

## **ГЮ - лесные лекари (GÜs)**

Семейная игра для 2-4 игроков, возраст - от 5 лет, время игры: примерно 20 мин.

**В комплект игры входит:** 1 игровое поле с вращающимся лесом, 4 фигурки Гю, 1 Морк, 4 фигурки лесных существ, 14 карточек с рецептами, 1 игровой кубик, 4х6 кристаллы

Краткое описание игры: Гю - эксперты по растениям. Всем растениям они дают забавные имена с буквой Ю. Гю создали секретные исцеляющие рецепты с разными ингредиентами для каждого растения. Ингредиенты должны смешиваться только по рецепту! Только правильное сочетание кристаллов может избавить растения от грязных ростков и сыпи. Исцеляющие кристаллы нужно собирать на определенных полянках в лесу. Но деревья постоянно движутся, а тропинки, ведущие к полянкам, постоянно перемещаются, что может или усложнять или облегчать работу лекарям Гю. Кроме того, Гю могут неожиданно столкнуться с жителями волшебного леса.

**Цель игры:** собрать правильное сочетание цветных кристаллов и исцелить за время игры как можно больше растений. Победителем оказывается тот игрок, который соберет наибольшее количество карточек с рецептами и исцелит наибольшее количество растений.

**Подготовка к игре:** Соберите движущийся лес согласно инструкции и разместите его в центре игрового поля! Рассортируйте кристаллы по цветам и разложите их на полянках в лесу. На одной полянке должны находиться кристаллы одного цвета!

На любой тропинке, ведущей к любой из полян, расположите Морка, лесных существ закрепите на корни деревьев в специальные надсечки. Тщательно перемешайте колоду карт с исцеляющими рецептами и положите лицом вниз около игрового поля. Вскройте три верхние карты и положите их лицом вверх также около игрового поля. Все игроки получают фигурки Гю и расставляют их в домики, расположенные в углах игрового поля. Первым начинает ходить игрок больше остальных похожий на своего Гю.

**Как ходить:** Перемещение игровых фишек и вращение леса совершается в соответствии со стрелками и клетками на игровом поле. Гю перемещаются по внешнему кругу против часовой стрелки. Морк перемещается и лес вращается по часовой стрелке.

**Как играть:** Поочередно бросайте кубик.

1. Если выпало число, то перемещайтесь по клеткам в соответствие с числом, выпавшем на кубике.
2. Если выпала мохнатая голова, тогда Морк перемещается на одну клетку.
3. Если на кубике выпали стрелки вращения, тогда поверните лес на одну клетку.

1. На кубике выпало число? Передвигайте свою фигурку вперед и выполните действие как описано ниже:

Гю находится у тропинки, ведущей на полянку? Возьмите с этой полянки кристалл! Если возле этой поляны стоит Морк, то вашему Гю не повезло! Морк не позволит взять кристалл.

Гюс остановился у корней деревьев? Возможно, он встретит лесного обитателя:

**a. Туманка** - эта необычная птица совсем затуманила вашу голову и, вы совершенно забыли куда направлялись. Чтобы прийти в себя, отправляйтесь-ка домой и оставайтесь там до тех пор, пока не наступит ваша очередь ходить. (Так как вы теперь не на тропинке, никакие действия к вам не применяются.)

**b. Близняйцы** - они могут удвоить любой кристалл, имеющийся у Гю. Но только один! Возьмите еще один кристалл с поляны! Если у игрока нет ни одного кристалла, то и удваивать нечего.

**c. Обменягода** - может забрести на любую полянку и игрок может выменять у нее кристалл: **Обменягода** может изменить цвет любого кристалла, но только один кристалл за раз. (Игрок должен положить кристалл, который он готов обменять, на соответствующую полянку и, взять взамен любой другой.)

**d. Быстроножка** - встретили его, заберите себе! В следующий раз, когда фишка Гю окажется рядом с тропинкой, ведущей на полянку, **Быстроножка** сможет вам помочь. С его помощью вы можете взять кристалл не только с той полянки, на которой стоит ваш Гю, но и с любой соседней полянки. (Если у входа стоит Морк, вы в любом случае сможете взять кристалл с любой из соседних полянок.)

**Внимание:** вы всегда должны использовать **Быстроножку** при первой возможности, нельзя хранить его у себя дольше, чем следующий ваш ход. После того, как **Быстроножка** выручил игрока, необходимо вернуть его на место, чтобы он смогла оказать помощь и другим игрокам. Если вы забыли воспользоваться **Быстроножкой**, незамедлительно поставьте его на место.

*После того, как игрок передвинул фишку и выполнил действие, очередь переходит к следующему игроку!*

2. и 3. На кубике выпало изображение Морка или вращающегося леса?

Так как число ходов на кубике не выпало, фишку перемещать нельзя. Но будьте внимательны, лес повернется и, тропинка, ведущая на полянку, может оказаться прямо перед вашей фишкой. Или, если повезет, Морк может сойти с тропинки,

ведущей на полянку, рядом с игроком. Воспользуйтесь шансом: берите кристалл! Кроме того, может встретиться один из лесных обитателей. В этом случае следуйте инструкции, указанной выше.

Остальные игроки тоже должны внимательно следить за игрой! Вращающийся лес и Морк, шагающий вдоль полянок, могут открыть новые возможности для других игроков тоже. После того как текущий игрок выполнил действие, остальные игроки также должны выполнить действия (На одной клетке одновременно могут находиться несколько фигурок Гю, таким образом каждый из них должен выполнить действие, указанное на клетке!)

*После выполнения действия, вы снова кидаете кубик до тех пор, пока не выпадет количество шагов и ваш Гю не передвинется на другую клетку! (Если на кубике выпадает вращение леса или Морк больше одного раза, то каждый раз необходимо выполнять действия, описанные выше)*

**Как заполучить карту с рецептом:** Если вы собрали комбинацию кристаллов, которые указана на одной из трех открытых карт с рецептами, значит, вам удалось исцелить растение, изображенное на данной карте. (+1 - означает, что вы можете взять себе один кристалл любого цвета.) Забирайте карту себе, а кристаллы, описанные в этом рецепте, верните на соответствующие полянки! Откройте новую карту из колоды и положите рядом с остальными. На столе должны быть всегда открыты 3 карты с рецептами.

**Внимание:** Если вы собрали необходимое количество кристаллов за время хода другого игрока, то необходимо дождаться своей очереди.

Иногда, у игрока оказывается много кристаллов, но приготовить зелье по рецептам не получается. В таком случае, можно обменять 2 любых кристалла (из собранных) на недостающий кристалл.

**Клетки «удачи»:**

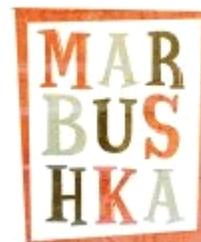
**f. Каменюка счастья (Люкершпюнт)** - попав на клетку с его изображением, игрок может повернуть к себе любую полянку, с которой нужно взять кристалл или встретиться с любым из лесных обитателей, чья помощь особенно необходима.

**g. Камнежор (Гюмжюр)** - поедатель драгоценных камней - разноцветные кристаллы - его любимое лакомство, поэтому он всегда уплетает их за обе щеки! Если фишка попадает на эту клетку, то придется угостить Камнежора кристаллом. Можно отдать любой, из имеющихся у игрока, кристаллов. К сожалению, если у игрока собран всего один кристалл, придется распрощаться с ним... Если у игрока нет ни одного кристалла, то Камнежору не повезло - он остался без угощения!

**Исключения:** Иногда, фишка может попасть на клетку «удачи», которая, в некоторых ситуациях, позволяет выполнить еще какое-то действие. (Например, клетка с изображением **Камнежора** может совпасть с тропинкой, ведущей на полянку.) В таком случае, нужно решить какое из действий будет выполняться в первую очередь. Используйте такой шанс в свою пользу!

**Окончание игры:** Игра заканчивается тогда, когда не остается ни одной карты с рецептом. Победителем считается тот игрок, который собрал за игру наибольшее количество карт с рецептами и исцелил наибольшее количество растений. Если у двух игроков одинаковое количество карт с рецептами - значит они оба отличные целители, таким образом, победителей становится двое!

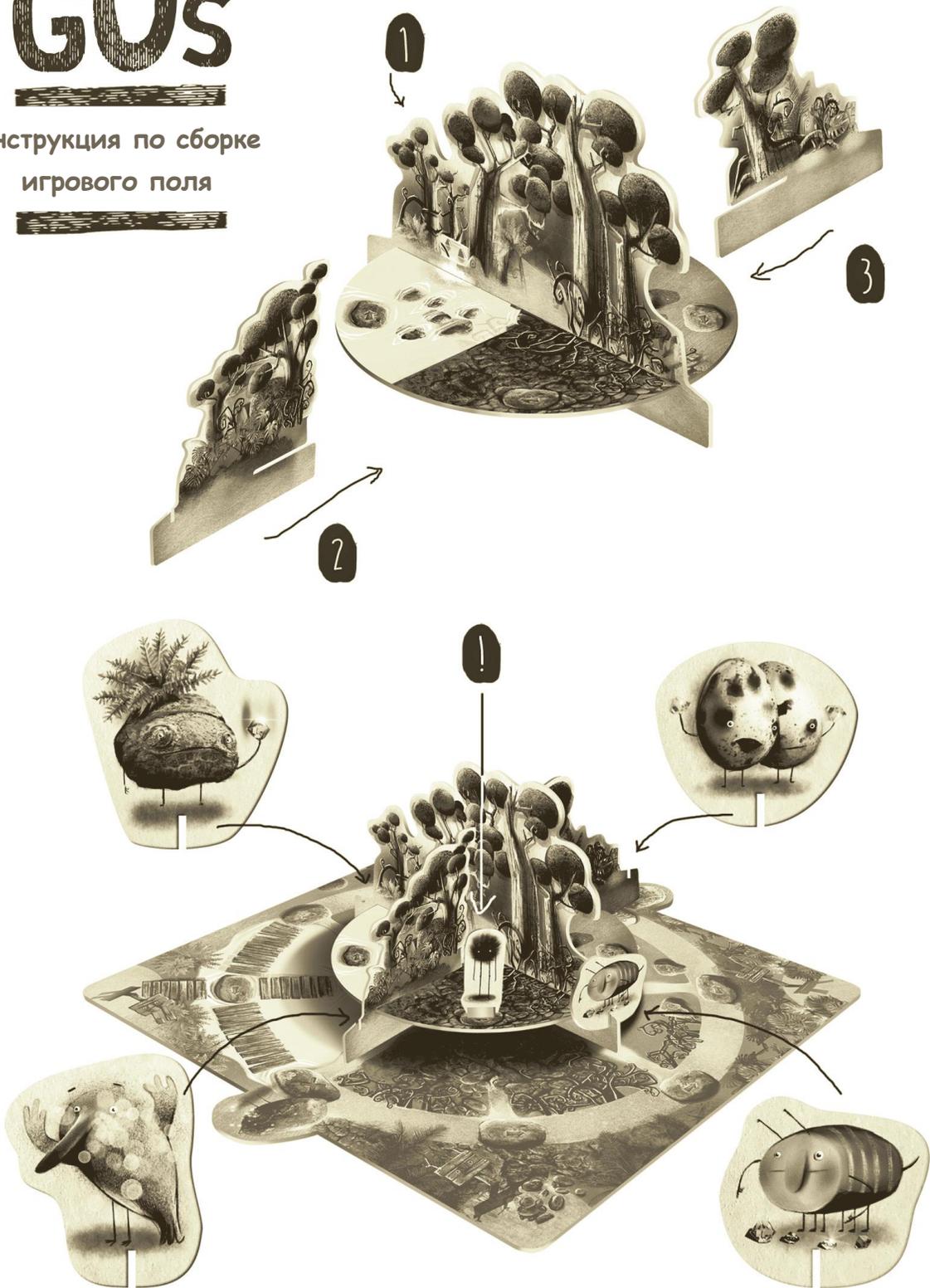
Добро пожаловать в волшебный мир ГЮ!



Эксклюзивный дистрибьютор семейной фабрики Marbushka  
[dodoland.ru](http://dodoland.ru)

# GÜs

Инструкция по сборке  
игрового поля

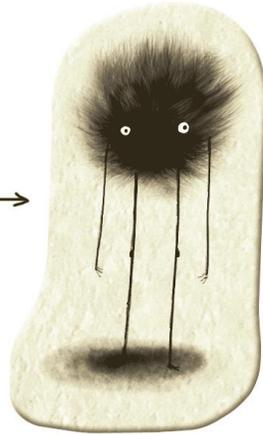


Главные персонажи

Птичка-  
Туманка



Морк

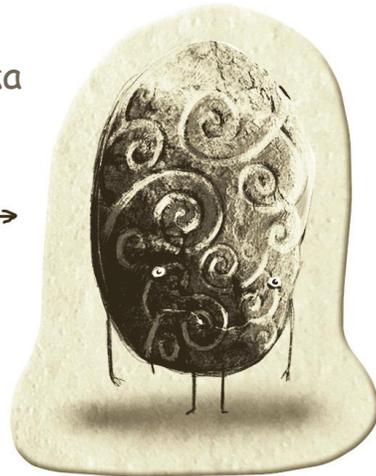


**E**

Близняйцы

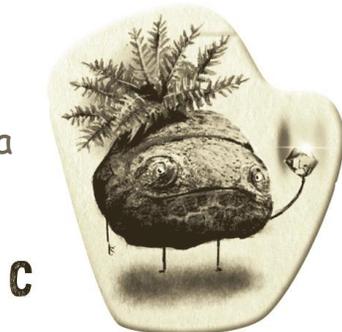


Каменьюка  
счастья

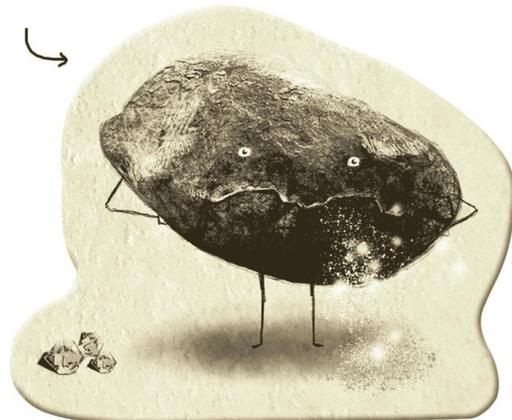


**F**

Обменягода



Камнежор



**G**

Быстроножка

