

АВТОР ИГРЫ ЮРИЙ ГУРИН

# ОХОТНИК

## 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 соплеменников 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

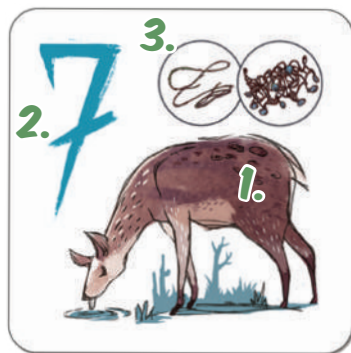
Перед началом игры поставьте фигурку Большого Рюга на пластиковую подставку



## КАРТОЧКИ ОХОТНИКА

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

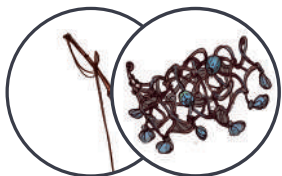
1. Изображение охотника
2. Сила охотника (цифра красного цвета)
3. Способности охотника (если они есть)



## 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**



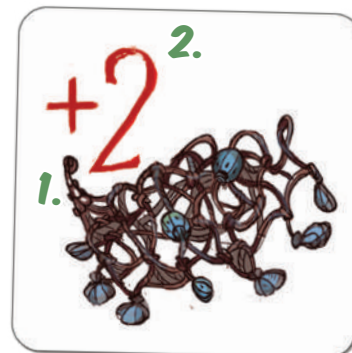
**Добычу можно поймать только верёвкой или сетью**



## 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

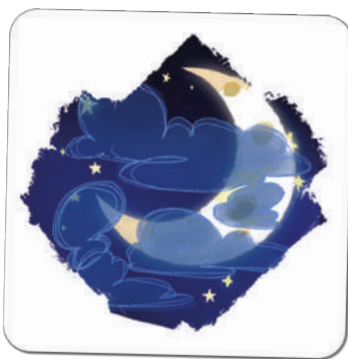


## КАРТОЧКИ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

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



Пчёлы



Темнота



Болото



4



## 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.

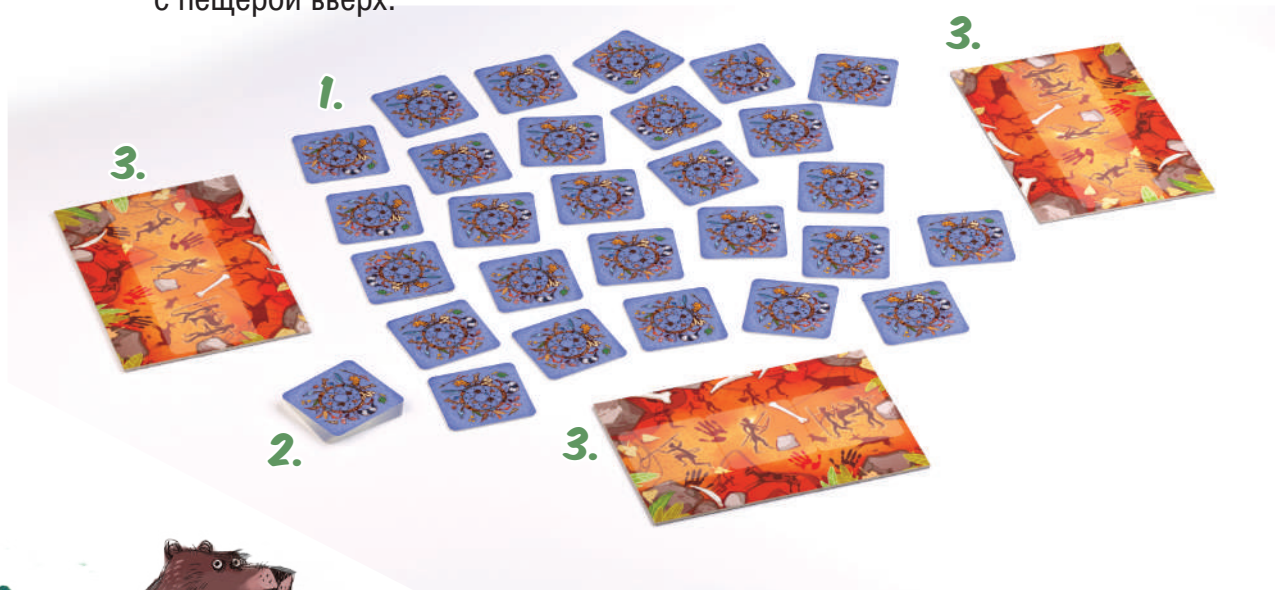


Планшеты игроков двусторонние. Перевернув их стороной с лесом вверх, вы сможете составить игровое поле для кооперативного варианта игры.

## 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 стопки 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!

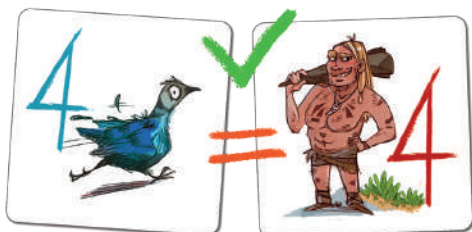
2. Открыты 2 КАРТОЧКИ ДОБЫЧИ



### 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**

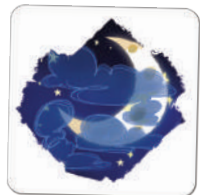


## 7. Открыта одна из **КАРТОЧЕК НЕПРИЯТНОСТЕЙ**



### **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 играет 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 играет 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 определяют 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 ружье. Вы сможете использовать эту карточку в вашем следующем ходе.

Передайте ход игроку слева.

## **ОСОБЫЕ СЛУЧАИ ОХОТЫ**



### **Собака**

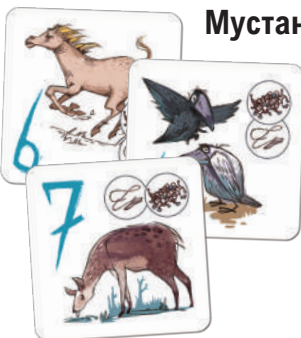
Это карточка охотника, однако в одиночку собака может захватить только добычу с ценностью, равной силе собаки (за исключением рыбы). Менее ценную добычу (ягоды, грибы и перо) собака не берёт, а более ценную может захватить только с помощью охотников.



### **Рыба**

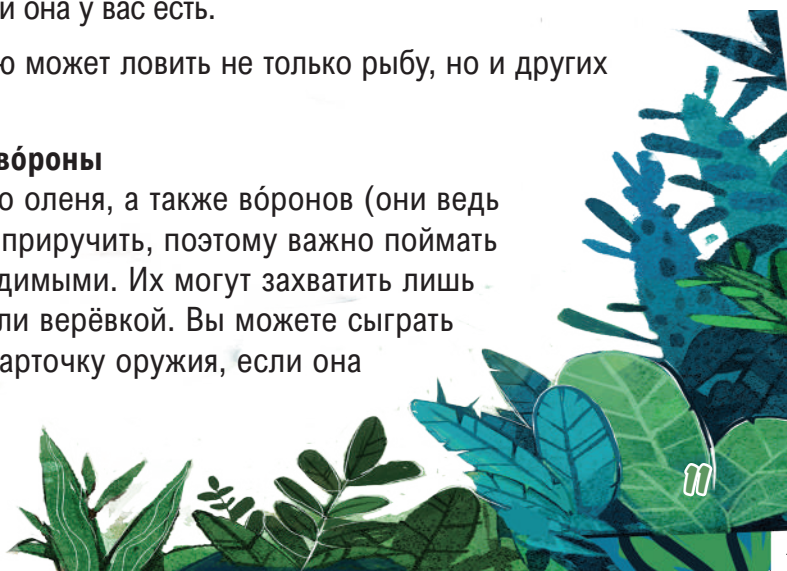
Рыбу может забрать только охотник с удочкой или сетью. Вы можете сыграть карточку оружия с сетью, если она у вас есть.

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



### **Мустанг, северный олень, вороны**

Мустанга, северного оленя, а также воронов (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!



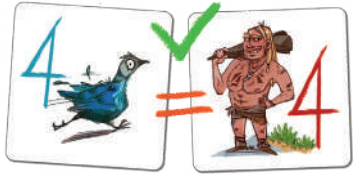
Если хотя бы в одном из рядов собрано меньше 4 карточек добычи, команда игроков проигрывает. Этой зимой придётся потуже затянуть пояса!



**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