

Severnak Šuma

Jesen se bliži kraju, a životinje iz šume Severnak se pripremaju za zimu skupljajući i skladišteći hranu koja im je potrebna da bi dočekale proleće. Da biste pobedili u ovoj igri, treba da izgradite šumu, naselite je životinjama i obezbedite im njihovu omiljenu hranu!

Cilj igre

Severnak šuma je igra u kojoj postavljate karte i gradite puteve. Tokom svakog poteza, dodaćete po jednu kartu u svoju šumu veličine 4x4. Karte mogu prikazivati ili životinje ili šumske puteve na kojima se nalazi hrana. Potrebno je da napravite put za svaku životinju, vodeći računa da sakupljaju samo najbolju hranu.

Sadržaj igre

- ▶ 64 karte šume:
 - ▶ 45 karata puteva
 - ▶ 19 karata životinja
- ▶ 34 žetona:
 - ▶ 15 žetona jazbina
 - ▶ 15 žetona kapljica vode
 - ▶ 4 markera rezultata igrača
- ▶ 1 figura prvog igrača (pevac)
- ▶ 1 dvostrana tabla/staza za bodovanje



Priprema

Podelite karte u dva špila: karte puteva i karte životinja. Dobro promešajte svaki špil zasebno, licem nadole.

Nasumično dajte svakom igraču po 1 kartu životinje sa vrha špila. Svoju kartu stavite licem nagore ispred sebe.

Postavite tablu na sredinu stola, sa stranom životinja okrenutom nagore.



karte životinja



karte puteva

Postavite žetone jazbina iznad armadila, žetone kapljica vode iznad kože, a špil karata životinja iznad zeca.

Dajte svakom igraču marker u izabranoj boji.

Nasumično odredite ko prvi igra i tom igraču dajte figuru prvog igrača.

Razumevanje karata životinja

Karte životinja prikazuju sledeće:



- 1** Četiri vrste hrane koju životinje mogu skladištiti (bobice, gliste, jaja i orašasti plodovi) i koliko poena svaka vrsta hrane vredi za tu životinju.
- 2** Početak putanje te životinje.
- 3** Koliko poena sama životinja donosi ako se nalazi u vašoj šumi.
- 4** Koliko hrane ta životinja može da skladištiti.

Svaka životinja donosi poene na osnovu puta koji počinje na njenoj karti. Životinje skladište prvu hranu na koju naiđu duž svoje putanje, sve dok ne dostignu svoj maksimalni kapacitet — bez obzira na to koliko poena pojedine vrste hrane vrede.

Primer:

Lisica može da skladišti 3 hrane.

Skladišti prva 3 izvora hrane na koja naiđe duž svoje putanje: glistu (1 poen), orašasti plod (0 poena) i jaje (2 poena).

Ali nema mesta za drugo jaje ili drugu glistu — osim ako ne možete da proširite njenu sposobnost skladištenja hrane!



Tok igre

Igra se odvija kroz više rundi. U svakoj rundi, svaki igrač bira po 1 kartu koju će dodati u svoju šumu.

Kada šume svih igrača budu popunjene (16 karata), igra se završava.



Početak runde

Pre svake runde, postavite 4 karte ispod table: 1 kartu životinje ispod zeca i po 1 kartu putanje ispod svake druge životinje.

Zatim, igrač koji ima figuru prvog igrača započinje rundu, a igra se nastavlja u smeru kazaljke na satu.

Vaš potez

Tokom vašeg poteza, morate uzeti jednu od preostalih karata sa table i postaviti je u svoju šumu. Prilikom postavljanja karte, morate poštovati sledeća pravila:

Karta mora biti postavljena pored najmanje jedne druge karte koja je već u vašoj šumi. Vaša šuma mora biti raspoređena u kvadrat 4x4 — ne možete postaviti kartu izvan tog prostora.

Možete rotirati kartu (uključujući i karte životinja).

Ne morate da pratite postojeće putanje, i slepe ulice su dozvoljene.

Na istoj putanji nikada ne mogu biti 2 životinje.

Šta je putanja?

Putanja je niz od jedne ili više karata koje su povezane neprekinutom šumskom stazom. Putanja može imati neograničen broj krivina i skretanja, ali nikada ne može da se račva niti ukršta sa drugom putanjom.

Primer:

- ❶ Ne možete imati 2 životinje na istoj putanji!
- ❷ Ne možete postaviti kartu ovde jer ne bi stala u kvadrat 4×4!
- ❸ Ne možete postaviti kartu ovde jer karte moraju biti susedne!
- ❹ Možete postaviti kartu ovde, iako se putanja ne povezuje sa postojećom i stvara slepu ulicu.



Vratimo se na prethodni primer:

Lisica je povećala svoj kapacitet za skladištenje na 5. To znači da sada može da uskladišti svih 5 predmeta hrane koji se trenutno nalaze na njenoj putanji.

Takođe, prikupila je malo vode dok je tražila jaja i gliste. To znači da jaja sada vrede 3 poena, a gliste 2. Orašasti plodovi i dalje ne donose poene.

Lisica sada donosi ukupno 10 poena, u poređenju sa samo 3 poena od ranije!

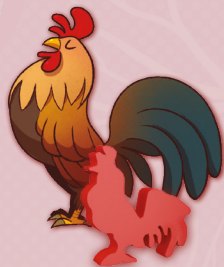
Uzimanje karte

Kada uzmete kartu, nemojte odmah dopunjavati tablu. Sledeći igrač će imati manji izbor.

Svaka karta koju uzmete pripada jednom od savetnika životinja: pevcu, armadilu, kozi ili zecu. Svaki savetnik vam donosi posebnu korist koja će biti važna za razvoj vaše šume.

Pevac

Pevac vam pomaže da se probudite rano sledećeg jutra kako biste prvi birali kartu. Kada uzmete kartu od pevca, takođe preuzimate figuru prvog igrača. Ako niko ne uzme kartu od pevca — što je moguće samo u igrama sa manje od 4 igrača — trenutni prvi igrač zadržava figuru. Igrač koji poseduje ovu figuru na kraju igre dobiće 1 dodatni poen.



Armadilo



Armadilo vas uči kako da kopate rupe kako biste mogli da skladištite više hrane. Kada uzmete kartu od armadila, takođe uzimate 1 žeton jazbine i postavljate ga na neku od svojih životinja. Ovaj žeton povećava kapacitet skladištenja te životinje za 1.

Koza

Koza vas uči kako da se bolje hidrirate. Kada uzmete kartu od koze, takođe uzimate 1 žeton kapljice vode i postavljate ga u jedan ugao jedne vaše karte životinje, pored jedne od 4 vrste hrane. Ovaj žeton povećava vrednost te hrane za tu životinju za 1. Na svaki ugao karte životinje može se postaviti najviše 1 žeton kapljice vode.



Zec

Zec je društvena životinja koja vam pomaže da dovedete nove životinje u svoju šumu. Jedini način da dobijete nove životinje jeste da uzmete kartu od zeca.



Kraj runde

Kada svi igrači uzmu po 1 kartu, runda se završava. Ako su ostale neke karte (samo u partijama sa 2 ili 3 igrača), odbacite ih. Zatim dopunite tablu postavljanjem 1 karte životinje ispod zeca i po 1 kartu puta ispod svake od preostalih životinja. Igrač koji drži figuru prvog igrača započinje novu rundu.

Kraj igre

Igra se završava čim svi igrači završe svoje šume u formatu 4×4 (sakupivši ukupno 16 karata). Proverite da li 2 karte životinja u vašoj šumi dele istu putanju. Ako je tako, izaberite sve osim jedne od njih koje ćete odbaciti — te životinje neće doneti poene.

Sada okrenite tablu na drugu stranu da biste koristili stazu za bodovanje. Prebrojte vaše poene, bodujući svaku životinju pojedinačno. Koristite marker svog igrača da pratite rezultat. Ne zaboravite da dodate i poene koje svaka životinja donosi sama po sebi (od 1 do 3)!

Igrač koji je završio igru sa **figurom prvog igrača dobija 1 dodatni poen.**

Pobeđuje igrač sa najviše poena! U slučaju izjednačenja, pobeđuje igrač koji je bliži onome ko je završio sa figurom prvog igrača (po redosledu poteza).



Primer bodovanja

Plava senica: Donosi 2 poena po jajetu i 1 poen po glisti; Može da skladišti 4 hrane: uzima 2 jaja i 2 gliste. Ukupno: 6 poena.

Veverica: Donosi 1 poen po orašastom plodu i 1 poen po glisti; Može da skladišti 5 hrane: uzima 1 glistu, 3 orašasta ploda i 1 bobicu. Ukupno: 4 poena.

Lisica: Donosi 3 poena po jajetu i 2 poena po glisti; Može da skladišti 5 hrane: uzima 2 gliste, 2 jaja i 1 orašasti plod. Ukupno: 10 poena.

Jazavac: Donosi 2 poena po glisti, 1 poen po bobici, 2 poena po jajetu i 1 poen po orašastom plodu; Može da skladišti 2 hrane: uzima 2 gliste. Ukupno: 4 poena.

Životinje: Jazavac (3), Lisica (2), Veverica (1), Plava senica (1). Ukupno: 7 poena.

Figura prvog igrača: 1 poen.

Ukupan rezultat: 32 poena.



Napredni režim za 2 igrača

Ako igrate partiju za 2 igrača i želite da igra bude nešto „bogatija“, možete koristiti sledeće izmene pravila:

Umesto šume formata 4×4, potrebno je da napravite šumu formata 8×4 (može biti vertikalna ili horizontalna).

Svaki igrač na početku igre dobija 2 nasumične karte životinja umesto 1. Postavite ih jednu pored druge. Možete ih slobodno rotirati.

U svakoj rundi uzimate po 2 karte: prvi igrač bira prvi, zatim bira protivnik. Prvi igrač zatim uzima treću kartu, a protivnik poslednju.

Zasluge

Autor igre: Rodrigo Rego

Ilustrator: Núria Aparício

Raspored elemenata: CeciRC

Lektura srpskog teksta: Aleksandra Maksimović

Urednik i developer: David Esbri



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Via Augusta 153, entl. 4. (mešusprat 4) 08021 - Barselona • **Devir Portugal, Lda.** Industrijska zona Brejos de Carreteiros, kancelarija 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br Telefon +55 11 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU), Italija • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.

Životinje



Hrčak



Jež



Jazavac



Dabar



Lisica



Plava svraka



Svraka



Krtica



Gavran



Sova



Miš



Bubojed



Veverica



Detlić



Prugasta
veverica



Plava senica



Divlja mačka



Patuljasti
oposum



Senica



Pevac



Armadiło



Koža



Zec

Ako želite da saznate više o nazivima svih životinja koje se pojavljuju na kartama, pogledajte ovaj QR kod.

