



ЛІСОВИЙ ЗАТИШОК

КЛЕНОВА ДОЛИНА

Авторка: Роберта Тейлор
Ілюстраторка: Шона Джей-Сі Тенні



1-5



8+



60'

У КЛЕНОВУ ДОЛИНУ ПРИЙШЛА ВЕСНА

За вікном — перший день весни, і звірятка Кленової Долини готуються до щорічного весняного фестивалю! Поки дорослі наводять лад у селі, місцева дівтора отримує завдання прочесати навколишні ліси в пошуках усіляких святкових гостинців. Зберіть ватагу талановитих друзів і рушайте шляхами Кленової Долини, щоб підготувати продумані набори гостинців. Не зволікайте, адже забори розпочнуться, коли западуть перші сутінки!

ЗАВОЙОВУЙТЕ СЕРЦЯ І ПЕРЕМАГАЙТЕ!

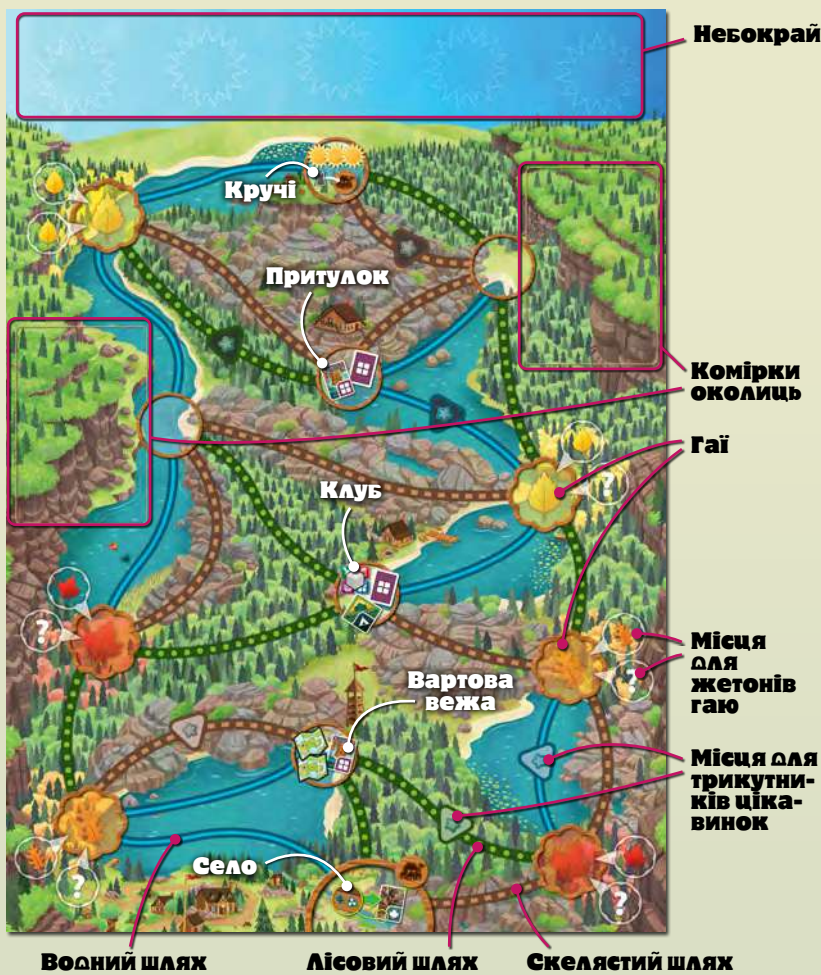
Ваша мета — стати звірятком, яке завоює найбільше сердець на цьогорічному фестивалі. Ви набиратимете очки здебільшого за створення **гостинців**, особливо таких, що вдало поєднуються чи приносять бонуси.

Кожен приготований вами гостинець знадобиться для певної **забави**; що більше гостинців урізноманітнить забаву, то більше очок ви наберете. Крім того, велика ватага **друзів**, колекція **нашивок** додаткових умінь і **ресурси** в запасі також принесуть вам очки. Ви маєте безліч можливостей закарбувати цей фестиваль у пам'яті мешканців Кленової Долини!



ВМІСТ ГРИ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ



7 ЖЕТОНІВ СОНЦЯ

На них зображені товари, які в цьому раунді є сонячними — таких товарів можна зібрати більше.



5 ТОРБИН (ПЛАНШЕТІВ ГРАВЦІВ)

Усі ваші ігрові компоненти лежатимуть у торбині та біля неї. Ліворуч від торбини може лежати до 3 гостинців, які ви готуєте (незавершені). Праворуч від торбини лежатимуть усі гостинці, котрі ви несете (завершені). Нашивки розкладіть під планшетом. На звороті планшета є трек очок.



72 КАРТИ ГОСТИНЦІВ

Здебільшого ви набиратимете очки за принесені гостинці, які створюватимете, витрачаючи певні ресурси.



7 КАРТ ЗАБАВ

Уміло комбінуйте гостинці для веселої забави!



6 КАРТ ОКОЛИЦЬ

Цікаві локації, що змінюються кожної гри.



40 КАРТ НАШИВОК

Колекційні нашивки, що свідчать про ваші унікальні навички виживання в нетрях!



36 КАРТ ДРУЗІВ

Знайдіть нових друзів! Пропонуйте цікавинки звірятам із різними особливими вміннями й типами — вони стануть вам у пригоді!

Спеціалізація друга

Друзі можуть мати таку спеціалізацію:



Назва
Особливе вміння

Очки

Якщо ви зібрали...
отримайте також



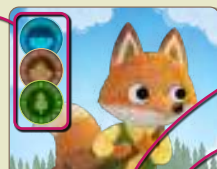
Вартість у цікавинках

5 ПОЧАТКОВИХ КАРТ ДРУЗІВ

Це ваш персонаж. Початкову карту вважають картою друга, якщо певний ігровий ефект не вказує інакше.

Спеціалізація друга

Ваше початкове звірятко може мандрувати шляхами усіх 3 типів... однак лише одним типом на хід!



Назва
Особливе вміння

Отримайте...



5 ФІГУРОК ЗВІРЯТОК



Кролик



Дикобраз



Єнот



Лис



Білка

50 КУБИКІВ ГРАВЦІВ

По 10 для кожного гравця.



1 ХРОБАЧОК

Жетон першого гравця.



12 КАРТ БАЙДИКІВ

Байдикуючи, ви знаходите щось у лісі.



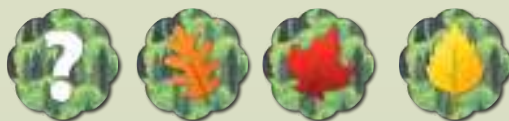
20 ЖЕТОНІВ МАПИ

Використовуйте їх, щоб мандрувати шляхами, до яких ваші друзі не готові.



13 ЖЕТОНІВ ГАЮ

На лицевій стороні зображено **товари** і показано, що можна отримати в кожному гаю. Чотири можливі звороти:



Загальний x6 **Дубовий** x2 **Кленовий** x2 **Березовий** x3

6 ТРИКУТНИКІВ ЦІКАВИНОК

На лицевій стороні зображено **цікавинки** і показано, на яких шляхах їх можна знайти. Два можливі звороти:



Чорний x3 **Білий** x3

126 ЖЕТОНІВ ТОВАРІВ

Ці 7 ресурсів називають **товарами**. **Цікавинки** (див. нижче) — це **не** товари. Символ завжди позначає «будь-який товар».



жолуді
x18



ягоди
x18



береза
x18



очерет
x18



глина
x18



трави
x18



мед
x18

54 ЖЕТОНИ ЦІКАВИНОК

Ці 3 ресурси називають **цікавинками**. Цікавинки — це **не** товари (див. вище). Символ завжди позначає «будь-яка цікавинка».



18 жуків



18 квітів



18 камінців

12 ПЛИТОК-МНОЖНИКІВ

Якщо в загальному запасі вичерпаються ресурси, можете тимчасово використовувати ці плитки, поки ресурси не з'являться. Плитки-множники з певним ресурсом трактують як 3 чи 5 жетонів ресурсів цього типу (залежить від того, який бік плитки ви використовуєте).

Наприклад, це вважають трьома жетонами меду:



...а це п'ятьма жетонами жуків:



ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Покладіть **ігрове поле** на центр стола.
- 2 Перетасуйте **карти околиць**. Покладіть по 1 випадковій карті горілиць на дві комірки **околиць**, решту поверніть у коробку.

- 3 Перетасуйте **карти забав**. Викладіть 3 випадкові карти над ігровим полем, решту поверніть у коробку. Візьміть кубики гравців невикористаних кольорів і закрийте ними всі символи в рядках з **числом, більшим за кількість гравців**. Ці символи **не використовуватимуть** у грі.

- 4 Окремо перетасуйте карти **гостинців, нашивок і друзів**. Сформуєте 3 окремі колоди і біля кожної викладіть у ряд по 4 карти, як показано на малюнку. Біля кожної колоди залиште місце для скиду (карти скидають горілиць).

• Якщо в будь-якому ряді карт опиняться щонайменше 2 однакові карти, скиньте одну з них і візьміть нову карту. Повторюйте, поки всі карти в ряді не будуть різними.

- 5 Перетасуйте **карти байдиків** і покладіть їх колодою долілиць біля колоди карт друзів.

- 6 Навмання покладіть долілиць 6 чорних і білих **трикутників цікавинок** на відповідні місця на шляхах, а тоді відкрийте їх.

- 7 Перетасуйте долілиць **жетони гаю**. Навмання викладіть **березовий, кленовий і дубовий** жетони на відповідні гаї, а тоді відкрийте їх. Після цього навмання викладіть **загальні** жетони на решту місць; у вас залишиться 1 невикористаний загальний жетон. Один за одним відкрийте загальні жетони. Якщо в одному гаю з'явиться 2 однакові товари, замініть один з них на невикористаний загальний жетон. У результаті на кожній локації буде 2 різні товари й у вас залишиться 1 невикористаний жетон; поверніть його в коробку.

- 8 Перетасуйте долілиць **жетони сонця** і покладіть їх стосом біля ігрового поля. Візьміть 1 жетон сонця і покладіть його на крайню ліву підилку **небокраю**. Товар на жетоні є **сонячним товаром** цього раунду.

- 9 Утворіть загальний запас із жетонів усіх 7 **товарів**, 3 **цікавинок** і **мап**.

Увага! Використовуйте лише ті ряди символів, які відповідають кількості гравців. Кожен ряд позначений числом. Візьміть кубики гравців невикористаних кольорів і закрийте ними всі символи в рядках з **числом, більшим за кількість гравців**. Наприклад, у грі вчотирьох вам потрібно закрити лише ряд 5. Так ви пам'ятатимете, що ці символи не використовуватимуть у грі.



ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

- 1 Виберіть *ранню пташку* (першого гравця) і дайте їй **хробачка**. Після цього **кожен гравець** виконує вказані нижче кроки:
- 2 Виберіть колір гравця. Візьміть **торбину**, **фігурку звірятка**, **кубики гравця** і **початкову карту друга** свого кольору. Покладіть кубики на торбину, а фігурку розмістіть у **селі**.
- 3 Візьміть **1 жетон мапи** і **по 1 жетону кожної цінкавинки** (*жук, камінець і квітка*) із загального запасу. Зберігайте їх у своїй торбині на позначених місцях.
- 4 Візьміть **на руку карту друга** з колоди й додайте її до своєї початкової карти друга.
- 5 Візьміть **3 карти гостинців** з колоди. Виберіть дві, а третю покладіть у скид карт гостинців біля колоди. Покладіть 2 вибрані карти **горілиць ліворуч** від своєї торбини. Це гостинці, які ви зараз *готуєте*.

Тепер ви готові розпочати гру!



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває **5 раундів**, які називають *годинами*. Починаючи від ранньої пташки й далі за годинниковою стрілкою, гравці **по черзі** виконують ходи. Щоб розпочати кожен свій хід, гравець повинен зіграти з руки 1 карту друга (*або 1 карту байдиків*). Якщо на початку свого ходу гравець не має карт, він **пасує**. Гравці виконують ходи по черзі, аж поки **всі** не спасують — після цього настає кінець раунду.

ДЕЯКІ ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

- Якщо ви повинні **узяти** або **отримати** певний ресурс, візьміть його із загального запасу і покладіть у торбину. Якщо ви повинні **витратити** або **заплатити** певний ресурс, візьміть його з торбини і покладіть у загальний запас. Усе, що ви **зберігаєте** (*на певній карті, яка дає вам змогу це робити*), ви берете зі своєї торбини; такі збережені ресурси можна пізніше легко повернути в торбину (*якщо не вказано інакше*).
- Усі **незіграні** друзі на руці **батьори**. **Зіграні** друзі (*карти друзів, які ви поклали в торбину*) стають **втомленими**. *Не турбуйтеся... на початку кожної години всі втомлені друзі повертаються на руку й знову стають батьорими!*
- Після того, як хтось із гравців узяв відкриту карту з будь-якого ряду, порожнє місце слід **негайно** заповнити. Для цього посуньте карти, що залишилися, праворуч, а тоді візьміть нові карти і викладіть їх на **найближчі** порожні місця біля колоди. **У ряді не може бути однакових карт**. *Якщо в будь-якому ряді карт опиняться щонайменше 2 однакові карти, скиньте одну з них і візьміть нову карту. Повторюйте, поки всі карти в ряді не будуть різними.* Карти кожного типу мають свій скид; якщо будь-яка колода вичерпається, перетасуйте скид і утворіть нову колоду.

ВАШ ХІД

КРОК 1. ЗІГРАЙТЕ КАРТУ

Зазвичай карту друга (або карту байдиків — у такому разі пропустіть крок 2 і крок 3).

КРОК 2. ВИРУШІТЬ У МАНДРІВКУ

Мандруйте шляхами, використовуючи спеціалізацію свого друга і свої мапи.

КРОК 3. АКТИВУЙТЕ СВОЮ ЛОКАЦІЮ

Виконайте дію, вказану на локації!

КРОК 4. СТВОРІТЬ ГОСТИНЦІ

Витратьте ресурси, щоб створити гостинці для забави.



КРОК 1. ЗІГРАЙТЕ КАРТУ

Викладіть горілиць **карту друга** з руки на місце для *втомленого друга* на вашій торбині. Зіграна карта визначить тип шляху, яким ви можете мандрувати під час цього ходу, й активує особливі вміння вашого друга.

Ви **можете** натомість зіграти **карту байдиків**, якщо вона у вас є. *Байдикуючи*, ви пропускаєте кроки 2 і 3 звичайного ходу. *Докладніше див. у розділі «Байдиккування» на сторінці 12.*

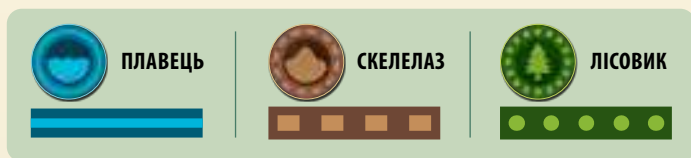


Наприклад, ви можете зіграти на свою торбину цю карту **бурундука**.

КРОК 2. ВИРУШІТЬ У МАНДРІВКУ

На карті друга зазначено його спеціалізацію: **пловець**, **скелелаз** або **лісовик**. На початковій карті друга зазначено **всі 3 спеціалізації**. Ви повинні вибрати **одну** з них, коли викладаєте цю карту.

Ви **повинні** покинути стартову локацію й використати спеціалізацію свого друга. Перемістіть свою фігурку з однієї локації на іншу на будь-яку кількість ділянок шляху **відповідного типу**.



МАПИ

Перед та/або **після** використання спеціалізації свого друга для мандрівки ви можете витратити мапи, щоб виконати додаткові переміщення. За кожну мапу ви можете перемістити свою фігурку **будь-яким одним** шляхом. Увага! Не можна використовувати мапу **під час** мандрівки, яку здійснюєте за допомогою свого друга.

1. **Спершу** ви **можете** витратити будь-яку кількість мап.
2. **Після цього** ви **повинні** вирушити в мандрівку відповідно до спеціалізації свого друга.
3. **Наостанок** ви **можете** витратити будь-яку кількість мап.



ЦІКАВИНКИ НА ШЛЯХАХ

Якщо під час мандрівки на вашому шляху трапився **трикутник цікавинки**, візьміть відповідну цікавинку (із загального запасу).

ПОВЕРНЕННЯ НА ПОПЕРЕДНЮ ЛОКАЦІЮ І КІЛЬКІСТЬ ФІГУРОК НА ЛОКАЦІЯХ

Під час одного ходу кожним шляхом можна пройти **лише раз**. Ви **можете** повернутися на локацію, з якої почали мандрівку (якщо можете дістатися туди, не проходячи двічі тим самим шляхом). На локаціях **може** перебувати необмежена кількість фігурок.



Наприклад, ви в *селі*. Зігравши карту бурундука, у цей хід ви можете мандрувати **лісовими** шляхами. Ви могли б дійти до **вартової вежі** вежі і зупинитися там або мандрувати далі й дійти до найближчого гаю.

Ви вирішуєте йти до гаю і переміщуєте свою фігурку лісовим шляхом. Дорогою натрапляєте на квітковий трикутник цікавинки і берете 1 квітку!



Якби ви мали мапу, то могли б витратити її, щоб мандрувати далі будь-яким шляхом (крім того, яким ви щойно прийшли). Наприклад, ви могли б рушити водним шляхом до наступного гаю й дорогою взяти цікавинку-жука!

Зуважте, що ви могли б також скористатися мапою **до того**, як використати спеціалізацію свого друга-бурундука і піти лісовим шляхом.

КРОК 3. АКТИВУЙТЕ СВОЮ ЛОКАЦІЮ

Виконавши **всі** переміщення, ви можете активувати локацію, на якій зупинилася ваша фігурка. У свій хід ви (*зазвичай*) активуєте лише 1 локацію. Усі локації мають корисні властивості:

ГАЇ

Є три види гаїв: кленовий (*червоний*), дубовий (*помаранчевий*) і березовий (*жовтий*). Вид гаю має значення під час приготувань, однак не впливає на перебіг гри.

Зупинившись у гаю, ви можете збирати товари. У кожному гаю лежать 2 жетони — вони показують, які 2 типи товарів можна знайти в цьому гаю протягом поточної партії. Збираючи товари, ви можете взяти **по 1 товару кожного типу** або **2 товари одного типу**.



СОНЯЧНІ ТОВАРИ

Якщо під час збирання ви взяли хоча б 1 сонячний товар, візьміть додатковий жетон цього товару.

- Це стосується лише товарів, зібраних у гаях, а **не** отриманих будь-яким іншим способом, як-от завдяки вмінням друга чи властивостям нашивки.

Наприклад, в цьому гаю ви можете зібрати або 2 жетони глини, або 2 жетони ягід, або по 1 жетону кожного товару.

Якщо ви збрали хоча б 1 жетон глини, коли глина була сонячним товаром, то отримаєте додатковий жетон глини.



СЕЛО

Можете заприятитися з **одним** другом за допомогою **цікавинки**. На кожній карті друга у **ряді** горілиць зображені цікавинки, які треба витратити, щоб з ним заприятитися.

Витратьте відповідні цікавинки і покладіть нову карту друга в **комірку для втомлених друзів** у вашій торбині (*не на руку*). Покладіть нову карту **під** карти, які вже лежать у цій комірці, щоб зіграна карта залишилася нагорі. Негайно заповніть порожнє місце в ряді карт.



Наприклад, ви могли б заприятитися з **ондатрою**, витративши 2 камінці.

ВАРТОВА ВЕЖА

Візьміть 2 жетони мап і 1 карту гостинця на свій вибір із ряду горілиць. Негайно заповніть порожнє місце в ряді карт.



КЛУБ

Виконайте **всі ці кроки** в будь-якій послідовності:

- Візьміть з **колоди** 1 карту гостинця.
- Розмістіть свій кубик гравця на **будь-якому** символі гостинця на будь-якій **карті забав** (докладніше див. «*Забави*» на с. 10).
- Візьміть 1 **карту нашивки** на вибір (докладніше див. «*Нашивки*» на с. 11). Негайно заповніть порожнє місце в ряді карт.



ПРИТУЛОК

Візьміть **1 карту гостинця** із ряду горілиць **на свій вибір**, а тоді візьміть **1 карту гостинця з колоди**. Негайно заповніть порожнє місце в ряді карт.



ОКОЛИЦІ

У кожній грі є **2 локації околиць**. Вони відрізнятимуться від партії до партії, однак усі околиці мають схожий ефект. Щоб активувати локацію околиці, послідовно виконайте такі 2 кроки:

- 1 Ви можете скористатися **ринком** на околиці. На кожній карті околиці зображено, що ви можете обміняти на цьому ринку. Можете виконати будь-яку кількість доступних обмінів у будь-якій послідовності; кількість обмінів необмежена, якщо не зазначено певного ліміту на хід.
 - Щоб виконати обмін, витратьте ресурси, зображені над стрілкою, і отримайте ресурси, зображені під нею. Покладіть витрачені **карти** у відповідні скиди.



На цій карті зазначено, що цей обмін можна виконати **щонайбільше** двічі на хід.

- 2 Ви можете застосувати унікальний **ефект** околиці. Для цього **один раз** виконайте вказівки, зазначені на карті околиці.

Наприклад, у **книжковому фургоні** ви можете спершу виконати такі обміни в будь-якій послідовності:



- Скиньте **1 карту незавершеного гостинця**, щоб отримати будь-які **2 жетони цікавинок**. Можна виконати будь-яку кількість разів.
- Витратьте **1 жетон глини або трав**, щоб отримати **1 жетон поточного або попереднього сонячного товару**. Можна виконати щонайбільше двічі.
- Витратьте будь-який **1 жетон товару**, щоб отримати **1 жетон мапи**. Можна виконати щонайбільше двічі.

Після цього ви можете витратити будь-який жетон цікавинки, щоб узяти **3 карти нашивок з колоди**, переглянути їх і залишити собі **1**.

КРУЧІ

Візьміть **3 сонячні товари**. Після цього ви **повинні** негайно **перелетіти** в село. Тепер ви можете **активувати локацію села**, так ніби зупинилися там звичайним способом.

- Узяття сонячних товарів **не** вважають збиранням.



Наприклад, якби поточним сонячним товаром був мед, ви отримали б **3 жетони меду** і тоді перелетіли б у село, активували його і заприязнилися з новим другом.



ПЕРЕЛІТ

Перелетіти означає перемістити свою фігурку безпосередньо з однієї локації на іншу. Переліт **не** вважають мандрівкою шляхами.

- Перелетівши на певну локацію, ви зупиняєтесь на ній і до кінця свого ходу більше не мандруєте. Ви **не** можете використовувати інші ефекти переміщення, наприклад мапи чи властивості нашивок, щоб продовжити мандрівку.

КРОК 4. СТВОРІТЬ ГОСТИНЦІ

Якщо ви маєте потрібні ресурси, щоб створити один або більше гостинців, які лежать ліворуч від вашої торбини, саме час це зробити! Для цього:

- 1 Витратьте ресурси, зображені на карті гостинця.
- 2 Покладіть карту створеного гостинця *праворуч* від торбини. Тепер це завершений гостинець, який ви *несете*.
- 3 У верхньому лівому куті кожної карти гостинця є символ його **категорії**. Якщо будь-яка **карта забави** має незакритий символ гостинця **цієї категорії**, **урізноманітніть забаву**, поклавши один зі своїх кубиків на такий символ.

ЗАБАВИ

Щоб урізноманітнити забаву, ви повинні розмістити свій кубик на незакритому символі гостинця відповідної категорії. Якщо таких символів не залишилося, ви не можете розмістити кубик.

Наприкінці гри очки за забаву набере лише той гравець, чий кубиків на ній найбільше. *Візьміть це до уваги під час розміщення кубика!*

Розмістивши свій кубик на **останньому** незакритому символі на карті забави, ви негайно активуєте її **подію**! Зазвичай події приносять користь усім гравцям, а *останній учасник (гравець, який розмістив останній кубик)* отримує додаткову перевагу. Активувавши подію, дотримуйтеся вказівок на карті забави.

ПІДРАХУНОК БОНУСІВ ЗА ГОСТИНЦІ

На деяких картах гостинців зазначено, що вони добре поєднуються з певними іншими гостинцями. *Намагайтеся приносити поєднувані гостинці, щоб вечірка була незабутньою!*

Також на деяких картах гостинців зазначено, що наприкінці гри ви наберете бонусні очки за певні ресурси «на цій карті». Під час гри ви легко можете переміщувати ресурси зі своєї торбини на такі карти й навпаки; ресурси **не** прив'язані до карти аж до кінцевого підрахунку очок.

ЩО НАЙБІЛЬШЕ З ГОСТИНЦІ

Якщо **наприкінці** вашого ходу ліворуч від вашої торбини лежить **більше ніж 3** незавершені гостинці, ви повинні скинути надлишкові карти. **Під час** свого ходу ви **можете** мати *будь-яку кількість гостинців*.

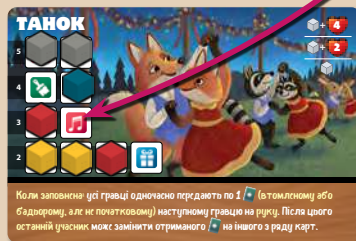


На торбині є позначка, яка нагадає вам, що наприкінці свого ходу ви можете мати щонайбільше 3 незавершені гостинці.

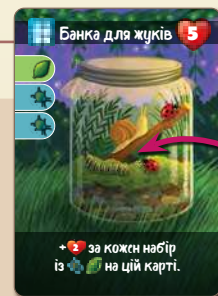


Ви маєте жетони жолудя, берези й жука, потрібні для створення **тамбурина**. Витративши ці ресурси, ви кладете цю карту *праворуч* торбини, додавши її до карт **завершених** гостинців.

Тамбурін належить до категорії розваг, тож ви розміщуєте свій кубик на незакритому символі розваг на карті «**Танок**». Тепер ваших кубиків на цій карті найбільше!



Якби це був **останній** кубик на цій карті забави, то негайно активувалася б подія «**Танок**»... однак на ній залишилися ще 2 незакриті символи. Можливо, наступного разу!



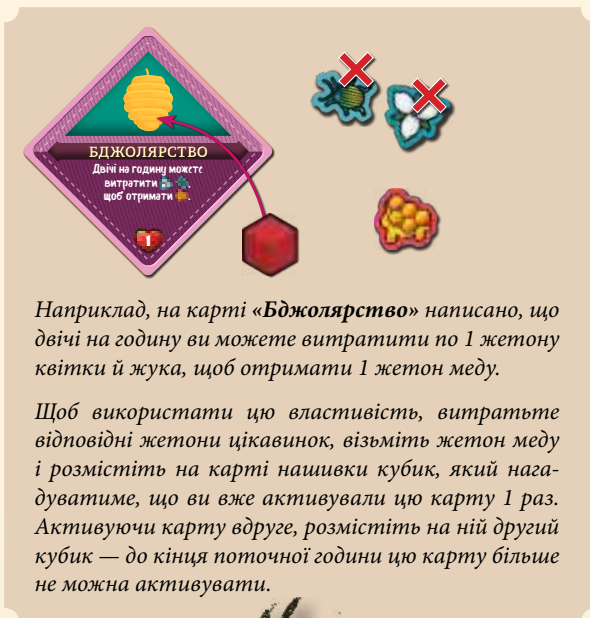
Наприклад, **тамбурін** дасть вам додаткові очки, якщо ви «зберете музичний гурт» і принесете **скрипку**. Також ви маєте **банку для жуків**, яка дасть додаткові очки за кожний набір з жука й трав на ній.



НАШИВКИ

На кожній карті нашивки є опис її ефекту. Деякі нашивки впливають на кінцевий підрахунок очок, інші дають постійні переваги, а певні нашивки можна активувати лише чітко визначену кількість разів на годину.

- Активуючи карту нашивки з обмеженою кількістю використань, розмістіть на ній один зі своїх кубиків як тимчасове нагадування. *Наприкінці кожної години забирайте такі кубики.*
- Нашивки, які дають вам змогу **мандрувати**, діють як мапи. Ви можете використати їх лише **перед** або **після** мандрівки відповідно до типу вашого друга.
- Покладіть свої карти нашивок нижче торбини (*про це нагадуватиме відповідна позначка*). Ви можете мати **щонайбільше 4** нашивки. Отримавши п'яту, ви повинні скинути одну з уже наявних нашивок.
- Ви **не можете** мати 2 однакових карти нашивок. Якщо внаслідок будь-якого ігрового ефекту ви отримали нашивку, яка дублює одну з ваших, скиньте її й візьміть нову з колоди.



Наприклад, на карті «Бджолярство» написано, що двічі на годину ви можете витратити по 1 жетону квітки й жука, щоб отримати 1 жетон меду.

Щоб використати цю властивість, витратьте відповідні жетони цікавинок, візьміть жетон меду і розмістіть на карті нашивки кубик, який нагадуватиме, що ви вже активували цю карту 1 раз. Активуючи карту вдруге, розмістіть на ній другий кубик — до кінця поточної години цю карту більше не можна активувати.

УМІННЯ ДРУЗІВ

На кожній карті друга зазначено, якими вміннями він володіє і коли їх можна використати під час ходу.

- Багато вмінь можна активувати, лише виконавши особливу дію під час свого ходу. *Намагайтеся грати карти друзів так, щоб якнайповніше використовувати їхні унікальні вміння!*
- Якщо на карті друга не вказаний конкретний час, коли його вміння активується, то його можна активувати будь-коли у свій хід.



У свій хід ви зібрали жетони глини й ягід. Ви зіграли карту бурундука і виконали дію збирання, тож його вміння дає вам змогу взяти додатковий жетон жолудя!





БАЙДИКУВАННЯ

Ви *байдикуете*, коли замість карти друга на початку свого ходу граєте **карту байдиків**. Байдикувати дуже просто!

Візьміть 2 ресурси, зображені на карті (це **не вважають збиранням**). Після цього покладіть використану карту байдиків **під колоду карт байдиків** (у цих карт немає скиду).

Тепер ви можете **завершити гостинці**, як під час звичайного ходу. На цьому ваш хід завершується. Ви **не** можете мандрувати чи активувати будь-яку локацію.



ЩО ЦЕ ТАКЕ?

На ігрових компонентах ви побачите багато символів. Ось зручний словничок, який підкаже, що є що!



Будь-який товар



Будь-яка цікавинка



Будь-який ресурс



2 однакові товари



2 різні цікавинки



3 очки



Поточний сонячний товар



Будь-який попередній сонячний товар



Будь-який поточний / попередній сонячний товар



Гостинець



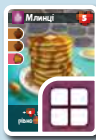
Друг



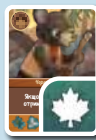
Нашивка



Карта байдиків



Карта гостинця з ряду горілиць



Карта друга з ряду горілиць



Карта нашивки з ряду горілиць



Перелетіть з однієї локації на іншу, дотримуючись указівок



Незавершений гостинець



Кубик гравця



Розмістіть кубик на будь-якому символі на карті забав



Розмістіть кубик на символі їжі на карті забав

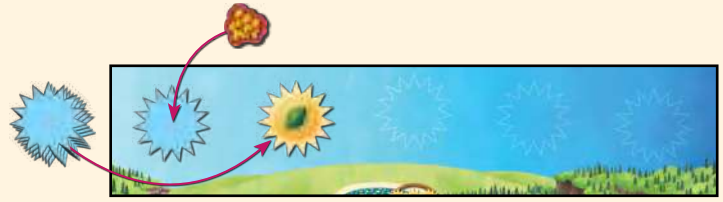


ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Після завершення **п'ятої години** (коли сонце опиняється на крайній правій поділці небокраю) западають сутінки, гра закінчується, і ви переходите до **кінцевого підрахунку очок**. Після завершення будь-якої іншої години виконайте такі кроки:

1. СОНЦЕ РУХАЄТЬСЯ

Візьміть новий **жетон сонця** зі стосу і покладіть його горілиць на наступну поділку небокраю. Переверніть жетон сонця попередньої години долілиць і покладіть на нього жетон товару, зображений на його лицевій стороні (деякі ігрові ефекти стосуються **попередніх** сонячних товарів, тож таке нагадування буде корисним).



2. ОНОВІТЬ РЯДИ КАРТ

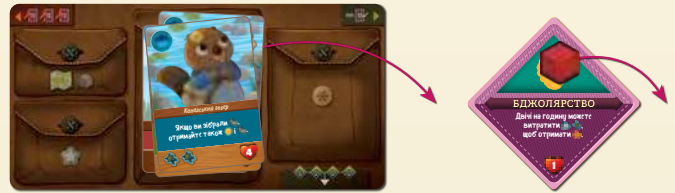
Скиньте по 1 крайній правій карті **гостинців**, **друзів** й **нашивок** у відповідних рядах, а тоді поповніть ряд за звичайними правилами.

Пам'ятайте, що в жодному ряді не може бути 2 однакових карт!



3. ОНОВІТЬ ДРУЗІВ І НАШИВКИ

Візьміть усі **карти втомлених друзів** з торбини на руку. Ці друзі стають **байдьорими**, і ви зможете зіграти їх протягом наступної години. Якщо на картах нашивок лежать ваші кубики, заберіть ці кубики.



4. ГЛЯНЬТЕ, ХТО БАЙДИКУЄ

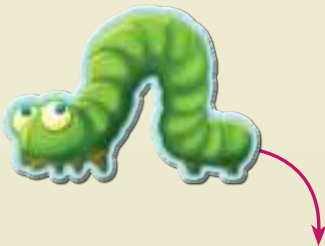
Усі гравці оголошують, скільки карт друзів (разом із початковою картою) мають на руках.

Після цього кожен гравець, **крім** гравця (чи гравців) з **найбільшою** кількістю карт друзів, повинен узяти з колоди стільки **карт байдиків**, щоб усі гравці мали на руках **однакову** кількість карт.

Наприклад, ви — червоний гравець і маєте на руці 4 карти друзів (разом з початковою картою). Фіолетовий має 3, а жовтий — лише 2 карти. Фіолетовий повинен узяти 1, а жовтий — 2 карти байдиків. Тепер у всіх гравців порівну карт, і можна розпочати наступну годину!

5. ПЕРЕДАЙТЕ ХРОБАЧКА

Передайте жетон хробачка гравцю ліворуч — тепер він стає ранньою пташкою. Розпочинається нова година!



КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Скиньте всі карти **незавершених** гостинців. Переверніть свою торбину, щоб відкрити трек очок — він знадобиться вам для підрахунку. Використовуйте фігурку свого звірятка як маркер очок. Щоразу, коли фігурка доходить до кінця треку, кладіть кубик на кружечок «+50» і повертайте фігурку на початок треку. Ви набиратимете очки за **гостинці, друзів, нашивки, залишкові ресурси й забави**, як описано нижче.

ГОСТИНЦІ

На кожній карті гостинця зазначено, скільки очок дає ця карта. На багатьох також описані умови набирання **бонусних очок**.

- Якщо на карті написано, що ви наберете бонусні очки, якщо «також маєте» певний інший гостинець, то цей інший гостинець **можна** використати для кількох карт. Наприклад, якщо ви маєте **2 тамбурини** (кожен з яких дає бонусні очки, якщо ви також маєте **скрипку**) й **1 скрипку**, то **1 скрипки** достатньо, щоб отримати бонуси обох тамбуринів.
- Деякі карти гостинців дають бонусні очки за **зберігання на них** ресурсів. Ви можете розмістити свої ресурси на цих картах так, щоб набрати якнайбільше очок, однак кожен ресурс можна використати для набирання очок лише з однієї карти. Ресурси, які зберігаються на картах гостинців, **не вважають** «залишковими ресурсами», описаними нижче.

ДРУЗИ

На кожній карті друга (крім початкової) зазначено, скільки очок дає ця карта.

НАШИВКИ

На кожній карті нашивки зазначено, скільки очок дає ця карта. На деяких також описані умови набирання бонусних очок.

ЗАЛИШКОВІ РЕСУРСИ

Кожен жетон меду, мапи, а також кожен набір з 3 жетонів ресурсів (товарів і цікавинок) дає по 1 очку (набори можуть складатися з будь-яких комбінацій ресурсів). Решту жетонів ігноруйте.



ЗАБАВИ

Очки за кожну забаву рахують окремо. Для кожної:

- Гравець з **найбільшою** кількістю кубиків на карті забави набирає по 1 очку за кубик **плюс 4 очки**. Якщо таких гравців кілька, всі вони набирають очки.
- Гравець на **другому місці** за кількістю кубиків на карті забави набирає по 1 очку за кубик **плюс 2 очки**. Якщо таких гравців кілька, всі вони набирають очки.
- Усі інші гравці, які мають кубики на цій карті забави, набирають по 1 очку за кубик.
- Кубики гравців невикористаних кольорів, що блокують ряди, **не враховують**.

Підказки для підрахунку очок

Кружечок «+50»



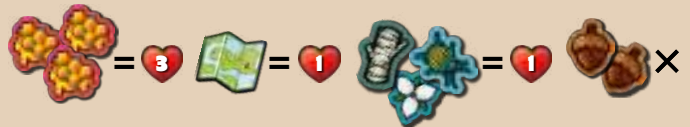
За карту «**Банка для жуків**» ви набираєте **5** плюс **4** за 2 набори жетонів жука й трав, що зберігалися на цій карті. За 2 карти «**Тамбурини**» ви набираєте **4** плюс **2** за кожен, бо маєте карту «**Скрипка**». За саму карту «**Скрипка**» ви набираєте ще **7**.

За карти **друзів** ви набираєте **10**.

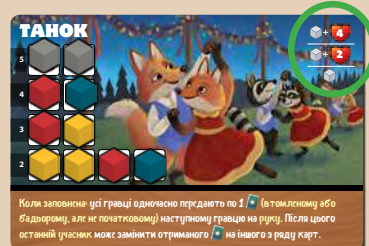


За **карти нашивок** ви набираєте **3** як зазначено, а за карту «**Безпека на воді**» ви отримуєте бонус **6** за 3 карти друзів-плавців.

За **залишкові ресурси** ви набираєте **5**:



І, нарешті, очки за **забави**. На карті «**Танок**» у вас (червоного гравця) і жовтого гравця однакова найбільша кількість кубиків — по 3 в кожного, тож обоє набираєте по **7**, а синій гравець набирає **4**, адже за кількість кубиків він на другому місці.



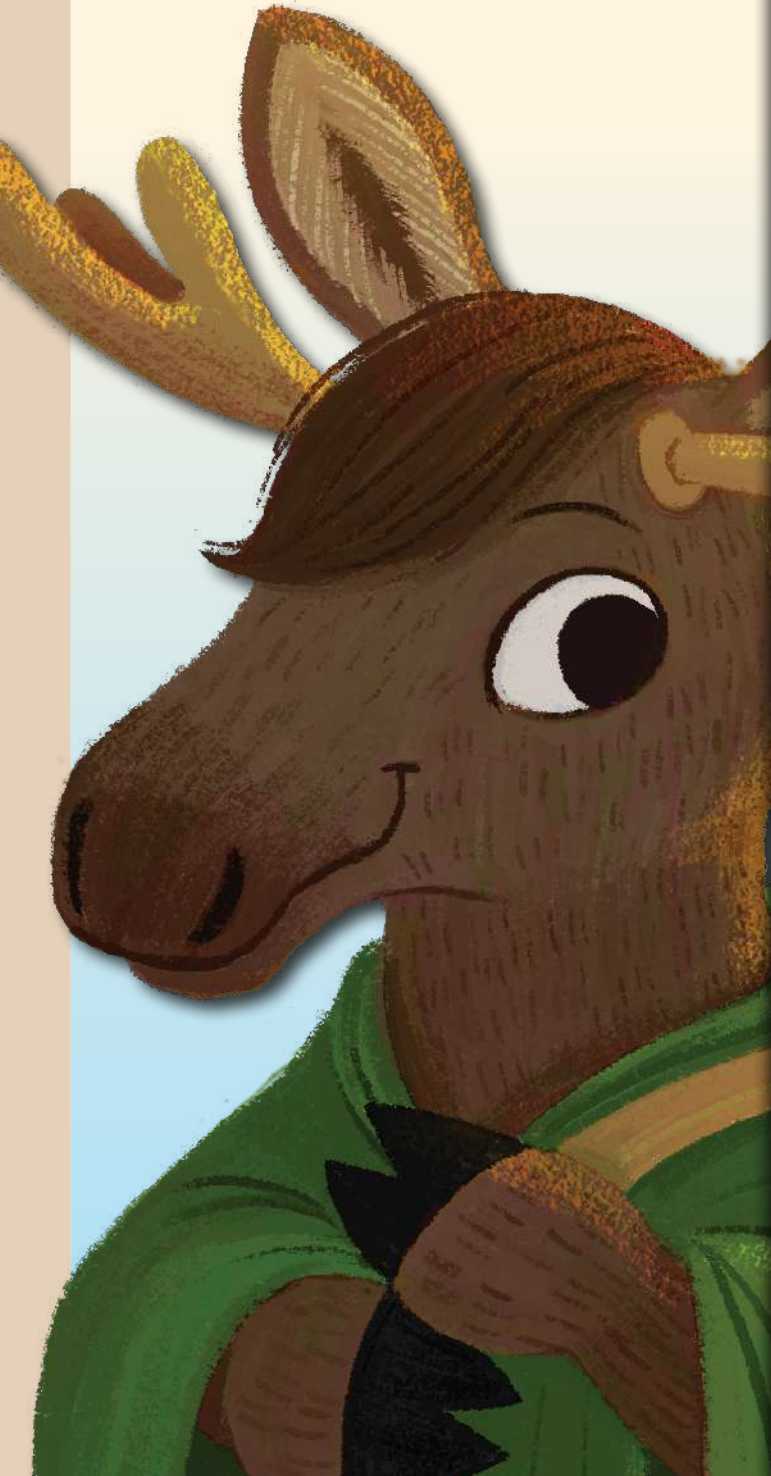
За інші 2 карти забав (не показані тут) ви набираєте **4**, бо на першій з них ви розмістили 2 кубики й опинилися на другому місці, і **1**, бо на другій з них ви розмістили один-єдиний кубик.

Разом ви набрали **64** очки. Можливо, саме ви завоювали найбільше сердець на цьогорічному весняному фестивалі?

ПЕРЕМОЖЕЦЬ!

Після завершення кінцевого підрахунку очок гравець з найвищим результатом (який завоював найбільше сердець на цьогорічному фестивалі) стає переможцем!

У разі нічиєї перемагають усі претенденти, і це **навіть краще**, ніж перемогти самому!







Грати в соло-варіант «Кленової Долини» дуже легко, адже правила майже не змінюються!

- Не викладайте **карти забав**; у соло-грі вони не знадобляться, а отже, після створення гостинців ви не урізноманітнюєте забав. Ігноруйте будь-які ігрові ефекти, які описують урізноманітнення забав.
- Під час кроку «**Гляньте, хто байдикує**» наприкінці раунду візьміть **1** карту байдиків, **якщо** в цьому раунді ви не брали жодної карти друга.

Грайте як зазвичай, а тоді перевірте свій результат за допомогою 4 запитань, наведених нижче. Кожна відповідь дасть вам слово або словосполучення. З'єднайте всі чотири відповіді, щоб дізнатися свій титул. Наприклад, ви можете виявитися *приємно завзятим бурлакою бистрих рік!*

1. Гостинців якої категорії ви створили найбільше?

Якщо таких категорій кілька, виберіть будь-яку з них.

-  Прикраси: *Винахідливо*
-  Розваги: *Приємно*
-  Їжа: *Поживно*
-  Подарунки: *Щедро*

2. Скільки очок ви набрали?

- 0–25: *Сонний*
- 26–50: *Байдужий*
- 51–75: *Завзятий*
- 76–100: *Життєрадісний*
- 101–125: *Урочистий*
- 126+: *Феєричний*

3. Скільки у вас нашивок?

- 0–1: *Бурлака*
- 2: *Пластун*
- 3: *Підкорювач*
- 4: *Рейнджер*

4. Друзів якої спеціалізації у вас найбільше?

Якщо таких спеціалізацій кілька, виберіть будь-яку з них.

-  : *Густих лісів*
-  : *Бистрих рік*
-  : *Далеких гір*
-  : *Кленової Долини*

ОДНАКОВА КІЛЬКІСТЬ
ДРУЗІВ ТРЬОХ
СПЕЦІАЛІЗАЦІЙ

КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ «КЛЕНОВА ДОЛИНА»

ПОЯСНЕННЯ УСІЄЇ ГРИ НА ОДНІЙ СТОРІНЦІ

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розмістіть ігрове поле; викладіть 2 карти околиць і 3 карти забав. Покладіть долілиць колоди карт гостинців, нашивок і друзів, біля кожної колоди викладіть по 4 карти горілиць. Поруч покладіть колоду карт байдиків долілиць. Навмання викладіть чорні й білі трикутники цікавинок. Навмання викладіть жетони гаю відповідних видів (так, щоб у жодному гаю не було 2 однакових товарів). Перетасуйте жетони сонця і покладіть 1 жетон горілиць на небокрай. Утворіть загальний запас жетонів товарів, цікавинок і мап. Виберіть ранню пташку й дайте їй хробачка. Кожен гравець бере торбину, кубики і початкову карту друга вибраного кольору й розміщує фігурку свого звірятка в селі. Кожен гравець бере 1 жетон мапи, по 1 жетону кожної цікавинки й випадкову карту друга з колоди. Кожен гравець бере 3 карти гостинців, дві з них кладе біля торбини, а третю скидає.

ВАШ ХІД (гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з ранньої пташки, аж доки всі не спасують).

КРОК 1. ЗІГРАЙТЕ КАРТУ

Карту друга — на торбину або карту байдиків (див. «Байдикуння» нижче) в колоду.

КРОК 2. ВИРУШІТЬ У МАНДРІВКУ

Мандруйте шляхами, використовуючи спеціалізацію свого друга (і свої мапи, перед і/або після).

КРОК 3. АКТИВУЙТЕ СВОЮ ЛОКАЦІЮ

Виконайте дію, вказану на локації (див. «Локації» праворуч).

КРОК 4. СТВОРІТЬ ГОСТИНЦІ

Витрачайте ресурси, щоб створити гостинці для забави.

ЗАБАВИ

Закривши останній символ на карті забави, активуйте її подію.

ВЛАСТИВОСТІ НАШИВОК І ВМІННЯ ДРУЗІВ

Використовуйте їх у свій хід відповідно до вказівок.

БАЙДИКУВАННЯ

Пропустіть кроки 2 і 3. Візьміть ресурси, зображені на карті байдиків.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

(Якщо це кінець гри — відразу переходьте до кінцевого підрахунку очок.)

1. Викладіть новий жетон сонця.
2. Оновіть ряди карт гостинців, нашивок і друзів.
3. Усі гравці збирають карти втомлених друзів і забирають кубики з карт нашивок.
4. Гравці з меншою кількістю карт друзів беруть карти байдиків, щоб у всіх гравців було порівну карт.
5. Передайте жетон хробачка гравцю ліворуч і почніть новий раунд.

ПІДРАХУНОК ОЧОК (Очки за ♥...)

1. Гостинці, як зазначено на картах, плюс бонусні очки.
2. Друзів, як зазначено на картах.
3. Нашивки, як зазначено на картах, плюс бонусні очки.
4. Залишкові ресурси, по 1 за кожен жетон мапи, меду і набір з 3 ресурсів.
5. Кількість кубиків на кожній карті забав: гравець з найбільшою кількістю кубиків набирає 4, плюс по 1 за кубик. Гравець на другому місці за кількістю набирає 2, плюс по 1 за кубик. Інші набирають по 1 за кубик.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОРКА ГРИ
Роберта Тейлор

ІЛЮСТРАЦІЇ
Шона Джей-Сі Тенні

Назви / малюнки на нашивках: «Передбачення погоди» — Лора Чу / Алісса Андреас, «Стрибучі камінці» — Джен Лейзенбі / Гебріел Леймер, «Готування на вогні» — Джеймі Деггерс / Сьюзен Браунбілл, «Майстрування» — Тодд Корсон / Анабієні, «Розкопки» — Ітан Хаєтт / Анабієні.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ
Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА
Алла Костовська

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН
Джошуа Каппел

РОЗРОБЛЕННЯ ГРИ
КТВГ

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ
Володимир Рибаків

ПЕРЕКЛАДАЧКА
Ольга Дубневич

ДИРЕКТОР
З КОМУНІКАЦІЙ
Шон Жакмен

УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТОМ
Гелена Каппел

РЕДАКТОРКА
Олена Науменко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА
Артур Патрихалко

ЛОКАЦІЇ

ГАЇ

Зберіть товари; 2 однакових або 2 різних. Якщо збираєте сонячний товар, візьміть на 1 більше.

СЕЛО

Витрачайте цікавинки й заприязніться з новим другом.

ВАРТОВА ВЕЖА

Отримайте 2 мапи й виберіть 1 гостинець.

КЛУБ

Візьміть 1 гостинець, розмістіть свій кубик на незакритому символі на карті забави і виберіть 1 нашивку.

ПРИТУЛОК

Отримайте 2 гостинці — 1 з ряду карт і 1 з колоди.

ОКОЛИЦІ

Виконайте обміни, а тоді використайте ефект карти околиці.

КРУЧІ

Отримайте 3 сонячні товари, а тоді перелетіть у село й активуйте його.



Створено з любов'ю KTBG
www.kidstablebg.com

©2024 Усі права застережено

Українське видання Geekach LLC

www.geekach.com.ua

© 2024 Усі права застережено