



ШОСЬ В ЛІСІ...

Настільна гра про виживання і полювання для 2-5 гравців віком від 8 років

Автори гри: Бретт Дж. Гілберт і Метью Данстен

Приглушений тріск гілок раптово сполюхає вашу дрімоту. Холодний вітер шмигає поміж крон і шелестить листям.

Жителі лісу знову вийшли на полювання. Ви бачите, як вони минають вашу схованку, і саме в цей момент ваш шлунок бурчить від голоду.

Виберіть вдалий момент, щоб кинути схов у пошуках їжі. Та будьте обачні, бо і ви можете стати здобиччю сильнішої тварини в цій нелегкій боротьбі за виживання.

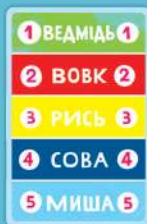
ВМІСТ ГРИ



25 карт тварин – по 5 карт кожного виду: 1 ведмідь, 1 вовк, 1 рись, 1 сова, 1 миша



25 жетонів їжі



5 пам'яток



1 збірка правил

Допомога з компонентами:

ви отримали гру з компонентами належної якості, однак якщо у вашій копії гри не вистачає якого-небудь компонента, він пошкоджений або ви маєте інші скарги, напишіть нам: <https://store.pakufuda.com/kontakty>

Ми бажаємо вам багато приємних годин із цією грою!

Ваша команда Pakufuda Store



МЕТА ГРИ

Перемагає гравець, який першим здобув щонайменше 5 жетонів їжі.

ПРИГОТУВАННЯ

- Кожен гравець кладе перед собою 1 пам'ятку та бере на руку 5 карт – по 1 карті кожної тварини, а саме: ведмедя, вовка, рись, сову та мишу.
- Покладіть всі жетони їжі в центрі стола, це загальний запас.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з кількох раундів, а кожен раунд налічує від одного до трьох полювань. На початку кожного нового раунду гравці беруть на руки всі 5 карт тварин. Протягом кожного раунду гравці полюватимуть щонайменше раз і щонайбільше тричі.

Кожне полювання складається з таких трьох фаз: Рішення про початок наступного полювання або початок нового раунду ухвалюється після кожного полювання у фазі «3. Кінець полювання».

1. ЗІГРАТИ ТВАРИНУ

2. НАЗВАТИ ТВАРИНУ

3. КІНЕЦЬ ПОЛЮВАННЯ

ФАЗА 1. ЗІГРАТИ ТВАРИНУ

Виберіть 1 карту тварини зі своєї руки та покладіть її долілиць перед собою.

Якщо гравця вже з'їли під час поточного раунду (див. «2. Назвати тварину»), він вибуває з гри до кінця раунду і не може грати карти тварин у цьому раунді.

Приклад: Аліна, Богдан, Катя і Дарина розігрують друге полювання у раунді.

Під час полювання Богдана з'їдають. Він вибуває з гри в поточному раунді.

Аліна, Катя і Дарина виживають. Богдан пропускає наступне, третє полювання.

Після третього полювання закінчується поточний раунд і починається новий, тож у новому раунді Богдан знову виходить на полювання.

ФАЗА 2. НАЗВАТИ ТВАРИНУ

Наймолодший гравець за столом дивиться на свою пам'ятку та вголос викликає тварину з найменшим числом – ведмедя.

Усі гравці, які поклали перед собою долілиць карту ведмедя, перевертають її.

Важливо: Гравець, який називає тварин, відкриває свою карту тварини лише тоді, коли викликає зіграну ним тварину.

Ніхто не зіграв названу тварину:

Нічого не відбувається.

Тварину зіграв 1 гравець:

Той, чия тварину викликали, може вполювати тварину іншого виду (тільки одного). Для цього гравець називає тварину з більшим значенням. Ведмідь може вполювати вовка, рись, сову чи мишу. Рись може вполювати лише сову та мишу.

Усі, хто зіграв впольовану тварину, **мусять** показати свою карту. Тепер їх з'їли, тож вони вибувають з гри до кінця раунду. Ці гравці кладуть свої карти долілиць перед собою поверх зіграних карт, щоб всі знали, що вони вибули. Карта тварини, яка вполювала іншу, залишається перед гравцем горілиць.

Приклад: Аліна єдина зіграла карту ведмедя. Вона вирішує вполювати сову, тому називає її. Богдан і Катя зіграли карти сови, тож тепер перевертають їх. Богдана і Катю з'їли, і вони не полюють до кінця раунду. Аліна залишає карту ведмедя горілиць перед собою.

Тварину зіграло 2 чи більше гравців:

На жаль, вони не дійшли згоди, хто полюватиме першим. Тим часом, уся здобич надійно сховалася. Тепер нема на кого полювати, але принаймні всі гравці вижили.

Гравці залишають зіграну карту перед собою горілиць.



Далі перший гравець називає наступну тварину згідно пам'ятки: після ведмедя – вовка і так далі, доки не назве всі карти тварин, зіграні у поточному раунді.

У наступному полюванні тварин називатиме наступний гравець за годинниковою стрілкою.



ФАЗА 3. КІНЕЦЬ ПОЛЮВАННЯ

Наприкінці кожного полювання перевірте:

Наступне полювання

- Чи вижило більше одного гравця і чи це не було третє полювання? Тоді ті, хто вижив, розпочинають наступне полювання.

Важливо: Усі зіграні карти тварин залишаються перед гравцями. Гравці можуть грати лише ті карти, що залишилися у них на руках.

Кінець раунду

- Наприкінці полювання вижив **тільки один гравець**? Раунд завершується одразу. Розподіліть жетони їжі.

АБО

- Це було **третє полювання** у цьому раунді? Тоді раунд завершується. Розподіліть жетони їжі.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Жетони їжі розподіляють тільки наприкінці раунду (після 3 полювання).

РОЗПОДІЛ ЖЕТОНІВ ЇЖІ

Вижив один гравець:

Якщо вижив лише один гравець (бо всіх інших з'їли), він отримує **2 жетони їжі**. Решта гравців у цьому раунді нічого не отримують.

Вижили двоє або більше гравців:

Усі, хто вижив, рахують суму значень, вказаних на трьох зіграних ними картах тварин.

- Гравець, у якого найбільше очок, отримує **2 жетони їжі**. У разі нічиєї всі, хто має найбільше очок, отримують по **2 жетони їжі**.
- Інші гравці отримують по **1 жетону їжі**.
- Усі з'їдені гравці не отримують нічого.



Приклад:

Аліна зіграла вовка (2),
сову (4) та мишу (5).
Вона отримує $2 + 4 + 5 = 11$ очок.



Аліна отримує 2 жетони їжі.



Богдан зіграв ведмедя (1),
вовка (2) та рись (3).
Він отримує $1 + 2 + 3 = 6$ очок.



Богдан отримує 1 жетон їжі.



Катя зіграла ведмедя (1),
сову (4) і мишу (5).
Вона отримує $1 + 4 + 5 = 10$ очок.



Катя отримує 1 жетон їжі.

Дарина зіграла мишу (5),
але її з'їли.



Дарина нічого не отримує.

Гра закінчується, щойно один із гравців зібрав щонайменше 5 жетонів їжі.
У разі нічиєї зіграйте ще один раунд. У новому раунді беруть участь всі гравці,
включно з тими, кого з'їли у попередньому раунді.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає гравець, який першим здобув щонайменше 5 жетонів їжі.
У випадку нічиєї гра продовжується до тих пір, поки один із претендентів
не здобуде найбільшу кількість жетонів їжі.



ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Бретт Дж. Гілберт і Метью Данстен

Редактори: Ларс Фрауенрат,

Андреас Лангкамп, Антон Шигімага

Переклав українською: Данило Рега

Ілюстрації: Неле Брьоннер

Написи: Олександра Дорошенко

Макет: atelier198

Верстка: Микола Ковальчук

Реалізація: Майкл Шмітт

Підтримка: Антон Торрес, Сіріл Калленіус



Pakufuda Store



**EDITION
SPIELWIESE**

Розповсюдження: Pakufuda Store

(ФОП Шигімага Антон Віталійович),
проспект Незалежності, 1, Харків, Україна
<https://store.pakufuda.com>

© Edition Spielwiese, 2023

Simon-Dach-Str. 21, 10245 Берлін, Німеччина
www.edition-spielwiese.de

v1.0 Усі права застережено.
Заборонено будь-яке комерційне використання
правил або їхніх частин із метою комерційної
реалізації без згоди власника авторських прав.