АВТОР ИГРЫ ЮРИЙ ГУРИН

ОХОТНИКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД!

Перед вами стоянка племени древних людей. Они очень голодны и собираются на охоту. В лес отправятся все: и сильные мужчины с верными собаками, и лохматые подростки, и женщины с малышами за спиной. Каждый охотник найдёт добычу по силам. А если кто-то выследит животное, которое не победить в одиночку, он может позвать на подмогу сопле-менников или использовать уже открытое племенем оружие.

Выбирайте один из режимов игры: «Соревнования охотников» для личного состязания или «Время совместной охоты» для командного испытания. И присоединяйтесь к нашему отважному племени!

СОСТАВ ИГРЫ

20 карточек охотников

20 карточек добычи

14 карточек оружия

6 карточек неприятностей

2 карточки пчёл,
2 карточки болота,
2 карточки темноты

6 двусторонних планшетов игроков

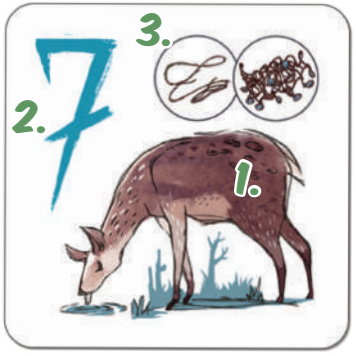
Фигурка Большого Рюга

Перед началом игры поставьте фигурку Большого Рюга на пластиковую подставку

КАРТОЧКИ ОХОТНИКА

Охотники первобытного племени не очень красивы, зато сильны и ловки. И конечно, они прекрасно умеют выслеживать добычу. Повезёт ли им сегодня? Узнаем из игры!

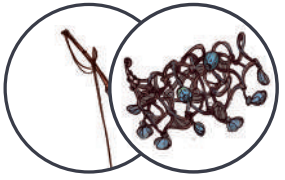
1. Изображение охотника
2. Сила охотника (цифра красного цвета)
3. Способности охотника (если они есть)



КАРТОЧКИ ДОБЫЧИ

Каждый охотник мечтает поймать мамонта и никак не меньше. Но даже ягоды и грибы будут полезной добычей, так как принесут победные очки.

1. Изображение добычи
2. Ценность добычи (цифра синего цвета)
3. Особенности ловли добычи (если есть)

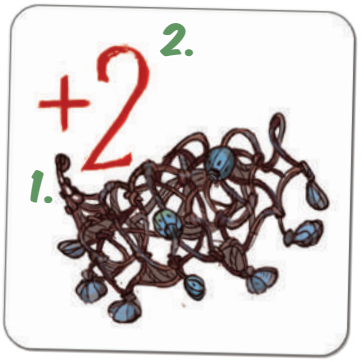


Добычу можно поймать только удочкой или сетью

Добычу можно поймать только верёвкой или сетью

КАРТОЧКИ ОРУЖИЯ

Древние люди активно использовали различные орудия для охоты. Использование карточки с оружием увеличивает силу охотника.

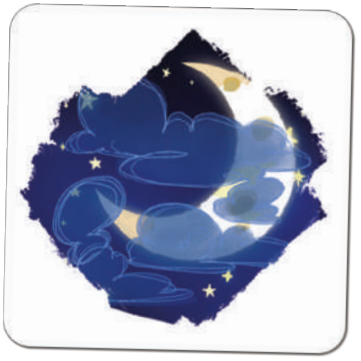


1. Изображение оружия
2. Сила, которую оно добавляет к силе охотника

КАРТОЧКИ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

В лесу довольно опасно, иногда вас ждут неприятности. Открыв такую карточку, будьте готовы к испытаниям.

Пчёлы



Темнота

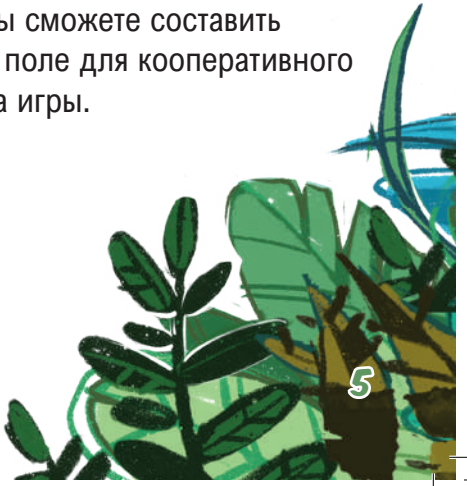
Болото

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Куда сложить с таким трудом пойманную добычу? Конечно, в пещеру! Там сухо и безопасно. Также в пещере удобно хранить оружие.

1. **МЕСТА ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ОРУЖИЯ.** В каждой ячейке может лежать только по 1 карточке оружия, таким образом, у вас может быть не более 2 таких карточек. Если вы получили 3-ю карточку, сбросьте одну из них на свой выбор.
2. **СКЛАД ДОБЫЧИ.** Складывайте полученные карточки добычи стопкой в эту ячейку. Вы в любой момент можете посмотреть ваши карточки добычи.

Планшеты игроков двусторонние. Перевернув их стороной с лесом вверх, вы сможете составить игровое поле для кооперативного варианта игры.



СОРЕВНОВАНИЕ ОХОТНИКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **СОЗДАЙТЕ ПОЛЕ ОХОТЫ.** Перемешайте вместе карточки охотников, добычи и неприятностей, разложите их лицом вниз в центре стола. Вы можете разложить их ровными рядами или более хаотично, но следите, чтобы карточки не перекрывали друг друга. Выделите место рядом с полем для стопок сброса карточек.
2. **СОЗДАЙТЕ СТОПКУ ОРУЖИЯ.** Для этого карточки оружия перемешиваются и кладутся одной стопкой лицом вниз рядом с полем. Если в ходе игры карточки в этой стопке закончатся, перемешайте уже сыгранные карточки оружия из сброса и сделайте новую стопку.
3. **ВОЗЬМИТЕ ПО ОДНОМУ ПЛАНШЕТУ** и положите их перед собой стороной с пещерой вверх.

Теперь вы готовы к Большой Охоте. Осталось только **ВЫБРАТЬ ПЕРВОГО ИГРОКА**. Им станет тот, кто быстрее придумает себе доисторическое имя (или самый младший игрок).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Племя готово наградить лучших своих охотников (одного или даже двух) звучными именами.

Тому, кто соберёт **максимальное количество карточек** добычи, племя дарует имя «Великий Охотник».

ИЛИ

Того, кто получит **наибольшую сумму** на собранных карточках добычи, племя отныне будет называть «Хозяин Леса».

При игре с 2–4 участниками выберите одну из целей (для младших детей мы рекомендуем использовать первую цель игры, для охотников постарше – вторую), при игре с 5–6 участниками разыграйте сразу обе цели.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая ход соседу слева. В свой ход вы выполняете несколько действий.

1. Открываете по очереди 2 карточки на поле охоты.
2. Оцениваете результат охоты и, если возможно, совершаете дополнительные действия для удачной охоты.
3. Забираете карточки с поля (в случае удачной охоты) или переворачиваете карточки на поле обратно лицом вниз (в случае неудачной охоты).

КАК ОЦЕНИТЬ РЕЗУЛЬТАТ ВАШЕЙ ОХОТЫ

1. Открыты **2 КАРТОЧКИ ОХОТНИКОВ**

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА

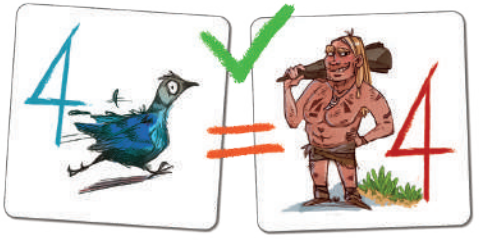
Удача может отвернуться
и от опытных охотников!

2. Открыты **2 КАРТОЧКИ ДОБЫЧИ**

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА

Теперь вам известно,
где притаились звери!

3. Открыты **КАРТОЧКА ОХОТНИКА И КАРТОЧКА ДОБЫЧИ**, при этом **СИЛА ОХОТНИКА равна ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ**



УДАЧНАЯ ОХОТА

Вот что значит идеально
рассчитать свои силы!

4. Открыты **КАРТОЧКА ОХОТНИКА И КАРТОЧКА ДОБЫЧИ**, при этом **СИЛА ОХОТНИКА больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ**, но разность между ними меньше или равна 4

УДАЧНАЯ ОХОТА

Вкусно, но мало!

5. Открыты **КАРТОЧКА ОХОТНИКА И КАРТОЧКА ДОБЫЧИ**, при этом **СИЛА ОХОТНИКА больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ**, но разность между ними больше 4.

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА

Сильный охотник не может отвлекаться на мелкую добычу

6. Открыты **КАРТОЧКА ОХОТНИКА И КАРТОЧКА ДОБЫЧИ**, при этом **СИЛА ОХОТНИКА меньше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ**.

Слабый охотник может справиться с большим зверем только с помощью товарищей или с помощью дополнительного снаряжения.

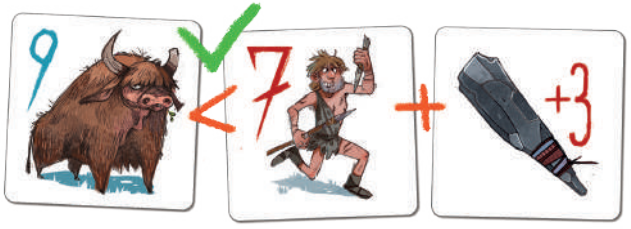
ПРОДОЛЖИТЕ ХОД

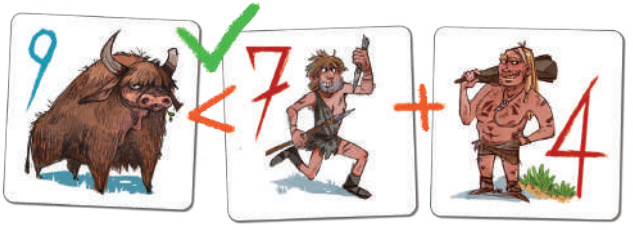
Продолжите ваш ход, выполнив одно из возможных действий:

А) используйте одну из ваших карточек оружия

ИЛИ

Б) откройте третью карточку на поле





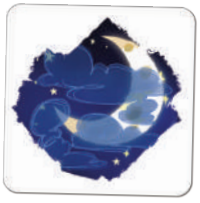
Если **суммарная СИЛА ОХОТНИКОВ** стала **больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ**, но разность между ними меньше или равна 4, то это ***УДАЧНАЯ ОХОТА***

Если у игрока нет подходящей карточки оружия или третья открытая карточка не помогает усилить открытого ранее охотника, то это **НЕУДАЧНАЯ ОХОТА**

7. Открыта одна из **КАРТОЧЕК НЕПРИЯТНОСТЕЙ**

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА. СРАЗУ ЗАВЕРШИТЕ СВОЙ ХОД

Переверните другие открытые карты, если они есть. Затем попросите других игроков закрыть глаза и перенесите карту пчёл на любое другое место поля охоты.



ПРОДОЛЖИТЕ ХОД С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Другие игроки будут подсказывать вам, какая карточка открыта. Каждая карточка темноты играется один раз и после завершения хода убирается с поля в коробку.

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА. СРАЗУ ЗАВЕРШИТЕ СВОЙ ХОД

Все открытые вами карточки остаются лежать лицом вверх. Передайте ход следующему игроку. Каждая карточка болота играется один раз и сразу убирается с поля в коробку.

Оценив результат вашей охоты, завершите свой ход.

ЕСЛИ ОХОТА БЫЛА УДАЧНОЙ

Возьмите себе все открытые карточки с поля. Карточки добычи складывайте стопкой перед собой. В конце игры именно они определят победителя. Карточки охотников и оружия отправляются в отдельные стопки сброса рядом с полем.

Передайте ход игроку слева.

ЕСЛИ ОХОТА БЫЛА НЕУДАЧНОЙ

Переверните все открытые карточки на поле охоты обратно лицом вниз и возьмите верхнюю карточку из стопки карточек оружия. Положите её на свой планшет так, чтобы все игроки видели ваше ружие. Вы сможете использовать эту карточку в вашем следующем ходе.

Передайте ход игроку слева.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ ОХОТЫ

Собака

Это карточка охотника, однако в одиночку собака может захватить только добычу с ценностью, равной силе собаки (за исключением рыбы). Менее ценную добычу (ягоды, грибы и перо) собака не берёт, а более ценную может захватить только с помощью охотников.

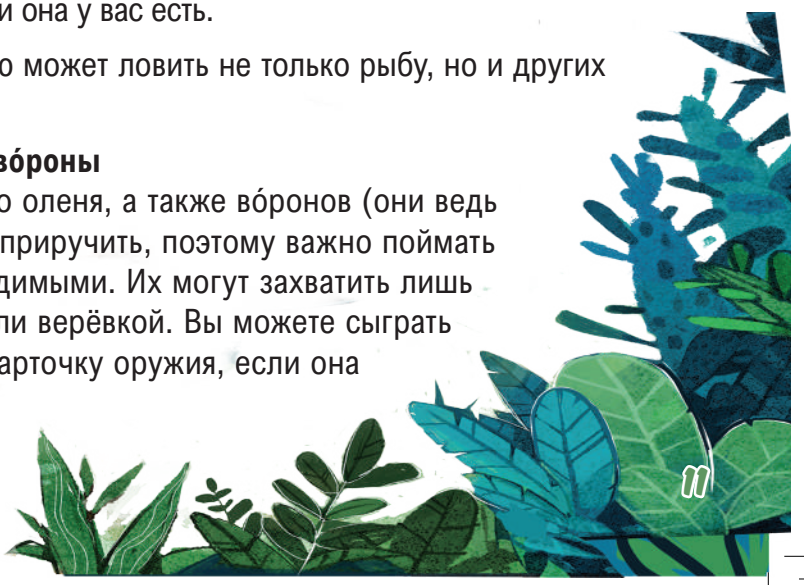
Рыба

Рыбу может забрать только охотник с удочкой или сетью. Вы можете сыграть карточку оружия с сетью, если она у вас есть.

Охотник с удочкой или сетью может ловить не только рыбу, но и других животных.

Мустанг, северный олень, во́роны

Мустанга, северного оленя, а также во́ронов (они ведь говорящие) можно приручить, поэтому важно поймать их целыми и невредимыми. Их могут захватить лишь охотники с сетью или верёвкой. Вы можете сыграть соответствующую карточку оружия, если она у вас есть.



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается, когда разобраны все карточки добычи на поле охоты или оставшуюся добычу уже невозможно захватить.

В зависимости от выбранной в начале игры цели подсчитайте добычу и сравните результаты.

КОЛИЧЕСТВО КАРТОЧЕК ДОБЫЧИ

В первом случае победит участник, собравший максимальное количество карточек добычи. Этому охотнику племя дарует имя:

ВЕЛИКИЙ ОХОТНИК

ИЛИ

СУММУ ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ НА ВСЕХ СОБРАННЫХ КАРТОЧКАХ ИГРОКА

Во втором случае победу одержит игрок с наибольшей суммой ценности своей добычи. Такого охотника племя отныне будет звать:

ХОЗЯИН ЛЕСА

Если несколько игроков набрали одинаковое количество карточек добычи или одинаковую сумму ценности, то все эти игроки становятся победителями.

ВРЕМЯ СОВМЕСТНОЙ ОХОТЫ

В нашем отважном племени никто не начинает трапезу без разрешения вождя – Большого Рюга. Каждый охотник приносит свою добычу в общую пещеру. Объединимся и мы для совместной охоты, чтобы запасы на зиму смогли прокормить всех соплеменников!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите поле охоты и создайте стопку оружия по обычным правилам.
2. Переверните все 6 планшетов игроков и сложите их вместе, как показано на рисунке. У вас получится поле учёта добычи с дорожкой для подсчёта ходов.
3. Поставьте фигурку Большого Рюга на начало дорожки для подсчёта ходов.
4. Определите первого игрока: им станет тот, кто больше всех похож на пещерного человека (или самый младший участник).

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получая карточку добычи, вы складываете её на поле учёта добычи в соответствующую ячейку на поле с изображением этой добычи. Ваша общая цель – за 30 ходов заполнить все ряды поля добычи так, чтобы в каждом ряду было не меньше 4 карточек добычи.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по обычным правилам за несколькими исключениями.

1. В начале хода каждого игрока переместите фигурку Большого Рюга на одно деление вперёд.
2. Получая карточки добычи, вы кладёте их на общее поле добычи в соответствующую ячейку на поле с изображением этой добычи.
3. Если один из рядов заполнился полностью, ваше племя получает три дополнительных хода. Передвиньте фигурку Большого Рюга на три деления назад.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

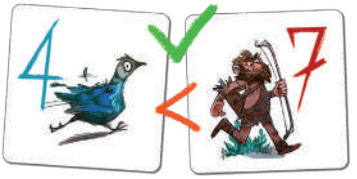
Игра заканчивается, когда фигурка Большого Рюга доходит до последнего деления на счётчике ходов («30»). Игрок, передвинувший фигурку, делает последний ход и завершает игру.

Если в каждом ряду поля добычи вам удалось собрать хотя бы по 4 карточки, команда игроков побеждает. Зима будет лёгкой!

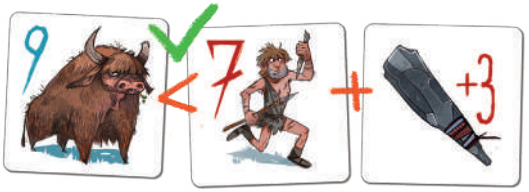
Если хотя бы в одном из рядов собрано меньше 4 карточек добычи, команда игроков проигрывает. Этой зимой придётся потуже затянуть пояса!

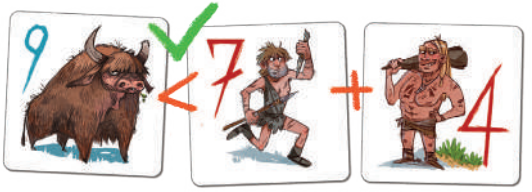
УДАЧНОЙ ОХОТЫ!

УДАЧНАЯ ОХОТА



СИЛА ОХОТНИКА равна ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ или больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ, меньше чем на 4.





суммарная СИЛА ОХОТНИКОВ больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ, но разность между ними меньше или равна 4

НЕУДАЧНАЯ ОХОТА

Открыты 2 КАРТОЧКИ ОХОТНИКОВ или 2 КАРТОЧКИ ДОБЫЧИ

СИЛА ОХОТНИКА больше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ, больше чем на 4

суммарная СИЛА ОХОТНИКОВ меньше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ

Открыта карта ПЧЁЛЫ или БОЛОТО

ПРОДОЛЖИТЕ ХОД

СИЛА ОХОТНИКА меньше ЦЕННОСТИ ДОБЫЧИ

Открыта карта ТЕМНОТА, продолжайте с закрытыми глазами