

# ЛІСОВИЙ ЗАТИШОК



У грі «Лісовий затишок» ваша родина лісових звіряток старанно працює, щоб підготувати домівку до майбутньої зими.

Село **Кленова Долина** розкинулося в благодатному краї. Де ще, як не тут, ви зможете перезимувати в теплі та спокої? Майстерня завжди відчинена для створення всіляких зручностей, на гамірному ринку можна придбати все потрібне, а в свиному гнізді ви знайдете купу різноманітних речей, що наповнять вашу домівку теплом.

Так **чим саме** ви будете займатися – збирати, куховарити, в'язати чи майструвати – щоб зробити ваш барліг найзатишнішим місцем?



1-5



8+



40'

## ОГЛЯД

Гра «Лісовий затишок» триває вісім раундів, які називають *місяцями*. На ігровому полі є чимало *локацій*, що забезпечують вас різними вигодами (як-от *ресурсами, картами зручностей чи поліпшень*). Щоб здобути вигоду від локації, вам треба спершу відправити туди робітника, а потім спорядити його потрібними кубиками. Утім, **перш ніж** відправляти своїх робітників, кожен гравець кидає два власні кубики родини (тож ви матимете певне уявлення про те, на що сподіватися далі). Після розміщення всіх робітників треба кинути чотири спільні кубики села, щоб визначити їхні значення на поточний місяць. Тепер гравці переходять до виконання ходів.

У свій хід кожен гравець споряджає своїх робітників кубиками зі свого запасу (2 кубики родини та 4 кубики села). Завдяки цьому робітники зможуть виконувати свої завдання. Зібрані ресурси знадобляться вам для майстрування корисних поліпшень і цінних зручностей. Намагайтеся підбирати предмети так, щоб отримати за них щонайбільше очок. Переможе та родина, яка до першого снігопаду матиме найзатишнішу колекцію зручностей!

## ТВОРЦІ

**АВТОРКА ГРИ**  
РОБЕРТА ТЕЙЛОР  
**ІЛЮСТРАЦІЇ**  
ШОНА ДЖЕЙ-СІ ТЕННІ

**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН**  
ДЖОШУА КАППЕЛ  
**РОЗВИТОК ГРИ**  
КТВГ

**ДИРЕКТОР З КОМУНІКАЦІЙ**  
ШОН ЖАКМЕН  
**УПРАВЛІННЯ ПРОЄКТОМ**  
ГЕЛЕНА КАППЕЛ



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту**  
Олександр Ручка  
**Перекладач**  
Святослав Михаць

**Випусковий редактор**  
Поліна Матузевич  
**Дизайн і верстка**  
Артур Патрихалко

**Редактор**  
Сергій Лисенко  
**Графічна адаптація**  
Дмитро Бібік

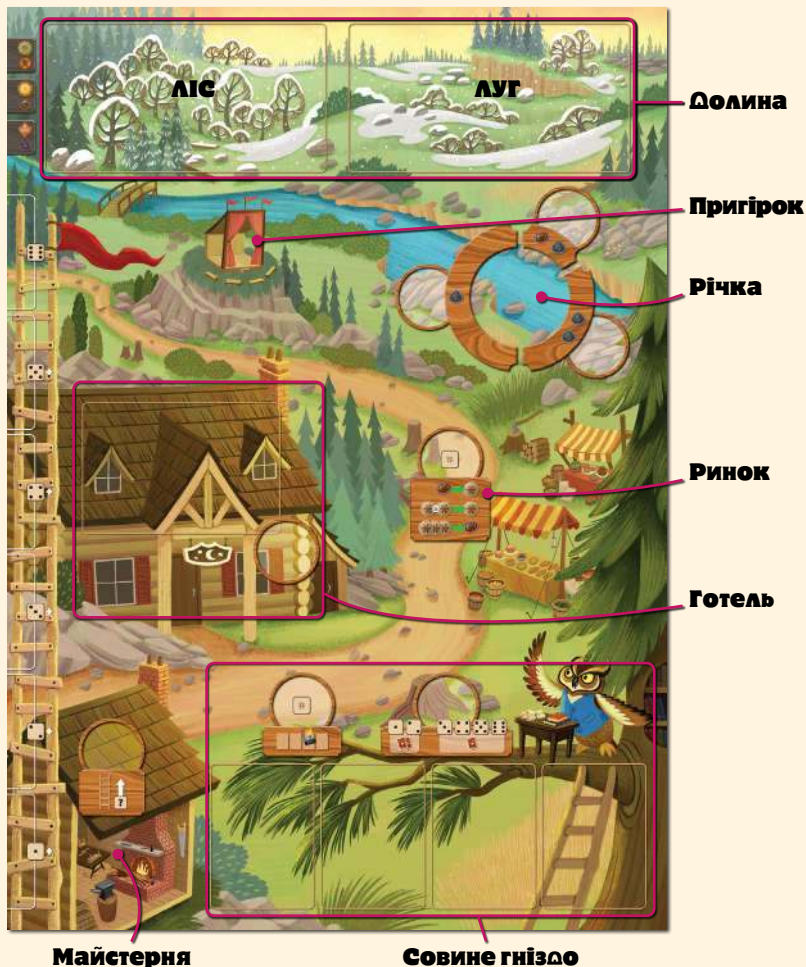
**Неоціненна допомога:**  
Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Сергій Ішук та Сергій Тодоров.

Створено з любов'ю КТВГ  
Українське видання «Geekach Games»  
www.geekach.com.ua

©2021 Усі права застережено

# ВМІСТ ГРИ

## 1 ІГРОВЕ ПОЛЕ



## 16 КАРТ ДОЛИНИ

Вісім лісових і вісім лугових карт. Для лісу і лугу є по три весняні та літні карти, а також по дві осінні карти.



## 72 КАРТИ ЗРУЧНОСТЕЙ

Майстрування чудових зручностей на зиму якраз і дасть вам найбільше переможних очок!



## 15 КАРТ МАНДРІВНИКІВ



## 5 ПЛАНШЕТІВ ДОМІВОК

На звороті кожного планшета домівки є трек очок, який знадобиться вам наприкінці гри для підрахунку очок.

### Комірнки котеджу



## 20 РОБІТНИКІВ

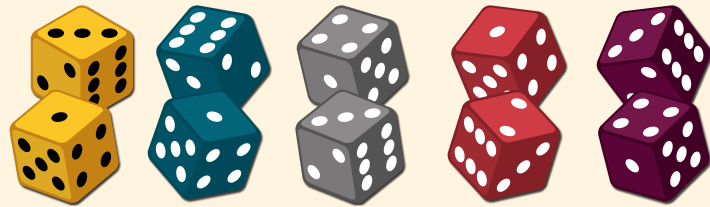


**Кролик**    **Дикобраз**    **Єнот**    **Лис**    **Білка**

## 20 КОТЕДЖІВ



## 10 КУБИКІВ РОДИНИ




## 1 ДИСК РІЧКИ



## 1 ПЛИТКА ПРИГІРКА



## 114 ЖЕТОНІВ ТОВАРІВ

Ці шість ресурсів називають *товарами*. Казки, монети та досвід – це не товар. Символ  завжди позначає «будь-який товар».



**20 жетонів  
дерева**



**20 жетонів  
каменю**



**20 жетонів  
фруктів**



**18 жетонів  
грибів**



**18 жетонів  
пряжі**



**18 жетонів  
зерна**

## ЖЕТОН ХРОБАЧКА



## 4 КУБИКИ СЕЛА



## 12 ПЛИТОК-МНОЖНИКІВ

Якщо в загальному запасі вичерпаються ресурси, можете тимчасово використовувати ці плитки, поки ресурси не звільняться. Плитки-множники з одним ресурсом вважають трьома чи п'ятьма ресурсами того типу (залежить від того, який бік плитки ви використовуєте).

Наприклад, це рахують як три зерна:



...а це вважають п'ятьма фруктами:



## 34 КАРТИ ПОЛІПШЕНЬ

Створіть поліпшення заради особливих умінь і можливостей набирати очки!

**Очки**    **Вартість створення**    **Назва**    **Вміння**

Власник тримає  коли інший гравець збирає тут.

Отримайте 1 жетон тачки. Можете одягати його до робітника, відправити його до річки чи на грібок. Цей робітник збирає 1 додатковий  який збирає .

## 4 ЖЕТОНИ ПОЛІПШЕНЬ

Деякі поліпшення мають особливі жетони!



**2 тачки**

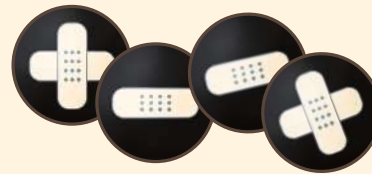


**2 календарі**

## 20 МОНЕТ



## 21 ЖЕТОН ДОСВІДУ



## 20 ЖЕТОНІВ КАЗОК



# ЗАГАЛЬНІ ПРИГОТУВАННЯ

**1** Покладіть **ігрове поле** на стіл. Покладіть **диск річки** на його місце на полі у випадковій позиції (*але так, щоб три секції диска відповідали трьом коміркам навколо нього*). Помістіть **плитку пригірка** на її місце.

**2** Сформуйте два стоси **карт долини** й покладіть їх долілиць (*стос лісу та стос лугу*). Верхні карти кожного стосу – це **осінні** карти, під ними **літні** карти, а на самому низу – **весняні** карти. Однак **порядок карт кожної пори року повинен бути випадковий**. Приготувавши стоси, переверніть їх так, щоб було видно лише поточну карту (*в обох стосах це буде весняня карта*). Покладіть стоси на відповідні місця ігрового поля.

Для **короткої гри** (найліпше для новачків чи юних гравців) вилучіть по одній випадковій весняній та літній карті з **обох** стосів – лісу та лугу. Тоді гра триватиме всього шість місяців, а не вісім.

**3** Створіть один загальний запас із жетонів усіх шести **товарів** (*дерево, камінь, зерно, гриби, пряжа, фрукти*) та інший загальний запас із жетонів монет, казок і досвіду (*тобто не з товарів*). Щоб не плутатися, можете розмістити ці запаси на відстані один від одного.

**4** Перетасуйте колоду **карт зручностей** і покладіть її долілиць. Верхні чотири карти з цієї колоди викладіть горілиць у комірки совиного гнізда.

**5** Перетасуйте колоду **карт поліпшень** і покладіть її долілиць. Викладіть горілиць по одній карті поліпшення в кожну комірку драбини. Поруч покладіть чотири **жетони поліпшень** (*тачки та календарі*).

**6** Перетасуйте колоду мандрівників і долілиць покладіть її в локації готелю.

**7** Виберіть гравця, що буде *ранньою пташкою* (так ми називаємо першого гравця, який змінюватиметься щомісяця). Дайте ранній пташці **жетон хробачка** й чотири **кубики села**. Подивіться таблицю на подальшій сторінці, щоб перевірити, чи не треба дати **додаткову монету** якомусь із гравців.



# ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

(Стосується кожного гравця)

- A** Виберіть собі родину й візьміть **планшет домівки**, чотирьох **робітників**, чотири **котеджі** та два **кубики** родини вашого кольору.
- B** Покладіть чотири ваші **котеджі** на комірки вашого планшета домівки.
- B** Візьміть три карти зручностей з колоди. Дві з них залиште на руці (*ви не показуєте цих карт суперникам*), а третю покладіть горілиць до загального скиду біля колоди.

Усе готово до початку гри!

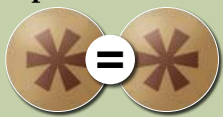
- 7** Залежно від кількості гравців і тривалості партії, деякі гравці будуть ранньою пташкою рідше за інших. Тому подивіться таблицю і дайте гравцям з указаними порядковими номерами (*визначається черговістю ходів у першому раунді*) по 1 монеті з запасу!

	<b>ЗВЧАЙНА ГРА 8 МІСЯЦІВ</b>	<b>КОРОТКА ГРА 6 МІСЯЦІВ</b>
<b>2 ГРАВЦІ</b>	×	×
<b>3 ГРАВЦІ</b>	<b>3</b>	×
<b>4 ГРАВЦІ</b>	×	<b>3, 4</b>
<b>5 ГРАВЦІВ</b>	<b>4, 5</b>	<b>2, 3, 4, 5</b>



## ЩО ЦЕ ТАКЕ?

Цей символ можна помітити на багатьох компонентах. Він майже всюди. Цей символ означає «**будь-який товар**». Пам'ятайте, що монети, казки та досвід – це **не товари**. Дерево, камінь, фрукти, гриби, пряжа й зерно – це **товари**.



Це означає  
«два однакові товари».



Це означає  
«два різні товари».



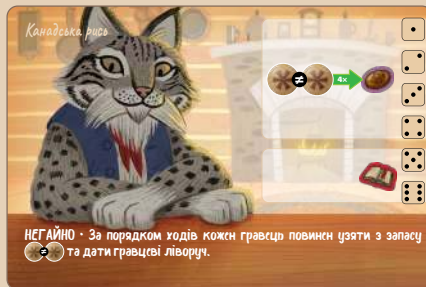
# ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожного місяця треба виконати вказані кроки в такому порядку:

## КРОК 1. НОВИЙ МАНДРІВНИК

Переверніть горілиць верхню карту мандрівника в готелі. Цей мандрівник відвідає Кленову Долину цього місяця! Кожен мандрівник має вміння, яке або впливає на всіх гравців протягом місяця, або виконується у вказаний на карті момент гри. Кожен мандрівник також дає різні бонуси, якими можна скористатися, відправивши свого робітника в готель у поточному місяці.

Зачитайте вміння мандрівника. Якщо в тексті вміння є слово «негайно», то ви повинні негайно виконати вказівки карти.



Уміння канадської рисі каже, що кожен гравець за черговістю ходів повинен негайно подарувати два різні товари з загального запасу гравцеві ліворуч себе. Не зволікайте!

## КРОК 2. КУБИКИ РОДИНИ

Усі гравці кидають **свої два кубики родини** та кладуть їх у комірки для кубиків родини на своїх планшетах домівок. **Не змінюйте їхні значення** до кінця поточного місяця.

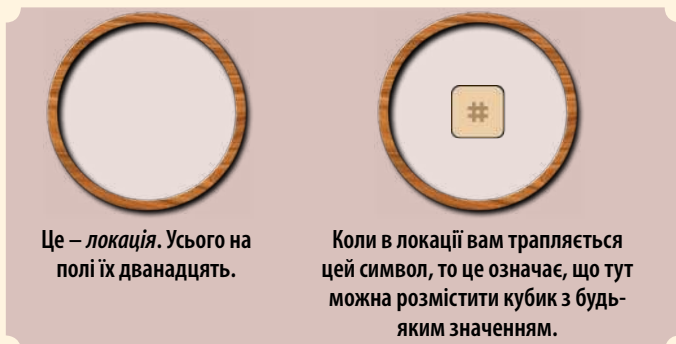


## КРОК 3. РОЗМІЩЕННЯ

Усі гравці **одночасно** виконують цей крок. Розмістіть своїх робітників на будь-яких локаціях. На кожній локації може бути лише **один ваш** робітник, проте суперники також **можуть** використовувати зайняту вами локацію. Байдуже, хто й коли розміщує своїх робітників. Упродовж цього кроку ви можете змінювати локації ваших робітників, поки не вирішите остаточно.

На кожній локації вказані вимоги до кубика, потрібного для її активації. Розміщуючи **робітників**, пам'ятайте, що потім вам знадобляться відповідні кубики для їхньої активації (крок 5). Вибираючи локації, зважайте на те, що на цю мить у вашому розпорядженні є лише ваші **кубики родини**. Однак потім ви зможете скористатися **спільними для всіх кубиками села**, які поки що не кидали.

Докладніше про розміщення кубиків та активацію кожної локації читайте в розділі «Локації».



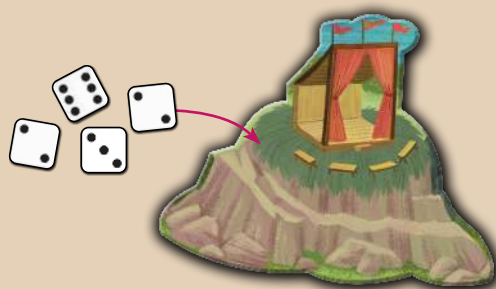
Для **більшості** локацій черговість ходів не має значення. Усі гравці отримують вигоди незалежно від того, хто раніше відправив туди свого робітника. Однак цілком **імовірно**, що гравець, який у цьому місяці швидше за вас відправився в **совине гніздо** чи **майстерню**, може забрати карту зручності чи поліпшення, на яку ви накинули оком. Не забувайте про це, коли виконуєте свій хід пізніше за суперників.

## КРОК 4. КУБИКИ СЕЛА

Після того як усі гравці розставляють своїх робітників, рання пташка кидає чотири кубики села та кладе їх на пригірок, **не змінюючи їхніх значень**. Усі гравці повинні обережно поводитися з цими кубиками, адже їхні значення не повинні змінюватися протягом поточного місяця.



Зважаючи на свої кубики родини, Кролик посилає своїх чотирьох робітників у майстерню, готель, ліс і річку. Тим часом суперники також відправляють своїх робітників на різні локації.



## КРОК 5. ХОДИ ГРАВЦЯ

Починаючи з ранньої пташки й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує свій хід. У свій хід:

- А** Покладіть два кубики родини (не змінюючи їхні значення) на пригрінок разом з чотирма кубиками села. Ці шість кубиків утворюють ваш запас кубиків, якими ви можете активувати своїх робітників.
- Б** Викладіть кубики з пригрірка в ті локації, де ви маєте робітників, щоб задовольнити вимоги локацій та активувати їх.
  - Викладені в локації кубики можуть бути будь-якою комбінацією кубиків родини й села.
  - Ви також можете викласти кубики родини на галявини, якщо такі вже побудовані (див. «Галявини» на с. 12).
  - Ви можете вільно переміщувати кубики, поки не переконаєтеся, що розмістили їх якнайкраще.

Не варто поспішати активувати всіх ваших робітників, поки ви остаточно не будете задоволені тим, як розмістили всі свої кубики. Так ви уникнете зайвої плутанини, якщо раптом передумаєте й захочете змінити свій хід.



Якщо ви маєте жетони досвіду, то можете використати їх, щоб модифікувати значення кубиків. За кожен витрачений жетон досвіду ви можете додати чи відняти 1 від значення кубика. Покладіть жетон біля вибраного кубика стороною «+» чи «-» догори. **Не змінюйте значення самого кубика!** Просто трактуйте його значення як більше чи менше. Якщо хочете, можете застосувати кілька жетонів досвіду до одного кубика. Значення кубика не може бути більше за 11 чи менше за 1. Збільшення значення не перетворює його на 1, як і зменшення значення не перетворює кубик на 1.

- В** Завершивши викладати кубики, активуйте одна за одною в довільному порядку кожну локацію/галявину, де є ваші кубики. Після активації поверніть свого робітника й будь-які кубики родини на ваш планшет домівки (поки що залиште кубики села на їхніх місцях).

Докладніше про активацію кожної локації читайте в розділі «Локації» на с. 10–12.

Щоб вам було легше бачити, які кубики є у вашому розпорядженні, покладіть їх усі на плитку пригрірка.

Коли ви виконуватимете свій хід, це допоможе вам відстежувати, якими кубиками ви вже спорядили своїх робітників, а які досі доступні.



Кролик відправив своїх робітників на чотири обведені жовтим локації. Кролик має на пригрірку шість кубиків (показано вище) й один жетон досвіду з попереднього місяця.

- Кролик витрачає жетон досвіду, щоб трактувати 11 і викладає цей кубик разом з 11.
- Кролик викладає 1 в готель.
- Кролик викладає 1 в майстерню.
- Кролик розмістив робітника на річці, але не має ні кубика 11 ні 11, щоб викласти туди. Кролик розуміє, що міг би перемістити 11 з лісу до річки (і забрати назад жетон досвіду), але тоді він не зможе задовольнити вимоги лісу. Поміркувавши трохи, Кролик вирішує, що йому важливіше відвідати ліс, тому залишає все як є.

Потім Кролик активує одна за одною всі локації, де є потрібні для цього кубики. Активувавши локацію, він повертає на свій планшет робітника та кубики родини, якщо такі там є. Докладніше про особливості кожної локації читайте в розділі «Локації» на с. 10–12.



**Г** Можливо, випалі значення на кубиках **не дозволять** вам активувати одного чи більше робітників. Ви також можете **вирішити** не активувати будь-яких своїх робітників. Завершивши активацію всіх робітників (яких хочете й можете активувати), поверніть усіх **неактивованих** робітників на свій планшет домівки й візьміть із загального запасу по одному жетону **досвіду** за кожного з них.

Зауважте, що цей крок виконується **після** активації, тому ви не можете витратити отримані в цей крок жетони досвіду для модифікації кубиків уже **цього місяця**.

**А** Майстрування зручностей. Тепер ви можете змайструвати будь-яку кількість зручностей з руки. *Вартість майстрування* кожної зручності передбачає витрати ресурсів, указаних на карті (певну комбінацію товарів, монет і казок). Заплативши ці ресурси, поверніть їх у загальний запас і покладіть **горілиць** карту зручності біля вашої домівки.

- Деякі зручності добре поєднуються між собою... спробуйте майструвати речі, які пасують одна до одної!
- У правому верхньому куті деяких карт зручностей зображений символ їхнього типу. Певні поліпшення пов'язані з цими типами.
- Деякі зручності вказують на те, що вони дадуть додаткові ПО наприкінці гри за певні ресурси, «збережені на цій карті». Упродовж гри ви можете переміщувати будь-які ресурси між вашою домівкою і цими картами. Ресурси «прив'язують» до карти лише під час остаточного підрахунку очок.

**Е** Завершуючи хід, поверніть свої кубики родини на планшет домівки (якщо вони ще не там) та **акуратно** поверніть усі кубики родини на пригрінок (не змінюючи їхні значення) для наступного гравця. Заберіть усі витрачені жетони досвіду з поля і поверніть у загальний запас.

Якщо наприкінці ходу ви маєте на руці **понад три карти** зручностей, то повинні покласти зайві карти (які *завгодно*) до скиду зручностей, поки у вас на руці не залишиться тільки три. Зауважте, що **протягом** ходу ви можете мати на руці більше ніж три карти зручностей.

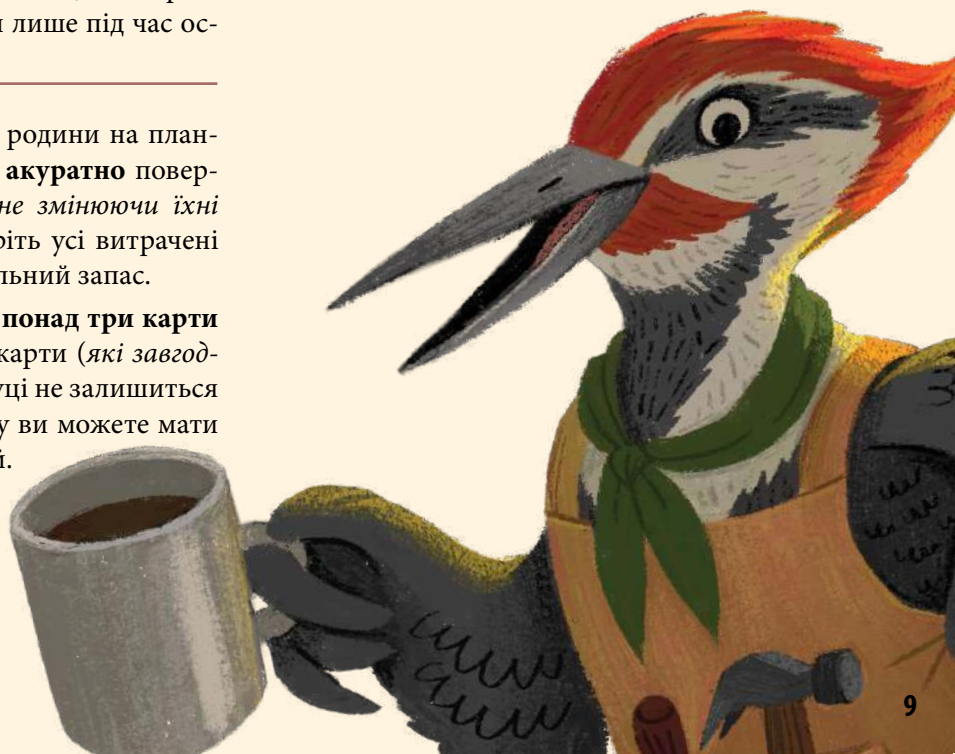
Далі хід переходить до наступного за годинниковою стрілкою гравця. Якщо ви були останнім гравцем у поточному місяці, то приступайте до кроку **кінець місяця**.



Через те що його робітник на річці не був активований, Кролик забирає його додому й бере з загального запасу жетон досвіду.



Маючи ці ресурси на своєму планшеті домівки, Кролик може виготовити або лампу, або шарф із карт на руці, але не обидві речі. Він вирішує витратити камінь, пряжу й монету за лампу, залишивши шарф на потім.



# ЛОКАЦІЇ

## Долина

Долина – це група з чотирьох локацій, які змінюватимуться щомісяця. Дві локації лісу та дві локації луку. У **лісі** можна знайти дерево й гриби, а на **лузі** – зерно та пряжу. Фрукти, монети й казки можна знайти в обох локаціях.



Зауважте, що кожної пори року один тип товару недоступний! Навесні в долині немає зерна, улітку – грибів, а восени – пряжі. На полі є нагадування про це.

На кожній локації долини зображені вимоги до кубиків для успішної активації робітника. Усі ресурси, отримувані з долини, беруть із загального запасу.



Під час своїх ходів гравці, що мають робітників на цих локаціях, повинні спорядити їх відповідними кубиками:

(описано зліва направо)

- Покласти один кубик зі значенням «3» або менше (наприклад, 3), щоб отримати одне дерево.
- Покласти два кубики, що в сумі дають 5 або менше (наприклад, 2 і 3), щоб отримати два дерева і два гриби.
- Покласти три кубики з послідовними значеннями (наприклад, 1, 2, 3), щоб отримати дві казки й одну монету.
- Покласти саме кубики 1 і 1, щоб отримати один фрукт й одну пряжу.

## ТИПИ ВИМОГ ДО КУБИКІВ, ЯКІ ВИ ВИКЛАДАТИМЕТЕ В ДОЛИНІ



Три кубики з послідовними числами.



**УСЬОГО 11 АБО БІЛЬШЕ**

Будь-яка кількість кубиків, що в сумі дають одинадцять або більше.



**УСЬОГО 5 АБО МЕНШЕ**

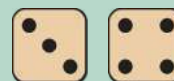
Два кубики, що в сумі дають п'ять або менше.



Один кубик з числом «6».



Два кубики з однаковим числом.



Два кубики з числами «3» і «4».



Два кубики, що в сумі дають рівно вісім.



**УСІ ПАРНІ**

Три кубики з парними числами.



**АБО МЕНШЕ**

Один кубик зі значенням 3 або менше.

## Річка

На річці є три локації, де ви можете отримувати камені й монети з запасу. Вимоги до кубиків для кожної локації змінюватимуться щомісяця згідно з обертанням диска, що має 3 секції.

- A** Щоб отримати 1 камінь, покладіть на цю локацію кубик, що відповідає **одному** з **трьох** кубиків, зображених на секції диска.
- B** Щоб отримати 2 камені, покладіть на цю локацію кубик, що відповідає **одному** з **двох** кубиків, зображених на секції диска.
- B** Щоб отримати 1 камінь та 1 монету, покладіть на цю локацію кубик, що відповідає **одному** кубику, зображеному на секції диска.



Якщо диск річки розміщений так:

- A** Кролик повинен викласти сюди 1, 2 або 3, щоб отримати 1 камінь.
- B** Єнот повинен викласти 2 або 3, щоб отримати 2 камені.
- B** Лис і Кролик, кожен у свій хід, повинні викласти 3, щоб отримати 1 камінь і 1 монету.

## Совине гніздо

Саме тут ви отримуєте на руку нові карти зручностей (ви не можете змайструвати зручність, якщо не маєте її карти). Тут є дві локації.

- Локація 1. Покладіть сюди один кубик з будь-яким значенням, потім візьміть будь-яку одну відкриту карту. Після цього всі карти праворуч від порожньої комірки посуňte на одну комірку ліворуч. Візьміть із колоди зручностей нову карту й покладіть її горілиць у крайню праву порожню комірку.
- Локація 2. Покладіть сюди один кубик. Потім, не дивлячись, візьміть 1 чи 2 карти з колоди зручностей, залежно від значення кубика.

Якщо колода зручностей вичерпається, перетасуйте скид і сформуйте нову колоду.



Єнот може викласти **будь-який** кубик і вибрати одну з таких карт, як «Чайник», «Сопілка», «Пиріг» і «Крісло-гойдалка». Потім треба буде посунути ліворуч решту карт зручностей і заповнити порожню комірку новою картою з колоди.

Дикобраз може викласти сюди **1** чи **2** кубики, щоб узяти **дві** верхні карти зручностей з колоди, або викласти **1, 2, 3** чи **4** кубики, щоб узяти лише **одну** карту.

## Майстерня

Покладіть сюди один кубик, а потім побудуйте одне поліпшення. Поліпшення дають вам постійні переваги або певну можливість набрати очки (описано на карті). У майстерні є одна локація. Значення викладеного вами кубика визначає, як **високо** ви можете піднятися драбиною майстерні.

Щоб побудувати доступне поліпшення, ви повинні мати на своєму планшеті домівки принаймні один *котедж*. Також ви повинні бути в змозі негайно оплатити ресурсами вартість поліпшення, зображену на його карті. Покладіть ці ресурси до загального запасу й візьміть поліпшення. Негайно посуňte **вниз** на одну комірку всі поліпшення, розміщені вище за взяте поліпшення. Потім відкрийте верхню карту з колоди поліпшень і покладіть її в найвищу комірку.

- Ви можете побудувати кожне поліпшення лише один раз.
- Деякі поліпшення («Календар» і «Тачка») вказують, що після їхньої побудови ви отримуєте відповідний жетон. Візьміть цей жетон із запасу й покладіть на свій планшет.

Більшість поліпшень ви розміщуєте біля свого планшета домівки. Деякі поліпшення – це галявини, які ви розміщуєте над ігровим полем (над долиною). Докладніше про це читайте в розділі «Галявини» на с. 12. Хай яке поліпшення ви придбаєте, ви берете **найнижчий** котедж з вашого планшета домівки й розміщуєте його на вашому новому поліпшенні. Ви маєте лише чотири котеджі, тож будуйте розумно!



Лис послав робітника в майстерню і спорядив його **1** кубиком. Тому Лис може побудувати будь-яке з поліпшень із чотирьох нижніх комірок.

З усіх цих поліпшень Лис може дозволити собі тільки «Сад трав» або «Гуццвину». Лис вибирає «Сад трав», бо інші гравці створюють багато зручностей типу їжі.

Щоб придбати поліпшення, Лис платить 2 дерева в запас, кладе карту «Сад трав» біля свого планшета домівки й ставить на неї найнижчий котедж.

Нарешті Лис зсуває на одну позицію донизу решту карт поліпшень з вищих комірок, щоб заповнити вільне місце, і горілиць кладе нове поліпшення у найвищу комірку.



## Готель

Щомісяця в готелі зупиняється новий мандрівник. Коли ви відправляєте робітника в готель, то викладений туди кубик визначатиме, яким з бонусів на правій частині карти мандрівника ви можете скористатися.

- Якщо на бонусі зображена зелена стрілка з множителем, це означає, що ви можете скористатися цим бонусом **щонайбільше** вказану кількість разів. Якщо на зеленій стрілці є символ **?**, це означає, що ви можете скористатися цим бонусом щонайбільше таку кількість разів, яка дорівнює значенню вашого кубика. Якщо біля бонуса немає зображення стрілки з множителем, то бонусом можна скористатися лише **раз**.
- Витрачені в готелі ресурси повертають у загальний запас. Ресурси, отримані в готелі, поступають із загального запасу.



Приклад. Єнот послав робітника відвідати **чорного ведмеда**, що зупинився в готелі. Як йому допоможе мандрівник, залежатиме від викладеного сюди кубика:

- **1**, **2** або **3**. Єнот може обміняти один фрукт на будь-який товар із загального запасу. Він може зробити це щонайбільше таку кількість разів, яка дорівнює значенню викладеного сюди кубика. Наприклад, якщо Єнот викладе **3**, то зможе зробити це до трьох разів.
- **4** або **5**. Єнот отримує один жетон казки.
- **6**. Єнот може продати один фрукт за одну монету до трьох разів!

## Ринок

Викладіть сюди один кубик з **будь-яким** значенням, а потім обмінюйте товари із загальним запасом. Ви можете обмінювати товари будь-яку кількість разів у якому завгодно порядку, поки маєте для цього товари чи монети. Є три типи обмінів:

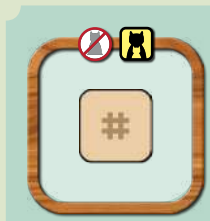
- Обміняти одну монету на один будь-який товар.
- Обміняти два **однакові** товари на один будь-який товар.
- Обміняти **будь-які** три товари на одну монету.



Дикобраз може викласти будь-який кубик на ринок, а потім обмінювати товари та гроші скільки завгодно разів.

## Галявини

Деякі збудовані поліпшення стають галявинами над ігровим полем. Гравці **не можуть** відправляти **робітників** на галявини під час фази розміщення, але можуть у свій хід викладати туди доступні **кубики родини** (**не села**). **Щонайбільше один кубик на галявину**.



На кожній галявині є місце, схоже на локацію, але воно має іншу форму. Зверху галявини зображені символи, які нагадують вам, що сюди **не можна відправляти робітників** і можна викладати лише **кубики родини**.

На кожній карті галявини описані умови її активації. Часто власник поліпшення отримує якусь вигоду, коли **інший** гравець викладає туди кубик.

Галявини розміщують над цією ділянкою ігрового поля.



Приклад. Лис раніше побудував карту «Гущавина». Кролику кортить посмакувати маслочками й він має один невикористаний **кубик родини**. Тому Кролик викладає його в «Гущавину». Кролик отримує два гриби, а Лис (як власник) отримує один гриб, як зазначено на карті.



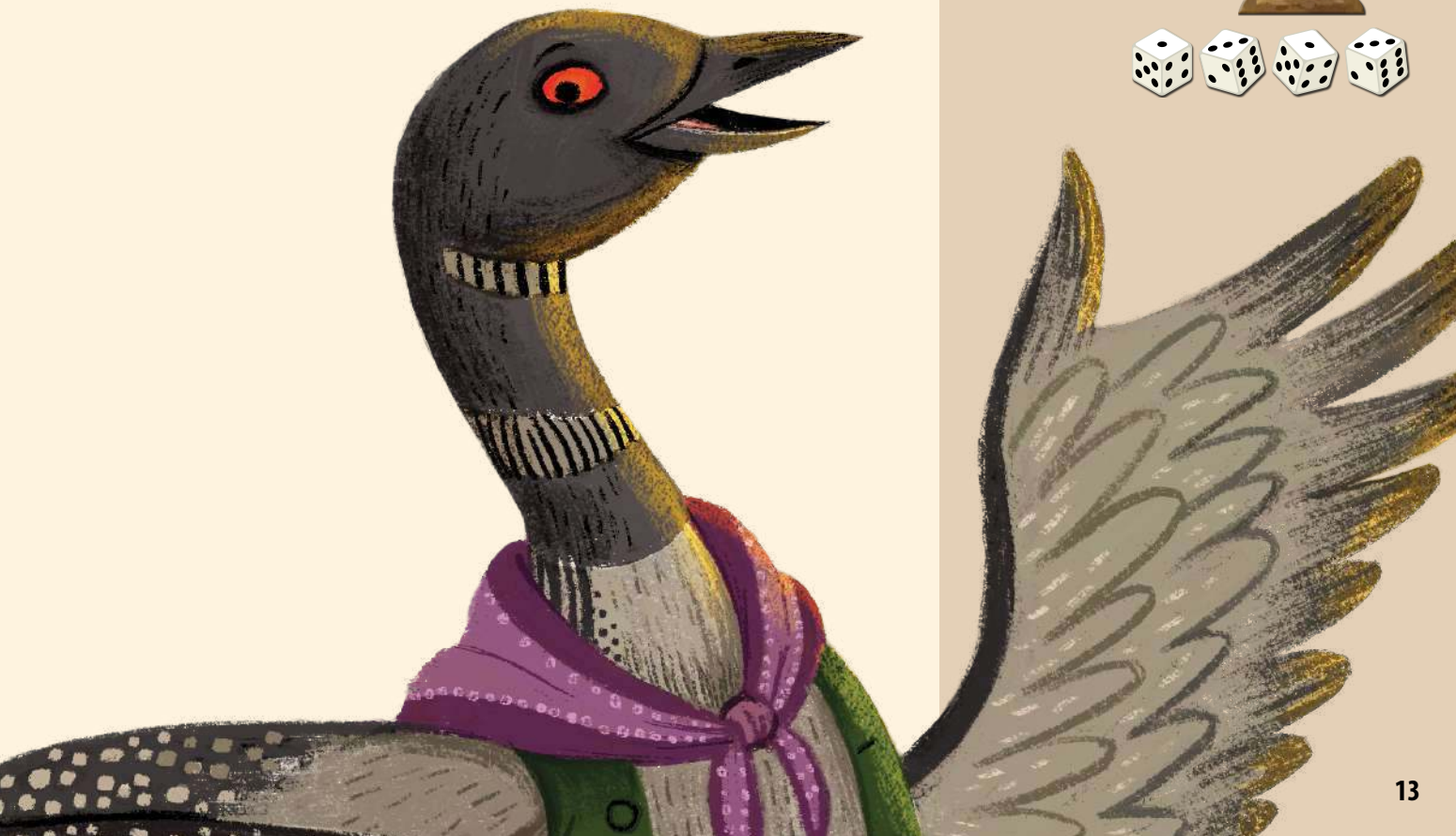
## КРОК 6. КІНЕЦЬ МІСЯЦЯ

Деякі мандрівники володіють уміннями, які активуються *наприкінці місяця*. Якщо на цю мить у грі є такий мандрівник, активуйте його.

Скиньте верхні карти лісу й лугу зі стосів долин, відкриваючи нові карти на майбутній місяць і переходячи до наступної пори року. Якщо у стосах більше немає карт, ви побачите, що випав перший зимовий сніг і гра закінчилася... Негайно починайте *рахувати підсумкові очки* та пропустіть решту дій *кінця місяця*. Інакше виконайте такі дії:

- 1 Оберніть диск річки на одну секцію за годинниковою стрілкою.
- 2 Скиньте крайню ліву карту зручності з совиного гнізда, посуньте інші три карти на одну комірку ліворуч. Далі покладіть горілиць нову карту зручності з колоди на вільну крайню праву комірку.  
Скиньте карту поліпшення з найнижчої комірки драбини в майстерні. Потім посуньте решту п'ять поліпшень донизу на одну комірку й покладіть горілиць нове поліпшення в найвищу комірку.
- 3 Скиньте карту мандрівника з готелю.
- 4 Рання пташка передає жетон хробачка наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Цей гравець буде новою ранньою пташкою. Рання пташка бере кубики села, які кине пізніше.

Почніть новий місяць з *Кроку 1. Новий мандрівник*.



# ПІДРАХУНОК ОЧОК

Коли гра закінчується, кожен гравець ще має можливість створити будь-які зручності з карт на руці, якщо має відповідні ресурси. Потім усі гравці рахують свої очки, щоб дізнатися, хто побудував найзручніший будинок для довгої зими попереду!

Переверніть свій планшет домівки та використовуйте трек очок для підрахунку.

- Як маркер очок можете використати будь-який жетон з гри.
- Якщо у вас залишилися котеджі на планшеті, то перемістіть їх на верхні комірки для котеджів на стороні планшета з треком очок.
- Якщо ви набрали понад 50 очок, то, пройшовши коло, повертайтеся на початок треку й рахуйте далі. Для нагадування покладіть будь-який маркер на позначку «+50».

Ви набираєте очки різними способами:

## КАРТИ ЗРУЧНОСТЕЙ

На кожній з цих карт зображені її очки . На багатьох з них також указаний спосіб здобуття додаткових очок.

- Деякі карти зручностей дозволяють зберігати на собі ресурси, даючи за це додаткові очки. Ви можете як завгодно розподіляти жетони ресурсів між вашими картами зручностей і планшетом домівки заради здобуття найкращого результату. Однак кожен ресурс можна використати для набирання очок лише однієї карти. Ресурси, що зберігаються на картах зручностей, **не вважають** «залишковими ресурсами», які можна використати для набирання очок. Про них ми розповімо нижче.

## ПОЛІПШЕННЯ

На кожній з цих карт зображені її очки . На деяких з них також указаний спосіб здобуття додаткових очок.

## КОМІРКИ КОТЕДЖУ

Підрахуйте очки на відкритих (порожніх) комірках вашого планшета домівки. Комірки з котеджами не дають очок.

## ЗАЛИШКОВІ РЕСУРСИ



Гравець із найбільшою кількістю очок створив найзатишніший і найзручніший будинок для зимівлі, а тому перемагає! У разі нічиєї виграють усі гравці з однаковою найбільшою кількістю очок, і **це навіть краще**, ніж перемогти одному.

Комірки котеджу

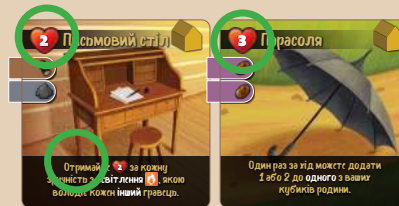


Клітинка «+50»

Трек очок



Ваш «Комінок» дає вам плюс за два збережені на карті набори дерева. Ваш «Хліб» дає вам плюс , бо також має «Суп». Ваш «Суп» сам собою дає вам ще .



Ваш «Письмовий стіл» дає вам . Карти зручностей з освітлення інших гравців дають вам додаткові . Ваша «Парасоля» дає вам .



Ваші порожні комірки котеджів дають вам .



Ваші три залишкові жетони казок дають вам , одна залишкова монета дає , а з ваших п'яти залишкових товарів можна сформувати тільки одну групу з трьох товарів, що дає .

Ваш підсумковий результат – . Чи цього вистачить, щоб оголосити ваш будинок найзатишнішим?

# СОЛО-ГРА





Правила соло-гри «Лісовий затишок» не відрізняються від звичайних правил! Єдине, що вам потрібно зробити, це вилучити такі компоненти:

- Приберіть з колоди **мандрівників** карти **канадської рисі, полярної гагари та лося**.
- Приберіть з колоди **поліпшень** обидві копії таких карт, як «**Сауна в бочці**», «**Гостювий будиночок**», «**Сад трав**», «**Прядка**» та «**Письмовий стіл**». Потім приберіть по **одній копії кожної з решти карт поліпшень**, щоб у колоді не було дублікатів.

Грайте як завжди, а потім перевірте свій кінцевий результат за допомогою цих чотирьох питань. Кожна відповідь дасть вам слово. З'єднайте ці чотири слова, щоб дізнатися свій титул. Наприклад, це можете звучати так – *затишно підготовлене звірятко з полів!*

## 1. Зручностей якого типу ви створили найбільше?

У разі нічиєї виберіть те, що вам найбільше подобається.

-  Одяг: *затишно*
-  Їжа: *чудово*
-  Освітлення: *блискуче*
-  Знадвору: *морозно*

## 2. Скільки зручностей ви змайстрували?

- 0-3: *економний*
- 4-6: *підготовлений*
- 7-9: *запасливий*
- 10+: *розпещений*

## 3. Скільки поліпшень ви створили?

- 0-1: *звірятко*
- 2: *створіння*
- 3: *мешканець*
- 4: *покровитель*

## 4. Який ваш підсумковий результат?

- 0-25: *з вашого лігва*
- 26-40: *з полів*
- 41-55: *з лісів*
- 56-65: *з сіл*
- 66-75: *з Кленової Долини*
- 76+: *затишку!*



# КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ «ЛІСОВИЙ ЗАТИШОК»

## ПОЯСНЕННЯ УСІЄЇ ГРИ НА ОДНІЙ СТОРІНЦІ

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Викладіть на центр стола **ігрове поле** з **диском річки** та **плиткою пригірка**. Сформуєте стоси карт **лісу** й **лугу** та покладіть їх на відповідні місця в **долині**. Стоси повинні лежати горілиць так, щоб зверху були весняні карти, під ними літні, а на самому низу осінні. Сформуєте загальний запас з усіх **жетонів ресурсів**. Перетасуйте колоду **карт зручностей** і викладіть горілиць 4 карти в **совине гніздо**. Перетасуйте колоду **поліпшень** і викладіть горілиць 6 карт у комірці драбини в **майстерні**. Поруч покладіть **жетони поліпшення**. Перетасовану колоду **мандрівників** покладіть долілиць у **готелі**. Виберіть **ранню пташку** й дайте цьому гравцеві **жетон хробачка** й чотири **кубики села**.

Кожен гравець бере **планшет домівки**, **робітників**, **котеджі** та **кубики родини** свого кольору. Покладіть котеджі в **комірці котеджів**. Кожен гравець бере три **карти зручностей**, залишає собі дві з них, а третю скидає. Деякі гравці на початку гри можуть отримати **бонусну монету** (див. таблицю на с. 5).

### ПЕРЕБІГ ГРИ

#### 1. НОВИЙ МАНДРІВНИК

Переверніть горілиць карту наступного **мандрівника** в готелі. Тепер активуйте «негай-ні» вміння.

#### 2. КУБИКИ РОДИНИ

Усі гравці кидають свої **кубики родини**; їхні значення зберігаються протягом місяця.

#### 3. РОЗМІЩЕННЯ

Усі гравці одночасно розміщують своїх **робітників** у **локаціях** ігрового поля.

#### 4. КУБИКИ СЕЛА

Рання пташка кидає **кубики села** та кладе їх на **пригірок**.

#### 5. ХОДИ ГРАВЦІВ

Починаючи з ранньої пташки й далі за годинниковою стрілкою, гравці виконують ходи. У свій хід виконайте в зазначеному порядку таке:

**А.** Покладіть свої **кубики родини** на пригірок, щоб сформувати *особистий запас кубиків*.

**Б.** Спорядіть кубиками з особистого запасу ваших **робітників** у локаціях. **Кубики родини можна також викладати на галявини**. Можете модифікувати значення кубиків за допомогою **жетонів досвіду**.

**В.** Активуйте локації та галявини, де ви виклали потрібні кубики. Після активації повертайте своїх **робітників** і **кубики родини** на свій **планшет домівки**.

**Г.** Повертаючи до домівки неактивованих **робітників**, ви отримуєте по одному **жетону досвіду** за кожного.

**Д.** Майструйте **зручності** з карт на руці, витрачаючи зазначені ресурси.

**Е.** Поверніть **кубики села** на пригірок. Скиньте зайві карти, щоб мати на руці щонайбільше **три** карти зручностей.

#### 6. КІНЕЦЬ МІСЯЦЯ

Якщо на карті **мандрівника** є вміння «Наприкінці місяця», то активуйте його. Скиньте обидві **карти долини** (якщо настала зима, гра закінчується, і ви переходите до підрахунку очок). Оберніть **диск річки** за годинниковою стрілкою. Скиньте крайню ліву карту **зручності** зі совиного гнізда й оновіть локацію. Скиньте найнижчу карту **поліпшення** з майстерні й оновіть локацію. Скиньте **мандрівника**. Передайте **жетон хробачка** за годинниковою стрілкою. Нова рання пташка бере **кубики села**. Починайте новий раунд!




### ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра закінчується з настанням зими. Рахуйте свої очки на звороті планшета домівки. Для визначення вашого підсумкового рахунку додайте:

**А.** Очки, вказані на ваших картах **зручностей** (плюс будь-які *додаткові очки цих карт*).

**Б.** Очки, вказані на ваших картах **поліпшень** (плюс будь-які *додаткові очки цих карт*).

**В.** Очки, зображені на ваших **відкритих комірках котеджів**.

**Г.** Очки за ваші **залишкові ресурси**: по  за **кожен жетон казки**, по  за **кожну монету**, по  за **кожен набір з трьох товарів**.

Хто набрав найбільше очок, то має найзатишніший будинок і перемагає! У разі нічиєї гравці ділять перемогу!

### ЛОКАЦІЇ

#### ДОЛИНА

Отримуйте зображені **дерево**, **фрукти**, **гриби**, **зерно**, **пряжу**, **монети** та **казки**, виконуючи вимоги до кубиків, вказані на вибраній вами локації.

#### РІЧКА

Отримуйте зображені **камені** й **монети**, виконуючи вимоги до кубиків, вказані на відповідних секціях диску.

#### СОВИНЕ ГНІЗДО

Отримайте на руку карти **зручностей** – одну карту на ваш вибір **або** 1-2 закриті карти з колоди (залежно від того, куди ви викладете кубик у локації).

#### МАЙСТЕРНЯ

Побудуйте одне **поліпшення**, витративши вказані ресурси. Ваш кубик визначає, як високо ви можете піднятися драбиною. Поставте один котедж з вашого планшета на ваше нове поліпшення. Деякі поліпшення стають **галявинами**.

#### ГОТЕЛЬ

Отримуйте **бонуси мандрівника** залежно від викладеного в локації кубика.

#### РИНОК

Обмінюйте товари й монети з загальним запасом за вказаним курсом.

#### ГАЛЯВИНИ

Сюди можна викладати **лише кубики родини**. Отримуйте зображені нагороди.

