

НАШИВКИ

Нашивки — это карты с особыми эффектами, которые могут давать дополнительные ПО в конце игры, постоянно действующие бонусы, умения.

- Когда вы используете нашивку, у которой ограниченное количество применений, положите на неё свой кубик игрока. *В конце часа снимите все свои кубики со всех нашивок.*
- Некоторые нашивки действуют так же, как карты местности: их можно использовать **до** или **после** использования пути вашего друга.
- Держите нашивки под рюкзаком. У вас может быть не более 4 нашивок одновременно. Если вы получаете пятаю, вы должны сбросить одну из уже имеющихся.
- У вас **не может** быть 2 одинаковых нашивок. Если вам каким-то образом досталась нашивка, которая у вас уже есть, вы должны сбросить её и взять новую нашивку из колоды.



Например, нашивка «За пчеловодство» позволяет 2 раза в час потратить 1 цветок и 1 жука, чтобы получить 1 мёд.

Используя это умение, положите на нашивку свой кубик. Если на ней 2 кубика, это умение больше нельзя использовать в текущем ходу.

СПОСОБНОСТИ ДРУЗЕЙ

На картах друзей описаны способности и правила их применения.

- Многие способности друзей применяются тогда, когда вы в свой ход выполняете определённое действие. *Используйте их эффективно!*
- Если время применения способности не указано, вы можете применять её в любой момент своего хода.



В свой ход вы собрали глину и ягоду. Поскольку вы разыграли «Бурундука» и выполнили сбор, вы получаете бонус — жёлудь.





В свой ход вместо карты друга вы можете разыграть **карту прогулки**. Такой ход проходит быстро и просто: вы получаете указанные на карте ресурсы (это не считается сбором) и кладёте разыгранную карту **под низ** колоды карт прогулок (у этих карт нет сброса).

Вы сразу переходите к четвёртой фазе, то есть вы **не можете** совершать поход и активировать локации, но можете **мастерить гостинцы**.



ИГРОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Такие символы часто встречаются в игре. Этот список поможет в них разобраться!



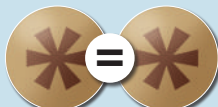
Любой припас



Любая диковинка



Любой ресурс



2 одинаковых припаса



2 разные диковинки



3 ПО



Текущий солнечный припас



Любой предыдущий солнечный припас



Текущий или любой предыдущий солнечный припас



Карта гостинца



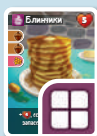
Карта друга



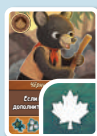
Карта нашивки



Карта прогулки



Карта из ряда гостинцев



Карта из ряда друзей



Карта из ряда нашивок



Перенестись в указанную локацию



Гостинец, который вы мастерите



Кубик игрока



Добавить кубик в любую ячейку гостинца на карте забавы



Добавить кубик в ячейку гостинца типа «Угощение»



КОНЕЦ РАУНДА

Когда завершается **пятый час** (т. е. солнце в крайней правой ячейке своей шкалы), наступает закат, который знаменует конец игры — перейдите к **подсчёту очков**. Иначе проделайте следующее:

1. ДВИЖЕНИЕ СОЛНЦА

Возьмите новый **жетон солнца** из стопки и положите его на следующее свободное деление шкалы солнца. Переверните предыдущий жетон солнца и положите на него припас, изображённый на нём (это будет **предыдущий солнечный припас**).



2. ОБНОВЛЕНИЕ РЯДОВ

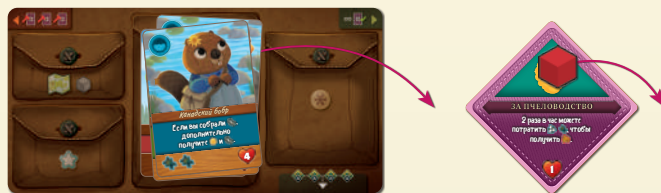
Сбросьте самые дальние от колоды карты в рядах **гостей, друзей и нашивок**. Сразу выложите новые карты.

Помните, что в рядах не может быть одинаковых карт.



3. ОБНОВЛЕНИЕ ДРУЗЕЙ И НАШИВОК

Возьмите на руку карты из ячейки **уставших друзей** на вашем рюкзаке. Теперь они снова бодрые. Их можно будет разыгрывать в следующий час. Если на ваших нашивках есть кубики, снимите их.



4. КТО БУДЕТ ГУЛЯТЬ?

Все игроки говорят, сколько у них на руке карт друзей (включая карту персонажа).

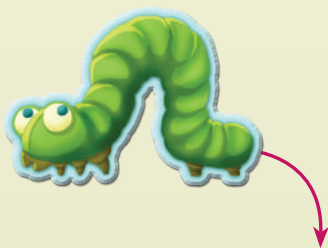
Затем все, **кроме** игрока или игроков с **наибольшим** количеством карт друзей, берут карты **прогулок**. В результате у **всех** игроков должно быть **равное** количество карт на руке.



У вас на руке 4 карты друзей (включая персонажа). У ваших соперников — 3 и 2 карты. Первый берёт 1 карту прогулки, второй — 2 карты.

5. НОВАЯ РАННЯЯ ПТАШКА

Передайте жетон червяка следующему игроку по часовой стрелке. Можете начинать новый раунд!



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сбросьте карты гостинцев **слева** от рюкзака: вы не успели их смастерить. Переверните свой рюкзак и используйте шкалу праздничных очков для подсчёта. Используйте свою фишку персонажа как маркер (если вы набрали больше 50 ПО, положите свой кубик в ячейку «+50» и считайте дальше с первой клетки шкалы). Вы получаете ПО за карты **гостинцев**, **друзей** и **нашивок**, а также за **забавы** и **оставшиеся ресурсы**.

ГОСТИНЦЫ

На каждой такой карте изображено количество ПО. Многие гостинцы дают возможность получить **дополнительные ПО**.

- Вы можете получить дополнительные ПО, «если у вас есть» указанный на карте игровой элемент (достаточно одного). Например, если у вас 2 «Бубна», вам достаточно 1 «Скрипки», чтобы получить дополнительные ПО за оба.
- На некоторых картах гостинцев можно **запасать** ресурсы, чтобы в конце игры получить дополнительные ПО. Вы можете любым образом перераспределить ресурсы между гостинцами и рюкзаком, чтобы добиться наилучшего результата. Каждый ресурс можно использовать для получения ПО только с 1 карты. Ресурсы на картах гостинцев **не считаются** «оставшимися ресурсами» (см. ниже).

КАРТЫ ДРУЗЕЙ

На каждой такой карте (кроме персонажа) изображено количество ПО.

КАРТЫ НАШИВОК

На каждой такой карте изображено количество ПО. На некоторых также описаны условия получения дополнительных ПО.

ОСТАВШИЕСЯ РЕСУРСЫ

Каждый жетон мёда, каждый жетон карты местности, а также каждый набор из 3 припасов и диковинок (считаются вместе) — это 1 ПО.



ЗАБАВЫ

Каждая забава приносит ПО следующим образом:

- Игрок или игроки с **наибольшим** количеством кубиков получают 1 ПО за каждый свой кубик +4.
- Игрок или игроки со **вторым наибольшим** количеством кубиков получают 1 ПО за каждый свой кубик +2.
- Остальные игроки, кубики которых есть на карте забавы, получают 1 ПО за каждый свой кубик.
- Кубики неиспользуемого цвета, закрывающие ячейки забавы, **не учитываются**.

Что даёт ПО



«Банка с жуками» приносит вам 5 плюс 4 за 2 пары из жука и листка, которые вы запасли на этой карте. Каждый «Бубен» приносит вам 4 и ещё 2 за то, что у вас есть «Скрипка». Сама скрипка приносит 7.

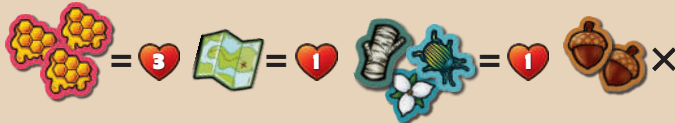


Карты друзей в сумме приносят вам 10.



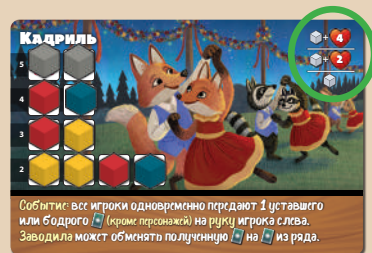
Карты нашивок приносят вам 3, при этом карта «За безопасное плавание» приносит ещё 6 за 3 карты друзей, знающих водные пути.

Оставшиеся ресурсы приносят вам 5.



Наконец игроки получают ПО за **забавы**. Начнём с «Кадрили». Вы (красные кубики) и другой игрок (жёлтые кубики) получаете 7 (3 за кубики и 4 за первое место). Третий игрок (синие кубики) получает 4 (2 за кубики и 2 за второе место).

Допустим, за остальные 2 забавы (здесь они не изображены) вы получаете по 4 за второе место с двумя кубиками и 1 за 1 кубик без какого-либо места.



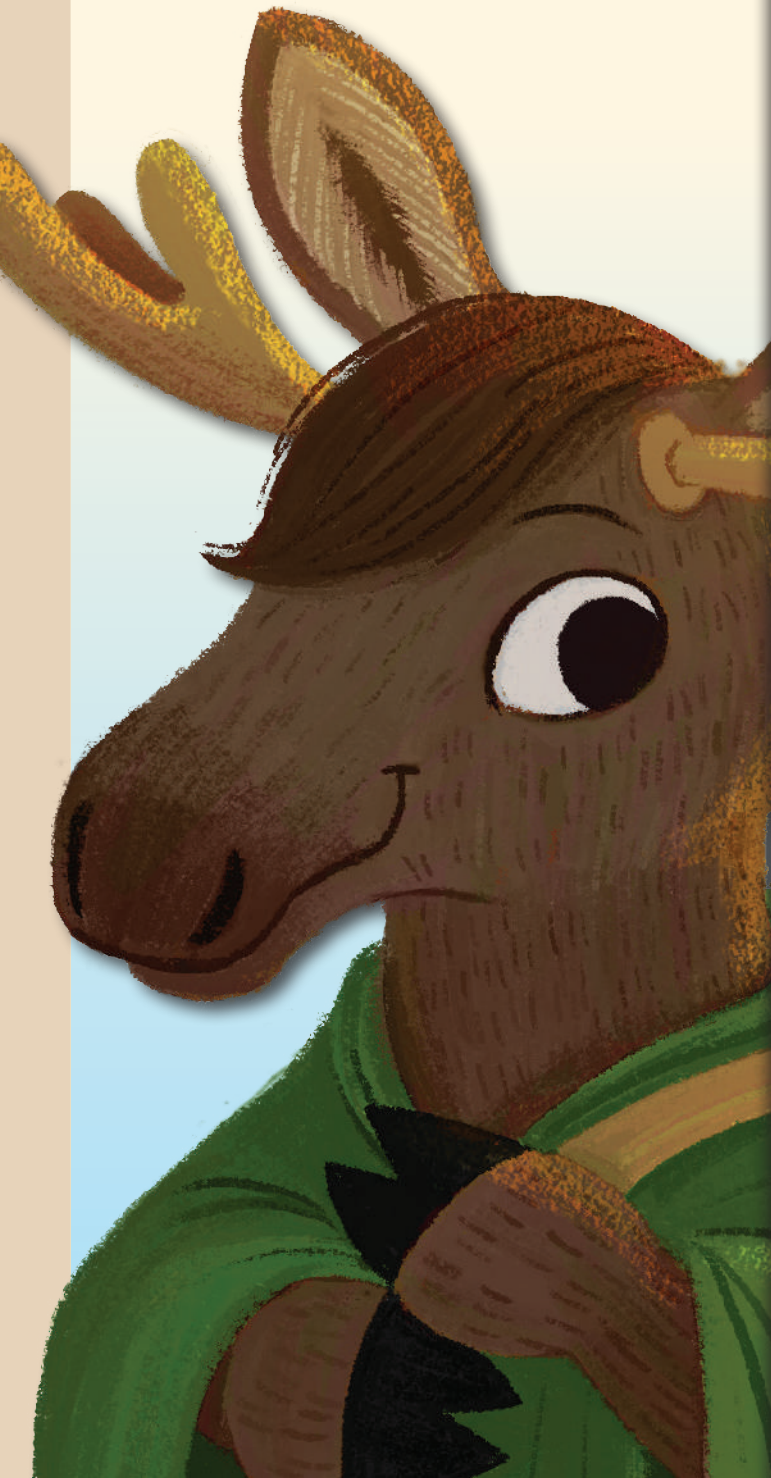
Ваш итоговый счёт — 64.

Это значительный вклад в Весенний фестиваль!

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник с наибольшим количеством ПО больше всех порадовал гостей Весеннего фестиваля и побеждает в игре.

В случае ничьей претенденты делят победу, и это **намного лучше**, чем праздновать одному!







В «Кленовую долину» можно играть в одиночку, причём правила почти не меняются!

- **Забавы** не участвуют в одиночной игре. Вы будете просто мастерить гостинцы, но не будете их куда-то относить. Все игровые эффекты, связанные с забавами, тоже не действуют.
- Когда в конце раунда вы решаете, **кто будет гулять**, возьмите **1 карту прогулки**, только **если** за этот час вы не взяли ни одной карты друга.

Играйте по обычным правилам до самого конца, включая подсчёт очков. Затем ответьте на 4 вопроса ниже, чтобы узнать свой титул! Например, вы можете закончить игру как *невероятно заряженный бродяга бурных рек!*

1. Гостинцев какого типа вы смастерили больше всего?

Если таких типов несколько, выберите любой из них.

-  Украшение: *творчески*
-  Увеселение: *невероятно*
-  Утощение: *довольно*
-  Подарок: *великодушно*

2. Сколько вы набрали праздничных очков?

- 0–25: *сонный*
- 26–50: *спокойный*
- 51–75: *заряженный*
- 76–100: *энергичный*
- 101–125: *торжественный*
- 126+: *неотразимый*

3. Сколько у вас нашивок?

- 0–1: *бродяга*
- 2: *исследователь*
- 3: *первопроходец*
- 4: *покоритель*

4. Каких путей больше всего знают ваши друзья?

Если таких типов 2, выберите любой из них.

-  *густых лесов*
 -  *бурных рек*
 -  *крутых склонов*
 -  *Кленовой долины*
- всех поровну

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ВСЯ ИГРА НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ

ПОДГОТОВКА

Разложите **игровое поле**. Поместите 2 **местечка** на него и 3 **забавы** над ним. Положите рядом колоды карт **гостинцев**, **нашивок** и **друзей** и выложите рядом с ними ряды по 4 карты. Также положите рядом колоду карт **прогулок**. Случайным образом поместите на поле чёрные и белые **жетоны диковинных мест**. Случайным образом поместите на поле жетоны роц (*в роцах не должно быть 2 одинаковых припасов*). Создайте общий резерв **припасов**, **диковинок** и жетонов **карт местности**.

Выберите раннюю пташку — этот игрок берёт червяка. Каждый игрок берёт **рюкзак**, **кубики** и **карту персонажа** своего цвета и размещает свою **фишку** в **деревне**. Также каждый игрок берёт 1 **жетон карты местности**, по 1 **диковинке каждого типа**, случайную карту **друга** из колоды и 3 карты **гостинцев** из колоды, из которых 2 выкладывает слева от своего рюкзака, а оставшуюся сбрасывает.

ХОД ИГРОКА (Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с ранней пташки, пока все не спасуют.)

ФАЗА 1. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Разыграйте карту друга (на свой рюкзак) или карту прогулки (подробнее о **прогулках** ниже).

ФАЗА 2. ПОХОД

Вы можете ходить по путям, которые знает ваш друг, а также использовать жетоны карт местности до или после этого.

ФАЗА 3. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ

Примените эффект локации, в которой вы остановились (подробнее о **локациях** справа).

ФАЗА 4. ГОСТИНЦЫ

Мастерите гостинцы для забав, используя свои ресурсы, и относите их для забав.

ЗАБАВЫ

Если вы положили кубик в последнюю незанятую ячейку забавы, активируйте её событие.

УМЕНИЯ С НАШИВОК И СПОСОБНОСТИ ДРУЗЕЙ

Используйте их так, как описано на этих картах.

ЕСЛИ ВЫ РАЗЫГРАЛИ КАРТУ ПРОГУЛКИ

Пропустите вторую и третью фазы. Получите ресурсы, указанные на карте прогулки.

КОНЕЦ РАУНДА (Если это был последний раунд, перейдите к подсчёту ПО.)

1. Выложите новый жетон солнца на **шкалу солнца**.
2. Обновите ряды карт **гостинцев**, **нашивок** и **друзей**.
3. Все игроки **возвращают на руку карты уставших друзей** и **убирают кубики с нашивок**.
4. Игроки с меньшим количеством карт друзей берут на руку карты **прогулок**, чтобы у всех было поровну карт на руке.
5. Передайте жетон **червяка** следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (Вы получаете праздничные очки ♥ за...)

1. Карты **гостинцев** (основные ПО и дополнительные).
2. Карты **друзей**.
3. Карты **нашивок** (основные ПО и дополнительные).
4. Оставшиеся ресурсы: ♥ за каждый жетон **карты местности**, мёд и набор из 3 ресурсов.
5. Кубики на **забавах**: **первое место** приносит 4 ♥ плюс 1 ♥ за каждый кубик игрока. **Второе место** приносит 2 ♥ плюс 1 ♥ за каждый кубик игрока. **Остальные** получают 1 ♥ за каждый кубик игрока.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ
РОБЕРТА ТЕЙЛОР

ХУДОЖНИК
ШОНА ДЖ. К. ТЕННИ

ОФОРМЛЕНИЕ
ДЖОШУА КЭППЕЛ

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА
КТВГ

PR-ДИРЕКТОР
ШОН ЖАКМАН

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
ЭЛЕЙНА КЭППЕЛ

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Ксению Хацкалёву, Дениса Карпенко, Елену Даценко, Юлию Сметаникову, Никиту Сальникова, Владимира Якимова, Тамару Чудновскую, Евгению Саламатину за помощь в подготовке игры к изданию.

Роберта: Спасибо моей семье, особенно Крейгу, который протестировал так много версий этой игры. Также огромная благодарность команде КТВГ за веру в меня, за то, что они восприняли мои идеи и воплотили их в жизнь. ♥

КТВГ благодарит: наши замечательные семьи за то, что подыгрывали! Шону Дж. К. Тенни, которая неугомонно оживляла этот мир.

Удивительную Роберту Тейлор, чьими разработкой, развитием и дружбой мы очень дорожим. Джона Митлинга за его невероятные видеоталанты.

Ноя из Game Trauz за потрясающие вставки. Дуэйна Ширилла (*BlackBoardGaming*) за демонстрацию на PAXU!

И, конечно же, наших невероятно поддерживающих и полных энтузиазма сторонников Kickstarter, без которых все это было бы невозможно.

ЛОКАЦИИ

РОЦИ

Соберите припасы: 2 одного типа или по 1 каждого типа. Если вы собрали солнечный припас, получите ещё один.

ДЕРЕВНЯ

Можете взять новую карту друга за диковинки.

ВЫШКА

Получите 2 жетона карт местности и 1 карту гостинца.

КЛУБ

Получите 1 карту гостинца, положите кубик в незанятую ячейку забавы, получите 1 карту нашивки.

ДОМИК

Получите 2 карты гостинцев подряд: сначала 1 из ряда, потом 1 из колоды.

МЕСТЕЧКИ

Можете обменять одни ресурсы на другие, а затем применить эффект местечка.

УТЁС

Получите 3 солнечных припаса, затем перенеситесь в деревню и активируйте её.



Published with love by KTVG

www.kidstablebg.com

©2024 All rights reserved