

ХВОСТЫК



ПРАВИЛА ИГРЫ

ХВОСТИК

Тихим утром белка сбегает вниз по дереву, находит на проезжей дороге печенье и мчит с ним обратно в своё дупло. И как раз вовремя! Появляется уборочная машина и чистит проезжую часть. Что же теперь делать? Куда спрятать добычу? Скоро зима, а дупло уже переполнено! А ещё этот ястреб, кружащий высоко в небе, явно не предвещает ничего хорошего...

КОМПОНЕНТЫ



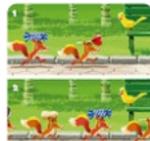
100 карт еды
(по 20 каждого
типа)



5 начальных
карт еды (по 1
каждого типа)



3 карты времён
года (лето,
осень, зима)



Карта комикса



10 желудей



5 двусторонних
планшетов с
дуплами
(с зелёной и
синей стороной)



Двусторонний
планшет убо-
рочной машины
(базовый режим
на стороне А,
продвинутый —
на стороне Б)



Планшет парка

Буклет правил

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы возьмёте на себя роль предприимчивых белок, будете усердно работать, чтобы подготовиться к предстоящей зиме и собрать в дуплах достаточное количество разнообразной еды. Но будьте осторожны! Если пожадничаете и соберёте слишком много, еда посыпется из вашего дупла!



ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Прежде всего хочу поблагодарить моего партнёра, Кьяру Герарди, группы Alea lacta Est Rubicone, La Tana dei Goblin Perugia и, в частности, Лоренцо Герарди и Альберто Ансалони, всегда готовых протестировать игру. Также спасибо всем тестировщикам, помогавшим довести до ума эту новую версию: Андреа Барбассо, Андреа Бо Боэрио, Анджелика Чичарелли, Антонелло Рокки Роккаццелла, Аурора Лонго, Франческо Киронна, Лидия Барьон, Линда Пилла, Лудовико Мальдарицци, Надия Фикко, Паоло Капуццо, Валерия Латтанцио и Витале Канчелльере.

Отдельно большое спасибо Кристиану Джове за проверку и тестирование игровых режимов и подсчёта очков. Без него новая версия игры не увидела бы свет. Наконец, хочу поблагодарить Марио Кортезе и GateOnGames за профессионализм и преданность, которые они вкладывают во все свои проекты.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издательство GateOnGames

www.gateongames.com —
edizioni@gateongames.com

Автор: Давид Спада

Художник: Стефано Тартаротти

Менеджер по разработке: Кристиан Джове

Руководитель: Марио Кортезе

Графический дизайн: Маргарита Каньола,
Мартина Марцулли

3D-художник: Мартина Марцулли

Редактирование: Мануэле Джулиано,
Ирене Гилардуччи

Корректор: Джулия Баццурро

Перевод: Максвелл Фокс

Также благодарим Freepik за их фантастическую базу иконок!



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта:

Андрей Сафронов

Редактор:

Елена Шкуткова

Переводчик:

Сергей Капрарь

Корректор:

Кирилл Егоров

Верстальщик:

Константин Соколов

Squeaky © 2024 Zerosem S.R.L.
Все права защищены.

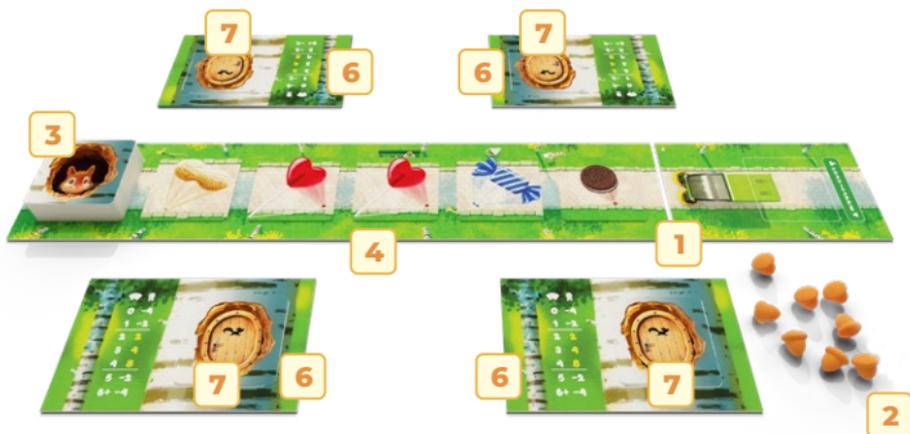
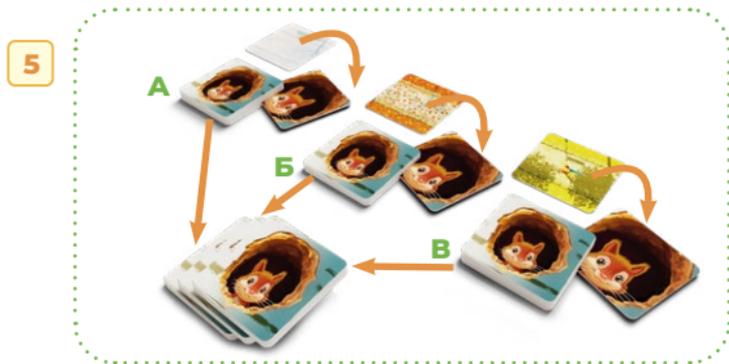
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите планшет парка в центре стола. Выложите рядом с ним планшет уборочной машины стороной А вверх (для базового режима игры, без ястреба).
2.  В зависимости от числа игроков возьмите количество **желудей**, указанное на планшете уборочной машины (4, 6, 8 или 10 желудей при 2, 3, 4 или 5 участниках соответственно), и положите их рядом с планшетом уборочной машины. Например, при игре втроем положите 6 желудей.
3. В зависимости от числа игроков возьмите указанное количество карт разных типов еды (конфеты, леденцы, орешки, печенье, лакомство для собак). Оставшиеся карты еды верните в коробку, в этой партии они вам не понадобятся.

Количество игроков	Количество карт в колоде	Количество карт, убираемых из колоды
2	По 8 карт каждого типа	По 12 карт каждого типа
3	По 12 карт каждого типа	По 8 карт каждого типа
4	По 16 карт каждого типа	По 4 карты каждого типа
5	Все 100 карт	Не убираются

4. Перемешайте получившуюся колоду, а затем возьмите из неё 5 карт и разместите их в ряд лицевой стороной вверх на пяти местах справа планшета парка.
5. Разделите оставшиеся карты на **три** примерно равные **стопки** и замешайте в каждую из них по 1 карте времени года лицевой стороной вниз. Затем сложите стопки все вместе так, чтобы стопка с **картой зимы была внизу** колоды (**А**), стопка с **картой осени — посередине (Б)**, а стопка с **картой лета — сверху (В)**. Поместите получившуюся колоду в крайнем слева месте планшета парка, в противоположной стороне от уборочной машины.

6. Каждый игрок получает планшет с дуплом и размещает его перед собой (в первых партиях зелёной стороной вверх).
7. Перемешайте начальные карты еды и раздайте каждому участнику по 1 карте лицевой стороной вниз. **Перед началом партии** каждый игрок может посмотреть свою начальную карту еды, не показывая её остальным участникам. Затем он размещает её лицевой стороной вниз на своём планшете с дуплом и больше не сможет смотреть на неё до конца игры. Поместите оставшиеся начальные карты еды на уборочную машину лицевой стороной вниз (игроки не могут смотреть эти карты).
8. Участник, последним отведавший какой-нибудь вкусный сухофрукт, ходит первым.

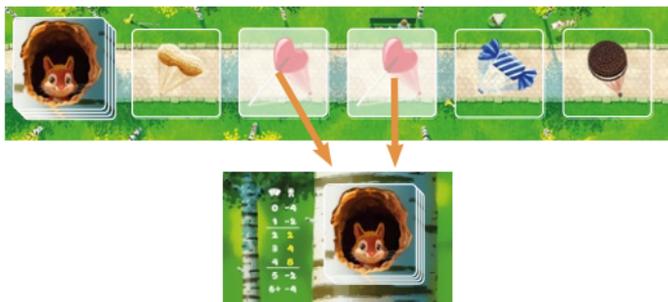


Пример подготовки к игре вчетвером

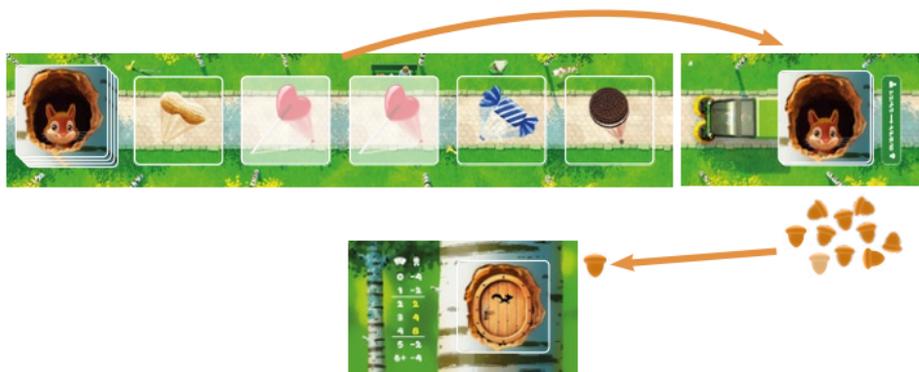
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В течение партии участники ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок выбирает 1 тип еды из карт, доступных в ряду, и забирает **все карты этого типа**. После этого он выполняет одно из следующих действий:

1. Размещает эти карты лицевой стороной вниз на своём планшете с дуплом.



2. Размещает эти карты лицевой стороной вниз на планшете уборочной машины, берёт 1 жёлудь, лежащий рядом с ней, и кладёт его перед собой. **Карты можно положить на планшет уборочной машины только в том случае, если рядом с ним есть хотя бы 1 жёлудь.**

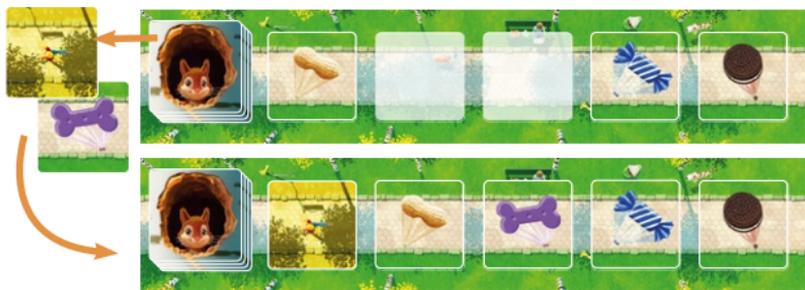


Внимание! Нельзя смотреть карты на своём планшете с дуплом и на уборочной машине.

Вы обязаны выполнить одно из двух указанных действий, даже если вам это невыгодно. При этом вы не можете выполнить действие частично (например, выложить карту на уборочную машину и не взять жёлудь или забрать с ряда не все карты выбранного типа и т. д.).

Выполнив действие, добавьте в ряд новые карты из колоды взамен тех, что забрали. Если в этот момент вы взяли карту времени года, **разместите её в ряду на ближайшем к колоде месте, не занятом другой картой времени года** (карты еды нужно переместить на ближайшие пустые места). Теперь это место будет недоступно до конца игры, а выбор еды сократится на одну карту.

Внимание! Нельзя забрать карту времени года из ряда.



Пример. Антон берёт первые 2 карты из колоды, чтобы заполнить ряд. Одной из них оказывается карта лета. Он кладёт её на первое место рядом с колодой, смещая орешек на другое доступное место, затем размещает лакомство для собак на оставшемся пустом месте. Теперь в ряду будут находиться только 4 карты еды!

Примечание. Помните, что ближе к концу партии, когда откроется карта осени, вам останутся доступны всего 3 карты еды на выбор!

Как только появится карта зимы, игра немедленно закончится и начнётся подсчёт очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок переворачивает свою стопку со всеми картами, собранными в течение партии, и разделяет их на группы по типу еды (конфеты, леденцы, орешки, печенье, лакомство для собак).

После этого каждый игрок **обязан распределить все свои жёлуди**. В каждую группу должно отправиться по одному жёлудю, который считается дополнительной картой этого типа. Вы также можете помещать жёлуди в группы, **в которых у вас нет карт**.

Жёлуди нужно распределить **поровну** между всеми группами, **насколько это возможно**, в том числе между теми, в которых у вас нет карт. Например, если у вас 2 жёлудя, нельзя поместить оба в одну группу и придётся разделить их между двумя разными группами.

Примечание. Вы можете поместить 2 жёлудя в одну группу только в том случае, если у вас хотя бы 6 желудей и вы уже распределили по 1 жёлудю между всеми 5 группами (в том числе теми, в которых у вас нет карт).

После этого каждый игрок подсчитывает количество карт и желудей в каждой группе и получает очки, указанные на планшете с дуплом. Каждая группа приносит от -4 до 8 очков.

Тот, кто получил больше всего очков, выигрывает! В случае ничьей побеждает претендент с меньшим количеством желудей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше всего различных типов еды. Если по-прежнему ничья, претенденты радуются общей победе.

0	-4
1	-2
2	2
3	4
4	8
5	-2
6+	-4



Пример. В конце игры Маргарита переворачивает свою стопку карт лицевой стороной вверх и разделяет их по типу еды. Затем она распределяет свои 4 жёлудя между леденцами, конфетами, печеньем и лакомством для собак (даже если карт последнего типа у неё нет). К счастью, у неё только 4 жёлудя. Если бы у неё было 5 желудей, ей бы пришлось поместить пятый жёлудь к орешкам, получив большой штраф! Теперь Маргарита смотрит таблицу на своём планшете с дуплом и получает 4 очка за леденцы, 8 очков за конфеты, 4 очка за печенье, -2 очка за орешки (у неё их слишком много!) и -2 очка за лакомство для собак. Таким образом, у неё $4 + 8 + 4 - 2 - 2 = 12$ очков!

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Подготовьте игру как обычно (см. с. 4), но со следующими изменениями:

- **На 1-м шаге** разместите планшет уборочной машины стороной Б вверх (с ястребом).
- **Только при игре впятером. На 4-м шаге** выложите из колоды 2 карты лицевой стороной вниз на планшет уборочной машины (как обычно, никому нельзя их смотреть).

В этом режиме условие победы зависит от того, сколько карт одного типа будет находиться на уборочной машине в конце игры. Будьте внимательны: все карты по-прежнему выкладываются на уборочную машину лицевой стороной вниз, и вы не можете их смотреть в течение партии. Их нужно запоминать!

КОНЕЦ ИГРЫ

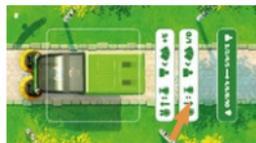
Прежде чем распределять жёлуди и подсчитывать очки, откройте карты, лежащие на уборочной машине, и разделите их на группы по типу еды.

-  **Если количество карт в двух и более группах больше числа участников партии, то, пока уборочная машина чистила парк, вы привлекли внимание ястреба! В этом случае, как указано на планшете, выигрывает тот, кто набрал меньше всего очков.** Спасайся кто может!



Пример. В конце игры для троих участников были открыты 2 группы, в которых больше 3 карт (4 орешка и 5 конфет). В этом случае победит игрок, у которого меньше всего очков.

-  **Если же количество карт больше числа участников партии только в одной группе (или ни в одной), ястреб пролетает мимо и побеждает тот, кто получил больше всего очков.**



Пример. В конце игры для троих участников только в одной группе количество карт оказалось больше 3 (5 конфет). В этом случае победит игрок, у которого больше всего очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Чтобы внести разнообразие в партии, можете использовать описанные ниже варианты игры. Для каждого из них будет указано, с каким режимом (базовым или продвинутым) его можно использовать. Вы можете применять несколько вариантов одновременно.

Суровая зима (базовый или продвинутый режим)

В этом году зима будет морозной, а дупло меньше, чем обычно!

При подготовке к игре разместите планшет с дуплом синей стороной вверх. При подсчёте очков игроки получают максимум (8 очков) за каждую группу **ровно из 3 одинаковых карт**. Минимум (-4 очка) начисляется **ровно за 1 или 5 карт одного типа**. С этим вариантом сложнее получить много очков от вашей группы карт, а в продвинутом режиме будет так же сложно набрать как можно меньше очков по своему желанию.

Без ума от желудей (продвинутый режим)

Жёлуди — это деликатес. Так не пора ли ими полакомиться?

При подсчёте очков вы должны распределить жёлуди по разным группам карт **до того, как откроете карты на уборочной машине**. Таким образом, вам придётся заранее решить, уменьшить или увеличить количество очков за счёт желудей в зависимости от того, какие карты, на ваш взгляд, находятся на уборочной машине. Только после того как все участники распределили свои жёлуди, откройте карты на уборочной машине и определите условие победы.

Изменение климата (базовый или продвинутый режим)

В наши дни времена года по-настоящему непредсказуемы!

При подготовке к игре (см. с. 4) на 5-м шаге разделите колоду на две примерно равные стопки. Замешайте в одну стопку карту лета, а в другую — карты осени и зимы. Сформируйте колоду, сложив стопки вместе: стопку с картами осени и зимы внизу, а стопку с картой лета — сверху. Таким образом, зима может наступить раньше осени! Игра закончится только тогда, когда будут открыты все 3 карты времён года (даже если они откроются в непривычном порядке).

В этом варианте игра может закончиться раньше, чем обычно!

ПАМЯТКА

В свой ход выберите один тип еды из тех, что доступны в ряду, и заберите все карты этого типа. После этого выполните одно из следующих действий:

1. **Разместите эти карты в своём дупле.**
2. **Разместите эти карты на уборочной машине и возьмите 1 жёлудь** (рядом с ней должен быть хотя бы 1 жёлудь).

Когда вы выполнили действие, ваш ход заканчивается. Выложите карты из колоды, чтобы заполнить ими ряд.

Если вы открыли карту времени года, то обязаны разместить её в ряду на крайнем слева месте. Из-за каждой открытой карты времени года в ряду будет на 1 карту еды меньше до конца игры.

Как только открыта 3-я карта времени года, игра немедленно заканчивается и начинается подсчёт очков.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок выполняет следующее:

1. Переворачивает свою стопку карт лицевой стороной вверх и делит её на группы по типу еды.
2. Распределяет все свои жёлуди поровну, насколько это возможно, по разным группам. Он также может помещать жёлуди в группы тех типов еды, которых у него нет.
3. Складывает количество карт и желудей в каждой из 5 групп и получает очки, сверяясь с таблицей на планшете с дуплом.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Время года	7
Дополнительные варианты игры	11
Жёлуди	6, 8
Игровой процесс	6
Компоненты	2
Конец игры	8, 10
Ничья	8
Подготовка к игре	4
Пополнение ряда	7
Продвинутый режим	9
Размещение карт еды в дупле	6
Размещение карт еды на уборочной машине	6
Цель игры	3

