

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите **поле хранения** посередине игровой области. Оно используется для хранения участков **парковой зоны, вольеров и павильонов.**

2. Сложите стопками **парковые зоны** на предназначенные для них области. В игре используются все **туалеты** и **детские площадки**, но только по 4 **реки** и 4 **аллеи закусочных** на игрока (*оставьте все лишнее в коробке*). Точное количество указано на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков	1	2	3
Туалеты	10	10	10
Детские площадки	10	10	10
Аллеи закусочных	8	12	16
Реки	8	12	16

3. Отберите нужные павильоны. Число игроков определяет, павильоны с какой ценностью, указанной на белых ромбиках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*). Эта информация приводится на поле хранения и в следующей таблице:

Число игроков	1	2	3
Павильоны	2, 4, 6	2-6	все

Сложите стопками павильоны одинаковых форм на предназначенных для них областях. Разложите их в каждой стопке по их ценности: от наименьшей (*внизу*) к наибольшей (*вверху*).

**Пример:** При игре вдвоем в каждой стопке лежат павильоны с ценностью 6-4-2 (*сверху вниз*).



6. Перемешайте 12 **строительных площадок без входа** и сложите их в 2 равные стопки (*в каждой по 6 площадок*). Поместите их там, где до них легко дотянутся игроки. В каждой стопке должна оставаться видна только верхняя строительная площадка.

4. Выложите **вольеры** на предназначенные для них области. Используйте все участки, вне зависимости от числа игроков.

5. Разложите **медвежьи статуи** вдоль поля хранения в порядке увеличения ценности. Число игроков определяет, статуи с какой ценностью (*см. таблицу ниже*), указанной на золотых восьмиугольниках, используются в игре (*оставьте все лишнее в коробке*).

Число игроков	1	2	3
Медвежьи статуи	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3-14	все



7. Каждый игрок получает 1 случайную **строительную площадку с входом**. Выложите ее перед собой входом к себе (*символы на строительной площадке должны оказаться повернутыми к вам лицом*). Это начало вашего парка, который вам предстоит заполнить. (*Государственные флаги на входах в парк не влияют на игровой процесс.*)

8. **Первым игроком** становится тот, кто последним был в зоопарке. Либо выберите первого игрока случайным образом. Первый игрок получает **туалет**, второй – **детскую площадку**, третий тоже (*при игре вчетвером*) – **детскую площадку**, четвертый – **аллею закусочных**. Если играют только трое, то третий игрок получает **аллею закусочных** вместо детской площадки. Выложите полученный участок перед собой – это ваш запас.



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Право хода передается по часовой стрелке. Первый игрок начинает партию. Затем свой ход делает следующий игрок и так далее до конца игры (*см. стр. 5*). Ход игрока состоит из трех этапов:

**А. Разместить участок**

**Б. Применить эффекты символов**

**В. Поставить медвежью статую**

**А. Разместить участок**

Сначала вы **обязаны** разместить **один** участок из своего запаса в своем парке. Даже если у вас в запасе несколько участков, за один ход вы выкладываете только один из них. Если вы не можете этого сделать, вы **обязаны пропустить ход** (*см. «Пропуск хода» на стр. 4*). Существуют правила размещения участков:

- Участок **должен** размещаться на отмеченных клетках парка:

- вы **не должны** закрывать ямы (*в качестве напоминания они огорожены*);

- участок не может выступать за границы строительной площадки.

- (Однако его можно выложить сразу на 2 и более соседних строительных площадки);*

- участок **нельзя** поместить поверх другого участка.

- Участок должен граничить по **горизонтали** или **вертикали** (*но не по диагонали*) с 1 или несколькими уже выложенными участками. Лишь самый первый участок в игре может быть помещен в любое место вашего парка (*если это не нарушает другие правила размещения участков*).

- Вы можете как угодно **поворачивать** и **переворачивать** участок.

**Б. Применить эффекты символов**

Затем вы должны применить **эффекты символов**, которые вы только что накрыли участком. Если вы накрыли несколько символов, применяйте их эффекты в любой последовательности. Больше символов – больше новых участков. **В вашем запасе может быть сколько угодно участков.**



**Зеленая тачка**

Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа.



**Белый цементовоз**

Добавьте в свой запас верхний **павильон** (*павильон белых медведей, гобийских медведей, коал или панд*) из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны**. Если в какой-либо стопке больше не осталось участков, вы не можете взять участок этого типа. Белые ромбики на павильонах показывают, сколько очков вы за них получите.



**Оранжевый экскаватор**

Добавьте в свой запас верхний **вольер** из любой стопки с поля хранения. **Либо** добавьте в запас любой участок **парковой зоны** или **павильон**. Оранжевые пятиугольники на вольерах показывают, сколько очков вы за них получите.



**Строители**

Возьмите верхнюю **строительную площадку** из одной из двух стопок. Если одна из стопок закончилась, берите из второй. **Сразу же** добавьте новую строительную площадку к своему парку, соблюдая следующие правила:

- Новая строительная площадка должна граничить по горизонтали или вертикали с 1 или несколькими другими вашими строительными площадками. Стороны строительных площадок должны полностью примыкать друг к другу.
- Все символы на новой строительной площадке должны быть повернуты к вам лицом (*то есть к вам должны быть обращены нижние части символов*).
- Вы не можете добавить новую строительную площадку со стороны входа, и она не может быть ближе к вам, чем вход.

**Важное замечание!** Парк игрока может состоять не более чем из **4 строительных площадок**. Поэтому, закрыв своих четвертых строителей, вы не получаете новую строительную площадку!

**В. Поставить медвежью статую**

Наконец, проверьте, **заполнили ли вы строительную площадку** (*со входом или без*), – иначе говоря, удалось ли вам, выложив участок, закрыть все клетки (*кроме ямы*) одной из строительных площадок. Если да, возьмите **медвежью статую** с наибольшей ценностью из-под поля хранения и накройте ею яму на только что застроенной площадке. Если вы застраиваете несколько площадок за один ход, то возьмите по 1 статуе за каждую из них.

**Пропуск хода**

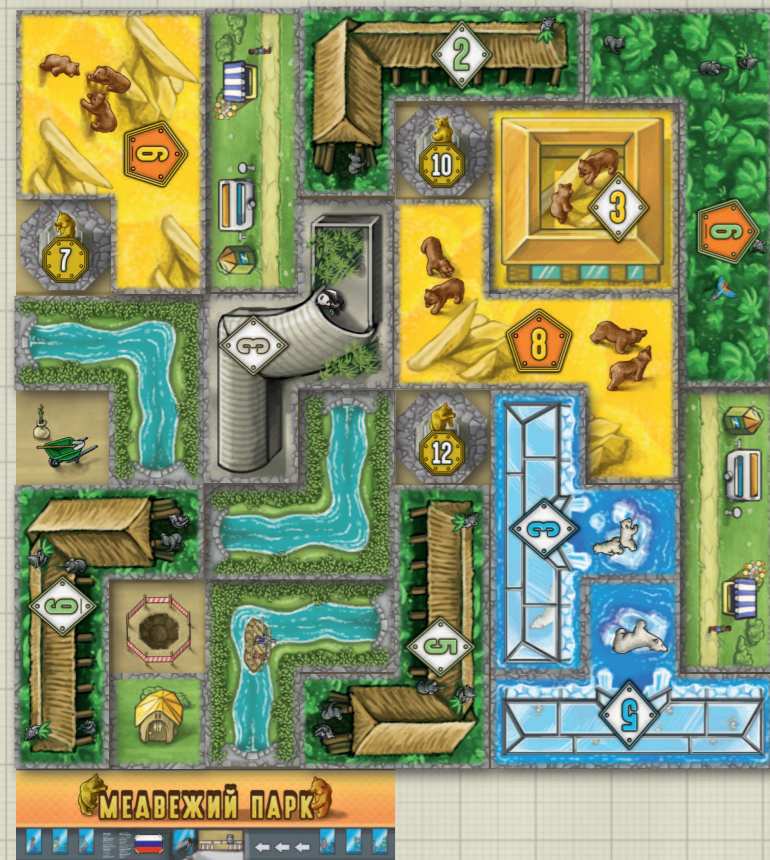
Если на вашем ходу у вас нет участков, которые вы могли бы разместить в своем парке, вы **обязаны пропустить ход**. Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (*детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных*) с поля хранения и **сразу же закончите ход**. Новый полученный участок вы сможете разместить только на своем следующем ходу.

**Вы не можете пропустить ход, если можете выложить участок.**



## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок полностью заполняет все свои 4 строительные площадки, остальные игроки делают по последнему ходу. Затем игра завершается, и игроки подсчитывают результаты. Подсчитайте суммарную ценность участков и медвежьих статуй вашего парка.



**Пример:** Изображенный парк (который не удалось закончить вовремя) приносит 76 очков.

Медвежьи статуи:  $12 + 10 + 7 = 29$  очков

Гобийские медведи:  $8 + 6 + 3 = 17$  очков

Коалы:  $6 + 6 + 5 + 2 = 19$  очков

Белые медведи:  $5 + 3 = 8$  очков

Панды:  $3$  очка  
76 очков

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. В случае ничьей претенденты на победу сравнивают суммарную ценность участков, оставшихся в их запасах (невыложенные участки). Побеждает тот, у кого она больше. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

## УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ. ДОСТИЖЕНИЯ

Опытным игрокам рекомендуется добавить в игру достижения, которые приносят дополнительные очки при выполнении определенных условий.

**Подготовка к игре.** Выберите **3 из 10 типов** достижений (случайным образом или по договоренности). В самый первый раз советуем выбрать достижения «Белые медведи», «Парковая зона» и «Павильоны».

В игре по 3 экземпляра каждого типа достижений, отличающихся ценностью. Сложите отдельными стопками все экземпляры достижений выбранных типов, они должны быть хорошо видны всем игрокам. Разложите достижения в каждой стопке в порядке уменьшения ценности (самые ценные – сверху).

При игре вдвоем уберите из каждой стопки наименее ценное достижение.

К каждому из ваших ходов добавляется четвертый этап:

### Г. Сделать достижение

Если вы выполняете требования одного или нескольких достижений, возьмите верхнее достижение из соответствующей стопки и выложите его перед собой. Вы можете получить **не более 1 достижения каждого типа**.

В конце игры добавьте суммарную ценность полученных достижений к своему результату.

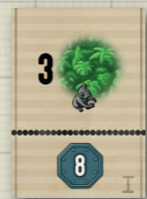
В игре вы найдете следующие достижения:



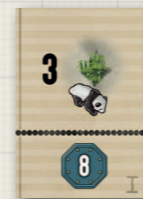
**Белые медведи** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с белыми медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



**Гобийские медведи** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с гобийскими медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



**Коалы** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с коалами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



**Панды** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с пандами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



**Парковая зона** (ценность: 9, 6, 3)  
Вы построили массив из 6 участков парковой зоны (детских площадок, туалетов, рек и/или аллей закусочных). Участки в массиве должны граничить между собой по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).



**Улица закусочных** (ценность: 9, 6, 3)  
В вашем парке есть линия (горизонтальная или вертикальная) из 3 продолжающих друг друга аллей закусочных.



**Река** (ценность: 10, 7, 4)  
В вашем парке есть 3 продолжающие друг друга реки.



**Вольеры** (ценность: 9, 6, 3)  
В вашем парке есть массив из 3 вольеров. Каждый участок в массиве должен граничить по горизонтали или вертикали (но не по диагонали) хотя бы с 1 другим участком массива.



**Павильоны** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть как минимум по 1 участку каждой из 4 уникальных форм павильонов. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



**Один медведь хорошо, а два лучше** (ценность: 10, 7, 4)  
За один ход вы помещаете не менее 2 медвежьих статуй на ямы только что застроенных площадок.

## Усложненный вариант. Ямы:

Вы можете заполнить до конца последнюю незаполненную строительную площадку, проигнорировав ограничения ямы и закрыв ее участком. Остальные игроки на **последнем ходу** также могут проигнорировать яму и при желании накрыть ее участком. Однако, закрывая яму строительной площадки, вы не получите медвежью статую за ее застройку.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Фил Уокер-Хардинг  
Редактор: Гжегож Ковеля  
Иллюстрации: atelier198  
Designer: Phil Walker-Harding

Издатель и разработчик хотели бы поблагодарить всех, кто тестировал игру и вычитывал ее правила, за их замечательную работу. Разработчик выражает особую благодарность Меридит Уокер-Хардинг, Крису Морфью, Тэвису Холлу, Лорен Эттард и Джо Хейсу.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин  
Редактор: Катерина Шевчук  
Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей  
Руководитель проекта: Филипп Кан  
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



\* Формально коалы не относятся к семейству медвежьих, но люди любят коал, поэтому мы решили поселить их в нашем парке.

Добрая строительная игра  
Фила Уокера-Хардинга  
для 2-4 участииков от 8 лет.  
Длительность партии: 30-45 минут

## МЕДВЕЖИЙ ПАРК

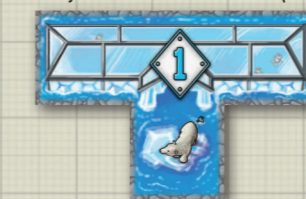
### ПРИНЦИП ИГРЫ

Медвежий парк – это будущее индустрии развлечений! Секрет успешного парка заключается в продуманном размещении павильонов, вольеров и участков парковой зоны, а также использовании каждого свободного пятка земли. Стройте вольеры и павильоны: они принесут победные очки (чем раньше вы их постройте, тем больше очков получите). Пользуйтесь помощью строителей: они дадут вам больше места для застройки. Когда один из игроков полностью застраивает парк, игра заканчивается, а тот, кто набирает больше всего очков, становится победителем.

### КОМПОНЕНТЫ



28 участков павильонов (с ценностью 1–7), включая:



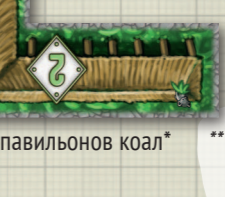
7 павильонов белых медведей



7 павильонов гобийских медведей\*\*



7 павильонов панд



7 павильонов коал\*

52 участка парковой зоны, включая:



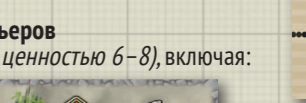
16 аллей закусочных



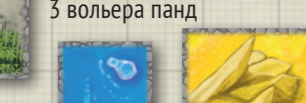
10 детских площадок



16 рек



30 достижений (для опытных игроков)



16 медвежьих статуй (с ценностью 1–16)



рубашка



12 участков вольеров (разных форм, с ценностью 6–8), включая:



3 вольера панд



3 вольера белых медведей



3 вольера гобийских медведей\*\*



3 вольера коал\*



1 поле хранения (для участков парковой зоны, вольеров и павильонов)



\*\* Гобийский медведь – подвид бурого медведя, обитающий в пустыне Гоби. Их отлично видно на желтых участках.



8



ВИДЕОПРАВИЛА