

# СМЕШАННЫЙ ЛЕС



## ПРАВИЛА ИГРЫ

**Обратите внимание:** мелкий шрифт.

Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

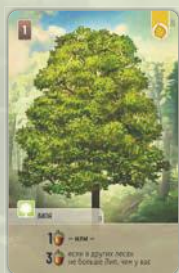
В местном лесу кипит жизнь: животные снуют по полянам в поисках съедобных растений и насекомых. Кому-то нравится прятаться в кронах, в то время как другие предпочитают пышный подлесок и чувствуют себя уютно только под сенью деревьев.

В «СМЕШАННОМ ЛЕСУ» вам предстоит создать экологически сбалансированную среду для лесной флоры и фауны. Высаживая деревья, вы сможете обеспечить процветание всевозможным животным, растениям и грибам. Но чтобы набрать больше всего очков, вам придётся уделить внимание и их предпочтениям: некоторым животным требуется присутствие родственных видов; другим понадобятся определённые места обитания или источники пищи.

В итоге победит игрок с наибольшим количеством очков.

### КОМПОНЕНТЫ

180 карточек:



66 деревьев



48 карточек обитателей с разделением на верх и низ



44 карточки обитателей с разделением на лево и право



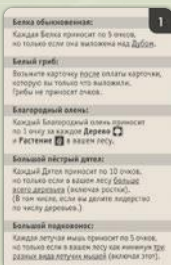
3 карточки зимы



рубашка



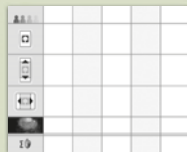
1 игровое поле поляна



14 справочных карточек



5 пещер

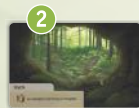


1 блокнот для подсчёта очков



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите **поляну** (*игровое поле*) в центр игровой зоны так, чтобы до неё могли дотянуться все игроки. Положите **14 справочных карточек** рядом с поляной.



2 Все игроки берут по **одной карточке пещеры** и кладут её перед собой.



3 Отложите в сторону **3 карточки зимы**. Перетасуйте остальные карточки и уберите определённое их количество в коробку, **не глядя**, в зависимости от количества игроков:

для 2 игроков → 30 карточек

для 3 игроков → 20 карточек

для 4 игроков → 10 карточек

для 5 игроков → ни одной карточки — все карточки участвуют в игре

4 Разделите оставшиеся карточки на **три** примерно одинаковые **стопки** лицом вниз.

5 Замешайте **две** карточки зимы в **одну** из стопок и положите **третью** карточку зимы **поверх** этой стопки.

6 Положите две другие стопки поверх той, в которую замешаны карточки зимы, чтобы сформировать колоду, и поместите её с левой стороны поляны.



7 Все игроки берут по **6 карточек** из колоды в руку. Если у игрока в руке не оказалось ни одного дерева, он может воспользоваться вторым шансом: сбросить все шесть карточек в коробку и взять шесть новых карточек из колоды. Каждый игрок может использовать второй шанс **не более одного раза**.

8 Игрок, который последним гулял в лесу, начинает игру.



## ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, все игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить **одно** из двух возможных действий:

### А) Взять две карточки

*Вы можете решить, откуда взять каждую карточку: из колоды или с поляны.*

ИЛИ

### Б) Выложить карточку и проверить поляну

*Оплатите стоимость карточки, поместите её в свой лес и выполните её эффект и бонус, если таковые имеются. Затем проверьте, нужно ли очистить поляну.*

## А) ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТОЧКИ

Чтобы выполнить это действие, **возьмите две карточки, одну за другой**, и добавьте их в свою руку. С каждой карточкой, которую вы берёте этим действием, у вас есть выбор: взять карточку **лицевой стороной вниз** сверху колоды или **лицевой стороной вверх с поляны** (пустой в начале игры).

**Важно:** вы не можете иметь больше 10 карточек в руке. Если у вас в руке 9 карточек, вы можете взять только одну карточку.



### Карточки зимы

В нижней трети колоды находятся **3 карточки зимы**. Когда вы берёте карточку зимы, вы должны выложить её лицом вверх **рядом с поляной** и сразу же взять ещё одну карточку из колоды. Когда открывается третья карточка зимы, игра **немедленно** заканчивается.

## Б) ВЫЛОЖИТЬ КАРТОЧКУ И ПРОВЕРИТЬ ПОЛЯНУ

На каждой карточке есть либо **одно дерево**, либо два **лесных обитателя**:

- На каждой карточке **дерева** изображено ровно одно дерево определённой породы, вокруг которого вы сможете размещать животных, растения и грибы. Деревья — основа вашего леса.
- Все остальные карточки **разделены пополам**: либо горизонтально, с изображением одного лесного обитателя сверху и другого снизу, либо вертикально, с изображением одного обитателя слева и другого справа.

Структура карточек:



## Выложить карточку

Чтобы выложить карточку из вашей руки, вы должны сначала оплатить её **стоимость**, поместив указанное количество (*других*) карточек **из вашей руки лицом вверх на поляну**. При выкладывании карточки с двумя обитателями выберите, **какую половину** вы хотите выложить, и оплатите только **её** стоимость.

Как правило, не имеет значения, какие карточки вы сбрасываете в качестве оплаты. Однако некоторые карточки дают вам бонус, если вы оплачиваете их определёнными карточками (см. «Бонусы» на стр. 6).


Затем положите карточку **лицом вверх** перед собой.

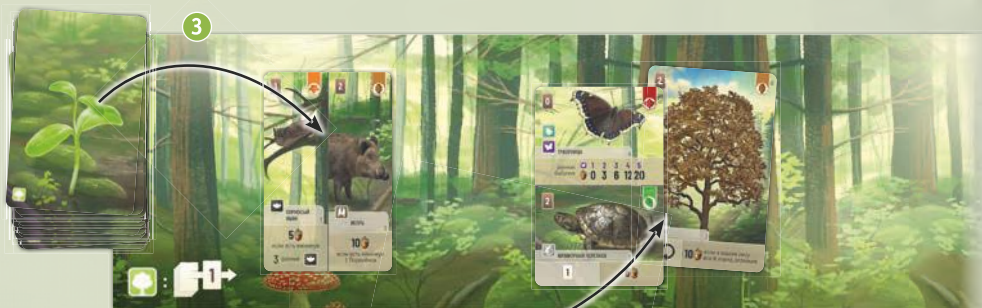
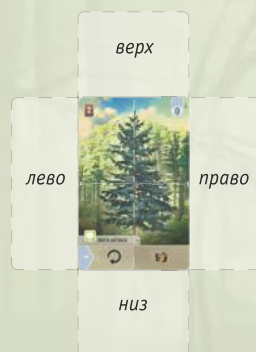
**Примечание:** карточки обитателей необходимо всегда размещать вокруг дерева (см. ниже).

Все выложенные вами карточки представляют собой ваш **лес**.

### Деревья

Деревья предоставляют **места для карточек обитателей** с каждой из своих четырёх сторон: сверху, снизу, слева и справа. До тех пор, пока с какой-либо стороны дерева не выложена карточка, эта сторона считается **пустой**; дерево считается **полностью занятым**, если с каждой из его четырёх сторон выложена хотя бы одна карточка.

Всякий раз, когда вы высаживаете дерево в своём лесу, вы также должны **открыть верхнюю карточку из колоды** и поместить её **лицом вверх** на поляну. Иконка  на поляне напоминает вам об этом правиле во время игры.



### Пример:

- 1 Вы хотите высадить в своём лесу Клён стоимостью 13.
- 2 Чтобы оплатить его, вы кладёте две карточки из руки лицом вверх на поляну.
- 3 Поскольку вы высадили в лесу дерево, вы также открываете верхнюю карточку колоды лицом вверх на поляну.



### Росток

Вместо карточки дерева вы можете выложить **любую** карточку из вашей руки **лицом вниз в качестве ростка**. Как и дерево, росток предоставляет места для карточек обитателей с каждой из своих четырёх сторон. Однако он не принадлежит ни к одной из восьми пород деревьев и не считается отдельной породой.

### Животные, Растения и Грибы

На карточках обитателей изображены разные обитатели леса: животные, растения или грибы.

При выкладывании карточки обитателей вы должны поместить её на **пустое место с соответствующей стороны** дерева в вашем лесу. Если вы хотите выложить обитателя с левой половины карточки, он должен быть помещён слева от дерева; для этого подоткните неиспользуемую правую половину карточки под дерево. Те же правила применяются к обитателям на правой, верхней или нижней половинах карточек.

**Примечание:** в вашем лесу учитывается только тот обитатель, который остаётся видимым после размещения карточки. Скрытая половина не учитывается в ходе игры или при подсчёте очков.



**Пример:** вы только что добавили этого Поросянка в свой лес, подоткнув правую половину карточки под Клён.



### Пещера

Некоторые обитатели в вашем лесу не приносят очков сами по себе, однако они позволяют сразу же убрать некоторое число карточек из руки или с поляны **под пещеру** игрока. В конце игры **каждая карточка под пещерой приносит по 1 очку**.

### Эффекты и Бонусы

Если карточка, которую вы только что выложили, имеет **эффект** или **бонус** (или и то, и другое), вы можете сразу же их использовать. Если вы хотите использовать и то, и другое, сначала выполните **эффект**, и только потом **бонус**. Использование эффекта или бонуса необязательно.

Эффекты и бонусы на карточках объясняются либо иконками, либо короткими описаниями. Вы можете найти объяснение всех иконок на последней странице правил. Если вы хотите узнать более подробное объяснение, обратитесь к справочным карточкам или электронному справочнику (см. QR-код).



Справочник

## Эффекты

В игре есть два типа эффектов:

- Большинство карточек обладают **мгновенным эффектом**, который можно использовать **один раз** сразу после выкладывания карточки.
- Грибы, однако, дают **постоянный эффект**, которым можно пользоваться до конца игры, начиная со своего следующего хода.



когда вы выкладываете карточку под деревом:

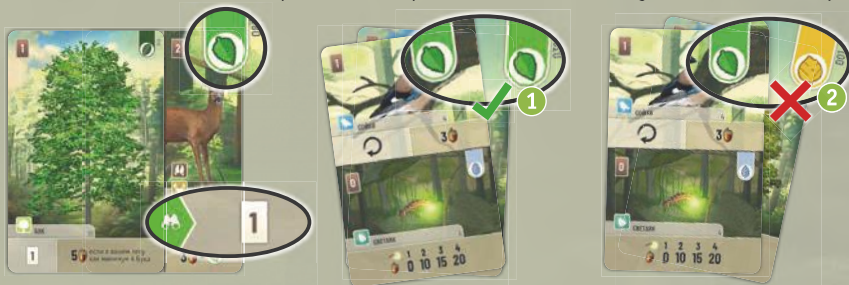
## Грибы

Эффект грибов срабатывает, когда вы выкладываете определённые карточки в вашем лесу (например, под деревом). Каждый раз, когда вы выкладываете такую карточку в своём лесу, вы можете сразу же использовать эффект гриба.

*Пример: вы только что выложили Гриб-зонтик пёстрый. Начиная со следующего хода, каждый раз, когда вы выкладываете карточку под любым деревом, вы можете взять верхнюю карточку из колоды.*

## Бонусы 🌲

Под некоторыми растениями и обитателями изображена цветная стрелка с иконкой 🌲, приносящая вам **бонус**, если вы оплатите эту карточку **подходящими карточками**: чтобы воспользоваться бонусом, **все карточки**, которые вы сбрасываете в качестве оплаты, должны быть **того же цвета** (т. е. иметь ту же иконку дерева), что и выкладываемая карточка. При оплате карточками обитателей не имеет значения, на какой половине карточки отображается соответствующая иконка дерева.



*Пример: вы выкладываете в своём лесу Косулю.*

- Чтобы воспользоваться бонусом, вы оплачиваете её Сойкой и Берёзой. Обе карточки того же цвета (с иконкой Берёзы), что и Косуля.
- Если бы вы оплатили её Липой вместо Берёзы, вы бы не смогли воспользоваться бонусом.

## Проверка поляны

Если в конце вашего хода на поляне **10 или более карточек**, поляну нужно **очистить**. Уберите все карточки с поляны в коробку.

**На этом ваш ход заканчивается**, наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке, если только эффект или бонус не позволяют вам сделать ещё один ход.

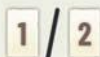


## ОБОЗНАЧЕНИЯ

### Тип карточек

- Земноводные
- Деревья
- Летучие мыши
- Олени
- Насекомые
- Парнокопытные животные
- Растения
- Животные с лапами
- Грибы
- Бабочки
- Птицы

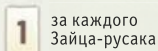
### Эффекты и Бонусы



Возьмите указанное количество карточек **сверху колоды в руку**.\*



Возьмите **сверху колоды в руку** столько карточек, сколько в вашем лесу карточек указанного типа (*например, 🐿*).\*



Возьмите **сверху колоды в руку** столько карточек, сколько в вашем лесу Зайцев-русачков.\*



Выложите обитателя указанного типа (*например, 🐾*) из вашей руки в лес, не оплачивая его стоимость; вы не можете использовать ни его эффект, ни бонус.



Сделайте ещё один ход после этого, выбирая между действиями А и Б, как обычно.

**\* Примечание:** соблюдайте ограничение на число карточек в руке. Это может привести к появлению карточки зимы. Если это произошло, следуйте указаниям на стр. 3.

### Иконки деревьев



Клён



Берёза



Бук



Пихта Дугласа



Дуб



Каштан



Липа



Серебристая пихта

## Над игрой работали

Автор игры: Kosch

Иллюстрации: Тони Льобет, Жюдит Пиелла

Графический дизайн: Клеменс Франц | atelier198

Разработка игры: Марен Холдербаум

Консультант по лесоводству: Феликс Бенке

Редактор проекта и перевод на русский язык: Мария Кравченко

Корректор: Маргарита Наташина

Вёрстка: Анастасия Ступак

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

*Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.*

**Благодарности от автора:** Каро, без твоего вдохновения эта игра не появилась бы на свет. Ты всегда находишь в жизни лучшее, и моей благодарности за это нет предела. Спасибо и моей сестре Тане за её готовность выслушать и доброе сердце. Спасибо Ледеру, Ларсу, Максу, Коринне, Гитте и Каю, они для меня не только хорошие друзья, но и семья! И особая благодарность всем, кто вместе со мной играет в игры по понедельникам в центре «Klex» в Грайфсвальде. Вы лучшие и спасибо вам за терпение и поддержку!



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru/](http://www.LifeStyleLtd.ru/)!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!

Подробности на сайте <http://lifestyleLtd.ru/authors/>



Издано по лицензии Lookout GmbH. © 2024 Все права защищены.

Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Германия  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)