

Огляд правил «Лісової метушні»

Мета: Кожен гравець або тягне дві карти, або розігрує карту у свій хід з метою набрати очки на основі розіграних карт та їхньої взаємодії одна з одною (на основі видів інших, бажаних середовищ існування та джерел їжі). Гра закінчується, коли з колоди відкривається третя карта Зими.

Налаштування:

1. Помістіть галявину (ігрове поле) в центр столу.
2. Дайте кожному гравцеві карту Печери.
3. Видаліть три карти Зими з колоди.
4. Перетасуйте колоду та поверніть певну кількість карт у ігрову коробку залежно від кількості гравців:
 - 2 гравці = 30 карт
 - 3 гравці = 20 карт
 - 4 гравці = 10 карт
 - 5 гравців = жодної
5. Розділіть решту карток на три стопки однакового розміру.
6. Перетасуйте дві карти Зими в першу стопку та покладіть зверху третю карту.
7. Покладіть дві інші стопки поверх першої. Покладіть колоду з лівого боку.
8. Роздайте по шість карт кожному гравцеві.
9. Якщо вам не роздали хоча б одне дерево, ви можете повернути руку до ігрової коробки та взяти шість карт на заміну (лише один раз).
10. Випадковим чином визначте першого гравця.

Обмеження розміру руки:

У вашій руці може бути не більше 10 карт. Якщо якийсь ефект змушує вас взяти більше 10 карт, ви ігноруєте додаткові взятки.

Ходи гри: Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, хід гравця складається з однієї з наступних двох дій.

Дія – Візьміть дві карти: Виберіть зверху колоди та/або з галявини, тягнучи їх по одній за раз.

Дія – Зіграйте карту та перевірте галявину: Сплатіть вартість карти (число в коричневому символі карти у верхньому лівому куті), помістивши таку кількість карт з руки сорочкою догори на галявину.

Покладіть карту сорочкою догори в ігрову зону перед собою, яка називається вашим Лісом.

Дерева – розміщуються окремо. Кожне дерево має слот для карток з кожного боку, які спочатку порожні.

Як тільки в кожному слоті є хоча б одна карта, дерево вважається повністю зайнятим. Карти «Ропуха звичайна» та «Заєць сірий» можуть мати кілька карт в одному слоті.

Після того, як дерево розіграно, витягніть верхню карту колоди та покладіть її на галявину (як зображено в лівому куті галявини).

Саджанець – замість того, щоб розіграти карту дерева, ви можете розіграти будь-яку карту сорочкою донизу як універсальний саджанець дерева.

Саджанець має слоти для карт, як і дерево, але не є одним із восьми видів дерев або окремим видом.

Тварини, рослини та гриби – розміщуються у порожньому слоті дерева, підсунувши його під картку дерева так, щоб видно було лише потрібну половину картки.

Ефект – якщо зіграна карта має ефект у світло-сірому блоці, ви можете застосувати його. Більшість ефектів застосовуються миттєво після розігрування. Гриби мають постійний ефект.

Бонус – якщо зіграна карта має значок бінокля у кольоровій стрілці, ви можете застосувати його, якщо сплатили вартість карти, використовуючи карти, що відповідають символу дерева у верхньому правому куті розіграної карти. Під час оплати розділеними картами не має значення, яка половина карти показує відповідний символ дерева.

Якщо застосовуються і ефект, і бонус карти, спочатку розіграйте ефект.

Ефекти та бонуси завжди необов'язкові. Будь-яка карта, що береться завдяки ефектам та бонусам, завжди береться зверху колоди.

Перевірка галявини – в кінці вашого ходу, якщо на галявині є 10 або більше карт, скиньте їх усі на ігрову коробку.

Тоді ваш хід закінчується, якщо ви не отримали ефект або бонус, який дозволяє вам зробити ще один хід.

Зимові карти: Коли їх витягують, викладають сорочкою догори поруч із галявиною та одразу ж беруть заміну.

Отже, якщо ви обрали дію «**Зіграйте карту**», дійте наступним чином:

1. Вирішіть, які карти ви будете грати.
2. Сплатіть загальну вартість карт і помістіть зіграні карти у свій ліс.
3. Виконайте ефект та бонус кожної карти в порядку їх розігрування.

Кінець гри: Коли відкривається третя карта Зими, гра негайно закінчується. Ви можете не завершити свій хід.

Підсумуйте очки кожного гравця (позначені символами Жолудів) на видимих картах у його Лісі плюс кількість карт під його картою Печери, використовуючи блокнот для підрахунку очок. Гравець з найбільшою кількістю очок перемагає. Нічия вважається спільною перемогою.

Бджола-тесляр фіолетова (x4) – кожна бджола на буку, кінському каштані або липі збільшує загальну кількість цього дерева у вашому лісі на одне. *Це збільшення також впливає на дятла звичайного та мох.* Бджола не дає очок.

Береза (x10) – кожна отримує 1 бал.

Білий гриб (x2) – починаючи з вашого наступного ходу, щоразу, коли ви кладете карту на верхівку дерева, ви можете витягнути карту з колоди після того, як сплатите вартість карти, але до того, як ви застосуєте її ефект та бонус. Якщо у вас є обидва Білих гриба, ви можете витягнути до двох карт. Гриби не дають очок.

Білка (x4) – кожна білка на дубі у вашому лісі дає 5 очок.

Бук (x10) – якщо у вас є щонайменше чотири Буки, кожен з них отримує 5 очок.

Ведмідь бурий (x3) – не набирає очок, але кожна карта під вашою картою Печери нараховує 1 очко.

Верп (x5) – кожен отримує 10 очок, якщо у вашому лісі є хоча б одне вепреня. Кілька вепрів можуть давати очки за те саме вепреня.

Вепреня (x4) – кожен дає 1 бал.

Вовк (x4) – кожен символ Оленя (олень, козуля, лань) у вашому лісі дає 5 очок.

Вовчок сірий (x4) – кожен, що знаходиться на дереві з кажаном (на протилежному слоті картки) набирає 15 балів.

Гриб-парасолька (x2) – починаючи з вашого наступного ходу, щоразу, коли ви кладете карту під дерево, ви можете витягнути карту з колоди після того, як сплатите вартість карти, але до того, як ви застосуєте її ефект та бонус. Якщо у вас є обидва Гриби-парасольки, ви можете витягнути до двох карт. Гриби не дають очок.

Дуб (x7) – якщо у вашому лісі є всі вісім видів дерев, кожен дуб отримує 10 балів.

Дугласія (x7) – кожна отримує 5 балів.

Дятел звичайний (x4) – кожен отримує 10 очок, якщо у вашому лісі найбільше дерев (включно з будь-якими саджанцями), не обов'язково одноосібно.

Єнот (x4) – не набирає очок, але кожна карта під вашою картою Печери нараховує 1 очко.

Жаба деревна (x3) – кожна з них отримує 5 очок за кожного комара у вашому лісі.

Жук-рогач (x2) – кожен з них отримує 1 очко за кожен символ Лапи у вашому лісі.

Заєць сірий (x11) – може використовувати спільний слот для карти з іншими зайцями сірими. Кожен заєць отримує очки, що дорівнюють загальній кількості зайців сірих у вашому лісі.

Зяблик звичайний (x4) – кожен з них на буковому дереві у вашому лісі приносить 5 очок.

Їжак (x3) – кожен з них отримує 2 бали за кожен символ Метелика у вашому лісі.

Кажани (всі – 4 типи по 3 кожного) – якщо у вас є щонайменше три різні види кажанів, кожен кажан нараховує 5 балів.

Кінський каштан (x11) – всі вони утворюють один набір і відповідно

нараховують очки.

Козуля (x5) – кожна карта у вашому лісі, на якій зображено той самий символ Дерева, що й у козулі (включно з козулею), дає 3 бали.

Комар (x3) – кожен з них отримує 1 очко за кожен символ Кажана у вашому лісі.

Кріт (x2) – після того, як ви його розіграєте, ви можете розіграти будь-яку кількість додаткових карт зі своєї руки

Куниця кам'яна (x5) – кожна з них отримує 5 очок за кожне повністю зайняте дерево у вашому лісі.

Лань (x4) – кожен символ Парнокопитної тварини у вашому лісі (включно з ланню) дає 3 бали.

Липа (x9) – кожна з них отримує 1 очко. Якщо у вас більше лип, ніж у будь-якого іншого гравця (або ви маєте однакову кількість), кожна з них отримує 3 очки.

Лисиця звичайна (x5) – кожна з них отримує 2 бали за кожного зайця сірого у вашому лісі.

Лисички (x2) – починаючи з вашого наступного ходу, щоразу, коли ви граєте дерево (включно з саджанцями) ви можете витягнути карту з колоди після того, як сплатите вартість карти, але до того, як виконаєте її ефект та бонус. Якщо у вас є обидві Лисички, ви можете витягнути до двох карт. Гриби не дають очок.

Метелики (всі – 5 видів по 4 кожного) – ви можете мати один або кілька наборів різних метеликів. Кожен набір нараховує бали. Кожен метелик може бути частиною лише одного набору.

Мох (x3) – кожен з них дає 10 очок, якщо у вашому лісі є щонайменше 10 дерев (включно з будь-якими саджанцями).

Мураха лісова (x3) – кожна з них отримує 2 бали за кожен карту в нижніх слотах ваших дерев (включаючи будь-яких лісових мурах).

Мухомор червоний (x2) – починаючи з вашого наступного ходу, щоразу, коли ви розіграєте карту «Тварина з лапою», ви можете витягнути карту з колоди після того, як сплатите вартість карти, але до того, як ви застосуєте її ефект і бонус. Якщо у вас є обидва мухомори, ви можете витягнути до двох карт. Гриби не дають очок.

Ожина (x3) – кожна ягода дає 2 бали за кожен символ Рослини у вашому лісі (включаючи ожину).

Олень благородний (x5) – кожен олень отримує 1 очко за кожен символ Дерева (включно з саджанцями) та 1 очко за кожен символ Рослини у вашому лісі.

Папороть (x3) – кожна з них дає 6 очок за кожен символ Амфібії у вашому лісі.

Рись (x6) – кожна з них отримує 10 очок, якщо у вашому лісі є хоча б одна козуля.

Ропуха звичайна (x6) – може використовувати один слот для карти з іншою звичайною ропухою. Кожна з них, яка ділить слот для карт з іншою звичайною ропухою, отримує 5 очок.

Саламандра (x3) – усі ваші вогняні саламандри утворюють один набір і отримують очки відповідно.

Світлячки (x4) – усі ваші світлячки утворюють один набір і отримують очки відповідно.

Снігур (x4) – кожен з них отримує 2 бали за кожен символ Комахи у вашому лісі.

Суниця (x3) – кожна з них дає 10 очок, якщо у вашому лісі є всі вісім видів дерев.

Явір (x6) – кожен з них дає 1 очко за кожен символ Дерева у вашому лісі (включно з саджанцями).

Ялиця біла (x6) – кожна з них отримує 2 очки за кожну карту у своїх слотах. Комбується з зайцями та ропухами.

Яструб (x4) – кожен з них отримує 3 бали за кожен символ Птаха у вашому лісі (включно яструбом).

	ДАТА/ІМ'Я	
Дерева	Береза (1)	
	Бук (5 за кожен, якщо їх 4+)	
	Дугласія (5)	
	Дуб (10, якщо є всі 8 видів дерев)	
	Кінський каштан (1, 4, 9, 16, 25, 36, 49)	
	Липа (3, якщо найбільше лип, інакше 1)	
	Явір (1 за дерево)	
	Ялиця біла (2 на кожну картку навколо)	
Всього		
Верх	Білка (5, якщо на дубі)	
	Дятел звичайний (10, якщо найбільше дерев)	
	Зяблик звичайний (5, якщо на буку)	
	Метелики (0, 3, 6, 12, 20)	
	Снігур (2 за комаху)	
	Яструб (3 за птаха)	
Всього		
Низ	Ожина (2 за рослину)	
	Ропуха звичайна (по 5, якщо 2 разом)	
	Саламандра (5, 15, 25)	
	Світлячки (0, 10, 15, 20)	
	Їжак (2 на метелика)	
	Мох (10, якщо 10+ дерев)	
	Жук-рогач (1 на кожну тварину)	
	Папороть (6 на земноводну)	
	Жаба деревна (5 за комара)	
	Суниця (10, якщо видів дерев 8)	
	Мураха лісова (2 на карту під деревом)	
	Всього	
Ліво та право	Кажани (5 за 3+ різних)	
	Рись (10, якщо є 1+ козуля)	
	Олень благородний (1 за дерево + 1 за рослину)	
	Лисиця звичайна (2 за зайця сірого)	
	Лань (3 за парнокопитного)	
	Куниця кам'яна (5 за заповнене дерево)	
	Вепреня (1)	
	Комар (1 за кажана)	
	Козуля (3 за колір дерева)	
	Заяць сірий (= кількості зайців)	
	Вовчок сірий (15, якщо тут же є кажан)	
	Вовк (5 за парнокопитного)	
	Вепр (10, якщо є 1+ вепреня)	
Всього		
Печера		
Заголом		

Доповнення Альпи:

4. Перетасуйте обидві колоди та поверніть 10 карт в коробку. Потім поверніть певну кількість карт у ігрову коробку залежно від кількості гравців:

- 2 гравці = 45 карт
- 3 гравці = 30 карт
- 4 гравці = 15 карт
- 5 гравців = жодної

Беркут (x3) – кожен отримує 1 очко за кожен символ Лапи та 1 очко за кожен символ Амфібії у вашому лісі.

Гриф-ягнятник (x3) – за кожну карту у вашій печері отримуєте 1 бал.

Крук звичайний (x2) – кожен отримує 5 балів.

Аполлон-феб (x4) – метелик – ви можете мати один або кілька наборів різних метеликів. Кожен набір нараховує бали. Кожен метелик може бути частиною лише одного набору.

Тирлич (x3) – кожен отримує 3 бали за символ Метелик.

Білотка альпійська (x2) – кожна отримує 3 бали.

Тритон гірський (x3) – кожен отримує 2 бали за символ Комаха.

Чорниця звичайна (x2) – кожна отримує 2 бали за символ Птаха.

Лійочник ріжковидний (x2) – Гриби не дають очок.

Нетопир скельний (x3) – кажан – якщо у вас є щонайменше три різні види кажанів, кожен нараховує 5 балів.

Заєць білий (x3) – під час підрахунку очків вважають зайцем сірим. Кожен заєць отримує очки, що дорівнюють загальній кількості зайців сірих у вашому лісі.

Глушець білодзьобий (x4) – кожен отримує 1 бал за символ Рослина.

Козел альпійський (x3) – кожен отримує 10 балів.

Козиця звичайна (x3) – кожна отримує 3 бали за символ Модрини європейської.

Бабак альпійський (x4) – кожен отримує 3 бали за символ Рослина.

Сосна кедрова (x7) – кожна отримує 1 бал за символ Альп.

Модрина європейська (x7) – кожна отримує 3 бали.

	ДАТА/ІМ'Я	
Дерева	Береза (1)	
	Бук (5 за кожен, якщо їх 4+)	
	Дугласія (5)	
	Дуб (10, якщо є всі 8 видів дерев)	
	Кінський каштан (1, 4, 9, 16, 25, 36, 49)	
	Липа (3, якщо найбільше лип, інакше 1)	
	Явір (1 за дерево)	
	Ялиця біла (2 на кожному картку навколо)	
	Сосна кедрова (1 за Альпи)	
	Модрина європейська (3)	
Всього		
Верх	Білка (5, якщо на дубі)	
	Дятел звичайний (10, якщо найбільше дерев)	
	Зяблик звичайний (5, якщо на буку)	
	Метелики (0, 3, 6, 12, 20)	
	Снігур (2 за комаху)	
	Яструб (3 за птаха)	
	Беркут (1 за лапу + 1 за Амфібію)	
	Гриф-ягнятник (1 за карту в Печері)	
	Крук звичайний (5)	
	Аполлон-феб (0, 3, 6, 12, 20, 35)	
Всього		
Низ	Ожина (2 за рослину)	
	Ропуха звичайна (по 5, якщо 2 разом)	
	Саламандра (5, 15, 25)	
	Світлячки (0, 10, 15, 20)	
	Іжак (2 на метелика)	
	Мох (10, якщо 10+ дерев)	
	Жук-рогач (1 на кожен тварину)	
	Папороть (6 за Амфібію)	
	Жаба деревна (5 за комара)	
	Суніця (10, якщо видів дерев 8)	
	Мураха лісова (2 на карту під деревом)	
	Тирлич (3 за метелика)	
	Білотка альпійська (3)	
	Тритон гірський (2 за Комаху)	
	Чорниця звичайна (2 за Птаха)	
Всього		
Ліво та право	Кажани (5 за 3+ різних)	
	Рись (10, якщо є 1+ козуля)	
	Олень благородний (1 за дерево + 1 за рослину)	
	Лисиця звичайна (2 за зайця сірого)	
	Лань (3 за парнокопитного)	
	Куниця кам'яна (5 за заповнене дерево)	
	Вепреня (1)	
	Комар (1 за кажана)	
	Козуля (3 за колір дерева)	
	Заяць сірий (= кількості зайців)	
	Вовчок сірий (15, якщо тут же є кажан)	
	Вовк (5 за парнокопитного)	
	Вепр (10, якщо є 1+ вепреня)	
	Заєць білий (= кількості зайців)	
	Глушець білодзьобий (1 за Рослину)	
	Козел альпійський (10)	
	Козиця звичайна (3 за символ Модрини європейської)	
Бабак альпійський (3 за Рослину)		
Всього		
Печера		
Заголом		

Лісовий метушня: картки цілей

неофіційний варіант від Анке Логтенберг. Використовується з 2-4 гравцями.

Загальна ідея

Лісову метушню іноді критикують за те, що певні тварини/рослини/ дерева сильніші за інші. З цими картками цілей ви можете мати варіації між іграми, в яких тактика сильніша за інші. Ігровий процес схожий зі змагальними цілями Wingspan: ви отримуєте очки за те, що маєте найбільше чогось, друге місце за кількістю тощо, і 0 очок за те, що посіли 4-те місце або якщо у вас немає 0 запитуваного предмета. Цілі рахуються, коли з'являється кожна карта «зима наближається», тож точний момент є сюрпризом.

Скільки карток цілей ви використовуєте, і коли вони рахуються?

У кожній грі ви можете використовувати 1, 2 або 3 картки цілей. Якщо гравці не дійшли згоди, використовуйте 2 картки цілей.

- якщо ви використовуєте 1, разом вирішіть, чи враховується вона на 1-й чи 2-й картці «зима близько»
- якщо ви використовуєте 2, одна враховується на 1-й картці «зима близько», а інша на 2-й картці «зима близько» (розкладіть картки цілей по порядку на початку)
- якщо ви використовуєте 3, по одній враховується на кожній картці «зима близько» (розкладіть картки цілей по порядку на початку)

Що ще вам потрібно?

Поряд із картками цілей (див. наступні сторінки), вам потрібно 1/2/3 кубика на гравця (стільки ж, скільки карток цілей), щоб відстежувати, хто скільки очок набрав за певну мету. Або щось інше дрібне замість кубиків.

Які поля кожної картки цілей ви використовуєте?

- 2 гравці: 1-й та 3-й (пропустити 2-ге поле), 0 за потреби
- 3 гравці: 1-й, 2-й, 3-й, 0 за потреби
- 4 гравці: 1-й, 2-й, 3-й, 4-й (що дорівнює 0)

Що відбувається, коли гравці мають однакову кількість очок?

У разі нічиєї обидва отримують суму між цими двома полями. Наприклад, якщо 1-е місце (12 очок) та 2-е місце (8 очок) мають однакову кількість очок, обидва гравці отримують по 10 очок, потім продовжують грати на 3-му місці, як завжди, і так далі.

Якщо 3 гравці мають однакову кількість очок: наприклад, якщо 1-е, 2-ге та 3-є місця мають однакову кількість очок, всі 3 отримують по 8 очок тощо.

Альпійське розширення

Картки цілей без позначки * можна використовувати з альпійським розширенням або без нього.

Картки цілей, позначені * (останні 3 карти), можна використовувати лише з альпійським розширенням.

найбільше дерев (включаючи саджанці)				Найбільше птахів				Найбільше видів птахів			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше метеликів				Найбільше видів				Найбільше кажанів			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше комах				Найбільше видів комах				Найбільше зайців та лисиць			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше парнокопитних				Найбільше видів парнокопитних				Найбільше земноводних			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше видів грибів				Найбільше грибів				Найбільше рослин			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше карток, які рівні 0, не садженці				Найбільше повністю заповнених дерев				Найбільше карт у печері			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше наборів заєць + лисиця				Найбільше наборів птах + метелик				Найбільше наборів гриб + рослина (не садженець, не дерево)			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0

Найбільше символів явору				Найбільше символів дубу				Найбільше символів берези			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше символів дугласії				Найбільше символів буку				Найбільше символів каштану			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0
Найбільше символів липи				Найбільше символів ялиці білої							
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0				
12	8	4	0	12	8	4	0				
Найбільше символів Альп				Найбільше символів сосни кедрової				Найбільше символів модрина європейської			
1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0	1ше	2ге	3те	4те/0
12	8	4	0	12	8	4	0	12	8	4	0

Лісова метушня – Сольний режим

У цьому сольному режимі гравець-людина грає проти гравця, керованого системою, якого називають опонентом. Переможцем є сторона з більшим рахунком наприкінці гри, як і в базовій грі.

Встановіть правила гри, як в базовій грі для 2 гравців, з наступними винятками. Не роздавайте супернику початкову руку. Виділіть порожню ділянку лісу суперника над галявиною – тут ви будете збирати всі карти дерев та не дерев, які суперник розкриє під час гри. Суперник не використовує печеру (гравець може використовувати її як зазвичай). Зменште галявину до шести клітинок для карт (ви можете скласти поле, щоб показати лише шість клітинок). Суперник робить перший хід.

Хід суперника завжди включає витягування та виконання двох верхніх карт з колоди, одну за одну. З будь-якими відкритими картами «Зима близько» поведіться так, як в основній грі, витягуючи карту-замінник або закінчуючи гру третьою такою картою. Після того, як витягнули карту, зробіть наступним чином:

- Перша карта: покладіть її на галявину. Якщо це призведе до спустошення галявини (є місце для максимум шести карт), зробіть це так само, як в основній грі.
- Друга карта: помістіть її в ліс суперника наступним чином. Якщо карта – дерево, розсортуйте її в стопці карт дерев цього типу в лісі суперника, створивши окрему стопку для кожного типу дерева. Якщо витягнута карта – це будь-яка інша карта, ніж дерево, помістіть її в окрему стопку карт, що не є деревом, у лісі суперника. (За бажанням, ви можете розкласти карти, що не є деревами, на столі для кращого огляду того, які карти залишилися в грі.)

Після цього хід суперника закінчується. Продовжуйте грати як зазвичай, роблячи ходи по черзі.

Нараховуйте очки в кінці гри наступним чином. Гравець підраховує свій рахунок як зазвичай. Для суперника підрахуйте рахунок наступним чином:

- На кожній картці знайдіть значок або значки жолудя, підраховуючи кількість очок, показаних поруч із кожним значком жолудя на картці, або, якщо показано нуль, враховуйте їх як одне очко. Сукупність цих очок буде остаточним рахунком суперника. Ігноруйте все інше на картках (без множників, без значків, нічого). Наприклад, карта Сойки/Світлячків принесе супернику $3+1=4$ бали, білка/лісова суниця – $5+10=15$ балів.
- Для кожного типу карти дерева враховуйте лише очки значка жолудя найвищої карти дерева кожного типу. Наприклад, купка карт дуба принесе супернику 10 очок, купка карт явору – одне очко (нуль вважається одиницею, як зазначено вище). Купка карт липи принесе $1+3=4$ очки, а загальна кількість карт липи в купі суперника може звести нанівець очки гравця від найбільшої кількості карт липи в лісі.

Зверніть увагу, що цей сольний режим наразі не містить жодних карт розширення (на момент написання цього тексту у мене немає жодних доповнень).

Соло гра

Хід гри

- Ви завжди граєте першим.
- Ваші ходи в соло грі такі ж, як і звичайно.
- Після вашого ходу переверніть верхню карту колоди карт автома та виконайте інструкції.
- Автома імітує розіграш та видалення карт з галявини. Важливо, щойно ви або автома взяли карти з галявини, ви закрили будь-які прогалини, пересунувши карти ліворуч, не змінюючи попереднього порядку карт.
- Автома не збирає жодних очок.
- Коли стопка карт автома вичерпана, перетасуйте викинуті карти та сформуєте нову стопку.
- Якщо автома бере карти з галявини, він завжди бере стільки, скільки вказано на картці. Якщо на галявині недостатньо карт, він бере стільки, скільки можливо.
- Як тільки карта зими відкривається, гра закінчується.

Спеціальні правила

- Липа: Якщо у вас є три або більше лип, кожна з них отримує три бали
- Дятел звичайний: отримайте десять балів, якщо у вас є щонайменше десять дерев.

Символи Автома

- +1/2/3/4: розіграйте 1/2/3/4 карти з колоди, розмістивши долілиць на галявині. Завжди розміщуйте карти справа наліво.
- – 1/2/3/4: видаліть 1/2/3/4 карти з галявини та покладіть їх у скид. Напрямок стрілки вказує, з якого боку автомат видаляє карти.
- 1x: візьміть верхню карту з колоди та покладіть її долілиць у скид.

Додатки

Неофіційні додатки від rioraser



Автома Калькулятор балів

Соло-тасування

Підготовка

1. Перетасуйте 20 карт автома та покладіть їх долілиць у стопку поруч із собою та візьміть печеру.
2. Випадковим чином видаліть 30 карт з гри.

3. Відрахуйте 10 карт долілиць від решти ігрових карт, додайте зимову карту в цю стопку, перетасуйте та сформуєте колоду. Покладіть усі інші ігрові карти долілиць поверх раніше сформованої стопки, що містить зимову карту. Дві зимові карти не використовуються в соло-грі.

4. Візьміть шість карт.

5. Покладіть п'ять карт горілиць з колоди на галявину.

Примітка: ви можете також підготувати ігрові карти, як у багатокористувацькому режимі, з трьома зимовими картами в нижній третині стопки для розіграшу. Однак це означає, що у вас буде дуже різна кількість ходів і, отже, дуже різні шанси на виграш з однаковими очками, і це не рекомендується.

Сценарії

Ви можете грати в Forest Shuffle самостійно згідно з правилами вище та випробувати різні стратегії для себе. Для різноманітного ігрового досвіду ви також можете спробувати випробування нижче. Ці випробування дають вам певні вимоги, які ви повинні виконати, щоб виграти гру. Крім того, ви повинні досягти мінімального балу (бронза/срібло/золото), зазначеного для вибраного випробування.

Варіант: деякі випробування вимагають мінімальної кількості карт певного типу. Це навмисно обрано таким чином, щоб було надзвичайно мало ймовірно, що їх буде забагато серед 30 карт, розсортованих на початку гри. Щоб уникнути будь-яких ризиків, ви можете переконатися, що достатньо карт потрібного типу залишилося в колоді перед початком гри.

☐ 1. Ліс кажанів

Майте у своєму лісі щонайменше 4 кажанів. Альпійський: щонайменше 6 кажанів.

Базова: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 250 / ☐ Золото: 300

Альпійська: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

☐ 2. Орнітолог

Нехай птах сидить на кожному з ваших дерев.

Базова: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

Альпійська: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 3. Дослідник печер

Майте щонайменше 20 карт у вашій печері. Альпійська: щонайменше 25 карт у вашій печері.

Базовий: ☐ Бронза: 150 / ☐ Срібло: 225 / ☐ Золото: 300

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

☐ 4. Лісовідновлення

Майте у своєму лісі щонайменше 15 дерев (включаючи саджанці дерев).

Базовий: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

☐ 5. Колекціонер метеликів

Майте у своєму лісі всіх 5 різних метеликів. Альпійський: всі 6 метеликів.

Базовий рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 325 / ☐ Золото: 450

☐ 6. Земноводні

Майте у своєму лісі щонайменше 5 земноводних. Альпійський: принаймні 7 земноводних.

Базовий рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 7. Тварини з лапами

Майте у своєму лісі щонайменше 15 тварин з лапами.

Базовий: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 8. Шукачі вигідних пропозицій

Зіграли щонайменше 18 карт вартістю 0. Саджанці дерев не враховуються для цього розрахунку. Альпійський: щонайменше 20 карт вартістю 0.

Базовий: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 275 / ☐ Золото: 350

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 9. Жменя комах

Майте щонайменше одну комаху на кожному з ваших дерев і щонайменше 10 комах у вашому лісі. Альпійський: щонайменше 12 комах.

Базовий рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

Альпійський рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 325 / ☐ Золото: 450

☐ 10. Мисливці та здобич

Заробіть щонайменше 100 очок за своїх рисей та козуль.

Базовий рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 250 / ☐ Золото: 300

Альпійський рівень: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 250 / ☐ Золото: 300

☐ 11. Де лисиця та заєць кажуть на добраніч

Майте принаймні 8 лисиць звичайних та зайців сірих у будь-якій комбінації.

Альпійська: принаймні 9 лисиць звичайних та зайців сірих.

Базовий: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

Альпійська: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 12. Втеча

Майте принаймні одну парнокопитну тварину кожного виду (вепр, вепреня, козуля, лань, олень благородний). Рекомендується переконатися, що серед відкладених карток немає вепренят.

Базовий: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 13. Ефект метелика (Альпійський)

Майте у своєму лісі щонайменше 12 метеликів.

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 14. Альпійський похід (Альпійський)

Майте у своєму лісі щонайменше один альпійський символ і загалом щонайменше 18 альпійських символів.

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 325 / ☐ Золото: 450

☐ 15. Босоніж по лісу (Альпійський)

Майте у своєму лісі щонайменше 9 рослин.

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 325 / ☐ Золото: 450

☐ 16. Перемішаний ліс (Альпійський)

У вашому лісі є всі 10 різних видів дерев.

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400

☐ 17. Зграї птахів (Альпійський)

У вашому лісі є 8 різних видів птахів.

Альпійський: ☐ Бронза: 200 / ☐ Срібло: 300 / ☐ Золото: 400