

УЮТНАЯ ОПУШКА КЛЕНОВАЯ ДОЛИНА

ИГРА РОБЕРТЫ ТЕЙЛОР
ИЛЛЮСТРАЦИИ ШОНЫ ДЖ. К. ТЕННИ



1-5



8+



60'

KTBG
КТН

В КЛЕНОВУЮ ДОЛИНУ ПРИШЛА ВЕСНА

В первый день весны зверушки Кленовой долины готовятся к ежегодному Весеннему фестивалю! Заботы по подготовке деревни легли на взрослых, а детям поручено отыскать в лесу самые разные ингредиенты для весёлого праздника. Соберите друзей, исследуйте Кленовую долину и смастерите коллекцию гостинцев, сочетающихся между собой. Праздник начнётся вечером — успеете всё сделать до захода солнца!

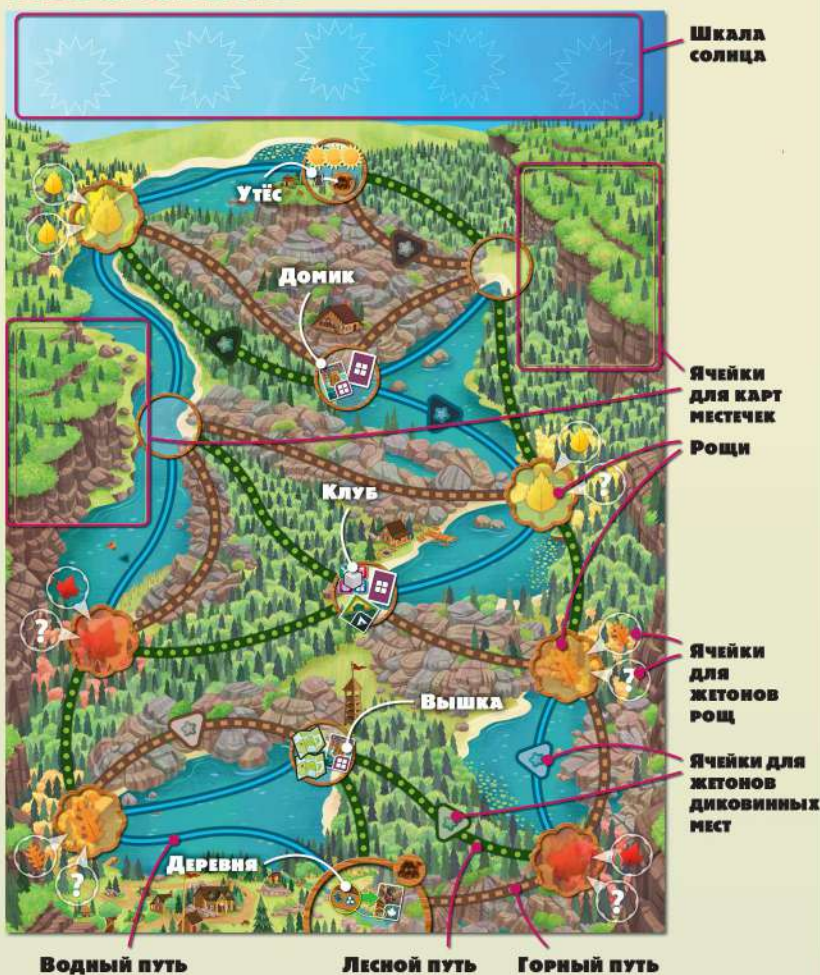
ПОБЕДИТ ТОТ, КТО ПРИНЕСЁТ БОЛЬШЕ РАДОСТИ!

Ваша цель — больше всех порадовать зверушек Кленовой долины в преддверии Весеннего фестиваля. Вы получаете праздничные очки (ПО) за то, что мастерите **гостинцы** для особенных **забав**. Чем больше ваш вклад в конкретную забаву, тем больше ПО она вам принесёт. Также вы получаете ПО за **друзей**, **нашивки** и **ресурсы**, которые останутся у вас в конце игры. Сделайте этот праздник неповторимым!



СОСТАВ ИГРЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



7 ЖЕТОНОВ СОЛНЦА

Жетон солнца указывает на *солнечный припас*, которого особенно много в текущем раунде.



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ (РЮКЗАКОВ)

Далее эти планшеты будут называться *рюкзаками*. Слева от рюкзака лежат гостинцы, которые вы **мастерите**. Справа от рюкзака лежат гостинцы, которые вы **несёте** для забавы. Нашивки лежат **под** рюкзаком. На обратной стороне планшета вы найдёте **шкалу подсчёта ПО**.



72 КАРТЫ ГОСТИНЦЕВ

Основное количество ПО вы получите за гостинцы, которые отнесёте на фестиваль.



7 КАРТ ЗАБАВ

Ваши гостинцы нужны для весёлых забав, устроенных в честь Весеннего фестиваля.



6 КАРТ МЕСТЕЧЕК

Это особые локации, которые меняются каждую партию.



40 КАРТ НАШИВОК

Эти нашивки отображают ваши особенные умения.



36 КАРТ ДРУЗЕЙ

Друзья помогут вам, если вы поделитесь с ними своими диковинками.

Тип пути

На игровом поле есть пути 3 типов:



Название

Способность

Стоимость в диковинках

Праздничные очки

5 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Это ваш персонаж. Он считается одной из карт друзей, если не указано иное.

Типы путей

Ваш персонаж знает пути **всех 3** типов, но в течение своего хода вы можете выбрать только один из них.



Название

Способность

5 ФИШЕК ПЕРСОНАЖЕЙ



Кролик



Дикобраз



Енот



Лиса



Белка

50 КУБИКОВ ИГРОКОВ

По 10 на каждого игрока.



1 ЖЕТОН ЧЕРВЯКА

Маркер первого игрока.



12 КАРТ ПРОГУЛКИ

Даже когда вы просто гуляете в лесу, вы находите припасы и диковинки.



20 ЖЕТОНОВ КАРТ МЕСТНОСТИ

Используйте их, чтобы ходить по путям, которых не знают ваши друзья.



13 ЖЕТОНОВ РОЩ

Эти жетоны показывают, какие **припасы** можно собрать в каждой **роще**. Жетоны рощ бывают 4 видов:



СМЕШАННЫЕ ДУБОВЫЕ 6x КЛЕНОВЫЕ 2x БУКОВЫЕ 3x

6 ЖЕТОНОВ ДИКОВИННЫХ МЕСТ

Этим жетонами отмечено, какие **диковинки** и на каких путях вы можете отыскать. Обратная сторона этих жетонов может быть:



ЧЕРНОЙ 3x

БЕЛОЙ 3x



126 ЖЕТОНОВ ПРИПАСОВ

Эти 7 типов ресурсов называются **припасами**. Диковинки (см. ниже) **не считаются** припасами. Символ означает «любой припас».



18 ЖЕТОНОВ ЖЕЛУДЕЙ



18 ЖЕТОНОВ ЯГОД



18 ЖЕТОНОВ ВЕТОК



18 ЖЕТОНОВ РОГОЗА



18 ЖЕТОНОВ ГЛИНЫ



18 ЖЕТОНОВ ЛИСТЬЕВ



18 ЖЕТОНОВ МЁДА



54 ЖЕТОНА ДИКОВИНОК

Эти 3 типа ресурсов называются **диковинками**. Диковинки **не считаются припасами** (см. выше). Символ означает «любая диковинка».



18 ЖЕТОНОВ ЖУКОВ



18 ЖЕТОНОВ ЦВЕТКОВ



18 ЖЕТОНОВ КАМУШКОВ

12 ЖЕТОНОВ МНОЖИТЕЛЕЙ

Если ресурсы в общем резерве закончились, используйте эти жетоны. Ресурс на жетоне множителя считается за 3 или 5 ресурсов своего типа, в зависимости от стороны жетона.

Например, этот жетон обозначает 3 мёда:



...а этот — 5 жуков:



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола.
- 2 Перемешайте карты местечек. Выложите случайные **карты местечек** в обе ячейки для этих карт, а остальные уберите в коробку.
- 3 Перемешайте **карты забав**. Выложите 3 случайные забавы над полем, а остальные уберите в коробку. Если вас меньше пяти, закройте кубиками **неиспользуемого цвета** ячейки гостинцев, предназначенные для **большого** количества игроков.
- 4 Отдельно перемешайте **карты гостинцев, нашивок и друзей**. Сформируйте из них **колоды**, а возле каждой колоды выложите **ряд** из 4 карт лицевой стороной вверх. Оставьте рядом с каждой колодой место для сброса.
 - Если в рядах есть одинаковые карты, положите копии в сброс и выложите вместо них новые карты. Повторяйте, пока все карты во всех рядах не будут разными.
- 5 Перемешайте **карты прогулок**, сформируйте колоду и положите её рядом с колодой друзей.
- 6 Случайным образом положите 6 чёрных и белых **жетонов диковинных мест** лицевой стороной вниз в соответствующие им ячейки на путях. Переверните эти жетоны.
- 7 Перемешайте **жетоны рощ** лицевой стороной вниз. Не переворачивая, случайным образом положите жетоны **бука, клёна и дуба** в соответствующие ячейки рощ. Переверните эти жетоны. В остальные ячейки рощ положите жетоны **смешанных** рощ; у вас должен остаться 1 жетон смешанной рощи. Переверните все жетоны смешанных рощ на поле. Если в какой-либо роще есть 2 жетона с одним и тем же припасом, поменяйте один из них на оставшийся жетон. В каждой роще должно быть 2 жетона с разными припасами. Оставшийся жетон рощи уберите в коробку.
- 8 Перемешайте **жетоны солнца** лицевой стороной вниз и сформируйте стопку рядом с полем. Положите верхний жетон солнца лицевой стороной вверх на первое (крайнее левое) деление **шкалы солнца**. Этот жетон показывает, какой припас в этом раунде будет **солнечным**.
- 9 Сложите **припасы** всех 7 типов, а также **диковинки** всех 3 типов и жетоны **карт местности** в отдельные кучки рядом с полем. Это резерв.



Используйте только те ряды, слева от которых указано количество участников этой партии. Закройте ненужные ряды кубиками неиспользуемого цвета. Например, в игре с 4 участниками нужно закрыть только ряд с цифрой 5. Закрытые ряды не участвуют в игре.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1 Любым способом выберите *раннюю пташку* (первого игрока). Она получает **червяка***. Затем **каждый игрок** проделявает следующее:
- 2 Выберите цвет. Возьмите **рюкзак**, **фишку** и **карту персонажа**, а также **кубики игрока** этого цвета. Положите кубики игрока в рюкзак. Поместите свою фишку в **деревню**.
- 3 Возьмите из резерва **1 жетон карты местности** и по **1 диковинке** каждого типа (жука, камушек и цветок). Положите всё это в свой рюкзак.
- 4 Возьмите *на руку* карту друга из колоды и полученную ранее карту **персонажа**.
- 5 Возьмите из колоды **3 гостинца**. Выберите 2 из них и положите **слева** от своего рюкзака — это гостинцы, которые вы *мастерите*. Оставшуюся карту положите в сброс рядом с соответствующей колодой.

Когда все игроки готовы, начинайте игру!



* В английском языке есть пословица: «Early bird gets the worm» (ранняя пташка получает червяка). — Прим. пер.



ХОД ИГРЫ

Партия длится **5 раундов**; каждый раунд представляет собой *1 час*. Начиная с ранней пташки и далее по часовой стрелке, игроки по очереди совершают **ходы**. В свой ход вы должны разыграть с руки карту друга или карту прогулки. Если в начале хода у вас на руке нет ни друзей, ни прогулок, вы обязаны **пасовать**. Игроки совершают ходы, пока не спасует **каждый игрок**. После этого раунд завершается.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- Каждый раз, когда вы **получаете** что-либо, возьмите соответствующий жетон из резерва и положите в свой рюкзак.
- Каждый раз, когда вы **тратите** что-то или **оплачиваете** стоимость, переместите соответствующие компоненты из своего рюкзака в **резерв**. Чтобы **запастись** что-либо (*когда эффект карты это позволяет*), переместите нужные компоненты из своего рюкзака на эту карту. Если на карте не указано иное, запасённые компоненты можно в любой момент вернуть в рюкзак.
- Друзья, карты которых находятся у вас **на руке**, называются **бодрыми**. Друзья, карты которых **уже были разыграны** (*находятся в ячейке на рюкзаке*), называются **уставшими**. В начале каждого часа все уставшие друзья становятся бодрыми, т. е. возвращаются на руку.
- Когда вы тем или иным образом берёте карты из любого ряда, **сразу же** выложите на их место **новые**, перед этим сдвинув другие карты в ряду в сторону **от** колоды. **В ряду никогда не может быть одинаковых карт**. Если после выкладывания новых карт в ряду оказываются одинаковые карты, положите копию в сброс и выложите новую карту. У каждой колоды должен быть свой сброс. Когда в колоде не остаётся карт, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ХОД ИГРОКА

ФАЗА 1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ • Как правило, это карта друга. Если же это карта прогулки, пропустите фазы 2 и 3.

ФАЗА 2. ПОХОД • Используйте пути, указанные на карте друга и жетоны карт местности.

ФАЗА 3. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ • Активируйте локацию, в которой вы завершили поход.

ФАЗА 4. Гостинцы • Мастерите гостинцы, тратя ресурсы, и относите их для организации забав.



ФАЗА 1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Разыграйте карту друга с руки лицевой стороной вверх в ячейку уставших друзей на рюкзаке. Друг показывает пути, по которым вы можете перемещаться, и обладает особой способностью.

Вместо карты друга вы можете разыграть карту прогулки. В таком случае вы не перемещаетесь и не активируете локацию на поле. Подробнее о прогулках на с. 12.



Например, вы могли бы разыграть карту «Бурундук».

ФАЗА 2. ПОХОД

На карте друга указано, какие пути знает (т. е. позволяет использовать) ваш друг: **водные**, **горные** или **лесные**. На карте вашего персонажа указаны **все три**, но при розыгрыше вы должны **выбрать один**.

Вы **обязаны** покинуть локацию, где стоит ваша фишка, и **обязаны** хотя бы 1 раз использовать путь, указанный на карте друга. Ходить по путям этого типа можно **сколько угодно раз подряд**.



ЖЕТОНЫ КАРТ МЕСТНОСТИ

До и/или после того, как вы пройдёте по пути, который знает ваш друг, вы можете трагить жетоны карт местности. Карта местности позволяет **1 раз пройти** по пути **любого** типа. **Прерывать** поход по путям с карты друга с помощью жетонов карт местности **нельзя**. Таким образом, ваш поход будет выглядеть так:

1. Сначала вы можете потратить любое количество жетонов карт местности.
2. Затем вы **обязаны** использовать тип путей, который знает друг (сколько угодно раз подряд).
3. Наконец, вы можете потратить любое количество жетонов карт местности.



ДИКОВИНКИ НА ПУТЯХ

Когда вы идёте по пути, пролегающему через **диковинное место**, возьмите соответствующую диковинку из резерва.

ПРАВИЛА ПОХОДОВ

Вы **не можете** ходить по одному и тому же пути больше 1 раза за эту фазу. При этом вы **можете** вернуться в ту же локацию на поле, которую покинули в начале похода, если найдёте способ сделать это, не повторяя пути. Фишки разных игроков **могут** находиться в одной локации.



Допустим, вы в **деревне**. Благодаря разыгранной ранее карте «Бурундук» вы можете ходить только по **лесным** путям. Вы можете дойти до **вышки** и остановиться там — или дойти до ближайшей **рощи**.

Допустим, вы дошли до **рощи**. Тогда на пути к ней вы находите **диковинку** — **цветок**!



Будь у вас жетоны карт местности, вы могли бы потратить их, чтобы пройти дальше (но не назад по тому же пути). Например, вы могли бы пройти по водному пути в другую **рощу**, а по дороге получить ещё одну **диковинку** — **жука**.

Использовать жетон карты местности можно было и **до** использования пути, который знает ваш друг-бурундук.

ФАЗА 3. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ

Завершив поход в какой-либо локации, вы можете активировать её. Как правило, вы активируете только 1 локацию за свой ход. Все локации на поле обладают полезными свойствами.

РОЩА

На поле встречаются рощи 3 типов: кленовые (красные), дубовые (оранжевые) и буковые (жёлтые). Тип рощи имеет значение при подготовке, но редко — в самой игре.

Когда вы активируете рощу, вы собираете припасы. В каждой роще есть 2 типа припасов, которые в ней можно собрать. Вы можете собрать по 1 припасу каждого типа или 2 припаса одного типа.



СОЛНЕЧНЫЕ ПРИПАСЫ

Когда при сборе припасов вы берёте хотя бы 1 припас, который в текущем раунде считается *солнечным*, возьмите ещё 1 такой же припас.

- Вы получаете солнечные припасы только при сборе припасов в роще.

В этой роще вы можете собрать 2 глины, 2 ягоды или по 1 глине и ягоде.

Если бы глина была солнечным припасом, вы могли бы получить 3 глины или 1 ягоду и 2 глины.



ДЕРЕВНЯ

Вы можете получить 1 карту друга из ряда друзей, потратив *диговинки*, указанные на этой карте.

Не берите новую карту на руку, а положите её в ячейку уставших друзей под разыгранные карты друзей, которые там уже лежат. Сразу выложите новую карту в ряд.



Например, карту друга «Ондатра» можно получить, потратив 2 камушка.



ВЫШКА

Получите 2 жетона карт местности и 1 карту гостинца из ряда (сразу выложите новую).



КЛУБ

Выполните все действия ниже в любом порядке:

- Получите 1 карту гостинца из колоды.
- Положите свой кубик игрока в любую ячейку гостинца на любой забаве (подробнее о *забавах* на с. 10).
- Получите *нашивку* из ряда (подробнее о *нашивках* на с. 11). Сразу выложите новую карту в ряд.



ДОМИК

Получите **1 карту гостинца** из ряда, затем сразу получите **1 карту гостинца** из колоды и только потом выложите новую карту в ряд.



МЕСТЕЧКИ

В каждой партии на поле будет 2 интересных *местечка*. Они меняются от партии к партии, но правила их активации не меняются. Для этого проделайте следующее в указанном порядке:

- 1 Каждое местечко даёт возможности *обмена*. На карте местечка указано, что вы можете отдать и что получить. Производить обмены можно сколько угодно раз, если на карте местечка не указано иное.
- Чтобы обменяться, просто потратьте одни указанные компоненты или положите указанные **карты** в сброс — и получите другие.



Некоторые обмены можно произвести **не более 2 раз** в ход.

- 2 Вы можете применить *эффект* местечка. Это можно сделать только **1 раз** в ход.



Например, в «Книжном фургоне» вы можете произвести следующие обмены:

- Сбросить *гостинца*, который вы мастерите, чтобы получить 2 любые *диковинки* (сколько угодно раз).
 - Потратить глину или листок, чтобы получить *солнечный припас* этого или любого предыдущего часа (не больше 2 раз).
 - Потратить любой *припас*, чтобы получить *жетон карты местности* (не больше 2 раз).
- Затем вы можете потратить любую *диковинку*, чтобы взять 3 *нашивки*. Изучите их и оставьте себе 1.

УТЁС

Получите **3 солнечных припаса**. Сразу после этого вы **обязаны перенестись** в деревню. Затем можете **активировать деревню**.

- Получение этих припасов **не** считается сбором.



Допустим, *солнечный припас* этого часа — *мёд*. Тогда вы получите 3 *мёда* и *перенесёте* *фишку* в деревню, где сможете взять нового друга.



ПЕРЕНОС

Чтобы **перенестись**, поставьте свою *фишку персонажа* в указанную локацию. Это не считается *походом*.

- После *переноса* вы **не можете** использовать *пути*, *карты местности* или *нашивки*, чтобы двигать свою *фишку* дальше.

ФАЗА 4. ГОСТИНЦЫ

Если у вас есть ресурсы для того, чтобы смастерить гостинцы, вы можете сделать это сейчас. Чтобы смастерить гостинец, проделайте следующее:

- 1 Потратьте ресурсы, указанные на карте гостинца, который вы мастерите.
- 2 Переложите эту карту на другую сторону от рюкзака: теперь вы *несёте* её на фестиваль.
- 3 У каждого гостинца есть **тип** (указан в левом верхнем углу). Если на какой-либо **забаве** есть незанятая ячейка гостинца **этого типа**, вы можете положить в неё свой кубик игрока.

ЗАБАВЫ

Чтобы отнести гостинец для забавы, вы должны положить свой кубик в ячейку гостинца того же типа, что и у вашего гостинца. Если подходящих ячеек нет, кубик положить нельзя.

Каждая забава приносит праздничные очки в конце игры. ПО достаются игрокам, у которых больше кубиков на этой забаве. *Помните об этом, когда будете относить гостинцы!*

Как только вы кладёте кубик в **последнюю** незанятую ячейку забавы, вы активируете её **событие**. Как правило, это даёт что-то полезное всем игрокам — и немного больше заводиле (игроку, поместившему на забаву последний кубик). Чтобы активировать событие, следуйте инструкциям на карте забавы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПО ЗА ГОСТИНЦЫ

На некоторых картах гостинцев указано, с какими другими гостинцами они особенно хорошо сочетаются. *Старайтесь приносить для забав именно такие гостинцы!*

Некоторые гостинцы дают дополнительные ПО в конце игры за ресурсы, которые запасены на них. Вы можете в любое время класть на такие карты ресурсы из вашего рюкзака и забирать их обратно. Но при подсчёте очков они должны быть на карте и уже **не могут** быть с неё убраны.



У вас есть жёлудь, ветка и жук — и вы мастерите из них гостинец «Бубен». Вы тратите эти ресурсы и кладёте карту гостинца справа от рюкзака.

«Бубен» — гостинец типа «Увеселение». Вы кладёте свой кубик в ячейку для гостинца этого типа на карте забавы «Кадриль». Теперь у вас больше всех кубиков на этой забаве!



Если бы ваш кубик занял последнюю ячейку, вы бы активировали событие этой забавы, но на ней ещё 2 незанятые ячейки.



Например, «Бубен» даёт больше очков, если вы также смастерили «Скрипку». Также у вас есть «Банка с жуками», которая даёт ПО за каждую пару из жука и листка на ней.

ПРАВИЛО 3 ГОСТИНЦЕВ

Если **на конец** вашего хода **слева** от вашего рюкзака находится **больше 3 гостинцев**, вы обязаны сбросить столько гостинцев, чтобы их осталось 3. **В течение хода вы можете** смастерить более 3 гостинцев.



Эти символы на вашем рюкзаке напоминают о правиле 3 гостинцев.



НАШИВКИ

Нашивки — это карты с особыми эффектами, которые могут давать дополнительные ПО в конце игры, постоянно действующие бонусы, умения.

- Когда вы используете нашивку, у которой ограниченное количество применений, положите на неё свой кубик игрока. В конце часа снимите все свои кубики со всех нашивок.
- Некоторые нашивки действуют так же, как карты местности: их можно использовать **до** или **после** использования пути вашего друга.
- Держите нашивки под рюкзаком. У вас может быть не более 4 нашивок одновременно. Если вы получаете пятую, вы должны сбросить одну из уже имеющихся.
- У вас **не может** быть 2 одинаковых нашивок. Если вам каким-то образом досталась нашивка, которая у вас уже есть, вы должны сбросить её и взять новую нашивку из колоды.



Например, нашивка «За пчеловодство» позволяет 2 раза в час потратить 1 цветок и 1 жука, чтобы получить 1 мёд.

Используя это умение, положите на нашивку свой кубик. Если на ней 2 кубика, это умение больше нельзя использовать в текущем ходу.

СПОСОБНОСТИ ДРУЗЕЙ

На картах друзей описаны способности и правила их применения.

- Многие способности друзей применяются тогда, когда вы в свой ход выполняете определённое действие. *Используйте их эффективно!*
- Если время применения способности не указано, вы можете применять её в любой момент своего хода.



В свой ход вы собрали глину и ягоду. Поскольку вы разыграли «Бурдуку» и выполнили сбор, вы получаете бонус — жёлудь.





В свой ход вместо карты друга вы можете разыграть **карту прогулки**. Такой ход проходит быстро и просто: вы получаете указанные на карте ресурсы (это не считается сбором) и кладёте разыгранную карту **под низ** колоды карт прогулок (у этих карт нет сброса).

Вы сразу переходите к четвёртой фазе, то есть вы **не можете** совершать поход и активировать локации, но можете **мастерить гостинцы**.



Например, эта карта прогулки даёт вам жёлудь и цветок. После её розыгрыша вы сразу можете мастерить гостинцы.



ИГРОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Такие символы часто встречаются в игре. Этот список поможет в них разобраться!



Любой припас



Любая диковинка



Любой ресурс



2 одинаковых припаса



2 разные диковинки



3 ПО



Текущий солнечный припас



Любой предыдущий солнечный припас



Текущий или любой предыдущий солнечный припас



Карта гостинца



Карта друга



Карта нашивки



Карта прогулки



Карта из ряда гостинцев



Карта из ряда друзей



Карта из ряда нашивок



Перенестись в указанную локацию



Гостинец, который вы мастерите



Кубик игрока



Добавить кубик в любую ячейку гостинца на карте забавы



Добавить кубик в ячейку гостинца типа «Угощение»



КОНЕЦ РАУНДА

Когда завершается **пятый час** (т. е. солнце в крайней правой ячейке своей шкалы), наступает закат, который знаменует конец игры — перейдите к **подсчёту очков**. Иначе проделайте следующее:

1. ДВИЖЕНИЕ СОЛНЦА

Возьмите новый **жетон солнца** из стопки и положите его на следующее свободное деление шкалы солнца. Переверните предыдущий жетон солнца и положите на него припас, изображённый на нём (это будет **предыдущий солнечный припас**).



2. ОБНОВЛЕНИЕ РЯДОВ

Сбросьте самые дальние от колоды карты в рядах **гостей, друзей** и **нашивок**. Сразу выложите новые карты.

Помните, что в рядах не может быть одинаковых карт.



3. ОБНОВЛЕНИЕ ДРУЗЕЙ И НАШИВОК

Возьмите на руку карты из ячейки **уставших друзей** на вашем рюкзаке. Теперь они снова бодрые. Их можно будет разыгрывать в следующий час. Если на ваших нашивках есть кубики, снимите их.



4. КТО БУДЕТ ГУЛЯТЬ?

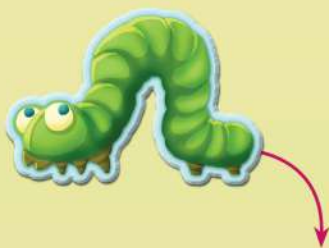
Все игроки говорят, сколько у них на руке карт друзей (включая карту персонажа).

Затем все, **кроме** игрока или игроков с **наибольшим** количеством карт друзей, берут карты **прогулок**. В результате у **всех** игроков должно быть **равное** количество карт на руке.

У вас на руке 4 карты друзей (включая персонажа). У ваших соперников — 3 и 2 карты. Первый берёт 1 карту прогулки, второй — 2 карты.

5. НОВАЯ РАННЯЯ ПТАШКА

Передайте жетон червяка следующему игроку по часовой стрелке. Можете начинать новый раунд!



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сбросьте карты гостинцев **слева** от рюкзака: вы не успели их смастерить. Переверните свой рюкзак и используйте шкалу праздничных очков для подсчёта. Используйте свою фишку персонажа как маркер (если вы набрали больше 50 ПО, положите свой кубик в ячейку «+50» и считайте дальше с первой клетки шкалы). Вы получаете ПО за карты **гостинцев**, **друзей** и **нашивок**, а также за **забавы** и **оставшиеся ресурсы**.

ГОСТИНЦЫ

На каждой такой карте изображено количество ПО. Многие гостинцы дают возможность получить **дополнительные ПО**.

- Вы можете получить дополнительные ПО, «если у вас есть» указанный на карте игровой элемент (достаточно одного). Например, если у вас 2 «Бубна», вам достаточно 1 «Скрипки», чтобы получить дополнительные ПО за оба.
- На некоторых картах гостинцев можно **запасать** ресурсы, чтобы в конце игры получить дополнительные ПО. Вы можете любым образом перераспределить ресурсы между гостинцами и рюкзаком, чтобы добиться наилучшего результата. Каждый ресурс можно использовать для получения ПО только с 1 карты. Ресурсы на картах гостинцев **не считаются** «оставшимися ресурсами» (см. ниже).

КАРТЫ ДРУЗЕЙ

На каждой такой карте (кроме персонажа) изображено количество ПО.

КАРТЫ НАШИВОК

На каждой такой карте изображено количество ПО. На некоторых также описаны условия получения дополнительных ПО.

ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Каждый жетон мёда, каждый жетон карты местности, а также каждый набор из 3 припасов и дикувинок (считаются вместе) — это 1 ПО.



ЗАБАВЫ

Каждая забава приносит ПО следующим образом:

- Игрок или игроки с **наибольшим** количеством кубиков получают 1 ПО за каждый свой кубик +4.
- Игрок или игроки со **вторым наибольшим** количеством кубиков получают 1 ПО за каждый свой кубик +2.
- Остальные игроки, кубики которых есть на карте забавы, получают 1 ПО за каждый свой кубик.
- Кубики неиспользуемого цвета, закрывающие ячейки забавы, **не учитываются**.

Что даёт ПО

Ячейка «+50»



«Банка с жуками» приносит вам 5 ПО плюс 4 за 2 пары из жука и листка, которые вы запасли на этой карте. Каждый «Бубен» приносит вам 4 и ещё 2 за то, что у вас есть «Скрипка». Сама скрипка приносит 7.



Карты друзей в сумме приносят вам 10.



Карты нашивок приносят вам 1, при этом карта «За безопасное плавание» приносит ещё 6 за 3 карты друзей, знающих водные пути.

Оставшиеся ресурсы приносят вам 5.



Наконец игроки получают ПО за **забавы**. Начнём с «Кадрили». Вы (красные кубики) и другой игрок (жёлтые кубики) получаете 7 (3 за кубики и 4 за первое место). Третий игрок (синие кубики) получает 4 (2 за кубики и 2 за второе место).

Допустим, за остальные 2 забавы (здесь они не изображены) вы получаете по 4 за второе место с двумя кубиками и 1 за 1 кубик без какого-либо места.



Ваш итоговый счёт — 64.

Это значительный вклад в Весенний фестиваль!

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник с наибольшим количеством ПО больше всех порадовал гостей Весеннего фестиваля и побеждает в игре.

В случае ничьей претенденты делят победу, и это **намного лучше**, чем праздновать одному!



В «Кленовую долину» можно играть в одиночку, причём правила почти не меняются!

- **Забавы** не участвуют в одиночной игре. Вы будете просто мастерить гостинцы, но не будете их никуда относить. Все игровые эффекты, связанные с забавами, тоже не действуют.
- Когда в конце раунда вы решаете, **кто будет гулять**, возьмите **1 карту прогулки**, только **если** за этот час вы не взяли ни одной карты друга.

Играйте по обычным правилам до самого конца, включая подсчёт очков. Затем ответьте на 4 вопроса ниже, чтобы узнать свой титул! Например, вы можете закончить игру как *невероятно заряженный бродяга бурных рек*!

1. Гостинцев какого типа вы смастерили больше всего?

Если таких типов несколько, выберите любой из них.



Украшение: *творчески*



Увеселение: *невероятно*



Угощение: *довольно*



Подарок: *великодушно*

2. Сколько вы набрали праздничных очков?

0–25: *сонный*

26–50: *спокойный*

51–75: *заряженный*

76–100: *энергичный*

101–125: *торжественный*

126+: *неотразимый*

3. Сколько у вас нашивок?

0–1: *бродяга*

2: *исследователь*

3: *первопроходец*

4: *покоритель*

4. Каких путей больше всего знают ваши друзья?

Если таких типов 2, выберите любой из них.



густых лесов



бурных рек



крутых склонов



Кленовой долины

всех поровну

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ВСЯ ИГРА НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ

ПОДГОТОВКА

Разложите **игровое поле**. Поместите 2 **местечка** на него и 3 **забавы** над ним. Положите рядом колоды карт **гостинцев**, **нашивок** и **друзей** и выложите рядом с ними ряды по 4 карты. Также положите рядом колоду карт **прогулок**. Случайным образом поместите на поле чёрные и белые **жетоны диких мест**. Случайным образом поместите на поле жетоны **рощ** (в рощах не должно быть 2 одинаковых припасов). Создайте общий резерв **припасов**, **дикинок** и жетонов **карт местности**.

Выберите раннюю пташку — этот игрок берёт червяка. Каждый игрок берёт **рюкзак**, **кубики** и **карту персонажа** своего цвета и размещает свою **фишку** в **деревне**. Также каждый игрок берёт 1 **жетон карты местности**, по 1 **диковинке** каждого типа, случайную карту **друга** из колоды и 3 карты **гостинцев** из колоды, из которых 2 выкладывает слева от своего рюкзака, а оставшуюся сбрасывает.

ХОД ИГРОКА (Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с ранней пташки, пока все не спасуют.)

ФАЗА 1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Разыграйте карту **друга** (на свой **рюкзак**) или карту **прогулки** (подробнее о **прогулках** ниже).

ФАЗА 2. ПОХОД

Вы можете ходить по путям, которые знает ваш друг, а также использовать жетоны карт местности до или после этого.

ФАЗА 3. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ

Примените эффект локации, в которой вы остановились (подробнее о **локациях** справа).

ФАЗА 4. ГОСТИНЦЫ

Мастерите гостинцы для забав, используя свои ресурсы, и относите их для забав.

ЗАБАВЫ

Если вы положили кубик в последнюю незанятую ячейку забавы, активируйте её событие.

УМЕНИЯ С НАШИВОК И СПОСОБНОСТИ ДРУЗЕЙ

Используйте их так, как описано на этих картах.

ЕСЛИ ВЫ РАЗЫГРАЛИ КАРТУ ПРОГУЛКИ

Пропустите вторую и третью фазы. Получите ресурсы, указанные на карте прогулки.

КОНЕЦ РАУНДА (Если это был последний раунд, перейдите к подсчёту ПО.)

1. Выложите новый жетон солнца на **шкалу солнца**.
2. Обновите ряды карт **гостинцев**, **нашивок** и **друзей**.
3. Все игроки **возвращают на руку карты уставших друзей** и **убирают кубики с нашивок**.
4. Игроки с меньшим количеством карт друзей берут на руку карты **прогулок**, чтобы у всех было поровну карт на руке.
5. Передайте жетон **червяка** следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (Вы получаете праздничные очки ♥ за...)

1. Карты **гостинцев** (основные ПО и дополнительные).
2. Карты **друзей**.
3. Карты **нашивок** (основные ПО и дополнительные).
4. Оставшиеся ресурсы: ♥ за каждый жетон карты местности, мёд и набор из 3 ресурсов.
5. Кубики на забавках: **первое место** приносит 4 ♥ плюс 1 ♥ за каждый кубик игрока. **Второе место** приносит 2 ♥ плюс 1 ♥ за каждый кубик игрока. **Остальные** получают 1 ♥ за каждый кубик игрока.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ
РОБЕРТА ТЕЙЛОР

ХУДОЖНИК
ШОНА ДЖ. К. ТЕННИ

ОФОРМЛЕНИЕ
ДЖОШУА КЭППЕЛ

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА
КТВГ

PR-ДИРЕКТОР
ШОН ЖАКМАН

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ЭЛЕЙНА КЭППЕЛ

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Ксению Хацкалёву, Дениса Карпенко, Елену Даценко, Юлию Сметаникову, Никиту Сальникова, Владимира Якимова, Тамару Чудновскую, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

Роберта: Спасибо моей семье, особенно Крейгу, который протестировал так много версий этой игры. Также огромная благодарность команде КТВГ за веру в меня, за то, что они восприняли мои идеи и воплотили их в жизнь. ♥

КТВГ благодарит: наши замечательные семьи за то, что подыгрывали! Шону Дж. К. Тенни, которая неутомимо оживляла этот мир. Удивительную Роберту Тейлор, чьими разработкой, развитием и дружбой мы очень дорожим. Джона Митлинга за его невероятные видеоталанты. Ноя из Game Trauz за потрясающие вставки. Дуэйна Ширилла (BlackBoardGaming) за демонстрацию на PAXU! И, конечно же, наших невероятно поддерживающих и полных энтузиазма сторонников Kickstarter, без которых все это было бы невозможно.

ЛОКАЦИИ

РОЩИ

Соберите **припасы**: 2 одного типа или по 1 каждого типа. Если вы собрали солнечный припас, получите ещё один.

ДЕРЕВНЯ

Можете взять новую карту друга за диковинки.

ВЫШКА

Получите 2 жетона карт местности и 1 карту гостинца.

КЛУБ

Получите 1 карту гостинца, положите кубик в незанятую ячейку забавы, получите 1 карту нашивки.

ДОМИК

Получите 2 карты гостинцев подряд: сначала 1 из ряда, потом 1 из колоды.

МЕСТЕЧКИ

Можете обменять одни ресурсы на другие, а затем применить эффект местечка.

УТЁС

Получите 3 солнечных припаса, затем перенесите в деревню и активируйте её.



Published with love by KTBG

www.kidstablebg.com

©2024 All rights reserved