

SPIRITS OF THE WILD

ПРАВИЛА



СОСТАВ ИГРЫ

- 1 чаша
- 1 Койот
- 1 мешок
- 2 планшета игроков
- 56 камней
(по 8 камней 7 цветов)
- 12 карт действий
(по 6 для каждого игрока)
- 6 карт Силы Духов

ИСТОРИЯ ДУХОВ


По легенде, давным-давно пять лесных животных вознеслись на небо к звёздам и вернулись обратно в форме всеведущих духов. И если вы хотите раскрыть секреты звёзд, то прежде вам придётся собрать для духов удивительной красоты камни, отшлифованные и закаленные за долгие годы на Земле. Животные щедро наградят дарителя. Но опасайтесь хитрого, завистливого Койота, встающего на пути у каждого, кто хочет преподнести духам драгоценные дары.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Используйте карты действий, чтобы добыть разноцветные камни и набрать очки. В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Разместите чашу между двумя игроками. Поставьте фигурку Койота рядом. Положите камни в мешок и встряхните его. Вытяните четыре камня и поместите их в чашу. Если вы достали особые полупрозрачные Камни Духов , верните их в мешок и вытаскивайте новые до тех пор, пока в чаше не окажется четыре обычных камня.

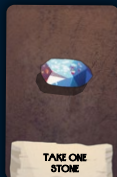
Раздайте каждому игроку планшет и 6 карт действий. Положите карты перед своими планшетами лицевой стороной вверх.

Перетасуйте карты силы духов и разделите их на две равные стопки, положив их лицевой стороной вверх. В каждой стопке должно быть по 3 карты.

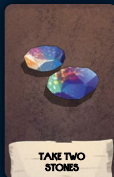
Выберите первого игрока. Первый игрок переворачивает свою карту действия "Возьмите два камня" лицевой стороной вниз. Данное действие будет недоступно до восстановления всех карт.

ХОД ИГРЫ

В свой ход выберите одну из открытых карт действий и выполните её действие. После завершения действия переверните эту карту лицевой стороной вниз. Если карта требует взять камни, необходимое количество камней должно быть в чаше.



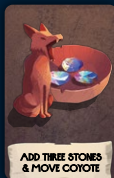
ВОЗЬМИТЕ ОДИН КАМЕНЬ: Возьмите один камень из чаши и разместите его на своём планшете. Если в чаше нет камней, игрок не может выполнить данное действие.



ВОЗЬМИТЕ ДВА КАМНЯ: Возьмите два камня из чаши и разместите их на своем планшете. Если в чаше меньше двух камней, игрок не может выполнить данное действие.



ДОБАВЬТЕ ДВА КАМНЯ И ЗАБЕРИТЕ ОДИН: Вытяните два камня из мешка и положите их в чашу. Возьмите один камень из чаши и разместите его на своём планшете.



ДОБАВЬТЕ ТРИ КАМНЯ И ПЕРЕМЕСТИТЕ КОЙОТА: Вытяните три камня из мешка и положите их в чашу. Затем поставьте Койота на одно любое животное на планшете соперника. Вы не обязаны перемещать Койота, если не хотите.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТУ СИЛЫ ДУХОВ И ВОССТАНОВИТЕ КАРТЫ: ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДАНУЮ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ, ТОЛЬКО ЕСЛИ ХОТЯ БЫ ТРИ ВАШИХ КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ ПОВЕРНУТЫ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ. Переверните все свои карты действий лицевой стороной вверх. Выберите одну из двух доступных карт Силы Духов и выполните её действие(-я), после чего положите эту карту под низ стопки, в которой она лежала.

КАРТЫ СИЛЫ ДУХОВ

Действия карт Силы Духов должны быть выполнены в указанном порядке.



МЕДВЕДЬ

Посчитайте, сколько камней сейчас лежит в чаше, и верните их в мешок. Выньте из мешка и положите в чашу такое же количество камней. Возьмите один камень из чаши и положите его на свой планшет.



ВОЛК

Добавьте в чашу четыре камня из мешка. Возьмите один и разместите его на своём планшете.



БАРАН

Выньте два камня из мешка и разместите их на своём планшете. Вы обязаны расположить оба камня, если это возможно. Если игрок не может разместить ни один из камней, он должен положить оба камня в чашу.



ОРЁЛ

Возьмите один камень из чаши и разместите его на своём планшете. После восстановления своих карт действий, сделайте еще один ход.



ОЛЕНЬ

Снимите один камень со своего планшета и положите его в чашу. Затем возьмите два камня из чаши и разместите на своём планшете.



БИЗОН

Положите три камня из мешка в чашу. Возьмите один камень из чаши и разместите его на своём планшете. Выберите один камень из чаши и верните его в мешок. Камни, взятые из чаши и возвращённые в мешок, не обязаны быть из числа трёх вынутых в начале данного хода камней.

РАЗМЕЩЕНИЕ КАМНЕЙ

После того, как возьмёте камень из чаши, разместите его на своём планшете. Планшеты разделены на пять секций, каждая из которых обозначает одно животное и его особые требования. Если камень не отвечает требованиям животного, игрок не может положить его на данное животное. Если игрок взял камень, который не может разместить, он должен вернуть его в чашу.

ТРЕБОВАНИЯ ЖИВОТНЫХ

Очки указаны в скобках.

КРОЛИК – |6| Три разных цвета

Все камни, которые игрок даёт Кролику, должны быть разных цветов. Вы получаете 6 очков только в том случае, если соберете весь набор.

ЧЕРЕПАХА – Все одного цвета |1| |3| |6| |9| |14|

Все камни, которые игрок даёт Черепахе, должны быть одного цвета. Чем больше камней вы приносите Черепахе, тем больше очков получаете. 1 камень приносит 1 очко, 2 камня - 3 очка, 3 камня - 6 очков, 4 камня - 9 очков, 5 камней - 14 очков.

ЛОСОСЬ – По одному каждого цвета |1| |2| |4| |6| |9| |13|

Все камни, которые игрок даёт лососю, должны быть разных цветов. Чем больше камней вы приносите Лососю, тем больше очков получаете. Один камень приносит 1 очко, 2 камня - 2 очка, 3 камня - 4 очка, 4 камня - 6 очков, 5 камней - 9 очков, 6 камней - 13 очков.

СОВА – |3| за каждую пару

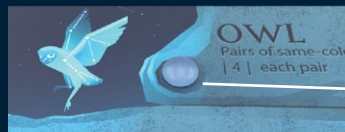
Вам не нужно собирать пару за один ход. Вы можете начать любую новую пару до завершения предыдущей, но вы получите очки лишь за завершённые пары.

БОБР – |5| три одного цвета, |2| пара, |+7| за весь набор

Игрок получит 5 очков за три собранных камня одного цвета и 2 очка за пару камней. Завершение обоих наборов приносит бонус в 7 очков. Вам не нужно завершать набор за один ход, а также вы можете начать новый набор, ещё не закончив предыдущий.

КАМНИ ДУХОВ

Камни Духов особенные. Они могут быть размещены только на местах для бонуса и **УДВАИВАЮТ ОЧКИ**, полученные за данное животное. Размещение Камня Духов также **ЗАКРЫВАЕТ НАБОР**, не позволяя больше игроку принести камни этому животному.



Камень Духов

КОЙОТ

Койот - это плут и обманщик, которому нравится отвлекать других животных. Если противник ставит Койота на секцию с вашим животным, вы больше не можете класть сюда камни (в т.ч. Камни Духов), пока Койот не уйдёт. Есть два способа избавиться от Койота:

- Использовать карту "Добавьте два камня и переместите Койота" - После добавления камней в чашу, игрок может переместить Койота на животное на планшете оппонента.
- Использовать обе карты "Возьмите один камень" - Рубашка каждой из этих двух карт изображает половину Койота. Как только обе карты перевернуты, вы завершаете портрет Койота и можете переместить его на планшет оппонента.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце хода любого игрока из мешка были вынуты пять Камней Духов, игра немедленно завершается. Камни могут быть как в чаше, так и на планшете игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ: Карта Бизона позволяет вернуть камень в мешок. Если вы используете данное свойство, чтобы вернуть пятый Камень Духов обратно в мешок, до конца своего хода, игра продолжается.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Подсчитайте полученные очки. Воспользуйтесь правилами или секцией планшета с указанием очков за каждое животное. Если на месте для бонуса лежит Камень Духов, очки за данное животное удваиваются. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с Койотом.

Перевод: Nastichka

? service.mattel.com

Game Design: Nick Hayes
Illustration: Syd Weiler

Art Direction: David Tucker
Copywriting: Mary Sadonsky

©2017 MATTEL. ALL RIGHTS RESERVED. MATTEL, INC., 636 GIRARD AVENUE, EAST AURORA, NY 14052, U.S.A. CONSUMER SERVICES 1-800-524-8697. MATTEL U.K. LTD., VANWALL BUSINESS PARK, MILDENHEAD SL6 4UB. HELPLINE 01628 500302. MATTEL AUSTRALIA PTY. LTD., RICHMOND VICTORIA 3121 CONSUMER ADVISORY SERVICE, 1300 135 312. MATTEL SOUTH AFRICA (PTY) LTD., OFFICE 102 & 303A, ROSE BOULEVARD, JOHANNESBURG 2196. MATTEL EAST ASIA LTD., ROOM 503-09 NORTH TOWER, WORLD FINANCE CENTRE, HARBOUR CITY, TSIMSHATSUI, HK, CHINA. TEL.: (852) 3185-6500. DIIIMPORT & DIJEDARKAN OLEH: MATTEL SOUTHEAST ASIA PTE. LTD., NO 19-1, TOWER 3 AVENUE 7, BANGSAR SOUTH CITY, NO 8, JALAN KERINCHI, 59200 KUALA LUMPUR, MALAYSIA. TEL: 03-33419052.

