

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- **Способ составления игрового поля:** выберите 1 из 4 возможных вариантов составления игрового поля. Выложите листья игроков на деревья.
- **Комбинация видов животных:** рекомендуется выбрать 1 вид животных в каждой паре их памяток. Всего 6 видов животных на партию.
- **Стартовая расстановка фишек животных:** В первом раунде каждый игрок выбирает стартовую клетку с деревом и размещает там своего ленивца и размещает на поле 1 фишку животного на свой выбор. Начиная со второго раунда, каждый игрок просто размещает 1 фишку животного. Продолжайте размещать фишки на поле, пока не выложите все. **Важное замечание:** вы можете размещать фишки животных только на клетках тех типов местности, которые указаны на их картах.

ХОД ИГРОКА

1. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ИЗ СТОПОК РАЗНЫХ ЖИВОТНЫХ и СБРОСЬТЕ КАРТУ КАРТУ, если указано (обязательно)

- вы не можете взять меньше карт, чем обозначено на вашем планшете в колонке последнего собранного листа, даже при том, что карты вам могут быть не нужны. Добор карт служит ускорению прокрутки колод.
- вы не можете взять больше одной карты из каждой выбранной стопки животных.
- вы не можете просматривать стопки карт.
- вы обязаны бросить карту, если это указано в колонке вашего последнего листа. Вы сбрасываете любую карту из руки: старую или ту, что взяли сейчас.
- вы сбрасываете карту под колоду своего вида лицом вверх.

2. ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ С ПОМОЩЬЮ ЖИВОТНОГО (по желанию)

- ленивцы никогда не могут перемещаться самостоятельно
- для перемещения вам нужно сыграть любое количество карт 1 вида животных. Вы не обязаны играть с руки ВСЕ карты нужного вида. Используйте очки перемещения на картах, чтобы разыграть движение выбранного животного.
- всеми очками перемещения вы оплачиваете движение 1 конкретного животного (кроме муравьёв и орангутанов, см. "виды животных"), т.е. нельзя двигать двух ослов за свой ход.
- фишки животных перемещаются только согласно правилам своего перемещения (клетки местности указаны справа на карточке).
- фишка животного может перемещаться через одну и ту же клетку сколько угодно раз за свой ход, пока хватает очков перемещения.
- фишка животного может перемещаться через клетки с другими животными (за очки перемещения), но не может останавливаться на них.
- фишки животных могут останавливаться на клетках с деревьями независимо от того, есть ли на деревьях листья или нет.
- фишка животного, пересекающая реку только по мосту, должна пройти весь мост целиком - всего 3 клетки.
- ОДИН РАЗ за своё перемещение животное может подобрать вас со своей или с соседней клетки, даже если соседняя клетка не соответствует типу местности этого животного. Но животные, пересекающие реку только по мосту, не могут подобрать вас с воды, если находятся (двигаются) на мосту.
- вы не тратите очки перемещения, на то, чтобы животное вас подобрало или высадило.
- ЗАВЕРШИВ своё перемещение животное может посадить вас на свою или соседнюю клетку, даже если соседняя клетка не соответствует типу местности этого животного. Но животные, пересекающие реку только по мосту, не могут посадить вас в воду, если остановились на мосту.



- чтобы сорвать лист своего цвета с дерева, вы должны лишь находиться на клетке с деревом: остановиться или проезжать через неё. Лист можно сорвать по дороге, но не по воздуху, пролетая над деревом лист сорвать нельзя. Вы не тратите ничего, чтобы сорвать лист. Сразу выложите его на свой планшет в левую свободную ячейку.

- вы не обязаны потратить все разыгранные очки перемещения, но вы не получаете сдачу с разыгранных очков.
- после остановки вы больше не можете двигать никакие фишки животных в этот ход, и все не потраченные очки перемещения сгорают.
- сложите лицом вверх разыгранные карты по номиналу (сверху малые, под них по возрастанию) и уберите под низ стопки, разыгранного животного.

3. ПРОВЕРЬТЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ НА РУКЕ (обязательно)

- если у вас больше карт, чем ваш предел руки, вы должны сбросить лишние карты на ваш выбор. Положите эти карты лицевой стороной вверх под низ соответствующих стопок животных. Если вы сбрасываете несколько карт одного вида животных, при этом складывайте их стопкой в порядке возрастания значений от верхней карты к нижней. Помните, что, когда вы подбираете фишку листа во второй фазе, у вас может измениться предел руки перед третьей фазой!
- передайте ход игроку слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

Собрав 8-ю (в редких случаях 9-ю) фишку листа вашего цвета, доиграйте ваш ход по обычным правилам. После вашего хода остальные игроки по часовой стрелке доигрывают раунд до конца таким образом, чтобы в итоге все игроки сделали одинаковое количество ходов.

Игрок, собравший наибольшее количество фишек листьев, объявляется победителем гонки. При ничьей, побеждает тот, у кого больше сумма очков движения на оставшихся на руке картах независимо от указанных на них видов животных. Если же опять ничья... то претенденты делят победу, ведь вы слишком ленивы, чтобы бесконечно выяснять, кто победил. Сделайте перерыв и наслаждайтесь свежими сочными листьями!



Ослы (3 светло-коричневые фишки)

Ослы стараются держаться подальше от воды.

Осёл может перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов и равнин. Таким образом, он никогда не пересекает реку и всё время остаётся на той части суши, на которой оказался в начале игры.

— Нет, Олег, по мостам ослы тоже не ходят!



Кролики (3 фиолетовые фишки)

Кролики — самые быстрые бегуны на равнинах.

Независимо от количества разыгранных карт кролика добавьте 2 к сумме ваших очков движения. Кролик может перемещаться только по клеткам равнин.



Единогор (1 розовая фишка)

Единогор хочет всегда и у всех быть на виду, по-этому никогда не прячется в лесу. А ещё единогор — тот ещё воображала, так что его не заставишь скакать на большие расстояния как ездовую лошадь.

Единогор может перемещаться только по клеткам баз отдыха, холмов, равнин, гор и мостов. За ход можно разыграть только 1 карту единогора.



Человек (1 светло-розовая фишка)

Человек любит проводить свой отпуск на базах отдыха.

За каждые 3 очка движения человек перемещается с одной клетки базы отдыха на другую, соединённую тропой с первой, не останавливаясь на клетках между ними.

— Да, Олег, несмотря на то, что на мостах эти тропы не изображены, человек может по ним пересекать реку, чтобы добраться до следующей базы отдыха!

Человек может подобрать вас с клетки базы отдыха или с соседней с ней клетки, а также с любой клетки тропы, по которой перемещается, или с соседней с ней клетки. Человек может посадить вас только на клетку базы отдыха или на соседнюю с ней клетку.



Жирафы (2 жёлтые фишки)

Жирафы могут сократить расстояние благодаря своим шеям.

Жираф может перемещаться только по клеткам равнин и реки. Для жирафа клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения. С помощью своей длинной шеи жираф может как подобрать, так и посадить вас на расстоянии в 2 клетки или меньше, т. е. с любой клетки и на любую клетку в пределах 2 клеток от своей. Его шея может изгибаться, поэтому он может подбирать и высаживать вас по изогнутой траектории, но не может делать это через клетки гор. Если жираф подбирает или высаживает вас через клетку с деревом, вы не можете подобрать фишку листа.



Слоны (2 серые фишки)

Слоны могут спокойно пересекать реку вброд. А с помощью своих мощных хоботов они могут забрасывать ленивцев на несколько клеток вперёд.

Независимо от количества разыгранных карт слона отнимите 1 от суммы ваших очков движения. Слон может перемещаться только по клеткам равнин и реки. Для слона клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения. Закончив перемещение, слон забрасывает вас своим хоботом на расстояние в 3 клетки или меньше (т. е. вы пролетаете это расстояние). Иными словами, слон может посадить вас на любую клетку в пределах 3 клеток от своей клетки. Он может перебрасывать вас по изогнутой траектории, но не может перебрасывать вас через клетки гор. Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если слон забрасывает вас непосредственно на клетку с деревом.



Дельфин (1 синяя фишка)

Дельфин — самое быстрое животное на реке.

Дельфин может перемещаться только по клеткам реки. Для дельфина клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются никакие связанные с мостами ограничения. Поскольку все клетки с деревьями находятся на суше, вы не можете подбирать фишки листьев «по пути», когда перемещаетесь на дельфине.



Крокодилы (2 зелёные фишки)

Крокодилы — отличные пловцы, но порой выбирают и на берег.

Независимо от количества разыгранных карт крокодила добавьте 1 к сумме ваших очков движения. Крокодил может перемещаться только по клеткам реки и соседним с ними клеткам баз отдыха, лесов и равнин. Для крокодила клетки мостов считаются клетками реки, поэтому на него не распространяются все связанные с мостами ограничения. Крокодил не может пересекать границу побережья, т. е. границу между двумя клетками, которая не соприкасается с рекой.



Орёл (1 голубая фишка)

Орла можно сравнить с такси: если его вызвать, он прилетит из любой точки и за определённую сумму (очков движения, конечно!) доставит вас в нужное место (ну или почти в нужное).

В отличие от остальных видов животных, перемещающихся по суше, орёл преодолевает все расстояния в полёте. Орёл может приземляться и находиться (когда никто не вызывает его) только на клетках баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов.

Орёл может пролетать над клетками любых типов местности!

Вызывая орла, вам нужно получить не меньше 6 очков движения на картах. Получив такую сумму, переместите фишку орла на вашу или соседнюю с вами клетку независимо от того, где она находилась до этого. Вы можете переместить фишку орла даже на ту клетку, на которой находится другая фишка животного.

После этого орёл подбирает вас и переносит в полёте на 6 клеток или меньше. Затем он приземляется на клетку, на которой нет другого животного, и высаживает вас на свою или соседнюю клетку.

Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если орёл подбирает вас на клетке с деревом, приземляется на клетку с деревом или высаживает вас на соседнюю клетку с деревом.



Горные козлы (2 светло-бежевые фишки)

Горные козлы — превосходные верхолазы, поэтому им ничего не стоит проскакать большое расстояние по горам.

Горный козёл может перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов, равнин, гор и мостов. Горный козёл не тратит очки движения, чтобы перемещаться на клетки гор. Если у вас закончились все очки движения, горный козёл больше не может перемещаться на соседние клетки гор.

— Нет, Олег, даже притом что горному козлу не требуются очки движения, чтобы зайти на клетку гор, он не может это сделать, если вы уже потратили все очки движения, — в таком случае он останавливается и больше не перемещается в этот ход.



Муравьи (10 тёмно-красных фишек)

Муравьи известны своей командной работой: сначала они выстраиваются в цепочки, а затем коллективно переносят вас.

Розыгрыш второй фазы для муравьёв проходит в 2 этапа. Любой из них вы можете пропустить.

Сначала переместите фишки муравьёв: на первом этапе вы можете переместить любое число фишек муравьёв (в отличие от фишек большинства других видов животных), но при этом ни одна из них не переносит вас.

Муравьи могут перемещаться только по клеткам баз отдыха, лесов, холмов, равнин и мостов.

Перемещение каждой фишки муравья стоит 1 очко движения за 1 клетку.

Затем муравьи переносят вас: на втором этапе каждая цепочка, состоящая из 1 или нескольких муравьёв, может за 1 очко движения подобрать вас и перенести на любую клетку этой цепочки или соседнюю с ней клетку. Если у вас остались очки движения после того, как вас высадила одна цепочка, вы можете таким же образом воспользоваться следующей цепочкой и т. д. Однако каждая фишка муравья может перенести вас только 1 раз, поэтому на этом этапе вы не можете переместиться дважды с помощью одной и той же фишки.



Орангутаны (6 коричневых фишек)

У орангутанов длинные и сильные руки, поэтому они с лёгкостью могут подбирать вас и забрасывать на дальние расстояния.

Розыгрыш второй фазы для орангутанов проходит в 2 этапа. Любой из них вы можете пропустить.

Сначала переместите фишки орангутанов: на первом этапе вы можете переместить любое число фишек орангутанов (в отличие от фишек большинства других видов животных), но при этом ни одна из них не переносит вас.

Орангутаны могут перемещаться только по клеткам лесов и холмов. Перемещение каждой фишки орангутана стоит 1 очко движения за 1 клетку.

Затем орангутаны забрасывают вас дальше: на втором этапе каждый орангутан может за 2 очка движения подобрать вас и забросить на расстояние в 3 клетки или меньше (т. е. вы пролетаете это расстояние). Иными словами, орангутан может посадить вас на любую клетку в пределах 3 клеток от своей клетки. Он может перебрасывать вас по изогнутой траектории, но не может перебрасывать вас через клетки гор.

Если вы пролетаете над клеткой с деревом, вы не можете подобрать фишку листа, поскольку это можно сделать, только перемещаясь по земле. Вы можете подобрать фишку листа, если орангутан забрасывает вас непосредственно на клетку с деревом.