СМЕШАННЫЙ ЛЕС ДАРТМУР

«Смешанный лес: Дартмур» — самостоятельная игра из серии игр «Смешанный лес». Её нельзя объединять с оригинальной игрой и её дополнениями.

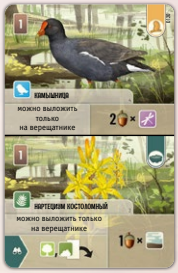
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Холмистая местность Дартмура полна самых разных видов растений и животных. У журчащих ручьёв снуют стрекозы, в небе щебечут птицы, а на вересковых пустошах — верещатниках — пасутся пони и овцы. Куда ни кинь взгляд, повсюду кипит жизнь, и вы вот-вот с головой в неё окунётесь.

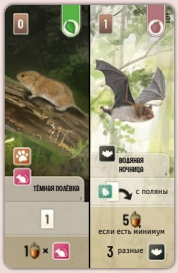
Создайте уникальный уголок болотистых пустошей со своей флорой и фауной. Учитывайте предпочтения местных обитателей, чтобы получить больше очков: некоторые животные любят компанию, другие предпочитают жить в одиночестве, а кому-то необходима определённая среда обитания.

СОСТАВ ИГРЫ

180 карт:



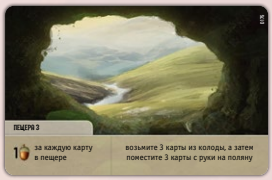
56 карт обитателей с разделением на верх и низ



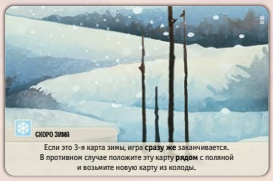
45 карт обитателей с разделением на лево и право



27 карт территорий *(верещатники)*



5 карт пещер



3 карты зимы



Рубашка всех карт



44 карты деревьев и кустарников



Блокнот для подсчёта очков



Игровое поле *(поляна)*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

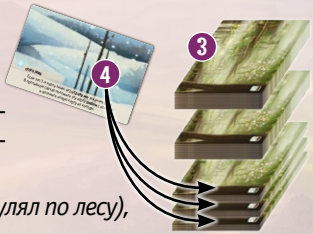
Если вы уже играли в «Смешанный лес», вам достаточно ознакомиться лишь с правилами, помеченными символом НОВОЕ.

1. Поместите **поляну** *(игровое поле)* в центр игровой зоны так, чтобы до неё могли дотянуться все участники.
2. НОВОЕ Отложите в сторону карты пещер и **3 карты зимы**. Перемешайте остальные карты и, **не глядя**, уберите часть из них в коробку в зависимости от числа игроков *(см. справа)*.

2 игрока → 45 карт
3 игрока → 30 карт
4 игрока → 15 карт
5 игроков → ничего *(все карты участвуют в игре)*



3. Разделите оставшиеся карты на **три** одинаковые **стопки** лицевой стороной вниз.
4. Замешайте **две** карты зимы в **одну** из стопок и положите **третью** карту зимы поверх этой стопки.
5. Положите две другие стопки на стопку с картами зимы — у вас получится **колода**. Поместите её слева от поляны.
6. Все игроки берут по **6 карт** из колоды на руку.
7. НОВОЕ Перемешайте 5 карт пещер и выложите на поляну по одной на каждого игрока. Если в игре меньше 5 участников, верните оставшиеся карты пещер в коробку.
8. Игрок, который последним побывал на болоте *(или хотя бы гулял по лесу)*, начинает игру.



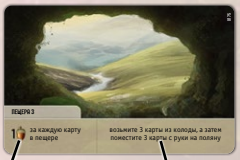


ПЕЩЕРЫ

НОВОЕ **<u>Перед началом игры</u> распределите пещеры между участниками.**

В обратном порядке хода каждый игрок берёт 1 карту пещеры с поляны и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Затем игроки применяют эффекты своих пещер *(они указаны в правой половине карт)*, тоже в обратном порядке хода. Обратите внимание, что эффект пещеры 4 применяется только в конце игры. На этом подготовка завершается, и начинается игра.

Пример: *выбрав пещеру 3, вы берёте 3 дополнительные карты из колоды. Затем вам нужно сбросить 3 из своих 9 карт на руке, выложив их на поляну лицевой стороной вверх.*



Очки, получаемые в конце игры за карты в вашей пещере

Эффект

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, каждый делает ход по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить **одно** из двух возможных действий.

А. ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТЫ

Вы сами выбираете, откуда брать каждую карту: из колоды или с поляны.

ИЛИ

Б. ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ И ПРОВЕРИТЬ ПОЛЯНУ

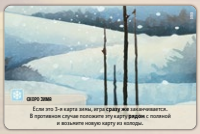
Оплатите стоимость карты, поместите её в свой лес, воспользуйтесь её эффектом и бонусом, если они есть. Затем проверьте, нужно ли очистить поляну.

А. ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТЫ

Чтобы выполнить это действие, **возьмите две карты, одну за другой,** и добавьте их на руку. Для каждой карты, которую вы берёте этим действием, у вас есть выбор: взять карту **лицевой стороной вниз** с верха колоды или **лицевой стороной вверх** с поляны *(возможно, пустой в начале игры)*.

Важно: у вас на руке не может быть больше 10 карт. Если у вас на руке 9 карт, вы можете взять только 1 карту. Если у вас уже 10 карт, это действие выбрать нельзя.

Карты зимы



В нижней трети колоды находятся **3 карты зимы**. Когда вы берёте 1-ю или 2-ю карту зимы, вы должны поместить её лицевой стороной вверх **рядом с поляной** и сразу же взять карту из колоды *(взамен этой карты зимы)*. Когда открывается 3-я карта зимы, игра **немедленно** заканчивается.

Б. ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ И ПРОВЕРИТЬ ПОЛЯНУ

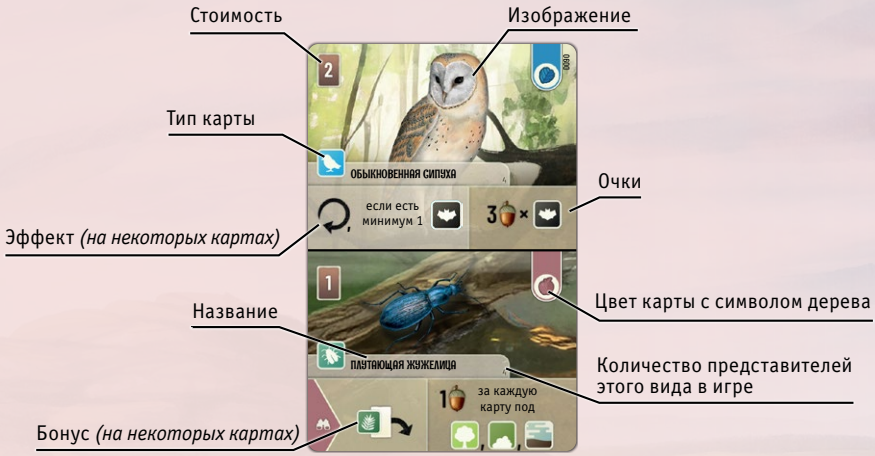
У вас на руке могут оказаться карты 3 типов.

- На каждой карте **дерева и кустарника** изображён **один вид** дерева или кустарника, вокруг которого вы сможете размещать животных и растения. Деревья и кустарники — основа вашего леса.
- НОВОЕ Карты **территорий** выкладываются в ваш лес горизонтально и тоже позволяют размещать животных и растения, но лишь сверху и снизу. На всех картах территорий есть символ среды обитания — в этой игре это **верещатники** . Кроме того, на рубашках всех карт изображён **типичный верещатник**, который тоже действует как карта территории и позволяет размещать животных и растения сверху и снизу.

  НОВОЕ **Важно:** в отличие от обычных карт территорий, типичный верещатник нельзя выложить просто так — только **с помощью эффектов и бонусов** *(см. с. 6)*.

- Все остальные карты **разделены пополам**: либо горизонтально *(с одним обитателем сверху и другим снизу)*, либо вертикально *(с одним обитателем слева и другим справа)*.

Все эти карты выглядят похожим образом:



Как выложить карту

Чтобы выложить карту с руки, вы должны сначала оплатить её **стоимость**, поместив указанное количество *(других)* карт **с руки лицевой стороной вверх на поляну**. Выкладывая карту с двумя обитателями, выберите, **какую половину** вы будете использовать, и оплатите только **её** стоимость.

Как правило, не имеет значения, какие карты вы сбрасываете в качестве оплаты. Однако некоторые обитатели дают бонус, если оплатить их стоимость определёнными картами *(см. «Бонусы» на с. 6)*.

Затем положите вашу карту **лицевой стороной вверх** перед собой. Все лежащие перед вами карты образуют ваш **лес**.

Примечание: *карты обитателей всегда размещаются рядом с деревьями, кустарниками или территориями.*

Деревья, кустарники и территории

Карты деревьев и кустарников дают **места** для карт обитателей с каждой из своих четырёх сторон: по одному сверху, снизу, слева и справа.

НОВОЕ **Карты территорий** также дают 4 **места** для карт обитателей: два сверху и два снизу.

Пока место не занято какой-либо картой, оно считается пустым. Дерево, кустарник или территория считаются **полностью занятыми**, если каждое из их 4 мест занято хотя бы 1 картой.



Всякий раз, когда вы выкладываете в лес дерево *(карту с символом)*, вы также должны **взять верхнюю карту из колоды** и поместить её **лицевой стороной вверх** на поляну. Символ на поляне напоминает об этом правиле. Если вы открываете карту зимы, делайте так, как описано на с. 3.



Пример

1. *Вы хотите выложить в свой лес карту дерева «Ольха чёрная».*
2. *Для оплаты её стоимости вы кладёте 2 карты с руки лицевой стороной вверх на поляну.*
3. *Поскольку вы выложили дерево, вы также берёте верхнюю карту колоды и кладёте её лицевой стороной вверх на поляну.*

Животные и растения

На картах обитателей изображена всевозможная флора и фауна — растения и животные.

Выкладывая карту обитателя, вы должны поместить её на пустое место с той или иной стороны дерева, кустарника или территории в вашем лесу. Если вы хотите использовать обитателя с верхней половины карты, его нужно выложить сверху от дерева, кустарника или территории. Для этого подсуньте неиспользуемую нижнюю половину карты под это дерево, кустарник или территорию. Те же правила применяются и к обитателям с левой, правой и нижней половин карт, но не забывайте, что нельзя выкладывать карты слева и справа от территории.



Примечание: *считается, что в вашем лесу находится только тот обитатель, который остаётся видимым после размещения карты. Скрытая половина игнорируется в ходе игры и при подсчёте очков.*

Пример: *вы только что выложили карту «Обыкновенный канюк» в свой лес, подсунув её нижнюю половину под карту «Ива козья».*

Важно: вы можете выложить карту обитателя только в том случае, если в вашем лесу есть свободное место на нужной стороне подходящей карты *(дерева, кустарника или территории)*.

Эффекты и бонусы

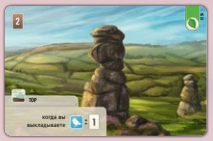
Заплатив за выкладываемую карту *(и, если это необходимо, поместив карту на поляну)*, вы получаете возможность воспользоваться её **эффектом** *(если есть)*, а затем её **бонусом** *(если есть)*.

Эффекты и бонусы карт описаны символами и краткими формулировками. На последней странице этих правил вы найдёте объяснение всех символов. Подробное описание всех карт можно найти в справочнике на странице игры на сайте **hobbyworld.ru**.

Эффекты

В игре есть два типа эффектов.

- Большинство карт обладает **мгновенным эффектом**, который применяется **один раз**. Некоторые эффекты позволяют поместить карты в вашу пещеру.
- Другие карты обладают **постоянным эффектом**, которым можно пользоваться до **конца игры**. Он применяется, когда вы выкладываете определённые карты в лес. Каждый раз, когда вы выкладываете подходящую карту, вы можете сразу же использовать соответствующий постоянный эффект.



Пример: *вы только что выложили в лес карту «Тор». Начиная с этого момента, каждый раз, когда вы будете выкладывать птицу, вы сможете брать верхнюю карту из колоды.*

Бонусы

На некоторых картах изображена цветная стрелка с символом, приносящая вам **бонус**, если вы оплатите стоимость такой карты **картами того же цвета**. Чтобы воспользоваться бонусом, **все карты**, которые вы сбрасываете в качестве оплаты, должны быть **такого же цвета** *(т. е. иметь тот же символ дерева)*, что и у выкладываемой карты. Если вы сбрасываете карту обитателя, не имеет значения, на какой половине карты указан нужный символ дерева.



Пример: *вы выкладываете в лес карту «Живородящая ящерица».*

1. *Чтобы воспользоваться бонусом, вы оплачиваете её стоимость картами «Обыкновенный поползень» и «Яблоня лесная». На обеих картах есть тот же цвет (иными словами, символ яблони лесной), что и на «Живородящей ящерице».*
2. *Если бы вы оплатили стоимость не «Яблоней лесной», а «Ивой козьей», то не смогли бы воспользоваться бонусом.*

Особый случай

НОВОЕ В редком случае, когда вы не можете выполнить ни одно из действий *(А или Б)*, откройте все карты на руке. Сбросьте 2 из них и возьмите 2 новые карты из колоды. На этом ваш ход завершается.

Проверка поляны

Если в конце вашего хода на поляне **10 или более карт**, её нужно очистить. Уберите все карты с поляны и положите их в отдельную стопку сброса.

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

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда открывается **3-я карта зимы, игра немедленно заканчивается** и все приступают к подсчёту очков. Вы **не можете** закончить свой ход.

Подсчитайте очки за все видимые карты в вашем лесу и добавьте к ним очки за карты в вашей пещере, если они есть. Используйте входящий в состав игры блокнот для подсчёта очков. Если вы не уверены, как начисляются очки за ту или иную карту, обратитесь к справочнику *(см. ссылку на с. 5)*.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей игроки делят победу.

Пример подсчёта очков: *карты в этом лесу в общей сложности приносят 127 .*



Верх
- *Лютка-невеста*
- *Прямобрюх синеющий*
- *Стрелка средиземноморская*
- *Стрелка южная*
- *Обыкновенная каменка 5*
- *Обыкновенный канюк 4*

15

Низ
- *Обыкновенный бобр 10*
- *Вереск 5*
- *Плутающая жужелица 5*
- *Телорез 8*
- *Нартециум костоломный 3*

Лево/право
- *Обыкновенный фазан 3*
- *Европейская мышь 2*
- *Малая кутора 1*
- *Европейская косуля 15*
- *Дартмурский дикий кролик 4*
- *Дартмурский барсук 12*

Пещера *10*

Верещатники
- *Долинное болото 10*
- *Заболоченный лес 6*

Деревья
- *Яблоня лесная 8*
- *Берёза пушистая 1*

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Тип карты

- Земноводные
- Деревья
- Летучие мыши
- Насекомые
- Стрекозы
- Мыши
- Копытные животные
- Растения
- Животные с лапами
- Кустарники
- Птицы

Символ территории

- Верещатники

Эффекты и бонусы

1 — Возьмите 1 карту с верха колоды на руку*.

1 с поляны — Возьмите 1 карту с поляны на руку*.

1 × — Возьмите с верха колоды столько карт на руку*, сколько в вашем лесу карт указанного типа *(например,)*. Учитывайте максимальное число карт на руке.

Сделайте ещё один ход после этого, выбирая, как обычно, действие А или Б.

НОВОЕ Поместите карту указанного типа *(например,)* с руки или с поляны *(если указано)* в ваш лес. Вы не оплачиваете её стоимость, но и не можете воспользоваться её эффектом и бонусом. Если на поляне нет карты указанного типа, вы не можете применить этот эффект.

с поляны

? — НОВОЕ Поместите любую 1 карту с руки лицевой стороной вниз в ваш лес в качестве типичного верещатника. Вы не оплачиваете её стоимость.

* ***Примечание:*** *взяв карту зимы, следуйте указаниям на с. 3.*

Символы деревьев

- Яблоня лесная
- Ясень обыкновенный
- Дуб скальный
- Ольха чёрная
- Берёза пушистая
- Ива козья

Над игрой работали

Автор игры: Kosch
Художники: Тони Льобет, Жюдит Пиелла
Графический дизайн: Клеменс Франц | atelier198
Разработка игры: Марен Холдербаум

Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Дополнительная вычитка: Анастасия Павутницкая
Переводчик: Дмитрий Марчук
Вёрстка: Дарья Горохова

Автор благодарит Анди Хаберля за сведения о вересковых пустошах, тестировщиков из центра «Klex» в Грайфсвальде, своих друзей Ларса, Ледера, Карлоса, Даниэля, Макса и Коринну и своих сестёр Таню, Наташу и Катарину. Особая благодарность верещатникам. Берегите верещатники — они необычайно важны!

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

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Издано по лицензии Lookout GmbH

© 2026 Все права защищены.

Lookout GmbH
Elsheimer Stra e 23
55270 Schwabenheim
Германия
www.lookout-games.de

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

Подробности на сайте http://lifestyleltd.ru/authors/