



30



2-4



8+



ФРЕДЕРИК ГЕРАР



КАМИЛЛА ШОССИ

# Хозяин леса



## Правила игры

*В большом лесу особый день, который случается только раз в столетие. Именно сегодня многовековое каштановое дерево принесёт долгожданный урожай золотых каштанов. Каждый лесной клан хотел бы собрать этот урожай, и все они наготове: лягушки квакают, мыши попискивают, лисы лают, еноты ворчат, а эщерицы... они хоть и молчат, но тоже очень возбуждены. Все готовы к схватке, но оглядываются на старого сварливого медведя. Никто не хочет попасть под его крепкую лапу.*

*Готовы? Пришло время узнать, кто хозяин леса!*

### Состав игры:

37 карточек леса; 5 карточек кланов; 4 фигурки сторожевых башен с подставками; 4 значка башен для игроков; блокнот для подсчёта золотых каштанов.



### Кратко об игре

Каждый игрок тайно становится во главе одного из **5 лесных кланов**. В ходе игры участники будут выкладывать карточки леса, одновременно расширяя его границы и заполняя территорию различными животными. В конце игры каждый участник раскроет тайную информацию о своём клане и подсчитает количество животных своего клана в лесу. Каждый член клана принесёт игроку один золотой каштан. Игрок с наибольшим количеством золотых каштанов победит, а животные его клана станут хозяевами леса.



## Подготовка к игре

- Положите в центре стола стартовую карточку леса с 4 полянами.
- Перемешайте оставшиеся 36 карточек леса и расположите их стопкой лицом вниз. Это стопка леса. Откройте 4 карточки с верха этой стопки и положите их рядом в одну линию. Это открытый ряд леса, откуда игроки будут брать карточки для расширения леса.
- Перемешайте карточки кланов и раздайте каждому игроку по одной карточке, держа её лицом вниз. Оставшиеся карточки кланов уберите в коробку, они больше не понадобятся. Карточки указывают на клан, с которым теперь связан игрок. Все тайно узнают свой клан, не раскрывая информацию другим.
- Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт соответствующий значок с изображением сторожевой башни, а также фигурку такой же башни на подставке.
- Игрок, который недавно гулял по лесу, начинает игру первым.



Карточки кланов

Карточки леса



## Ход игры

- Игроки действуют по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок **ОБЯЗАН** взять карточку леса из открытого ряда и присоединить её к лесу.
- Затем, если на только что выложенной карточке леса есть поляна, игрок **МОЖЕТ** поставить на неё фигурку своей сторожевой башни.

### 1 ВЫЛОЖИТЬ НОВУЮ КАРТОЧКУ ЛЕСА (обязательное действие)

Возьмите любую карточку из открытого ряда и присоедините её к лесу, соблюдая следующие правила.

- Новая карточка должна **одновременно**: накрывать хотя бы одну ячейку ранее выложенного леса и расширять его границы.

Ячейка с 3 лисами накрывает ячейку с 1 ящерицей, а другая ячейка с 1 лисом накрывает ячейку с поляной. Оставшиеся 2 ячейки новой карточки расширяют границы леса.



- **Новая карточка всегда кладётся поверх** других карточек (никогда не подсовывается под низ).
- **Ячейка с поляной** может быть накрыта любой ячейкой, даже другой поляной.
- **Ячейка с животными** может быть накрыта ячейкой с большим числом животных любого клана.  
*Например, ячейку с 1 лисом можно накрыть ячейкой с 2 лисами или енотами.*
- **Нельзя накрывать ячейку**, на которой стоит фигурка сторожевой башни.
- **Ячейка с медведем** может накрыть любую другую ячейку (кроме сторожевой башни) и не может быть накрыта ни при каких обстоятельствах.
- Ячейка, которую накрыли, более не учитывается в игре. Значение имеют только видимые ячейки леса.

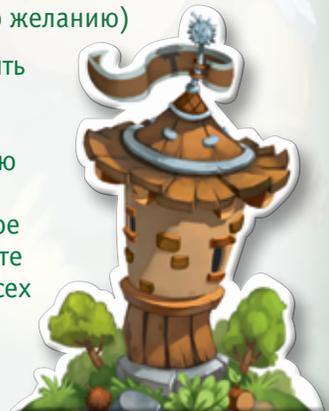
Выполнив это действие, откройте новую карточку сверху стопки леса и добавьте её к открытому ряду, в котором всегда должно быть открыто 4 карточки. Если стопка леса опустела, игра продолжается до тех пор, пока не будут выбраны все карточки из открытого ряда.



**Значок сторожевой башни**

## **2 ПОСТАВИТЬ ФИГУРКУ СТОРОЖЕВОЙ БАШНИ** (по желанию)

После добавления карточки леса игрок может поставить фигурку своей сторожевой башни. Фигурку сторожевой башни можно поставить только на ячейку с поляной и только на карточку, выложенную во время этого хода. Однажды поставив фигурку сторожевой башни, её уже нельзя переставить в другое место. Ваш значок башни служит напоминанием о цвете вашей сторожевой башни, держите его открыто для всех участников.



**Фигурка сторожевой башни**

## Сбор урожая

Когда выбрана последняя карточка леса из открытого ряда и игрок завершил свой ход, наступает время подсчитать урожай золотых каштанов. Каждый игрок открывает свою карточку клана. Заполните лист специального блокнота для удобного подсчёта урожая золотых каштанов.

- **1 золотой каштан за каждую ячейку леса**, где расположено животное клана игрока (количество животных в ячейке не имеет значения). Важно: ячейка с фигуркой сторожевой башни в этот момент не учитывается.
  - **2 золотых каштана за каждую ячейку леса, входящую в самую длинную непрерывную цепочку из животных клана игрока.** Такая цепочка включает в себя ячейки, соединённые друг с другом одной из сторон, но не диагонально.
  - **2 золотых каштана за каждую ячейку леса, примыкающую к сторожевой башне игрока** (включая диагональные ячейки), где расположены животные клана игрока.
  - **1 золотой каштан за каждую ячейку леса, примыкающую к сторожевой башне игрока** (включая диагональные ячейки), где расположены животные любого чужого клана.
- Исключение – медведь, он ни с кем не делится золотыми каштанами.

**Побеждает игрок, набравший наибольшее количество золотых каштанов.**

В случае ничьей последовательно сравните результаты игроков по пунктам блокнота: от первого к последнему. Побеждает игрок, у которого преимущество по очкам обнаружится раньше в любом из пунктов. Если равенство очков сохраняется и после этой проверки, то сыграйте ещё одну партию.

## Правила игры для двух игроков

Игра проходит по правилам, описанным выше, со следующими изменениями.

- Каждый участник начинает игру с **двумя карточками кланов и двумя фигурками сторожевых башен** (по одной для каждого клана).
- Каждая фигурка сторожевой башни принесёт по **2 золотых каштана** за каждое соседнее животное любого из двух кланов игрока и по **1 золотому каштану** за каждое соседнее животное чужих кланов.
- Игроки суммируют золотые каштаны обоих своих кланов, побеждает игрок с наибольшим их количеством.

## Для опытных игроков

Вводится ограничение: ячейка с животным не может быть накрыта ячейкой с животным того же клана.

