

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.

Кристоф Рэмбо
Эду Вальс

[РЕДВУД] ДИКИЕ МЕСТА

Правила игры

Дополнение «Дикие места» — это новые испытания во вселенной игры «Редвуд». Скорее надевайте свои походные ботинки и отправляйтесь исследовать дикую фауну и флору. Возможно, вам даже удастся сфотографировать пуму...



КАК ИГРАТЬ С ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Данное дополнение предлагает вам различные способы разнообразить ваши партии в базовую игру «Редвуд».

Правила дополнения разделены на модули. Вы можете играть с любыми модулями на ваш выбор и комбинировать их на своё усмотрение. Однако при первых играх мы рекомендуем добавлять не более 2 модулей за раз.

В описании каждого модуля указаны компоненты, необходимые для игры, а также изменения в базовых правилах, связанные с этими компонентами.

КОМПОНЕНТЫ

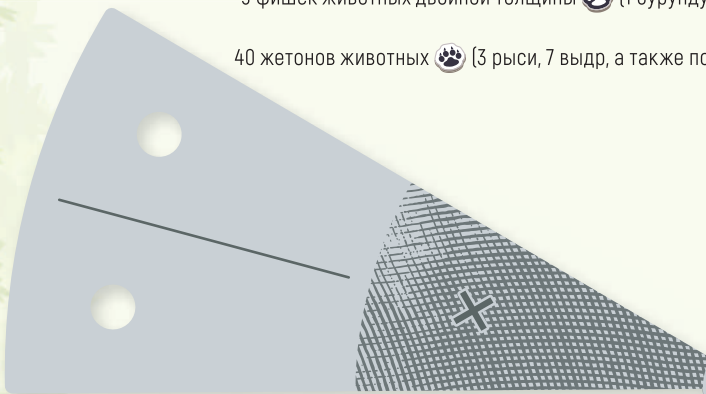


9 фишек животных двойной толщины 🐾 (1 бурундук, 1 скунс, 3 выдры, 1 дикобраз, 1 койот, 1 рысь, 1 олень)
 +
 40 жетонов животных 🐾 (3 рыси, 7 выдр, а также по 6 бурундуков, скунсов, дикобразов, койотов и оленей)

«Живописный маршрут»



1 планшет общего резерва на замену
 планшету общего резерва из базовой игры



1 шаблон угла обзора (👁️)

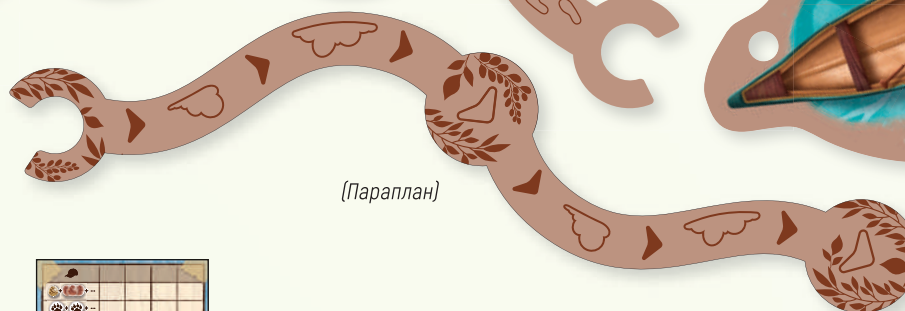
(Велосипед)



4 шаблона
 перемещения
 (👉)



(Кануэ)



(Параплан)



28 протекторов для карт

1 правила игры,
 которые вы держите в руках

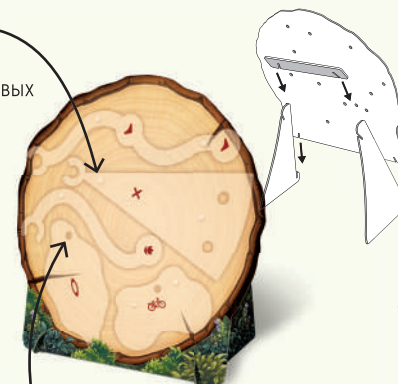


1 блокнот для подсчёта очков



5 карт цели

8 клейких силиконовых
 накладок



1 подставка для шаблонов



20 жетонов гармонии (🌿)



8 тайлов фотографий



11 карт панорамы (🖼️): сторона с белым треугольником в нижней части карты — для Базового режима,
 сторона с чёрным треугольником в нижней части карты — для Экспертного режима



5 двусторонних карт рассвета



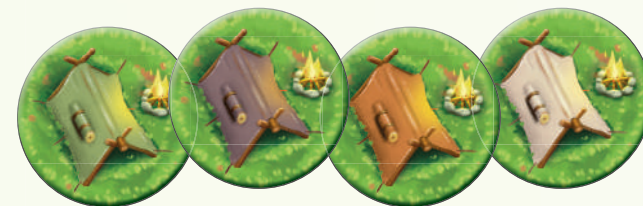
12 креплений для подставки



1 фишка лагеря
 двойной толщины



7 карт видов



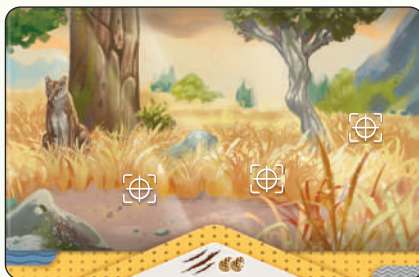
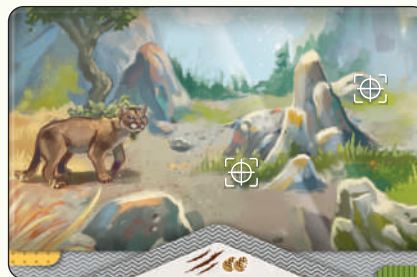
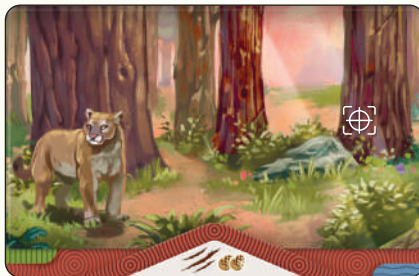
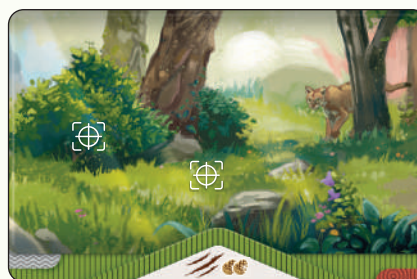
4 жетона лагеря

Модуль 1.....	Пума	3
Модуль 2.....	Дикие животные	4
Модуль 3.....	Способности фотографов	5
Модуль 4.....	Средства передвижения	6
Модуль 5.....	Лагерь	7
Модуль 6.....	Живописный маршрут	7
Модуль 7.....	Зум-объектив	7
Новый сценарий для <i>Соло-режима</i>		8
5 новых карт цели		8

Будьте бдительны, ведь пума известна своей скрытностью. Она в любой момент может появиться там, где вы меньше всего ожидаете её увидеть...




КОМПОНЕНТЫ

5 новых карт панорамы  с изображением пумы (по одной карте панорамы  каждого типа).









ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте карты панорамы  с пумой в соответствующие стопки карт панорамы . Убедитесь, что кладёте карты той же стороной вверх, что и все другие (либо стороной для *Базового режима*, либо стороной для *Экспертного режима*).



Перемешайте каждую стопку отдельно, затем выложите их на игровое поле по обычным правилам. Карта панорамы  с пумой не может лежать сверху стопки карт панорамы  в начале игры. Если это произошло, перемешайте стопку, пока сверху не окажется любая другая карта панорамы .

ХОД ИГРЫ

Если в ходе игры сверху стопки открывается карта панорамы  с пумой, немедленно проверьте, есть ли среди верхних карт других стопок карт панорамы  карта с пумой. Если такая карта есть, то уберите её под низ стопки. Если это была последняя карта в стопке (а значит, вы не можете её спрятать под низ стопки), то уберите эту карту в коробку.





На одном снимке с пумой не может быть **никаких других** животных  — только цветы  секвойи  и жетоны солнца .

ПРИМЕЧАНИЕ

В игре нет жетонов пумы ! Изображение пумы на картах выступает в качестве жетонов пумы .

КОНЕЦ ИГРЫ

Финальный подсчёт очков:

 Пума считается как отдельный вид при получении очков  за наборы животных. Таким образом, если вам удалось сфотографировать 8 разных видов животных  (включая пуму), вы получаете **28 очков** .

 Каждая карта панорамы  с пумой приносит вам **2 очка** .



Этот регион населён самыми разнообразными видами. Учитывая их особые повадки, поймать этих животных в объектив будет непросто.

КОМПОНЕНТЫ

- 40 жетонов животных 🐾;
- 9 фишек животных двойной толщины 🐾;
- 7 карт видов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждая из этих фишек животных 🐾 всегда заменяет соответствующую фишку животного 🐾 из базовой игры:

- Бурундук заменяет белку.
- Скунс заменяет енота.
- Выдра заменяет бобра.
- Дикобраз заменяет куницу.
- Койот заменяет серую лисицу.
- Рысь заменяет медведя.
- Олень заменяет вапити.

ПРИМЕЧАНИЯ

- Животные из дополнения всегда населяют те же биомы, что и животные из базовой игры, которых они заменяют (за исключением выдры — см. далее).
- Сколько бы новых видов животных вы ни отобрали для игры, на игровом поле всегда будет 7 разных видов животных, каждый из которых представлен фишкой животного 🐾, за исключением выдры, которая представлена тремя фишками животного 🐾.

Выберите для игры один или несколько видов животных из этого модуля. Поместите соответствующие фишки животных 🐾 на игровое поле, а соответствующие карты видов и жетоны животных 🐾 положите неподалёку.

ХОД ИГРЫ

Вы можете сфотографировать новое животное 🐾, только если выполните условия, заданные **свойствами** этого животного.

СВОЙСТВА ЖИВОТНЫХ

НАПОМИНАНИЕ

Предмет считается сфотографированным, если он лежит на вашей карте панорамы 📷.

В дополнение к свойствам животных, на картах видов также указаны любимые биомы этих животных.

А ОБЩИТЕЛЬНЫЙ БУРУНДУК



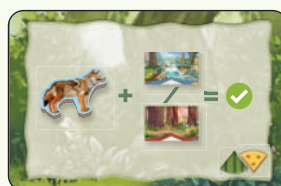
Вы можете сфотографировать бурундука только одновременно с другим животным 🐾.

Г ПАХУЧИЙ СКУНС



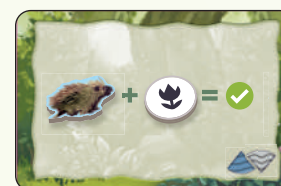
Вы можете использовать только шаблоны угла обзора 📷 под номерами 5, 6 и 7 или шаблон угла обзора 📷 «Зум-объектив», чтобы сфотографировать скунса.

Б ХИТРЫЙ КОЙОТ



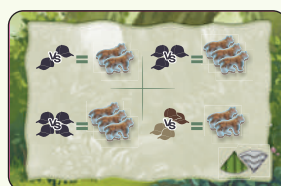
Вы можете сфотографировать койота только на фоне реки (синяя карта панорамы 📷) или леса (красная карта панорамы 📷).

Д ГОЛОДНЫЙ ДИКОБРАЗ



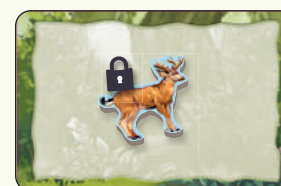
Вы можете сфотографировать дикобраза только одновременно с цветком.

В РЕДКАЯ РЫСЬ



Вам не нужно выполнять дополнительные условия, чтобы сфотографировать рысь, но в общем резерве есть только 3 жетона рыси 🐾.

Е НЕВОЗМУТИМЫЙ ОЛЕНЬ



Фишка оленя 🐾 никогда не перемещается (даже если вы его сфотографировали).

Исключения:

- Игра с 2 участниками в соревновательном режиме: только 2 жетона рыси 🐾.
- Командный режим: только 2 жетона рыси 🐾.
- Соло-режим: только 2 жетона рыси 🐾.

НАПОМИНАНИЕ

Как только вы взяли последний жетон определённого животного 🐾 из общего резерва, уберите соответствующую фишку животного 🐾 с игрового поля (его больше нельзя сфотографировать).

Ж СТАЙНАЯ ВЫДРА



Вам не нужно выполнять дополнительные условия, чтобы сфотографировать выдру.

У выдры нет любимых биомов. Поместите 3 фишки выдры 🐾 в любые пустые специальные отверстия игрового поля.

До тех пор пока в общем резерве есть 3 жетона выдры 🐾, оставьте все 3 фишки выдры 🐾 на игровом поле. Когда в общем резерве остаётся 2 жетона выдры 🐾, активный игрок убирает с игрового поля 1 фишку выдры 🐾. Когда в общем резерве остаётся 1 жетон выдры 🐾, активный игрок убирает ещё 1 фишку выдры 🐾 с игрового поля.

У каждого фотографа есть свой особый набор навыков, а также своя область экспертизы.

КОМПОНЕНТЫ

8 тайлов фотографов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает 2 случайных тайла фотографов, затем выбирает один из них и кладёт его лицом вверх рядом со своим личным резервом. Второй тайл фотографа уберите обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Ваш тайл фотографа даёт вам одноразовую способность.

Вы можете использовать способность на вашем тайле фотографа в один из своих ходов. После использования переверните тайл лицом вниз, чтобы обозначить, что вы использовали эту способность.

ГИД



Примерив выбранный вами шаблон перемещения 🗺️ (до того, как вы переместили фигурку фотографа), вы можете поменять его на другой, но **только один раз**.

Верните неиспользованный шаблон перемещения 🗺️ на подставку для шаблонов.

ФОТОРЕДАКТОР



Вместо карты панорамы 📷, которую вы должны взять, возьмите карту панорамы 📷 из одного из соседних биомов.

РАЗВЕДЧИК



Воспользуйтесь этой способностью в начале раунда, чтобы поменять карту цели, которая только что была перевернута. Вы должны сделать выбор **до** хода первого игрока. Для этого возьмите все карты цели с таким же номером на рубашке из коробки, выберите одну и положите её вместо карты цели текущего раунда.

ОППОРТУНИСТ



Примерив выбранный вами шаблон угла обзора 📷, вы можете поменять его на другой, но **только один раз**.

ФОТООХОТНИК



Не берите шаблон перемещения 🗺️; оставьте шаблон перемещения 🗺️, лежащий перед вами.

Не берите шаблон угла обзора 📷; оставьте шаблон угла обзора 📷, лежащий перед вами.

Не перемещайте фотографа в этот ход; сделайте снимок, как обычно.

ФОТОГРАФ-ЭНТУЗИАСТ



Воспользуйтесь этой способностью при получении очков 🍌 за карту цели, чтобы ещё раз получить за неё очки 🍌.

БИХЕВИОРИСТ



Прежде чем использовать выбранный шаблон перемещения 🗺️, переместите фишку животного 🐾 в другое свободное отверстие в одном из двух любимых биомов этого животного.

НАБЛЮДАТЕЛЬ



Вы можете успешно сфотографировать животное 🐾, которое лишь частично закрыто вашим шаблоном угла обзора 📷, но лишь при условии, что это единственное животное 🐾, которое вы сфотографировали в этот ход. Вы можете частично закрыть 2 или больше животных 🐾, но только одно из них попадёт на ваш снимок.

4 СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Чтобы быстрее преодолевать большие расстояния, пользуйтесь экологическими средствами передвижения...

КОМПОНЕНТЫ

- 1 шаблон перемещения «Каное»;
- 1 шаблон перемещения «Параплан»;
- 1 шаблон перемещения «Велосипед».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поставьте подставку для шаблонов из этого дополнения на стол и развесьте эти три шаблона перемещения на ней.

ХОД ИГРЫ

Вы можете выбирать эти шаблоны перемещения, как и любые другие шаблоны перемещения; однако каждый из них используется несколько иначе.

КАНОЭ

А ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ШАБЛОНА

В начале вашего хода ваша фигурка фотографа должна хотя бы частично находиться на реке, изображённой на игровом поле.



Б ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каное позволяет переместить вашу фигурку фотографа в любую точку игрового поля при условии, что в конце перемещения она хотя бы частично находится на реке, изображённой на игровом поле.

Вы также можете воспользоваться этим шаблоном перемещения, чтобы остаться на месте.

ПРИМЕЧАНИЕ

Шаблон перемещения «Каное» не прикрепляется к вашей фигурке фотографа; просто поместите его перед собой, затем переместите свою фигурку фотографа, не накладывая шаблон перемещения непосредственно на игровое поле.

ПАРАПЛАН

А ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ШАБЛОНА

В начале вашего хода ваша фигурка фотографа должна хотя бы частично находиться в горном биоме (серый).

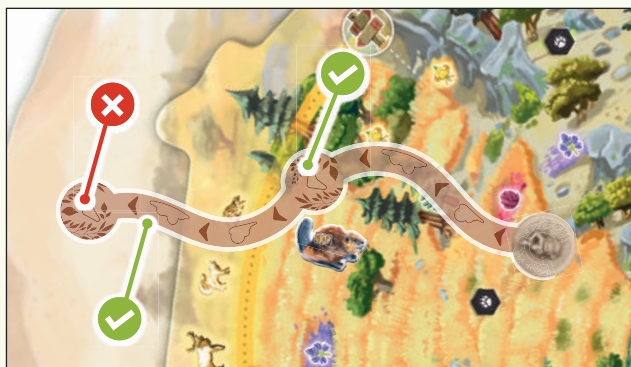
Б ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Используйте шаблон перемещения «Параплан» как любой другой шаблон перемещения из базовой игры, за исключением того, что у него есть две возможные конечные точки перемещения (две круглые части шаблона).

Вы можете выбрать конечную точку перемещения на своё усмотрение.

Положение шаблона перемещения на игровом поле всегда должно соответствовать обычным правилам: шаблон не должен перекрывать фишки животных и фигурки других фотографов, а круглая часть шаблона, на которую вы перемещаетесь, должна хотя бы частично находиться внутри игровой зоны. Вторая конечная точка может выходить за пределы игровой зоны, но тогда вы не можете на неё переместиться.

Конечная точка вашего перемещения не обязательно должна быть в горном биоме.



Шаблон перемещения «Параплан» выложен в соответствии с правилами, хотя вторая конечная точка перемещения выходит за пределы игровой зоны. Однако именно потому, что вторая конечная точка перемещения находится вне игровой зоны, свою вторую фигурку фотографа вы можете поставить только на первую (ближайшую) конечную точку перемещения.

ВЕЛОСИПЕД

А ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ШАБЛОНА

В начале вашего хода ваша фигурка фотографа должна хотя бы частично закрывать символ указателя.

Б ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Шаблон перемещения «Велосипед» позволяет вам переместить вашу фигурку фотографа на другой символ указателя, на ваш выбор. Фигурка фотографа должна полностью закрывать символ указателя, на который вы переместились.

ПРИМЕЧАНИЕ

Шаблон перемещения «Велосипед» не прикрепляется к вашей фигурке фотографа; просто поместите его перед собой, затем переместите свою фигурку фотографа, не накладывая шаблон перемещения непосредственно на игровое поле.



5



ЛАГЕРЬ

Нет ничего лучше, чем вернуться в лагерь, чтобы восстановить силы.

КОМПОНЕНТЫ

- 1 фишка лагеря;
- 4 жетона лагеря.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к игре, прежде чем каждый выберет, на какой символ указателя  поместить свою фигурку фотографа , первый игрок помещает фишку лагеря в одно из свободных отверстий игрового поля.


Каждый игрок получает жетон лагеря, который он кладёт на свой планшет личного резерва активной стороной вверх (см. рис.).



ХОД ИГРЫ

Один раз за игру в начале своего хода вы можете перевернуть свой жетон лагеря неактивной стороной вверх (см. рис. справа), чтобы немедленно переместить свою фигурку фотографа  на фишку лагеря (при условии, что она свободна). Фигурка фотографа  не должна выходить за пределы фишки лагеря. Это считается дополнительным «бесплатным» перемещением.



Затем выполните свой ход, как обычно: выберите шаблон перемещения  и шаблон угла обзора , переместитесь и так далее.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ


В ваш ход только один из участников команды может воспользоваться своим жетоном лагеря.

6


ЖИВОПИСНЫЙ МАРШРУТ

Эта узкая тропа, усеянная по обе стороны цветами, просто очаровательна!



КОМПОНЕНТЫ

- Подставка для шаблонов;
- 1 шаблон перемещения  «Живописный маршрут».




ПОДГОТОВКА К ИГРЕ




Поставьте подставку для шаблонов из этого дополнения на стол и добавьте на неё шаблон перемещения  «Живописный маршрут».

ПРИМЕЧАНИЕ





При игре с этим шаблоном перемещения  мы рекомендуем убрать один шаблон перемещения  из базовой игры обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Когда вы используете этот шаблон перемещения , немедленно получите 1 очко , если его вытянутая центральная часть, представляющая путь, полностью закрывает хотя бы 1 цветок .

Если же вытянутая центральная часть этого шаблона перемещения  не закрывает полностью хотя бы 1 цветок , вы **теряете 1 очко** .

ВАЖНО

- Вы не можете использовать этот шаблон перемещения  в ваш самый первый ход.
- Вы получаете 1 очко  только если в конце перемещения ваша фигурка фотографа  не закрывает ни одного цветка  (даже частично)!




7


ЗУМ-ОБЪЕКТИВ

«Смотреть вдаль — значит не замечать того, что находится прямо перед вами» (Кристоф Рэмбо).

КОМПОНЕНТЫ

- Подставка для шаблонов;
- 1 шаблон угла обзора  «Зум-объектив».


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поставьте подставку для шаблонов из этого дополнения на стол и добавьте на неё шаблон угла обзора  «Зум-объектив».

ПРИМЕЧАНИЕ

При игре с этим шаблоном угла обзора  мы рекомендуем убрать один шаблон угла обзора  из базовой игры обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Когда вы используете этот шаблон угла обзора , лишь те объекты (🐾, 🌱, 🌳), которые полностью находятся в зоне фокусировки (дальняя половина шаблона), в итоге попадут на снимок.



НОВЫЙ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

СЦЕНАРИЙ № 5 ЛЮБИТЕЛИ ПРИРОДЫ

Подготовка к игре: в данном сценарии используются только следующие модули:

- Модуль 2: Дикие животные;
- Модуль 4: Средства передвижения.

Используйте следующих животных из этого дополнения:

- Скунс;
- Бурундук;
- Койот.

Дополнительное условие: сфотографируйте хотя бы по одному разу скунса, бурундука и койота.

Карты цели:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

ИМЯ	НОМЕР СЦЕНАРИЯ	ДАТА	РЕЗУЛЬТАТ БАЗОВЫЙ РЕЖИМ	РЕЗУЛЬТАТ ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ
Микаэль	5	27.07.22	54 🍪	43 🍪
Кристоф	5	28.07.22	56 🍪	47 🍪

5 НОВЫХ КАРТ ЦЕЛИ

За некоторые из этих новых карт цели вы можете потерять очки 🍪.

Если в вашем личном резерве меньше очков 🍪, чем вы должны потерять, то вы теряете лишь столько очков 🍪, сколько у вас есть.

За эти карты цели вы можете терять только жетоны гармонии (🍪 или 🌸). Вы никогда не теряете очки в виде жетонов солнца ☀️, жетонов животных 🐾, жетонов цветов 🌸 или жетонов секвойи 🌲. Вы всегда можете обменять **1 жетон 🌸 на 3 жетона 🍪**.

Вы можете получить очки 🍪 за одну карту цели... и тут же потерять их за другую карту цели, поэтому порядок, в котором вы сверяетесь с картами цели, имеет значение!



КАРТА ЦЕЛИ 02.01.21

- +1 очко 🍪**, если вы сделали идеальный снимок.
- +1 очко 🍪**, если вы использовали средство передвижения.



КАРТА ЦЕЛИ 02.02.22

- 1 очко 🍪**, если вы использовали шаблон перемещения 🐾 с меньшим номером, чем у шаблона перемещения 🐾 перед одним из других игроков. У шаблонов перемещения 🐾 из данного дополнения нет идентификационных номеров, поэтому к ним это условие не применимо.



КАРТА ЦЕЛИ 02.03.23

- +1 очко 🍪**, если на вашей карте панорамы 📷 не осталось свободных символов прицельной сетки (🎯 / 🎯).
- 1 очко 🍪** в противном случае (вне зависимости от количества свободных символов прицельной сетки (🎯 / 🎯)).



КАРТА ЦЕЛИ 02.04.24

- 2 очка 🍪**, если напротив вашей фигурки фотографа 📷, на одной линии с осью вашего шаблона угла обзора 📷, но полностью за его пределами, ничего нет (фишек животных 🐾, фигурок фотографов 📷, цветов, секвой, символов указателя 📍, фишки лагеря...).



КАРТА ЦЕЛИ 02.05.25

- +2 очка 🍪**, если в этот ход вы получили хотя бы **3 очка 🍪**.
- Важно:** в данном случае учитывается общая сумма очков 🍪 **после** вычитания **штрафных очков 🍪** за другие карты цели.

НАД РУССКИМИ ПРАВИЛАМИ РАБОТАЛИ:

РЕДАКТОР: Полина Басалаева
 ВЕРСТКА: Анна Медведева
 КОРРЕКТОР: Анастасия Губанова
 ТЕХНОЛОГ: Юрий Хмелевской
 РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ: Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

ИЛЛУСТРАТОР

Эду Вальс

3D-МОДЕЛЛЕР

Максим Мулен

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА РАЗРАБОТКУ

Микаэль Деробертмазю

3D-СКУЛЬПТОР

Франсуа-Ксавье Мелар

ХОУДЕЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Мари Омс

МЕНЕДЖЕР ПО МАРКЕТИНГУ

Софи Труа

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Антони Мулен

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА

Дидье Делез



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

Игра от компании Sit Down! издана Megalopole SRL. ©Megalopole [2023]. Все права защищены. Данные материалы предназначены исключительно для личного пользования. • Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет. Мелкие детали. Сохраняйте эту информацию. • Компоненты могут отличаться от изображенных. • Любое полное или частичное воспроизведение этой игры в любой форме (физической или электронной) запрещено без письменного разрешения Megalopole.