

Добрая строительная игра Фила Уокера-Харгюига
для 2-4 участников от 8 лет.
Длительность партии: 30-45 минут



МЕДВЕЖИЙ ПАРК

* Формально коалы не относятся к семейству медвежьих, но люди любят коал, поэтому мы решили поселить их в нашем парке.

ПРИНЦИП ИГРЫ

Медвежий парк – это будущее индустрии развлечений! Секрет успешного парка заключается в продуманном размещении павильонов, вольеров и участков парковой зоны, а также использовании каждого свободного пятячка земли. Стройте вольеры и павильоны: они принесут победные очки (чем раньше вы их постройте, тем больше очков получите). Пользуйтесь помощью строителей: они дадут вам больше места для застройки. Когда один из игроков полностью застраивает парк, игра заканчивается, а тот, кто набирает больше всего очков, становится победителем.

КОМПОНЕНТЫ



16 строительных площадок
(включая 4 площадки с входом)

28 участков павильонов (с ценностью 1-7), включая:



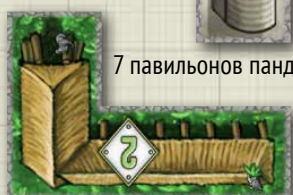
7 павильонов белых медведей



7 павильонов панд



7 павильонов гобийских медведей**



7 павильонов коал*

12 участков вольеров
(разных форм, с ценностью 6-8), включая:



3 вольера панд

3 вольера белых медведей



3 вольера гобийских медведей**

3 вольера коал*

** Гобийский медведь – подвид бурого медведя, обитающий в пустыне Гоби. Их отлично видно на желтых участках.

52 участка парковой зоны, включая:



16 аллей закусочных



10 детских площадок



16 рек



10 туалетов



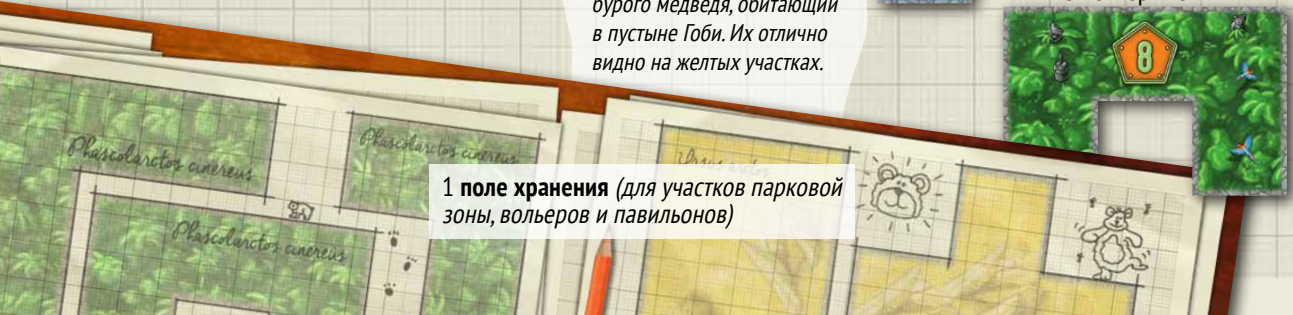
30 достижений
(для опытных игроков)

16 медвежьих статуй
(с ценностью 1-16)



рубашка

1 поле хранения (для участков парковой зоны, вольеров и павильонов)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите **поле хранения** посередине игровой области. Оно используется для хранения участков **парковой зоны, вольеров и павильонов**.

2. Сложите стопками **парковые зоны** на предназначенные для них области. В игре используются все **туалеты** и **детские площадки**, но только по **4 реки** и **4 аллеи закусовых** на игрока (*оставьте все лишнее в коробке*). Точное количество указано на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков			
Туалеты	10	10	10
Детские площадки	10	10	10
Аллеи закусовых	8	12	16
Реки	8	12	16

3. Отберите нужные павильоны. Число игроков определяет, павильоны с какой ценностью, указанной на белых ромбиках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*). Эта информация приводится на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков			
Павильоны	2, 4, 6	2-6	все

Сложите стопками павильоны одинаковых форм на предназначенных для них областях. Разложите их в каждой стопке по их ценности: от наименьшей (*внизу*) к наибольшей (*вверху*).

Пример: При игре вдвоем в каждой стопке лежат павильоны с ценностью 6-4-2 (*сверху вниз*).



6. Перемешайте 12 **строительных площадок без входа** и сложите их в 2 равные стопки (*в каждой по 6 площадок*). Поместите их там, где до них легко дотянутся игроки. В каждой стопке должна оставаться видна только верхняя строительная площадка.

4. Выложите **вольеры** на предназначенные для них области. Используйте все участки, вие зависимости от числа игроков.

5. Разложите **медвежьи статуи** вдоль поля хранения в порядке увеличения ценности. Число игроков определяет, статуи с какой ценностью (*см. таблицу ниже*), указанной на золотых восьмиугольниках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*).

Число игроков			
Медвежьи статуи	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3-14	все



7. Каждый игрок получает 1 случайную **строительную площадку с входом**. Выложите ее перед собой входом к себе (символы на строительной площадке должны оказаться повернутыми к вам лицом). Это начало вашего парка, который вам предстоит заполнить. (Государственные флаги на входах в парк не влияют на игровой процесс.)

8. **Первым игроком** становится тот, кто последним был в зоопарке. Либо выберите первого игрока случайным образом. Первый игрок получает **туалет**, второй – **детскую площадку**, третий тоже (при игре вчетвером) – **детскую площадку**, четвертый – **аллею закусочных**. Если играют только трое, то третий игрок получает **аллею закусочных** вместо детской площадки. Выложите полученный участок перед собой – это ваш запас.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Право хода передается по часовой стрелке. Первый игрок начинает партию. Затем свой ход делает следующий игрок и так далее до конца игры (см. стр. 5). Ход игрока состоит из трех этапов:

А. Разместить участок

Сначала вы **обязаны** разместить **один** участок из своего запаса в своем парке. Даже если у вас в запасе несколько участков, за один ход вы выкладываете только один из них. Если вы не можете этого сделать, вы обязаны **пропустить ход** (см. «Пропуск хода» на стр. 4). Существуют правила размещения участков:

- Участок **должен** размещаться на отмеченных клетках парка:

- вы **не должны** закрывать ямы (в качестве напоминания они огорожены);

- участок не может выступать за границы строительной площадки. (Однако его можно выложить сразу на 2 и более соседние строительные площадки);



- участок нельзя поместить поверх другого участка.



- Участок должен граничить по **горизонтали** или **вертикали** (но не по диагонали) с 1 или несколькими уже выложенными участками. Лишь самый первый участок в игре может быть помещен в любое место вашего парка (если это не нарушает другие правила размещения участков).



А. Разместить участок

Б. Применить эффекты символов

В. Поставить медвежью статую

- Вы можете как угодно **поворачивать** и **переворачивать** участок.



Б. Применить эффекты символов

Затем вы должны применить **эффекты символов**, которые вы только что накрыли участком. Если вы накрыли несколько символов, применяйте их эффекты в любой последовательности. Больше символов – больше новых участков. **В вашем запасе может быть сколько угодно участков.**



Зеленая тачка

Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа.



Белый цементовоз

Добавьте в свой запас верхний **павильон** (*павильон белых медведей, гобийских медведей, коал или панд*) из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны**. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа. Белые ромбики на павильонах показывают, сколько очков вы за них получите.



Оранжевый экскаватор

Добавьте в свой запас верхний **вольер** из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны** или **павильон**. Оранжевые пятиугольники на вольерах показывают, сколько очков вы за них получите.



Строители

Возьмите верхнюю **строительную площадку** из одной из двух стопок. Если одна из стопок закончилась, берите из второй. **Сразу же** добавьте новую строительную площадку к своему парку, соблюдая следующие правила:

- Новая строительная площадка должна граничить по горизонтали или вертикали с 1 или несколькими другими вашими строительными площадками. Стороны строительных площадок должны полностью примыкать друг к другу.
- Все символы на новой строительной площадке должны быть повернуты к вам лицом (*то есть к вам должны быть обращены нижние части символов*).
- Вы не можете добавить новую строительную площадку со стороны входа, и она не может быть ближе к вам, чем вход.

Важное замечание! Парк игрока может состоять не более чем из **4 строительных площадок**. Поэтому, закрыв своих четвертых строителей, вы не получаете новую строительную площадку!

В. Поставить медвежью статую

Наконец, проверьте, **заполнили ли вы строительную площадку** (*со входом или без*), – иначе говоря, удалось ли вам, выложив участок, закрыть все клетки (*кроме ямы*) одной из строительных площадок. Если да, возьмите **медвежью статую** с наибольшей ценностью из-под поля хранения и накройте ею яму на только что застроенной площадке. Если вы застраиваете несколько площадок за один ход, то возьмите по 1 статуе за каждую из них.

Пропуск хода

Если на вашем ходу у вас нет участков, которые вы могли бы разместить в своем парке, вы обязаны пропустить ход. Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения и **сразу же закончите ход**.

Новый полученный участок вы сможете разместить только на своем следующем ходу.

Вы не можете пропустить ход, если можете выложить участок.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок полностью **заполняет все свои 4 строительные площадки**, остальные игроки делают **по последнему ходу**. Затем игра завершается, и игроки подсчитывают результаты. Подсчитайте суммарную ценность участков и медвежьих статуй вашего парка.



Пример: Изображенный парк (который не удалось закончить вовремя) приносит 76 очков.

Медвежьих статуи: $12 + 10 + 7 = 29$ очков

Гобийские медведи: $8 + 6 + 3 = 17$ очков

Коалы: $6 + 6 + 5 + 2 = 19$ очков

Белые медведи: $5 + 3 = 8$ очков

Панды: 3 очка

76 очков

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. В случае ничьей претенденты на победу сравнивают суммарную ценность участков, оставшихся в их запасах (*невыложенные участки*). Побеждает тот, у кого она больше. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ. ДОСТИЖЕНИЯ

Опытным игрокам рекомендуется добавить в игру достижения, которые приносят дополнительные очки при выполнении определенных условий.

Подготовка к игре. Выберите **3 из 10 типов** достижений (*случайным образом или по договоренности*). В самый первый раз советуем выбрать достижения «Белые медведи», «Парковая зона» и «Павильоны».

В игре по 3 экземпляра каждого типа достижений, отличающихся ценностью. Сложите отдельными стопками все экземпляры достижений выбранных типов, они должны быть хорошо видны всем игрокам. Разложите достижения в каждой стопке в порядке уменьшения ценности (самые ценные – сверху).

👤👤 При игре вдвоем уберите из каждой стопки наименее ценное достижение.

К каждому из ваших ходов добавляется четвертый этап:

Г. Сделать достижение

Если вы выполняете требования одного или нескольких достижений, возьмите верхнее достижение из соответствующей стопки и выложите его перед собой. Вы можете получить **не более 1 достижения каждого типа**.

В конце игры добавьте суммарную ценность полученных достижений к своему результату.

В игре вы найдете следующие достижения:



Белые медведи (ценность: 8, 5, 2)
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с белыми медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



Гобийские медведи (ценность: 8, 5, 2)
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с гобийскими медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



Коалы (ценность: 8, 5, 2)
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с коалами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



Панды (ценность: 8, 5, 2)
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с пандами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



Парковая зона (ценность: 9, 6, 3)
Вы построили массив из 6 участков парковой зоны (детских площадок, туалетов, рек и/или аллей закусочных). Участки в массиве должны граничить между собой по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).



Улица закусочных (ценность: 9, 6, 3)
В вашем парке есть линия из 3 продолжающих друг друга аллей закусочных.



Река (ценность: 10, 7, 4)
В вашем парке есть 3 продолжающие друг друга реки.



Вольеры (ценность: 9, 6, 3)
В вашем парке есть массив из 3 вольеров. Каждый участок в массиве должен граничить по горизонтали или вертикали (но не по диагонали) хотя бы с 1 другим участком массива.



Павильоны (ценность: 8, 5, 2)
В вашем парке есть как минимум по 1 участку каждой из 4 уникальных форм павильонов. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



Один медведь хорошо, а два лучше (ценность: 10, 7, 4)
За один ход вы помещаете не менее 2 медвежьих статуй на ямы только что застроенных площадок.

Усложненный вариант. Ямы:

Вы можете заполнить до конца последнюю незаполненную строительную площадку, проигнорировав ограничения ямы и закрыв ее участком. Остальные игроки на **последнем ходу** также могут проигнорировать яму и при желании накрыть ее участком. Однако, закрывая яму строительной площадки, вы не получите медвежью статую за ее застройку.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Фил Уокер—Хардинг

Редактор: Гжегож Кюбеля

Иллюстрации: atelier198

Издатель и разработчик хотели бы поблагодарить всех, кто тестировал игру и вычитывал ее правила, за их замечательную работу. Разработчик выражает особую благодарность Мереди Уокер-Хардинг, Крису Морфью, Тэвису Холлу, Лорен Эттард и Джо Хейсу.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «Гага Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

