

# Левада



Книга правил



**У** «Леваді» гравці перетворюються на мандрівників і спостерігають за природою, на лоні якої трапляються дивовижні історії з тваринами й рослинами в головних ролях. Споряджені мапою гравці мандрують мальовничим краєм у пошуках натхнення та захопливих краєвидів. Їх спонукає жага знань, цікавість до світу, допитливий розум, прагнення відкрити таємниці природи й стати найвправнішим дослідником. Це звання здобуде той, хто набере найбільшу кількість балів за спостереження різних видів тварин, рослин і краєвидів, а також за знахідки, зібрані під час мандрівки. Змагання не припиняється й під час привалу, коли гравці наввипередки намагаються досягти цілей своїх пригод.

## Від автора

Хочу дуже подякувати всім тестувальникам і колегам зі студії «Rebel» – без вашої участі, терпіння та доброти мій простий прототип ніколи б не став справжньою грою.

Мій син Войчех був зі мною поряд на всіх етапах розроблення «Левади». Його ентузіазм, непохитна віра й готовність допомогти (а також переконування мене ходити на прогулянки навколишніми лісами та левадами) були найкращою підтримкою в миті сумнівів. Величезне спасибі за все, що ти зробив для мене!

**Привіт, я вільшанка!**

*Хочу поділитися з вами деякими секретами «Левади», що спростять розуміння правил гри й перетворять вас на більш допитливих дослідників природи. Можливо, я допоможу вам здобути перемогу!*

*Шукайте мене на сторінках правил. Ввіймайте, якщо зможете!*



## Творці гри

Автор: Клеменс Каліцкі  
Ілюстратор: Кароліна Кіак  
Графічний дизайн: Катажина Фібігер

Розробники гри: Пжемек Войтков'як,  
Анджей Олеярчик, Войчех Хробочинський  
Координатор проєкту: Славек Гацал

Переклад і редагування: «Tabletop Polish»  
Верстка: «Rebel team», Лукаш С. Кова



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»  
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко  
Перекладач з англійської: Іван Максимів  
Редакторка: Ірина Коломієць  
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт  
Верстальник: Дмитро Білоус



studio@rebel.pl

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Poland  
publishing@rebel.pl  
www.rebelgames.eu

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua  
Версія правил 1.0



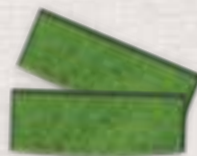
# Компоненти



Ігрове поле



2 двобічні поля привалу  
(залежно від кількості гравців)



2 жетони  
блокування для  
полів привалу



Маркер раунду

184 карти, зокрема:  
45 карт колоди N    45 карт колоди W    45 карт колоди S    45 карт колоди E



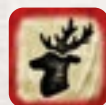
4 двобічні  
початкові карти  
місцевості



4 збірні тримачі  
когод



11 базових  
жетонів цілей



Жетон цілі для гри  
з використанням  
конверта U – «Великі  
зустрічі»



20 жетонів стежок  
(по 5 кожного з чотирьох кольорів)



12 жетонів нагород  
(по 3 кожного з чотирьох кольорів)



28 жетонів доріг



Маркер першого  
гравця



5 конвертів  
(по 6 карт у кожному)



## Компоненти для соло-режиму:



4 кольорові  
маркери

Тайл  
соло-режиму





## Підготовка до гри (для 2, 3 або 4 гравців)



Правила для соло-режиму дивіться на с. 14

Розмістіть жетони доріг так, щоб їх могли дістати всі гравці.

Розташуйте три тримачі колод у відповідні комірочки на ігровому полі. Четвертий тримач колоди розмістіть біля ігрового поля.

Розподіліть карти на 4 колоди відповідно до літер на звороті.



Перетасуйте окремо кожен тримач і покладіть у тримачі колоди, як показано на малюнку. На початку гри використовуйте три колоди: **W**, **S** та **E**. Пізніше в грі колоду **S** буде замінено на колоду **N**.

Заповніть усі позиції на полі картами з відповідних колод горілиць. У колонці ліворуч буде розміщено 4 карти **W**, у двох середніх – по 4 карти **S** і в колонці праворуч – 4 карти **E**.



Розташуйте ігрове поле у центрі столу.

1

2

3

4

5

Розташуйте поле привалу біля ігрового поля тим боком, на якому позначено потрібну кількість гравців. Незадіяне поле привалу покладіть у коробку.





Перемішайте жетони цілей і випадковим чином розмістіть по 1 жетону на квадратні позиції на полі привалу. Невикористані жетони цілей покладіть у коробку (у грі для 4 гравців буде використано всі базові жетони цілей).



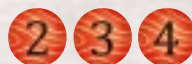
6

7

Кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти:



5 жетонів стежок відповідного кольору (у грі для 4 гравців жетон із символом ? покладіть у коробку – його не буде використано);



3 жетони нагород відповідного кольору;



жетон дороги (символом догори);



двобічну початкову карту місцевості.



9



Покладіть маркер раунду на перший камінь треку раундів.

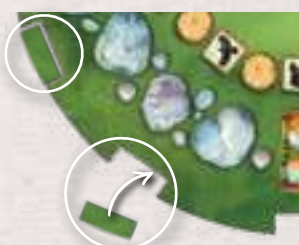
10



Гравець, котрого останнім ужалила бджола, отримує маркер першого гравця й розпочинає гру.

8

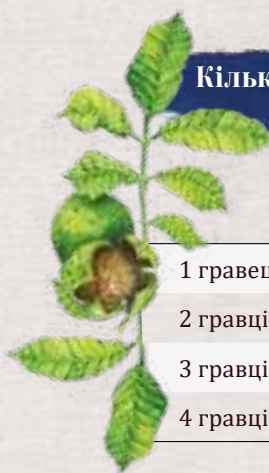
Коли граєте вдвох, заблокуйте 2 виїмки на полі привалу за допомогою жетонів блокування. Коли граєте втрьох – заблокуйте лише 1 виїмку. Вони лишаються заблокованими протягом усієї гри.



5

Кількість компонентів і раундів залежно від кількості гравців

	жетони стежок	жетони цілей	жетони блокування	раунди
1 гравець	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 гравці	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 гравці	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 гравці	1, 2, 3, 4	11	0	8





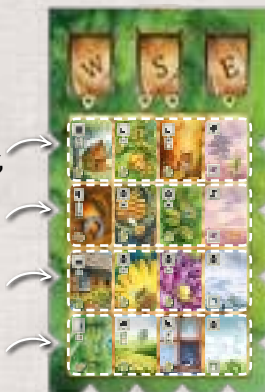
## Підготовка гравця



Кожен гравець розпочинає гру з 5 картами в руці.

Ці карти отримують так:

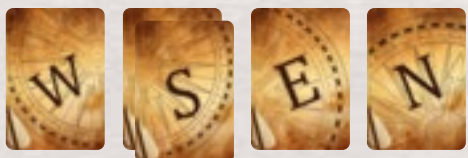
гравці проти годинникової стрілки по черзі вибирають ряд на ігровому полі й забирають всі 4 карти цього ряду собі в руку, а також беруть 1 карту з наразі незадіяної колоди **N** (починаючи з гравця праворуч від першого).



Після того як гравець візьме свої карти, заповніть спорожнілі позиції на полі картами з відповідних колод. Повторюйте, доки всі гравці не отримають свої початкові 5 карт.

Перед 1 раундом одразу після взяття карт кожен гравець вибирає, яким боком початкової карти місцевості гратиме, і кладе її на свою ділянку левади вибраним боком догори як свою першу карту.

**Важливо!** Якщо це ваша перша гра – можливо, буде простіше роздати початкові 5 карт випадково, замість того щоб вибирати їх із рядів на ігровому полі. У такому разі роздайте кожному гравцеві 1 карту **W**, 2 карти **S**, 1 карту **E** та 1 карту **N**.



## Зона гравця

### Ділянка левади

Тут ви розіграєте вертикальні карти місцевостей і карти спостережень (див. с. 8).

### Двобічна початкова карта місцевості

Ви розпочинаєте гру із цією картою, викладаючи її вибраним боком догори.



Рука гравця



### Ділянка околць

Тут ви розіграєте горизонтальні карти краєвидів і карти знахідок (див. с. 10-11).

Кожен гравець розпочинає гру з 1 жетоном дороги.



### Жетони нагород і жетони стежок

Розташуйте ці компоненти біля вашої ділянки левади.

Вдалим рішенням буде вибрати ряд, який містить пов'язані карти. Про це ви прочитаєте далі в цих правилах.



**Приклад 1.** Степан вибирає 2-й ряд і бере 4 карти з ігрового поля та 1 карту з колоди **N**, розташованої поряд із полем.

**Ви готові розпочати гру!**



## Перебіг гри



Гра триває 6 раундів для 2 і 3 гравців або 8 раундів для 4 гравців (кількість каменів на полі привалу відповідає кількості раундів). Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

### ■ Хід гравця

Під час свого ходу ви повинні виконати дію: розмістити свій жетон стежки в одну виїмку ігрового поля або поля привалу. Ви можете розмістити жетон лише в незайняту виїмку. Жетон залишається у виїмці до завершення раунду.

Залежно від того, де ви розмістили жетон стежки, можете виконати один із 2 видів дій:

- ігрове поле – взяти карту в руку і (на бажання) розіграти будь-яку карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць;
- поле привалу – виконати особливу дію і (на бажання) досягти цілі.

#### Верхня дія

Ця дія стає активною після розміщення жетона стежки у виїмці ігрового поля.

#### Нижня дія

Ця дія стає активною після розміщення жетона стежки у виїмці поля привалу.



### ■ Завершення раунду

Раунд триває, поки всі гравці не використають усі свої жетони стежок. Потім гравці збирають свої жетони стежок, і маркер першого гравця передають гравцеві ліворуч від чинного першого гравця. Маркер раунду переміщують треком раундів на наступну позицію.

### ■ Закінчення гри

Гра добігає кінця після завершення останнього раунду. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів за зіграні карти й досягнуті цілі.



## Дії ігрового поля



### ■ Взяття й розігрування карт

Якщо кладете свій жетон стежки в одну з виїмок ігрового поля, то виконаєте верхню дію. Після розміщення жетона стежки ви:

- відраховуєте від жетона зображену на ньому кількість позицій у напрямку, який він указує. Символ ? є довільним числом у межах 1-4 на ваш вибір. Ви **повинні** взяти карту, на яку вказує жетон. На спорожнілу позицію негайно викладіть карту з відповідної колоди.
- після цього ви **можете** розіграти 1 карту з руки на своїй ділянці левади чи ділянці околиць (можете розіграти карту, яку щойно взяли з ігрового поля, або карту, яка вже була у вашій руці).

**Важливо!** У тому разі, коли спорожнілу позицію не можна поповнити через відсутність карт у колоді, її треба залишити порожньою. Якщо ви розмістили жетон стежки, який вказує взяти карту з порожньої позиції, можете лише розіграти карту з руки.



**Приклад 2.** Катерина, жовтий гравець, кладе свій жетон стежки у вільну виїмку. Вибрана виїмка вказує ряд, з якого вона бере карту. Катерина використовує жетон стежки із числом 3, тому вона бере 3-тю карту, рахуючи від розміщеного жетона. Потім, поклавши карту з колоди S на спорожнілу позицію, Катерина може розіграти 1 карту зі своєї руки.



## Правила розігрування карт



На вашій ділянці левади ви розіграєте вертикальні карти місцевостей і карти спостережень. На вашій ділянці околиць ви розіграєте горизонтальні карти краєвидів і карти знахідок.

**Важливо!** Ви не можете переміщати розіграні карти (усіх типів) – вони залишаються там, де були зіграні, до кінця гри.

### ■ Карти місцевостей

Карти місцевостей відображають екосистеми, поєднані із середовищем проживання різноманітних видів тварин, рослин і грибів. Ці карти містять символ місцевості, на який слід зважати під час розігрування карт.

Коли розіграєте карту місцевості, покладіть її праворуч або ліворуч від будь-якої вже розіграної карти місцевості.

На вашій ділянці левади може бути щонайбільше 10 карт місцевостей.

Символи в нижній частині карт місцевостей завжди повинні бути на видноті – їх не можна закривати. Карти місцевостей формують найнижчий рівень левади, тому їх не можна класти зверху на інші карти.

#### Символи місцевостей:



*Пам'ятайте: що більше різних символів на картах місцевостей на вашій ділянці левади, то більше можливостей у вас буде під час розігрування наступної карти.*



**Приклад 3.** Катерина вирішує розіграти карту місцевості. Її ділянка левади вже містить 2 інші карти місцевостей. Стрілками показано, куди вона може зіграти нову карту місцевості.

### ■ Карти спостережень

На картах спостережень представлено види тварин, рослин і грибів, а також створені людиною об'єкти: будівлі й предмети. Ці карти відображають ваші нотатки, виконані під час походу.

Карту спостереження можна розіграти або зверху на карту місцевості, або зверху на іншу карту спостереження, якщо виконано вимоги для розігрування цієї карти. Вимоги можна виконати, якщо ваша ділянка левади містить усі потрібні символи.

Кожен ваш стос карт повинен розпочинатися з карти місцевості, водночас у кожному стосі може бути довільна кількість карт спостережень.



Переможні бали





### Розігрування карт спостережень

Коли розіграєте карту спостереження зверху на карту місцевості, пам'ятайте: не можна закривати символ місцевості. Коли розіграєте нові карти, переконайтеся, що вони не закривають значення переможних балів на вже зіграних картах.

Коли розіграєте карту спостереження, можливі такі подальші дії:

- **карта має 1 вимогу.** Ви кладете карту зверху на карту з потрібним символом (див. Приклад 4). Якщо карт, які задовольняють цю вимогу, більше, ви вибираєте одну й кладете на неї карту.
- **карта має 2 чи більше вимог.** Ви кладете карту зверху на карту, яка містить будь-який із потрібних символів (див. Приклад 5). При цьому на вашій ділянці левади повинні бути всі потрібні символи – лише тоді, коли вони є на видноті, можна закрити один із них.



**Приклад 4.** Ігор хоче розіграти карту «Глід звичайний». На його ділянці левади вже є 2 карти з потрібним символом . Він може вибрати, на яку з них покласти нову карту. Розігруючи карту, він закриває вибраний символ, але залишає на видноті значення переможних балів на нижній карті.



**Приклад 5.** Степан розіграє на своїй ділянці левади карту «Одуд євразійський». Ця карта має такі вимоги: символи та . Степан може вибрати, який із потрібних символів закрити. Закритий символ не можна використати повторно, хоча символ, що залишився, можна використати в подальшому (доки він буде на видноті). Також Степан отримує новий символ завдяки «Одуду».

Якщо одна з вимог на карті спостереження містить символ місцевості, ви можете покласти її на незайняту карту місцевості (ви досі повинні виконати всі інші вимоги) або на іншу карту спостереження, розміщену зверху на стосі, внизу якого є потрібна карта місцевості (незважаючи на символи, зображені на верхній карті стосу – див. Приклад 6).



**Приклад 6.** Ігор розіграє карту «Сонцевик павиче око». Ця карта має такі вимоги: символи та . Тому Ігор може покласти її зверху на карту місцевості із символом або зверху на стос із символом місцевості .

### Вимога на вибір



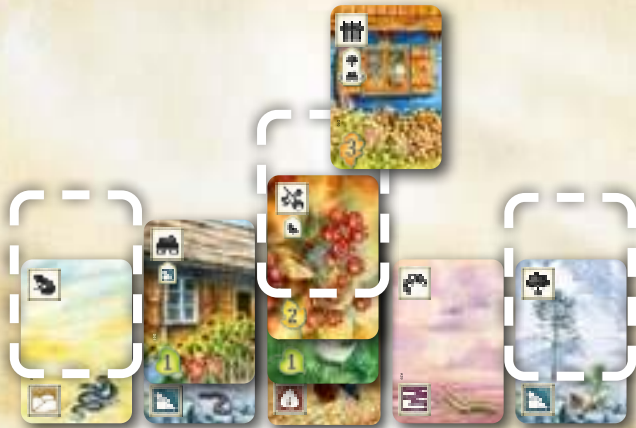
Якщо символи вимог розділено скісною рисою, це означає, що вам потрібен лише 1 із 2 зображених символів, щоб виконати вимогу. Ви вирішуєте, який символ вибрати. «Вимога на вибір» вважається одним символом вимоги (а не двома).



## Вимога суміжних стосів



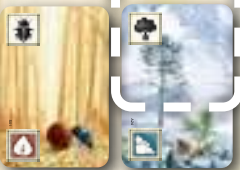
На деяких картах символи вимог позначено стрілками. У такому разі карту потрібно покласти зверху на стос, який безпосередньо прилягає до стосу із зображеним символом вимоги. Якщо серед вимог один символ позначено стрілками, а решта – без стрілок, то у вашій ігровій зоні повинні бути обидва символи, проте можна вибрати, куди покласти карту (див. приклад нижче).



**Приклад 7.** Ігор може покласти карту «Колоті дрова» на одну з трьох зазначених позицій.

## Заміна відсутнього символу

Якщо у вашій ігровій зоні не вистачає потрібного символу, можете скинути будь-які 2 карти з руки, щоб проігнорувати 1 символ вимоги на зіграній карті (можете зробити це неодноразово). Не можна в такий спосіб проігнорувати всі символи – ви повинні задовольнити умову принаймні 1 символу вимоги. Покладіть скинуті карти в довільному порядку під низ відповідних колод (див. приклад нижче).



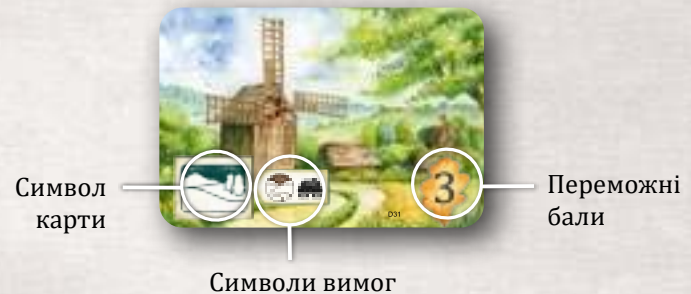
**Приклад 8.** Степан хоче розіграти карту «Політуха сибірська». На своїй ділянці левади він має лише 1 карту з потрібним символом ♣. Він кладе цю карту на карту із символом ♣ та ігнорує другий символ, скинувши 2 інші карти.

*Пам'ятайте: коли розігруєте карту, ви втрачаєте символ карти, яку закриваєте на своїй ділянці левади. Але символ місцевості лишається на видноті, тому можете використовувати його надалі. Деякі карти містять по 2 символи – закриття їх призведе до втрати обох.*



## Карти краєвидів

На картах краєвидів зображено ландшафти, якими мандрують гравці. Вони містять символ



Карты краєвидів розігрують на ділянці околиць (див. с. 6). На всіх картах краєвидів серед вимог є жетон дороги.

Коли розігруєте карту краєвиду, можливі такі подальші дії:

- **вимога карти – лише жетон дороги.** Ви розігруєте карту й кладете 1 із ваших невикористаних жетонів дороги знизу від цієї карти. Потім перевертаєте жетон тим боком, де немає символу дороги, щоб позначити його як використаний.



**Приклад 9.** Катерина розігрує карту краєвиду на своїй ділянці околиць. Для цього вона бере 1 зі своїх невикористаних жетонів дороги й кладе його знизу від карти, після чого перевертає жетон тим боком, де немає символу дороги.



- **вимоги карти – жетон дороги й інші символи.** На вашій ділянці левади повинні бути всі потрібні символи та жетон дороги. Ви розіграєте карту й кладете 1 із ваших невикористаних жетонів дороги знизу від неї. Після цього перевертаєте жетон тим боком, де нема символу дороги, щоб позначити його як використаний. Ви не втрачаєте задіяні символи – їх можна використати для виконання вимог інших карт.

Якщо у вашій ігровій зоні не вистачає потрібного символу, можете скинути будь-які 2 карти з руки, щоб проігнорувати 1 символ вимоги на зіграній карті (можете зробити це неодноразово). Не можна в такий спосіб проігнорувати символ . Покладіть скинуті карти в довільному порядку під низ відповідних колод.

### ■ Карти знахідок

Карти знахідок відображають речі, на які ви натрапляєте під час походу. Це сувеніри й пам'ятні дрібнички з ваших мандрів. Їх позначено символом .

Ви кладете карти знахідок на вже зіграні карти краєвидів, закриваючи символ .



Коли розіграєте карту знахідки, можливі такі подальші дії:

- **вимога карти – лише символ .** Ви розіграєте карту, поклавши її на одну з невикористаних карт краєвидів.
- **вимоги карти – символ й інші символи.** На вашій ділянці левади мають бути всі потрібні символи. Ви розіграєте карту, поклавши її на одну з невикористаних карт краєвидів. Ви не втрачаєте інші задіяні символи – їх можна використати для виконання вимог інших карт.



**Приклад 10.** Під час мандрівки Ігор знайшов «Підкову». Для цієї карти потрібні символи та . На своїй ділянці левади Ігор має на видоті символ , тому він може покласти цю карту знахідки на карту краєвиду.

Як і у випадку з іншими картами, можете скинути будь-які 2 карти з руки, щоб проігнорувати 1 символ вимоги на зіграній карті (можете зробити це неодноразово). Не можна в такий спосіб проігнорувати символ . Покладіть скинуті карти в довільному порядку під низ відповідних колод.



**Приклад 11.** Правильно заповнена зона гравця.



## Дії поля привалу



### ■ Виконання особливих дій і (на бажання) досягнення цілі

Якщо ви розміщуєте жетон стежки в 1 з виїмок на полі привалу, то виконуєте нижню дію – один із видів особливих дій, а ще маєте змогу досягти цілі (див. наступну сторінку).

#### Види особливих дій



Візьміть будь-яку відкриту карту з ігрового поля та заповніть спорожнілу позицію верхньою картою з відповідної колоди. Ви не можете розіграти карту під час цього ходу.



Візьміть 2 жетони доріг і розмістіть їх на вашій ділянці околиць тим боком догори, де є символ дороги. Ви не можете розіграти карту під час цього ходу.



Подивіться 3 верхні карти однієї з колод на полі (окрім колоди N, якщо вона наразі незадіяна). Візьміть 1 із цих карт у руку та покладіть інші 2 карти в довільному порядку під низ цієї колоди. Ви не можете розіграти карту під час цього ходу.



Розіграйте до 2 карт із руки на вашу ділянку левади та/або ділянку околиць.

Виймки на полі привалу




**Важливо!** Якщо ви оберете одну з перших трьох особливих дій, то не зможете розіграти жодної карти! Це правило, про яке часто забувають.

### Символ ? на жетонах стежок



Жетони стежок із цим символом використовують у грі для 2 і 3 гравців. Розміщення жетона із символом ? у виїмці ігрового поля дає можливість узяти будь-яку карту зі вказаного ряду чи колонки (ви самі вибираєте значення символу ?). Розміщення жетона із символом ? у виїмці поля привалу дає можливість виконати будь-яку особливу дію.

### ■ Розміщення жетона стежки на лавку

Ви можете покласти жетон стежки на незайняту лавку на полі привалу (позначено символом ). Це дає можливість розіграти 1 карту на вашій ділянці левади або ділянці околиць.

*Значно краще і взяти, і розіграти карту, аніж тільки розіграти карту під час свого ходу. Розміщуйте жетон стежки на лавку лише якщо вам справді вкрай потрібно розіграти карту, а поточна ситуація не дає такої змоги.*

Лавка



Досягнуті гравцями цілі (позначено жетонами цілей)



## Цілі

На полі привалу сусідні жетони цілей утворюють пари. Якщо на вашій ділянці левади на видноті є обидва символи з такої пари, ви можете покласти між ними один зі своїх жетонів нагород. Зробити це можна лише після того, як ви розмістили жетон стежки у виїмку поля привалу. Ви вирішуйте, коли покласти жетон нагороди – до, під час або після виконання особливої дії. Жетони нагород треба класти на поле, починаючи з найменш вартісних (у порядку 2, 3, 4). Між двома жетонами цілей можна покласти лише 1 жетон нагороди. Під час свого ходу ви можете розмістити лише 1 жетон нагороди на полі привалу, навіть якщо у вас удосталь символів, щоб досягти декількох цілей.



**Приклад 12.** Степан розміщує жетон стежки у виїмку поля привалу й виконує особливу дію. Його ділянка левади містить символи  та . На полі привалу є пара, що збігається із цими символами і має всередині незайняте місце. Степан кладе жетон нагороди зі значенням 2 поміж цими жетонами цілей.

*Коли виконуєте особливу дію жетоном стежки зі значенням 4 або символом ? (за умови, що ? заміняє число 4), можете покласти жетон нагороди до або після розігрування своєї першої чи другої карти.*

## Завершення раунду



Коли гравці розмістили всі свої жетони стежок, раунд завершено. Після цього гравці збирають усі свої жетони стежок.

Гравець, котрий розпочинав раунд, передає маркер першого гравця тому, хто ліворуч. У наступному раунді він буде першим гравцем.

Перемістіть маркер раунду треком раундів на наступну позицію.

### На півдорозі



Коли на полі привалу маркер раунду промине пісочний годинник, виконайте таке:

- приберіть усі карти з ігрового поля, перетасуйте їх і покладіть під низ відповідних колод;
- замініть тримач із колодою S на тримач із колодою N;
- заповніть ігрове поле новими картами з відповідних колод.

Грайте далі за звичайними правилами.

## Завершення гри та підрахунок переможних балів



Гра добігає кінця, коли завершено останній раунд (досягнута остання позиція на треку раундів). Гравці підраховують переможні бали на картах, які вони розіграли на своїх ділянках левади й ділянках околиць, а також свої жетони нагород на полі привалу. Під час підрахунку балів зважайте на всі карти зі своєї ігрової зони. Карти, котрі залишилися у руці, не дають жодних переможних балів. Кожен жетон нагороди, розіграний на полі привалу, дає переможні бали в кількості, вказаній на ньому. Невикористані жетони нагород не дають жодних переможних балів.

Переможцем стає той, хто набрав найбільшу кількість переможних балів. У разі нічиєї перемагає той, хто розіграв найбільшу кількість карт знахідок. Якщо досі нічия, то ці гравці ділять між собою перемогу.






## Конверти

У коробці з грою є 5 конвертів з тематичними картами. Ці карти мають розширені правила, тож рекомендуємо не використовувати їх під час перших декількох ігор. Передбачається, що ви розкриєте конверти після виконання описаних нижче вимог. Утім, чиніть на свій розсуд – зрештою, все це заради розваги!

Тематичні набори карт у цих конвертах – це самостійні доповнення. Можна вільно змішувати їх з основними картами, затасувавши у відповідні колоди. Для того щоб ці карти було легше відокремити під час подальших ігор, кожен позначено в нижній частині літерою, яка відповідає позначці на конверті.

- **КОНВЕРТ T – «Національні природні парки».**

Відкрийте після того, як відвідали національний природний парк чи заповідник. Карти в цьому конверті мають лише 2 символи місцевості. Карти із цього доповнення не вносять жодного нового правила.

- **КОНВЕРТ U – «Великі зустрічі».** Відкрийте після закінчення гри, в якій на всіх зонах гравців водночас було на видноті щонайменше 5 символів . Цей набір долучає до гри новий символ . Ви не можете покласти жодну карту на карту із цим символом, навіть за умови, що ця карта лежить у стосі, де є потрібний символ місцевості, або цей стос задовольняє вимогу суміжного стосу. Конверт також містить червоний жетон із символом . Якщо використовуєте карти із цього конверта, додайте цей жетон до решти жетонів цілей.



- **КОНВЕРТ W – «Давно не бачились».** Відкрийте в тому разі, якщо під час мандрівки до лісу ви побачили дику тварину. Карти із цього доповнення не вносять жодного нового правила.

- **КОНВЕРТ X – «Перший подих весни».** Відкрийте першого дня весни. Карти із цього доповнення не вносять жодного нового правила.

- **КОНВЕРТ Y – «Різдво».** Відкрийте в день Різдва. Карти із цього доповнення не вносять жодного нового правила.

## Соло-режим

Цей варіант гри відбувається так само, як для 2 гравців, але ваш єдиний суперник – уявний гравець на ім'я Ровер.

### ■ Підготовка до гри

Розмістіть поле привалу знизу від ігрового поля символом догори. Покладіть маркер раунду на перший камінь треку раундів.

У випадковий спосіб виберіть 3 жетони цілей (долілиць). По одному відкривайте їх і розміщуйте на відповідні квадратні позиції довкола багаття на полі привалу.

Розмістіть 2 жетони блокування у виїмках на полі привалу.

Виберіть колір і візьміть усі компоненти цього кольору, як для звичайної гри.

Розмістіть тайл соло-режиму біля ігрового поля.

Перемішайте всі жетони стежок (зокрема жетони із символом ?) решти кольорів і сформуєте стос, виклавши їх долілиць.

Візьміть по 1 кольоровому маркеру кожного з решти кольорів і випадковим чином розташуйте їх числом донизу, як показано на малюнку.





У Ровера нема своєї ділянки левади або ділянки околиць, тому карти, які він зібрав протягом гри, треба складати в колоду зверху від тайла соло-режиму.

Візьміть ваші початкові карти й заповніть спорожнілі позиції на полі картами з відповідних колод. Потім візьміть усі карти з 1-го ряду, розташованого під тримачами колод, і 1 карту з колоди **N**, покладіть їх у колоду Ровера. Повторно заповніть спорожнілі позиції на полі.

### ■ Зміни в правилах гри

У соло-режимі Ровер завжди є першим гравцем. Ходи треба виконувати по черзі, поки не закінчатся жетони стежок.

Під час ходу Ровера переверніть верхній жетон стежки в його стосі.

- Якщо це жетон із символом ?, розмістіть його в будь-яку незайняту виїмку на полі привалу. Якщо всі виїмки зайняті, скиньте цей жетон. У всякому разі не виконуйте жодної іншої дії.
- Якщо ви перевернули інший жетон, подивіться на його колір. Розмістіть його в незайняту виїмку на ігровому полі, відповідно до тайла соло-режиму та кольорових маркерів. Якщо виїмку, на яку вказує тайл соло-режиму, уже зайнято, використайте найближчу за годинниковою стрілкою незайняту виїмку. Після цього візьміть карту, визначену жетоном стежки, покладіть її в колоду Ровера й заповніть спорожнілу комірку картою з відповідної колоди.

Ровер не використовує жетони нагород.

Раунд буде завершено, коли ви розмістите ваш останній жетон стежки. Зберіть усі ваші жетони стежок, потім зберіть решту жетонів (і ті, котрі Ровер зіграв у цьому раунді, і невикористані), змішайте їх і долілиць сформуєте новий стос. Перемістіть маркер раунду треком раундів на наступну позицію.

Коли маркер раунду промине символ пісочного годинника, виконайте таке:

- приберіть усі карти з ігрового поля, перетасуйте їх і покладіть під низ відповідних колод;
- замініть тримач із колодою **S** на тримач із колодою **N**;
- заповніть ігрове поле новими картами з відповідних колод.



**Приклад 13.** Катерина розкриває жетон стежки зі стосу Ровера. Жетон стежки червоний і містить число 3. Катерина розміщує жетон стежки ліворуч на ігровому полі у виїмку, позначену на тайлі соло-режиму номером 3. Бере карту, визначену жетоном стежки, і кладе її в колоду Ровера.

### ■ Завершення гри та підрахунок переможних балів

Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд – настає час підрахунку переможних балів.

Підрахуйте всі переможні бали на картах у колоді Ровера.

Потім підрахуйте свої переможні бали за звичайними правилами. Якщо ваш результат нижчий, це означає, що під час цього походу ваші мріяння захопили вас більше, аніж дослідження місцевості. Якщо ваш результат вищий або дорівнює результату Ровера, перевірте наведену нижче таблицю, щоб оцінити свої здобутки.

#### Таблиця результатів для соло-режиму

<39	Вас відволікали, тому вам вдалося підглядіти лише декілька цікавих видів.
40-49	Це був плідний похід. Ви дослідили окремі захопливі види, утім здатні на більше.
50-59	Ви зібрали дивовижні нотатки! Спогади про цей похід ще довго вас тішитимуть.
60+	Вашу колекцію варто показати в музеї!



## Дії під час ходу гравця



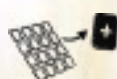
Візьміть 1 із ваших жетонів стежок і покладіть його:



або на полі привалу



і виконайте особливу дію:



Візьміть 1 карту з поля.



Візьміть 2 жетони доріг.



Подивіться 3 верхні карти однієї з колод на полі й візьміть 1 карту в руку.



Розіграйте 2 карти.

або на ігровому полі:



Візьміть карту, визначену жетоном стежки.

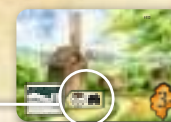


Тепер можете розіграти карту.

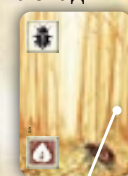


Розігрування карти.

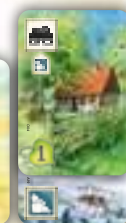
Якщо у вас є потрібні символи.



Покладіть карти краєвидів і карти знахідок над вашою ділянкою левади.



Покладіть карту спостереження зверху на карту з потрібним символом.



Покладіть карту місцевості поряд з іншими картами цього типу (щонайбільше 10).

Кількість символів у кожній колоді: 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E					E	E	E					E
W			W	W			W	W			W	W			W	W
S	S	S	S	S	S	S			S	S	S					
N			N	N	N	N			N	N	N	N	N	N	N	N