

## 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	2	3	4
Павильоны	2, 4, 6	2–6	все
Туалеты	10	10	10
Детские площадки	10	10	10
Аллеи закусочных	8	12	16
Реки	8	12	16



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), указанный на золотых восьмиугольниках, используются в игре (оставьте все лишнее в коробке).

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

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.



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.

- A. Разместить участок
- B. Применить эффекты символов
- C. Поставить медвежью статую

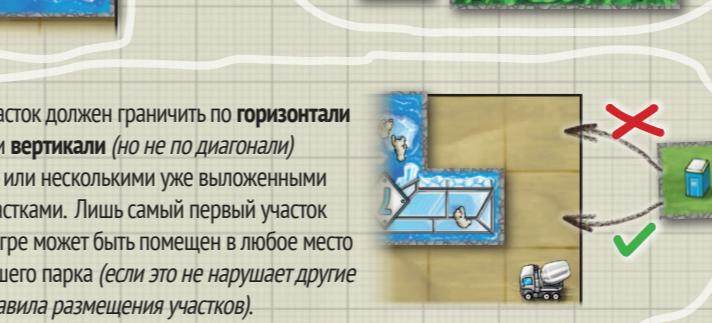
Сначала вы **обязаны** разместить **один** участок из своего запаса в своем парке. Даже если у вас в запасе несколько участков, за один ход вы выкладываете только один из них. Если вы не можете этого сделать, вы обязаны **пропустить ход** (см. «Пропуск хода» на стр. 4). Существуют правила размещения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

- 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 первый участник в игре может быть помещен в любое место вашего парка (если это не нарушает другие правила размещения участков).



## 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 ромбочки 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 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

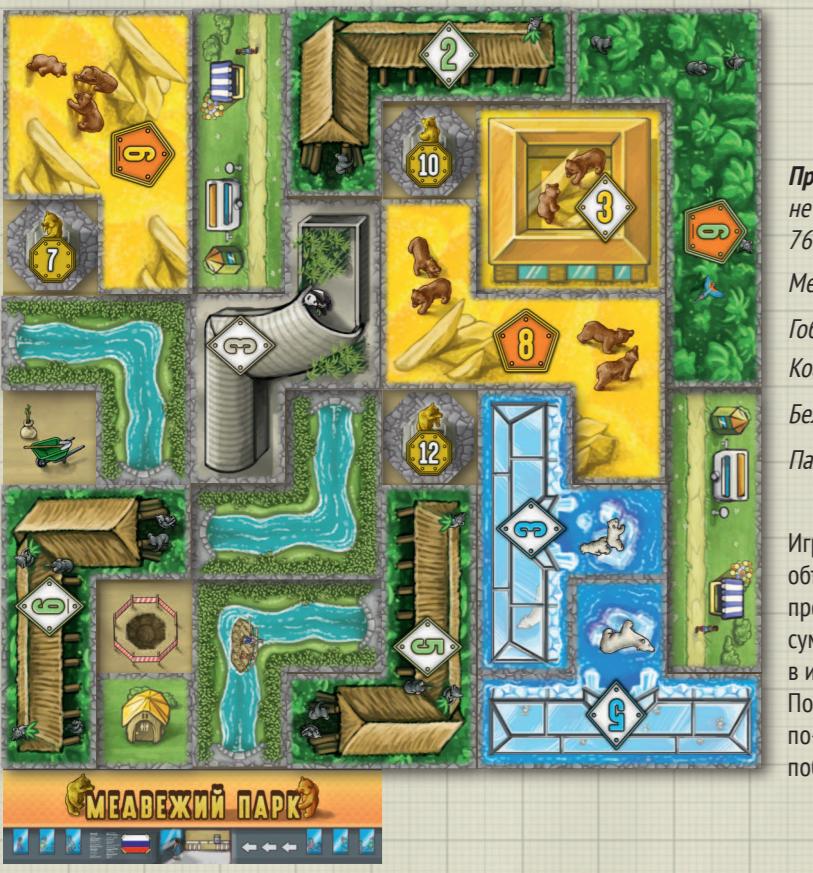
Если на вашем ходу у вас нет участков, которые вы могли бы разместить в своем парке, вы обязаны пропустить ход. Добавьте в свой запас любой участок **парковой зоны** (детскую площадку, туалет, реку или аллею закусочных) с поля хранения и **сразу же закончите ход**. Новый полученный участок вы сможете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

1

6

## 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  
Панда:  $3$  очка

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 столбами все экземпляры достижений выбранных типов, они должны быть хорошо видны всем игрокам. Разложите достижения в каждой строке в порядке уменьшения ценности (самые ценные – вверху).

При игре вдвоем уберите из каждой строки наименее ценное достижение.

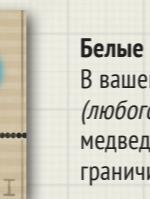
К каждому из ваших ходов добавляется четвертый этап:

### Г. Сделать достижение

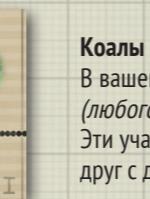
Если вы выполняете требования одного или нескольких достижений, возьмите верхнее достижение из соответствующей строки и выложите его перед собой. Вы можете получить не более 1 достижения каждого типа.

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

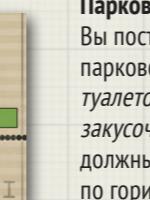
В игре вы найдете следующие достижения:



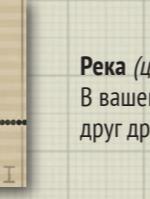
**Белые медведи** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с белыми медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



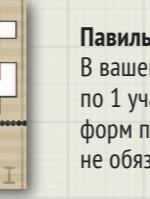
**Коалы** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с коалами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



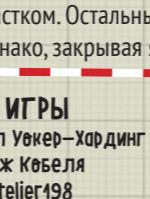
**Панда** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с пандами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



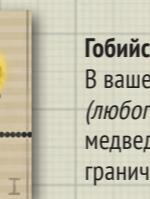
**Парковая зона** (ценность: 9, 6, 3)  
Вы построили массив из 6 участков парковой зоны (детских площадок, туалетов, рек и/или аллей закусочных). Участки в массиве должны граничить между собой по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).



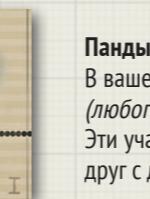
**Павильоны** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть как минимум по 1 участку каждой из 4 уникальных форм павильонов. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



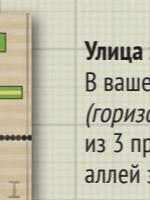
**Один медведь хорошо, а два лучше** (ценность: 10, 7, 4)  
За один ход вы помещаете не менее 2 медвежьих статуй на ямы только что застроенных площадок.



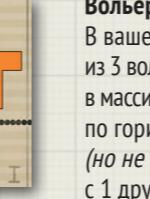
**Гобийские медведи** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с гобийскими медведями. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



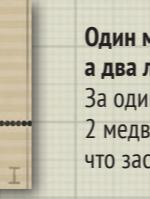
**Панда** (ценность: 8, 5, 2)  
В вашем парке есть 3 участка (любого размера) с пандами. Эти участки не обязаны граничить друг с другом.



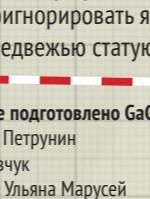
**Улица закусочных** (ценность: 9, 6, 3)  
В вашем парке есть линия (горизонтальная или вертикальная) из 3 продолжающих друг друга аллей закусочных.



**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.



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



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

\* 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 участников от 8 лет. Длительность партии: 30–45 минут

## МЕДВЕЖИЙ ПАРК

Медвежий парк – это будущее индустрии развлечений! Секрет успешного парка заключается в продуманном размещении павильонов, вольеров и участков парковой зоны, а также использовании каждого свободного пятака земли. Страйте вольеры и павильоны: они принесут победные очки (чем раньше вы их построите, 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.

## ВИДЕОПРАВИЛА



52 участка парковой зоны, включая:

10 туалетов

16 аллей закусочных

10 детских площадок

16 рек

30 достижений (для опытных игроков)

16 медвежьих статуй (с ценностью 1–16)

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

рубашка

3 вольера панд

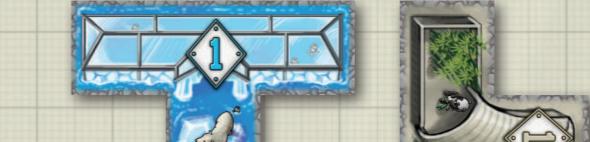
3 вольера белых медведей

3 вольера гобийских медведей\*\*

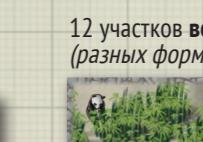
3 вольера коал\*



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



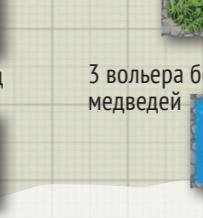
7 павильонов белых медведей



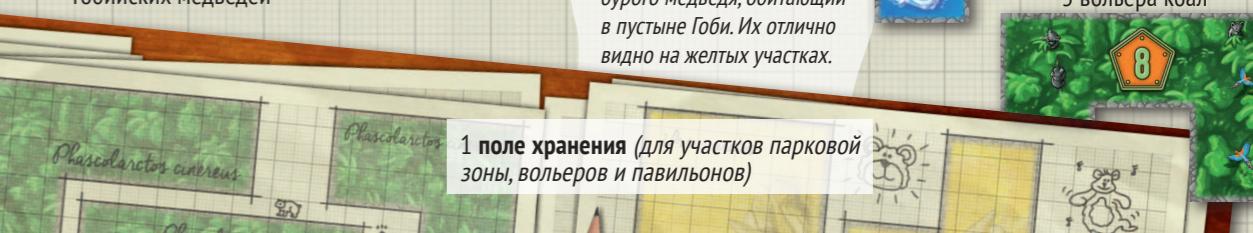
7 павильонов панд



7 павильонов коал\*



7 павильонов гобийских медведей\*\*



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.