

FANTASTIC TRAILS

Ваша мета
визначає шлях!

Jordy Adan



Кількість гравців: 1–4 Вік: 10+

Тривалість гри: близько 30 хв.

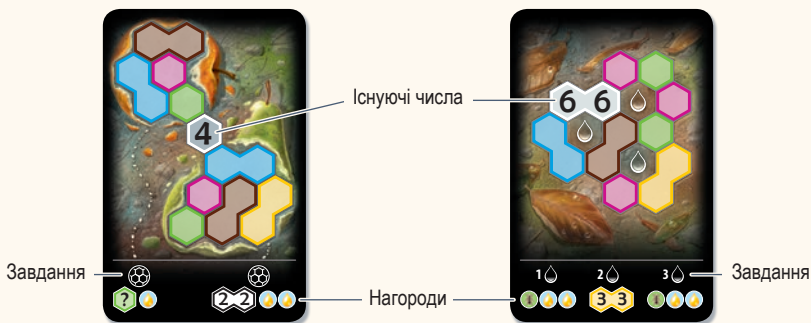
У **Fantastic Trails** ви приміряєте на себе хитиновий панцир мурахи, навіть більше — тисяч мурах з однієї великої колонії! Спробуйте прокласти найдовшу мурашину стежку в усьому лісі: що довша стежка, то більше очок ви отримаєте в кінці гри. Не забувайте й про виконання завдань, адже це сприятиме прокладанню стежок!

Вміст

36 карток лісової підстилки

Упродовж гри ви маєте записувати цифри в кольорові візерунки на своїх картках лісової підстилки.

Перевертайте картки з цифрами й візерунками, щоб визначити, яку цифру й куди можна записати. Прокладайте мурашині стежки на лісовій підстилці, з'єднуючи цифри послідовно в порядку зростання. Наприкінці гри ви отримаєте очки за **найдовшу мурашину стежку**, яку зможете намалювати **суцільною лінією** на кожній з ваших карток. Зауважте, що кожне наступне число у вашій стежці має бути **таким самим як попереднє або на 1 більше**.



Унизу кожної картки зазначені **завдання**, за виконання яких ви можете отримати різноманітні **нагороди**. Забороняється переписувати цифри, які вже вказані в картках. Однак, ці цифри можна використовувати для прокладання мурашиних стежок і задоволення вимог завдань.

10 карток цифр



10 карток візерунків



4 картки результатів

Записуйте свої очки в картках результатів і збирайте винагороди.



Використовуйте **мурах-робітників** для зміни карток цифр і візерунків. На початку гри гравці мають по 4 обведених колом мурахи-робітника. Наприкінці кожного раунду гравці отримують очки за кожен зібрану краплю **медової роси**. Очки, отримані за медову росу й мурашині стежки, слід записувати в таблиці результатів.

4 маркери сухого стирання

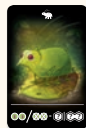


Підготовка до гри

Кожен гравець має взяти 1 картку результатів й 1 маркер.

Перетасуйте **картки цифр** і **картки візерунків** та покладіть їх окремими колодами посеред столу лицьовою стороною вниз.

Важливо: перед тасуванням вилучіть із колоди карток цифр попелицю, а з колоди карток візерунків — осу. Ці картки потрібні тільки у варіанті гри «Нові сусіди», про який йдеться в кінці правил.



попелиця



оса

Після цього перетасуйте **картки лісової підстилки** й роздайте по **4 картки** кожному гравцю. Колоду з решти карток поставте лицьовою стороною вниз усередині стола. Кожний гравець має вибрати **дві** з чотирьох таких своїх карток й розташувати їх перед собою лицем догори, утворюючи лісову підстилку, а решту повернути в коробку.



Граєте вперше?

У такому разі ігноруйте вищезазначений крок, а замість нього візьміть із колоди карток лісової підстилки **по одній картці краплі води й падалиці**. Розташуйте ці картки перед собою, утворюючи лісову підстилку.

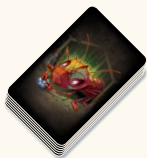


Картка краплі води



Картка падалиці

Підготовка до
гри удвох



Як грати

Ваша гра триватиме рівно **3 раунди**. Раунд закінчується, коли в колодах не залишається карток цифр і візерунків.

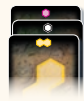
Наприкінці раунду запишіть очки за зібрану медову росу у свою картку результатів. Після першого та другого раундів гравці мають додати по одній новій картці лісової підстилки, а потім перетасувати колоди карток цифр і візерунків. Після цього можна починати наступний раунд.

Перебіг раунду

1. Розкрийте картки

Одночасно переверніть верхні картки цифр і візерунків. Ці картки застосовуються до усіх.

Увага: розташовуйте розкриті вами картки згори попередніх з тієї ж колоди з невеликим зміщенням. Так ви зможете бачити, які картки вже були розкриті.



Картки
візерунків



Картки
цифр

Розкрили картку з мурахойдом?

У разі розкриття картки з мурахойдом ваші мурахи будуть надто налякані, щоби виходити назовні! У такому разі ігноруйте картку з мурахойдом й іншу, яку розкрили в цей хід. Натомість **негайно розкрийте по новій картці візерунків і цифр**, а після цього продовжуйте гру як зазвичай. У разі одночасного розкриття двох мурахойдів послідовність дій така сама.



2. Запишіть число

Після попередніх дій кожен гравець має записати **розкрите число** на одній зі своїх карток лісової підстилки. Записуйте число у візерунку, що відповідає **розкритому візерунку** формою й кольором. Якщо це **великий візерунок** із двома комірками, **в обох комірках** слід **завжди** записувати однакове число.



Якщо ви не хочете чи не можете записати розкрите число, натомість можна обвести **мураху-робітника** на вашій картці результатів.

Увага: не всі записувані вами числа обов'язково мають утворювати частину мурашиної стежки, проте наприкінці гри тільки числа на стежці принесуть вам очки.

Зміна розкритих карток

Якщо розкриті картки не відповідають вашим очікуванням, ви можете змінити свою картку **візерунків** та/або **цифр**, **закресливши** при цьому **обведених колом мурах-робітників** на картці результатів:



- **Зміна картки цифр:** закресліть одного мураха-робітника, щоб **збільшити або зменшити** розкрите число **на 1**. Ви вільні самі вирішувати, скільки мурах-робітників закреслювати, і **кожний із них змінює число на +1 або -1**. Таким чином, ви можете змінити число з 1 до 7 та навпаки.
- **Зміна картки візерунків:** закресліть **2 мурах-робітників**, щоб **повністю ігнорувати** візерунок, який розкрили. Після цього можете записати число в **маленькому або великому візерунку** будь-якого кольору — у цьому разі розмір ні на що не впливає.



Візерунок



Число

Мартин



Клара

Приклад: розкрито малий зелений візерунок і число 3.

- Мартин записує число 3 в малий зелений візерунок.
- Клара закреслює 2 мурах-робітників і додає 2 очки, змінюючи для себе число 3 на 5.
- Додатково вона закреслює двох мурах-робітників, щоб ігнорувати картку візерунка.
- Таким чином, Клара отримує можливість записати число 5 у великому коричневому візерунку.

Розкрили джокера?

У колодах чисел і візерунків є джокери. Якщо розкриєте **числового джокера**, ви зможете записати на свій лісовий підстилці **будь-яке число від 1 до 7**. У разі ж розкриття одного з **візерункових джокерів** ви зможете записати число у візерунку, що **відповідає розміру джокера**, але **без обмеження щодо кольору**.



3. Перевірте завдання

Коли всі гравці завершать етап записування чисел, слід перевірити, чи було виконано завдання. На **лісових підстилках різних видів** містяться різні **види завдань**. Докладніше про це написано в розділі *Картки лісової підстилки*.

У разі виконання завдання ви **негайно** отримуєте зображену під ним нагороду й маєте викреслити відповідне завдання. Якщо ви одночасно виконали декілька завдань, ви можете вибирати послідовність отримання нагороди.



Існує 3 типи нагород:



Мурахи-робітники: обводьте їх на своїй картці очок й використовуйте пізніше для зміни розкритих карток так, як вам потрібно.



Медова роса: обводьте медову росу на картці результатів й отримуйте по 1 очку за кожну росу наприкінці кожного раунду.

Увага: після того, як ви обвели всіх мурах-робітників чи медову росу на картці результатів, додаткові нагороди такого виду стають недоступні



Бонусні числа: вони дозволяють вам записувати додаткові числа. Негайно запишіть таке число на одній із ваших карток лісових підстилок відповідно до показаного візерунку. Ви можете змінювати бонусні числа, використовуючи мурах-робітників. Якщо ви не хочете або не можете записати розкрите число, натомість можна обвести мурашу-робітника на вашій **картці результатів**.

Увага: бонусні числа можна записувати на будь-яких картках лісової підстилки незалежно від того, з якої з них ви отримали нагороду.

Картка краплі води



Картка падалиці



Приклад:

- a** Клара виконала завдання з правого боку її картки падалиці, тож отримує зображену
- b** нижче нагороду. Вона обводить 2 мурах-робітників на картці результатів і може записати будь-яке число на великій коричневій картці візерунків. Клара записує число 7 угорі своєї карти падалиці.
- c** Зробивши це, вона також виконує завдання з лівого боку тієї ж картки й отримує ще одну нагороду. Вона обводить ще одного мураха-робітника й після цього може записати будь-яке число в картці з маленьким рожевим візерунком.
- d** Клара записує число 6 на своїй картці краплі води.

Після того, як усі отримають свої нагороди, розкрийте нові картку цифр і картку візерунків. Повторюйте вищезазначені кроки, поки не розкриєте всі картки. Раунд закінчується, коли гравці не мають карток, які можна розкрити.

Закінчення раунду

Наприкінці **першого** та **другого** раундів виконайте **перелічені** нижче кроки, а наприкінці **третього** раунду керуйтеся порадами в розділі *Закінчення гри*

1. Підрахуйте медову росу

Перевірте, скільки крапель медової роси ви обвели на своїй картці результатів. Запишіть кількість очок у крайньому лівому порожньому полі вашої таблиці результатів.



Важливо: не викреслюйте вашу медову росу після підрахунку очок! Вона зберігається впродовж усієї гри та приносить очки наприкінці **кожного** раунду.

2. Отримайте додаткову лісову підстилку

Витягніть **2** картки лісової підстилки й додайте **одну** з них до вашої лісової підстилки, а невикористану поверніть у коробку.



Граєте вперше?

У такому разі ігноруйте вищезазначений крок, а замість нього наприкінці **першого** раунду кожен гравець має взяти по **1** картці **гарбуза**, а наприкінці **другого** — **гриба**.



Картка гарбуза



Картка гриба

3. Перетасуйте колоди

Окремо перетасуйте колоди карток візерунків і цифр та покладіть їх посеред столу лицьовою стороною вниз. Після цього можна починати новий раунд.

Завершення гри

Гра завершується після **третього раунду**. Після цього востаннє підрахуйте свою медову росу.

Потім наمالюйте **найдовшу мурашину стежку** на кожній із ваших карток лісової підстилки, з'єднавши якомога більше суміжних комірок безперервною лінією. Кожну комірку лінія може перетинати лише один раз. Кожне наступне число в мурашиній стежці має бути **таким самим як попереднє або на 1 більше**. Кожна комірка вашої мурашиної стежки приносить вам **1 очко**.

Якщо на одній картці у вас виходять дві мурашиних стежки однакової довжини, наمالюйте лише одну з них.



Важливо: під час підрахунку очок за мурашину стежку **візерунки** ігноруються. Має значення лише те, скільки **комірок** складає стежка. У наведеному прикладі мурашина стежка складається з 8 комірок, тому приносить 8 очок!

Запишіть очки за мурашину стежку на кожній вашій картці лісової підстилки у квадратні комірки таблиці результатів, а потім підсумуйте, склавши очки за мурашині стежки й медову росу. Запишіть загальний рахунок у шестикутній комірці. **Переможцем** стає гравець із найбільшою кількістю очок! У разі нічиєї по очкам перемагає той, у кого більше обведених мурах-робітників. Якщо і тут нічия, перемога ділиться між цими гравцями.

Приклад розрахунку очок



Раунд 1



Раунд 2



Раунд 3

У **першому** раунді Клара зібрала 2 краплі медової роси, тож наприкінці раунду отримує 2 очки.

У **другому** раунді Клара збрала 0 крапель медової роси, тому наприкінці раунду в неї так і залишається 2 очки.

У **третьому** раунді Клара збрала 4 краплі медової роси. Сумарно вона має 6 крапель, тож наприкінці раунду в неї 6 очок.

Після цього Клара малює по найдовшій мурашиній стежці на кожній своїй картці лісової підстилки:



Картка
падалиці



Картка
гарбуза



Картка
краплі води



Картка
гриба

На **картці падалиці** мурашина стежка від 1 до 7 має довжину 14 комірок.

На **картці гарбуза** мурашина стежка від 4 до 7 складається з 12 комірок. Клара не може використати одну з двох цифр 7 на картці.

На **картці краплі води** мурашина стежка від 5 до 7 має довжину 9 комірок. Клара також змогла намалювати лінію такої ж довжини до рожевої цифри 6, але на кожній картці дозволяється лише одна стежка.

На **картці гриба** Клара не записала жодної цифри, але завдяки вже надрукованим на ній цифрам вона формує стежку довжиною 2 комірки.

Вона записує свої очки у відповідні комірки картки результатів і в підсумку набирає 47 очок.



Картки лісової підстилки

Усього в грі є 9 різних видів карток лісової підстилки. Кожен із них містить **різні завдання**, виконуючи які гравці отримують **нагороди**.

Увага: часто завдання вимагають від гравця записувати числа в певні комірки або візерунки на картках лісової підстилки. Для виконання таких завдань ці числа не обов'язково мають бути частиною мурашиної стежки!

Картки краплі води



Запишіть числа в усі комірці навколо 1/2/3 крапель води.

Картки падалиці



Запишіть числа в усі комірці в позначених ділянках падалиці.

Картки гарбуза



Запишіть числа у сусідніх 3/5/7 візерунках.

Картки гриба



Запишіть числа в обох комірках, сусідніх до 1/2/3/4 грибів.

Картки кістки



Запишіть числа в усіх комірках на позначеній лінії.

Картки ягоди



Запишіть однакове число 2/3/4/5 р. у різних візерунках цієї картки.

Картки голки



Запишіть числа в усіх комірках на позначеній лінії.

Особливе правило: отримувати нагороди на картці голки можна лише в правильному порядку. Виконувати завдання можна у довільному порядку, але отримувати — лише так, як зазначено. Наприклад, нагорода (2) отримується лише після отримання нагороди (1).

Приклад: на показаній у прикладі картці ви отримаєте нагороду (1), але не нагороду (3), оскільки не виконали завдання для нагороди (2).

Картки насіння



Запишіть одне з чисел, що вказані над певною нагородою, у візерунок, який відповідає цій нагороді. У такі візерунки можна вписувати й інші числа, але тоді ви не отримаєте нагороди.

Особливе правило: наприкінці гри усі комірки на картці насіння, незалежно від їхнього розташування, вважаються сусідніми, тож ви можете намалювати мурашину стежку, що перетинає всю картку.

Приклад: на наведеній тут картці насіння ви можете з'єднати комірки з цифрами 1, 2 і 3 в суцільну мурашину стежку.

Картки квітки



Запишіть цифри в таку кількість малих і великих візерунків, як показано над певною нагородою.

Особливе правило: на картках квітки **всі візерунки не мають кольору**. Тобто ви можете використовувати **великі й малі візерунки** будь-якого кольору для запису цифр у великих і малих візерунках відповідно.

Варіант гри «Нові сусіди»

Ви вже отримали деякий досвід і хочете збільшити взаємодію між гравцями? Якщо так, то поміняйте мурахоїдів в колодах цифр і візерунків на **попелицю й осу**.



Попелиця

Попелиця — це картка цифр. Під час її розкриття ігноруйте розкрити картку візерунку. Натомість можете **обвести двох мурах-робітників** на картці результатів або **викреслити двох мурах-робітників** і записати **будь-яке число в будь-якому візерунку** вашої лісової підстилки.



Оса

Оса — це картка візерунку. Під час її розкриття ігноруйте розкриті картки цифр. Натомість кожен гравець має додати осу на лісову підстилку гравця праворуч, а на одній із його карток великих чи малих візерунків намалювати лінії в комірках, що не мають цифр. Тепер на цьому візерунку сидить оса. Оса на великому візерунку рахується як одна оса.



Наприкінці кожного раунду **перед** підрахунком медової роси перерахуйте кількість ос на своїй лісовій підстилці й **викресліть** таку ж кількість **крапель медової роси** на картці результатів. Викреслена медова роса **не приносить гравцям очок**. Якщо кількість ос перевищує вашу кількість медової роси, просто викресліть усю росу.

Відлякування ос

Щоби відлякнути осу, напишіть число, вказане на візерунку, на якому сидить оса. Просто витріть лінії, а потім запишіть число на візерунку.

Важливо: якщо ви розкриєте осу **останньою картокою** в раунді, її ефект слід ігнорувати. Якщо ви **одночасно розкриєте осу й попелицю**, спочатку розігрується картка попелиці, а потім — осі.

Гра наодинці

Fantastic Trails чудово підходить як для компаній, так і для гри наодинці! При грі наодинці залиште попелицю й осу в коробці та додайте мурахоїдів у колоди цифр і візерунків. Решта правил незмінні.

Наскільки вдало ви зіграли?

Очки	Результат	Очки	Результат
0–25	Уперше в лісі?	46–50	Працьовита мураха
26–30	Шлейф вашого запаху десь зник	51–55	Слідую за запахом
31–35	Краще залишитися в гнізді	56–60	Досвідчений збиральник
36–40	Рівень личинки	61–65	Суперколонія
41–45	Тривожно, аж мурахи по шкірі	66+	Мурашина королева

