

Настольная игра УВЕ РОЗЕНБЕРГА

# ВЕСЕННИЙ ЛУГ



**ПРАВИЛА ИГРЫ**



# ВЕСЕННИЙ ЛУГ

Первые нежные цветы весны предвещают конец суровой зимы, день становится длиннее, прогоняя снег. Пышные луга начинают цвести и любопытные сурки просыпаются от зимней спячки.

Весна наконец наступает в горах, и это - идеальное время для похода.

Тщательно планируйте свой маршрут и старайтесь избегать подснежных нор. Не забудьте собрать в дорогу обед, потому что трудно добраться до пика горы с урчащим животом, находясь посреди снежной долины.



Ищите видео об игре на сайте:

[www.strongholdgames.com/springmeadow](http://www.strongholdgames.com/springmeadow)

## Состав Что в коробке?

1 двухсторонняя туристическая карта

1 дорожный указатель

Собрать перед первой игрой.

100 жетонов луга разного размера

25 сурков

5 пикников / походных значков

1 правила игры

4 двухсторонних планшета гор

1 компас

72 жетона камней разного размера

В некоторых туристических регионах Европы в качестве награды выдают походные значки тем, кто успешно завершил и задокументировал ряд походов.

Это правила для нескольких игроков. Изменения для одиночной игры можно найти на странице 10.

Количество и внешний вид компонентов могут отличаться от указанных здесь.

## Цель игры Что на самом деле нужно делать в этой игре?

Сбылась мечта каждого туриста - прекрасный весенний луг, высоко в горах, без снега. Умело помещайте жетоны луга, чтобы создать наибольшую свободную от снега область до начала фазы подсчета очков. Игрок, который выиграет две фазы подсчета очков - становится победителем.

## Обзор игры Что делать на весеннем лугу?

Выберите 1 жетон луга с маршрута на Туристической карте, который отмечен Дорожным Указателем, и разместите его на своем Планшете Гор.

Обратите внимание на отверстия в жетонах луга и норы на вашем планшете Гор. Норы будут бросать вызов вашим навыкам по собиранию пазлов, а размещение жетонов луга рядом с норами позволит разместить дополнительные Жетоны камней на ваш планшет Гор.

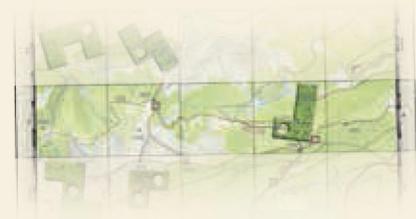
Это нора.



Если вы хотите накрыть Нору жетоном, вы должны поместить Сурка на другую нору, которая уже была освобождена от снега.

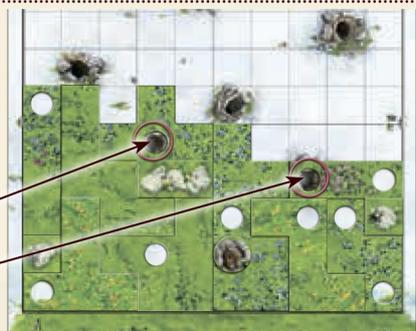


Когда Дорожный указатель на Туристической карте стоит напротив маршрута, который содержит 0 или 1 жетон луга: начинается Фаза подсчёта очков.



Начиная с **нижнего края** Планшета Горы, подсчитайте все закрытые ячейки, включая ваш **первый** неполный ряд – это ваши победные очки.

Игрок, набравший больше всего очков, получает Походный значок и должен разместить Сурков поверх всех очищенных нор.



После завершения подсчёта, дозаполните Туристическую карту случайными Жетонами Луга.



Игрок, который первым получит два Походных значка становится победителем.



## Подготовка к игре *Как подготовиться к игре?*

- A** Поместите Туристическую карту в центр стола нужной стороной, в зависимости от количества игроков.  
 2/4 игрока       1/3 игрока
- B** Перемешайте все Жетоны Луга и случайно расположите 25 из них на клетках Туристической Карты.
- C** Верните оставшиеся Жетоны Луга в коробку.  
Они понадобятся вам позже для пополнения Туристической карты.
- D** Расположите жетоны Камней, Сурков, Пикников / Походных Значков, и Компас в общий запас, в пределах досягаемости для игроков.
- E** Поместите Дорожный Указатель рядом с изображением числа игроков на Туристической Карте.
- F** Перемешайте двухсторонние Планшеты Гор и раздайте по одному каждому игроку. Расположите Планшеты Гор стрелкой вверх (зеленый луг будет внизу). 

Если вам не хватает места на столе, положите планшеты горизонтально. Рекомендуем, чтобы все игроки повернули планшеты одинаково. Все примеры в правилах вертикальной ориентации.

- G** Игрок, который последним был в горах, начинает первым. Каждый последующий игрок получает Жетон Камня, размер которого будет зависеть от количества игроков и порядка игроков.

 При игре вдвоём: второй игрок получает Жетон Камней состоящий из 2 ячеек.

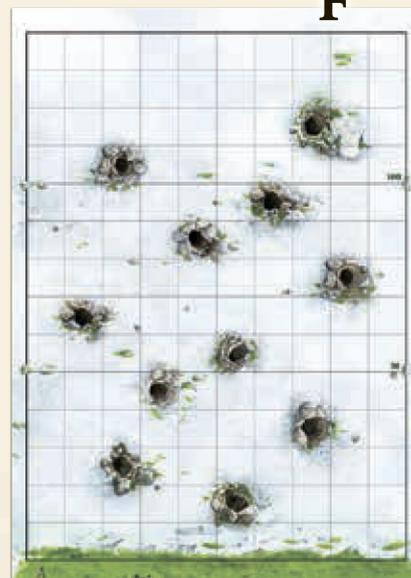
 При игре втроём: второй игрок получает Жетон Камней состоящий из 1 ячейки и третий игрок Жетон Камней из 3 ячеек.

 При игре вчетвером: второй игрок получает Жетон Камней состоящий из 1 ячейки, третий игрок из 2 ячеек, а четвертый из 3 ячеек.

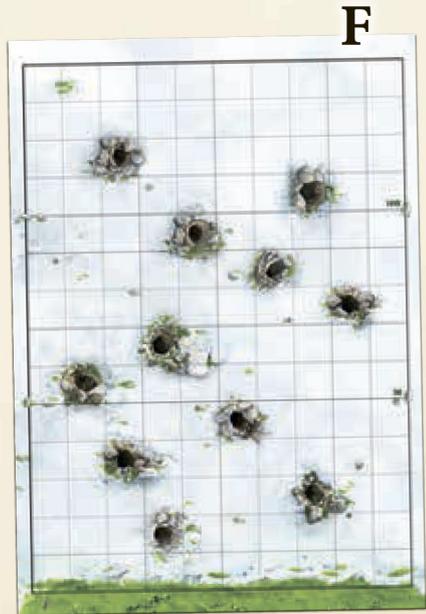
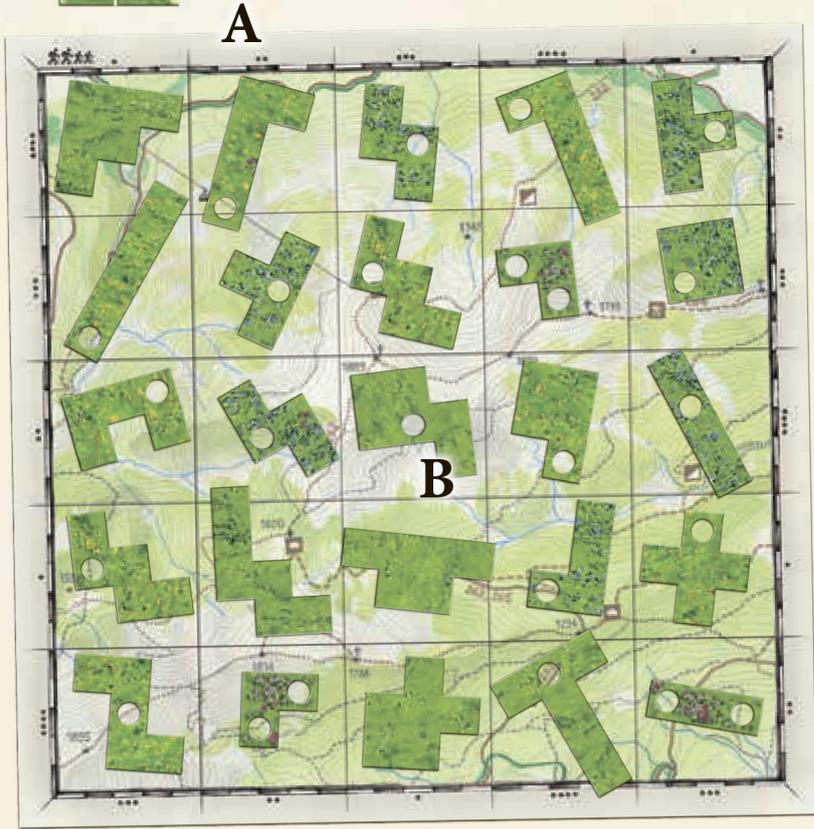
Игроки должны поместить полученный Жетон Камня во время **своего первого хода** вместе с Жетоном Луга.



F



G



## Правила размещения

Что важно?

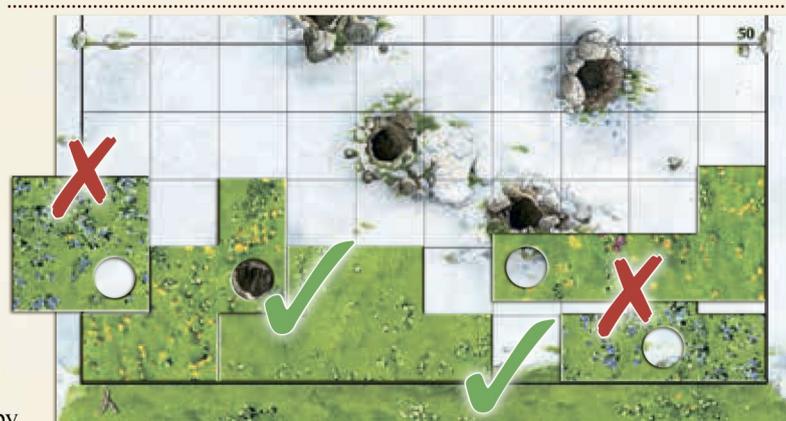
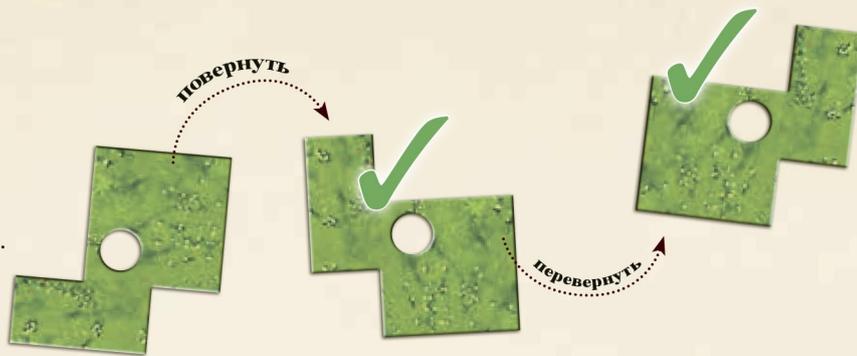
Следующие правила применимы для размещения Жетонов Луга и Жетонов Камней.

Вы можете:

- ✓ размещать жетоны только на вашем планшете Гор.
- ✓ вращать и переворачивать жетоны.
- ✓ размещать жетоны рядом с уже выложенными, или отдельно от них.
- ✓ размещать Жетоны Луга с отверстием вверх Нор.

Вы НЕ можете:

- ✗ перемещать жетон после его размещения.
- ✗ размещать жетон поверх другого или перекрывать часть другого жетона.
- ✗ размещать жетоны так, чтобы они выходили за край вашего планшета Гор.
- ✗ размещать жетоны так чтобы они закрыли Нору (кроме случаев, когда у вас есть очищенная нора. Подробнее в следующем разделе).



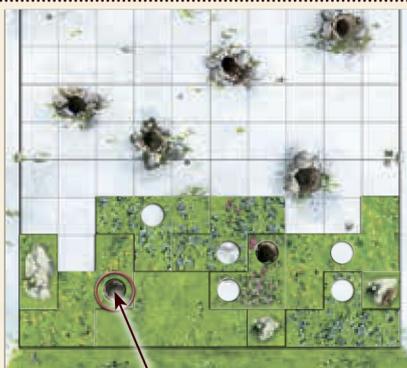
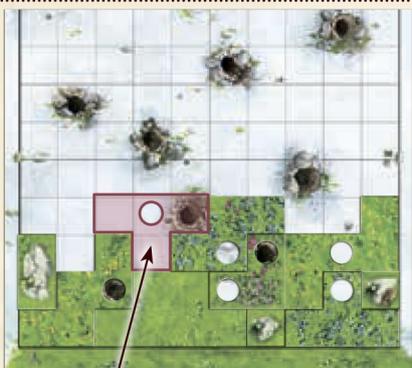
## Норы Что не так с этими отверстиями?

Как видите - Норы присутствуют на каждом планшете Гор. Эти Норы считаются **закрытыми** ячейками при подсчете очков и не нуждаются в закрытии.

Нора, которая видна через отверстие Жетона Луга - это очищенная Нора. Каждая очищенная Нора приносит 1 дополнительное очко в Фазу подсчёта.

Если вы накроете Нору Жетоном Луга так, чтобы ее не было видно, вы обязаны поместить Сурка поверх одной из ваших очищенных Нор. Если у вас нет очищенных Нор, вы не можете накрывать Норы жетонами.

Нора, закрытая Сурком, больше не считается очищенной и не даёт дополнительные очки в Фазе подсчета.



Алиса размещает Жетон Луга поверх Норы, закрывая её.

Она должна положить Сурка поверх очищенной Норы.



Сурки довольно стеснительные!



## Ход игрока Что я могу сделать в свой ход?

Игра начинается с хода первого игрока, и далее по часовой стрелке.

В свой ход:

- 1) проверьте, активировалась ли Фаза Подсчёта очков.
- 2) выберите Жетон Луга с маршрута и разместите его.
- 3) получите Жетон Камня, если выполнили условия его получения.
- 4) переместите Дорожный указатель на следующий маршрут.



### 1) Дорожный указатель Когда запускается подсчёт очков?

Дорожный указатель задает маршрут.

Если в начале **вашего** хода на маршруте Туристической карты остаётся 0 или 1 жетон Луга, запускается Фаза Подсчёта очков.

При игре вдвоём: Фаза подсчёта очков запускается если жетонов Луга на маршруте осталось два или меньше (0, 1 или 2). Правила Фазы Подсчёта очков будут подробнее описаны ниже.

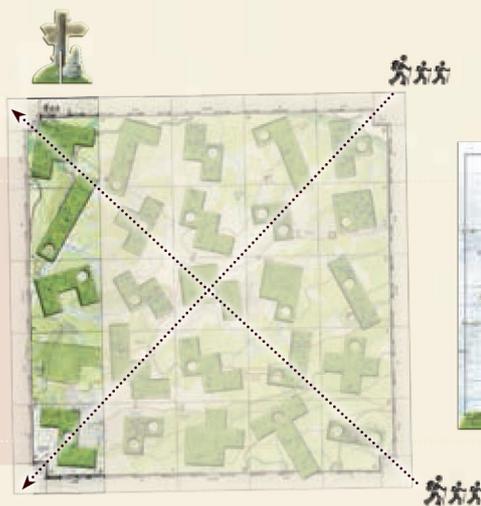


### 2) Маршрут Какой жетон луга я могу выбрать?

Выберите жетон Луга с маршрута на Туристической карте и разместите его на ваш планшет Гор, соблюдая все правила размещения. ВАЖНО: Если вы не можете, соблюдая правила, разместить жетон, пропустите шаг.

**\*\*\*** При игре для одного или трёх игроков вы также должны использовать диагональные маршруты.

Игроки, которые получили жетон Камня в начале игры, должны разместить их вместе с Жетоном Луга в их первый ход.



Если вы хотите примерить жетон Луга на свой планшет Гор, положите Компас на его место в маршруте.

Таким образом, вы можете легко найти место откуда взяли жетон, если захотите выбрать другой.



Смотрите на маркеры у края Туристической карты, чтобы понимать когда наступит ваш ход.

При игре на 3 и 4 игрока, первый игрок начинает с отметки ●,  
второй игрок с отметки ●●,  
третий игрок с отметки ●●●,  
и четвертый с отметки ●●●●.

При игре вдвоём, ход первого игрока наступает при нечётных отметках, ● и ●●●●  
а второй игрок при чётных ●● и ●●●●.

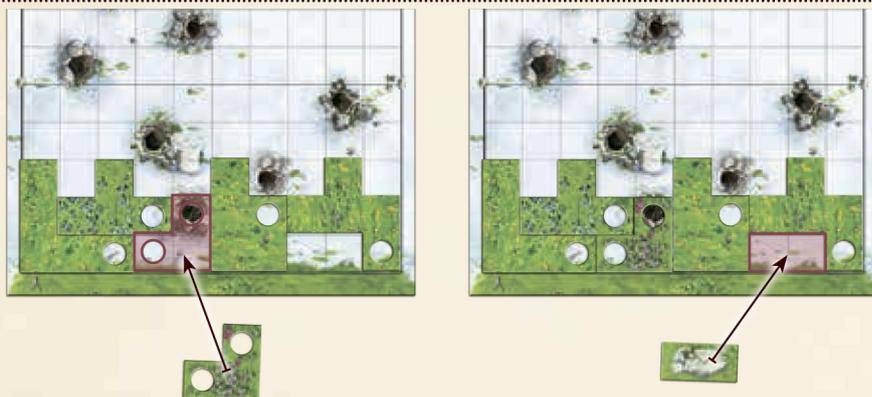


### 3) Жетоны Камня Что будет если класть отверстия рядом?

Если Отверстие (или Отверстия) вновь размещенного Жетона Луга горизонтально и/или вертикально смежно, по меньшей мере, с одним другим отверстием, они называются **группой**. Когда вы создаете или расширяете Группу, возьмите **один** Жетон Гор соответствующего размера из запаса и немедленно разместите его на вашем планшете Гор.

Размер жетона Камней зависит от количества отверстий в группе. За 2/3/4/5+ примыкающих отверстий, возьмите Жетон Камней состоящий из 1/2/3/4 ячеек соответственно. Оба отверстия со снегом и очищенные норы учитываются при определении количества отверстий в группе. Норы, накрытые Сурками, **НЕ** считаются отверстиями.

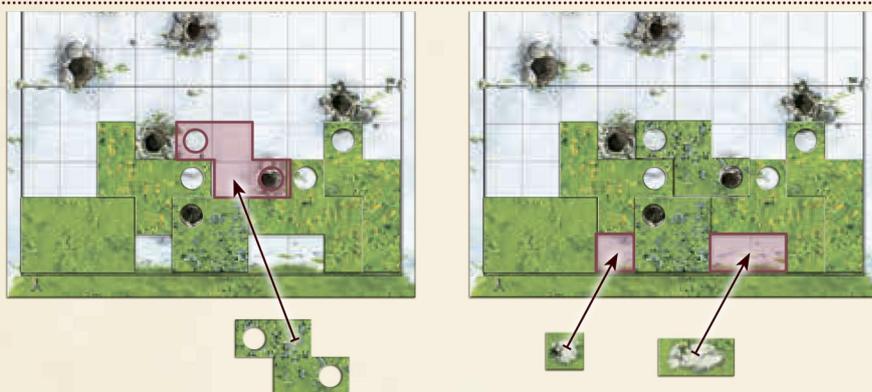
Если у вас получилось больше 5 отверстий в группе, вы все равно возьмете только один жетон из 4-х ячеек. Вместо этого, вы можете выбрать один жетон Камней меньшего размера. Вы **НЕ** можете разделить крупный жетон Камней на несколько маленьких.



Даша ставит жетон Луга на свой планшет Гор таким образом, чтобы создать группу с 4 отверстиями. Она может взять один жетон Камня состоящий из 3-х ячеек из запаса. Вместо этого, она выбирает жетон Камня из 2-х ячеек и немедленно закрывает пробел на своем планшете.

Некоторые жетоны Луга имеют 2 отверстия. Если вы создаете или расширяете одиночную группу, вы возьмете один жетон Камня. Если вы создадите две отдельные группы, вы берете два жетона Камней.

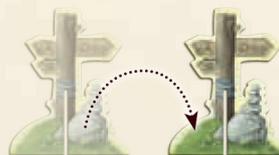
Количество Жетонов Камней считается неограниченным. Если определенный размер закончился, используйте несколько более мелких жетонов Камней для создания нужной формы. Жетон из 4-х ячеек доступен только в форме квадрата. В редких случаях, когда жетоны камней заканчиваются - импровизируйте.



Поместив жетон Луга с 2 отверстиями, Майя создает 2 группы одновременно и берет 2 жетона Камней из запаса. Она сразу же кладет их на свой планшет Гор.

### 4) Конец хода Что я должен сделать в конце своего хода?

В конце своего хода, переместите Дорожный указатель на следующий маршрут по часовой стрелке.



## Фаза Подсчёта очков *Как получить походный значок?*

Если Дорожный указатель указывает на маршрут Туристической карты, который содержит 0 или 1 жетон Луга, начинается Фаза подсчёта очков.

**♠♠** При игре вдвоём, Фаза подсчёта наступает когда на маршруте осталось 0, 1 или 2 жетонов Луга.

Активный игрок берёт жетон Пикника (Походный значок на другой стороне) в качестве компенсации, потому что он не получает ход до подсчёта очков. При подсчёте очков Пикник приносит 2 победных очка.

Подсчитайте полностью закрытые ряды, начиная **снизу** до **первого неполного** ряда.

**ВАЖНО:** Норы считаются закрытыми ячейками. Каждый полностью закрытый ряд приносит 10 очков.

Добавьте к подсчёту закрытые ячейки первого неполного ряда. Каждая закрытая ячейка в этом ряду приносит 1 очко.

**Важно:** Полностью закрытые ряды над первым неполным рядом не учитываются при подсчете очков!

Если вы решили играть, разложив планшеты горизонтально, считайте полностью закрытые столбцы **слева направо**.



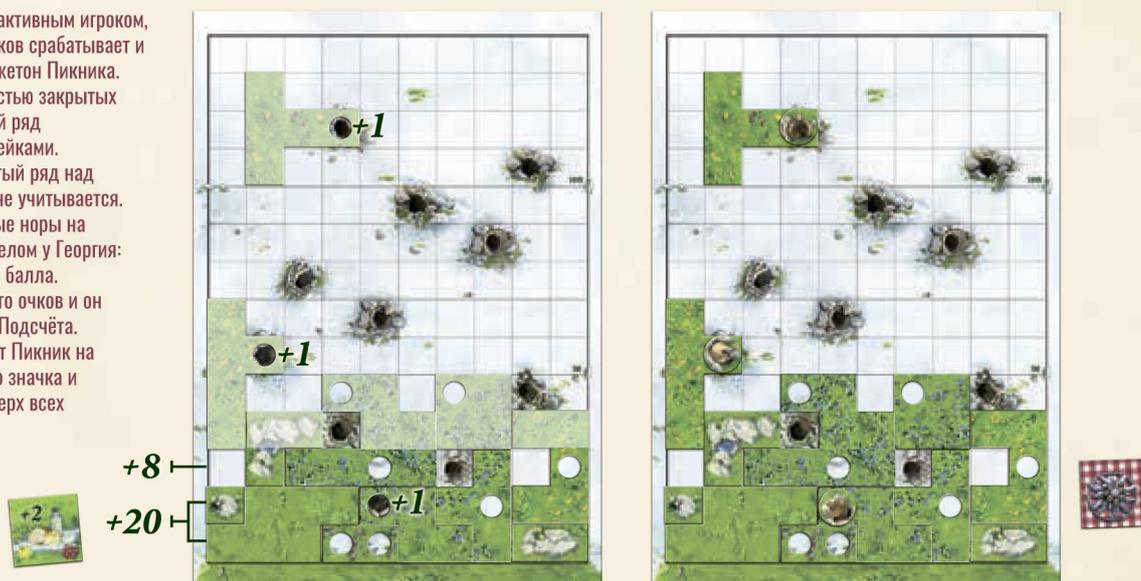
Наконец, добавьте к подсчёту все ваши **очищенные** Норы, независимо от их положения на вашем планшете Гор. Каждая очищенная Нора приносит 1 победное очко.

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает фазу подсчета очков.

Он берет жетон Пикника у активного игрока и переворачивает на сторону Походного значка. В случае ничьей, побеждает игрок, который находится дальше всех против часовой стрелки от активного игрока.

Победитель должен поместить сурков поверх **всех своих** очищенных Нор.

Георгий является активным игроком, Фаза Подсчета очков срабатывает и поэтому он берёт жетон Пикника. У Георгия 2 полностью закрытых строки и неполный ряд с 8 закрытыми ячейками. Полностью закрытый ряд над неполным рядом не учитывается. У него 3 очищенные норы на планшете Гор. В целом у Георгия:  $2 + 20 + 8 + 3 = 33$  балла. У него больше всего очков и он выигрывает Фазу Подсчёта. Он переворачивает Пикник на сторону Походного значка и ставит Сурков поверх всех очищенных Нор.



## Пополнение *Как дозаполнить жетоны Луга?*

После этапа подсчета очков и при условии, что никто не выиграл игру, случайным образом достаньте Жетоны Луга из коробки, чтобы пополнить пустые места на Туристической карте. Активный игрок, чей ход был прерван фазой подсчета очков, продолжает свой ход и выбирает Жетон Луга.

## Конец игры *Кто победил?*

Игрок, который заработает свой второй Походный значок, побеждает! В зависимости от количества игроков и результатов, игра закончится после 2-5 этапов подсчета очков.



## Вариант для опытных игроков

Как пополнять жетоны без случайностей?

Если вы не хотите случайно пополнять Туристическую карту жетонами Луга, следуйте этим правилам: постройте очередь из жетонов Луга рядом с Туристической картой. Угол первой ячейки обозначает начало очереди. Заполните пустые ячейки, начиная с верхнего левого угла до нижнего правого угла с помощью жетонов Луга из очереди. Сдвиньте оставшиеся жетоны к углу и пополните очередь.

В очереди должно быть 20 жетонов Луга.



## Правила для одиночной игры Что меняется?

В одиночной игре, Дорожный указатель должен совершить полный круг Туристической карты. Вам нужно полностью закрыть ряды на вашем планшете, в правильном порядке как можно быстрее, так как очки, получаемые в каждом ходу, уменьшаются. Если при игре вы используете максимум 20 жетонов Луга, можете считать себя мастером. Попробуйте сыграть в режим кампании, чтобы преодолеть более сложные задачи.

## Подготовка одиночной игры Что нужно приготовить?

Поместите Туристическую карту стороной с изображением  в центр стола. Случайным образом заполните 25 случайных жетонов Луга, остальные верните в коробку – они не будут использоваться в игре (если вы не проходите кампанию). Поместите жетоны Камней и Сурков в общий запас. Возьмите планшет Гор на свой выбор. Возьмите бумагу и ручку для подсчёта очков.

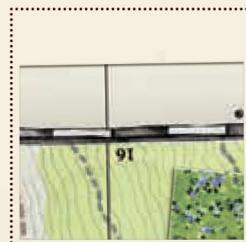
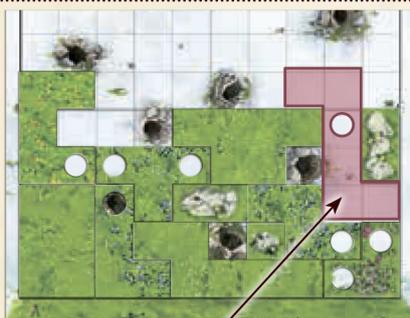
## Ход одиночной игры Что нужно делать?

Ходы в одиночной игре проходят также, как при игре большим составом, за исключением того, что нет фаз подсчета очков, и Туристическая карта никогда не пополняется. В свой ход, вы берете Жетон Луга, если он есть, с маршрута. Всякий раз, когда вы перемещаете Дорожный Указатель на Маршрут, в котором нет жетонов Луга, просто пропустите этот ход и переместите указатель на один шаг дальше. Этот ход по-прежнему считается одним из ваших 24 возможных ходов. В одиночной игре, вы также используете диагонали в качестве Маршрутов.

## Победные очки одиночной игры Какой лучший вариант размещения?

Как только вы **полностью закроете первый ряд** на нижней части своего планшета Гор, запишите очки, отмеченные на границе Туристической карты и Маршрута. Снова запишите очки, когда полностью закроете второй ряд. Продолжайте записывать свои очки, когда будете полностью закрывать следующие ряды. Вполне возможно полное закрытие нескольких рядов за один ход. В этом случае просто запишите очки несколько раз.

В конце игры подсчитайте очки, которые вы записали, и добавьте 1 победное очко за каждую очищенную нору, присутствующую на вашем планшете Гор.



Этим жетоном Луга Майя полностью покрывает 2 ряда (третий и четвертый) за один ход. Она записывает  $2 \times 16 = 32$  балла за этот ход.



## Окончание одиночной игры *Сколько нужно играть?*

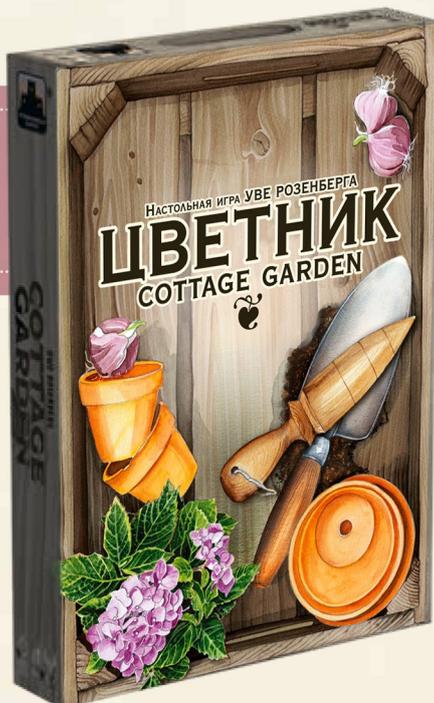
Игра заканчивается когда на Туристической карте остается 5 жетонов Луга или через 24 хода, в зависимости от того, что произойдет раньше.

## Цель одиночной игры *Насколько хорошо нужно играть?*

Набрать 140 очков – это хороший результат. Набор 150 очков – это необычайное достижение.

## Режим кампании *Нужно больше сложности!*

Перед первой игрой перемешайте все жетоны Луга и создайте 4 кучи по 25 жетонов Луга в каждой. Сыграйте в четыре игры с 4 различными планшетами Гор. Цель кампании набрать 600 очков.



### Готовы к большему?

Попробуйте первую и вторую игру пазл-трилогии!

#### ЦВЕТНИК

*Создайте маленький райский садик из разнообразного расположения цветников.*



#### ЛИСТОПАД

*Откройте для себя красочную листву и стеснительных лесных жителей на прекрасной прогулке.*



© 2018  
Edition Spielwiese  
Kopernikusstr. 24  
D-10245 Berlin  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



FOLLOW us on Twitter: @StrongholdGames  
LIKE us on Facebook: [facebook.com/StrongholdGames](https://facebook.com/StrongholdGames)  
[www.StrongholdGames.com](http://www.StrongholdGames.com)  
©2018 Stronghold Games, All Rights Reserved

#### Создатели игры

**Дизайнер:** Уве Розенберг

**Иллюстратор:** Андреа Бекхофф

**Графика:** Мартин Кляйнке

**Реализация:** Джулиан Штайндорфер, Роман Рыбичка

**Перевод на русский:** Георгий Жуков

**Редактор русских правил:** Александр Савенков

