

# Савернакський Ліс

*Осінь добігає кінця, і звірятка Савернакського лісу готуються до зими, збираючи їжу та роблячи запаси, які допоможуть їм дочекатися весни. Щоб перемогти в цій грі, вам потрібно створити ліс, заповнити його тваринками і переконатися, що вони запасуються своєю улюбленою їжею!*

## Мета гри

“Савернакський ліс” — це гра, у якій вам потрібно викладати картки і прокладати стежки. Кожен хід ви додаєте одну картку до свого лісу розміром 4×4 картки. На картках можуть бути тварини або лісові стежки, на яких вони знаходитимуть їжу. Вам потрібно прокласти стежку для кожної тварини і переконатися, що вона збере лише найкращу їжу.

## Вміст гри

- ▶ 64 картки лісу:
  - ▶ 45 карток стежок
  - ▶ 19 карток тварин
- ▶ 34 фішки:
  - ▶ 15 фішок лігва
  - ▶ 15 фішок води
  - ▶ 4 маркери підрахунку очок
- ▶ 1 фішка першого гравця (півень)
- ▶ 1 двобічне поле / трек підрахунку очок

## Підготовка

Розділіть картки на дві колоди: картки стежок і картки тварин. Перемішайте кожну колоду окремо долілиць.

Роздайте кожному гравцю по 1 випадковій картці тварини з верху колоди. Покладіть отриману картку перед собою горілиць. Покладіть посередині столу ігрове поле боком з тваринами догори.



Картки тварин



Картки стежок

Покладіть фішки лігва над панцерником, фішки води — над козою і колоду тварин — над кроликом. Дайте кожному гравцеві маркер обраного кольору. У випадковий спосіб визначте, хто ходитиме першим, і дайте йому або їй фішку першого гравця.

## Картки тварин

На картках тварин зображено:



- 1** 4 види їжі, якими можуть запасатися тварини (ягоди, хробаки, яйця та горіхи), і скільки очок принесе кожен тип їжі для цієї тварини.
- 2** Початок стежки тварини.
- 3** Скільки очок принесе сама тварина, якщо перебуватиме у вашому лісі.
- 4** Обсяг їжі, якою тварина може запаситися.

Кількість очок, яку приносить кожна тварина, залежить від стежки, яка починається на її картці. Тварини зберігатимуть першу їжу, яка трапиться на їхній стежці, доки не досягнуть максимальної ємності, незалежно від того, скільки очок принесе кожен тип їжі.

### Приклад:

Лисиця може зберігати 3 одиниці їжі. Вона зберігає перші 3 одиниці їжі, які знайшла на своїй стежці: хробака (1 очко), горіх (0 очок) і яйце (2 очки). Але для іншого яйця чи хробака місця вже не буде, якщо ви не збільшите обсяг їжі, якою тварина може запаситися.



## Перебіг гри

Гра триває низку раундів. У кожному раунді кожен гравець робить хід, додаючи 1 картку до свого лісу. Щойно ліс кожного гравця буде заповнено (16 карток), гра закінчується.



### Початок раунду

Перед тим, як розпочати раунд, покладіть поряд з ігровим полем 1 картку тварини під кроликом і по 1 картці стежки під кожною іншою твариною. Потім учасник з фішкою першого гравця робить перший хід, і гра триває за годинниковою стрілкою.

### Ваш хід

У свій хід ви **зобов'язані** взяти одну з карток, які залишилися на полі, і викласти її у свій ліс. Викладаючи картку, ви мусите дотримуватися таких правил:

- Картка має бути суміжною принаймні до 1 іншої картки, яка вже є у вашому лісі.
- Ваш ліс має утворювати квадрат  $4 \times 4$  — ви не можете розмістити картку за межами цієї зони.
- Ви можете обернути свою картку (включно з картками тварин).
- Вам не потрібно йти будь-якими існуючими стежками, і якщо ви зайшли в глухий кут — це нормально.
- Дві тварини ніколи не можуть перебувати на одній і тій самій стежці.

## Що таке стежка?

Стежка — це одна або більше карток, які з'єднані між собою безперечною лісовою стежкою. Стежка може мати будь-яку кількість поворотів, але ніколи не може розгалужуватися чи перетинати іншу стежку.

**Приклад:**

- 1 Ви не можете мати дві тварини на одній і тій самій стежці!
- 2 Ви не можете розмістити картку тут, тому що вона виходить за межі квадрата 4×4!
- 3 Ви не можете розмістити картку тут, тому що картки мають бути суміжними!
- 4 Ви можете розмістити картку тут, незважаючи на те, що стежка не з'єднується з іншою наявною і створює тупик.



**Повернімося до попереднього прикладу:**

Лисиця збільшила обсяг своїх запасів до 5. Це означає, що вона може зберігати всі 5 одиниць їжі, які зараз перебувають на її стежці.

Також вона зібрала трохи води, поки шукала яйця і хробаків. Це означає, що яйця зараз коштують 3 очки, а хробаки — 2 очки. Горіхи так само коштують 0 очок. Зараз лисиця загалом приносить 10 очок, тоді як раніше в неї було лише 3 очки!

## Добір картки

Взявши картку, поки що **не поповнюйте** ігрове поле. Наступним гравцям доведеться обирати з меншої кількості картки.

Кожна картка, яку ви берете, належить радникові тварин: півню, панцернику, козі або кролику. Кожен радник дає вам перевагу, яка буде важливою для розвитку вашого лісу.

### Півень

Півень допомагає вам рано прокинутися наступного ранку, щоб ви могли першими обрати картку. Коли ви берете картку від півня, ви також берете фішку першого гравця. Якщо ніхто не бере картку від півня (але це можливо лише коли в грі менше ніж 4 гравці), фішка залішається в того, хто зараз є першим гравцем. Гравець, який матиме цю фішку в кінці гри, отримує 1 додаткове очко.



### Панцерник

Панцерник навчить вас рити нори, щоб зберігати більше запасів їжі. Коли ви берете картку від панцерника, ви також берете 1 фішку лігва та кладете її на будь-яку з ваших тварин. Ця фішка збільшує обсяг запасів тварини на 1.

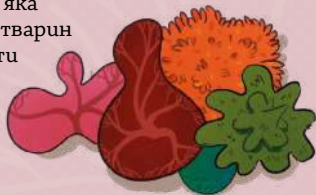
### Коза

Коза вчить вас знаходити більше води. Коли ви берете картку від кози, ви також берете фішку води і кладете її в куток однієї з ваших карток тварин, поруч з одним із чотирьох типів їжі. Ця фішка збільшує цінність їжі для цієї тварини на 1. На кожен куток картки тварини ви можете покласти не більш ніж 1 фішку води.



### Кролик

Кролик — це соціальна тварина, яка допомагає принадувати нових тварин у ваш ліс. Єдиний спосіб отримати нових тварин — взяти картку в кролика.



## Кінець раунду

Щойно всі гравці візьмуть по одній картці, раунд закінчується. Якщо на ігровому полі залишилися картки (лише під час гри вдвох або втрьох), скиньте їх. Потім покладіть на поле 1 картку тварини під кроликом і по 1 картці стежки під кожною іншою твариною. Учасник, який має фішку першого гравця, розпочинає новий раунд і ходить першим.

## Кінець гри

Гра закінчується, щойно кожен завершить свій ліс 4×4, зібравши 16 карток. Перевірте, чи є у вашому лісі дві картки тварин, які перебувають на одній і тій самій стежці. Якщо так, скиньте з цієї стежки всіх тварин, окрім однієї — вони не приносять очок.

Тепер, переверніть поле на інший бік треком підрахунку очок догори. Підрахуйте очки за кожну свою тварину окремо та складіть їх, щоб дізнатися ваш результат. За допомогою маркера підрахунку очок позначте на треку ваш результат. Не забувайте підраховувати очки за самих тварин (від 1 до 3 на червоному листі картки тварини)!

Учасник, який закінчив гру з **фішкою першого гравця, отримує додаткове очко.**

1

Перемагає той, хто набере більше очок! У разі нічиєї перемагає той, хто перебуває найближче до учасника з фішкою першого гравця (в порядку ходу).



## Приклад підрахунку очок:

Синиця: отримує 2 очки за яйце і 1 очко за хробака; може зберігати 4 їжі: зберігає 2 яйця і 2 хробаків. Разом: 6 очок.

Білка: отримує 1 очко за горіх і 1 очко за хробака; може зберігати 5 їжі: зберігає 1 хробака, 3 горіхи і 1 ягоду. Разом: 4 очки.

Лисиця: отримує 3 очки за яйце і 2 очки за хробака; може зберігати 5 їжі: зберігає 2 хробаків, 2 яйця і 1 горіх. Разом: 10 очок.

Борсук: отримує 2 очки за хробака, 1 очко за ягоду, 2 очки за яйце і 1 очко за горіх; може зберігати 2 їжі: зберігає 1 хробака і 1 яйце. Разом: 4 очки.

Тварини: борсук (3), лисиця (2), білка (1), синиця (1). Разом: 7 очок.

Фішка першого гравця: 1 очко.

Загальний результат:

32 очки.



## Проснутий режим для двох гравців

Якщо ви граєте вдвох і хочете зробити гру цікавішою, можете використовувати нові правила:

Замість лісу 4x4 ви повинні створити ліс 8x4 (може бути вертикальним або горизонтальним).

Кожен учасник розпочинає гру з 2 випадковими картками тварин замість 1. Покладіть їх поруч одна з одною. Кожну з них можете повертати як заманеться.

Кожного раунду ви берете 2 картки: спочатку обирає перший гравець, а потім — його суперник. Перший гравець бере третю картку, а його суперник — останню.

## Над грою працювали

Автор: Родріго Рего

Ілюстраторка: Нурія Апарісіо

Макет: СесіРС

Коректор: Вільям Кемпбелл

Коректор англійського тексту: Вільям Ніблінг

Редактор і розробник: Девід Есбрі

## Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладач: Антон Мінаков

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Степан Бобошко,

Тетяна Рижикова



Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008  
Barcelona. • Devir Livraria, Ltda. Pólo  
Industrial. Brejos de Carreiros, Escritório 2,  
Olhos de Água 2950-554 Palmela.  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440



Ексклюзивний дистриб'ютор на  
території України:  
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС»  
www.games7days.com  
м. Дніпро, вул. Маршала  
Малиновського, 22, 57

# Тварини



Хом'як



Їжак



Борсук



Бобер



Лисиця



Блакитна сойка



Сорока



Кріт



Крук



Сипуха



Миша



Землерийка



Білка



Дятел



Бурундук



Синиця



Дикий кіт



Карликовий  
опосум



Гаїчка



Півень



Панцерник



Коза



Кролик

Якщо ви хочете більше дізнатися про всіх тварин на картках, скористайтеся цим QR-кодом.

