



8+



30 мин



1-4

Кристиан Бустос и Бернардо Вассес

ЛЕСНЫЕ ТРОПЫ

Художник: Уэберсон Сантьяго

Животные-духи мирно сосуществуют в волшебном лесу. Они оберегают лес, следя по тропам и собирая ресурсы, которые нужны для выполнения заданий.

В лесу таятся волшебство и загадки, но также и немалая опасность — ошибка может повлечь за собой неприятные последствия.

Выращивайте свой лес и планируйте маршрут по его тропам. Готовы ли вы забраться в самую чащу и узнать её сокровенные тайны? Внимательно следуйте по тропинкам, и они приведут вас к победе. Помимо соревновательного режима игры, на с. 11 вы найдёте особый вариант одиночной игры.

❖ Цель игры ❖

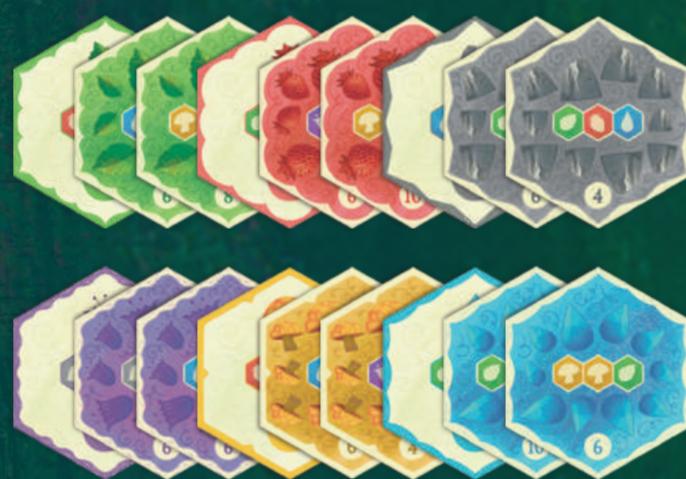
«Лесные тропы» – соревновательная игра, в которой вы будете планировать свои действия и размещать тайлы. Игроки ходят по очереди и выращивают свои леса. В свой ход вам необходимо выбрать тайлы на рынке и разместить их в своей игровой области, стремясь выполнить доступные задания и набрать к концу игры как можно больше победных очков.

Выработайте оптимальную стратегию, планируя наперёд размещение тайлов и маршрут через них.

❖ Компоненты ❖



Мешочек для тайлов



96 тайлов
(по 16 каждого цвета)



16 фигурок животных
(по 4 каждого цвета)



4 начальных тайла



10 карт
комбинаций
(4 карты × 2,
3 карты × 3,
2 карты × 4,
1 карта × 5)

Особые компоненты для одиночной игры



6 карт уровней



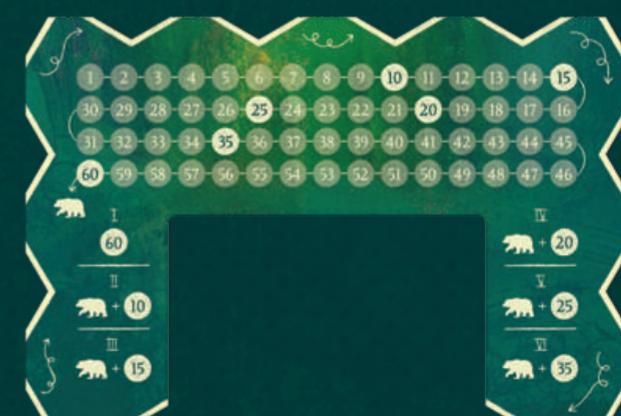
4 тайла для
одиночной игры



Маркер победных
очков



Маркер первого
игрока / маркер для
одиночной игры



Планшет для
одиночной игры



Правила игры

Подготовка

- Ⓐ Каждый игрок берёт 4 фигурки животных одного цвета и 1 начальный тайл. Оставшиеся фигурки животных и начальные тайлы уберите в коробку – в этой партии они не понадобятся.
- Ⓑ Каждый игрок кладёт в свою игровую зону начальный тайл лицевой стороной вниз и помещает на него одно из своих животных. Оставшихся животных разместите неподалёку – это ваши доступные животные.
- Ⓒ Разделите карты комбинаций на стопки по типам ($\times 2$, $\times 3$, $\times 4$ и $\times 5$) и положите на стол так, чтобы было видно их количество.
- Ⓓ Сложите все тайлы (кроме тайлов для одиночной игры и оставшихся начальных) в мешочек. Затем выложите 6 случайных тайлов из мешочка в центр стола лицевой стороной вверх – это начальный рынок.
- Ⓐ Первым игроком становится тот, кто в этот день прошёл пешком больше остальных. Этот игрок берёт маркер первого игрока.

Пример подготовки при игре втроём



❖ Строение тайла ❖

Все тайлы (за исключением тайлов для одиночной игры и начальных) устроены одинаково. Цвет тайла обозначает вид ресурса, который можно найти в лесу. Всего их 6: ягоды (красный), цветы (фиолетовый), грибы (жёлтый), листва (зелёный), вода (синий) и минералы (серый).

Также на каждом тайле указано тропа и количество победных очков за прохождение этой тропы. Каждая тропа – это задание, выполнение которого принесёт вам победные очки. Однако стороны тайла различаются:



❖ Лицевая сторона ❖

Тайл леса

Пока тайл лежит лицевой стороной вверх, он называется тайлом леса. По тайлам леса перемещаются фигурки животных при прохождении троп.



❖ Обратная сторона ❖

Тайл задания

Пока тайл лежит лицевой стороной вниз, он называется тайлом задания. Получить очки можно лишь за прохождение троп с тайлов заданий.

❖ Процесс игры ❖

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет следующие шаги по порядку:

- 1 Пополните и при желании обновите рынок.
- 2 Возьмите тайл(ы) с рынка и разместите в своём лесу.
- 3 Выполните задание (необязательно).



1 Пополните и при желании обновите рынок

Чтобы пополнить рынок, возьмите из мешочка случайные тайлы леса и добавьте к рынку так, чтобы на нём было 6 тайлов. Пополнять рынок на этом шаге обязательно. (Начальный рынок пополнять не нужно.) Кроме того, после пополнения рынка вы можете перевернуть свой тайл выполненного ранее задания (см. с. 7), чтобы обновить рынок. Для этого отложите все 6 тайлов с рынка в сторону. Затем выложите 6 новых тайлов леса на рынок, а отложенные верните в мешочек.

Обновить рынок можно только при наличии выполненных заданий **и только один раз за ход**. В конце партии за каждый тайл задания, перевёрнутый для обновления рынка, вы получите победные очки как обычно, но также потеряете 1 очко.

Обратите внимание: в начале игры обновить рынок невозможно, поскольку у вас ещё нет тайлов выполненных заданий.

Пример: ранее Полина успела выполнить задание тайла. Теперь она решает перевернуть этот тайл, чтобы обновить рынок.



2 Возьмите тайл(ы) с рынка и разместите в своём лесу

В свой ход вы **должны** взять с рынка тайл(ы) и разместить в своём лесу. Каждый новый тайл должен быть размещён в вашем лесу по соседству с хотя бы одним уже размещённым тайлом. Кроме того, грани тайлов должны полностью соприкасаться друг с другом. Направление тайла не имеет значения.

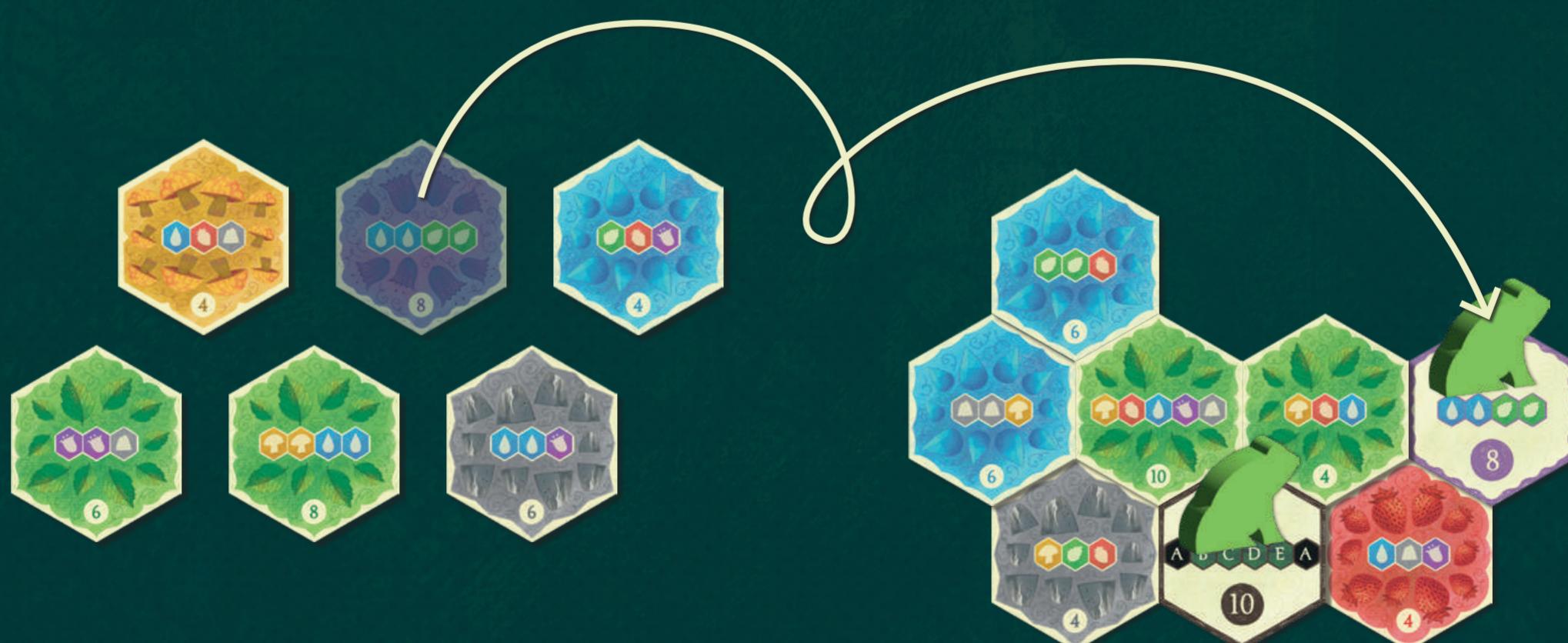
В этот шаг можно выполнить одно из двух действий:

- A Возьмите с рынка 2 тайла леса и разместите их в своём лесу.
- Б Переверните 1 тайл леса на рынке и разместите этот тайл задания в своём лесу. Затем вы должны поместить на размещённый тайл задания своё доступное животное. Если у вас не осталось доступных животных, вы не можете взять с рынка новый тайл задания. Таким образом, это действие можно выполнить только 3 раза в течение партии.

Пример: Полина берёт с рынка 2 тайла леса и размещает их в своём лесу. Затем она завершает свой ход.



Пример: Егор переворачивает один из тайлов на рынке и размещает этот тайл задания в своём лесу. Затем он помещает на него своё доступное животное.



3 Выполните задание (необязательно)

В свой ход вы можете выполнять задания. Для этого необходимо пройти по тропе, указанной на тайле задания. Тропа представляет собой последовательность тайлов леса. Чтобы пройти по тропе, нужно переместить фигурку животного с тайла задания по тайлам леса либо в указанном порядке, либо в обратном (то есть либо слева направо, либо справа налево).



По этой тропе можно пройти двумя способами: серый-серый-зелёный-зелёный и зелёный-зелёный-серый-серый.

В свой ход вы можете выполнить сколько угодно заданий. Чтобы выполнить задание, переместите размещённое на тайле задания животное через соседние друг с другом тайлы леса так, чтобы их цвета и последовательность соответствовали указанной тропе. Животное можно перемещать через тайлы леса в любом направлении, но нельзя возвращать на уже пройденные тайлы. Таким образом, при выполнении одного задания животное может посетить каждый тайл леса только 1 раз. Пройдя по тропе, отложите соответствующий тайл задания в сторону. В конце партии он принесёт вам указанное число победных очков.

Учтите, что ваш лес не должен разделяться. Вы не можете пройти по тропе, если отложенный тайл задания разделит ваш лес на несколько отдельных частей.

После выполнения задания переверните тайл леса, на котором ваше животное завершило путь. Таким образом вы открываете новое задание, которое можете выполнить немедленно, если у животного есть возможность пройти по указанной тропе.

Пример: Егор проходит по указанной на тайле задания тропе (зелёный-зелёный-синий-синий) и откладывает этот тайл в сторону. Затем он переворачивает тайл леса, на котором его животное завершило путь. Новым заданием для этого животного будет тропа зелёный-зелёный-красный или красный-зелёный-зелёный.



❖ Карты комбинаций ❖

Вы можете получить карту комбинации, если выполните более одного задания за один ход (одним животным или несколькими). Например, если вы выполните 2 задания в свой ход, то получите карту комбинации $\times 2$. Возьмите соответствующую карту комбинации – в конце партии она принесёт вам дополнительные победные очки. Если таких карт не осталось, возьмите карту более низкого уровня.

Пример: после первой тропы Егор проходит и по второй тропе в тот же ход с помощью того же животного и получает карту комбинации $\times 2$.



Не забывайте, что лес **нельзя** разделять. Если вы пытаетесь собрать комбинацию, но вдруг понимаете, что выполнение следующего задания повлечёт за собой разделение леса, то пройти по этой тропе вы не сможете. Получить карту комбинации можно только за те задания, которые вам удалось выполнить.

Пример: ближе к концу игры Полине удалось за один ход выполнить задания сразу 4 тайлов заданий с помощью 2 животных. Она имеет право взять карту комбинации ×4. Однако эти карты уже успели получить другие игроки, так что Полине приходится взять карту ×3.



↗ Начальный тайл ↘

Начальный тайл – это особый тайл задания, на котором указана следующая тропа:



Эта последовательность означает, что животное должно начать и закончить свой путь на тайлах леса одного и того же цвета, а между ними преодолеть четыре тайла разных цветов.

❖ Конец игры и подсчёт очков ❖

Партия заканчивается, когда выполнено одно из двух условий окончания игры.

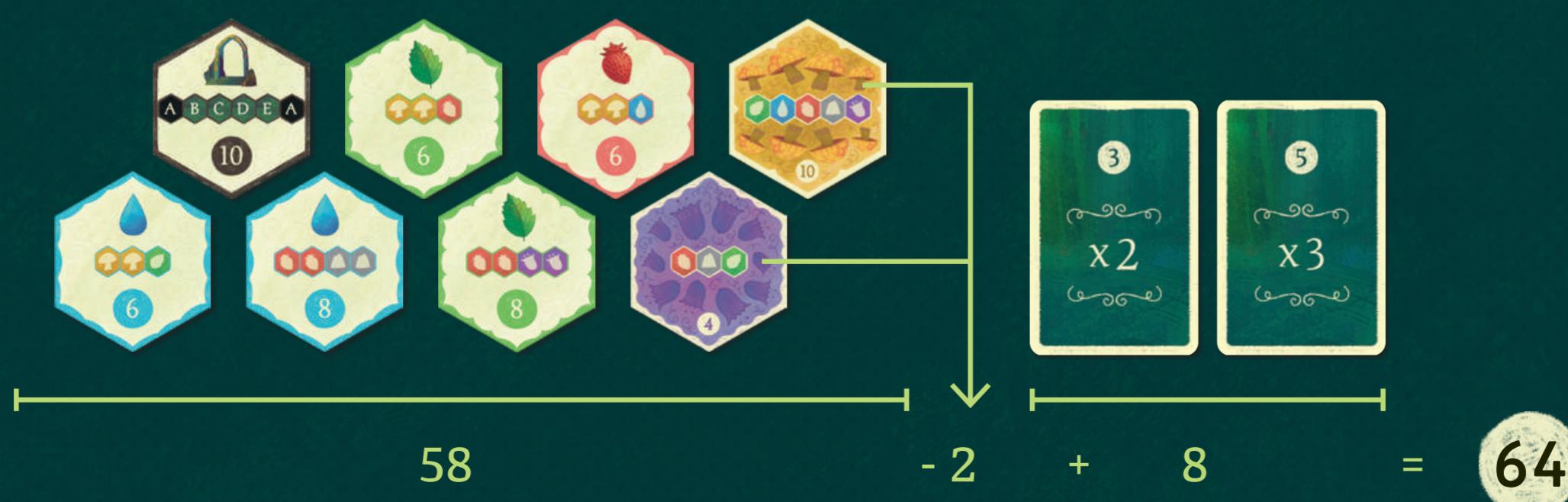
- ① Один из игроков выполнил определённое количество заданий. Оно зависит от числа игроков:
2 игрока – 10 тайлов заданий,
3 игрока – 9 тайлов заданий,
4 игрока – 8 тайлов заданий.
- ② Вам нужно пополнить рынок, а в мешочке закончились тайлы. В этом случае игроки совершают последние ходы с оставшимися на рынке тайлами и пропускают шаг 1. Если в свой ход игрок не может взять тайл(ы) с рынка, он пропускает также шаг 2.

В обоих случаях доиграйте текущий раунд до конца, чтобы каждый игрок сделал одинаковое число ходов.

После завершения последнего раунда каждый игрок подсчитывает свои очки за выполненные задания и полученные карты комбинаций. Для этого нужно сложить очки со всех своих отложенных тайлов и карт. За каждый свой тайл задания, перевёрнутый для обновления рынка, потеряйте 1 очко. Очки на тайлах в вашем лесу не учитываются.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент, чей лес состоит из наименьшего числа тайлов (неважно, какой стороной вверх они лежат). Если ничья сохраняется, претенденты делят первое место.

Пример: Полина заканчивает игру с указанными отложенными тайлами и картами комбинаций. За выполненные задания она получает 58 очков, за перевёрнутые тайлы заданий теряет 2 очка. Карты комбинаций приносят ей ещё 8 очков. Всего она получает 64 победных очка.

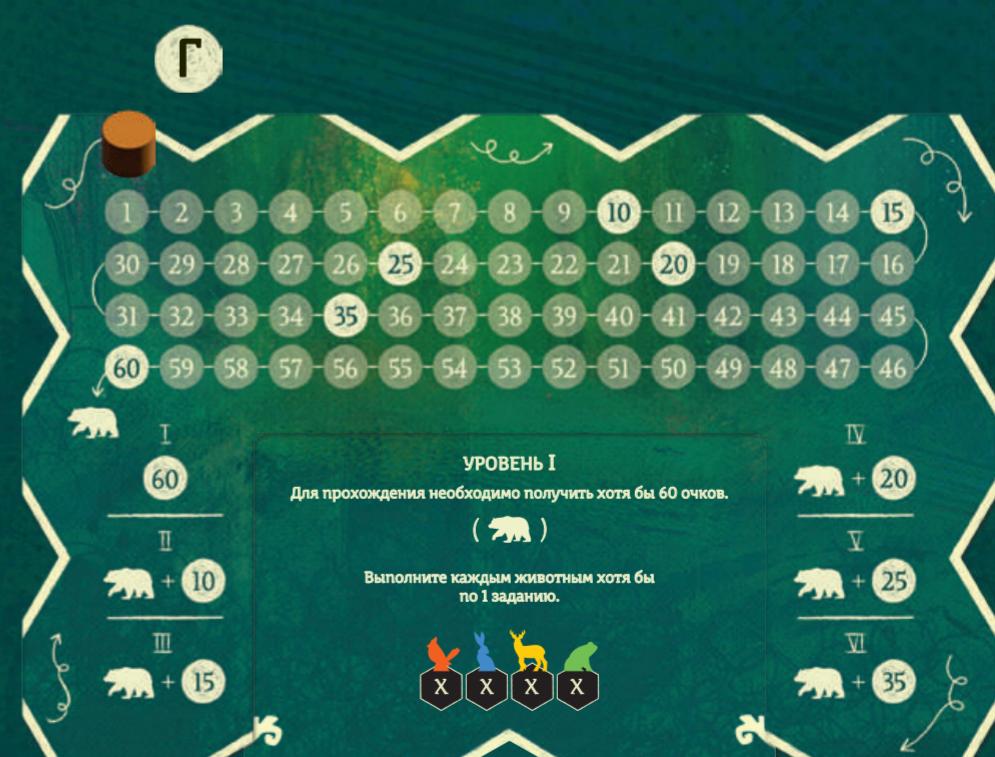


↪ Режим одиночной игры ↪

В игре «Лесные тропы» есть особый одиночный режим. Советуем играть в одиночку только после того, как вы в совершенстве освоили правила базовой игры. Ниже перечисляются отличия в процессе игры.

↪ Подготовка ↪

- Ⓐ Возьмите 1 начальный тайл и по 1 фигурке животного каждого цвета. Оставшиеся начальные тайлы и фигурки животных, а также карты комбинаций уберите в коробку – в одиночной игре они не понадобятся.
- Ⓑ Поместите на начальный тайл одно животное на ваш выбор.
- Ⓒ Разместите на столе 4 тайла для одиночной игры и поместите 3 оставшиеся фигурки животных на тайлы соответствующих цветов. Это ваши доступные животные.
- Ⓓ Положите рядом с начальным тайлом планшет для одиночной игры. Затем поместите карту желаемого уровня в специальное место под планшетом, а рядом с ним – маркер победных очков.
- Ⓔ Сложите все оставшиеся тайлы в мешочек. Затем выложите 6 случайных тайлов из мешочка в центр стола лицевой стороной вверх – это начальный рынок.



❖ Процесс одиночной игры ❖

Правила игры в одиночку отличаются от правил игры для нескольких игроков. Вам предстоит преодолеть несколько уровней сложности, каждый – за ограниченное число раундов. Всего есть 6 уровней сложности.

Ход совершается почти так же, как в базовой игре, но шаг 3 выполняется немного иначе. Кроме того, добавляется ещё один шаг:

- ① Пополните и при желании обновите рынок.
 - ② Возьмите тайл(ы) с рынка и разместите в своём лесу.
 - ③ Выполните задание (необязательно).
 - ④ Завершите раунд.
- ③ Выполните задание (необязательно)

На этом шаге вы выполняете обычные действия, но с двумя небольшими изменениями. Во-первых, вы не получаете карты комбинаций. Во-вторых, тайл выполненного задания необходимо положить рядом с тайлом для одиночной игры, цвет которого соответствует цвету животного, прошедшего по тропе.

Пример: Егор выполнил 4 задания жёлтой фигуркой животного, 2 задания – красной и по 1 заданию синей и зелёной фигурками. Все тайлы выполненных заданий он положил рядом с соответствующими тайлами для одиночной игры.



4 Завершите раунд

После выполнения всех предыдущих шагов раунд подходит к концу. Возьмите случайный тайл из мешочка и поместите в первую свободную выемку вдоль края планшета, начиная с левого нижнего угла. Затем **уберите с рынка все тайлы того же цвета**. Отложите их в сторону – в этой партии они больше не будут использоваться.

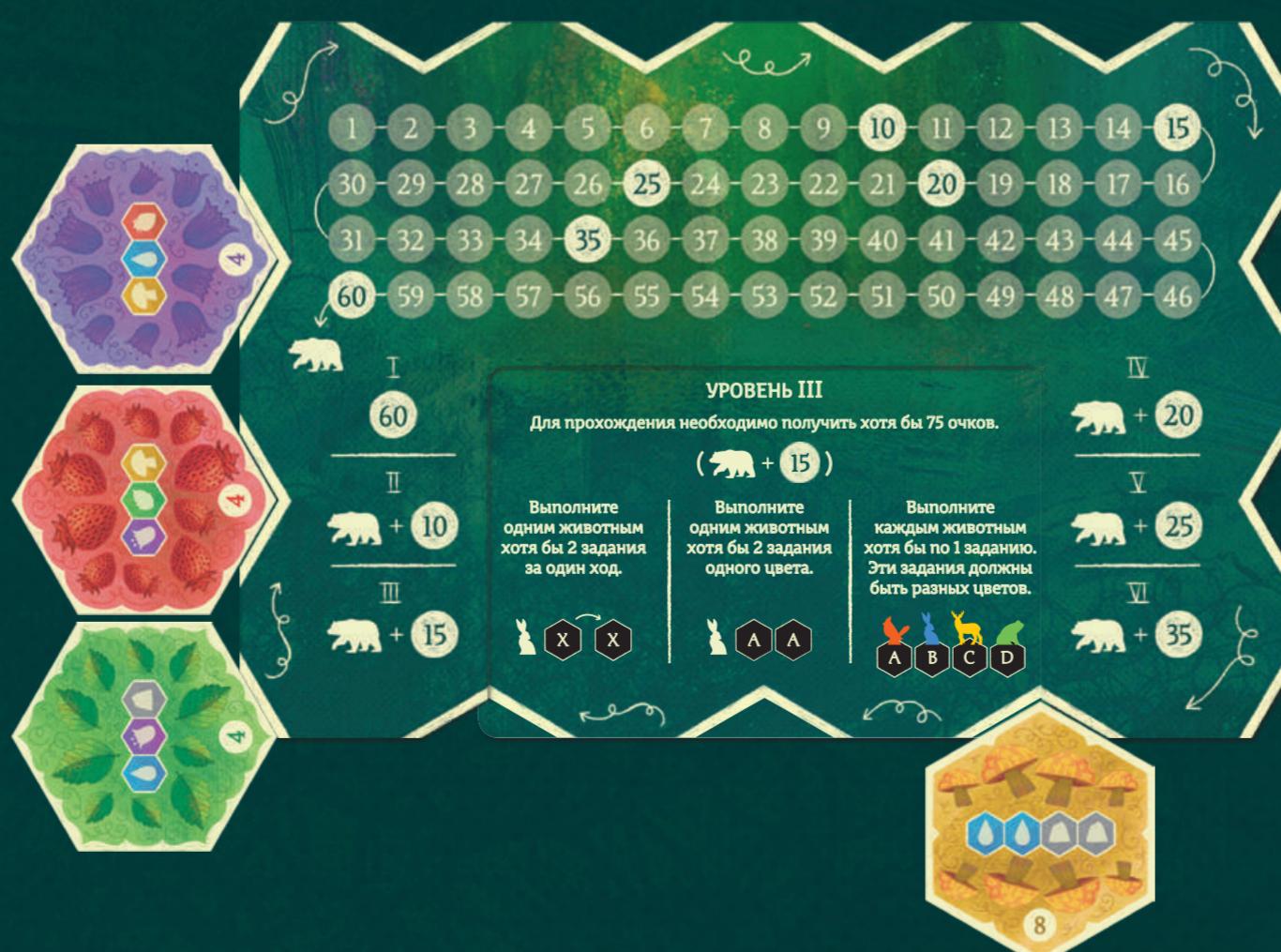
Партия подходит к концу, когда вы помещаете тайл в последнюю свободную выемку на краю планшета.

↗️Прохождение уровня ↘️

Ваша цель в одиночной игре – пройти уровень за определённое число раундов. На каждом уровне вы должны получить определённое количество победных очков и выполнить 1–3 требования, указанные на карте уровня. Уровни V и VI также добавляют дополнительное условие. Требования уровня можно выполнять в любом порядке.

Вдоль края планшета расположено 12 выемок для тайлов, а значит, на прохождение уровня даётся 12 раундов. Однако каждое выполненное требование уровня даёт вам дополнительный раунд – на это указывают белые линии в нижней части карты уровня. Если вы выполнили требование в текущем раунде, то в шаге 4 поместите взятый тайл в соответствующее место карты. Таким образом, на прохождение уровня I даётся до 13 раундов, уровня II – до 14 раундов, а уровней с III по VI – до 15 раундов.

Пример: Егор выполнил одно из требований уровня III и потому кладёт тайл в соответствующее дополнительное место.



Уровень I

Выполните каждым животным хотя бы по 1 заданию.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 60 очков.

Уровень II

• Выполните каждым животным хотя бы по 1 заданию.

• Дважды выполните 2 задания одного цвета. Пары заданий могут быть разных цветов.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 70 очков.

Уровень III

• Выполните одним животным хотя бы 2 задания за один ход.

• Выполните одним животным хотя бы 2 задания одного цвета.

• Выполните каждым животным хотя бы по 1 заданию. Эти задания должны быть разных цветов.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 75 очков.

Уровень IV

• Выполните каждым животным столько заданий, чтобы в сумме они приносили хотя бы по 8 очков.

• Выполните хотя бы 3 задания одного цвета.

• Выполните каждым животным хотя бы по 1 заданию. Эти задания должны быть разных цветов.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 80 очков.

Уровень V

• Выполните одним животным хотя бы 3 задания за один ход.

• Выполните хотя бы по 1 заданию каждого цвета.

• Выполните каждым животным хотя бы по 2 задания.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 85 очков.

Дополнительное условие: за каждый перевёрнутый для обновления рынка тайл потеряйте 2 очка (вместо 1).

Уровень VI

• Выполните каждым животным столько заданий, чтобы в сумме они приносили хотя бы по 12 очков.

• Выполните одним животным хотя бы 4 задания за один ход.

• Выполните каждым животным хотя бы по 2 задания.

Для прохождения уровня необходимо получить хотя бы 95 очков.

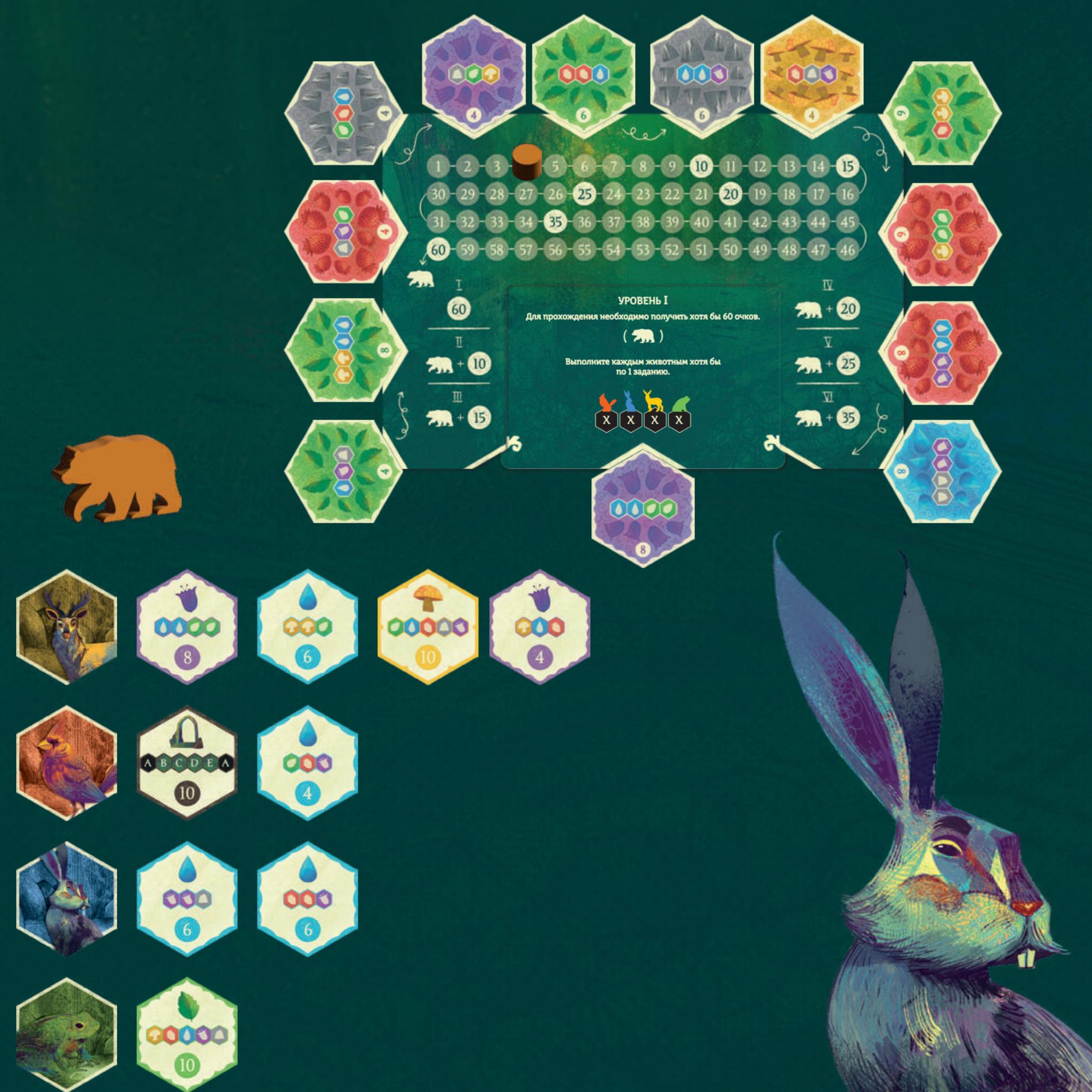
Дополнительное условие: за каждый перевёрнутый для обновления рынка тайл потеряйте 3 очка (вместо 1).

Если вам удалось выполнить все требования для прохождения уровня, получить нужное количество победных очков и уложиться в необходимое число раундов – вы победили! С вашей помощью животные-духи вместе выполнили все задания леса. После прохождения уровня вы можете начать новую игру на следующем уровне сложности.

Если же вы не смогли выполнить все указанные требования за необходимое время, вы проигрываете. Увы, вам не удалось уговорить животных-духов объединиться ради выполнения заданий. Но вы всегда можете попробовать пройти уровень ещё раз!

Когда вы выполняете задание, продвигайте маркер победных очков на планшете на соответствующее значение. Набрав 60 очков, возьмите маркер для одиночной игры и переместите маркер победных очков обратно в начало шкалы. Маркер для одиночной игры означает, что вы набрали 60 очков.

Например: Егор выполнил по одному заданию каждым животным и набрал 64 победных очка. Таким образом, он прошёл уровень I.



↪ Памятка для 2–4 игроков ↫

Подготовка

1. Каждый игрок помещает 1 фигурку животного своего цвета на свой начальный тайл.
2. На стол кладутся карты комбинаций, разделённые по типам ($\times 2$, $\times 3$, $\times 4$ и $\times 5$).
3. В центре стола формируется начальный рынок из 6 случайных тайлов.
4. Маркер первого игрока берёт тот игрок, который больше всех ходил пешком в этот день.

Процесс игры

Участники ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет следующие шаги по порядку:

- 1. Пополните и при желании обновите рынок:** добавьте к рынку тайлы, чтобы на нём было 6 тайлов. Затем один раз за ход вы можете перевернуть свой тайл выполненного ранее задания, чтобы обновить рынок.
- 2. Возьмите тайл(ы) с рынка и разместите в своём лесу. Выберите одно из двух:**
 - а) разместите 2 тайла леса,
 - б) разместите 1 тайл задания и поставьте на него своё доступное животное.
- 3. Выполните задание (необязательно):** пройдите по указанной на тайле задания тропе, перемещая животное по тайлам леса необходимого цвета в указанном порядке. Отложите в сторону тайл выполненного задания

и переверните тайл леса, на котором животное завершило путь, – теперь это новый тайл задания. За один ход можно выполнить несколько заданий одним или несколькими животными.

Карты комбинаций

Если за один ход вам удалось выполнить несколько заданий, возьмите соответствующую карту комбинации.

Конец игры

Партия заканчивается, когда выполнено одно из двух условий окончания игры. При необходимости доиграйте текущий раунд до конца.

1. Один из игроков выполнил определённое количество заданий. Оно зависит от числа игроков:
 - 2 игрока – 10 тайлов заданий,
 - 3 игрока – 9 тайлов заданий,
 - 4 игрока – 8 тайлов заданий.
2. Невозможно пополнить рынок. В этом случае игроки совершают последние ходы с оставшимися на рынке тайлами.

Подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает победные очки, полученные за выполненные задания и полученные карты комбинаций. Затем каждый игрок теряет 1 очко за каждый свой тайл задания, перевёрнутый для обновления рынка.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем! В случае ничьей побеждает игрок, чей лес состоит из наименьшего числа тайлов. Если ничья сохраняется, игроки делят первое место.

Авторы игры:

Кристиан Бустос
и Бернардо Васкес.

Художник:

Уэберсон Сантьяго.

Редакторы и разработчики:

Хосе Мануэль Альварес,
Лаура Мена и Симон
Вайнштейн.

Оформление:

Лаура Мена.

Написание правил:

Симон Вайнштейн.

Редактура правил:

Хосе Мануэль Альварес,

Кетти Гальегильос.

Перевод на английский:

Эндрю Кэмбелл.

Русскоязычное издание подготовлено

GaGa Games

Переводчик: Виктория Лаптева.

Корректор: Вероника Артёмова.

Редактор: Елена Даценко.

Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова.

Руководитель проекта: Антон Петров.

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва.

Общее руководство: Антон Сковородин.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2025 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.