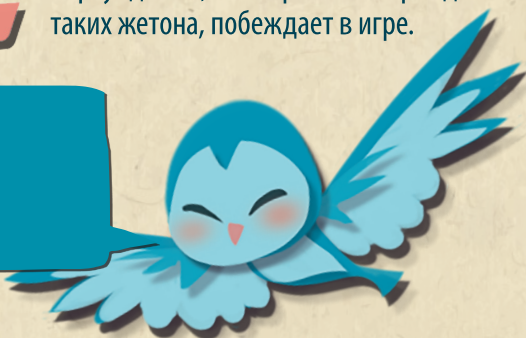




направление, и охотники. Не забывайте – в лесу прячется Серый Волк. Постарайтесь запомнить, какие деревья вы уже поворачивали.

Цель игры:

Игрок, который первым найдёт 3 корзинки с пирожками, получает жетон победных очков и выигрывает в раунде. Тот, кто первым соберёт два таких жетона, побеждает в игре.



Расстановка перед новым раундом:

Сядьте напротив друг друга. Перед началом каждого раунда необходимо расставить 30 деревьев.

Каждый игрок берёт свой комплект из 15 деревьев и размещает деревья картинкой к себе.

Это один комплект деревьев игрока



3 × корзины



2 × охотника



1 × волк



4 × пустых дерева



5 × указателей

Тот, кто последним ел пирожки, начинает раунд. Игрок, который проиграет, начнёт следующий раунд.

1. Размещение деревьев

Поочерёдно выставляйте по 1 дереву в центре стола, формируя единый лес, до тех пор пока запас деревьев не закончится. Выставляйте свои деревья так, чтобы видеть сторону с картинкой.

Обдуманно расставляйте свои деревья вперемешку с деревьями другого игрока, чтобы запутать его в лесу. Будьте внимательны и запоминайте, куда вы ставите свои пустые деревья.

Старайтесь не ставить деревья в линию!





Дерево без
картинки



2. Повернуть дерево

В ваш ход выберите и поверните дерево, затем изучите, что нарисовано на противоположной стороне.

Переворачивайте только те деревья, картинки которых вам не видны. В игре нет деревьев с картинками на обеих сторонах.



Какие бывают деревья?



Дерево пустое, картинки нет

Ход передаётся другому игроку.



Корзинка

Поздравляем, бабушка будет очень рада. Забирайте дерево себе. Помните, нельзя брать корзинки с пирожками, которые уже видны вам.

Серый волк

Пугает вас. Отдайте другому игроку 1 корзинку с пирожками **из леса**.



Указатель

Помогает не потеряться в лесу. Напоминает, что вы здесь уже были. Ход переходит другому игроку.



Охотник

Поможет найти путь среди деревьев. Немедленно поверните ещё одно дерево.

Старайтесь запомнить, какие деревья без картинки вы уже поворачивали, тогда искать корзинки будет легче.

Конец раунда

Первый, кто найдёт 3 корзинки, получит жетон победных очков с изображением бабушки. Для победы игроку достаточно собрать 2 жетона победных очков.



Конец игры

У вас есть два жетона победных очков? Вы сделали это! Вам удалось перехитрить Серого Волка и найти корзинки с пирожками в лесу! Поздравляем, вы победитель!



Иллюстратор: Валентина Москон
Графический дизайн: Carletto AG и Game Factory
Редактура: Рольф Мюттер
По лицензии: White Castle Games Agency