

8788



www.zvezda.org.ru

БОЛЬШАЯ ОХОТА



8+



2-4



15-30 мин.

© 2012, Dr. Reiner Knizia.
All rights reserved.

Автор игры Райнер Кница

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать в каменный век!
Славные были времена...
Огромные животные, сотрясая трубным ревом
окрестности, разгуливали по густым лесам.



Густые леса

Могучие мужчины проводили время за единственным
достойным занятием: ходили на охоту.



Пещерный
медведь



Гигантский
броненосец



Мамонт



Овцебык



Большегогий
олень



Птица Моа

Огромные животные

Несметные стаи юрких грызунов, словно живой
ковер, покрывали равнины.



Стая сусликов



Могучие мужчины

Могучих мужчин возглавляли мудрые и опытные
Вожди. Лучшие охотники племени.

Такие же, как и вы!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны отправлять своих охотников в леса. В нужный момент их должно оказаться больше, чем охотников соперника. Тот, кому это удастся, получит больше добычи (победных очков).

Для победы надо набрать **40 победных очков**.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Четыре племени охотников различаются по цветам шевелюр: блондины, брюнететы, шатены и рыжие. Каждый игрок должен решить, какое племя он выбирает. Игрок забирает фишки охотников и круглый жетон цвета выбранного племени и кладет перед собой. Также он получает 7 карточек охоты с рубашкой своего цвета. Это стоянка его племени. Фишки, карточки и жетоны племени, за которые никто не играет, уберите в коробку.

В центре стола положите Путь Охотника. На камень с цифрой «0» каждый игрок ставит свой круглый жетон.

Вокруг Пути Охотника разложите шесть густых лесов (смотрите картинку). Первые цифры на них должны возрастать по часовой стрелке. Жетон со стаей сусликов положите в лес, где обитает Броненосец (валун покрашен фиолетовой краской).

Стоянка Шатенов

Стоянка Блондинов



КАК ОХОТИТЬСЯ

Каждый ход игры разделен на несколько шагов:

1. Размещение охотников
2. Подсчет добычи
3. Лучший охотник
4. Завершение охоты

1. Размещение охотников

Каждый из игроков должен тайно от других выбрать **три из своих карточек охоты**. Выбранные карточки надо положить перед собой рубашкой вверх, а остальные отложить в сторону до следующего хода.

Все игроки одновременно открывают выбранные карточки.

Открытые карточки показывают, в какой лес отправятся охотники в этот ход: на каждой карточке изображено **животное**, обитающее в лесу. А **цвет** карточки совпадает с цветом краски, которой выкрашен валун в этом лесу, цифры на карточке соответствуют **цифрам** на валуне.



Игрок выбрал три карточки: с мамонтом, оленем и овцебыком. Значит, игрок должен поставить по одной фишке охотника в леса с мамонтом, овцебыком и оленем (красная, зеленая и синяя краска на валунах).

Игрок может отправить двух своих охотников в один лес. Для этого он должен выбрать **карточку с охотником** и положить ее вместе с одной из карточек с животными.

В какой лес отправятся два охотника, надо решить **до того**, как карточки будут открыты.



Игрок выбрал карточки овцебыка, медведя и охотника. Значит, его охотники пойдут в леса с медведем и овцебыком (желтая и зеленая краски на валунах). Карточку охотника игрок положил рядом с карточкой медведя. Значит, в лес с медведем (желтый валун) надо поставить две фишки охотников.

В ходе игры может сложиться ситуация, когда почти все охотники какого-то племени будут в лесах. Игрок, с чьим племенем такое произошло, должен выбирать столько карточек, сколько охотников осталось на стоянке.

Совет. Охотники отправляются в леса одновременно. Но, чтобы не возникло путаницы, ставьте свои фишки по очереди. Начните с самого старшего игрока и продолжайте по кругу по часовой стрелке.

2. Подсчет добычи

После того как все игроки отправили своих охотников в леса, надо **подсчитать добычу** в этот ход.

Охота происходит в том лесу, где находится стая сусликов. Посчитайте количество охотников каждого игрока в этом лесу. Победит в охоте то племя, чьих охотников будет больше. **Первая цифра**, нарисованная на валуне, покажет **размер добычи победителя**. То племя, чьих охотников меньше всего, не получит никакой добычи. Какую добычу получат остальные племена, можно узнать из таблицы.

Игроки, чьи племена получили добычу, должны передвинуть свои жетоны на Пути Охотника. На один шаг вперед за каждую единицу полученной добычи.

Стая сусликов в лесу с овцебыком. В нем пятеро рыжих охотников, брюнетов четверо, шатенов трое и два блондина. Цифры на валуне 4 - 3 - 2.

Племя рыжих победило. Они получают 4 очка. Брюнеты заняли второе место и получают 3 очка. Шатены на третьем месте с 2 очками. А блондины вернутся к своим женщинам с пустыми руками.

| Сколько племен в игре? | победа | 2-е место | 3-е место | 4-е место |
|---|--|---|---|-----------|
|  |  |  |  | Ничего |
|  |  |  | Ничего | ... |
|  |  | Ничего | ... | ... |



ПОБЕДА !!!
4 очка добычи

2-е место
3 очка добычи

3-е место
2 очка добычи

неудача...
никакой добычи

А если ничья?

Если первое место в охоте заняли несколько племен, то добычу каждого из них покажет вторая цифра на валуне. Остальные племена не получат ничего.

Если в игре только два племени, то при ничьей оба они останутся без добычи.

В лесу с медведем 4 блондина, 4 брюнета, 3 рыжих и 1 шатен.

Победу делят между собой блондины и брюнеты. Оба племени получают по 4 очка. Рыжие и шатены остаются ни с чем.



ПОБЕДА !!!
4 очка добычи
блондинам и брюнетам

неудача...
никакой добычи
рыжим и шатенам

3. Лучший охотник

Если **одержало победу** только **одно племя**, то оно может оставить в лесу своего охотника. Его фишка ставится на валун.

В следующий раз, когда это племя победит на охоте в другом лесу, оно получит дополнительную добычу.

Рядом с валуном в каждом лесу изображены суслики. Их количество – размер дополнительной добычи.



Три хода назад блондины победили в лесу с медведем. Они оставили своего охотника на валуне.

А в этот ход они победили в лесу с птицей Моа.

В этот ход добыча будет такая:

- 2 очка (за победу в этот ход);
- 1 очко (за суслика у валуна в лесу с медведем).

Награду за 3 сусликов в лесу с птицей Моа блондины получают, когда победят в другом лесу.

Если у племени есть несколько лучших охотников, то дополнительную добычу получают за каждого.

Новый лучший охотник выбирается каждый раз после окончания охоты. И пока в лесу снова не начнется охота, он сохраняет свой титул.

4. Завершение охоты

После того как добыча разделена, а лучший охотник забрался на валун, все охотники из этого леса **возвращаются** на свои стоянки.

Стая сусликов перемещается **по часовой стрелке** в следующий лес.



Если в лесу, куда прибежали суслики, на валуне оставался охотник, то он уходит в лес, чтобы охотиться вместе со всеми. Больше он не лучший охотник.

Игроки должны **забрать все карточки** охоты своего племени. На следующий ход игроки могут снова выбирать любые три из них.

Начинается новый круг игры.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра продолжается ход за ходом. Если после завершения очередного хода одно из племен наберет **40 или больше** победных очков, игра заканчивается.

Если два племени одновременно наберут 40 или больше очков, то побеждают те, у кого победных очков больше. Если же и в этом они равны, значит, они победили вместе.

ИНФОРМАЦИЯ



Мамонты (лат. Mammuthus) жили 5 миллионов лет назад в Европе, Азии, Африке и Северной Америке. Найдены многочисленные кости мамонтов на стоянках древнего человека. Исчезли примерно 5 тысяч лет назад.

Пещерные медведи (лат. Ursus spelaeus) появились около 300 тысяч лет назад. По строению скелета близки к бурому медведю. Обитали в лесистых местностях и на открытых равнинах. Наиболее распространенный вид жил в пещерах (отсюда название).



Овцебыки (лат. Ovibos moschatus) в плейстоцене обитали в обширных арктических районах Евразии и Северной Америки. Отлично приспособлены к обитанию в северных широтах. Живут стадами. Существуют по сей день.

Большерогие олени (лат. Megaloceros giganteus) существовали в плейстоцене и раннем голоцене. Отличались крупным ростом и огромными рогами (до 4 метров в размахе). Из-за размера рогов не могли обитать в лесах.



Птицы Моа (лат. Dinornithidae) обитали в Новой Зеландии. Не имели крыльев (и даже их рудиментов). Питались листьями, побегами, фруктами. По неподтвержденным свидетельствам отдельные представители встречались в конце XVIII – начале XIX века.

Гигантские броненосцы (лат. Glyptodon) появились в плиоцене в Южной Америке. Достигали почти 3 метров в длину. Имели толстый панцирь из сросшихся друг с другом пластинок. Он покрывал сверху все туловище. Голову защищал небольшой костный щит.

