

FOREST ADVENTURE

RUS



С 6 лет



2–4 игрока



В комплекте: 8 карточек *старт* и *финиш*, 45 карточек *препятствие*, 3 карточки *бонус*.



Старт/финиш



Препятствия

Бонус



Цель игры: заработать больше всех очков.



Подготовка к игре: каждый игрок кладет по одной карточке *старт* и *финиш* перед собой.

- При игре вчетвером используются все карточки *препятствие* и *бонус*.
- При игре втроем карточки *препятствие* с зайцами на рубашках и карточка *бонус +1* не используются.
- При игре вдвоем карточки *препятствие* с лисами и зайцами на рубашках и карточки *бонус +1* и *+2* не используются.

Карточку *бонус* следует положить рядом и использовать в конце партии. Перемешайте карточки *препятствие* и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Откройте две первые карточки стопки и положите их рядом лицевой стороной вверх.

Партия проходит в 2 этапа: на этапе набора карточек игроки берут карточки *препятствие*, а затем, на этапе строительства, они стоят свою канатную трассу.

1) Этап набора карточек

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он берет одну из двух открытых карточек *препятствие* и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз. На место взятой карточки он кладет следующую карточку из стопки. Затем карточку *препятствие* выбирает следующий игрок и так далее, пока не останется только одна карточка. Эта карточка выходит из игры, и начинается второй этап.

Примечание. На этом этапе игроки не могут смотреть карточки

2) Этап строительства

На этом этапе все игроки действуют одновременно. По команде они переворачивают свои карточки, набранные на первом этапе, и стараются построить как можно более длинную канатную трассу, выкладывая карточки в ряд.

- Трасса должна начинаться с карточки *старт* и заканчиваться карточкой *финиш*.
- Выкладывая рядом две карточки *препятствие*, следует соблюдать цвет площадки или соединять две половины препятствия на одном уровне.
- Запрещается соединять две половины площадки разного цвета или выкладывать одну половину препятствия без другой.

Правильное соединение



Неправильное соединение



Авторы игры: Либет и Пьер-Ив Лебо

Может получиться так, что игрок не смог использовать все набранные карточки. Тогда оставшиеся карточки выходят из игры. Закончив строительство трассы, игрок говорит *готово* и берет карточку *бонус* наибольшей стоимости. Партия для него заканчивается, и он больше не может изменять свою трассу.

Остальные игроки продолжают строительство и говорят *готово*, когда их трасса собрана. Если карточки *бонус* еще остались, они берут карточку *бонус* наибольшей стоимости.

Конец игры. Когда все игроки закончили строительство трасс, они проверяют их и подсчитывают очки: каждая выложенная карточка дает 1 очко. К этой сумме добавляются очки карточки *бонус*, если она была взята. Партию выигрывает игрок, набравший больше всех очков. При равенстве очков побеждает тот, у кого больше бонус.

Примечание. Неправильная трасса не приносит очков!