

Конец игры

Игра завершается, когда хотя бы под двумя планшетами грибных мест заканчиваются фишки грибов (игроки доигрывают текущую фазу сбора грибов).

Достаньте карты информации из-под планшетов: на них указано количество очков, которое приносит каждая фишка гриба соответствующего вида.

Подсчитайте общее количество очков за все собранные вами грибы. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем!

В случае ничьей между игроками побеждает тот из них, у кого больше фишек грибов. Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.



Пример: у Андрея 4 фишки грибов-зонтиков и 4 фишки лисичек. В конце игры он узнаёт, что фишки грибов-зонтиков приносят по 3 очка, а фишки лисичек — по 7 очков. Андрей получает 12 очков за фишки грибов-зонтиков (4 × 3) и 28 очков за фишки лисичек (4 × 7). Всего Андрей набрал **40 очков!**



Редактор проекта: Полина Басалаева
Корректоры: Олег Команев, Мария Кравченко
Вёрстка: Анна Медведева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



© 2022 Blue Orange Edition. Wonder Woods и Blue Orange являются торговыми марками Blue Orange Edition, France. Игра издана и распространяется по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



ПРАВИЛА ИГРЫ ГРИБНЫЕ МЕСТА

Осень — самое время отправиться за грибами! Но не вы одни решили сегодня наведаться в лес. Используйте свои знания, чтобы найти лучшие грибные места и вернуться домой с полной корзиной грибов!

Цель игры

Собирайте грибы, заполняя колонки планшетов своими фишками корзинок, и получайте информацию о том, какой вид грибов в конце игры окажется самым ценным. Побеждает тот, кто наберёт больше всех очков.

Компоненты:

- 35 деревянных фишек корзинок (по 7 фишек каждого из 5 цветов)
- 56 деревянных фишек грибов: 14 лисичек, 14 сморчков, 14 белых грибов и 14 грибов-зонтиков
- 1 жетон первого игрока (с изображением леса)
- 4 планшета грибных мест (по одному планшету для каждого вида грибов)
- 16 карт информации (со значениями 1, 3, 5 и 7 для каждого вида грибов)



Подготовка к игре

Каждый игрок берёт 7 фишек корзинок одного цвета: 5 из них он оставляет себе, а другие 2 кладёт в центр стола.

При игре с 2–4 участниками уберите фишки корзинок неиспользуемых цветов обратно в коробку.

Разложите 4 планшета грибных мест, как показано на рисунке с примером подготовки к игре (см. стр. 2).

Выложите нужное количество фишек грибов каждого вида под соответствующими планшетами (см. таблицу справа).

Количество игроков	Количество фишек грибов каждого вида
2	8
3	10
4	12
5	14

Лишние фишки грибов уберите обратно в коробку (они вам не понадобятся).

Илай Томас Вулф
Симон Души

Возьмите карты информации. Затем:

1. Разложите их на 4 стопки по видам грибов и положите каждую стопку на соответствующий планшет грибного места.
2. Перемешайте каждую из 4 стопок лицом вниз.
3. Возьмите верхнюю карту из каждой стопки и, не переворачивая её, подложите её под соответствующий планшет грибного места. В конце игры значение на ней укажет, сколько очков приносит каждый гриб этого вида.
4. Перемешайте вместе все оставшиеся карты информации и раздайте их игрокам в соответствии со следующей таблицей:

Количество игроков	Количество карт в руке	Количество карт в колоде
2	4	Положите 4 оставшиеся после раздачи карты на стол в виде колоды лицом вниз.
3	4	0
4	3	0
5	2	Уберите 2 оставшиеся после раздачи карты обратно в коробку, не глядя на их лицевую сторону.

Тот, кто последним ходил за грибами, берёт жетон первого игрока и начинает игру.



Подготовка к игре с 4 участниками

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

Фаза 1: сбор грибов

В эту фазу игроки выкладывают свои фишки корзинок на планшеты грибных мест, чтобы собрать грибы.

✦ **В свой ход** выберите один из планшетов грибных мест и выложите на него свои фишки корзинок в соответствии со следующими правилами:

❖ Выкладывайте свои фишки корзинок в крайнюю свободную колонку слева. Заполнив колонку целиком, возьмите одну из фишек грибов под планшетом и положите её перед собой. Если под планшетом не осталось ни одной фишки, вы ничего не получаете.



❖ Если у вас недостаточно фишек корзинок, чтобы целиком заполнить колонку, вы должны выбрать другой планшет грибного места.

❖ Если все колонки планшета заполнены, вы не можете выложить на него свои фишки корзинок.

❖ Если вы не можете или не хотите выкладывать фишки корзинок, вы можете спасовать в этом раунде.

- ✦ Если вы выложили фишки корзинок или спасовали, ход переходит к игроку слева от вас.
- ✦ Фаза сбора грибов продолжается, пока все игроки не спасуют.

Пример: Алина хочет собрать грибы-зонтики. Первые две колонки слева уже заполнены, поэтому она выкладывает три свои фишки корзинок в третью колонку. Затем она берёт фишку гриба-зонтика под планшетом и кладёт её перед собой.



Бонусные грибы

Как только все игроки спасуют, раздайте бонусные фишки грибов: игрок, у которого больше всего корзинок на планшете грибного места, получает соответствующую фишку гриба. Если под планшетом не осталось фишек, этот игрок ничего не получает. В случае ничьей между игроками ни один из них не получает бонусную фишку гриба.

Пример 1: Алина (оранжевый игрок) выложила больше всех корзинок на этот планшет, поэтому получает бонусную фишку гриба-зонтика.



Пример 2: Никита (фиолетовый игрок) и Алина (оранжевый игрок) выложили по 3 корзинки на планшет с лисичками, поэтому никто из них не получает бонусную фишку гриба.



После того как вы раздали бонусные фишки грибов, фаза сбора грибов завершается. Заберите свои фишки корзинок с планшетов и перейдите к фазе 2.

Фаза 2: обмен информацией

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый должен:

- ✦ Либо выложить 1 карту из руки лицом вниз перед собой и взять дополнительную фишку корзинки своего цвета из центра стола,
- ✦ Либо спасовать.

После того как каждый сделал свой выбор, все игроки, взявшие дополнительную фишку корзинки, одновременно переворачивают лежащие перед ними карты.

ВАЖНО: при игре с 2 участниками также откройте верхнюю карту из колоды и положите её в центр стола.

Примечание: исходя из значений на открытых картах, игроки могут предположить, сколько очков принесёт каждый вид грибов в конце игры.

На этом фаза обмена информацией завершается. Жетон первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.



Пример: Артур выложил 1 карту из руки лицом вниз перед собой, поэтому берёт дополнительную фишку корзинки из центра стола.

 +1