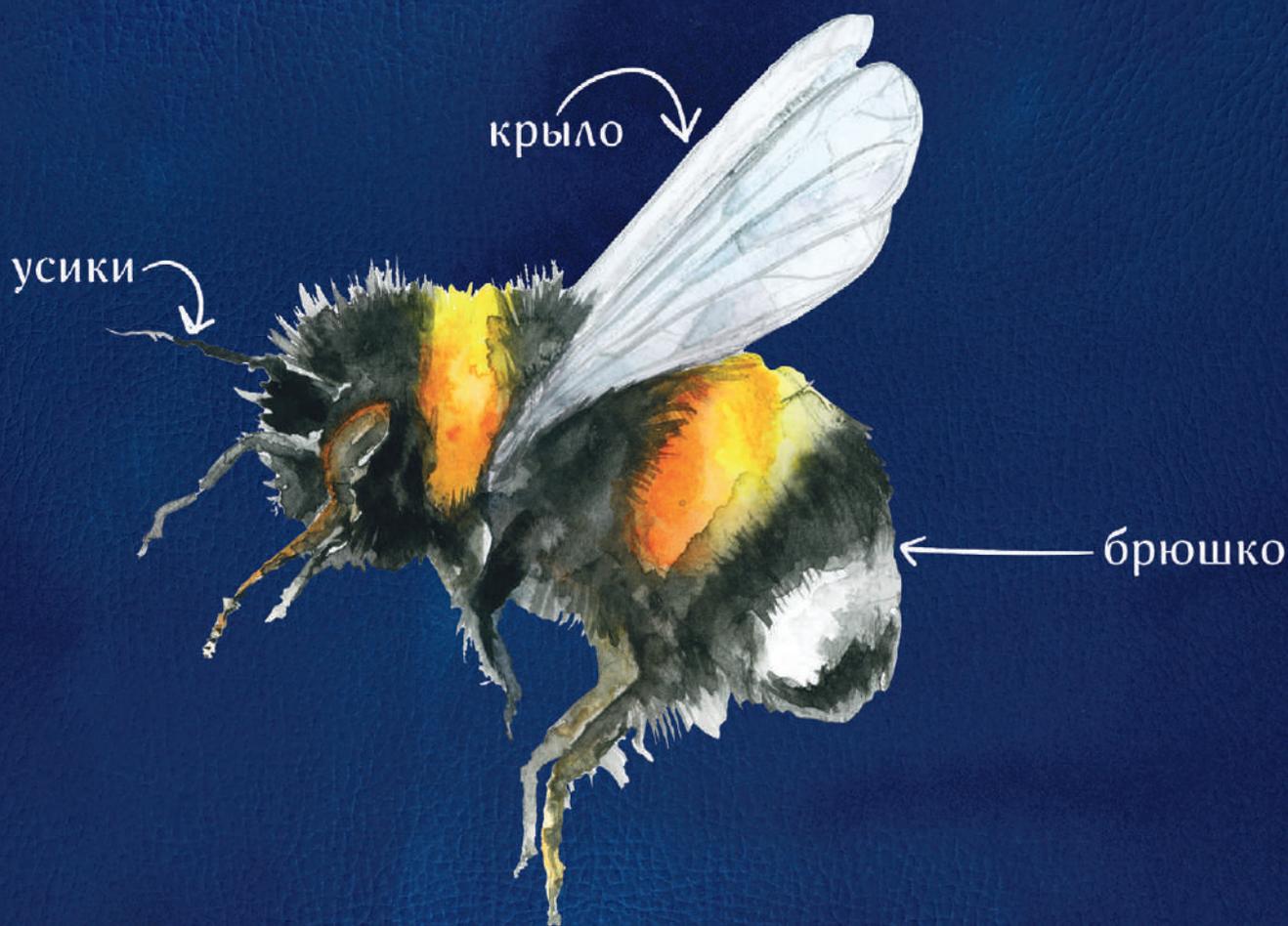


ПОЛЯНА



Правила игры

В настольной игре «Поляна» игроки становятся естествоиспытателями, наблюдающими за дикой природой. Вооружившись картой, вы путешествуете по живописной местности в поисках растений, животных и захватывающих дух видов. Вами движет желание раскрыть все тайны природы и стать самым опытным исследователем. Этот престижный титул получит игрок, набравший наибольшее количество очков. Чтобы получить победные очки, наблюдайте за животными и растениями в разных типах местности и собирайте сувениры, найденные во время странствий. Встретившись у костра, постарайтесь опередить соперников и первым рассказать о своих находках!

От автора игры

Я хочу поблагодарить всех тестировщиков и коллег из студии Rebel. Без вашего участия, терпения и доброты мой скромный прототип никогда бы не стал настоящей игрой.

Мой сын Войцех поддерживал меня на всех этапах создания «Поляны». Его энтузиазм, непоколебимая вера в меня и готовность помочь (а также его общество во время прогулок по окрестным лесам и лугам) были лучшей поддержкой в моменты сомнений.

Большое спасибо за всё, что вы для меня сделали!

Привет, я малиновка-красношейка!

*Я открою вам секреты «Поляны»,
помогу понять правила игры и стать
настоящими исследователями природы.
Может, именно я принесу вам победу!*

*Встретимся на следующих страницах.
Поймайте меня, если сможете!*



Создатели игры

Автор игры: Клеменс Калицкий

Иллюстратор: Каролина Кияк

Графический дизайнер:
Катаржина Фибигер

Разработчики: Пшемек
Войтковяк, Анджей Олеярчик,
Войцех Хробочинский

Координатор проекта: Славек
Гацал

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu

rebel
STUDIO

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:
Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

**Директор издательского
департамента:** Александр
Киселев

Главный редактор:
Валентин Матюша

Выпускающий редактор:
Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий
Кравченко

**Старший дизайнер-
верстальщик:** Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар

Корректор: Мария Шульгина

**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.

© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

Состав игры



184 карты, включая:

45 карт
колоды С

45 карт
колоды З

45 карт
колоды Ю

45 карт
колоды В

4 двусторонние
стартовые карты почвы



Игровое поле



2 двусторонних
планшета костров
(для разного количества
игроков)



2 заглушки
для планшетов костров



1 фишка
раунда



4 складных лотка
для колод



11 базовых жетонов
целей



1 жетон цели для партий,
использующих конверт U
«Незабываемые встречи»



20 жетонов действий
(по 5 каждого из 4 цветов)



12 бонусных жетонов
(по 3 каждого из 4 цветов)



28 жетонов дороги



1 жетон первого
игрока



5 конвертов
(по 6 карт в каждом)



Компоненты для одиночной игры

4 жетона
цветовых
меток



1 жетон
одиночной игры



Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 участников)



Правила одиночной игры приведены на стр. 14.

Поместите жетоны дороги рядом с полем.

Поместите 3 из 4 лотков для колод в отверстия на игровом поле. Четвёртый лоток оставьте рядом с игровым полем.

Разделите карты на 4 колоды в соответствии с их рубашками.



Перемешайте каждую колоду отдельно и поместите в лоток так, как показано на иллюстрации. В начале игры вы будете использовать только 3 колоды: «З», «Ю» и «В». Позже в ходе игры вы замените колоду «Ю» на колоду «С».

Выложите на все клетки игрового поля карты из соответствующих колод лицевой стороной вверх. В левый столбец выложите 4 карты «З», в два средних столбца выложите по 4 карты «Ю», а в правый столбец — 4 карты «В».



Расположите игровое поле в центре стола.

1

2

3

4

5

Поместите рядом с игровым полем 1 планшет костра стороной с соответствующим количеством участников вверх. Неиспользуемый планшет костра верните в коробку.



Перемешайте жетоны целей и случайным образом поместите по одному жетону в каждую квадратную ячейку на планшете костра. Неиспользованные жетоны целей верните в коробку (при игре с 4 участниками используются все базовые жетоны целей).

6



8

При игре с 2 участниками заблокируйте заглушками 2 выемки на планшете костра. При игре с 3 участниками заблокируйте только 1 выемку. Эти выемки будут заблокированы всю партию.



7

Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты выбранного цвета:



- 5 жетонов действий (при игре с 4 участниками верните в коробку жетоны с символом «?» — они не будут использоваться);



- 3 бонусных жетона;



- жетон дороги с символом дороги вверх;



- двустороннюю стартовую карту почвы.

9



Поместите фишку раунда на первый камень счётчика раундов.

10



Игрок, которого последним ужалила пчела, получает жетон первого игрока и начинает партию.

Количество компонентов и раундов игры в зависимости от количества игроков

	Жетоны действий	Жетоны целей	Заглушки	Раунды
1 игрок	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 игрока	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 игрока	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 игрока	1, 2, 3, 4	11	0	8

5

Подготовка игроков



Каждый участник начинает игру с 5 картами на руке.

Карты берутся следующим образом: начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый выбирает горизонтальный ряд карт на игровом поле и берёт все 4 карты из этого ряда себе на руку. Затем каждый игрок берёт 1 карту из колоды «С», которая пока не используется.



После того как любой игрок выбрал карты, заполните пустые клетки на игровом поле картами из соответствующих колод. Повторяйте, пока у каждого участника не будет на руке 5 карт.

Перед 1-м раундом, но после того, как все игроки взяли карты, каждый игрок выбирает сторону своей стартовой карты почвы и кладёт эту карту выбранной стороной вверх на свою поляну (см. ниже). Это первая карта на поляне игрока.

Внимание! Если это ваша первая партия, вы можете облегчить подготовку и не выбирать карты на игровом поле, а раздать их случайным образом. Каждый игрок получает 1 карту «З», 2 карты «Ю», 1 карту «В» и 1 карту «С».



Хорошей идеей будет выбрать ряд, в котором есть связанные друг с другом карты. Подробнее о связях между картами будет рассказано немного позже.



Пример 1. Сергей выбирает 2-й ряд, берёт 4 карты с поля и 1 карту из колоды «С», которая в данный момент находится рядом с игровым полем.

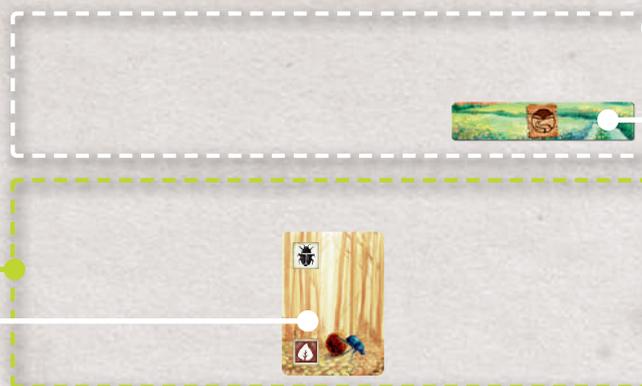
Область игрока

Поляна

Сюда вы разыгрываете вертикальные карты почвы и карты наблюдений (см. стр. 8).

Двусторонняя стартовая карта почвы

В начале игры выложите эту карту на свою поляну выбранной стороной вверх.



Окрестности

Сюда вы разыгрываете горизонтальные карты ландшафта и карты находок (см. стр. 10–11).

Каждый участник начинает игру с 1 жетоном дороги.

Карты на руке



Бонусные жетоны и жетоны действий

Поместите их рядом со своей поляной.

Вы готовы к игре!

Ход игры



Партия продолжается 6 раундов при игре с 2 и 3 участниками или 8 раундов при игре с 4 участниками (количество камней на планшете костра соответствует количеству раундов). Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

■ Порядок хода

В свой ход каждый игрок должен выполнить действие, поместив 1 свой жетон действия в одну из выемок на игровом поле или планшете костра. Поместить жетон можно только в незанятую выемку. Жетон остаётся в выемке до конца текущего раунда.

Каждый жетон действия позволяет выполнить 1 из 2 указанных на нём действий, в зависимости от варианта его размещения:

- игровое поле — взять карту и (по желанию) сыграть карту на поляну или в окрестности;
- планшет костра — выполнить особое действие и (по желанию) объявить, что вы достигли цели.

Верхнее действие

Становится доступным после того, как вы поместили жетон в выемку на игровом поле.

Нижнее действие

Становится доступным после того, как вы поместили жетон в выемку на планшете костра.



■ Конец раунда

Раунд продолжается до тех пор, пока все игроки не используют все свои жетоны действий. Затем игроки собирают свои жетоны действий, а текущий первый игрок передаёт жетон первого игрока соседу слева. Фишка раунда перемещается на следующий камень счётчика раундов.

■ Конец игры

Игра заканчивается после завершения последнего раунда. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков (считаются очки на сыгранных картах и очки за достигнутые цели).



Действия на игровом поле



■ Взятие и розыгрыш карт

Когда вы помещаете свой жетон действия в одну из выемок на игровом поле, вы получаете доступ к верхнему действию жетона. Поместив жетон действия, вы:

- отсчитываете от жетона количество клеток, равное числу на жетоне, в том направлении, в котором он указывает. Символ «?» обозначает любое число от 1 до 4 на ваш выбор. Вы **должны** взять карту, на которую указывает жетон. В освободившуюся клетку немедленно выложите карту из соответствующей колоды;
- **можете** сыграть 1 карту с руки на свою поляну или в окрестности (вы можете сыграть карту, которую только что взяли с игрового поля, или карту, которая уже была у вас на руке).

Важно! В редком случае в какой-либо из колод могут закончиться карты. Если это произошло, оставляйте пустыми освободившиеся клетки в соответствующих столбцах. Если жетон действия, который вы поместили в выемку на игровом поле, указывает на пустую клетку, то вы можете только сыграть карту с руки.



Пример 2. Катя, играющая жёлтыми, помещает свой жетон действия в свободную выемку на игровом поле. Число на жетоне указывает на карту, которую она берёт на руку. Катя помещает в выемку жетон с числом 3, поэтому она берёт третью карту, отсчитанную от жетона. Затем Катя выкладывает на освободившуюся клетку карту из колоды «Ю» и теперь может сыграть 1 карту с руки.

Правила розыгрыша карт



Вертикальные карты почвы и карты наблюдений разыгрываются на поляну.

Горизонтальные карты ландшафта и карты находок разыгрываются в окрестности.

Важно! Вы не можете перемещать сыгранные карты (любого типа) — они должны оставаться там, куда вы их сыграли, до конца игры.

■ Карты почвы

На картах почвы изображены экосистемы, связанные со средой обитания различных видов животных, растений и грибов. В нижней части каждой из таких карт есть особый символ почвы.

Сыграв карту почвы, поместите её справа или слева от любых уже сыгранных карт почвы.

На вашей поляне может быть не больше 10 карт почвы.

Символы в нижней части карт почвы всегда должны быть видны. Вы не можете закрывать их другими картами. Карты почвы нельзя класть поверх других карт, поскольку из карт почвы состоит нижний уровень вашей поляны.

Символы почвы



Помните: чем больше на вашей поляне карт почвы с разными символами, тем больше у вас возможностей успешно сыграть следующую карту.



Пример 3. Катя решила сыграть карту почвы. На её поляне уже есть 2 другие карты почвы. Стрелки указывают, куда она может сыграть новую карту почвы.

■ Карты наблюдений

Карты наблюдений символизируют путевые заметки, которые вы делаете во время похода. На них изображены различные виды животных, растений и грибов, а также строения и предметы, созданные руками человека.

Если выполнены требования розыгрыша карты наблюдения, вы можете сыграть её, поместив либо поверх карты почвы, либо поверх другой карты наблюдения. Требования считаются выполненными, если на вашей поляне видны все требуемые символы.

Столбцы карт на вашей поляне всегда должны начинаться с карты почвы, однако в каждом столбце может быть любое количество карт наблюдений.





Розыгрыш карт наблюдений

Помещая карту наблюдения поверх карты почвы, помните, что символ почвы должен оставаться видимым. Также видимым должно оставаться значение победных очков на ранее сыгранной карте наблюдения.

При розыгрыше карты наблюдения возможны следующие варианты:

- **на карте наблюдения 1 требуемый символ.** Играя эту карту, вы кладёте её поверх карты с требуемым символом (см. пример 4). Если требуемый символ есть на нескольких картах, вы кладёте карту наблюдения поверх одной из этих карт по вашему выбору;
- **на карте наблюдения 2 или более требуемых символа.** Играя эту карту, вы кладёте её поверх любой карты, которая имеет хотя бы 1 из требуемых символов (см. пример 5). При этом все требуемые символы должны быть видны на вашей поляне — только в этом случае вы можете положить карту наблюдения поверх карты с одним из требуемых символов.



Пример 4. Иван хочет сыграть с руки карту боярышника однопестичного. На его поляне есть 2 карты с требуемым символом . Он может выбрать, поверх какой из них положить карту боярышника. Играя карту боярышника, он закрывает требуемый символ, но оставляет видимым значение победных очков на закрытой карте.



Пример 5. Сергей играет на свою поляну карту удода. На этой карте 2 требуемых символа: и . Сергей может выбрать, поверх карты с каким из требуемых символов положить карту удода. Закрытый символ больше не будет виден и не будет учитываться при розыгрыше новых карт. После розыгрыша карты удода на поляне Сергея также появляется новый символ: .

Если на карте наблюдения, которую вы хотите сыграть, несколько требуемых символов, и один из них — это символ почвы, вы можете сыграть эту карту наблюдения двумя способами: либо положить её поверх пустой карты почвы (все остальные требования при этом должны быть выполнены), либо положить её на другую карту наблюдения поверх столбца с требуемой картой почвы (при этом неважно, какие символы изображены на карте наблюдения сверху столбца — см. пример 6).



Пример 6. Иван играет карту павлиньего глаза с требуемыми символами и . Иван может положить павлиний глаз поверх пустой карты почвы с символом или поверх столбца с требуемой картой почвы в основании ().

Выбор требования



Если требуемые символы разделены чертой, это означает, что вам нужен только 1 из 2 представленных символов для выполнения требования. Вы сами решаете, какой из символов выбрать. Символы, разделённые чертой, считаются одним символом, а не двумя.

Требования по соседним столбцам



На некоторых картах наблюдений требуемые символы выделены стрелками. Такую карту нужно положить поверх столбца, который непосредственно примыкает к столбцу с видимым требуемым символом, указанным на такой карте.



Если на карте наблюдения только один из символов выделен стрелками, а второй не выделен, то оба этих символа должны быть видны на вашей поляне, но вы можете выбрать, куда положить карту наблюдения (см. пример 7).



Пример 7. Иван может положить карту «Дрова» поверх столбцов, примыкающих к карте , или поверх карты .

Замена отсутствующего символа

Если на вашей поляне нет требуемого символа, вы можете сбросить любые 2 карты с руки, чтобы игнорировать 1 требуемый символ на карте наблюдения, которую хотите сыграть (вы можете сделать это несколько раз). Однако все требуемые символы таким способом игнорировать нельзя — на вашей поляне всегда должен быть виден хотя бы 1 из требуемых символов. Поместите сброшенные карты в любом порядке под низ соответствующих колод (см. пример 8).



Пример 8. Сергей хочет сыграть карту обыкновенной летяги. На его поляне есть только 1 карта с требуемым символом. Он кладёт обыкновенную летягу поверх карты с символом  и игнорирует отсутствующий символ , сбрасывая 2 другие карты с руки.

Помните: каждый раз, когда вы играете карту, вы кладёте одну карту на другую, и символ закрытой карты больше не виден на вашей поляне. На некоторых картах 2 символа — закрывая их, вы теряете оба. Но зато символ почвы остаётся виден всегда и его можно использовать постоянно.



Карты ландшафта

На картах ландшафта изображены территории, которые исследуют игроки. Карты ландшафта отмечены символом .



Символ карты

Победные очки

Требуемые символы

Карты ландшафта разыгрываются в окрестности (см. стр. 6). Для всех карт ландшафта требуется жетон дороги.

При розыгрыше карты ландшафта возможны следующие варианты:

- **Для карты требуется только жетон дороги.** Играя эту карту, вы кладёте её выше одного из своих неиспользованных жетонов дороги, а затем переворачиваете этот жетон стороной без символа дороги вверх: так вы отметите, что жетон использован.



Пример 9. Катя играет карту ландшафта в свои окрестности. Для этого она кладёт эту карту выше одного из своих неиспользованных жетонов дороги, а затем переворачивает этот жетон.

● **Для карты требуются жетон дороги и другие символы.**

Все требуемые символы должны быть видны на вашей поляне, а также у вас должен быть хотя бы один неиспользованный жетон дороги. Играя эту карту, вы кладёте её выше одного из своих неиспользованных жетонов дороги, а затем переворачиваете этот жетон стороной без символа дороги вверх, отмечая его как использованный. Требуемые символы остаются на вашей поляне — в дальнейшем вы сможете использовать их для выполнения требований других карт.

Если на вашей поляне нет требуемого символа, вы можете сбросить любые 2 карты с руки, чтобы игнорировать 1 требуемый символ на карте ландшафта, которую хотите сыграть (вы можете сделать это несколько раз). Однако символ  таким способом игнорировать нельзя. Поместите сброшенные карты в любом порядке под низ соответствующих колод (см. пример 8).

■ **Карты находок**

Карты находок — это предметы, которые вы нашли во время похода и принесли домой как памятные сувениры. Карты находок отмечены символом .

Играя карты находок, вы кладёте их поверх ранее сыгранных карт ландшафта, закрывая символ .



При розыгрыше карты находки возможны следующие варианты:

- для карты требуется только символ . Играя эту карту, вы кладёте её поверх одной из своих сыгранных карт ландшафта;
- для карты требуется символ  и другие символы. Все требуемые символы должны быть видны на вашей поляне. Играя эту карту, вы кладёте её поверх одной из своих сыгранных карт ландшафта. Требуемые символы остаются на вашей поляне — в дальнейшем вы сможете использовать их для выполнения требований других карт.

Поверх каждой сыгранной карты ландшафта можно положить только 1 карту находки.



Как и в случае с другими картами, вы можете сбросить любые 2 карты с руки, чтобы игнорировать 1 требуемый символ на карте находки, которую хотите сыграть (вы можете сделать это несколько раз). Однако символ  таким способом игнорировать нельзя. Поместите сброшенные карты в любом порядке под низ соответствующих колод.



Действия на планшете костра



■ Особые действия и выполнение целей

Когда вы помещаете свой жетон действия в одну из выемок на планшете костра, вы можете выполнить указанное на нём особое действие (нижнее), а также получаете возможность достигнуть цели (см. следующую страницу).

Виды особых действий



Возьмите с игрового поля любую карту, лежащую лицевой стороной вверх. На освободившуюся клетку выложите верхнюю карту из соответствующей колоды. Вы не можете играть карты в этот ход.



Возьмите 2 жетона дороги и поместите их в свои окрестности стороной с символом дороги вверх. Вы не можете играть карты в этот ход.

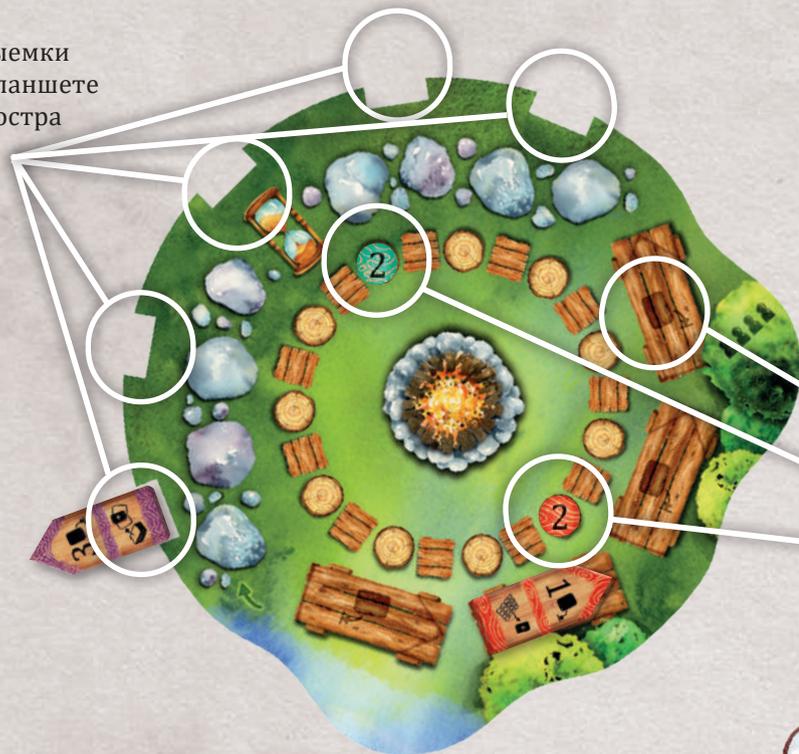


Посмотрите 3 верхние карты одной из колод на игровом поле (если колода «С» ещё не на игровом поле, вы не можете смотреть её верхние карты). Возьмите 1 из этих карт себе на руку, а оставшиеся 2 карты уберите под низ колоды в любом порядке. Вы не можете играть карты в этот ход.



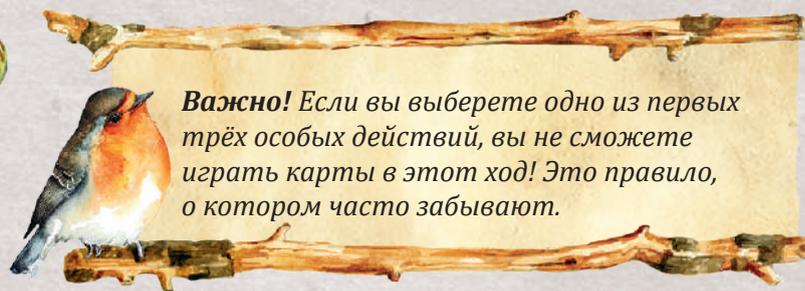
Сыграйте не более 2 карт с руки на свою поляну и/или в окрестности.

Выемки на планшете костра



Скамейка

Цели, достигнутые игроками (отмечены жетонами)



Важно! Если вы выберете одно из первых трёх особых действий, вы не сможете играть карты в этот ход! Это правило, о котором часто забывают.

Жетон действия с символом «?»



Такие жетоны действий используются при игре с 2 и 3 участниками. Когда вы помещаете свой жетон действия с символом «?» в одну из выемок на игровом поле, вы можете взять любую карту из ряда или столбца, в который поместили жетон (значение символа «?» вы определяете самостоятельно). Когда вы помещаете свой жетон действия в одну из выемок на планшете костра, вы получаете доступ к любому особому действию.

■ Размещение жетона действия на скамейке

Вы можете сыграть жетон действия, поместив его на незанятую скамейку на планшете костра (скамейки отмечены символом ). Это позволит вам сыграть 1 карту на вашу поляну или в окрестности.



Гораздо выгоднее в свой ход и взять, и сыграть карту, чем просто сыграть одну карту. Поэтому помещайте жетон действия на скамейку, только если вам действительно необходимо сыграть определённую карту, а текущая игровая ситуация не позволяет этого сделать иным способом.

Цели

Соседние жетоны целей на планшете костра образуют пары. Если на вашей поляне видны оба символа той или иной пары, вы можете объявить, что достигли цели, и поместить на ячейку между жетонами с символами этой пары один из ваших бонусных жетонов. Соседние символы на планшете костра не обязательно должны быть соседними на вашей поляне. Вы можете объявить о достижении цели только после того, как поместите свой жетон действия в одну из выемок на планшете костра. Вы самостоятельно решаете, в какой момент поместить на планшет костра бонусный жетон: до того, как вы выполнили особое действие, во время или после его выполнения. Помещайте бонусные жетоны на планшет костра, начиная с жетона с ценностью «2» (и далее в порядке возрастания). Между символами каждой пары может находиться только 1 бонусный жетон. В свой ход вы можете поместить на планшет костра только 1 бонусный жетон, даже если имеете возможность достичь нескольких целей сразу.



Пример 12. Сергей помещает жетон действия в выемку на планшете костра и выполняет особое действие. На его поляне есть символы  и . На планшете костра есть пара с этими символами, и ячейка между ними не занята. Сергей помещает на эту ячейку свой бонусный жетон с ценностью в 2 победных очка.

Выполняя особое действие жетона с числом 4 или символом «?» (если вы решили, что «?» копирует действие жетона с числом 4), вы можете поместить бонусный жетон на планшет костра до или после розыгрыша вашей первой или второй карты.

Конец раунда



Когда все игроки использовали все свои жетоны действий, раунд заканчивается. Затем игроки собирают все свои жетоны действий. Первый игрок передаёт жетон первого игрока участнику, сидящему слева от него. В следующем раунде этот участник будет ходить первым.

Переместите фишку раунда на следующий камень счётчика раундов.

Середина игры



Когда фишка раунда перемещается через песочные часы на планшете костра, вы должны выполнить следующие шаги:

- сбросить все карты с игрового поля и в случайном порядке поместить их под низ соответствующих колод;
- заменить лоток с колодой «Ю» на лоток с колодой «С»;
- выложить на игровое поле новые карты из соответствующих колод.

После этого продолжайте игру по обычным правилам.

Конец игры и подсчёт очков



Игра заканчивается после завершения последнего раунда (фишка раунда находится на последнем камне счётчика раундов). Игроки подсчитывают все свои победные очки на всех картах, которые они разыграли на свою поляну и в окрестности, а также на бонусных жетонах на планшете костра. Карты, оставшиеся на руке, не приносят победных очков. Каждый бонусный жетон на планшете костра приносит количество победных очков, равное его ценности. Неиспользованные бонусные жетоны не приносят победных очков.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей побеждает претендент, который сыграл больше карт находок. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Конверты



В коробке с игрой вы найдёте 5 конвертов с тематическими картами.

Это более сложные для розыгрыша карты, поэтому в первые несколько партий рекомендуем не замешивать их в колоды. Предполагается, что вы будете открывать конверты после выполнения условий, которые перечислены ниже, но это не обязательное требование.

Тематические наборы карт в конвертах — отдельные дополнения к игре. Вы можете без ограничений замешивать их в соответствующие базовые колоды. В нижней части каждой карты есть код, который поможет вернуть её в соответствующий конверт.

- **Конверт Т — «Национальные парки».** Откройте этот конверт после посещения национального парка или природного заповедника. На всех картах в этом конверте изображено по 2 символа почвы. Это дополнение не добавляет никаких новых правил.
- **Конверт У — «Незабываемые встречи».** Откройте этот конверт в конце любой партии, в которой на полях и в окрестностях всех игроков видны не менее 5 символов . С этим дополнением в игре появляется символ . Вы не можете класть карты поверх карты с этим символом ни одним из доступных способов. В коробке с игрой есть жетон цели с красной рамкой и символом . Если вы используете карты из этого дополнения, добавьте этот жетон к базовым жетонам целей. 
- **Конверт W — «Скрытые от мира».** Откройте этот конверт после того, как увидите дикое животное во время прогулки в лесу. Это дополнение не добавляет никаких новых правил.
- **Конверт X — «Первые признаки весны».** Откройте этот конверт в первый день весны. Это дополнение не добавляет никаких новых правил.
- **Конверт Y — «Рождество».** Откройте этот конверт 24 декабря или 6 января. Это дополнение не добавляет никаких новых правил.

Одиночная игра



В этом варианте игра проходит точно так же, как при игре с 2 участниками, но вашим противником становится вымышленный игрок по имени Бродяга.

■ Подготовка к одиночной игре

Поместите планшет костра стороной с символом  вверх снизу от игрового поля. Поместите фишку раунда на 1-й камень счётчика раундов.

Возьмите 3 случайных жетона целей (взакрытую). Откройте и поместите каждый из них по очереди в квадратные ячейки на планшете костра.

Заблокируйте заглушками 2 выемки на планшете костра.

Выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета, как в обычной игре.

Поместите жетон одиночной игры рядом с игровым полем.

Перемешайте взакрытую жетоны действий (включая жетоны с символом «?») всех оставшихся цветов и сформируйте из них закрытую стопку Бродяги. Поместите их рядом с жетоном одиночной игры.

Возьмите по 1 жетону цветовой метки каждого цвета, кроме того, который вы выбрали, и поместите их в случайном порядке рядом с жетоном одиночной игры, как показано на рисунке.



У Бродяги нет собственной поляны или окрестностей, поэтому карты, которые он берёт во время игры, помещаются в колоду, расположенную выше жетона одиночной игры.

Возьмите на руку 5 карт по обычным правилам, затем выложите в пустые клетки на игровом поле карты из соответствующих колод. Затем возьмите все карты из верхнего ряда на игровом поле (расположенного сразу под лотками для колод) и 1 карту из колоды «С» и поместите их в колоду Бродяги. Затем снова выложите в пустые клетки на игровом поле карты из соответствующих колод.

■ Ход одиночной игры

В одиночной игре Бродяга всегда является первым игроком. Вы ходите с ним поочерёдно, пока у вас не закончатся жетоны действий.

В ход Бродяги откройте верхний жетон действия в его стопке.

- Если это жетон с символом «?», поместите его в любую незанятую выемку на планшете костра. Если заняты все выемки, сбросьте жетон. В обоих случаях больше не выполняйте никаких других действий.
- Если это любой другой жетон, обратите внимание на его цвет. Жетонам действий Бродяги соответствуют жетоны цветowych меток рядом с жетоном одиночной игры. Поместите жетон действия в незанятую выемку с той стороны игрового поля, на которую указывает жетон цветовой метки такого же цвета, что и жетон действия. У каждой выемки на жетоне одиночной игры есть номер, соответствующий числу на жетоне действия Бродяги. Если выемка, указанная на жетоне одиночной игры, уже занята, используйте ближайшую по часовой стрелке незанятую выемку. Затем возьмите карту, на которую указывает жетон действия, поместите её в колоду Бродяги, а в пустую клетку на игровом поле выложите карту из соответствующей колоды.

Бродяга не использует бонусные жетоны.

Раунд заканчивается, когда вы используете ваш последний жетон действия. Соберите все свои жетоны действий. Затем соберите все остальные жетоны действий (и те, которые в этом раунде использовал Бродяга, и неиспользованные), перемешайте их и сформируйте из них новую закрытую стопку Бродяги. Переместите фишку раунда на следующий камень счётчика раундов.

Когда фишка раунда перемещается через песочные часы на планшете костра, вы должны выполнить следующие шаги:

- сбросить все карты с игрового поля и в случайном порядке поместить их под низ соответствующих колод;



Пример 13. Катя открывает верхний жетон действия из стопки Бродяги. Это жетон действия красного цвета, на котором изображено число 3. Катя помещает жетон действия с левой стороны игрового поля в выемку, отмеченную на жетоне одиночной игры номером 3. Она берёт карту, на которую указывает жетон действия, и кладёт её в колоду Бродяги.

- заменить лоток с колодой «Ю» на лоток с колодой «С»;
- выложить на игровое поле новые карты из соответствующих колод.

■ Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после завершения 6-го раунда.

Подсчитайте все победные очки на картах в колоде Бродяги.

Затем подсчитайте свои победные очки по обычным правилам. Если ваш счёт ниже счёта Бродяги, значит, вы не сумели найти ничего интересного во время своего похода. Если ваш счёт выше счёта Бродяги или равен ему, сверьтесь с таблицей, приведённой ниже, чтобы узнать, насколько успешным был ваш поход.

Таблица подсчёта очков в одиночной игре

<39	Вы часто отвлекались. Вам удалось обнаружить лишь несколько удивительных созданий.
40–49	Ваш поход был плодотворным. Однако вы увидели меньше интересного, чем могли бы.
50–59	Невероятное разнообразие видов! Воспоминания об этой экспедиции останутся с вами надолго.
60+	Пора открывать свой собственный музей!

Ход игрока



Поместите 1 из своих жетонов действий

на планшет костра



и выполните особое действие:



возьмите любую карту с игрового поля;



возьмите 2 жетона дороги;



посмотрите 3 верхние карты любой колоды и возьмите 1 из них на руку;



сыграйте 2 карты с руки.

Также вы можете объявить о достижении цели.

ИЛИ на игровое поле.



Возьмите карту, на которую указывает жетон.



Затем можете сыграть карту с руки.



Розыгрыш карты

Возможен, если на вашей поляне видны требуемые символы.



Помещайте карты ландшафта и карты находок выше своей поляны.



Помещайте карту наблюдения поверх карты с требуемым символом.



Помещайте карты почвы рядом с другими картами почвы.



Количество символов в каждой колоде (1-2, 3-4, 5+)

В	В	В		В					В	В	В					В
З		З	З				З	З			З	З			З	З
Ю	Ю	Ю	Ю	Ю	Ю	Ю	Ю			Ю	Ю	Ю				
С			С	С	С	С			С	С	С	С	С	С	С	С