

Spirits of the Forest



Spirits of the Forest



Один раз в век мифический ветер приподымает завесу между духовным миром и нашим. Причудливые серафимы, влекомые энергией древнего леса, спускаются с облаков, чтобы вновь сыграть в свою игру. Вы - могущественное и очень любопытное существо. Лесная жизнь очаровывает вас, и вы с нетерпением собираете растения, животных и фей, чтобы добавить их в свой мифический зверинец. Но будьте осторожны, ведь вы здесь не одни. Другие, такие же, существа тоже стремятся собрать лесную живность!

В данной игре игроки представляют четыре элемента, поддерживающие силы природы. До четырех игроков соревнуются, чтобы собрать как можно больше символов духа, ведь они дают победные очки за владение большей частью символов каждого духа. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

Компоненты



48 карт духов



14 жетонов
благосклонности



12 драгоценных
камней



1 доска для
соло игры

Карты духов

Колода карт духов представляет девять разных духов леса. Каждому духу соответствует свой цвет и свое животное. Каждая карта духа имеет в верхней части один или два значка. Это либо символ духа, либо один из трех источников силы: свирепость огня, мистицизм луны и живительная сила солнца.

Символ духа Знак источника силы (солнце)



Общее количество символов духа этого типа в игре

Каждая карта духа также имеет число в нижней части, которое обозначает, сколько всего символов духа этого типа имеется в колоде карт.



Подготовка к игре

Перемешайте 48 карт духов и разложите их на столе лицом вверх в 4 ряда по 12 карт, чтобы создать лес.

Перемешайте 14 жетонов благосклонности и не глядя расположите 8 из них лицом вниз на картах духов в лесу, как показано на примере ниже. Оставшиеся 6 жетонов возвращаются в коробку, не глядя на них.

Раздайте по 3 драгоценных камня одного цвета каждому игроку при игре вдвоем, либо по 2 камня при игре втроем или вчетвером.

Игрок, недавно побывавший в лесу, будет первым игроком. Либо определите первого игрока методом жеребьевки.



Сгровой процесс

Игра происходит в несколько ходов. В свой ход игрок собирает карты, исследует жетоны благосклонности и размещает драгоценные камни. Когда ход окончен, ходит игрок слева, а затем ходы передаются по часовой стрелке.

Сбор карт

В свой ход игрок берет карты с любой из двух границ леса, выбирая одно из действий:



1. Возьмите одну карту с двумя символами духа на ней.
2. Возьмите две карты одного цвета, которые имеют по одному символу духа.



Примечание: разрешено (по желанию) взять 2 соседние карты, имеющие по одному символу духа. Взяв первую, соседняя к ней карта становится границей леса.

Примечание: в самый первый ход в игре первый игрок может взять всего одну карту, не зависимо от того, сколько на ней символов духа.

Взяв карты, игрок располагает их перед собой по цвету лицом вверх одну на другой так, чтобы были видны символы духа и значки источника силы.



Примечание: если игрок не имеет возможности взять карту духа, он пропускает этот шаг.

Исследование жетонов благосклонности

Если игрок взял карту с жетоном на ней, он, втайне от соперников, смотрит его и располагает лицом вниз перед собой.



Жетоны благосклонности со значком символа духа или источника силы остаются скрытыми до конца игры. Они считаются дополнительным символом духа или значком источника силы при подсчете очков.

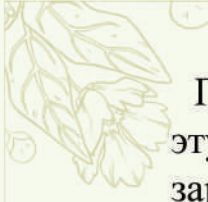
Жетоны благосклонности с символом "+" могут быть использованы в любой момент, чтобы вернуть обратно драгоценный камень, который ранее был убран из игры.

Размещение драгоценных камней

После того, как игрок взял карты, он может, по желанию, расположить один из своих драгоценных камней на карте духа в лесу. Камень можно положить на любую карту, на которой нет другого камня. Можно положить на карту, на которой есть жетон благосклонности.



Если у игрока не осталось незадействованных драгоценных камней, он может, по желанию, передвинуть один из своих камней с одной карты на другую.



Положив драгоценный камень на карту духа, игрок резервирует эту карту на свои следующие ходы. Если игрок берет зарезервированную им ранее карту, он также забирает свой драгоценный камень.

Примечание: за один ход можно разместить лишь один камень.

Игрок может, по желанию, взять карту духа, на которой находится драгоценный камень соперника, но он должен за это заплатить - убрать из игры один из своих камней (любой, на выбор). Камень соперника возвращается его владельцу.

Если все драгоценные камни игрока уже были убраны из игры, он не может взять карту духа, на которой находится камень соперника.

Конец игры и подсчет очков

Игроки продолжают ходить по кругу, пока в лесу не закончатся карты. Тогда игроки показывают свои жетоны благосклонности и подсчитывают свои победные очки:

1. Духи: каждый игрок подсчитывает, сколько символов духов (не карт духов, а символов!) у него есть для каждого из девяти духов, включая символы духов на полученных жетонах благосклонности.

Игрок с большим количеством символов духа для определенного духа получает столько победных очков, сколько у него есть символов духа. Другие игроки не получают очков.

Если у нескольких игроков одинаковое количество символов духа для определенного духа, эти игроки получают соответствующее количество очков.

Если у игрока на картах нет ни одного символа духа для данного духа, он вычитает 3 из суммы своих победных очков. Жетоны благосклонности не влияют на это правило.

1 игрок



0
очков

2 игрок



5
очков

3 игрок



-3
очка

Пример:

- Играют 3 игрока. В конце игры они сравнивают "листья" - символы духа. У игрока 1 и игрока 2 есть по 4 таких символа на их картах духов, но у игрока 2 есть также жетон благосклонности с символом "листья".
- У игрока 2 больше всего символов, он получает по 1 очку за каждый символ.
- У игрока 3 нет ни одного символа "листья", поэтому он теряет 3 очка.
- Только игрок 2 получает победные очки этого духа, так как он собрал больше всех символов духа. Игрок 1 не получает ни одного очка.

2. Источники силы: подсчитываются таким же образом, как и духи. Каждый игрок подсчитывает, сколько значков источника силы у него есть для каждого из трех источников силы (Огонь, Луна, Солнце), включая значки на жетонах благосклонности.

Игрок с большим количеством значков источника силы для определенного источника получает столько победных очков, сколько у него есть значков источника силы. Другие игроки не получают очков.

Если у нескольких игроков одинаковое количество значков источника силы для определенного источника, эти игроки получают соответствующее количество очков.

Если у игрока на картах нет ни одного значка источника силы для данного источника, он вычитает 3 из суммы своих победных очков. Жетоны благосклонности не влияют на это правило.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, побеждает (из них) игрок с наименьшим количеством карт. Если таких игроков снова несколько, они делят победу вместе.



Пример хода



Ходит синий игрок. Во время сбора карт у него есть следующие варианты:

- Взять одну из карт с двумя символами духа (1).
- Взять две карты с одним символом духа "листья" на каждой (2) + (3). Если игрок возьмет карту (2), но не возьмет карту (3), он может взять карту (4) в качестве второй карты. Если он взял карту (4), он должен убрать из игры один из своих драгоценных камней, так как на этой карте уже есть зеленый камень, этот камень возвращается владельцу.
- Взять две карты с одним символом духа "мох" на каждой (5) + (6). В таком случае он вернет свой драгоценный камень с карты (5). Он не сможет взять карту (7), так как за ход можно взять не более двух карт.
- Взять одну карту с одним символом духа "ветки" (8) (и жетон благосклонности). Он не сможет дополнительно взять карту (1) во втором ряду справа, так как это превысит количество символов духа, которые можно получить за один ход.

Соло вариант игры

В соло варианте игры игрок соревнуется с игрой за наибольшее количество победных очков.

Подготовка к игре

Подготовка к соло игре такая же, как и к игре с другими игроками, но с некоторыми отличиями:

- Отберите девять жетонов благосклонности со значками символов духов. Остальные жетоны уберите в коробку.
- Все драгоценные камни уберите в коробку.

- Перемешайте 48 карт духов и разложите их лицом вниз в 4 ряда по 12 карт. Переверните первую и последнюю карту каждого ряда.

- Перемешайте 9 жетонов благосклонности и не глядя положите 3 из них на доску для соло игры: 2 лицом вниз (поля оппонента, верхние) и 1 лицом вверх (ваше поле, нижнее). Остальные жетоны возвращаются в коробку, не глядя на них.



Соловой процесс

Такой же, как и при игре с другими игроками, но с некоторыми отличиями:

1. Во время сбора карт возьмите одну карту, лежащую лицом вверх, и положите ее перед собой.
2. Возьмите карту, лежащую лицом вверх в противоположном конце ряда из шага 1 и положите ее на противоположном конце стола (зона соперника).
3. Затем переверните первую и последнюю карту духа в ряду из шага 1.



Соло игрок

Воображаемый соперник



Продолжайте ходить таким образом, как указано выше.

Когда первый ряд опустеет, возьмите первый жетон благосклонности соперника с доски для соло игры и положите в зоне соперника. Он принесет сопернику дополнительный символ духа.

Когда второй ряд опустеет, возьмите второй жетон благосклонности соперника с доски для соло игры и положите в зоне соперника.

Игра заканчивается, когда останется только один ряд.

Конец игры и подсчет очков

Игрок получает жетон благосклонности, лежащий лицом вверх на доске для соло игры. Символ духа на жетоне включается в определение большинства.

Источники силы не играют роли при соло игре.

Если у соперника есть большинство символов для любого духа, игрок проиграл.

Если у игрока есть большинство символов каждого духа (либо одинаковое количество с соперником), игрок победил. Подсчитайте свои очки так же, как и при игре с другими игроками.

Дополнительные победные очки

+5 победных очков, если игрок (до подсчета очков) уберет жетон благосклонности, лежащий лицом вверх, в коробку.

+10 победных очков, если игрок (до подсчета очков) передаст жетон благосклонности, лежащий лицом вверх, сопернику.



На других языках



Данные правила доступны также на нескольких других языках на нашем сайте. Вы можете просканировать QR код, либо перейти по ссылке:

<https://thundergryph.com/rulebooks>

Перевод на русский

Перевел на русский и сверстал: Зоди

<http://vk.com/playzodi>

<https://youtube.com/PlayZodi>

<https://youtube.com/HorrorZodi>

Не для коммерческого использования.

Поддержка

Мы готовы помочь вам, пришлите нам письмо в случае проблемы:

Замена частей

replacements@thundergryph.com

Общая поддержка

support@thundergryph.com

Авторы

Game Designer: Michael Schacht

Publisher: ThunderGryph Games

Product Manager: Gonzalo Aguirre Bisi

Editor: Keith Matejka

Illustrations: Natalie Dombois

Mockups: Erick Rafael Tosco

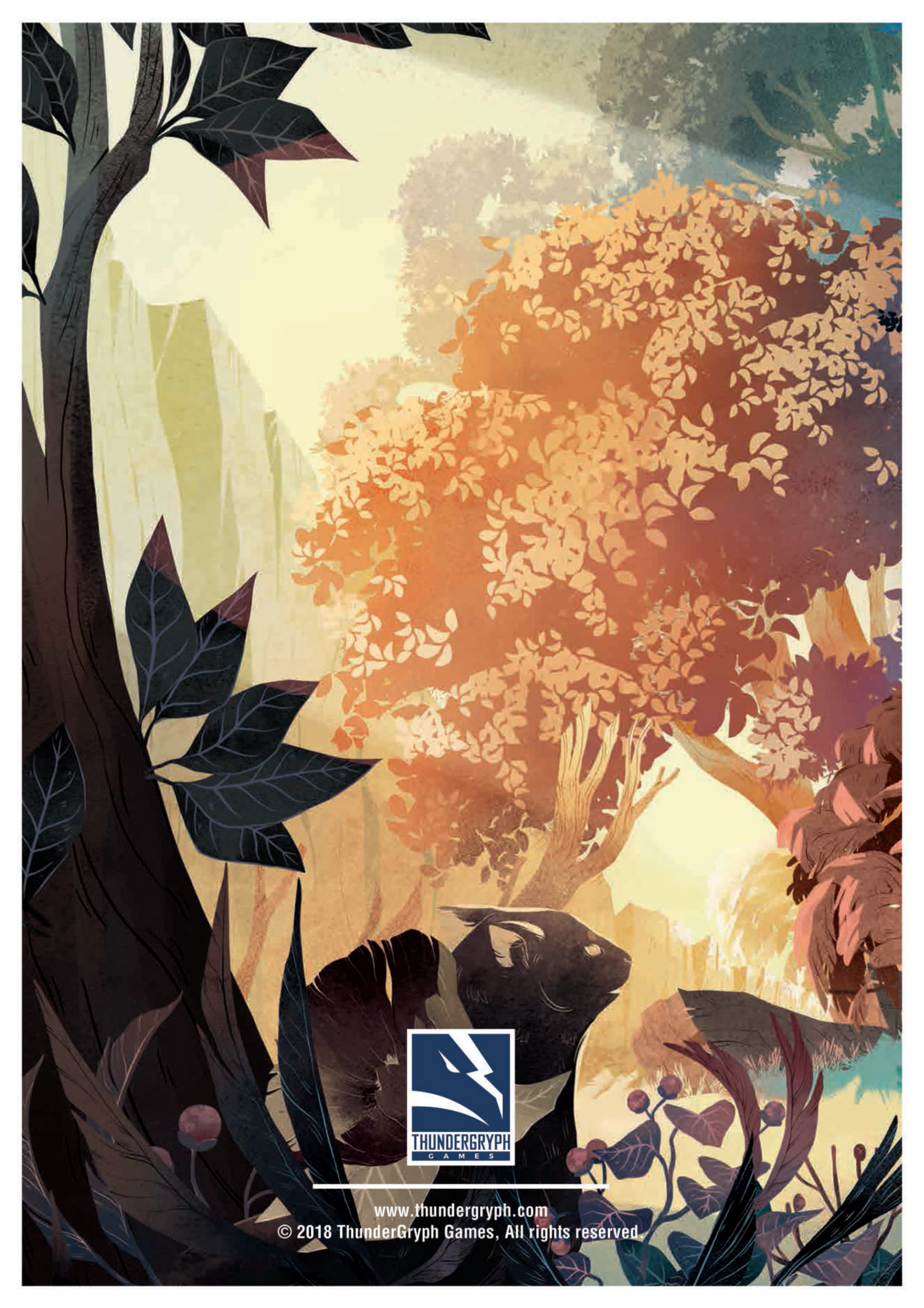
Graphics: Daniel Oswaldo Tosco

Project Coordinator: José David Ortega

Web Site: www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games,
All rights reserved.





www.thundergryph.com
© 2018 ThunderGryph Games, All rights reserved.