

## Правила настольной игры «Бешеные белки» (Get Nuts)

**Авторы: Том Люикс и Дэвид Ауслоос (Tom Luuyckx & David Ausloos)**

**Дизайн: Том Люикс и Дэвид Ауслоос (Tom Luuyckx & David Ausloos)**

**Графика: Дэвид Ауслоос (David Ausloos)**

**Управление проектом: Джонни де Ври (Johnny de Vries)**

**Отдельная благодарность Маартену Леклейру (Maarten Lecleir)**

**Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©**

Осень вот-вот закончится, а эти ленивые белки до сих пор не подготовили запасы на зиму! Орехов осталось не так много, так что готовьтесь к захватывающей гонке. Пушистым зверькам предстоит мчаться по опасным лесам, где за каждым деревом поджидает враг, жаждущий помешать любой ценой. Перехитрите своих соперников и приведите свою белку к победе!

### Содержимое игры:

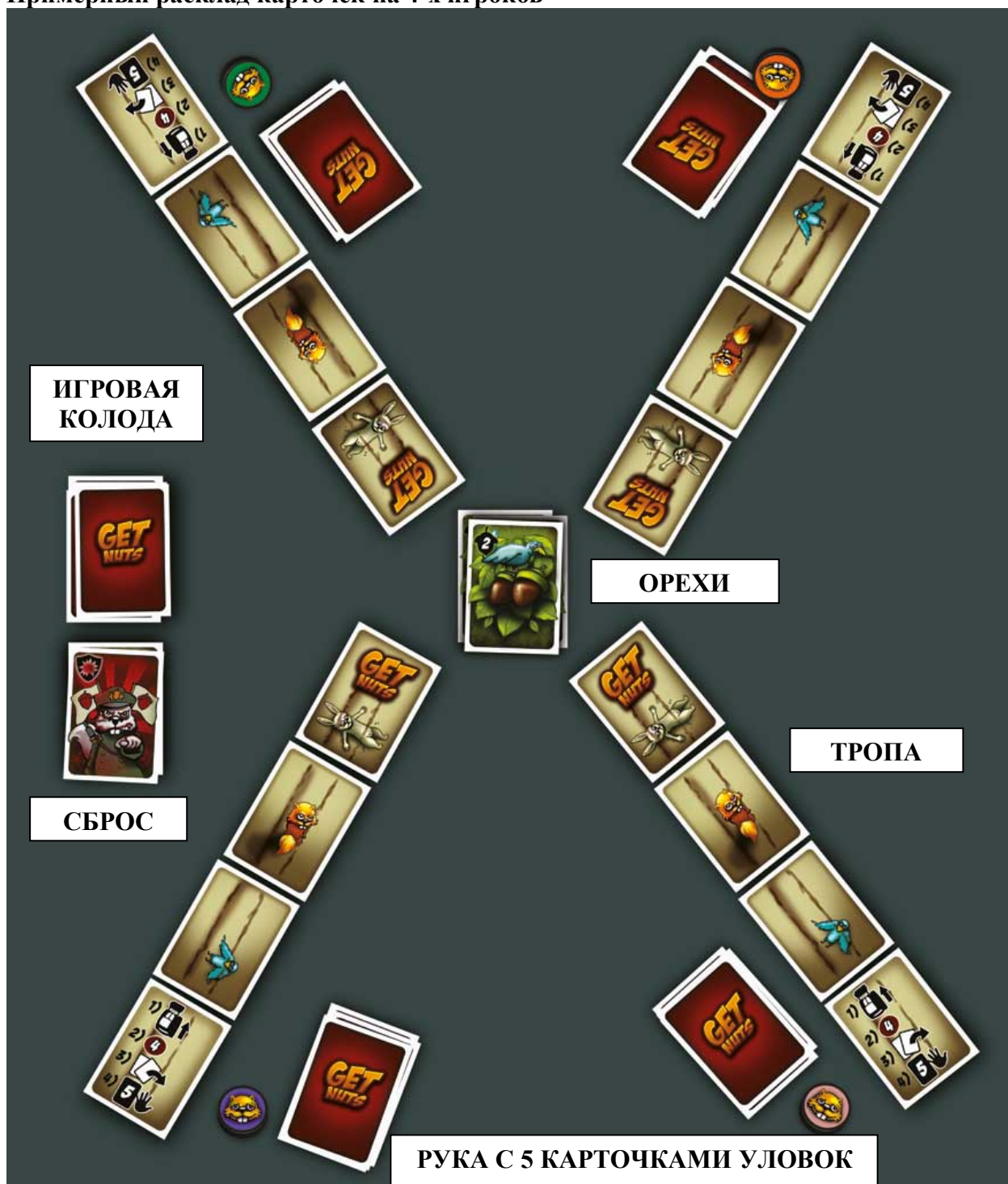


58 карточек уловов 12 карточек орехов 24 карточки троп 6 двусторонних деревянных жетонов

### Подготовка к игре

- 1) Перемешайте красные карточки уловов и положите их в стопку лицевой стороной вниз так, чтобы все могли до нее дотянуться.
- 2) Перемешайте зеленые карточки орехов и положите их лицевой стороной вверх в центр стола.
- 3) Каждый игрок должен построить тропу из 4 карточек троп своего цвета по направлению к колоде карт орешков следующим образом: положите по одной карте тропы лицевой стороной вверх перед каждым игроком и затем еще по 3, прокладывая тропы, которые приводят к орешкам (смотрите пример ниже).
- 4) Раздайте каждому игроку по 5 стартовых карточек уловов в руку.
- 5) Каждый игрок получает жетон белки с уникальным цветом (на передней стороне).

### Примерный расклад карточек на 4-х игроков



### Обзор игры

В игре «Бешеные белки» нужно составить наилучший маршрут по деревьям и провести свою белку по нему как можно быстрее, стараясь собрать как можно больше орешков. Начинает игрок, который может спрятать за щекой больше всех лесных орешков.

В свой ход игрок должен:

- 1) Передвинуть бульдозеры на одну карту вверх по тропе;
- 2) Сыграть карточку уловки и/или передвинуть свою белку;
- 3) Сбросить руку (по желанию);
- 4) Добрать карточки в руку до 5.

Игра заканчивается, когда орехи в колоде заканчиваются. Каждый подсчитывает количество собранных орешков, и выигрывает тот, у кого их больше всех.

### **Подробные правила игры:**

#### **1) Передвинуть бульдозеры**

Если на тропе игрока есть бульдозеры, то каждый из них двигается вперед на одну карточку. Бульдозеры ломают или валят деревья на карточках, которых достигают. Каждое дерево, до которого доезжает бульдозер, теряет 2 очка. Если это приводит к тому, что количество очков дерева становится равным 0 или меньше 0, сразу положите карточку дерева в сброс. Бульдозер остается на своем месте.

В свой ход, после перемещения всех бульдозеров на своей тропе, игрок может потратить 4 очка хода двумя способами: **сыграть карточки уловов и/или передвинуть свою белку.**

#### **2.1) Сыграть карточки уловов**

В рамках своих 4 очков хода игрок может сыграть карточки уловов (деревья, вредительство и карточки специальных действий). Цифра в правом нижнем углу карточки указывает, сколько очков хода стоит ее сыграть.

Чтобы проложить дорогу к орешкам для своей белки, игрок должен использовать карточки деревьев (их сила указана в верхнем левом углу). Чтобы сыграть одну такую карточку, игрок просто кладет ее лицевой стороной вверх рядом с любой карточкой своей тропы, на которой нет дерева (деревья не обязательно размещать в каком-либо порядке, их можно ставить в любое место на тропе).

Следите за тем, чтобы не поставить слабое дерево (с маленьким количеством очков) на пути бульдозера, поскольку оно тут же будет сломано.

#### **2.2) Передвинуть белку**

За одно очко хода игрок может ввести свою белку в игру (жетон должен лежать цветом игрока вверх), посадив ее на первое дерево своей тропы (ближайшее к игроку), **если у игрока есть дерево на первой от него карточке.**

Если белка ступила на тропу, она может продвигаться вперед к орешкам за одно очко хода на одно дерево, **но никогда возвращаться назад** (за исключением падения, что описывается ниже). Белка не может продвигаться вперед, если на следующей карточке тропы нет дерева.

Задача игроков – делать все возможное, чтобы помешать чужим белкам добраться до орехов. Если игрок валит дерево, на котором сидит чужая белка, то она падает. Карточка дерева сбрасывается вместе со всеми приносящими вред карточками уловов, прикрепленными к ней (кроме бульдозера), и белка возвращается назад на ближайшее доступное дерево (в сторону начала тропы – дальше от орехов). Если таких деревьев нет, белка возвращается к своему игроку. Когда белка падает, нужно повернуть жетон красной стороной, чтобы показать, что она ушиблась.

В следующий раз, когда игрок захочет вернуть свою белку в игру или передвинуть ее, ему предварительно нужно будет потратить одно очко хода на лечение, перевернув жетон вверх цветом игрока.



Игрок начинает свой ход с передвижения бульдозера, находящегося рядом с его первой карточкой дерева. Перед тем, как сделать что-либо еще, игрок должен передвинуть бульдозер на одну карточку вперед.

Бульдозер уменьшает количество очков дерева на 2, и очки дерева становятся равными 0.

Карточка дерева сбрасывается, но бульдозер остается в игре.



В начале хода игрока бульдозер был передвинут на карточку вперед. Происходит катастрофа: машина встает рядом со слабым деревом (всего 2 очка). Она легко валит дерево своей разрушительной силой -2 очка, и в результате прятавшаяся на дереве белка падает на 2 карточки вниз на предыдущее дерево на тропе.

Жетон переворачивается красной стороной вверх, чтобы отобразить эффект от падения.

### 3) Сбросить несколько карточек на выбор

Это действие не обязательно, и оно может быть использовано как освобождение руки для новых карт.

### 4) Добрать карточки в руку до 5

После выполнения этого действия, ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

#### Достижение цели

Когда белка достигает последнего дерева, игрок может использовать одно очко хода, чтобы взять верхнюю карточку орешков из колоды. Он кладет карточку орешков лицевой стороной вниз рядом с собой и забирает белку к себе. Игроку придется потратить одно очко хода, если он хочет ввести белку обратно в игру. Он также должен убрать те карточки деревьев со своей тропы, количество суммарных очков которых (считая эффект приносящих урон карточек, положенных рядом) равно или превышает суммарное число полученных орешков. Например, карточка в 3 орешка предполагает, что игрок сбрасывает 1 или больше деревьев с суммарными очками 3 или более. Если на тропе игрока есть священные деревья, они сбрасываются сразу. Это значит, что игрок не может получить карточку орешков, не «заплатив» за нее деревьями.

#### Победа

Когда последний орешек окажется в чьем-нибудь тайнике, игроки подсчитывают количество своих орешков (вычитая очки за воровство). Выигрывает тот, у кого больше всех очков. При равном счете выигрывает тот, у кого больше суммарное количество очков деревьев. Если и это количество одинаково, то побеждает тот, чья белка ближе всего к орешкам. Если и они на одинаковом расстоянии, то победителями становятся несколько игроков.

#### Карточки уловок



#### Топор и бензопила

Эти две часто встречающиеся карточки помогают игрокам затруднять другим путь, срубая чужие деревья. Игроки просто играют эти карточки, положив их рядом с деревьями соперника. И если разрушительная сила карточки/карточек равна или превышает суммарное количество очков карточки деревьев, то дерево считается срубленным и сбрасывается вместе с топором и бензопилой, которые это дерево срубили.

На одну карточку деревьев может быть сыграно несколько карточек топора и бензопилы.



#### Бульдозер

Положите эту карточку рядом с первой карточкой деревьев на тропе другого игрока. В отличие от неподвижных топоров и бензопил, эта карточка движется в начале каждого хода игрока, на чьей тропе стоит бульдозер. Когда бульдозер появляется рядом с карточкой деревьев, он уменьшает количество очков дерева на 2 за один ход. В конце тропы карточка бульдозера сбрасывается.



### Вихрь

Когда игрок применяет карточку вихря, он переворачивает колоду орешков лицевой стороной вниз, перемешивает ее и кладет вновь лицевой стороной вверх.



### Божественный орех

Этот особенный орех нельзя украсть из колоды другого игрока, но его сложно получить. Вытащив карточку Божественного ореха, следует положить ее рядом с деревом на своей тропе. Если дерево доживет до времени сброса в качестве оплаты за собранные орехи, то Божественный орех попадет в тайник игрока и будет засчитан как 3 очка. Но если дерево срубят, то будет потеряно и оно, и Божественный орех. Его никогда нельзя класть к Священному дереву!



### Супербелка

В этот ход игрок получает дополнительное очко хода.



### «Стащил!»

Эта карта позволяет игроку украсть любую карту у одного из соперников. Это может быть орешек из тайника или карточка с руки. Божественный орех из тайника украсть нельзя. Игроки могут перетасовать свои карты перед тем, как у них что-нибудь украдут.



### Священное дерево

Это особенное дерево нельзя повредить. Его нельзя срубить топором и бензопилой, свалить бульдозером или сжечь огнеметом. Его можно поставить на тропу как любое другое. Оно должно быть сброшено в качестве платы за полученные орехи в первую очередь. Если Священных деревьев у игрока несколько, нужно сбросить 1 Священное дерево за 2-очковый орешек и 2 Священных дерева - за 3-очковый.



### Прыжок веры

Эта карточка позволяет безопасно прыгнуть через одну отсутствующую карточку дерева на тропе. Перепрыгнуть можно и через недостающую последнюю карточку перед орешками, что позволит белке схватить орех. При этом не нужно тратить дополнительное очко хода для прыжка белки: он включается в цену применения карточки.



### Борец за мир

Поставьте борца рядом с деревом для его защиты. Фактически он не повышает очки дерева, но он отдает свои 2 очка при действии любой приносящей вред карточки, положенной рядом с деревом. Эта карта сбрасывается, если дереву нанесен урон в 2 очка.



### Военные силы

Можно использовать эту карточку в любое время, чтобы отменить приносящую вред карточку, сыгранную на вас, или чтобы сбросить такую карточку, уже находящуюся в игре.



### Огнемёт

Игрок, против которого применяется эта карта, должен выбрать и сбросить карточки деревьев со своей тропы с суммарным количеством очков не менее 4. Если у игрока не хватает очков, он сбрасывает все свои деревья.



### Вор!

Эта карта входит в колоду орешков. Тот, кто ее вытащил, должен немедленно сыграть ее на другого игрока. Жертва кладет эту карточку в колоду своих орешков лицевой стороной вниз. Отрицательная ценность этой карточки понизит конечное количество очков этого игрока. Как и в случае с обыкновенной карточкой орешков, за эту карточку тоже нужно платить деревьями соразмерно с ее силой:  $-1 = 1$  очко дерева.