






THE GAME

Players are Squirrels. All summer long, they hide nuts and fruits in hollow tree trunks, hoping they can retrieve them comes winter, provided they can remember where they hid them! Each turn therefore yields 2 phases, summer and winter. During the summer, the squirrels hide their food, in other words play their cards. In wintertime, they search the trees to try and find it. The best fed Squirrel at the end of the game is the winner!

SET UP



› Place the red border cards back in the box. They will be used in the « Bountiful Summer » variatio.

› Place the **Tree** cards in a horizontal line, in ascending order from left to right. The number of trees must exceed the number of players by 1. Place the yellow **Squirrel** cards sporting the same numbers underneath the Trees . As the hand plays, the **Food** cards will be placed by the players, in a column below the **Tree and Squirrel** cards.

› Place the following number of **Moon** tokens on the Tree furthest to the right :

- 2 players: 7 tokens
- 3 players: 6 tokens
- 4 players: 5 tokens

› Move immediately one of these tokens on the yellow **Squirrel card** just below.

› Shuffle the blue **Squirrel** cards and give one randomly, face up, to each player. The remaining card is set aside for now. The numbers on the **Squirrel** cards set the order for the first hand (or year), the missing number is skipped.

› The last player for the hand receives **2 Moon tokens,** the other players receive 1 each. The remaining tokens are set aside above the trees.

› Shuffle the **Food** cards to obtain a draw deck, cards face down.

3 players set up



CONTENTS

- Illustrated rules
- 80 food cards
- 10 Squirrel cards (5 yellow - 5 blue)
- 5 Tree Tiles
- 15 Moon tokens

Depending on the number of players

› 2 players use only the Tree and Squirrel cards numbered 1 to 3, 3 players use cards 1 to 4, 4 players use all cards.

› 2 players will discard the Food cards with a 3+ symbol.

PLAYING THE GAME

Squirrels live their lives according to the seasons. So each round symbolizes one year, a winter follows a summer, and a whole game is played during the lifespan of a generation of squirrels.

ORDER OF PLAY

In both summer and winter phases, the Order of Play is set by the **Squirrel** cards, the missing rank being skipped. Therefore, in a 3 player game, if players have number 1, 3 and 4 Squirrel cards, number 1 is played first, then 3 and 4 and so forth.

A. Dealing cards

At the beginning of the first round, the Food cards are shuffled and each player takes 5.

The following rounds, each player gets 3 new cards in order to remain with 5 cards in hand.

B. Summer: Stock up on food

In turn and in the order set by the **Squirrel** cards, each plays a **Food** card below 1 of the **Trees** according to the following rules:

- **Food Cards** are arranged in columns below each Tree.
- There cannot be more than 3 Food cards below 1 **Tree.**
- Cards are placed **face up** unless players use one of their **Moon** tokens. Then the **Food** card is played face down and the moon token used is set on top of it.

Players continue this way, playing in turn **Food** cards until each has played 3 cards, with only 2 remaining cards in hand.

C. Winter: Retrieve the Food

In turn and in the order set by the **Squirrel** cards, players take:

- All the Food cards stocked below a tree.
- The **Moon tokens** which happen to be on the **Food** and/or the **Squirrel** card, as well as the Moon tokens represented on the top of the Food cards (drawn from the stock pile).



- The **Squirrel** card placed underneath the tree. Players then return their old **Squirrel** card (yellow if they take a blue one, blue if they take a yellow).



Players arrange the **Food** cards they collected in front of them, face up visible to all, adding to the ones collected during previous rounds.



If a player gets a **Predator** card, it must be applied and discarded immediately.



When all players have collected a column of cards,

- The **Food cards** of the remaining column are discarded, keeping the cards face down unrevealed. If they had **Moon** tokens on them, those are also discarded.
- If the last column has not been collected, the **Moon** token on the squirrel is also discarded.
- The uncollected **Squirrel** card is set aside, and the **Squirrel** cards just returned by the players are placed below the matching trees, for the next round. A **Moon** token is picked from the **last Tree** and placed on the last **Squirrel**.





Moon Tokens

Moon tokens allow for **Food cards** to be played **face down.** The used token is then placed on the face down card, and will be collected by whoever harvests the cards on the column.

Players who collect the last column of cards, the one farthest to the right, also take the **Moon** token on the **Squirrel**.

If a players has more than **3 Moon tokens**, the ones in excess must be discarded.

The discarded Moon tokens stay in the game, they are set aside with the rest.

END OF GAME

The game ends when no Moon Token remains on the Last Tree at the end of a round. A game therefore takes 7 rounds for 2 players, 6 for 3 players and 5 for 4 players. This is about how long a Squirrel lives!

Players then add their **2 remaining cards** to their face up cards. Those are the only cards they can play directly in front of them.

These cards have to be played (their effect can be applied in the order you choose), in the order set by the Squirrels gathered during the last round. This order may be important because of the impact of specific Predator cards.

Players count their points according to the cards in front of them, taking into account the Berries and Mushroom cards. The player with the most points wins the game.







8+ | 2-4 | 30-40 min

LE JEU

Les joueurs sont des écureuils. Tout au long de l'été, ils cachent noix et fruits secs dans des arbres creux, espérant pouvoir les retrouver l'hiver venu, si tant est qu'ils se rappellent où ils les ont cachés. Chaque tour de jeu est donc composé de 2 phases, été et hiver. En été, les écureuils cachent la nourriture, c'est à dire jouent leurs cartes. En hiver, ils retournent aux arbres pour tenter de la retrouver. Le vainqueur est l'écureuil le mieux nourri à la fin de la partie.

INSTALLATION



› Retirez du jeu les cartes avec un bord rouge. Elles serviront dans la variante « Été Riche ».

› Placez les cartes **Arbre** en une rangée horizontale, en ordre croissant de gauche à droite. Il doit y avoir un arbre de plus que de joueurs. Placez en dessous des arbres les cartes **Écureuil** jaunes de mêmes numéros. Au cours de la partie, les cartes **Nourriture** seront placées par les joueurs, en colonne, en dessous des cartes **Arbre et Écureuil.**

› Placez sur l'Arbre le plus à droite - celui au numéro le plus élevé - un certain nombre de jetons **Lune** :

- 2 joueurs : 7 jetons
- 3 joueurs : 6 jetons
- 4 joueurs : 5 jetons

› Déplacez immédiatement l'un de ces jetons sur l'**Écureuil** jaune juste en dessous.

› Mélangez les cartes **Écureuil** bleues et donnez-en une, au hasard, face visible, à chaque joueur. La carte restante est mise de côté pour l'instant.

CONTENU

- Règles illustrées
- 80 cartes Nourriture
- 10 cartes Écureuils (5 jaunes et 5 bleues)
- 5 tuiles Arbres
- 15 jetons Lune

Suivant le nombre de joueurs

› À 2 joueurs on n'utilise que les cartes **Arbre** et **Écureuil** numérotées de 1 à 3, à 3 joueurs les cartes de 1 à 4, à 4 joueurs on utilise toutes les cartes.

› À 2 joueurs les 2 cartes **Nourriture** portant un symbole **3+** sont retirées du jeu.

Les numéros des cartes **Écureuil** déterminent l'ordre de jeu de la première manche, ou année, le numéro manquant étant sauté.

› Le dernier joueur de la manche reçoit **2 jetons lune**, les autres joueurs 1 chacun. Les jetons restants constituent une réserve placée au-dessus des arbres.

› Mélangez les cartes **Nourriture** pour former une pioche, face cachée.

Mise en place à 3 joueurs



TOUR DE JEU

La vie des écureuils est rythmée par les saisons. Chaque manche correspond donc à une année, un été suivi d'un hiver, et l'ensemble de la partie à la vie d'une génération d'écureuils.

ORDRE DE JEU

Dans les deux phases, été puis hiver, l'ordre du tour est indiqué par les cartes **Écureuil**, le rang manquant étant sauté. Ainsi, dans une partie à 3, si les joueurs ont les cartes Écureuil 1, 3 et 4, c'est 1 qui joue en premier, suivi de 3 puis de 4, et ainsi de suite.

A. Distribution des cartes:

Au début de la première manche, les cartes **Nourriture** sont mélangées et on en distribue 5 à chaque joueur.

Au début des manches suivantes, on distribue 3 cartes supplémentaires à chacun pour porter sa main de nouveau à 5 cartes.

B. Été : stocker la nourriture

Chacun à son tour, dans l'ordre des cartes Écureuil, joue une **carte Nourriture** sous un des **Arbres** en respectant les règles suivantes :

- Les **cartes Nourriture** sont disposées en colonnes en dessous de chaque **Arbre**.
- Il ne peut y avoir plus de **3 cartes Nourriture** sous un **Arbre**.
- Les cartes sont jouées **face visible** sauf si le joueur utilise l'un de ses jetons **Lune**. Dans ce cas, la carte **Nourriture** est jouée face cachée et le jeton Lune dépensé est placé dessus.

On poursuit ainsi, chacun à son tour jouant une carte **Nourriture** jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 cartes, et qu'il reste à chacun 2 cartes en main.

C. Hiver : récupérer la nourriture

Chacun à son tour, dans l'ordre des cartes **Écureuil**, prend :

- **Toutes** les **cartes Nourriture** se trouvant sous un arbre.
- Les **jetons Lune** éventuellement présents sur les cartes **Nourriture** et/ou sur la carte **Écureuil,** ainsi que ceux représentés en haut des **cartes Nourriture** (pris de la réserve).



- La carte **Écureuil** placée en dessous de l'arbre. Le joueur rend alors son ancienne carte **Écureuil** (la jaune s'il prend la bleue, la bleue s'il prend la jaune).



Le joueur dispose face visible devant lui, bien visible de tous, les cartes **Nourriture** qu'il a récupérées, les ajoutant à celles des manches précédentes.



Si un joueur récupère une carte **Prédateur**, il doit en appliquer l'effet **immédiatement** et la défausser.

Après que tous les joueurs aient pris une colonne de cartes,

- Les **cartes Nourriture** de la colonne restante sont défaussées, sans révéler celles qui étaient cachées. Les jetons **Lune** qui s'y trouvaient éventuellement sont également défaussés.
- Si la dernière colonne n'a pas été prise, le jeton **Lune** sur l'écureuil est aussi défaussé.
- La carte **Écureuil** non prise est mise de côté, et les cartes **Écureuil** que les joueurs viennent de rendre sont placées sous les arbres correspondants, pour la manche suivante. Un jeton **Lune** est pris sur le **dernier Arbre** et placé sur le dernier **Écureuil.**



Jetons Lune

Les jetons Lune permettent de jouer des cartes **Nourriture face cachée.** Le Jeton dépensé est alors placé sur la carte face cachée, et sera récupéré par le joueur qui prendra éventuellement les cartes de cette colonne.

Si un joueur prend la dernière colonne de cartes, la plus à droite, il prend également le jeton **Lune** qui se trouve sur l'**Écureuil.**

Un joueur ne peut pas avoir plus de **3 Jetons Lune**, et doit donc défausser les jetons en excédent.

Les jetons Lune défaussés ne quittent pas le jeu, ils retournent dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque, à la fin d'une manche, il ne reste plus de jeton **Lune** sur le **dernier Arbre**. Une partie dure donc 7 manches à 2 joueurs, 6 manches à 3 joueurs, 5 manches à 4 joueurs. C'est à peu près le nombre d'années de vie d'un écureuil.

Les joueurs ajoutent alors à leurs cartes face visible les **2 cartes** qu'il leur reste en main. Ce sont les seules cartes qu'un joueur peut jouer directement devant lui.

Jouer ces cartes est obligatoire (appliquer leur effet dans l'ordre que vous désirez), et se fait dans l'ordre déterminé par les écureuils récupérés à l'issue de la dernière manche. Cet ordre peut être important pour l'effet de certaines cartes Prédateur.

Chaque joueur calcule alors son score en fonction des cartes qu'il a devant lui, sans oublier de tenir compte des cartes **baies** et **champignons.** Le vainqueur est celui ayant le score le plus élevé.









EINLEITUNG

Die Spieler verkörpern Eichhörnchen, die den Sommer über Nüsse und getrocknete Früchte in Bäumen verstecken. Nach Wintereinbruch hoffen sie, sich an die Verstecke zu erinnern und diese wiederzufinden. Jede Spielrunde gliedert sich deshalb in zwei Phasen: Sommer und Winter. Im Sommer verstecken die Eichhörnchen Futter, indem sie ihre Futterkarten ausspielen. Im Winter kehren sie zu den Bäumen zurück und hoffen, das Futter wiederzufinden. Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen, und wer am meisten gefuttert hat, gewinnt die Partie.

SPIELVORBEREITUNG

› Die Karten mit einem roten Rand werden aussortiert. Ihr benötigt sie in der Variante «Ertragreicher Sommer».



› Die **Bäume** werden in aufsteigender Reihenfolge in einer waagerechten Linie ausgelegt. Die Anzahl der Bäume entspricht der Spieleranzahl plus 1. Direkt unterhalb jedes Baums wird eine rote Eichhörnchenkarte der gleichen Nummer ausgelegt. Im Spielverlauf werden **Futterkarten** senkrecht in einer Spalte unter den **Bäumen** und **Eichhörnchen** ausgelegt («**Auslage**»).

› Auf dem Baum mit der höchsten Nummer werden **Mondchips** platziert:

- Bei 2 Spielern 7 Mondchips,
- bei 3 Spielern 6 Mondchips und
- bei 4 Spielern 5 Mondchips.

› 1 dieser Mondchips wird auf das blaue **Eichhörnchen** unterhalb verschoben.

INHALT

- 1 Spielregel
- 80 Futterkarten (Futter und Feinde)
- 10 Eichhörnchenkarten (5 gelbe und 5 blaue)
- 5 Bäume
- 15 Mondchips

Benötigte Bäume und Eichhörnchenkarten

› Bei 2 Spielern die Nummern 1-3, bei 3 Spielern die Nummern 1-4 und bei 4 Spielern die Nummern 1-5.

› Bei 2 Spielern werden die beiden **Futterkarten** mit der Aufschrift **3+** entfernt.

› Die gelben **Eichhörnchenkarten** werden gemischt und an jeden Spieler zufällig 1 offen ausgeteilt. Die übriggebliebene Karte wird vorübergehend beiseitegelegt. Die Nummern der **Eichhörnchenkarten** entsprechen der Spielerreihenfolge in Runde 1; die fehlende Nummer wird ausgelassen.

› Der letzte Spieler der 1. Runde erhält **2 Mondchips**, alle anderen erhalten je 1. Die übrigen Mondchips werden als Vorrat oberhalb der Bäume bereitgelegt.

› Die **Futterkarten** werden verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.

Spielaufbau bei 3 Spielern



SPIELRUNDE

Das Leben der Eichhörnchen wird durch die Jahreszeiten geprägt. Jede Spielrunde entspricht 1 Lebensjahr, Sommer und Winter, und das gesamte Spiel dem Leben einer Generation quirliger Eichhörnchen.

SPIELERREIHENFOLGE

In den beiden Phasen Sommer und Winter geben die **Eichhörnchenkarten** die Spielerreihenfolge vor. (Fehlende Zahlen werden dabei übersprungen.)

Beispiel: Wurden im 3-Spieler-Spiel die Eichhörnchenkarten 1, 3 und 4 ausgeteilt, beginnt Spieler Nr. 1 gefolgt von Nr. 3 und Nr. 4 etc.

A. Futterkarten austeilen

Zu Beginn der ersten Spielrunde werden die **Futterkarten** gemischt und an jeden Spieler 5 ausgeteilt.

Zu Beginn der folgenden Runden erhält jeder Spieler 3 Futterkarten dazu, um seine Kartenhand wieder auf 5 zu ergänzen.

B. Sommer: Futtervorräte bilden

Reihum beginnend mit der niedrigsten Eichhörnchennummer spielt jeder Spieler reihum genau 1 **Futterkarte** in die **Auslage** gemäß folgender Regeln:

- Die Auslage der **Futterkarten** wird spaltenweise unterhalb der **Bäume** und Eichhörnchenkarten gebildet.
- Eine solche Spalte besteht **aus max. 3 Futterkarten.**
- Die Futterkarten werden offen in die Auslage gespielt. Ausnahme: Gibt der Spieler 1 seiner **Mondchips** aus, wird die **Futterkarte** verdeckt ausgespielt und der Mondchip daraufgelegt.

Auf diese Weise spielt jeder reihum weitere **Futterkarten** aus, bis jeder 3 Karten in der Auslage platziert hat und nur noch 2 in seiner Hand hält.

C. Winter: Futter einsammeln

In aufsteigender Reihenfolge der Spieler-**Eichhörnchen** wählt jeder einen beliebigen Baum und nimmt unterhalb davon:



- alle **Mondchips**, die sich evtl. auf **Eichhörnchen-** und **Futterkarten** befinden (aus dem Vorrat),
- die **Eichhörnchenkarte** und
- alle **Futterkarten**.



Schließlich gibt der Spieler seine (gelbe) **Eichhörnchenkarte** zurück (bzw. am Ende der Runden 2, 4 und ggf. 6 seine blaue).



Gesammelte **Futterkarten** aller Spielrunden legen die Spieler offen nebeneinander vor sich aus. Nimmt ein Spieler eine **Feindkarte**, wird ihre Sonderfunktion sofort ausgeführt und die Karte abgeworfen.

Jeder Spieler hat sich nun 1 Kartenspalte genommen.

- Die **Futterkarten** der übriggebliebenen Spalte kommen zusammen mit evtl. darauf liegenden **Mondchips** (ggf. unbesehen) aus dem Spiel.
- Wurde die letzte Spalte nicht genommen, wird auch der auf dem Eichhörnchen liegende **Mondchip** entfernt.
- Die nicht genommene **Eichhörnchenkarte** wird beiseite gelegt, und die soeben von den Spielern zurückgegebenen **Eichhörnchenkarten** werden unter den numerisch zugehörigen **Bäumen** für die **Folgerunde** ausgelegt.



Mondchips

Ein Mondchip erlaubt **das verdeckte Ausspielen einer Futterkarte**. Der eingesetzte **Mondchip** wird im Sommer auf die verdeckte Futterkarte gelegt und ggf. im Winter zusammen mit ihr eingesammelt.

Wählt ein Spieler die letzte Spalte rechts außen, erhält er ebenfalls den **Mondchip** der **Eichhörnchenkarte**.

Ein Spieler kann max. **3 Mondchips** vorrätig haben und muss überzählige ungenutzt abwerfen.

Abgeworfene Mondchips werden nicht aus dem Spiel entfernt sondern in den Mondchip-Vorrat zurück gelegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn zum Rundenende auf dem letzten **Baum** kein **Mondchip** mehr verblieben ist. Eine Spielrunde dauert folglich 7 Runden zu zweit, 6 Runden zu dritt und 5 Runden zu viert. Dies entspricht ungefähr der tatsächlichen Anzahl an Lebensjahren eines Eichhörnchens.

Die Spieler müssen ihre beiden verbliebenen Handkarten zu ihrer Auslage hinzufügen (setzt ihre Sonderfunktion in beliebiger Reihenfolge ein), und zwar in aufsteigender Reihenfolge der am Ende dieser Schlussrunde eingesammelten Eichhörnchennummern, denn bei manchen Feindkarten ist die Spielerreihenfolge relevant.

Dies ist das einzige Mal, dass Handkarten direkt in die eigene Auslage gespielt werden. Abschließend ermittelt jeder Spieler anhand all seiner Karten (inkl. der Beeren- und Pilzkarten) seine Gesamtpunktzahl.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.



8+ | 2-4 | 30-40 min

IL GIOCO

I giocatori sono degli scoiattoli. Durante l'estate, nascondono noci o frutta secca nelle cavità degli alberi, sperando di poterle ritrovare all'arrivo dell'inverno, facendo in modo di ricordarsi dove hanno nascoste le cibarie. Ogni turno di gioco è composto da due fasi, estate e inverno. In estate gli scoiattoli nascondono gli alimenti, cioè giocano le loro carte. Durante l'inverno tornano dagli alberi per tentare di ritrovarli. Vincerà lo scoiattolo che avrà più cibo al termine della partita.

PREPARAZIONE



› Si escludono le carte con il bordo rosso. Verranno usate nella variante "Estate Ricca".

› Si piazzano le carte **Albero** in una disposizione orizzontale, in ordine crescente da sinistra a destra. Deve esserci un albero in più del numero di giocatori. Sotto agli alberi si piazzano le carte **Scoiattolo** gialle che riportano lo stesso numero. Durante la partita le carte Cibo vengono piazzate dai giocatori, in colonna, sotto le carte **Albero** e **Scoiattolo**.

› Sull'albero più a destra, quello di valore più alto, si piazzano un certo numero di gettoni **Luna**:

- in 2 giocatori: 7 gettoni
- in 3 giocatori: 6 gettoni
- in 4 giocatori: 5 gettoni

› Si sposta subito uno di questi gettoni sullo Scoiattolo giallo che sta sotto.

› Si mischiano le carte **Scoiattolo** blu e si distribuiscono a caso a ciascun giocatore, rivelandone la faccia. La carta che avanza per il momento viene messa da parte. I numeri delle carte **Scoiattolo** determinano l'ordine in cui si giocherà nella prima manche, saltando il numero che manca.

› L'ultimo giocatore del turno riceve **due gettoni Luna**, gli altri ne ricevono uno a testa. I gettoni che avanzano costituiscono una riserva che viene messa sotto gli alberi.

› Si mischiano le carte **Cibo** e il mazzo si colloca a faccia in giù.

Preparazione per 3 giocatori



CONTENUTO

- Regolamento illustrato
- 80 carte Cibo
- 10 carte Scoiattoli (5 gialle e 5 blu)
- 5 tessere Alberi
- 15 gettoni Luna

Preparazione secondo il numero dei giocatori:

› In 2 giocatori si utilizzano le carte **Albero** e **Scoiattolo** numerate da 1 a 3; in 3 giocatori le carte da 1 a 4; in 4 giocatori si utilizzano tutte le carte.

› In 2 giocatori le due carte Cibo che hanno valore 3+ vengono rimosse dal gioco.

TURNO DI GIOCO

La vita degli scoiattoli è scandita dal ritmo delle stagioni. Ogni turno corrisponde a un anno, un estate è seguita da un inverno e la partita nel suo insieme ricalca la vita di una generazione di scoiattoli.

ORDINE DEL GIOCO

Nelle due fasi, estate e poi inverno, la sequenza del turno è indicata dalle carte **Scoiattolo**, e la fila non prevista viene esclusa. Così nella partita in 3, se i giocatori hanno le carte Scoiattolo 1, 3 e 4, è l'1 che gioca per primo, seguito dal 3 e poi dal 4; e così di seguito.

A. Distribuzione delle carte

All'inizio della prima manche, le carte **Cibo** vengono mischiate e se ne distribuiscono 5 a ciascun giocatore.

All'inizio delle successive manches, si distribuiscono 3 carte supplementari a ciascuno in modo che tutti abbiano in mano 5 carte.

B. Estate: mettere da parte il cibo

Ciascuno al suo turno, seguendo l'ordine delle carte Scoiattolo, gioca una carta **Cibo** sotto uno degli Alberi rispettando le seguenti regole:

- Le carte **Cibo** vengono disposte in colonna sotto ciascun **Albero**. Non ci possono essere più di 3 carte **Cibo** sotto un albero.
- Le carte vengono messe in gioco a **faccia scoperta** eccetto il caso in cui il giocatore usa uno dei suoi gettoni **Luna**. In questo caso, la carta **Cibo** viene giocata a faccia in giù e il gettone Luna usato viene messo sopra.

Si continua così, giocando a turno ciascuno una carta **Cibo** finchè ogni giocatore avrà giocato 3 carte, restando con solo 2 carte in mano.

C. Inverno: ricuperare il cibo

Al proprio turno, seguendo l'ordine delle carte **Scoiattolo**, ciascun giocatore prende:

- T**utte le carte Cibo** che sono sotto un albero.
- I **Gettoni Luna** che fossero eventualmente presenti sulle carte **Cibo** e/o sulla carta **Scoiattolo**, come pure quelli rappresentati in alto sulle carte Cibo (prelevate dalla riserva).



- La carta **Scoiattolo** posta sotto l'albero. A questo punto il giocatore restituisce la sua precedente carta **Scoiattolo** (sarà la gialla se prende la blu o la blu se prende la gialla).



Il giocatore dispone davanti a sé e a faccia in su, ben visibili da tutti, le carte **Cibo** che ha ricuperato, aggiungendole a quelle delle precedenti manches.



Se un giocatore ricupera una carta **Predatore**,deve applicarne l'effetto subito e poi scartarla.



Dopo che i giocatori avranno preso una colonna di carte,

- le **carte Cibo** della colonna che residua, vengono scartate, senza scoprire quelle che erano nascoste. I gettoni **Luna** che eventualmente fossero là, vengono scartati anch' essi.
- se l'ultima colonna non è stata presa, il gettone **Luna** sullo scoiattolo viene scartato anch' esso.
- la carta **Scoiattolo** non prelevata viene messa da parte, e le carte **Scoiattolo** che i giocatori avranno restituito sono messe sotto gli alberi corrispondenti, per essere in gioco nella manche successiva. Un gettone **Luna** viene preso **dall'ultimo albero** e posto sull'ultimo **Scoiattolo**.



Gettoni Luna

I gettoni Luna consentono di giocare delle carte **Cibo a faccia in giù.** Il gettone messo in gioco viene quindi posto sopra la carta posta a faccia in giù ed eventualmente sarà ricuperato dal giocatore che prenderà le carte di questa colonna.

Se un giocatore prende l'ultima colonna di carte, quella più a destra, prende anche il gettone **Luna** che si trova sullo **Scoiattolo**.

Un giocatore non può possedere più di 3 **Gettoni Luna** e perciò deve scartare quelli che ha in eccesso.

I gettoni Luna scartati non sono fuori gioco, ma restano nella riserva.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando, al termine di una manche, non restano più gettoni **Luna** sull'**ultimo Albero**. Perciò una partita in 2 giocatori dura 7 manches, in 3 giocatori 6 manches e 5 manches in 4 giocatori. Sono circa gli anni di vita di uno scoiattolo.

A quel punto i giocatori aggiungono alle loro carte scoperte anche le **due carte** che restano a loro in mano. Soltanto queste possono essere messe in gioco da un giocatore davanti a sé.

Giocare queste carte è obbligatorio (si applica il loro effetto nell'ordine che si preferisce) e questo avviene secondo l'ordine determinato dagli scoiattoli ricuperati nel corso dell'ultima manche. Quest'ordine può essere importante alla luce degli effetti di certe carte Predatori.

A quel punto ogni giocatore calcola il suo punteggio secondo le carte che ha davanti a sé, senza dimenticare di conteggiare le carte **bacche** e **funghi**. Chi avrà il punteggio più alto sarà il vincitore.










EL JUEGO

Los jugadores son ardillas que durante todo el verano han ido almacenando provisiones en los agujeros de los árboles para recuperarlas cuando llegue el invierno. ¡Pero para ello deberán recordar dónde las escondieron!

Cada ronda de juego tiene 2 fases: verano e invierno. Durante el verano las ardillas esconden provisiones en los árboles, es decir, juegan sus cartas de comida en ellos. Cuando llega el invierno será el momento de recogerla intentando recordar qué hay en cada uno. ¡La ardilla mejor alimentada al final del juego será la ganadora!

PREPARACIÓN

› Coloca las cartas con borde rojo en la caja. Estas serán utilizadas en la variante de juego «Verano fructífero».



› Se colocan las cartas de árbol formando una línea horizontal en orden ascendente de izquierda a derecha. El número de árboles en juego debe superar al de jugadores en uno. Se pone cada carta de ardilla amarilla debajo del árbol que tenga su mismo número. A medida que se vaya jugando, las cartas de comida se colocarán formando una columna bajo cada carta de árbol.

› Se coloca el siguiente número de contadores de luna en el árbol situado más a la derecha:

- 2 jugadores: 7 contadores
- 3 jugadores: 6 contadores
- 4 jugadores: 5 contadores

› Una vez colocados los contadores, se mueve uno sobre la ardilla amarilla que se encuentra justo debajo.

CONTENIDO

- Reglas de juego
- 80 cartas de comida
- 10 cartas de ardilla (5 amarillas y 5 azules)
- 15 marcadores de luna
- 5 fichas de árbol

Según el número de jugadores:

› En partidas de 2 jugadores se usan sólo las cartas de árbol y las cartas de ardilla numeradas del 1 al 3. En partidas de 3 jugadores usan las cartas del 1 al 4 y con 4 jugadores juegan todas las cartas.

› Con 2 jugadores se descartan las cartas de comida marcadas con un **3+** antes de empezar a jugar.

› El resto de contadores se coloca en una pila aparte para cogerlos según marquen las cartas de comida durante la partida.

› Se mezclan las cartas de ardilla azul y se da una al azar bocarriba a cada jugador. La carta sobrante se deja de lado por el momento. Los números en la carta de ardilla establecen el orden para la primera ronda (o año), saltándose el número eliminado.

› El jugador que tiene el último turno recibe 2 contadores de luna y los otros 1 cada uno. Los contadores restantes se dejan aparte.

› Finalmente, se mezclan las cartas de comida para formar la pila de robo con las cartas bocabajo.

Preparación para 3 jugadores



CÓMO SE JUEGA

Las estaciones marcan el ritmo de vida de las ardillas. Así, cada ronda simboliza un año. Tras el invierno llega el verano y una partida completa representa la vida de una generación de ardillas.

FASES DEL JUEGO

Tanto en verano como en invierno, el turno de juego se define por las cartas de ardilla saltándose la carta eliminada. Así, en una partida de 3 jugadores si se han repartido de las cartas de ardilla 1, 3 y 4 el 1 es el primer jugador, luego va el 3 y luego el 4.

A. Reparto de cartas

Al principio de la primera ronda se mezclan las cartas de comida y cada jugador toma 5.

En las siguientes rondas, cada jugador coge 3 nuevas cartas para tener siempre 5 en la mano.

B. Verano. Almacenar comida

Por turno y en el orden marcado por las cartas de ardilla, cada jugador juega una carta de comida debajo de uno de los árboles siguiendo las siguientes reglas:

- Las cartas de comida se colocan en columnas debajo de cada árbol.
- No puede haber más de tres cartas debajo de un árbol.
- Las cartas se colocan bocarriba a no ser que el jugador use uno de sus contadores de luna. Entonces la carta se juega bocabajo y el contador de luna utilizado para ocultarla se coloca sobre ella.
- Los jugadores continúan jugando sus cartas de comida por turno hasta que han jugado 3 cartas y sólo les quedan 2 en la mano.

C. Invierno. Buscar comida

Por turno y siguiendo el orden marcado por las cartas de ardilla los jugadores cogen:

- Todas las cartas de comida almacenadas bajo un árbol a su elección.
- Los contadores de luna que haya en la comida y/o la carta de ardilla de ese árbol, así como los contadores de luna que muestren las cartas de comida en su parte superior (se cogen de los dejados aparte).



- La carta de ardilla colocada debajo del árbol. Inmediatamente después de hacerlo los jugadores devuelven su antigua carta de ardilla (azul si han cogido una amarilla, amarilla si han cogido una azul).



Cada jugador ordena las cartas de comida que ha conseguido delante de él de forma que sean visibles para todo el mundo añadiendo las que ha conseguido a las que ya tenía de rondas anteriores.



Si un jugador se lleva una carta de depredador, ésta debe ser jugada al momento y después descartase.

Cuando todos los jugadores han cogido una columna de cartas de un árbol:

- Las cartas de comida de la columna sobrante se descartan, dejándose bocabajo sin revelar. Si había algún contador de luna en ellas, se descarta también.
- Si la columna que no ha sido cogida es la del último árbol, el contador de luna que se encuentra en la ardilla se descarta también.
- La carta de ardilla que ha quedado por coger se aparta y las cartas de ardilla que han sido devueltas por los jugadores se colocan debajo de los árboles correspondientes para la próxima ronda. Se coge un contador de luna del último árbol y se coloca sobre la última ardilla.



Contadores de luna

Los contadores de luna permiten jugar cartas de comida bocabajo. Al usar un contador de luna, se deja sobre la carta en la que se utiliza y se lo quedará el jugador que coja las cartas de ese árbol.

Cuando un jugador coge las cartas del árbol situado más a la derecha, coge también el contador de luna que tiene la ardilla.

Si un jugador tiene 3 contadores de luna, deberá descartar los que coja de más. Los contadores descartados continúan en juego y se colocan aparte con el resto.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando no queda ningún contador de luna en el último árbol al final de una ronda. Así un juego dura 7 rondas para 2 jugadores, 6 para 3 jugadores y 5 para 4 jugadores. ¡Este es el tiempo de vida de una ardilla!

Cuando acaba el juego los jugadores añaden sus dos cartas restantes a su reserva de alimentos. Estas cartas son las únicas cartas que ellos pueden jugar directamente en su reserva de comida.

Estas dos cartas deben jugarse también (su efecto puede aplicarse en el orden que el jugador elija) siguiendo el orden establecido por las ardillas durante la última ronda. Este orden es importante debido al efecto de algunas cartas de depredador.

Los jugadores cuentan los puntos conseguidos con sus cartas de frutos y de setas. El jugador con más puntos gana del juego.














O JOGO

Os jogadores são Esquilos. Durante todo o verão eles terão que esconder frutos secos em troncos ocos de árvores, na esperança de os poderem recuperar assim que chegue o inverno – mas para isso terão que se lembrar do seu esconderijo! Cada turno é composto por duas fases: o verão e o inverno. Durante o verão, os esquilos escondem os seus alimentos, ou seja, jogam as suas cartas. No inverno, eles procuram as árvores na esperança de os encontrarem. No final do jogo, o Esquilo que melhor se alimentar é o vencedor!

PREPARAÇÃO



› Retira do jogo as cartas com margens vermelhas. Elas utilizam-se na variante «Verão Fértil».

› Coloca as cartas de **Árvore** numa linha horizontal, de forma crescente da esquerda para a direita. O número de árvores deve ser maior do que o número de jogadores por 1. Coloca as cartas dos **Esquilos** amarelas pela mesma ordem, por baixo das cartas de Árvore. À medida que o jogo avança, as cartas de **Alimento** são colocadas pelos jogadores numa coluna abaixo das cartas de **Árvore** e de **Esquilo**.

› Coloca o seguinte número de peças de Lua na árvore mais à direita:

- 2 jogadores: 7 peças
- 3 jogadores: 6 peças
- 4 jogadores: 5 peças

› Move de seguida uma dessas peças para a carta amarela de **Esquilo** em baixo.

CONTEÚDO

- Regras ilustradas
- 80 cartas de Alimento
- 10 cartas de Esquilo (5 amarelas e 5 azuis)
- 5 Peças de Árvore
- 15 peças de Lua

Dependendo do número de jogadores:

› Com 2 jogadores usam-se apenas as cartas de Árvore e de Esquilo numeradas de 1 a 3; com 3 jogadores as cartas numeradas de 1 a 4; com 4 jogadores usam-se as cartas todas.

› Com 2 jogadores descartam-se as cartas de Alimento que tenham o símbolo **3+**.

› Baralha as cartas azuis de **Esquilo** e, de forma aleatória, dá uma carta virada para cima a cada jogador. A carta que sobrar é colocada de lado por agora. Os números nas cartas de **Esquilo** estabelecem a ordem de jogo para a primeira ronda (ou ano), salta-se o número que faltar.

› O último jogador recebe duas **peças de Lua** enquanto que os restantes recebem uma. As peças que sobrarem são colocadas numa reserva à parte, perto das árvores.

› Baralha as cartas de **Alimento** e coloca-as viradas para baixo.

Preparação para um jogo com 3 jogadores



COMO JOGAR

Os Esquilos vivem as suas vidas de acordo com as estações do ano. Portanto, cada ronda simboliza um ano, em que o inverno vem a seguir ao verão e o jogo é jogado durante a vida duma geração de esquilos.

ORDEM DE JOGO

Tanto nas fases de verão como de inverno, a Ordem de Jogo é determinada pelas cartas de **Esquilo**, saltando a posição que faltar. Portanto, numa partida para 3 jogadores, se estes tiverem as cartas de Esquilo 1, 3, e 4, o que tiver o 1 joga em primeiro, depois o 3 e depois o 4.

A. Distribuição de cartas:

No início da primeira ronda, as cartas de Alimento são baralhadas e cada jogador vai buscar 5. Nas rondas seguintes, cada jogador vai buscar 3 cartas de forma a ter sempre 5 cartas na mão.

B. Verão: armazenar os alimentos:

À vez e pela ordem determinada pelas cartas de Esquilo, cada jogador joga uma **carta de Alimento** por baixo duma das **Árvores** de acordo com as seguintes regras:

- As **cartas de Alimento** são dispostas em colunas por baixo de cada **Árvore**.
- Não pode haver mais do que 3 **cartas de Alimento** debaixo duma **Árvore**.
- As cartas são colocadas **viradas** para cima a não ser que um jogador use uma das suas peças de **Lua**. Nesse caso, a carta de **Alimento** é jogada virada para baixo e a peça de Lua é colocada por cima dessa carta.

Os jogadores continuam a jogar à vez as suas cartas de **Alimento** até que cada um tenha jogado 3 cartas, restando na sua mão apenas 2 cartas.

C. Inverno: recuperar os alimentos:

À vez e na ordem determinada pelas cartas de **Esquilo**, os jogadores pegam em:

- **Todas** as **cartas de Alimento** que estejam debaixo duma árvore.
- Todas as **peças de Lua** que possam estar em cima da carta de **Alimento** e / ou de **Esquilo**, tal como as peças de Lua representadas em cima das **cartas de Alimento** (retiradas da reserva).



- A carta de **Esquilo** colocada por baixo da Árvore. Os jogadores devolvem posteriormente a carta de **Esquilo** que tinham em sua posse anteriormente (amarela se pegarem numa azul, azul se pegarem numa amarela).



Os jogadores organizam as cartas de **Alimento** que recolheram à sua frente, viradas para cima e visíveis para todos os jogadores, juntando-as às outras de rondas anteriores.



Se um jogador tiver pegado numa carta de **Predador**, então essa carta deve ser resolvida e descartada de seguida.

Quando todos os jogadores tiverem pegado numa coluna de cartas,



- As **cartas de Alimento** da coluna que restar são descartadas, mantendo por revelar as cartas que estão viradas para baixo. Se as cartas tiverem peças de **Lua**, estas são descartadas.
- Se a última coluna não tiver sido recolhida, a peça de **Lua** no Esquilo também é descartada.
- A carta de **Esquilo** que restar é posta de lado, e as cartas de **Esquilo** que tiverem sido devolvidas pelos jogadores são colocadas por baixo da Árvore correspondente para a próxima ronda. Uma peça de **Lua** é retirada da **última Árvore** e colocada no último **Esquilo**.



Peças de Lua

As peças de Lua permitem que as **cartas de Alimento** sejam jogadas **viradas para baixo**. A peça usada é depois colocada sobre a carta virada para baixo e será recolhida pelo jogador que pegar nas cartas dessa coluna.

Os jogadores que recolhem a última coluna de cartas, a coluna mais à direita, também recolhem a peça de **Lua** que está em cima do **Esquilo**.

Se um jogador tiver mais do que **3 peças de Lua**, as que sobrarem terão que ser descartadas.

Essas peças continuam em jogo mas voltam para a reserva.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando não restar nenhuma peça de **Lua** na última **Árvore**, no fim duma ronda. Por isso, um jogo dura 7 rondas com 2 jogadores, 6 rondas com 3 jogadores e 5 rondas com 4 jogadores. Estes são os anos de vida dum Esquilo.

Os jogadores juntam depois as **duas cartas** que restam às cartas viradas para cima (aplicar os seus efeitos na ordem que desejares). Essas serão as únicas cartas que os jogadores poderão jogar para a sua frente. Estas cartas terão que ser jogadas pela ordem determinada pelos Esquilos recolhidos na última ronda. Esta ordem pode ser importante por causa do impacto de cartas de Predator específicas.

Os jogadores contam os pontos de acordo com as cartas que têm à sua frente, tendo em conta as cartas de **Bagas** e de **Cogumelos**. O jogador que tiver mais pontos ganha o jogo.










HET SPEL

De spelers zijn eekhoorns. Gedurende de zomer verbergen ze noten en droge vruchten in holle bomen, in de hoop dat ze die zullen terugvinden eenmaal de winter gekomen is, als ze tenminste onthouden waar ze verborgen zijn. Elke spelronde bestaat dus uit 2 fasen, de zomer en de winter. In de zomer verbergen de eekhoorns het voedsel, dat wil zeggen dat ze hun kaarten spelen. In de winter keren ze terug naar de bomen om het voedsel terug te vinden. De winnaar is de eekhoorn die aan het einde van het spel het best gevoed is.

OPSTELLING



› Verwijder de kaarten met een rode boord uit het spel. Die zullen van pas komen in de variant "Rijke Zomer".

› Plaats de Boomkaarten in een horizontale rij, in stijgende volgorde van links naar rechts. Er moet één boom meer zijn dan dat er spelers zijn. Plaats de gele Eekhoornkaarten met overeenstemmende nummers onder de bomen. In de loop van het spel, zullen de Voedselkaarten door de spelers in kolommen gelegd worden onder de Boom- en Eekhoorn kaarten.

› Plaats een aantal Maanpenningen op de boom die zich uiterst rechts bevindt, dus degene met het hoogste cijfer:

- 2 spelers: 7 penningen
- 3 spelers: 6 penningen
- 4 spelers: 5 penningen

› Verplaats onmiddellijk een van deze penningen op de gele Eekhoorn er net onder.

› Schud de blauwe Eekhoornkaarten en geef er willekeurig een aan elke speler, met de afbeelding zichtbaar (naar boven). De resterende kaart wordt tijdelijk terzijde gelegd. De nummers op deze Eekhoornkaarten bepalen de volgorde waarin deze eerste ronde (of eerste jaar) gespeeld zal worden; het ontbrekende cijfer wordt overgeslagen.

› De laatste speler van de ronde ontvangt twee Maanpenningen, de overige spelers elk één. De resterende penningen vormen een reserve die boven de bomen wordt geplaatst.

› Schud de Voedselkaarten en vorm er een dek mee, met de zichtbare zijde naar beneden.

INHOUD

- Geïllustreerde regels
- 80 Voedselkaarten
- 10 Eekhoornkaarten (5 gele en 5 blauwe)
- 5 Boomtegels
- 15 Maanpenningen

Afhankelijk van het aantal spelers

› Met 2 spelers gebruikt men enkel de Boom- en Eekhoornkaarten die van 1 tot 3 genummerd zijn, met 3 spelers de kaarten van 1 tot 4, en met 4 spelers gebruikt men alle kaarten.

› Met 2 spelers worden de Voedselkaarten met het symbool 3+ uit het spel verwijderd.

Opstelling voor 3 spelers



SPELRONDE

Het leven van eekhoorns wordt bepaald door de seizoenen. Elke spelronde stemt overeen met een jaar, dus een zomer gevolgd door een winter, en het volledig spel met de levensduur van een generatie eekhoorns.

VOLGORDE

In beide fasen, zomer en winter, wordt de spelbeurt aangegeven door de **Eekhoorn**kaarten, en het ontbrekende cijfer wordt overgeslagen. Neem bijvoorbeeld een partij met 3 spelers waarin de **Eekhoorn**kaarten 1, 3 en 4 uitgedeeld worden: de speler met kaart nummer 1 begint, gevolgd door 3 en dan 4, enzovoort.

A. Het delen van de kaarten:

Bij het begin van de eerste ronde worden de **Voedsel**kaarten geschud en worden er 5 aan elke speler uitgedeeld.

Aan het begin van de volgende spelrondes worden er 3 extra kaarten aan elke speler uitgedeeld zodanig dat ze opnieuw 5 kaarten in de hand hebben.

B. Zomer: voedsel opslaan

Op zijn beurt speelt elke speler, in de volgorde van de **Eekhoorn**kaarten, een **Voedsel**kaart onder een van de B**omen** met respect van volgende regels:

- De **Voedsel**kaarten worden onder elke **Boom** in kolommen gelegd.
- Er mogen niet meer dan 3 **Voedsel**kaarten onder een **Boom** liggen.
- De kaarten worden gespeeld met de zichtbare zijde naar boven, tenzij de speler gebruik maakt van één van zijn **Maan**penningen. In dit geval wordt de **Voedsel**kaart gespeeld met de zichtbare zijde naar beneden en de gebruikte **Maan**penning wordt er bovenop geplaatst.

Het spel wordt zo verdergezet. Ieder op zijn beurt speelt een **Voedsel**kaart totdat elke speler 3 kaarten heeft gespeeld en slechts 2 kaarten overhoudt in zijn hand.

C. Winter: het verzamelen van voedsel

Op zijn beurt neemt elke speler, in de volgorde van de **Eekhoorn**kaarten:

- Al de **Voedsel**kaarten die zich onder een **Boom** bevinden.
- De Maanpenningen die eventueel aanwezig zijn op de Voedselkaarten en / of op de Eekhoornkaart, evenals degene die bovenaan de Voedselkaarten afgebeeld staan (die uit de reserve genomen worden).



- De **Eekhoorn**kaart die onder de boom ligt. De speler geeft dan zijn vorige **Eekhoorn**kaart terug (de gele als hij de blauwe neemt, de blauwe als hij de gele neemt).



De speler legt, duidelijk zichtbaar voor iedereen, de **Voedsel**kaarten die hij teruggekregen heeft voor zich uit, eventueel naast de kaarten uit de voorgaande rondes.



Als een speler een **Roofdier**kaart krijgt, moet hij het effect ervan onmiddellijk toepassen en zich ervan ontdoen.

Nadat alle spelers een kolom kaarten hebben genomen,

- worden alle **Voedsel**kaarten van de resterende kolom verwijderd zonder de kaarten die verborgen waren te onthullen. De **Maan**penningen die er eventueel op liggen, worden ook verwijderd.
- en als de laatste kolom niet werd genomen, wordt de **Maan**penning op de **Eekhoorn** ook verwijderd
- de niet genomen **Eekhoorn**kaart wordt terzijde gelegd, en de **Eekhoorn**kaarten die de spelers net ingeruild hebben worden onder de overeenstemmende boom gelegd, voor de volgende spelronde. Een **Maan**penning wordt van de **laatste Boom** genomen en op de laatste **Eekhoorn** geplaatst.



Maanpenningen

De **Maan**penningen laten de spelers toe **Voedsel**kaarten te spelen en de zichtbare zijde ervan verborgen te houden. De gebruikte penning wordt dan bovenop de verborgen kaart gelegd en na de spelronde teruggenomen door de speler die eventueel voor de kaarten van deze kolom zal kiezen.

Als een speler de laatste kolom kaarten neemt, uiterst rechts dus,

dan neemt hij ook de **Maan**penning die zich op de **Eekhoorn** bevindt.

Een speler mag niet meer dan 3 **Maan**penningen bezitten, en moet dus de overtollige penningen verwijderen.

De verwijderde **Maan**penningen verlaten het spel niet, ze worden in de reserve gelegd.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer er, aan het einde van een ronde, geen **Maan**penning meer overblijft op de **laatste Boom**. Een partij duurt dus 7 spelrondes met 2 spelers, 6 rondes met 3 spelers, 5 rondes met 4 spelers. En dat is ongeveer de levensverwachting van een eekhoorn.

De spelers voegen dan de **2 kaarten** die ze in hun hand overhouden toe aan de kaarten die er al met zichtbare zijde naar boven liggen. Dit zijn de enige kaarten die een speler rechtstreeks voor zich uit mag leggen.

Het is verplicht deze kaarten te spelen (Pas hun effect toe in willekeurige volgorde), en de volgorde waarin het gebeurt, wordt bepaald door de **Eekhoorn**kaarten die aan het einde van de vorige ronde gekregen werden. Deze volgorde kan belangrijk zijn voor het effect van bepaalde ongewenste kaarten.

Elke speler berekent vervolgens zijn score op basis van de kaarten die voor zich liggen, zonder te vergeten rekening te houden met de **bessenkaarten** en **paddenstoelkaarten**. De winnaar is de speler met de hoogste score.














Обзор

Участники представляют себя на месте Белок. Всё лето они прячут орехи и фрукты в пустых стволах деревьев, чтобы достать их с приходом зимы — если они смогут их найти! Каждый ход состоит из 2 фаз: Лето и Зима. Летом белки прячут еду (выкладывают карты). Зимой белки ищут свои тайные запасы. Самая сытая Белка побеждает в игре!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



› Отложите карты с красной рамкой в сторону — они понадобятся вам для варианта игры «Урожайное лето».

› Выложите карты Деревьев в горизонтальный ряд слева направо в порядке возрастания. Карт Деревьев в игре должно быть на одну больше, чем игроков. Расположите жёлтые карты Белок под картами Деревьев с такими же номерами. В ходе игры участники выкладывают карты Еды в вертикальные ряды под картами Деревьев и Белок.

› Положите нужное количество жетонов Луны на крайнюю правую карту Дерева:

- при игре с 2 участниками: 7 жетонов
- при игре с 3 участниками: 6 жетонов
- при игре с 4 участниками: 5 жетонов

› Возьмите один из этих жетонов и положите его на жёлтую карту Белки, расположенную под крайней правой картой Дерева.

› Перемешайте синие карты Белок и раздайте по 1 всем игрокам. Оставшиеся карты отложите в сторону. Номера на картах Белок определяют порядок хода в первом раунде (году). Пропущенные номера игнорируются.

КОМПОНЕНТЫ

- Правила игры
- 80 карт Еды
- 10 карт Белок (5 жёлтых и 5 синих)
- 5 карт Деревьев
- 15 жетонов Луны

В зависимости от количества игроков

› При игре с 2 участниками, используйте карты Деревьев и Белок только с номерами от 1 до 3. При игре с 3 участниками, используйте карты Деревьев и Белок только с номерами от 1 до 4. При игре с 4 участниками, используйте все карты Деревьев и Белок.

› При игре с 2 участниками, отложите в сторону все карты Еды с номером 3+.

› Игрок, который делает ход последним, получает **2 жетона Луны**, в то время как остальные игроки получают по 1 жетону Луны. Оставшиеся жетоны отложите в сторону.

› Перемешайте карт Еды и положите получившуюся колоду на стол рубашкой вверх.

Подготовка к игре с 3 участниками



ХОД ИГРЫ

Жизнь Белок зависит от смены сезонов. Каждый раунд представляет собой 1 год: зима сменяет лето. Игра представляет собой жизненный цикл одного поколения белок.

ПОРЯДОК ХОДА

В обеих фазах (Лето и Зима) порядок хода задаётся картами Белок (пропущенные номера игнорируются). Так, если при игре с 3 участниками у игроков есть карты Белок с номерами 1, 3 и 4, игрок с картой Белки с номером 1 делает ход первым, за ним следует игрок с картой Белки с номером 3, затем — игрок с картой Белки с номером 4.

А. Раздача карт

В начале первого раунда перемешайте карты Еды. Каждый игрок берёт 5 карт из колоды карт Еды.

В начале каждого последующего раунда каждый игрок берёт 3 карты из колоды, чтобы у него в руке снова оказалось 5 карт.

Б. Лето: Создание запасов

В порядке, заданном картами Белок, каждый игрок выкладывает карту Еды в один из вертикальных рядов в соответствии со следующими правилами:

- Игроки выкладывают карты Еды в вертикальные ряды под каждой картой Дерева.
- Под одной картой Дерева может быть не более 3 карт Еды.
- Карты выкладываются лицевой стороной вверх, если только игрок не играет один из своих жетонов Луны. В таком случае, он выкладывает карту Еды рубашкой вверх и кладёт на неё свой жетон Луны.

Игроки продолжают выкладывать карты, пока каждый из них не выложит 3 карты (в руке у всех игроков должна остаться только две карты).

В. Зима: Поиск запасов

В свой ход (порядок хода задаётся картами Белок) игрок берёт:

- Все карты Еды под картой Дерева в вертикальном ряду.
- Жетоны Луны, которые находятся на карте Еды и/или на карте Белки (из резерва), а также жетоны Луны, указанные на картах Еды.



- Карту Белки, расположенную под картой Дерева. Затем игрок отдаёт свою старую карту Белки — жёлтую, если игрок взял синюю карту Белки, и синюю, если он взял жёлтую карту Белки.



Игроки располагают собранные карты Еды на столе перед собой лицевой стороной вверх вместе с картами Еды, которые он взял в предыдущих раундах.



Если игрок взял карту Хищника, он должен немедленно применить её эффект, а затем сбросить её.



Как только все игроки взяли карты из вертикального ряда,

- Сбросьте карты Еды из оставшегося вертикального ряда, не глядя на их лицевую сторону, а также жетоны Луны на этих картах.
- Если карты из последнего вертикального ряда остались на столе, сбросьте жетон Луны на карте Белки.
- Отложите в сторону карту Белки, оставшуюся на столе. Игроки отдают свои карты Белок: разложите их под картами Деревьев с такими же номерами. Возьмите жетон Луны с крайней правой карты Дерева и положите его на карту Белки под ней.





Жетоны Луны

Жетоны Луны позволяют выложить карты Еды рубашкой вверх. Использованный жетон Луны выкладывается на карту, лежащую рубашкой вверх: он достанется игроку, которой возьмёт все карты из этого вертикального ряда.

Игрок, который берёт карты из последнего (крайнего правого) вертикального ряда, также получает жетон Луны, расположенный на карте Белки.

Если у игрока более 3 жетонов Луны, он должен скинуть лишние.

Сброшенные жетоны остаются в игре (отложите их в сторону вместе с остальными жетонами).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только в конце раунда на последней карте Дерева не останется ни одного жетона Луны. Так, игра с 2 участниками заканчивается после 7 раундов, игра с 3 участниками — после 6, а игра с 4 участниками — после 5. Примерно столько и живут белки!

Затем игроки выкладывают **2 оставшиеся карты** на стол лицевой стороной вверх: это единственные карты, которые игрок может выложить сыграть на стол перед собой.

Эти карты выкладываются в порядке (примените их эффект в любом порядке), задаваемом картами Белок, которые игроки взяли в последнем раунде. Порядок здесь имеет значение из-за эффекта некоторых карт Хищников.

Игроки подсчитывают очки за карты перед ними, включая карты Ягод и Грибов. Игрок, у которого больше всех очков, объявляется победителем.

