

НЕ ОДИН В БЕРЛОГЕ

Правила игры

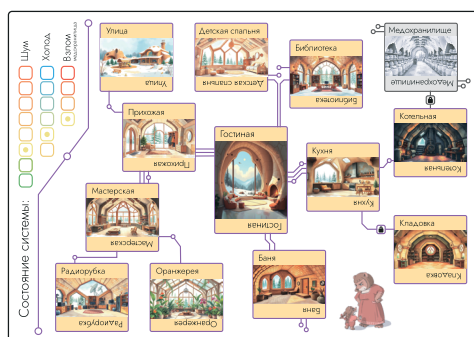
2-6 игроков, возраст: 8+, время игры: от 20 минут

Вводная

Мир «Берлоги» удивителен. Все медведи «Берлоги», начиная со зрелого возраста (19-20 лет), впадают в спячку на три зимних месяца, а пожилые медведи отдыхают и того дольше. Тем временем ответственность за порядок в доме и покой родителей ложится на плечи юных мишек.

В игре мы познакомимся с зимней жизнью медвежьего хутора: родители из нескольких семей собрали своих медвежат в одной просторной берлоге. Ребята вместе живут, учатся и работают по дому. Но среди них есть и те, кто любит побаловаться, рискуя при этом разбудить спящих родителей. В игре есть три вида шалостей: сильно шуметь, заморозить дом или взломать медохранилище — и каждую из них хочется довести до конца. Однако примерные мишки противостоят хулиганам. Посмотрим, кто одержит верх на тот раз!

Состав игры



игровое поле берлоги



100 карт действий медвежат:

3 карты каждого действия в локации,

8 универсальных карт каждого вида,

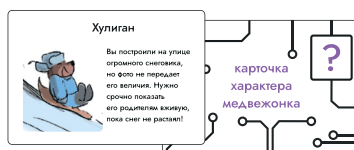
10 карт открытия комнаты



6 фишек медвежат



7 карточек открываемых локаций



6 карточек характеров медвежат



3 маркера шкал шалостей

Подготовка к игре

Разверните игровое поле. Поставьте маркеры шкал шалостей (шума, холода и взлома) в их начальные положения, отмеченные точкой. Поместите карточки закрытых комнат на соответствующие открываемые локации.

Выберите фигурки медвежат и поставьте их в **«Гостиную»**. Отберите карточки характеров по числу игроков, при этом рекомендуется уравнивать количество хулиганов и примерных медвежат (при нечетном числе игроков можно выбрать характер игры: чем больше хулиганов, тем игра агрессивнее). Для трех игроков предусмотрена специальная версия — вариация **«Трио»**. Втемную раздайте карточки характера: их нельзя вскрывать до конца игры. После этого взакрытую выдайте 6 карт действий каждому игроку.

Игру начинает самый младший игрок.

Порядок игры

Игроки ходят по часовой стрелке. Каждый ход игрок выбирает одно из пяти **действий** и выполняет его.

1. Открой комнату. В комнатах, оставленных детям на зиму, активным и любознательным медвежатам становится тесно. Вы можете самостоятельно открыть комнаты, на которых размещены закрывающие их карты, если они смежны с открытой комнатой. Чтобы это сделать, нужно сыграть с руки карту «открыть комнату», после чего с выбранной локации снимается закрывающая ее карта и в нее перемещается медвежонок игрока.

2. Работай по хозяйству. В каждой комнате есть занятия, которые повышают или понижают показатели шума и холода. Вы можете сыграть карту, соответствующую одной из открытых комнат. Для этого фишка вашего медвежонка сразу перемещается в нужную комнату. Нельзя перемещаться в закрытые комнаты и играть связанные с ними карты.

3. Мешай товарищам. Чтобы другие медвежата не портили ваши планы, вы можете сыграть карту «запереть в кладовке» или «вытолкнуть на улицу» на одном из других игроков, если его фишка-медвежонок находится с вами в одной комнате (подробности о картах «запереть в кладовке» и «вытолкнуть на улицу» см. в разделе «Особые правила для карт действий»).

4. Взламывай замки. Если дверь кладовки заперта, а вы находитесь в **«Кладовке»** или на **«Кухне»**, то примените карту «взломать замок», чтобы все медвежата, оказавшиеся в **«Кладовке»**, смогли из нее выйти (при этом освобожденные медвежата перемещаются в **«Гостиную»**). Вы также можете применить эту карту, если находитесь в **«Котельной»**, чтобы внести свой вклад по взлому замка **«Медоохранилища»**: в таком случае значение шкалы «Взлом медоохранилища» увеличивается на одно деление.

5. Учись. Чтобы не отвлекаться на посторонние вещи во время учебы, взакрытую сбросьте с руки одну любую карту (она не считается сыгранной).

Вы также можете один или два раза переместиться между соседними открытыми комнатами, чтобы немного проветрить голову.

После любого из этих действий, если колода еще не закончилась, доберите из нее столько карт, сколько не хватает до шести.

Особые правила для универсальных карт действий

Существуют следующие особенности при игре универсальных карт действий.

Карта **«взломать замок»** может быть сыграна только в одном из следующих случаев.

- Играется в **«Кладовке»** запертым медвежонок, чтобы выпустить всех запертых в кладовке медвежат (они перемещаются в **«Гостиную»**). Обратите внимание: будучи запертым в **«Кладовке»**, из универсальных карт можно играть только **«взломать замок»**.

- Играется на **«Кухне»**, чтобы выпустить всех запертых в кладовке медвежат (они перемещаются в **«Гостиную»**).

- Играется в **«Котельной»**, чтобы продвинуться во вскрытии медохранилища (значение шкалы «Взлом медохранилища» увеличивается на одно деление).

Карта **«вытолкнуть на улицу»** играется в любой комнате кроме **«Улицы»** и **«Кладовки»** при условии, что в комнате есть еще один медвежонок. Этот медвежонок немедленно перемещается на **«Улицу»** и не может ее покинуть в течение одного своего хода.

Карта **«запереть в кладовке»** играется в любой комнате кроме **«Кладовки»** при условии, что в комнате есть еще один медвежонок — этот медвежонок немедленно перемещается в **«Кладовку»**, где оказывается заперт. Медвежата не могут быть заперты в **«Кладовке»** более двух своих ходов подряд. Если перед третьим ходом одного из запертых медвежат дверь все же не взломана, то аварийная система автоматически открывает **«Кладовку»** и выпускает всех попавших в нее медвежат в **«Гостиную»**. В **«Кладовке»** медвежата, страдая от безделия, занимаются учебой с особым рвением: выбирая в свой ход учебу, они могут сбросить с рук до двух карт.

Карта **«открыть комнату»** может открыть любую комнату на карте (при этом медвежонок перемещается в нее). Обратите внимание: **«Радиорубку»** или **«Оранжерею»** можно открыть только тогда, когда открыта **«Мастерская»**.

Окончание игры и условие победы

Игра заканчивается при выполнении одного из двух условий.

- Хотя бы одна из шкал шалостей дошла до максимального значения: **побеждают медвежата-хулиганы**.

- В колоде и на руках у кого-то из игроков закончились карты действий: **побеждают примерные медвежата**.

Вариация «Трио» для 3 игроков

Даже если окружающие не разделяют вашу позицию, вы отказываетесь отступать от своих взглядов и готовы трудиться вдвойне для достижения целей!

В этой вариации игры есть следующие особенности.

- Медвежонок (примерный или хулиган), оказавшийся в меньшинстве, выполняет действие после хода каждого из двух остальных игроков.

- Каждый из двух медвежат одинакового характера может переместиться в одну из смежных комнат непосредственно перед началом своего хода.

Перед началом игры из двух карточек характеров наугад выберите одну: этот мишка будет один против двоих. Доберите третью карточку медвежонка с характером, отличным от выбранного, и случайно раздайте карточки игрокам. Альтернативно игроки могут выбрать себе характер самостоятельно.

В последующих партиях вариации «Трио» меняйтесь так, чтобы за мишку с отличным от других характером мог поиграть каждый.

Автор идеи: Алексей Федосеев

Игра издана по заказу Кружкового движения в рамках проекта НКФП (Национальной киберфизической платформы) «Берлога» в издательстве настольных игр viaVUCA ООО «Полюс-НТ»

Руководитель издательства: Алена Просекина

Директор по производству: Дарья Цивилева

Арт-директор: Александра Куставинова

Дизайн: Алексей Федосеев, Алена Просекина, Екатерина Малинкина, Константин Дубков, Артём Сергеев

Благодарим за участие в разработке и тестировании Полину Дятлову, Ирину Просекину, Екатерину Малинкину, Елену Филипенко

Версия: 1.0.1

© ООО «Полюс-НТ», 2025 год.



берлога