Правила настольной игры «Гонки лесорубов» (Fast Flowing Forest Fellers)

Авторы: Friedemann Friese
Перевод правил на русский язык: Александр Пешков, ООО «Стиль Жизни» ©

Мокрая и сумасшедшая игра-гонка для 2-5 игроков

Обзор

Бесстрашные лесорубы встречаются на реке, чтобы начать своё традиционное соревнование по скоростному сплаву на брёвнах. Хитроумными манёврами они пытаются обойти своих соперников и оказаться впереди всех в стремительном течении реки. Иногда вам нужно будет двигаться вперёд как можно скорее, а иногда – постараться заблокировать других участников гонки, чтобы первым пересечь финишную черту.

Цель игры

Каждый игрок контролирует небольшую группу лесорубов и соревнуется с другими игроками, стараясь привести свою группу к финишу первой.

Компоненты игры

10 лесорубов на брёвнах

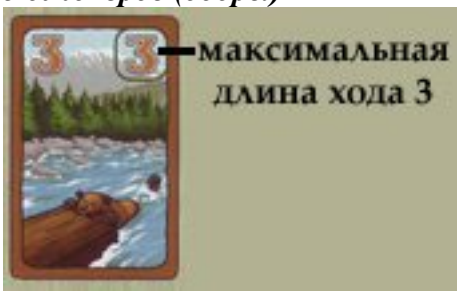
По две фигурки лесорубов (мужская и женская) в каждом из 4х цветов: зелёный, жёлтый, красный, синий; плюс одна чёрная женская фигурка и одна белая мужская.

45 брёвен

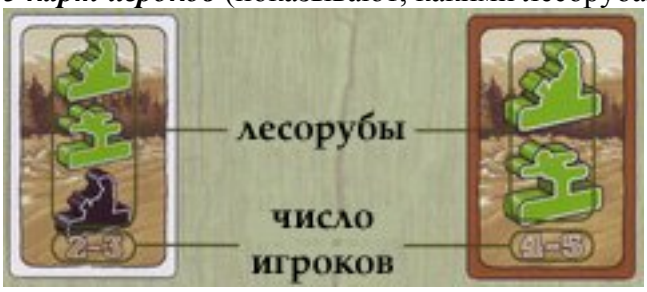
80 карт движения

Каждому лесорубу (мужчине и женщине) соответствует один набор из 8 карт.

5 джокеров (бобры)



5 карт игроков (показывают, какими лесорубами управляют игроки)



6 двусторонних фрагментов игрового поля – в сумме 12 сегментов реки
Каждый фрагмент игрового поля имеет две стороны – форму русла реки можно изменять в каждой игре делая каждую новую игру непохожей на предыдущую. В зависимости от формы реки меняется и стратегия, необходимая для победы.

Подготовка к игре

Подписи к большой центральной иллюстрации.
Подпись сверху на сгибе: ***клетки финиша*** *(чтобы закончить гонку игроки должны переместить своих лесорубов через эти клетки)*
Подпись слева: ***берег или скалы*** *(по этим клеткам нельзя перемещаться)*
Подпись слева: ***течение*** *(оказывает влияние в конце хода, в остальных случаях рассматривается как обычная клетка реки)*
Подпись слева: ***начальные клетки*** *(первые три клетки реки)*
Подпись слева под фигурками: ***расстановка для 5 игроков***
Подпись снизу: ***водные клетки*** *(обычные клетки реки)*
Подпись снизу: ***брёвна*** *(положите на эти клетки брёвна в начале игры. В дальнейшем эти клетки рассматриваются как обычные клетки реки)*
Подпись справа от иллюстрации: ***пороги*** *(через эти клетки можно перемещаться только в направлении к финишу)*

Положите **два фрагмента игрового поля** вместе так, чтобы на стыке оказались шестигранники с бурным течением (с порогами). Для первой игры мы рекомендуем конфигурацию игрового поля, изображённую на рисунке.

Положите по одному бревну на каждый шестигранник на игровом поле с изображением бревна.

В зависимости от числа участников игры каждый игрок берёт карточку игрока и фигурки лесорубов, изображённые на этой карточке. Каждый игрок также берёт карту джокера.

> *При 2 или 3 игроках каждый получает по 3 фигурки лесорубов каждая с восемью картами и один джокер – итого 25 карт.*

При 4 или 5 игроках каждый получает по 2 фигурки лесорубов каждая с восемью картами и один джокер – итого 17 карт.

Все игроки ставят своих лесорубов около трёх стартовых клеток у края поля и кладут свою карточку игрока перед собой (в свою игровую область). После этого каждый игрок тщательно перемешивает свои карты, а затем помещает их в виде колоды (лицом вниз) в свою игровую область и тянет из этой колоды 3 карты в руку.

Таким образом, каждый игрок имеет свою колоду карт, из которой он тянет карты во время игры. В течение игры на руках у каждого участника всегда будет по 3 карты.

Игрок, начинающий игру, определяется любым удобным способом.

Процесс игры

Перемещение

Возможные первые клетки в начале игры

Начиная с первого игрока, каждый участник игры играет одну из трёх карт с руки и перемещает соответствующего лесоруба на число клеток не более изображённых на карте. Сыгранные карты игроки кладут лицом вверх в стопку около своей колоды.

Первый раз, перемещая фигурку на поле, игроки должны использовать одну из трёх стартовых клеток поля.

Игрок может принять решение переместить фигурку лесоруба на меньшее число клеток, чем позволяет сыгранная карта. Более того, игрок может решить вообще не двигать лесоруба, оставив его на месте. Игрок имеет право перемещать лесоруба по любым доступным для движения клеткам (не по берегам и скалам) в любом направлении (за исключением клеток порогов), в том числе вверх по реке. С помощью джокера игрок может перемещать любого из своих лесорубов.

После того, как игрок переместил одного из своих лесорубов за финишную черту, он может использовать карточки этого лесоруба как джокеры, чтобы перемещать любого из своих оставшихся лесорубов.

Толкание

Только в этом направлении!

Игрок не имеет права непосредственно перемещать другие фигурки (т.е. чужих лесорубов и брёвна), однако, перемещая своего лесоруба, игрок может толкать до двух других фигурок по прямой линии.

> ***Важно**: игрок не может вытолкнуть фигурку на берег или скалы. В принципе, на одной клетке может находиться только одна фигурка.*
>
> *Если 3 или более фигурок выстроились в одну линию, игрок не может толкать их в этом направлении (см. подробный пример на последней странице).*
>
> *Пороги находятся между двумя фрагментами игрового поля. Как только фигурка пересекла их, она не может вернуться обратно через пороги. Никакая фигурка не может быть перемещена или вытолкнута назад через пороги – это правило также применяется и к стартовым клеткам поля.*

Течение

По завершении движения игрок проверяет, не оказалась ли какая-нибудь из фигурок на клетке с быстрым течением (обозначено стрелками). Любая фигурка на такой клетке уплывает (перемещается) на 1 клетку в направлении стрелок. В процессе перемещения такая фигурка может толкать до двух фигур в том же направлении. Тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке фигурки начнут плыть по течению (придут в движение).

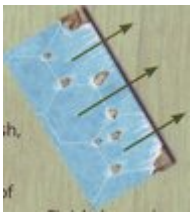
> *Если клетка, куда течение принесло фигурку, также клетка с течением, то фигурка продолжает плыть и так до тех пор, пока не достигнет обычного участка реки (без течения) или не окажется заблокированной.*
>
> *Если в направлении, куда должна плыть фигурка, оказалось более двух других фигур, нет места для перемещения, либо за фигурами, которые должны быть вытолкнуты, отсутствуют свободные клетки, то фигурка не плывёт, а остаётся на месте на клетке с течением. Если в последующих ходах у такой фигурки появиться возможность плыть по течению (например, переместятся блокировавшие её фигурки), то она должна переместиться в соответствии с правилами, описанными выше.*
>
> *В случае, когда несколько фигурок закончили свой ход на клетках с течением, они должны плыть по очереди, т.е. сначала одна должна закончить своё перемещение по течению, а затем должна начать плыть следующая (см. подробный пример на последней странице).*

Получение карт

По окончании своего хода игрок тянет из своей колоды карты, доводя число карт в руке до трёх. Затем начинает свой ход следующий игрок по часовой стрелке.

Когда заканчиваются карты в колоде, игрок должен перетасовать карты из стопки сброса и сформировать из них новую колоду.

Конец игры



Финиш: покидаем игровое поле!

Первый игрок, которому удастся провести всех своих лесорубов через финишные клетки реки за край поля, становится победителем!

> *Игрок может выиграть только в свой ход, т.е. если игрок вытолкнул последнего лесоруба другого игрока с финишной клетки, этот игрок не может быть объявлен победителем до наступления своего хода (конечно же, кто-то из его соперников может успеть выиграть прежде).*
>
> ***Важно:** «клетка-половинка» за центральной финишной клеткой уже не считается частью поля и не участвует в игре.*

Пример

Зелёный игрок сыграл эту карту (4). Он перемещает того из своих лесорубов, который изображён на карте (на иллюстрации это правая из зелёных фигурок). Обратите внимание, что игрок не может переместить фигурку лесоруба направо вверх, так как это направление заблокировано двумя фигурами около берега.
Игрок перемещает лесоруба зигзагом вдоль нижнего берега реки. Клетки с течением, сквозь которые он перемещается, не оказывают на него влияния во время его хода. Он толкает бревно и жёлтого лесоруба, перемещаясь через клетку с бревном. Протолкнуть эти фигуры дальше в любом случае не получилось бы, так как их блокирует берег.
По окончании перемещения лесоруба поле выглядит следующим образом:

В результате хода 2 фигурки оказались на клетках с течением. И обе они должны поплыть по течению. Зелёный игрок может решить, в каком порядке это произойдёт. Он считает, что первой придёт в движение жёлтая фигурка. Жёлтый лесоруб плывёт по течению до конца направо и останавливается перед синей фигуркой. Теперь зелёный лесоруб плывёт на одну клетку вверх, выталкивая бревно в течение над ним. Это бревно теперь поплывёт по течению до его последней клетки. Оно не может плыть дальше, так как жёлтая и синяя фигурки блокируют его движение. Если бы клетка за синей фигуркой была пустой (без берега), то бревно продолжило бы своё движение и подтолкнуло бы обе фигурки (жёлтую и синюю на одну клетку дальше).

Теперь поле выглядит следующим образом:

Таким образом, под действием течения бревно проплыло направо вслед за жёлтой фигуркой, остановившейся около синей фигурки.