



ЛЕСНЫЕ ТАЙНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вдалеке от больших городов раскинулся загадочный лес. Тысячи лет назад там жили первобытные люди, которые поклонялись лесным духам. Заросшие руины их святилищ до сих пор попадают редким путникам среди деревьев. Говорят, что духи леса благосклонны к гостям и порой оставляют им подарки: кусок янтаря, кристалл или даже древнюю каменную фигурку. Настало ваше время отправиться в таинственный лес, заслужить уважение его хранителей и собрать все их дары.

Игроки шаг за шагом исследуют таинственный лес, получая от его духов подарки: четырёхлистный клевер, перо синей птицы, алый кристалл, янтарь с застывшей внутри бабочкой, фигурку из камня. Первый, кому удастся собрать все пять разных подарков, становится победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

1 памятка-подкладка



1 планшет

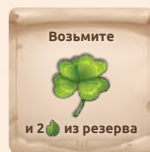


3 двусторонних фрагмента игрового поля

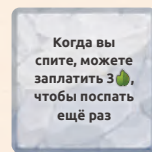


Каждый фрагмент состоит из пяти шестиугольных клеток.

9 двусторонних жетонов секретов



Разовый секрет



Постоянный секрет

6 фишек клевера



5 фишек кристаллов



4 фишки фигурок

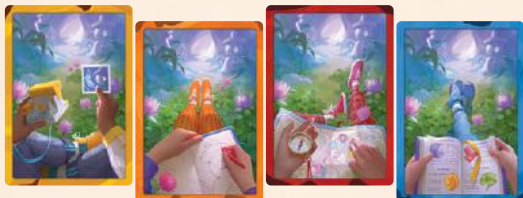


6 фишек перьев

4 фишки янтара



4 разноцветные карты персонажей



Чтобы не забывать, кто каким цветом играет.

Перед первой игрой аккуратно выдавите картонные компоненты из листьев и наклейте наклейки подарков на соответствующие круглые фишки (клевер — зелёные, перо — фиолетовые, кристалл — красные, янтарь — жёлтые, фигурка — белые).

64 жетона листьев



20 фишек следов



По 5 каждого цвета

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает цвет и берёт карту персонажа и все пять следов этого цвета. Лишние следы и карты верните в коробку. Первым игроком становится тот, кто последним принёс что-нибудь из леса. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и передавая ход соседу слева.

Сложите все листья в одну или несколько кучек, так чтобы все игроки могли до них дотянуться. Эти ничейные листья считаются резервом. Затем игроки берут листья из резерва: первый игрок — 1 лист, второй игрок — 3 листа, третий и четвёртый игроки (если они есть) — 4 и 5 листьев соответственно.

Разместите планшет примерно посередине стола и выложите фишки подарков отдельными стопками на соответствующие места:

- **для 2 игроков** — 4 фишки клевера, 4 пера, 3 кристалла, 2 янтаря, 2 фигурки;
- **для 3 игроков** — 5 фишек клевера, 5 пера, 4 кристалла, 3 янтаря, 3 фигурки;
- **для 4 игроков** — 6 фишек клевера, 6 пера, 5 кристалла, 4 янтаря, 4 фигурки.

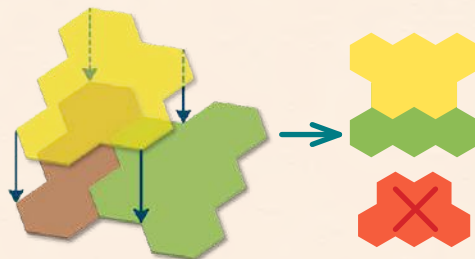
Нужное число подарков при игре разным составом также указано на памятке. Лишние фишки подарков уберите в коробку.

Каждый игрок берёт себе с планшета одну фишку клевера и ставит один свой след на стартовое деление дорожки сна (самое левое изображение пледа). Остальные следы положите на свою карту персонажа.

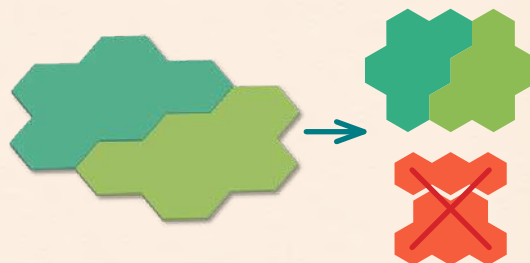


Соберите игровое поле из фрагментов и разместите его посередине стола, рядом с планшетом. Форма и размер поля зависит от числа игроков. Используйте случайные фрагменты и кладите их случайными сторонами вверх, чтобы в каждой игре поле было новым.

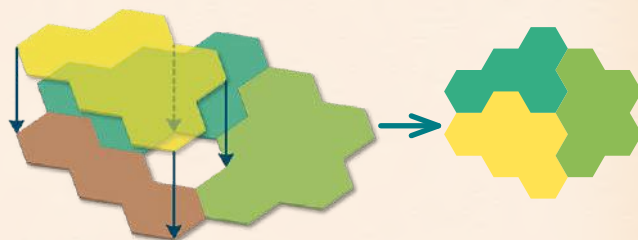
- **Для 2 игроков** — положите два фрагмента один на другой так, чтобы две клетки верхнего фрагмента накрывали две клетки нижнего. Подложите памятку под верхний фрагмент, чтобы он лежал ровно. Лишний фрагмент уберите в коробку.



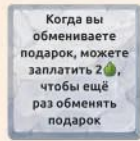
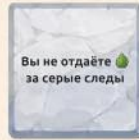
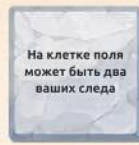
- **Для 3 игроков** — положите два фрагмента один рядом с другим, а третий уберите в коробку.



- **Для 4 игроков** — положите все три фрагмента так, чтобы одна клетка верхнего фрагмента закрывала одну клетку нижнего. Подложите памятку под верхний фрагмент, чтобы он лежал ровно.



Перемешайте все 9 жетонов секретов и выложите рядом с игровым полем в форме пирамиды случайными сторонами вверх. В нижнем ряду пирамиды должно быть 4 жетона, в среднем — 3 жетона, а в верхнем — 2 жетона.



Пример подготовки для двоих игроков.

ХОД ИГРЫ



Первый игрок делает первый ход. Затем ход делает игрок слева от него. Игроки продолжают делать ходы по часовой стрелке, пока кто-нибудь из них не победит.

В свой ход вы сначала совершаете движение, а затем выполняете действие.

ДВИЖЕНИЕ

Поставьте один свой след на клетку поля, где нет другого вашего следа.

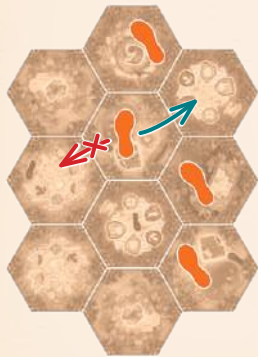
Когда вы делаете свой первый ход, на поле ещё нет ваших следов, поэтому вы просто переставляете один свой след с карты персонажа на любую клетку поля. Начиная со своего второго хода, вы должны придерживаться следующих правил:

- нельзя ставить след на клетку, где уже есть ваш след;
- нельзя ставить след на клетку, если ни на одной соседней клетке нет вашего следа.

Следы других игроков и серые следы, напечатанные на поле, никак не влияют на ваше движение.

Каждый ход выставляйте с карты персонажа по одному следу, пока они не закончатся. Если на вашей карте не осталось следов, используйте для движения свои следы на поле: переставьте один из них на другую клетку (необязательно соседнюю).

Важно: после движения все ваши следы на поле должны быть связаны — располагаться единой неразрывной группой.



Данный след можно переставить по синей стрелке, поскольку после этого связность всех оранжевых следов сохранится, но не по красной — иначе следы распадутся на три отдельные группы.

Следы на дорожке сна в движении не участвуют.

ДЕЙСТВИЕ

После движения выполните действие на той клетке, куда только что поставили свой след. У вас есть два варианта действия:

- выполнить действие этой клетки — но перед этим вы должны заплатить листьями за все следы на ней, кроме ваших; либо
- собрать листья — взять из резерва 2 листа.

Действие клетки

На каждой клетке игрового поля вы можете получить помощь лесных духов. Обычно для этого сначала нужно их задобрить, ведь чем чаще к духам обращаются, тем сильнее они устают. Прежде чем выполнять действие клетки, куда вы только что поставили свой след, заплатите за все чужие следы, которые уже есть на этой клетке:

- за серый след (напечатанный на поле) вы должны заплатить 1 лист в резерв;
- за каждый след другого игрока вы должны заплатить 1 лист этому игроку.

Если на клетке нет чужих следов, вы ничего не платите.



Каменная плита

Когда-то здесь оставляли подношения духам. Вы кладёте на плиту несколько листьев и, обернувшись, находите в траве подарок. Приобретите один из пяти подарков.

Для этого заплатите в резерв

столько листьев, какова его ценность, и возьмите себе одну фишку этого подарка с планшета.

Ценность каждого подарка указана на планшете:

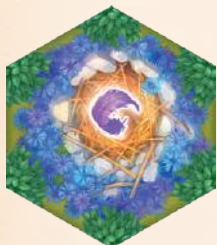


Клевер — 2 листа, **перо** — 4 листа, **кристалл** — 7 листьев, **янтарь** — 10 листьев, **фигурка** — 12 листьев.



Поляна

Посреди залитой солнцем поляны вы находите огромный клевер с четырьмя листьями. Возьмите себе одну фишку клевера с планшета.



Гнездо

Прямо на земле свила гнездо какая-то птица — огромная и синяя, судя по оставленному ей перу. Возьмите себе одну фишку пера с планшета.



Озеро

Задремав на берегу, вы видите во сне лес, каким он был тысячу лет назад, и общаетесь с его хранителями. Возможно, проснувшись, вы найдёте поблизости подарок. Вы спите и даже во сне путешествуете по лесу.

Переместите свой след на дорожке сна по любой стрелке. Если на этой стрелке изображён подарок, возьмите себе с планшета одну фишку этого подарка.



Когда вы спите в такой ситуации, выберите одну из трёх стрелок: либо вернуться на предыдущее деление дорожки и взять перо, либо вернуться на самое первое деление и взять кристалл, либо ничего не брать и пойти на последнее деление (откуда будут доступны янтарь и фигурка).



Круг камней

Это место пропитано древними чарами. Вы кладёте подарок между камней, и он меняется на ваших глазах.

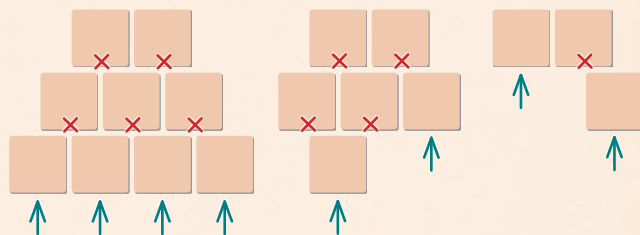
Обменяйте один свой подарок на следующий по ценности. Для этого верните на планшет одну свою фишку подарка и возьмите себе с планшета одну фишку следующего по ценности подарка (стопка которого находится правее). Фигурка — самый ценный подарок, поэтому её ни на что обменять нельзя.



Деревянный стол

На расколоте стволе упавшего дерева разложено несколько табличек. Взяв одну из них, вы узнаете о лесе кое-что интересное. Возьмите себе один жетон секрета из пирамиды рядом с полем.

Вы можете взять только такой жетон, ниже которого в пирамиде нет других жетонов. В начале игры доступны только 4 жетона из нижнего ряда. По мере того как игроки будут забирать их, откроются жетоны среднего и, наконец, верхнего ряда.



Доступные и недоступные жетоны секретов.

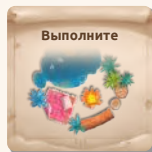
Положите взятый жетон перед собой той же стороной вверх, как он лежал в пирамиде. Секрет, указанный на обратной стороне жетона, в этой игре не используется.

Собрать листья

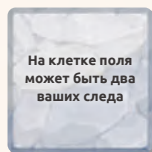
Если вы не хотите или не можете выполнить действие клетки, возьмите 2 листа из резерва. В таком случае вам не надо платить за следы, находящиеся на этой клетке.



Как применять жетоны секретов



Разовый секрет



Постоянный секрет

Жетоны секретов бывают разовыми и постоянными. Вы можете применить свой разовый секрет в любой момент любого своего хода — даже сразу после того, как получили этот жетон. Можно применить несколько разовых секретов один за другим. При этом вы не теряете ни движения, ни действия. Применяя разовый секрет, разыграйте его эффект и верните жетон в коробку.

Постоянный секрет не применяется, а действует с того момента, как вы его получили, вплоть до конца игры. На секрете указано, как именно он действует. У вас может быть сколько угодно постоянных секретов.

Жетоны секретов подробно описаны на последней странице правил.

Если на планшете нет нужной фишки

Как правило, когда вы получаете подарок, вы берёте его фишку с планшета. Однако фишки в нужной стопке могут закончиться. Если вы должны получить подарок, которого нет на планшете, проверьте, у кого из ваших соперников больше всего таких подарков, и заберите у него нужную фишку (не имеет значения, сколько таких фишек у вас). Если у нескольких соперников одинаково много нужных подарков, выберите любого из них.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Как только у одного игрока будет хотя бы по одной фишке всех пяти подарков, игра сразу же заканчивается и этот игрок становится победителем.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Юрий Журавлёв

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Художник: Светлана Пикуль

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Илья Воробьёв, Ольга Зябко, Константин Пономарёв

Игру тестировали: Денис Александров, Полина Белоус, Светлана Гаврилина, Сергей Гордеев, Артём Гращенко, Илья Дроздов, Анастасия Егорова, Марк Иванов-Путиловский, Александр Ильин, Павел Ильин, Александр Казанцев, Денис Климов, Александр Кожевников, Юлия Колесникова, Иван Нагорянский, Георгий Пермиловский, Ольга Путря, Егор Разумов, Екатерина Рейес, Александра Сальникова, Евгений Сарнецкий, Кристина Соозар, Ксения Таргулян, Илья Филонов и другие

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

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

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

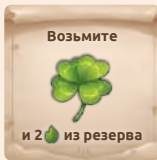
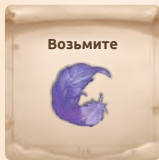
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

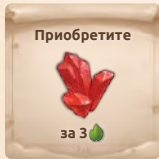
hobbyworld.ru

РАЗОВЫЕ СЕКРЕТЫ

Разовый секрет можно применить в любой момент своего хода. Сделайте то, что указано на жетоне, и верните его в коробку.



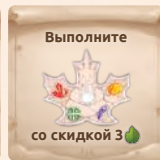
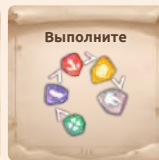
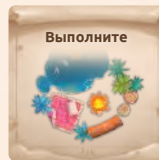
Возьмите себе 1 перо с планшета/ 1 клевер с планшета и 2 из резерва.



Приобретите 1 кристалл, как если бы выполняли действие клетки с каменной плитой, но за 3, а не за 7.



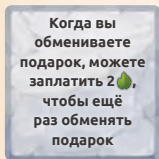
Верните на планшет подарки, указанные над стрелкой, и возьмите себе с планшета 1 подарок, указанный под стрелкой. Это не считается действием обмена.



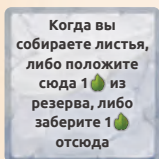
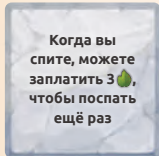
Выполните действие сна/обмена/приобретения, как если бы выполняли действие соответствующей клетки (при приобретении подарка платите на 3 меньше его ценности).

ПОСТОЯННЫЕ СЕКРЕТЫ

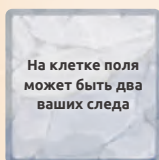
Постоянные секреты действуют с того момента, как вы их получили, и до конца игры.



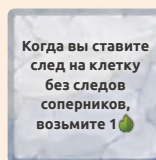
Выполнив действие обмена/сна (с клетки или с разового секрета), можете заплатить 2/3, чтобы ещё раз выполнить действие обмена/сна. Повторный обмен/сон не требует платы за следы. Каждое отдельное действие с клетки или разового секрета можно повторить только один раз.



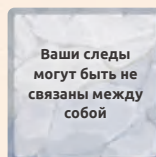
Всякий раз, когда собираете листья (а не выполняете действие клетки), либо положите на этот секрет 1 из резерва, либо заберите себе 1 с этого секрета.



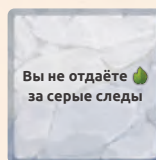
При движении можете поставить след на клетку, где уже есть один ваш след. Чтобы выполнить действие, вы не платите за второй свой след на клетке, однако соперники должны будут платить за каждый ваш след.



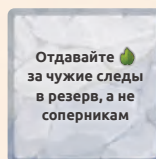
После движения возьмите 1 из резерва, если там, куда вы поставили след, нет следов соперников (серые следы не в счёт).



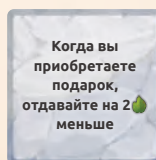
При движении можете ставить следы на любые клетки, где ещё нет ваших следов. После этого ваши следы не обязаны быть связанными между собой.



Чтобы выполнить действие клетки, не платите за напечатанный на ней серый след (но платите за следы соперников, как обычно).



Когда платите за следы, чтобы выполнить действие клетки, отдавайте в резерв все положенные — как за серый след, так и за следы соперников.



Приобретая подарок (по действию клетки или разового секрета), платите на 2 меньше его ценности (скидки от этого секрета и от разовых суммируются).