

# FOREST ADVENTURE

RUS



С 6 лет



2–4 игрока



В комплекте: 8 карточек *старт* и *финиш*, 45 карточек *препятствие*, 3 карточки *бонус*.



Старт/финиш



Препятствия

Бонус



Цель игры: заработать больше всех очков.



Подготовка к игре: каждый игрок кладет по одной карточке *старт* и *финиш* перед собой.

- При игре вчетвером используются все карточки *препятствие* и *бонус*.
- При игре втроем карточки *препятствие* с зайцами на рубашках и карточка *бонус +1* не используются.
- При игре вдвоем карточки *препятствие* с лисами и зайцами на рубашках и карточки *бонус +1* и *+2* не используются.

Карточку *бонус* следует положить рядом и использовать в конце партии. Перемешайте карточки *препятствие* и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Откройте две первые карточки стопки и положите их рядом лицевой стороной вверх.

Партия проходит в 2 этапа: на этапе набора карточек игроки берут карточки *препятствие*, а затем, на этапе строительства, они стоят свою канатную трассу.

## 1) Этап набора карточек

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он берет одну из двух открытых карточек *препятствие* и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз. На место взятой карточки он кладет следующую карточку из стопки. Затем карточку *препятствие* выбирает следующий игрок и так далее, пока не останется только одна карточка. Эта карточка выходит из игры, и начинается второй этап.

**Примечание.** На этом этапе игроки не могут смотреть карточки

## 2) Этап строительства

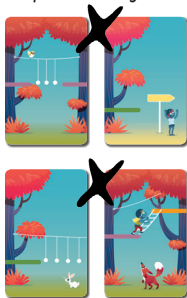
На этом этапе все игроки действуют одновременно. По команде они переворачивают свои карточки, набранные на первом этапе, и стараются построить как можно более длинную канатную трассу, выкладывая карточки в ряд.

- Трасса должна начинаться с карточки *старт* и заканчиваться карточкой *финиш*.
- Выкладывая рядом две карточки *препятствие*, следует соблюдать цвет площадки или соединять две половины препятствия на одном уровне.
- Запрещается соединять две половины площадки разного цвета или выкладывать одну половину препятствия без другой.

Правильное соединение



Неправильное соединение



Авторы игры: Либет и Пьер-Ив Лебо

Может получиться так, что игрок не смог использовать все набранные карточки. Тогда оставшиеся карточки выходят из игры. Закончив строительство трассы, игрок говорит *готово* и берет карточку *бонус* наибольшей стоимости. Партия для него заканчивается, и он больше не может изменять свою трассу.

Остальные игроки продолжают строительство и говорят *готово*, когда их трасса собрана. Если карточки *бонус* еще остались, они берут карточку *бонус* наибольшей стоимости.

**Конец игры.** Когда все игроки закончили строительство трасс, они проверяют их и подсчитывают очки: каждая выложенная карточка дает 1 очко. К этой сумме добавляются очки карточки *бонус*, если она была взята. Партию выигрывает игрок, набравший больше всех очков. При равенстве очков побеждает тот, у кого больше бонус.

**Примечание.** Неправильная трасса не приносит очков!