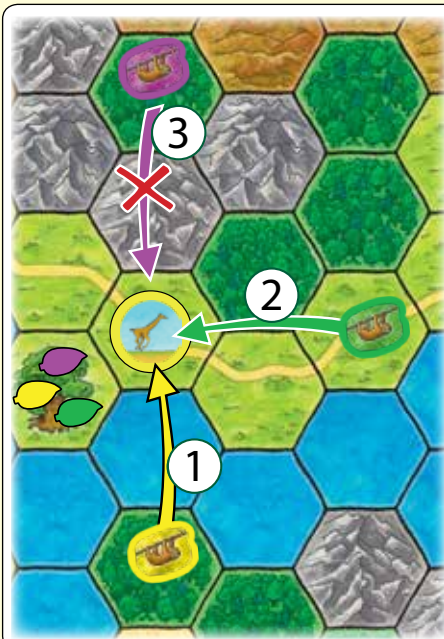


Жирафы (2 жёлтые фишки)

Жирафы могут сократить расстояние благодаря своим длинным шеям.

Жираф может перемещаться только по клеткам равнин и реки. Для жирафа клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения.

С помощью своей длинной шеи жираф может как подобрать, так и посадить вас на расстоянии в 2 клетки или меньше, т. е. с любой клетки и на любую клетку в пределах 2 клеток от своей. Его шея может изгибаться, поэтому он может подбирать и высаживать вас по изогнутой траектории, но не может делать это через клетки гор. Если жираф подбирает или высаживает вас через клетку с деревом, вы не можете подобрать фишку листа.



Пример: жираф может подобрать жёлтого ленивца, протянув шею через реку ①, или зелёного ленивца, изогнув шею ②.

Несмотря на то, что фиолетовый ленивец также находится на расстоянии в 2 клетки, жираф не может его подобрать, поскольку не может дотянуться до него через горы ③.



Орёл (1 голубая фишка)

Орла можно сравнить с такси: если его вызвать, он прилетит из любой точки и за определённую сумму (очков движения, конечно!) доставит вас в нужное место (ну или почти в нужное).

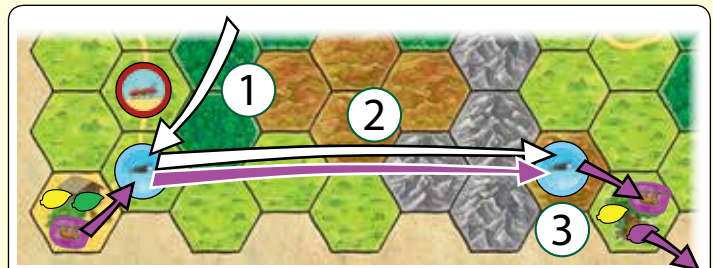
В отличие от остальных видов животных, перемещающихся по суше, орёл преодолевает все расстояния в полёте. Орёл может приземляться и находится (когда никто не вызывает его) только на клетках баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов.

Орёл может пролетать над клетками любых типов местности!

Чтобы вызвать орла, вам нужно получить не меньше 6 очков движения, разыгрывая карты орла. Получив такую сумму, переместите фишку орла на вашу или соседнюю с вами клетку независимо от того, где она находилась до этого. Вы можете переместить фишку орла даже на ту клетку, на которой находится другая фишка животного.

После этого орёл подбирает вас и переносит в полёте на 6 клеток или меньше. Затем он приземляется на клетке, на которой нет другого животного, и высаживает вас на свою или соседнюю клетку.

Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если орёл подбирает вас на клетке с деревом, приземляется на клетку с деревом или высаживает вас на соседнюю клетку с деревом.



Пример: играющий фиолетовым ленивцем разыгрывает карты орла, получая 6 очков движения. Орёл пролетает через всё поле и приземляется на соседней с ленивцем клетке ①. Затем он подбирает этого ленивца и пролетает 6 клеток, приземлившись на клетке, соседней с клеткой с деревом ②. На неё он и высаживает ленивца, чтобы тот мог подобрать свою фишку листа ③.



Горные козлы (2 светло-бежевые фишки)

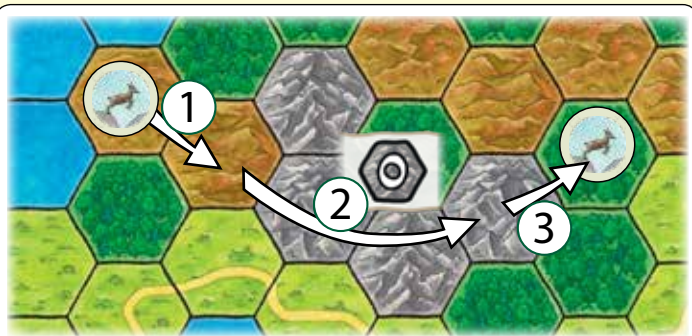
Горные козлы — превосходные верхолазы, поэтому им ничего не стоит проскакать большое расстояние по горам.

Горный козёл может перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов.

Горный козёл не тратит очки движения, чтобы перемещаться на клетки гор.

Если у вас закончились все очки движения, горный козёл больше не может перемещаться на соседние клетки гор.

— Нет, Олег, даже притом что горному козлу не требуются очки движения, чтобы зайти на клетку гор, он не может это сделать, если вы уже потратили все очки движения, — в таком случае он останавливается и больше не перемещается в этот ход.



Пример: горный козёл перемещается за 1 очко движения на клетку холмов, соседнюю с клеткой гор (1). Затем он заходит на эту клетку гор и перемещается на крайнюю правую клетку гор, не потратив ни одного очка движения (2). Чтобы переместиться на соседнюю с ней клетку лесов, ему снова требуется 1 очко движения.



Муравьи (10 тёмно-красных фишек)

Муравьи известны своей командной работой: сначала они выстраиваются в цепочки, а затем коллективно переносят вас.



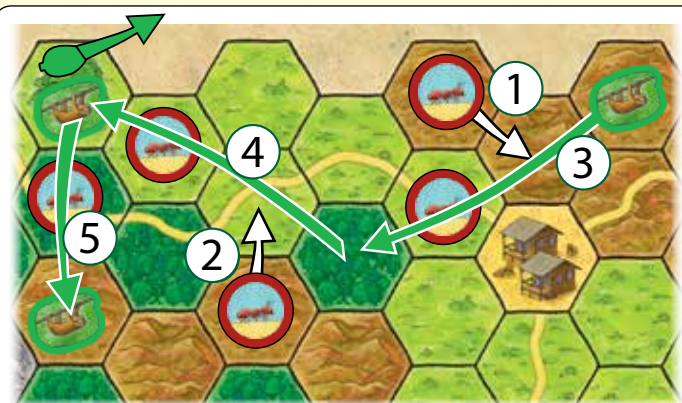
Розыгрыш второй фазы для муравьёв проходит в 2 этапа. Любой из них вы можете пропустить.

Сначала переместите фишки муравьёв: на первом этапе вы можете переместить любое число фишек муравьёв (в отличие от фишек большинства других видов животных), но при этом ни одна из них не переносит вас.

Муравьи могут перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов, равнин и мостов.

Перемещение каждой фишки муравья стоит 1 очко движения за 1 клетку.

Затем муравьи переносят вас: на втором этапе каждая цепочка, состоящая из 1 или нескольких муравьёв, может за 1 очко движения подобрать вас и перенести на любую клетку этой цепочки или соседнюю с ней клетку. Если у вас остались очки движения после того, как вас высадила одна цепочка, вы можете таким же образом воспользоваться следующей цепочкой и т. д. Однако каждая фишка муравья может перенести вас только 1 раз, поэтому на этом этапе вы не можете переместиться дважды с помощью одной и той же фишки.



Пример: играющий зелёным ленивцем разыгрывает карты муравьёв, получая 5 очков движения. Первые 2 очка движения он использует, чтобы переместить 2 фишки муравьёв на 1 клетку (1 очко за каждое перемещение) (1), (2). Ещё 2 очка движения он использует, чтобы 2 цепочки муравьёв перенесли ленивца на клетку с деревом (1 очко за каждую цепочку) (3), (4), где тот подбирает фишку листа. Наконец, за последнее очко движения ещё 1 муравей переносит ленивца на клетку холмов (5).



Орангутаны (6 коричневых фишек)

У орангутанов длинные и сильные руки, поэтому они с лёгкостью могут подбирать вас и забрасывать на дальние расстояния.



Розыгрыш второй фазы для орангутанов проходит в 2 этапа. Любой из них вы можете пропустить.

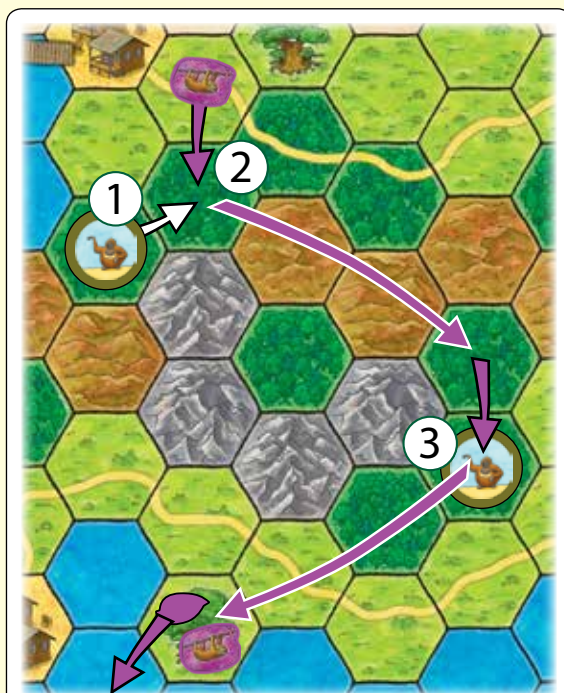
Сначала переместите фишки орангутанов: на первом этапе вы можете переместить любое число фишек орангутанов (в отличие от фишек большинства других видов животных), но при этом ни одна из них не переносит вас.

Орангутаны могут перемещаться только по клеткам лесов и холмов.

Перемещение каждой фишки орангутана стоит 1 очко движения за 1 клетку.

Затем орангутаны забрасывают вас дальше: на втором этапе каждый орангутан может за 2 очка движения подобрать вас и забросить на расстояние в 3 клетки или меньше (т. е. вы пролетаете это расстояние). Иными словами, орангутан может посадить вас на любую клетку в пределах 3 клеток от своей клетки. Он может перебрасывать вас по изогнутой траектории, но не может перебрасывать вас через клетки гор.

Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если орангутан забрасывает вас непосредственно на клетку с деревом.



Пример: играющий фиолетовым ленивцем разыгрывает карты орангутанов, получая 6 очков движения. За первое очко движения он перемещает фишку орангутана на 1 клетку (1).

Затем он использует ещё 2 очка движения, чтобы этот орангутан подобрал ленивца и забросил его на расстояние в 3 клетки прямо на клетку, соседнюю с другим орангутаном (2).

Этот орангутан, в свою очередь, за 2 очка движения подбирает ленивца и забрасывает на клетку с деревом, где тот подбирает фишку листа (3).

На этом перемещение ленивца заканчивается, и игрок не может ни на что потратить последнее очко движения.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Фридеман Фризе

Оформление: Харальд Лиске

Реализация: Хеннинг Крёпке

© 2020 2F-Spiele. All rights reserved.

Bremen/Germany, Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Даниил Яковенко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

