

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АРБОРЕЮ

Некогда плодородные земли Арбореи были уничтожены катастрофой. Все существа, обитавшие в её экосистемах, покинули их. Вы — Дух-покровитель, который должен помочь жителям Арбореи восстановить леса, луга, реки и другие места обитания, чтобы создать новую экосистему, которая привлечёт существ и станет для них вновь обретённым домом.

В то же время каждый сезон принесёт свои трудности, преодолев которые, вы получите очки восстановления, необходимые для исцеления земель Арбореи. Если вам удастся набрать больше всех очков восстановления, вы спасёте Арборею и одержите победу в игре.



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ В БАЗОВОМ РЕЖИМЕ

- 1 игровое поле



- 5 стартовых карточек экосистем



- Индивидуальные компоненты игроков (5 комплектов разных цветов):

- 10 фишек старейшин деревни (большие фишки с чёрным изображением, по 2 фишки одного цвета на игрока)

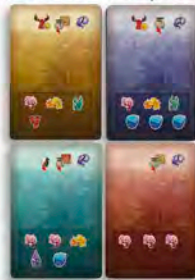


- 6 жетонов биомов, состоящих из двух половинок

(каждый тип жетона относится к одному биому: водоросли, цветы, деревья, кораллы, грибы, вода)



- 60 карточек экосистем (4 колоды разных цветов по 15 карточек)



- 15 фишек молодых жителей деревни (маленькие фишки с чёрным изображением, по 3 фишки одного цвета на игрока)



- 36 фишек существ (по 6 каждого вида: грибная лягушка, муравьиный паук, лесной кот, глазастый хомяк, рогатый червь, мудрая сова)



- 3 жетона солнца



- 15 фишек старожил деревни (маленькие фишки с белым изображением, по 5 фишек одного цвета на игрока)



- 8 частей дорожек



- 5 планшетов игроков (обратная сторона — планшет Феронии для одиночного режима игры)



- 24 жетона бонусов



- 15 жетонов для подсчёта очков духа и очков восстановления (по 3 жетона одного цвета на игрока)



- 15 жетонов сезонов



- 60 деревянных кубиков (по 12 кубиков одного цвета на игрока)



- 5 памяток



Компоненты игры в одиночном режиме см. на стр. 15.

Компоненты могут отличаться от изображённых.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В этой настольной игре вы будете размещать жителей деревни на дорожках, чтобы в дальнейшем отправить их в странствие по тропам в четырёх областях Арбореи.

Дорожки, а вместе с ними и жители, которые находятся на них, будут перемещаться, отражая время, затраченное на путь. Жители деревни, которые проведут в пути больше

времени, могут продвинуться дальше, а значит, им станут доступны более отдалённые тропы с более ценными наградами.

Будете ли вы выбирать более близкие тропы, чтобы получать больше моментальных наград, или наберётесь терпения, чтобы получить более ценные вознаграждения позже?

ОБЗОР ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ

Тропы

На игровом поле есть 4 области Арбореи, по тропам которых жители деревни отправляются в странствие. Каждая область разделена пополам дорожкой А, состоящей из двух частей, на верхнюю Б и нижнюю В зоны.

Когда дорожка передвигается, все жители деревни, которые находятся на ней в этот момент, двигаются вместе с ней. Это передвижение символизирует странствие, которое совершают жители, чтобы добраться до отдалённых троп с более ценными наградами. В каждой зоне есть мудрец Г, Д.

Во время игры вы будете перемещать жителей деревни с дорожки и ставить их в начало троп 1. Затем вы можете продвигать жителей дальше по тропам, чтобы по порядку 2 3 4 5 6 активировать эффект каждого символа, который они проходят. Многообразие выборов, на каких дорожках разместить жителей деревни, какие тропы выбрать и в какой момент начать по ним двигаться, создаёт глубину игрового процесса.



Мудрецы

У каждого мудреца есть уникальный символ Е, который поможет вам его распознать. Вы можете преподносить дары мудрецам и отмечать их на счётчике даров Ж. Вы также можете получить награды от мудреца З, когда продвигаетесь по тропе в зоне мудреца. Чем больше даров вы преподнесёте мудрецу, тем больше наград вы получите!



Существа

Вы можете получать существ и помещать их в вашу личную экосистему. Существа приносят очки в зависимости от того, как они размещены в вашей экосистеме. Например, этот рогатый червь принесёт вам очки, если он находится рядом с кораллами.



Биомы

Вы должны тратить биомы, чтобы восстановить экосистему на вашей карточке экосистемы. Некоторые символы позволяют вам восстанавливать биомы, делая их доступными для использования. Например, вам потребуется потратить три дерева, чтобы восстановить экосистему на этой карточке.

Восстановленные биомы доступны для использования любым игроком; поэтому, если вы не используете какие-то биомы в ваш ход, следующий игрок может выбрать эти биомы и воспользоваться ими в свой ход.



КАК ВЫИГРАТЬ?

Игрок, который в конце игры наберёт больше всех очков восстановления, станет победителем. Вы можете получить очки за:

- ✦ восстановление биомов (см. стр. 10);
- ✦ восстановление экосистемы на вашей карточке (см. стр. 7);
- ✦ привлечение в вашу экосистему существ (см. стр. 9);
- ✦ положение вашего жетона на счётчике очков духа в конце игры (см. стр. 12).

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда жетон солнца оказывается на последней ячейке трека солнца И, каждый игрок делает ещё по 2 полных хода. После этого игра заканчивается (см. стр. 12 «Конец игры» и «Подсчёт очков»).



Жетон солнца перемещается, когда существа размещаются в Приграничье на игровом поле.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приграничье ④ — это область, куда будут помещаться существа во время игры. В начале игры существа находятся за пределами поля, в стороне от Приграничья.

- ① Поместите игровое поле в центр стола.
- ② Возьмите 8 частей дорожек и разместите их случайным образом на четырёх дорожках на поле. Положите по 2 части дорожки на внешние края каждой дорожки.
 - Если на части дорожки есть символы сезона, положите эту часть так, чтобы ячейка, на которой нет символа сезона, находилась ближе всего к центру поля **A**.
- ③ Отложите в сторону 5 стартовых карточек экосистем. Лицевая и обратная сторона этих карточек одинаковая.
 - Затем разложите оставшиеся карточки экосистем в колоды по цветам, обратной стороной вверх (см. рисунок). Перемешайте каждую колоду по отдельности и положите колоды справа над полем

Положите колоды по цветам (слева направо: красный, жёлтый, бирюзовый, фиолетовый), как показано на рисунке: карты с меньшим количеством символов должны быть левее, а с большим — правее.

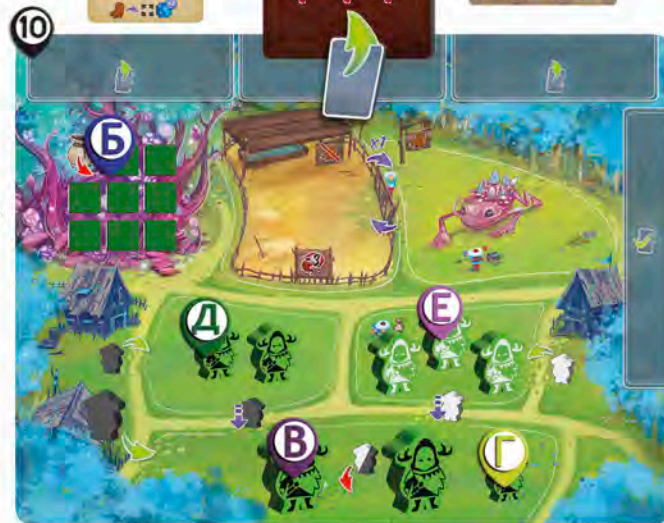
- ④  Разместите по 1 случайному жетону бонуса в верхней части каждой колонки Приграничья, расположенного в верхнем левом углу игрового поля. Уберите оставшиеся жетоны бонусов в коробку.
- ⑤ Разместите всех существ над игровым полем (рядом с Приграничьем), чтобы сформировать запас существ.
- ⑥  Жетоны биомов состоят из двух половинок. Поместите обе половинки каждого жетона биома на соответствующие им клетки со значением «0» в резерв биомов (в нижнем левом углу игрового поля).
- ⑦  Положите 1 случайный жетон сезона в верхнюю часть каждого трека сезона. Уберите оставшиеся жетоны сезонов в коробку.
- ⑧ Поместите 1 жетон солнца на трек солнца (в правом верхнем углу игрового поля) на ячейку с цифрой, равной количеству игроков. **Например, если игроков двое, положите жетон солнца на ячейку «x2».** 
- ⑨ Сложите оставшиеся 2 жетона солнца друг на друга и положите их последнюю ячейку трека солнца.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

10 Каждый игрок берёт планшет игрока, памятку и все компоненты выбранного цвета:

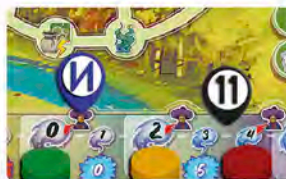
- Б** положите 8 деревянных кубиков в область даров;
- В** 2 фишки старейшин поместите в запас в нижней части планшета;
- Г** 1 фишку молодого жителя деревни также поместите в запас к фишкам старейшин;
При игре вдвоём вместо фишки молодого жителя деревни поместите в запас 1 фишку старожилы.
- Д** 2 фишки молодых жителей деревни поместите в зону отдыха молодых жителей деревни (в левой части планшета);
- Е** 3 фишки старожилы деревни поместите в зону отдыха старожилы (в правой части планшета);
- Ж** возьмите случайную стартовую карточку экосистемы и положите её над вашим планшетом. Невыбранные карточки уберите в коробку;



3 выберите первого игрока любым способом. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт верхнюю карточку из самой крайней левой колоды карточек экосистем (в этой колоде должны быть только красные карточки с тремя символами в нижней части). Каждый игрок кладёт взятую карточку на любое место для карточки экосистемы с символом «Взять 1 карточку экосистемы».

11 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок размещает на счётчике духа на игровом поле жетон для подсчёта очков духа своего цвета:

- 1-й игрок кладёт свой жетон на ячейку со значением «0»;
- 2-й игрок кладёт свой жетон на ячейку со значением «2»;
- 3-й игрок кладёт свой жетон на ячейку со значением «4» и т. д.



И Эти символы только указывают, куда нужно положить жетоны во время подготовки к игре, и не влияют на дальнейший игровой процесс.

12 Каждый игрок кладёт по одному деревянному кубику своего цвета в начало каждого трека сезонов.

13 Каждый игрок кладёт по одному жетону для подсчёта очков восстановления своего цвета на счётчик восстановления на ячейки со значением «0» и «00». Получая очки, вы будете передвигать жетоны за десятки и единицы по отдельности.

Следующий шаг подготовки к игре требует знания игры. Для ваших первых игр мы рекомендуем пропускать этот шаг до тех пор, пока игроки не познакомятся с ключевыми понятиями: «Поместить 1 жителя деревни на дорожку» на стр. 6 и «Продвиньте дорожки» на стр. 8. После этого выполните шаг 14 ниже.

14 Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок берёт одну фишку любого жителя из своего запаса и помещает её на дорожку. Сразу после того, как каждый игрок это сделает, он передвигает эту дорожку на одну ячейку.

- Первый игрок в порядке хода должен поставить своего жителя последним. Вы можете выбрать, какого жителя разместить: старейшину или молодого жителя (кроме игры с двумя участниками, так как при игре вдвоём в запасе есть только фишка старожилы). Игроки могут выбрать одну и ту же дорожку, на которую другой игрок уже разместил своего жителя; при этом дорожка снова будет передвигаться. На одной ячейке может находиться только 1 фишка жителя. Жителей деревни можно размещать на тропах во время каждого передвижения дорожки, как обычно, см. стр. 6.

Важно: это размещение не активирует символы сезонов (см. стр. 6). Таким образом, не продвигайтесь по треку сезонов во время подготовки к игре.



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. В каждом раунде игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Далее ход передаётся игроку слева. В ваш ход выполните по порядку следующие шаги:

ШАГ 1: или

Поместите 1 жителя деревни на дорожку ИЛИ передвиньте 1 дорожку

Вы также можете дополнительно потратить очки духа (в зависимости от числа игроков), чтобы выполнить одно из этих действий ещё раз (см. далее).

По окончании вашего хода добавьте карточку восстановленной экосистемы в вашу экосистему, если можете, и затем добавьте всех привлечённых существ (см. далее).

ШАГ 2: +

Активируйте жителей

Вы можете активировать до двух жителей бесплатно. Если вы хотите активировать третьего жителя, потратьте 2 очка духа (см. стр. 7).

ШАГ 3:

Восстановите экосистему


Вы можете выполнить требования 1 карточки экосистемы и восстановить экосистему на этой карточке (см. стр. 7).

ШАГ 4: +

Обновите резерв биомов И продвиньте дорожки

Вы обязаны выполнить оба этих действия (см. стр. 8).

ШАГ 1: ПОМЕСТИТЕ 1 ЖИТЕЛЯ ДЕРЕВНИ НА ДОРОЖКУ ИЛИ ПЕРЕДВИНЬТЕ 1 ДОРОЖКУ

Во время шага 1 вашего хода вы должны **либо поместить 1 жителя деревни на дорожку** , либо **передвинуть 1 дорожку** на 1 ячейку .



Кроме того, вы можете потерять очки духа, чтобы выбрать и выполнить любое из этих действий ещё один раз в свой ход:

- при игре с 2 участниками потеряйте 2 очка духа;
- при игре с 3-5 участниками потеряйте 3 очка духа.

Если вы дважды выберете действие «Передвинуть 1 дорожку», вы сможете переместить одну и ту же или разные дорожки (см. ниже).

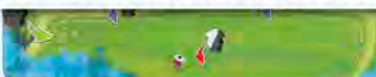
Поместить 1 жителя деревни на дорожку

Возьмите любого жителя из вашего запаса и поместите его на ячейку дорожки под символом **A** на любую дорожку по вашему выбору. Если на такой ячейке уже есть житель, вы не можете поставить на неё вашего жителя (на одной ячейке может быть только один житель).

Если вы поместите жителя на ячейку с символом сезона **B**, сразу же продвиньте ваш кубик на 1 ячейку вперёд на соответствующем треке сезона.



Вы можете размещать на дорожках только жителей из запаса (нижняя часть вашего планшета).



Например, если **Аня** поместит своего жителя на ячейку с таким символом **B**, она переместит свой кубик на 1 ячейку вперёд на соответствующем треке сезона **B**.



Если ваш кубик уже находится на последней ячейке соответствующего трека сезона, ничего не происходит.



Передвинуть 1 дорожку

Выберите одну дорожку и передвиньте обе её части на 1 ячейку вперёд в направлении центра игрового поля. Жители деревни, которые стоят на дорожке, передвигаются вместе с ней. (Хотя дорожка и состоит из двух частей, обе её части считаются одним целым.)

После передвижения дорожки все игроки убирают с неё любое количество своих жителей (можно не убирать ни одного) и размещают их в начале любых троп, напротив которых они находятся в данный момент или мимо которых они прошли. Игроки делают это в порядке пройденного расстояния (от большего к меньшему).

Другими словами, вы можете разместить жителя деревни на тропе, рядом с которой он оказался после передвижения дорожки, или на любой тропе, которая осталась позади него.

Общие правила перемещения дорожек и размещения жителей на тропах:

- В начале каждой тропы может быть размещено сколько угодно жителей. Они не выполняют никаких действий, пока вы их не активируете во время шага 2 вашего хода (см. стр. 7).
- Игроки могут размещать подходящих жителей на тропы в любое время, когда дорожка перемещается, от любого эффекта, в том числе во время подготовки к игре и во время шага 4 вашего хода.
- Если вы размещаете на тропах несколько ваших жителей, вы можете разместить их на одной и той же тропе или на разных тропах. В большинстве случаев игроки могут размещать на тропах своих жителей одновременно, и решения каждого игрока не влияют на других игроков. В некоторых случаях игрок, чей житель находится впереди на дорожке, может захотеть узнать, какую тропу выберет игрок, находящийся позади него, прежде чем принимать решение. В этом случае игроки принимают решения по порядку — тот игрок, чей житель прошёл дальше всех, размещает своего жителя на тропе первым.
- Если вы передвигаете несколько дорожек (например, потеряв очки духа), советуем делать это по порядку (сначала передвиньте верхнюю левую дорожку, затем — верхнюю правую, после — левую нижнюю, и наконец, — правую нижнюю). Это увеличивает время игры и рекомендуется только опытным игрокам.

Например: житель **Боря** стоял на этой ячейке дорожки **A**. Затем дорожка передвинулась на 1 ячейку вперёд **B**.



Боря может поставить своего жителя в начале той тропы, напротив которой он стоит сейчас, либо любой другой до неё **B**. **Боря** также может оставить его на дорожке.





Когда дорожка передвинется в сумме на 4 ячейки, на поле будет виден символ «Поменять местами части дорожки». Когда это произойдёт, сразу же возьмите часть дорожки, которая находится ближе к центру поля, и переложите её назад, на освободившиеся 4 ячейки дорожки. Продолжайте перемещать дорожку на оставшиеся ячейки, если требуется. Помните: размещая части дорожки, на которых есть символы сезона, ориентируйте их так, чтобы ячейки без символа оказались ближе к центру игрового поля.

Жители деревни на заменённой таким образом дорожке не могут на ней оставаться. Если на дорожке остались жители, то, перед тем как поменять часть дорожки, игроки должны немедленно убрать с неё всех жителей и разместить их на любой тропе вдоль этой дорожки. Вы можете выбрать любую тропу, потому что к этому моменту житель уже прошёл мимо всех троп.

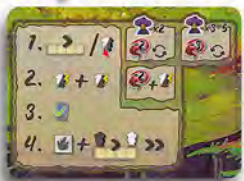
Например: Аня передвигает дорожку на 2 ячейки. После перемещения дорожки на 1 ячейку на поле 1 виден символ.



Аня перемещает часть дорожки, которая находится ближе к центру поля 2, и перекладывает её на освободившиеся 4 ячейки, закрывая символ 3, а затем передвигает дорожку на оставшуюся 1 ячейку.



ШАГ 2: АКТИВИРУЙТЕ ЖИТЕЛЕЙ



Вы можете активировать только тех жителей деревни, которые стоят на ячейках с символом в начале тропы. Вы можете активировать до 2 жителей деревни бесплатно, но вы должны потерять 2 очка духа, если вы решите активировать вашего третьего жителя. Вы можете активировать жителей деревни в любом порядке.

Когда вы активируете жителя, следуйте по тропе, на которой стоит его фишка, в направлении символа, и по порядку активируйте все символы, через которые он проходит.

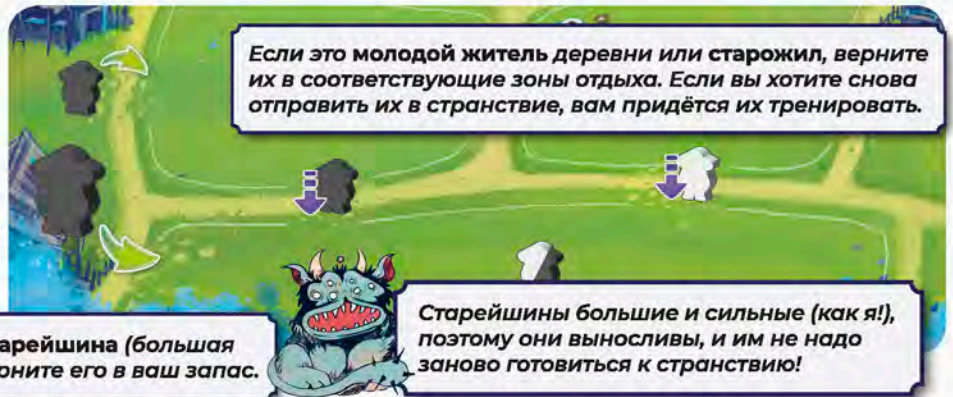
Например: житель Вики активирован, и он активирует все 5 символов в порядке, указанном здесь.



Смотрите описание всех символов на стр. 10 и 19.



В конце каждой тропы есть символ «Верните жителя». Он служит напоминанием, что вы должны вернуть жителя обратно на ваш планшет, после того как вы активировали все символы на тропе. Возьмите этого жителя и верните его фишку в соответствующий запас на вашем планшете.



Если это молодой житель деревни или старожил, верните их в соответствующие зоны отдыха. Если вы хотите снова отправить их в странствие, вам придётся их тренировать.

Если это старейшина (большая фишка), верните его в ваш запас.

Старейшины большие и сильные (как я!), поэтому они выносливы, и им не надо заново готовиться к странствию!



ШАГ 3: ВОССТАНОВИТЕ ЭКОСИСТЕМУ

Вы можете восстановить экосистему на 1 карточке в верхней части вашего планшета, потратив все необходимые биомы, указанные внизу карточки. Чтобы восстановить экосистему, вы тратите доступные биомы в общем для всех игроков резерве биомов. Получить биомы можно, активируя символы на тропках с помощью активированных жителей деревни (см. стр. 7, 10).

- Чтобы потратить биом, сдвиньте верхнюю половинку биома в запасе биомов на 1 позицию вниз. Если верхняя половинка наткнется на нижнюю половинку биома во время перемещения, продолжайте сдвигать обе половинки вместе как одно целое, пока верхняя половинка биома не переместится на необходимое число позиций.
- Получите все награды, указанные в верхней части карточки экосистемы, которую вы восстановили. Затем положите эту карточку лицевой стороной вверх (на ней будут видны среды обитания) справа от символа на вашем планшете.

1

Например, для восстановления экосистемы этой карточки вам потребуется 2 и 1.

2

Вы сдвигаете верхнюю половинку жетона биома на 2 позиции вниз. После первого передвижения верхняя половинка жетона биома соединяется с нижней половинкой жетона биома. Вторым передвижением обе половинки жетона биома сдвигаются вместе.

3

Вы сдвигаете верхнюю половинку жетона биома на 1 позицию вниз. Она уже соприкасалась с нижней половинкой жетона биома, поэтому верхняя половинка толкает нижнюю, и они обе сдвигаются вместе на 1 позицию вниз.

4

Получите награды, указанные в верхней части карточки экосистемы. Например, эта карточка принесёт вам 3 очка духа.

5



Поместите карточку лицевой стороной вверх справа от символа на вашем планшете. В конце вашего хода вы разместите эту карточку в вашу экосистему (см. стр. 9).

Среды обитания на карточке экосистемы соответствуют биомам, которые нужны для восстановления экосистемы. Например, на лицевой стороне карточки экосистемы изображены биомы, которые требуются для восстановления экосистемы, — два дерева и один коралл. Соответственно, на обратной стороне карточки будут изображены среды обитания — два дерева и один коралл. Все остальные среды обитания будут камнями (см. пример на стр. 7).



Вода является универсальным биомом, который можно использовать самостоятельно как воду или как любой другой вид биома. Однако, чтобы использовать воду как другой биом, того биома, который вы заменяете, должно быть 0 в резерве. Например, вы можете использовать воду как коралл, только если в резерве биомов не осталось кораллов.

ШАГ 4: ОБНОВИТЕ РЕЗЕРВ БИОМОВ И ПРОДВИНЬТЕ ДОРОЖКИ



ОБНОВИТЕ РЕЗЕРВ БИОМОВ

Во время вашего хода вы могли получить несколько биомов и не потратить их. Верхняя и нижняя половинки жетонов таких биомов не находятся на одной позиции в резерве биомов. Вы должны передвинуть все нижние половинки жетонов биомов вверх, чтобы обе половинки соединились. При этом вы получаете все очки восстановления, мимо которых передвигается жетон и на которых он оказывается после передвижения. Теперь эти биомы доступны любому другому игроку — он сможет потратить их в свой ход.

Перед вами встаёт интересный выбор: попытаетесь ли вы использовать биомы сами, чтобы восстановить экосистемы на ваших карточках, или оставите биомы для использования другим игрокам, а сами получите очки восстановления? Вы также можете попытаться удачу: получить очки восстановления сейчас, а затем попробовать использовать биомы в свой следующий ход, надеясь, что к этому времени они ещё будут доступны.

Например, вы можете получить 10 очков восстановления в сумме.



Это финальное положение жетонов биомов после перемещения. Обратите внимание: вы получаете только те очки восстановления, которые вы проходите или закрываете нижней частью жетона.



ПРОДВИНЬТЕ ДОРОЖКИ

Это конец вашего хода. Каждая дорожка, на которой есть ваш житель, будет передвигаться следующим образом: за каждого старейшину или молодого жителя деревни продвиньте дорожку на 1 клетку вперёд; за каждого старожилу — подвиньте дорожку на 2 клетки вперёд.

Фишки старейшин больше, но они всё равно передвигают дорожку только на 1 клетку. Передвигайте дорожки, как описано на стр. 6: двигайте обе части вместе в направлении центра игрового поля. После передвижения все игроки могут переместить любое число своих жителей деревни с дорожки и поставить их в начало троп (над или под дорожкой), которые они прошли мимо или рядом с которыми остановились.

Старожил:
2 клетки



Молодой житель:
1 клетка

Старейшина:
1 клетка



Например: поскольку на дорожке размещён старожил **Ани**, в конце своего хода она перемещает эту дорожку на 2 клетки...



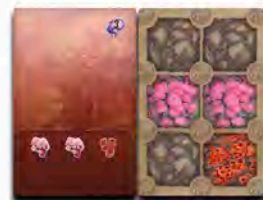
...и также перемещает в сумме на 2 клетки дорожку напротив, на которой стоят её молодой житель и старейшина.



КОНЕЦ ХОДА: ДОБАВЬТЕ КАРТОЧКУ В ВАШУ ЭКОСИСТЕМУ И ПРИВЛЕКИТЕ В НЕЁ СУЩЕСТВ

По окончании вашего хода (во время хода других игроков) вы должны добавить карточку восстановленной экосистемы в вашу экосистему и всех существ, которых вы привлекли в экосистему в ваш ход. Сначала добавьте карточку (если можете) и затем добавьте существ (если есть).

Существа в вашей экосистеме могут принести очки восстановления в конце игры, если вы разместите их в правильных местах (см. стр. 12).



Примечание: вы помещаете существ на ваш планшет, активировав символ «Привлечь существо» (см. стр. 10).

ДОБАВЬТЕ КАРТОЧКУ В ВАШУ ЭКОСИСТЕМУ

В начале игры в вашей экосистеме уже есть 1 карточка (стартовая карточка экосистемы).

Когда вы восстанавливаете новую экосистему, добавьте эту карточку в вашу экосистему, увеличивая её размер и создавая больше сред обитания для существ. Когда вы добавляете новую карточку в экосистему, вы должны положить её, соблюдая правила:

Границы среды обитания должны соединяться:

Границы одной или нескольких сред обитания соединяются с границами одной или нескольких существующих сред обитания.

Вы можете частично закрыть карточки:

Вы можете положить карточку частично поверх уже выложенных карточек, но не можете подложить карточку под низ уже выложенных карточек.

Карточки можно свободно поворачивать:

Вы можете повернуть карточку на 90 или 180 градусов в любом направлении.

Вы не можете полностью закрыть карточку:

На каждой карточке должна быть видна как минимум 1 среда обитания в конце игры.

Вы не можете полностью закрыть существо:

Вы не можете положить карточку, полностью закрыв уже находящееся в экосистеме существо. Вы можете выложить карточку, частично подложив её под существо. Когда вы это делаете, не двигайте существо с его места — подложите новую карточку так, чтобы существо частично оказалось сверху новой карточки.

Вы не можете перемещать карточки, которые были выложены ранее.

Примечание: вы можете поднять карточку, которая лежит в ячейке карточек вверх вашего планшета, чтобы посмотреть порядок расположения сред обитания на обратной стороне. Однако вы не можете просматривать карточки в колоде до тех пор, пока вы не взяли эту карточку себе.



ДОБАВЛЕНИЕ СУЩЕСТВ В ЭКОСИСТЕМУ

Существа из вашей зоны привлечённых существ должны быть помещены в вашу экосистему или в загон. Если вы разместите 1 или несколько существ из вашей зоны привлечённых существ, вы можете дополнительно поместить 1 существо из вашего загона в вашу экосистему. Размещённые в экосистеме по особым правилам существа принесут вам очки восстановления за окружающие их среды обитания и за других существ. См. «Подсчёт очков за существ» на стр. 12.

Когда вы добавляете существо в вашу экосистему, вы должны разместить его по следующим правилам:

- на свободной ячейке между четырьмя средами обитания вы должны разместить существо на ячейке, на которой нет других существ. Тип среды обитания не имеет значения при выкладывании существа, но играет роль при подсчёте очков. Вы можете выложить любое существо на перекрёстке любых сред обитания;
- на соседних ячейках по вертикали и горизонтали не должно быть других существ. На всех соседних по вертикали и по горизонтали от существа перекрёстках не должно быть других существ.

Если вы не добавляете существо в вашу экосистему, вы обязаны поместить его в загон.

Если вы не можете или не хотите добавлять привлечённых существ в вашу экосистему, переместите любое число существ из зоны привлечённых существ влево в загон на вашем планшете. Существа в загоне ожидают, когда вы поместите их в экосистему в ваши следующие ходы.

Например: вы можете разместить существо только на эти отмеченные перекрёстки ①. Перекрёсток ② свободен, но внизу по вертикали уже есть грибная лягушка, поэтому сюда выложить существо нельзя.

Загон: в конце игры вы потеряете 3 очка духа за каждое существо в загоне.

Зона привлечённых существ

Примечание: вы не можете перемещать существ, помещённых в предыдущий ход. Но, как было показано ранее, вы можете менять среды обитания, подкладывая под существ новые карточки экосистем.

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ НАГРАД, КОТОРЫЕ АКТИВИРУЮТ ЖИТЕЛИ

На следующих страницах описаны все символы, которые может активировать житель, продвигаясь по тропам во время шага 2 вашего хода (см. стр. 7).



На каждом участке тропы обычно есть символ награды, которую вы можете получить 1-3 раза. Например, на этом участке тропы встречается часто! Найдите общую награду в каждой области, чтобы составить план!



Привлечь существо

Выберите 1 существо из Приграничья на игровом поле: получите очки духа, как показано в ряду этого существа, затем положите фишку существа в зону привлечённых существ на вашем планшете . Вы всегда должны брать самое нижнее существо из колонки существа выбранного вида.

Вы можете убрать либо сразу все карточки, либо ни одной.

Например: вы привлекаете муравьиного паука , получаете 1 очко духа и кладёте существо на ваш планшет в зону привлечённых существ .



Обновить карточки экосистем

Вы можете убрать под низ колод верхние карточки из всех четырёх колод карточек экосистем.

Вы можете убрать либо сразу все карточки, либо ни одной.



Восстановить биом

Вы должны продвинуть верхнюю половинку жетона соответствующего биома на 1 позицию вверх в резерве биомов. Если жетон уже находится на позиции «8», жетон дальше не двигается.

Восстановленные биомы можно использовать для восстановления экосистем на карточках.



Взять 1 карточку экосистемы

Вы можете взять 1 карточку экосистемы (верхнюю карточку в колоде) и положить её на пустое место для карточки экосистемы на вашем планшете стороной с требованиями вверх. Одновременно у игрока на планшете может находиться не более трёх карточек экосистем, и вы не можете сбросить карточку с ещё не восстановленной экосистемой, чтобы освободить место для новой карточки экосистемы.



Например: вы берёте верхнюю карточку из красной колоды и кладёте её на пустое место для карточки на вашем планшете сверху.



Обменять биомы

Потратьте 1 указанный (слева) биом, чтобы получить 1 указанный (справа) биом один раз.

Например: вы можете потратить 1 водоросли, чтобы поднять жетон воды на 1 ячейку выше.



Преподнести дар мудрецу

Выберите любого мудреца. Если вы ещё не преподносили дары выбранному мудрецу и на его счётчике нет вашего кубика, возьмите 1 кубик дара с вашего планшета и поместите его на клетку со значением «1» на счётчике даров выбранного мудреца. Если на счётчике даров этого мудреца уже есть ваш кубик, переместите его на клетку правее.

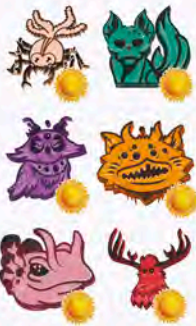
На счётчике даров одного мудреца может быть только по 1 кубик каждого игрока, при этом все они могут располагаться на одной клетке. Вы не можете перемещать кубик дальше третьей клетки на счётчике даров. Кубики остаются на счётчике даров мудреца до конца игры, и вы не можете их обменять на какие-либо награды (см. «Награды мудрецов» на стр. 11).



Если рядом с этим символом есть квадрат, идентифицирующий мудреца, вы должны преподнести ваш кубик дара указанному мудрецу, как описано выше.

Кубики даров символизируют сувениры, песни и услуги, уникальные для вашей деревни. В начале игры у вас есть кубики, и вам не нужно тратить какие-либо биомы при выполнении действия «Преподнести дар мудрецу».





Добавить существо в Приграничье

Когда вы активируете один из следующих символов:

1. Продвиньте жетон солнца на 1 ячейку вперёд (в направлении конца трека).



2. Возьмите фишку изображённого существа из запаса рядом с игровым полем и положите её в зону Приграничья на верхнюю свободную клетку в колонку этого существа. Сразу же получите награду за клетку, на которую вы кладёте существо.



Продвижение жетона солнца в конечном итоге приведёт к концу игры, см. стр. 12. Если жетон солнца уже находится на последней ячейке, не передвигайте его дальше.



Например: вы привлекаете муравьиного паука и передвигаете жетон солнца на одну ячейку вперёд. Вы кладёте фишку существа на верхнюю клетку в колонку муравьиного паука, на которой ещё нет существа. На этой клетке есть жетон бонуса **Е**, поэтому вы получаете 6 очков духа и возвращаете жетон бонуса в коробку, а затем кладёте фишку существа на эту клетку.



Если на этой клетке есть жетон бонуса, немедленно получите награду, указанную на жетоне, вместо награды, показанной на ячейке под жетоном, а затем верните этот жетон бонуса в коробку с игрой. Жетоны бонуса дают единовременный бонус игроку, который первым добавит в Приграничье каждый тип существ.



Если в запасе не осталось таких существ или в колонке нет доступных клеток, пропустите этот шаг. Однако вы всё равно должны передвинуть жетон солнца.



Награды мудрецов

Получите награды от соответствующего мудреца, обозначенного квадратным символом . Получите от этого мудреца количество наград в зависимости от количества даров, которые вы ему преподнесли. Если вы не преподнесли этому мудрецу никаких даров, пропустите эту награду.



Этот символ изображён на самой нижней ячейке наград каждого мудреца. Вы можете выбрать награду рядом с этим символом в качестве одной из своих наград только в том случае, если действие выполняет молодой житель деревни или старожил. Старейшины (большие фишки) не могут получить нижнюю награду.



Например: если Аня активирует символ награды мудреца , она может получить до двух различных наград справа от мудреца. Старейшины не могут получить нижнюю награду.



Поместить 1 жителя деревни на дорожку

Когда вы активируете этот символ, вы можете не применять его эффект. См. стр. 6 «Поместите 1 жителя деревни на дорожку».



Вернуть жителя деревни на ваш планшет

Возьмите этого жителя и поставьте его на ваш планшет в запас или соответствующую зону отдыха.



Получить или потерять очки духа

Получите или потеряйте указанное число очков духа. Когда вы получаете очки духа, двигайте счётчик духа вправо. Когда вы теряете очки духа, двигайте ваш счётчик духа влево.

Вы не можете активировать какой-либо эффект, который заставляет вас переместить счётчик духа влево дальше «-8». Любые очки духа, которые вы получаете свыше «8», тратятся впустую без какого-либо эффекта.

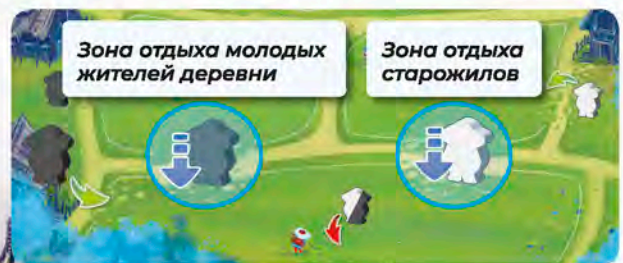


В очень редких случаях, когда вы не можете потерять необходимое число очков духа, а все ваши жители находятся на тропах в области воды, вы можете перед вашим ходом бесплатно вернуть в ваш запас одного из ваших старейшин, стоящего на тропе на символе . Затем сделайте ваш ход как обычно.



Подготовить жителей деревни

Переместите указанного жителя деревни из соответствующей зоны отдыха в запас. Если в зоне отдыха нет фишек, игнорируйте символы .



Поставить жителей на дорожки можно только из запаса.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда жетон солнца оказывается на последней ячейке трека солнца **A**, каждый игрок делает ещё по 2 дополнительных хода. После этого игра заканчивается. Перейдите к подсчёту очков.

Когда жетон солнца оказывается на последней ячейке трека солнца, текущий игрок завершает свой ход и берёт 2 сложенных друг на друга жетона солнца **B**. После того, как этот игрок завершит свой следующий (первый дополнительный) ход, он сбрасывает один жетон солнца. В конце своего второго дополнительного хода этот игрок сбрасывает второй жетон солнца. После этого игра заканчивается — перейдите к подсчёту очков.

Два сложенных друг на друга жетона солнца **B** используются в игре только для отслеживания, что все игроки сделали по два дополнительных хода.





Жетон солнца перемещается, когда в Приграничье на игровом поле выкладывается существо.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


После того, как все игроки сделали дополнительные ходы, игроки подсчитывают очки в следующем порядке:



 За каждое **существо**, которое находится у вас в **зоне**, потеряйте 3 очка духа.

 Получите или потеряйте **очки восстановления** в зависимости от того, где находится ваш жетон на счётчике духа. Например, **Аня** теряет 10 очков восстановления, **Глеб** теряет 5 очков восстановления, а **Егор** получает 5 очков восстановления.



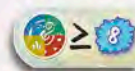
 Посчитайте очки за каждый **жетон сезона** справа налево (см. описание справа).

 Подсчитайте очки за **существа** (см. описание ниже).

Подсчёт очков за жетоны сезонов

На жетонах сезонов указано условие и основное количество очков восстановления. Умножьте его во столько раз, сколько раз вы смогли выполнить условие. Вы не можете получить больше 8 очков таким образом.

После того, как вы подсчитываете основные очки восстановления за жетон сезона, умножьте результат (максимум 8) на множитель очков восстановления, которого вы достигли на треке сезонов (ячейка на треке сезона, на которой расположен ваш кубик). Полученное значение и будет вашими общими очками за этот сезон. Подсчитайте очки за каждый сезон таким образом.





Важно: максимальное число основных очков восстановления за каждый сезон равно 8. Максимальный множитель за любой сезон — 6. Таким образом, максимум за каждый сезон вы можете получить 48 очков. Если по условиям сезона вы можете получить больше 8 очков восстановления (например, 3 очка восстановления \times 3), то значение основных очков восстановления всё равно будет 8.


Подсчёт очков за существ


Существа в вашей экосистеме приносят очки восстановления в зависимости от того, рядом с какими средами обитания они находятся, какие существа находятся по вертикали и по горизонтали от них, а также за выполнение некоторых других условий.

Совет: используйте памятки, чтобы вам было проще подсчитать очки за существ.

 Каждая грибная лягушка приносит 3 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с деревьями.

 Каждый рогатый червь приносит 3 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с кораллами.


 Каждый глазастый хомяк приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с цветами, а также дополнительно 3 очка за каждую грибную лягушку по вертикали и по горизонтали.

 Каждый лесной кот приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с водорослями, а также дополнительно 3 очка восстановления за каждого рогатого червя по вертикали и по горизонтали.


Примечание: проведите прямую линию вверх, вниз, вправо и влево от каждого глазастого хомяка и лесного кота, чтобы определить, за каких грибных лягушек и рогатых червей соответственно они принесут очки.


Важно: глазастый хомяк и лесной кот приносят очки за существ, которые находятся в нужных направлениях, даже если перекрёстки не завершены. Однако если направление прерывается (на краю карточки), то за это существо вы не получаете очки.



 Каждая мудрая сова приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с грибами, а также 1 очко восстановления за каждые 2 дара, которые вы преподнесли всем мудрецам.

Кубик на 1-й клетке счётчика даров мудреца считается одним даром, на 2-й — двумя дарами, на 3-й — тремя дарами. Сложите все дары и разделите получившееся значение на 2, округляя в меньшую сторону, чтобы получить очки восстановления.

 Каждый муравьиный паук приносит 2 очка восстановления за все разные прилегающие к нему среды обитания (включая камни и воду).

 Каждое существо приносит в два раза больше очков восстановления, если рядом с ним есть 1 или более среды обитания с водой. Дополнительные прилегающие среды обитания с водой не увеличивают множитель.

Игрок с наибольшим количеством очков восстановления становится победителем. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, сравните следующие параметры:

1. 🐾 Игрок с наибольшим количеством существ в своей экосистеме становится победителем;
2. 🧠 Игрок с наибольшим числом очков духа становится победителем;
3. 🎮 Игрок, дальше продвинувшийся на треках сезонов, становится победителем. (Сложите множители, указанные на всех ячейках треков сезонов, занятых кубиками игрока. Игрок с большей суммой становится победителем.)

Если ничья всё равно сохраняется, эти игроки делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Экосистема приносит очки:

1. Эта **грибная лягушка** **А** приносит 9 очков восстановления за 3 соседние среды обитания с **деревьями**. Другая **грибная лягушка** **Б** приносит 6 очков восстановления за 2 среды обитания с **деревьями**, но так как рядом с ней находится среда обитания с **водой**, эти очки удваиваются, и эта **лягушка** приносит 12 очков восстановления. Итого эти **грибные лягушки** приносят $9 + 12 = 21$ очко.
2. **Рогатый червь** **В** приносит 12 очков восстановления: рядом с ним находятся 2 среды обитания с **кораллами** и 1 среда обитания с **водой** ($3 \times 2 = 6$; $6 \times 2 = 12$).
3. **Глазастый хомяк** **Г** приносит 2 очка восстановления за 1 соседнюю среду обитания с **цветами**, а также дополнительно по 3 очка восстановления за **грибных лягушек** **Д** по вертикали и горизонтали. Рядом с ним также есть среда обитания с **водой**, поэтому очки восстановления удваиваются. Этот **глазастый хомяк** приносит $8 \times 2 = 16$ очков.
4. Рядом с **муравьиным пауком** **Е** 4 разные среды обитания, поэтому он приносит 8 очков восстановления. Рядом с другим **муравьиным пауком** **Ж** только 3 разные среды обитания, поэтому он приносит 6 очков восстановления. Итого эти два **муравьиных паука** приносят $8 + 6 = 14$ очков.

В экосистеме нет **лесного кота** и **мудрой совы**, поэтому за них очки не начисляются.

Итого эта экосистема приносит 63 очка восстановления.





ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Компоненты игры в одиночном режиме

1 планшет Феронии



Примечание: это не отдельный компонент. Используйте обратную сторону любого планшета игрока.

12 карточек Феронии



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ В БАЗОВОМ ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

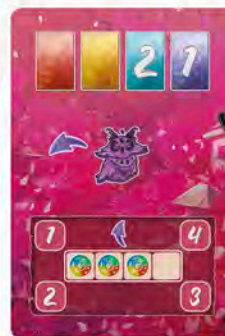
В одиночном режиме вы соревнуетесь с Феронией. Вы становитесь первым игроком, Ферония — вторым. Подготовьтесь к игре с двумя участниками по правилам игры в базовом режиме со следующими изменениями:

1. Выберите уровень сложности для Феронии: Выберите значение от 2 (очень легко) до 7 (очень сложно, хотя вы можете увеличить это число ещё больше, чтобы усложнить задачу). Ферония в конце игры получит больше очков восстановления в зависимости от выбранного значения.
2. Выложите планшет Феронии рядом с полем.
3. Перемешайте карточки Феронии **A** и положите их лицевой стороной вниз рядом с планшетом Феронии.



ПОДГОТОВКА ФЕРОНИИ К ИГРЕ

4. Выберите 3 комплекта компонентов любых оставшихся цветов для Феронии. Верните в коробку с игрой все компоненты 4-го, неиспользованного, комплекта.
5. Дайте Феронии 5 фишек старейшин и поместите их в её запас **B**. Фишки могут быть любого цвета, который использует Ферония. Верните оставшегося старейшину в коробку.
6. Дайте Феронии 1 фишку молодого жителя и поместите её в начало счётчика экосистемы на её планшете **C**. Фишка может быть любого из трёх используемых цветов.
7. Дайте Феронии 1 фишку старожилы и 2 жетона для подсчёта очков восстановления; поместите фишку старожилы и один жетон на цифру «0» счётчика очков восстановления, а другой жетон на «00». Фишка и жетоны могут быть любого из трёх цветов, которые использует Ферония.
8. Верните все оставшиеся компоненты трёх цветов Феронии в коробку с игрой. Ферония не отслеживает очки духа, не имеет и не размещает фишки молодых жителей и старейшин и кубики даров, а также не берёт стартовую карточку экосистемы. Она также не размещает кубики на треке сезонов.



Ферония использует фишку старожилы на счётчике очков восстановления. В конце игры вы должны умножить уровень сложности на значение, которого достиг жетон старожилы на счётчике очков восстановления. Чем дальше продвинется жетон старожилы, тем больше очков получит Ферония.

КАРТОЧКИ ЭКОСИСТЕМЫ ФЕРОНИИ

9. Возьмите себе случайную стартовую карточку экосистемы, как обычно; верните оставшиеся 4 карточки в коробку.
10. Дайте Феронии верхнюю карточку экосистемы из каждой колоды следующим образом:
 - Поместите карточку с 3 символами биомов на левое место для карточки на её планшете **D**.
 - Поместите карточку с 4 символами биомов на центральное место для карточки на её планшете **E**.
 - Поместите оставшиеся 2 карточки стопкой на правое место для карточки так, чтобы сверху колоды была карточка с 5 символами биомов **F**.

РАЗМЕЩЕНИЕ СТАРТОВЫХ ЖИТЕЛЕЙ ДЕРЕВНИ

Поскольку Ферония является вторым игроком, она добавляет своего жителя деревни на дорожку раньше вас во время подготовки к игре.

Возьмите первую карточку из колоды карточек Феронии, поместите жителя из запаса Феронии на дорожку, отмеченную цифрой «1» на этой карточке (см. стр. 16), затем продвиньте эту дорожку на 1 клетку. После этого разместите вашего жителя как обычно.



ХОД ФЕРОНИИ

Во время каждого хода Феронии следуйте структуре хода, которая немного отличается от обычного хода игрока:

1. Возьмите 1 карточку из колоды карточек Феронии и положите её лицевой стороной вверх.
2. Добавьте на дорожки до 2 жителей деревни.
3. Активируйте всех жителей деревни на тропах.
4. Восстановите экосистему на 1 карточке экосистемы (если возможно).
5. Обновите резерв биомов и продвиньте дорожки.

Шаг 1: Возьмите 1 карточку

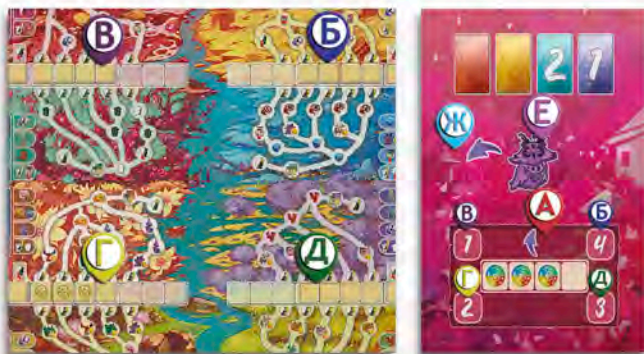
Возьмите верхнюю карточку из колоды карточек Феронии и положите её на стол рядом с планшетом Феронии. Теперь это активная карточка.

Эта карточка поможет Феронии принимать решения, пока не будет открыта новая. Если колода пуста, а вам нужно открыть карточку, перетасуйте уже использованные карточки, чтобы создать новую колоду.

Шаг 2: Добавьте на дорожки до 2 жителей деревни

Добавьте до 2 жителей деревни Феронии (взятых из её запаса) на 2 разные дорожки. На активной карточке изображена конкретная дорожка **А** с четырьмя цифрами вокруг неё, по одной в каждом углу дорожки.

Если в запасе Феронии остался только 1 житель, не размещайте второго жителя.



- Каждый угол представляет собой дорожку в том порядке, в котором они расположены на игровом поле. Например, верхний правый угол **Б** представляет собой дорожку в правом верхнем углу поля.
- Цифра означает порядок. Первого жителя деревни Ферония разместит на дорожку «1» **В**, второго — на дорожку «2» **Г**, и так далее.

Если на дорожке на карточке изображены символы сезона **А**, Ферония сначала пытается разместить жителей деревни на дорожках с символом сезона рядом с символом **А**, проверяя дорожки в порядке, указанном цифрами на карте, от «1» до «4». Если после проверки по порядку всех 4 дорожек Ферония всё ещё не разместила обоих своих жителей, поместите первого жителя на дорожку «1», а второго (если есть) на дорожку «2». Когда Ферония размещает жителя деревни на любом символе сезона, продвиньте старожилу деревни Феронии на 1 клетку вперёд на счётчике очков восстановления.

Например: у Феронии в запасе 2 жителя. На дорожке на карточке есть символы сезона, поэтому в первую очередь она пытается разместить жителей на дорожки, где есть символы сезона **А (следуя порядку, указанному на карточке).**

Только на дорожке «2» есть символ сезона, на который можно разместить жителя, поэтому Ферония размещает на этой дорожке **Г своего первого жителя; и в результате старожил Феронии продвигается на 1 клетку вперёд на счётчике очков восстановления. Поскольку ей нужно разместить ещё одного жителя деревни, но ни на одной другой дорожке нет символа сезона, Ферония размещает его на дорожке «1» **В**.**

По умолчанию Ферония только активирует символы/получает награды на дорожках, тропах и в резерве биомов.

Другими словами, Ферония никогда не получает награды мудрецов, награды на карточках восстановленных экосистем или за размещение существ в Приграничье.

Ферония не отслеживает очки духа, поэтому не обращайте внимания на количество очков духа, которые она должна потерять (считайте, что Ферония их автоматически потеряла). Например, Ферония может пройти по тропам воды, не теряя духа.

Шаг 3: Активируйте жителей Феронии

Если на тропах есть жители Феронии, она активирует всех своих жителей на этих тропах (но не тех, кто ещё находится на дорожках).

Следуйте порядку, указанному на карточке Феронии, которую вы открыли, и активируйте всех жителей в любом порядке сначала на тропе дорожки «1», затем на тропе дорожки «2» и так далее.

Когда вы активируете жителей деревни, Ферония продвигается по тропам и активирует все символы как обычно.



Символы биомов активируются как обычно. Вы должны продвинуть верхнюю половину жетона соответствующего биома на 1 позицию выше в резерве биомов.

Следующие символы активируются с изменениями для Феронии:



Добавить существо

Продвиньте жетон солнца на 1 ячейку вперёд и добавьте существо в Приграничье на игровом поле как обычно. Уберите жетон бонуса, если это первое существо такого типа. Однако помните, что Ферония никогда не получает награды за размещение существ в Приграничье.



Привлечь существо

Возьмите из Приграничья существо, изображённое на карточке Феронии **Е**, если возможно, и положите его на планшет Феронии в зону привлечённых существ.

- Если изображённого существа нет в Приграничье, следуйте направлению стрелки **Е**, пока не найдёте существо доступного типа в Приграничье. Начните с начала, если вы дошли до границы Приграничья.
- Если Ферония должна взять второе существо этим же жителем, возьмите существо другого типа (если возможно), следуя направлению стрелки **Е**, чтобы найти существо следующего типа, которое можно взять.
- Если в Приграничье нет существ, которых можно взять, за каждое существо, которое Ферония не может взять, продвиньте старожилу Феронии на 1 клетку вперёд на счётчике очков восстановления.

Существа остаются на планшете Феронии до финального подсчёта очков. Помните, что Ферония никогда не получает очки духа за взятие существ из Приграничья. Как обычно, забирая существо из Приграничья, вы должны взять самое нижнее существо из колонки существа.



Взять 1 карточку экосистемы

Ферония берёт верхнюю карточку экосистемы из колоды, отмеченной цифрой «1» на её карточке. Если Ферония активирует этот символ тем же жителем ещё раз и, таким образом, она должна взять 2 карточки экосистемы, то Ферония берёт верхнюю карточку из колоды, отмеченной цифрой «2».

Цвет карточек и их расположение относительно друг друга обозначают колоду/цвет карточки, к которой относится цифра. Если в колоде нет карточек, попытайтесь взять карточку из колоды, отмеченную следующей цифрой. Если в этой колоде тоже нет карт, попробуйте взять карточку из колоды слева от указанной колоды, начиная с начала по мере необходимости. В редких случаях, если ни в одной колоде нет карточек, пропустите этот шаг.

- Поместите, двигаясь слева направо, каждую взятую карточку на пустые места для карточек на планшете Феронии в том порядке, в котором карточки были взяты.
- Если на двух первых местах уже лежат карточки, положите новые карточки на крайнее правое место в том порядке, в котором они были взяты. На крайнем правом месте может находиться любое количество карточек..



Не применяйте обычные эффекты следующих символов:

Вместо этого продвиньте фишку старожилы Феронии на 1 клетку вперёд на счётчике очков восстановления.



Награды мудрецов

Игнорируйте этот символ, так как Ферония никогда не приносит дары мудрецам и не получает от них награды.

Шаг 4: Восстановите экосистему на 1 карточке

Ферония пытается восстановить экосистему на 1 карточке, начиная с самой левой доступной карточки.

Ферония должна потратить биомы, чтобы восстановить экосистему на карточке на своём планшете как обычно. Если она не может восстановить экосистему на крайней левой карточке, она попытается восстановить экосистему на средней карточке, а если и на ней не удаётся восстановить экосистему, то Ферония пытается восстановить экосистему на верхней карточке справа. Ферония может восстановить экосистему только на верхней карточке в колоде на правом месте для карточек.

Если Ферония не может восстановить экосистему ни на одной карточке, вместо этого продвиньте жителя Феронии на её счётчике экосистемы на 1 клетку вверх (на треке справа на её планшете).

- Каждый символ воды, до которого доходит этот житель, и ниже, представляет собой 1 биом воды, который может использовать для восстановления экосистемы только Ферония.
- Ферония использует воду только в случае необходимости (она всегда сначала использует общедоступные биомы и общедоступную воду, если это возможно, чтобы восстановить экосистему).
- Если Ферония использовала 1 воду и больше, переместите её жителя на счётчике экосистемы на 2 клетки вниз (независимо от того, сколько воды она потратила со своего счётчика для восстановления экосистемы одной карточкой).

Когда Ферония восстанавливает экосистему на карточке:

- Переверните эту карточку и поместите её в специально отведённое место рядом с её планшетом, создав колоду карточек восстановленных экосистем.
- Сдвиньте другие карточки над её планшетом влево, чтобы заполнить пустые места (при необходимости, средняя карточка перемещается на крайнее левое место, а верхняя карточка колоды справа перемещается на среднее место).

Напоминание: Ферония никогда не получает награды и не активирует символы, изображённые на её карточке восстановленной экосистемы.

Например: для восстановления экосистемы на карточке требуется 1 дерево, 2 цветка, 2 гриба и 1 водоросль. В резерве биомов достаточно деревьев и цветов, а также 1 общая вода, которую можно использовать в качестве необходимого 1 биом водорослей. После расходования всех этих биомов всё равно необходимо заплатить 2 гриба, поэтому Ферония использует 2 воды со своего счётчика экосистемы и перемещает своего жителя по нему на 2 клетки вниз (житель всегда перемещается на 2 клетки, независимо от того, сколько воды было использовано).

Шаг 5: Обновите резерв биомов и продвиньте дорожки

Ферония обновляет резерв биомов, как и любой другой игрок, получая очки восстановления за биомы, которые были получены во время её хода и не потрачены. Ферония также передвигает все дорожки, как и любой другой игрок, в зависимости от того, сколько её жителей находится на каждой дорожке.

Ферония выставляет жителей одного типа, поэтому она всегда передвигает дорожки на 1 клетку за каждого своего жителя, находящегося на ней.

Каждый раз, когда дорожки по какой-либо причине продвигаются вперёд (в том числе во время вашего хода), проверяйте, кого из жителей Ферония снимает с них, следуя этим правилам:

Когда:

- Как только житель Феронии переместится на 4 или более клеток на дорожке, немедленно уберите его и поместите в начало тропы, рядом с которой он стоит.
- Если на дорожке есть 2 жителя Феронии, сразу после перемещения этой дорожки уберите самого ближнего к центру поля жителя с этой дорожки и поместите его на примыкающую к дорожке тропу.

Куда:

- Ориентируйтесь на стрелки вверх/вниз на карточке Феронии, чтобы решить, на какую тропу разместить жителя Феронии (над или под дорожкой).
- Если какой-то житель Феронии уже есть на тропе в этой зоне, разместите жителя в другой зоне тропы (например, если у Феронии уже есть житель на тропах под дорожкой, разместите нового жителя на тропах над дорожкой).



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ФЕРОНИИ В КОНЦЕ ИГРЫ

Игра заканчивается как обычно. Когда жетон солнца оказывается на последней клетке трека солнца, вы и Ферония делаете по 2 дополнительных хода.

Вы считаете ваши очки как обычно. Подсчёт очков Феронии проходит иначе. Ферония получает очки за обновление биомов в шаге 5 как обычно.

Во время финального подсчёта очков:

Продвиньте старожила Феронии на счётчике очков восстановления на 1 клетку за:

- каждое привлечённое существо на её планшете;
- каждую карточку в её колоде карточек восстановленных экосистем;
- каждые 2 карточки (округляя в меньшую сторону) на крайнем правом месте для карточек экосистем на её планшете;
- каждого неактивированного жителя в начале троп.

Ферония получает дополнительные очки восстановления за каждую клетку, на которую продвинулся её старожил на счётчике очков восстановления, умноженные на уровень сложности, который вы выбрали в начале игры.

Если после подсчёта очков в финале у вас будет больше очков восстановления, вы побеждаете. В противном случае побеждает Ферония.

Например: Ферония заработала 30 очков восстановления во время игры за полученные и не потраченные биомы. Ферония также продвинула своего старожила деревни на 20 клеток на счётчике очков восстановления. Вы выбрали уровень сложности 5, поэтому Ферония получает $5 \times 20 = 100$ очков восстановления за своего старожила. Итоговый результат Феронии — 130 очков восстановления.



ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



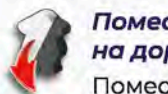
Восстановить биом

Продвиньте верхнюю половину жетона соответствующего биома на 1 позицию в резерве биомов. Если жетон уже находится на позиции «В», жетон дальше не двигается.



Подготовить жителей деревни

Переместите указанного жителя деревни из соответствующей зоны отдыха в ваш запас. Когда в запасе нет фишек, игнорируйте эти символы.



Поместить 1 жителя деревни на дорожку

Поместите 1 жителя деревни на дорожку. Когда вы активируете этот символ, вы можете не применять его эффект. См. стр. 6 «Поместите 1 жителя деревни на дорожку».



Вернуть жителя деревни на ваш планшет

Возьмите этого жителя и поставьте его на ваш планшет на соответствующее место.



Передвинуть 1 дорожку

Выберите одну дорожку и передвиньте обе её части на 1 ячейку вперёд в направлении центра игрового поля. Жители деревни, которые стоят на дорожке, передвигаются вместе с ней.

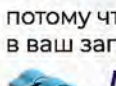


Продвинуть дорожки

Каждая дорожка, на которой есть ваш житель, будет передвигаться следующим образом: за каждого старейшину или молодого жителя деревни продвиньте дорожку на 1 клетку вперёд; за каждого старожила — подвиньте дорожку на 2 клетки вперёд.



Старейшины (большая фишка с чёрным изображением). Продвиньте дорожку на 1 клетку. Старейшину не надо подготавливать,



потому что он всегда возвращается в ваш запас готовым к странствию.



Молодой житель деревни (маленькая фишка с тёмным изображением). Продвиньте дорожку на 1 клетку.



Старожил (маленькая фишка со светлым изображением).

Продвиньте дорожку на 2 клетки вперёд.



Обменять биомы

Потратьте 1 указанный (слева) биом, чтобы получить 1 указанный (справа) биом один раз.



Восстановить экосистему на 1 карточке

Потратьте все указанные внизу карточки биомы, чтобы восстановить экосистему на 1 карточке. Получите награды, указанные сверху карточки восстановленной экосистемы. Затем переверните карточку и положите её лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом. Добавьте карточку в вашу экосистему в конце вашего хода.



Взять 1 карточку экосистемы

Вы можете взять 1 карточку экосистемы (верхнюю карточку в колоде) и положить её на пустое место для карточки экосистемы на вашем планшете стороной с требованиями вверх.



Привлечь существо

Выберите 1 существо из Приграничья на игровом поле (самое нижнее существо из колонки существа выбранного вида): получите очки духа, как показано в ряду этого существа, затем положите фишку существа в зону привлечённых существ на вашем планшете.



Обновить карточки экосистем

Вы можете убрать под низ колоды верхние карточки из всех четырёх колод карточек экосистем. Вы можете убрать либо только все карточки, либо ни одной.



Получить или потерять очки духа

Получите или потеряйте указанное число очков духа. Когда вы получаете очки духа, двигайте счётчик духа вправо. Когда вы теряете очки духа, двигайте ваш счётчик духа влево.



Обновить резерв биомов

Передвиньте все нижние половинки жетонов биомов вверх, чтобы они соединились с верхними половинками жетонов соответствующих биомов. При этом вы получаете все очки восстановления, мимо которых передвигается жетон или на которых он оказывается после передвижения.



Поменять местами части дорожки

Когда дорожка передвинется в сумме на 4 ячейки, на поле будет виден символ . Когда это произойдёт, сразу же возьмите часть дорожки, которая находится ближе к центру поля, и переложите её на освободившиеся 4 ячейки дорожки. Продолжайте перемещать дорожку на оставшиеся ячейки, если требуется.



Добавить существо в Пригранижье

Продвиньте жетон солнца на 1 ячейку вперёд (в направлении конца трека). Возьмите фишку изображённого существа из запаса рядом с игровым полем и положите её в зону Приграничья на верхнюю свободную клетку в колонку этого существа. Сразу же получите награду за клетку, на которую вы кладёте существо. Если на этой клетке есть жетон бонуса , немедленно получите награду, указанную на жетоне, вместо награды, показанной на ячейке под жетоном, а затем верните этот жетон бонуса в коробку с игрой.



Преподнести дар мудрецу

Выберите 1 действие: либо возьмите 1 кубик дара с вашего планшета и поместите его на клетку со значением «1» на счётчике даров любого мудреца, которому вы ещё не преподносили дары (на его счётчике даров нет вашего кубика); либо, если вы уже преподносили дары выбранному мудрецу, передвиньте ваш кубик на клетку правее на счётчике даров этого мудреца.



Преподнести дар соответствующему мудрецу

Если рядом с этим символом есть квадрат, идентифицирующий мудреца, вы должны преподнести ваш кубик дара именно этому мудрецу, как указано выше.



Награды мудрецов

Получите награды от соответствующего мудреца, обозначенного квадратным символом . Получите от этого мудреца количество наград в зависимости от количества даров, которые вы ему преподнесли. Если вы не преподнесли этому мудрецу никаких даров, пропустите эту награду.



Вы можете выбрать эту награду только в том случае, если действие выполняет молодой житель деревни или старожил. Старейшины (большие фишки) не могут получить нижнюю награду.



Сезоны

Продвиньте ваш кубик на 1 клетку выше на указанном треке сезона.

Награды сезонов



Получите 1 очко восстановления за каждый дар, который вы преподнесли всем мудрецам (кубики на ячейках 2/3 считаются как 2/3 дара).



Получите 1 очко восстановления за каждую клетку, на которую продвинулись все ваши кубики на треках сезонов (суммарно).



Получите 2 очка восстановления за каждое существо, расположенное на одной прямой по горизонтали или вертикали. Вы можете получить очки только за одну прямую, которая принесёт наибольшее число очков.



Получите 1 очко восстановления за каждую видимую (не закрытую другими картами) среду обитания с камнем в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждое существо, рядом с которым есть 1 и более среда обитания с водой в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждое существо, рядом с которым нет ни одной среды обитания с водой в вашей экосистеме.



Получите 3 очка восстановления за каждую карточку экосистемы, оставшуюся у вас рядом с планшетом игрока (невосстановленную).



Получите 3 очка восстановления за каждого молодого жителя деревни или старожил в вашем запасе.



Получите очки восстановления в зависимости от положения вашего жетона на счётчике очков духа выше «0» (если жетон находится в отрицательном диапазоне, то вы получаете 0 очков).



Получите 2 очка восстановления за каждую среду обитания с водой в вашей экосистеме.



Получите 1 очко восстановления за каждую карточку в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждый тип существ в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждую **грибную лягушку** и 2 очка восстановления за каждого **рогатого червя** в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждого **глазастого хомяка** и 2 очка восстановления за каждого **лесного кота** в вашей экосистеме.



Получите 2 очка восстановления за каждого **муравьиного паука** и 2 очка восстановления за каждую **мудрую сову** в вашей экосистеме.



КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ХОД ИГРОКА

В **ваш ход** выполните по порядку следующие шаги:

ШАГ 1: или

Поместите 1 жителя деревни на дорожку ИЛИ передвиньте 1 дорожку

Вы также можете дополнительно потратить очки духа (в зависимости от числа игроков), чтобы выполнить одно из этих действий ещё раз (см. стр. 6).

ШАГ 2:

Активируйте жителей

Вы можете активировать до двух жителей бесплатно. Если вы хотите активировать третьего жителя, потратьте 2 очка духа (см. стр. 7).

ШАГ 3:

Восстановите экосистему

Вы можете выполнить требования 1 карточки экосистемы и восстановить экосистему на этой карточке (см. стр. 7).

ШАГ 4:

Обновите резерв биомов И продвиньте дорожки

Вы обязаны выполнить оба этих действия (см. стр. 8).

В конце вашего хода:

- добавьте карточку восстановленной экосистемы в вашу экосистему (если можете),
- и затем добавьте всех привлечённых существ (см. стр. 9).

СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ В БАЗОВОМ РЕЖИМЕ	2
ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ОБЗОР ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ	3
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ	5
ХОД ИГРЫ	6
Шаг 1: Поместите 1 жителя деревни на дорожку ИЛИ передвиньте 1 дорожку	6
Шаг 2: Активируйте жителей	7
Шаг 3: Восстановите экосистему	7
Шаг 4: Обновите резерв биомов И продвиньте дорожки	8
Конец хода	9
ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ НАГРАД	10
КОНЕЦ ИГРЫ	12
ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ	15
ХОД ФЕРОНИИ	16
ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ	18
КРАТКАЯ ПАМЯТКА	20

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ в конце игры (см. стр. 12)



За каждое **существо**, которое находится у вас в **заgone**, потеряйте 3 очка духа.



Получите или потеряйте **очки восстановления** в зависимости от того, где находится ваш жетон на счётчике духа.



Посчитайте очки за каждый **жетон сезона** справа налево.



Подсчитайте очки за **сущест**в (см. описание ниже).

Описание существ и подсчёт очков за них (см. стр. 12)



Каждая **грибная лягушка** приносит 3 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с **деревьями**.



Каждый **рогатый червь** приносит 3 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с **кораллами**.



Каждый **глазастый хомяк** приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с **цветами**, а также дополнительно 3 очка за каждую **грибную лягушку** по вертикали и по горизонтали.



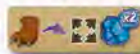
Каждый **лесной кот** приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с **водорослями**, а также дополнительно 3 очка восстановления за каждого **рогатого червя** по вертикали и по горизонтали.



Каждая **мудрая сова** приносит 2 очка восстановления за каждую соседнюю среду обитания с **грибами**, а также 1 очко восстановления за каждые 2 дара, которые вы преподнесли всем мудрецам.



Каждый **муравьиный паук** приносит 2 очка восстановления за каждую разную соседнюю среду обитания (включая камни и **воду**).



Каждое существо приносит в два раза больше очков восстановления, если рядом с ним есть 1 или более среды обитания с **водой**. Дополнительные прилегающие среды обитания с **водой** не увеличивают множитель.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» 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 www.lifestyleltd.ru/authors



Автор игры: **Дани Гарсия**
 Ведущий разработчик: **Джонни Пак**
 Автор игры в одиночном режиме: **Дани Гарсия**
 Соработчик: **Дэвид Дигби**
 Иллюстраторы и дизайнеры: **Николас Гендрон, Хавьер Инкголем, Джонатан Бобал, Себастьян Козинер, Флорентина Батлер**

Автор игры благодарит всех, кто принимал участие в тестировании игры, особенно тех, кто набирал 700+ очков. Да, пришлось немного над этим поработать. Создатели игры также благодарят всех, кто помог пройти «Арборее» путь до издания.

Над русским изданием работали:

Руководитель редакции:
Анастасия Дурова
 Перевод на русский язык:
Анастасия Губанова
 Корректор: **Маргарита Наташина**

Вёрстка: **Валерий Заверьяев**
 Технолог: **Юрий Хмелевской, Кристина Балакирова**
 Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.