

🕒 20'-45'

👥 2-6

👤 9+

Snow
Board
Games



Hike!

Правила гри



Перші сонячні промені визирають над гірськими верховинами, осипавши світанковими діамантами щойно випавший сніг. Ти впевнено стоїш на своїх санах, спостерігаючи з-під капюшону парки за нескінченною білою тишею. Хаскі спіймали жвавий ритм, а полози нарізають сліди покривалом засніженої пустелі.

“Hike!” - наказ каюра упряжці собак почати подорож.

На збір!

Гравці спробують себе у ролі каюрів - погоничів їздових собак, що змагаються в санних перегонах. Спочатку необхідно підготувати собачу упряж та зібрати важливе спорядження. Кожна хаскі - особистість та має свій унікальний характер. Гравець самостійно збирає власну команду хаскі та намагається створити найбільш гармонійну упряж. Коли все готово - можна починати перегони! Чия команда першою перетне фінішну стрічку?

Компоненти



48 карт досвідчених хаскі



8 карт молодих хаскі (12 звичайних + 12 посилених)



24 карти догляду



12 карт спорядження



20 карт краєвидів



6 фігур гравців



6 карт саней

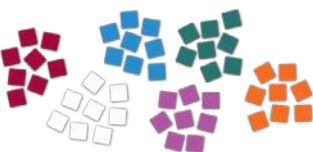


12 карт наставництва



4 карти неслухняних хаскі

48 дерев'яних кубиків



Карти краєвидів з клітинками для руху, формують трек перегонів. Від верховин до лісів та заледенілих озер.

Різні типи місцевості, через які рухаються гравці, позначені різними сніжинками.

	Тип місцевості	Карти краєвидів	Карти хаскі
КІЛЬКІСТЬ ТИПІВ МІСЦЕВОСТІ	сніг	55	52
	лід	25	24
	хурделиця	11	16



Карти досвідчених хаскі - основа вашої упряжі.

Одні хаскі краще проходять через лід, інші впевнено пробираються через глибокі сніги, а деяким і хурделиця по душі.

- Збираючи упряж, розташуйте карти поряд, сполучайте їх краї, поєднуючи відповідні кольори.
- Сніжинки на картах означають очки руху, а також типи місцевості, через які хаскі може рухатись кожен новий день перегонів.



Карти молодих хаскі також частина вашої упряжі. Вони не мають очок руху, але їх можна розташовувати біля карт з краями будь-якого кольору або розіграти, використавши як бонусну дію.

Молодняк жадає свого першого шансу потрапити в команду хаскі. Вони не мають досвіду, проте швидко вчать.



Карти спорядження потрібні для проходження вашої команди через особливі місця на треку перегонів. Також карти спорядження можуть використовуватись для надання хаскі додаткових очок руху. В колоді є дві карти краєвидів, що мають місцевість, проходження якої потребує спорядження.

Трохи мотузки, льодоруб, сокира та налапники для хаскі... Тепер можна рушати!



Карти догляду

дозволяють хаскі рухатись двічі за день, є звичайні та посилені (2x).

Піклуйтесь про свої хаскі, нагородою вам будуть їх вірність та мотивація.



Карти наставництва дозволяють відкрити 1 додаткову карту з колоди.

Знання, що передають нам покоління - безцінні!



Карти саней візуально завершують упряж. Поряд з картою знаходяться ігрові компоненти гравця. *Хочеш проїхатись?*



Карти неслухняних хаскі доповнення гри.

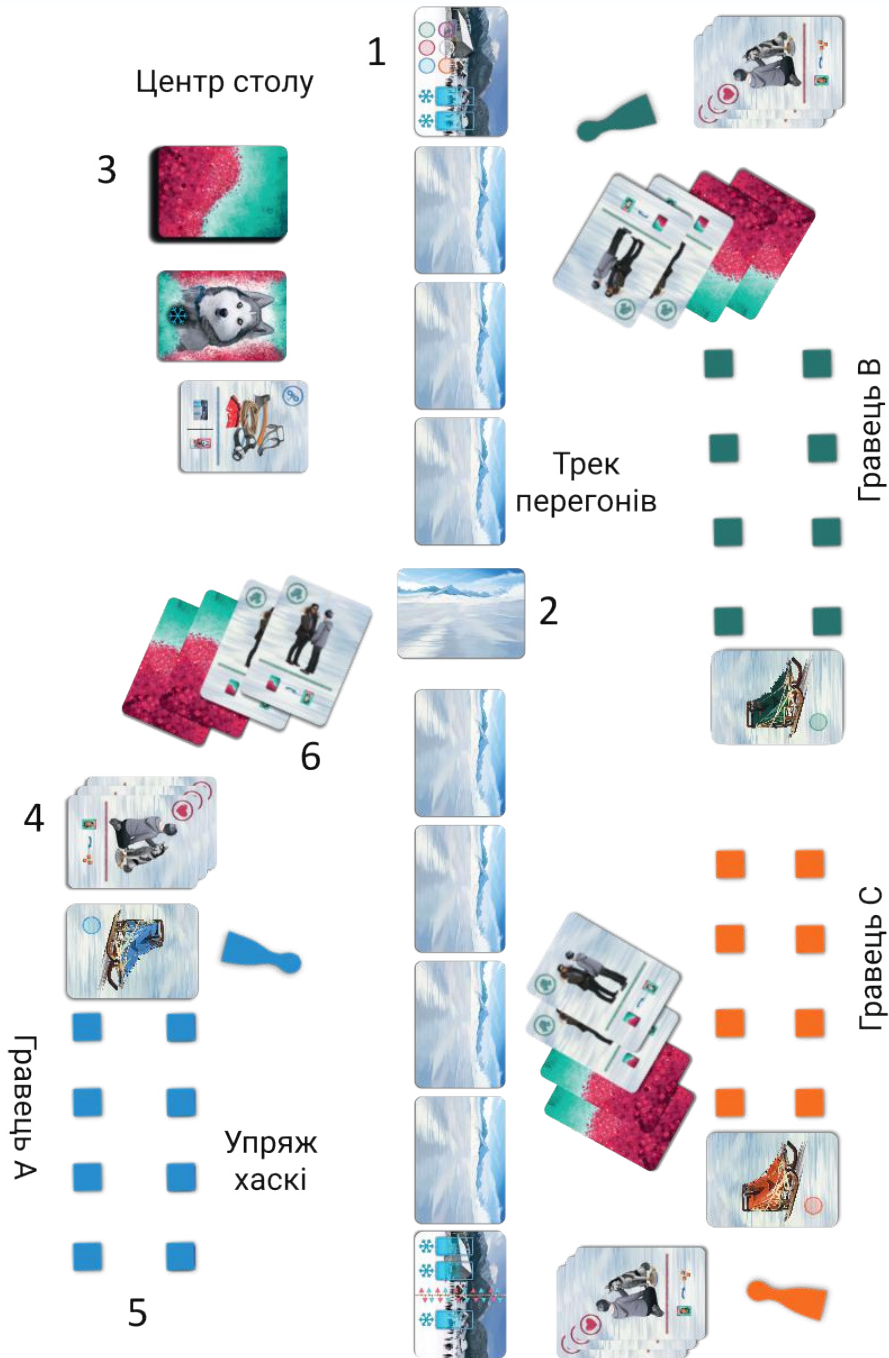
Знову їхати? Вуф! Я можу обійтись цікавими пригодами і в своїй уяві.



Підготовка до гри

1. Розташуйте стартову та фінішну карти краєвидів, лицем догори. Перемішайте решту карт краєвидів та викладіть їх в ряд лицем донизу між стартовою та фінішною картою. Викладіть 8 карт, якщо грають п'ять чи шість гравців та 6 карт, якщо гравців менше.
Погода в цих широтах дуже примхлива, дочекайтесь прогнозу і дізнаєтесь, що вас чекає на треку перегонів.
2. Четверту карту від початку треку (не рахуючи стартову карту), поверніть під кутом 90 градусів (3 карту, якщо грають п'ять чи шість гравців).
3. Перемішайте лицем донизу карти досвідчених хаскі, карти молодих хаскі, карти спорядження та 6 звичайних карт догляду, щоб сформувати колоду хаскі. Роздайте кожному гравцю лицем донизу по 2 карти з колоди. Переверніть 2 карти з колоди лицем угору та розташуйте їх в центрі столу. Решту карт колоди розташуйте лицем донизу біля треку перегонів.
4. Візьміть 6 звичайних карт догляду, 12 карт посиленого догляду та роздайте кожному гравцеві по 1 карті догляду та 2 карти посиленого догляду. Кожен гравець розташовує їх лицем доверху, одна на одній, поклавши наверх звичайну карту догляду, сформувавши особистий стос карт догляду. Решту карт догляду розташуйте поряд, вони будуть потрібні пізніше.
Чим швидше збереш упряж - тим більше буде часу для підготовки до подорожі.
5. Кожен гравець отримує по 8 кубиків обраного кольору (6 кубиків, якщо грають п'ять чи шість гравців) та того ж кольору фігурку гравця. Кубики розташовуються перед гравцями біля карти саней, у два однакових ряди, як вказано на картинці. Кожний кубик вказує на вільне місце в упряжі, а також знаходиться на карті хаскі, коли вона вже є. Фігурка гравця розташовується біля його карт догляду та в подальшому буде використовуватись для позначення позиції саней гравця на треку перегонів.
6. Кожен гравець отримує 2 карти наставництва, та разом з отриманими раніше 2 картами з колоди хаскі бере їх до руки. Тепер можна грати!

Підготовлена гра для 3 гравців





Ігровий процес

Гра складається з 2 фаз - починається з **фази підготовки** та продовжується у **фазі перегонів**.

Під час **фази підготовки**, гравці відкривають карти з колоди хаскі, обирають карти песиків та приєднують їх до своєї упряжі або збирають карти спорядження чи догляду. Трек перегонів поступово відкривається, по мірі того, як карти краєвидів перевертаються лицем догори.

Новий метеопрогноз! Тепер ви точно знаєте, що чекає вас на треку перегонів, використайте це на користь - підготуйте хаскі та переконайтесь, що взяли з собою все необхідне!

Під час **фази перегонів**, гравці використовують очки руху своїх хаскі, щоб переміщатись по треку перегонів, який зображено на картах краєвидів. Гравці також використовують карти спорядження та догляду, що допомагають собакам рухатись далі.

Перегони почались! Кожен тепер сам за себе, нехай перемаже кращий!

Раунди в грі називаються днями, кожна фаза триває декілька днів.

Оберіть першого гравця. День починається з ходу першого гравця, решта гравців ходять по черзі, за годинниковою стрілкою.

Фаза підготовки

Кожен новий день починається з **відкриття карти краєвиду - перевертанням її лицем догори**, починаючи з першої від карти старту, рухаючись до карти фінішу. Коли відкривається карта, яка знаходиться під кутом 90 градусів, вона повертається так, щоб продовжити ряд в звичайному положенні. Коли всі карти краєвидів відкриті, пропустіть цей крок.

Новий день пророкує нам багато снігу та заметіль - треба бути готовим!

Далі, під час свого ходу, **кожен гравець відкриває одну чи кілька карт** з колоди хаскі, кладе їх в центр столу та **виконує одну з доступних дій**. Також можна виконати бонусну дію, або об'явити про свою готовність до перегонів.

Відкривання карт з колоди хаскі

Кожен свій хід гравці відкривають по 2 карти з колоди хаскі. Після відкриття карти краєвиду, що повернута під кутом 90 градусів, гравці відкривають по 1 карті з колоди хаскі. В той же час, гравці можуть скинути будь-яку кількість карт наставництва, щоб відкрити додаткову кількість карт з колоди хаскі.

Якщо карти в колоді хаскі закінчились - пропустіть цей крок.

❄ Дії гравця

Кожен гравець в свій хід може виконати одну з наведених нижче дій.

- **Взяти карту хаскі собі в упряж:** Візьміть карту хаскі з центру столу та розташуйте її у власній упряжі, відповідно до правил розташування.
- **Взяти карту в руку:** Візьміть відкриту карту з центру столу собі в руку. Найчастіше це допомагає збирати карти спорядження та догляду.
- **Розташувати в упряжі хаскі, що є в руці:** Розташуйте в упряжі одну карту хаскі, що є в руці, відповідно до правил розташування.
- **Замінити хаскі в упряжі:** Візьміть зі своєї упряжі карту хаскі до руки та розташуйте одну карту хаскі з руки в своїй упряжі, відповідно до правил розташування. Це може бути як карта, яку щойно взяли до руки або будь-яка інша карта хаскі, що є в руці. Не обов'язково розташовувати нову карту хаскі саме на тому ж місці в упряжі, з якого гравець щойно взяв карту. В будь-якому випадку, кубик залишається на тому ж місці в упряжі, де має бути карта хаскі. Ця дія не допоможе зібрати упряж швидше, як і не збільшить кількість хаскі в ній.

Карти хаскі - це карти як досвідчених хаскі, так і молодих. В свій хід гравець може брати будь-яку відкриту карту, що знаходиться в центрі столу, навіть ту, що не була відкрита під час його ходу.

Правила розташування або як товаришують хаскі в упряжі?

Карти хаскі розташовуються в упряжі вертикально, малюнком до гравця (інші положення не допускаються). Карти розташовуються на вільних місцях, що позначаються кубиками. Коли карта хаскі розміщується в упряжі, кубик прибирається та кладеться біля гравця.

Якщо в упряжі вже є хаскі, нову карту треба розмістити з ними так, щоб співпадали кольори цих карт що вже знаходяться в упряжі та є сусідніми. Сусідніми є верхня, нижня, ліва та права карти. Карти молодих хаскі можна розташовувати, ігноруючи кольори країв сусідніх карт.



Нову карту досвідченого хаскі можна розмістити:

- A, де немає сусідніх карт інших хаскі
- B, де краї карти пасують за кольором до карт C та F
- D, де лівий край карти пасує до правого краю карти C, та ігнорує колір карти молодшої хаскі H

Водночас карту не можна розташувати на E, оскільки колір карти F не пасує правій стороні нової карти.



Бонусна дія

Після виконання основної дії, гравець може розташувати в упряжі одну карту молодого хаскі, взявши карту з центру столу, або розігравши її з руки, в якості додаткової дії.

"І я хочу, візьми мене!"



Оголошення готовності до перегонів

Коли упряж гравця заповнена (всі кубики замінені на карти хаскі), і гравець не бажає отримувати більше карт з центру столу в наступних раундах, він оголошує готовність до перегонів.

1. Гравець розташовує власну фігурку на відповідному місці старту карти краєвиду.
2. Всі карти хаскі, що є в руках, розташовуються в центрі столу. Інші гравці можуть використовувати їх під час свого ходу.
3. За бажанням гравця можна покращити характеристики досвідчених хаскі, які мають 1 очко руху, розмістивши під ними карту спорядження, розіграну з руки гравця. В такому випадку хаскі отримує 1 додаткове очко руху, за правилами, що вказані у розділі "Перегони". Якщо у гравця є декілька карт спорядження, він може використовувати їх для покращення кількох хаскі. Проте, під картою хаскі можна розташовувати лише 1 карту спорядження. Карти спорядження не розташовуються під картами молодих хаскі, а також досвідчених хаскі, що ті мають більше 1 очка руху. Розташовані таким чином карти спорядження дозволяють долати місця на треку, де вони потрібні. Розіграні карти спорядження залишаються на своєму місці до кінця гри.

Після оголошення готовності до перегонів, гравець в свій хід більше не відкриває карти з колоди хаскі та не виконує жодних дій. Однак, гравець бере верхню карту догляду зі свого стосу догляду до руки.

Нумо, песики, потренуємось!

Після того, як один з гравців першим оголосив готовність до перегонів, фаза підготовки триває всього 3 дні. Останнім днем фази підготовки є хід вказаного вище гравця, який бере в руку останню карту догляду. Всі інші гравці, які до цього часу не оголосили про свою готовність до перегонів та не поставили свої фігурки на старт - вибувають з перегонів.

Якщо всі гравці оголосили свою готовність до перегонів та поставили свої фігурки на старт, фаза підготовки закінчується того ж дня.

Після закінчення фази перегонів, зберіть всі карти догляду, що були відкладені на початку гри, а також карти догляду, що не були використані гравцями та гарно перемішайте їх. Розташуйте стос з цими картами біля треку перегонів лицем донизу. Приберіть будь-які відкриті карти в центрі столу, використані карти менторів та ті карти менторів, що залишились в руках гравців - вони більше не знадобляться в перегонах. Відкрийте всі карти краєвидів.

Перегони

Перевірити запряг! До саней! Вперед!

Кожного дня гравці пересувають свої фігурки по треку перегонів, що зображений на картах краєвиду, починаючи з першого гравця. Гравці використовують очки руху досвідчених хаскі, карти спорядження та догляду для того, щоб просунутись якнайдалі. Після того, як всі гравці походили, день закінчується, а хаскі відпочивають. Новий день починається з ходу першого гравця.

Використання очок руху хаскі

Щоб рухатись по полю, гравець має використати очко (очки) руху хаскі, що відповідають зображенням під клітинками на треку перегонів.

Від глибокого снігу до підступного льоду через хурделиці та заметілі.













Використовуйте карти хаскі по черзі, у зручному порядку. Очки руху можуть бути використані в будь-якому порядку. Очки руху, що не були використані до кінця дня - вважаються втраченими.

Після використання очок руху карти хаскі, гравець помічає це, розташувавши кубик на карті, після чого рухає свою фігурку по треку перегонів. На одній карті може знаходитись тільки один кубик.

Гравець в свій хід може використати будь-яку можливу кількість своїх карт хаскі, в зручному для нього порядку.



Приклад 1:

1. Ми використали хаскі А щоб рухатись на 2  клітинки. Ставимо кубик на хаскі А та рухаємо фігурку на 2  клітинки вперед.
2. Потім хаскі С щоб рухатись на клітинки  та .
3. Ми використовуємо хаскі G щоб рухатись на .
4. Ми використовуємо хаскі H щоб рухатись на .
5. Потім хаскі D щоб йти на . Друга  не може бути використана та втрачається.
6. Далі хаскі В щоб йти на  та  Сніжинка  втрачена та не може бути використана. У нас немає  тому закінчуємо день.



❄️ Хаскі зі спорядженням

Хаскі з 1 очком руху, які мають карту спорядження під собою, отримують ще одне додаткове очко руху. Тип додаткового очка руху залежить від наявності типів очків руху, що зображені на картах хаскі по сусідству. Кожен новий хід можна використовувати додаткове очко руху будь-якого типу, що є на картах сусідніх хаскі. *В упряжі є хаскі, що добре тримається на кризі? Запряжіть поряд інших собак, і вони також обов'язково навчаться цьому.*



Приклад 2:

Сусідніми картами до Хаскі G є хаскі C, F and H.

C має 2 очки руху ❄️ та ❄️. H має одне ❄️.

Хаскі F не має жодного очка руху.

Таким чином, додатковим очком руху для хаскі G може бути ❄️ чи ❄️.

Гравець кожного нового ходу, коли активує хаскі G зі спорядженням, вирішує яке з двох додаткових очок руху використати:

❄️ + ❄️ чи ❄️ + ❄️

❄️ Карти краєвидів, що вимагають спорядження

Деякі клітинки на картах краєвидів, окрім зображення сніжинки, мають символ спорядження. Вони змушують гравця витратити відповідне очко руху та карту спорядження, що є в гравця у руці. Така карта спорядження відразу скидається у відбій, коли фігурка гравця пересувається на поле зі спорядженням. Таким чином, карту можна розіграти тільки раз. Якщо карта спорядження з відповідним символом вже є під картою хаскі в упряжі, гравець ігнорує такий символ спорядження на карті краєвидів.



Приклад 3:

Вказане поле на карті краєвиду вимагає гравця скинути карту спорядження з руки, чи перевернути 2 карти хаскі лицем донизу.



Якщо у гравця немає в руці карти спорядження чи він не бажає її розіграти, гравець може перейти на клітинку з символом спорядження, відправивши 2 карти хаскі зі своєї упряжі в положення стану спокою.

Без командної роботи пробитись через крижану пустелю неможливо. Але переконайтесь, що ваші хаскі мають достатньо часу на відпочинок. В іншому випадку, стомлених песиків треба посадити до себе в сани.

В такому випадку гравець повинен зупинитись на клітинці зі спорядженням, а всі не використані очки руху щойно розіграної карти хаскі вважаються витраченими. Далі гравець обирає 2 карти хаскі зі своєї упряжі, які ще не були використані в цьому ході, тобто без кубика на них та перевертає їх лицем донизу. Якщо на всіх картах хаскі вже є кубик - гравець обирає серед них. Перевернуті карти хаскі залишаються в такому положенні до кінця гри та не можуть бути використані у перегонах.

Після того, як 2 карти хаскі були перевернуті, гравець може використати будь-яку не використану карту хаскі або застосувати карту догляду, щоб рухатись далі того ж дня.

**АКТИВНИЙ
СТАН**

*Готові
хаскі*



*використані
хаскі* та



**СТАН
СПОКОЮ**

Використання карт догляду

Кarti догляду можуть використовуватись в ситуації, коли гравець вже не може використати очки руху жодної карти хаскі. Для цього треба розіграти карту догляду з руки та зняти кубик з обраної карти втомленої хаскі. Тепер хаскі набралась сил та її очки руху можна використати для пересування ще раз.

В день (свій хід) гравець може розіграти безліч карт догляду, за єдиної умови - гравець не може використати очки руху жодної карти хаскі.

Карта посиленого догляду (з двома символами сердець) використовується так само як і звичайна карта догляду. Єдина відмінність лише в тому, що кубик знімається з 2 карт хаскі, що знаходяться по сусідству одна над іншою. Якщо з цієї пари втомлена лише одна хаскі - кубик знімається лише з цієї карти.



Приклад 4:

0. Ми стоїмо на клітинці 0. Хаскі А, В, С, D та Е використані. Ми не можемо використати жодну хаскі, бо жодна (навіть G) не має ❄️.

1. Ми граємо карту догляду з руки, щоб ще раз використати хаскі В. Ми прибираємо кубик з хаскі В та ставимо назад, щоб рухатись на ❄️, ❄️ та ❄️.

2. Ми використовуємо хаскі G зі спорядженням - обираємо додаткове очко ❄️. Та рухаємось по треку на та ❄️.

3. Всі хаскі використані. Проте ми маємо посилену карту догляду, яку і граємо, щоб зняти кубики з хаскі А та Е. Використовуємо А - рухаємось на ❄️, інше очко ❄️ втрачене.

Використовуємо Е - йдемо на ❄️.

4. Розігруємо ще одну карту догляду з

руки та повторно використовуємо хаскі D. знімаємо кубик з хаскі D, повертаємо його, щоб рухатись на ❄️ та ❄️.

5. Тепер можна використати хаскі H щоб рухатись на ❄️.

Ми не можемо використати очки руху жодних карт хаскі, у нас немає чи не хочемо розігравати карти догляду, отже всі дії виконали, хід переходить до наступного гравця.


❄️ Кінець дня

Після того, як всі гравці завершать свій хід, день закінчується.

Починаючи з першого гравця, будь-який гравець, який відстає більше ніж на 6 клітинок від гравця-лідера на треку перегонів (між фігурками лідера та відстаючого гравця б та більше клітинок), та немає карток догляду у своїй руці, бере одну карту зі стосу карт догляду. Гравець бере цю карту в руку та зобов'язаний зіграти її в наступний хід, відповідно до правил. Слід пам'ятати, що розіграти карту догляду можна лише коли неможливо використати жодну карту хаскі.

Можливо, я відстав, але самопочуття песиків для мене важливіше! Хаскі знають, що ми - одне ціле, і разом ми проберемось до перемоги!

Якщо карти догляду закінчились - зберіть всі розіграні карти догляду, перемішайте їх та використовуйте знову. Якщо карт все ж не вистачає - використовуйте будь-що інше, щоб позначити гравця, який взяв карту догляду.



Гравці прибирають кубики з усіх карт хаскі, де вони є. Хаскі, які перебувають в стані спокою (перевернуті карти хаскі в упряжі), залишаються такими ж та не можуть бути використані знову. Після цих дій починається новий день.

Зупиняємось тут та розбиваємо табір на ніч!

В наступні дні, гравець який зупинився останнім на треку перегонів, починає хід першим, за ним ходить наступний від нього гравець, і так далі. Останнім ходить гравець, який був лідером в попередній день.

Порада для досвідчених гравців: Якщо гравці мають гарний досвід у грі, вони можуть домовитись виконувати щоденні рухи одночасно, щоб скоротити час партії. Гравці чекають один одного та в кінці кожного дня знімають кубики одночасно.

Кінець гри та визначення переможця

Кінець гри є кінцем дня, в який хоча б один гравець досягнув останньої клітинки треку перегонів.

- Якщо лише один гравець досягнув фінішу - він переможець.
Ми це зробили! Чудові перегони!
- Якщо два чи більше гравці фінішували в один день, гравець з більшою кількістю не використаних карт хаскі є переможцем. Кожна карта догляду, що знаходиться в руці гравця рахується як одна додаткова карта не використаних хаскі. Посилена карта догляду рахується за двох хаскі. Хаскі, які знаходяться в стані спокою - не враховуються.
Чесно здобута перемога в умовах жорсткої конкуренції!
- Якщо у гравців однакова кількість хаскі, перемагає той гравець, у якого кількість очок руху на картах хаскі менша, рахуючи очки хаскі, що вибули з упряжі. Під час підрахунку очок, карти спорядження не враховуються.
Різниця між прибувшими командами була лише кілька метрів! Але все ж перемога прийшла до того каюра, який використовував свої сили та ресурси найкраще.

Неслухняні хаскі

Неслухняні хаскі - невелике доповнення до гри. Воно додає трохи співдії між гравцями на фазі підготовки та дозволяє хаскі змінювати упряж чи взагалі втекти від свого хазяїна.

Вуф! Перегони? В цілому, звучить круто, але я маю трішки своїх справ. Не видно мого м'ячика? Він має бути в одній з тих кучугур. А краще почніть без мене, я приєднаюсь до вас пізніше! Вуф, вуф!



Доповнення "неслухняні хаскі" включає в себе чотири карти:



Обмін хаскі: Гравець, що відкрив карти з колоди хаскі обирає іншого гравця. Обидва гравці обмінюються однією картою хаскі один з одним, беручи її зі своєї упряжі чи з руки. Якщо карту взято з упряжі гравця, отриману карту від іншого гравця можна розташувати на вільному місці в своїй упряжі, відповідно до правил. Якщо ж місця в упряжі немає - карта береться до руки. Якщо гравець обрав для обміну карту з руки - отриману карту гравець також бере у руку.

Якщо ж у обраного гравця відсутні карти хаскі - обмін не відбувається.



Хаскі втікачі: Гравець, який відкрив цю карту, обирає дві карти хаскі, які відкриті та викладені в центрі столу та скидає їх з гри. Якщо в центрі столу лише одна карта хаскі - скидається вона, якщо жодної - карти не скидаються.



Шалений обмін: Всі гравці обирають одну карту хаскі зі своєї руки чи упряжі. Ці карти збираються разом, перемішуються та роздаються по одній кожному гравцеві лицем донизу. Отриману карту гравець розміщує в упряжі або бере до руки - в залежності від того, звідки дав карту на обмін.

Якщо гравець не має жодної карти хаскі, він не приймає участь в шаленому обміні.



Хаскі у бігах: Коли відкрита ця карта, кожен гравець обирає одну карту хаскі зі своєї упряжі та скидає її з гри. Якщо гравець не має жодної такої карти - він нічого не скидає.

Нагадуємо, що карти хаскі - це досвідчені та молоді хаскі хаскі.

Під час підготовки до гри, перемішайте 4 карти неслухняних хаскі, випадково скиньте одну (лицем до низу), а решту 3 карти замішайте в колоду хаскі. Далі гра продовжується як звичайно. Коли хтось з гравців відкриває карту неслухняних хаскі - гра негайно зупиняється для виконання умов карти, після чого гра відразу продовжується, як звичайно. Відкрита карта не рахується за одну з двох відкритих гравцем карт.

Карты неслухняних хаскі діють лише на тих гравців, що ще перебувають у фазі підготовки, на гравців, що оголосили про свою готовність у перегонах, ці карти не діють.

Досліджуючи світ Nike!

Краєвиди, що зображені на картах, нав'язані реально існуючими місцями в Словенії - батьківщині гри. Ми щиро запрошуємо вас приєднатись до нашої подорожі та дізнатись більше про зображені місця та їх історії.

Хаскі - справжні зірки Nike! та душа собачих перегонів на санах. Хаскі наші улюблені пухнасті друзі, їх самопочуття завжди є пріоритетом. Ми пропагуємо теплі відносини між собаками та каюрами, коли вони, діючи в команді як одне ціле, поважають та піклуються один про одного. Жоден член команди не може бути принесений у жертву спортивним досягненням! Відповідно і в Nike! ми зробили все можливе, щоб песики були щасливі та гарно доглянуті.

Проте Nike! це лише настільна гра, а команда нашого видавництва SnowBoardGames є розробниками, а не каюрами. Тому ми ласкаво запрошуємо вас **дізнатись більше** про справжні перегони на собачих упряжках та зусилля, яких докладено для пропагування добробуту пухнастих улюбленців.

Ви могли зауважити, що у Хаскі є **імена**. Nike! вперше представлена на платформі Кікстартер та імена, які ви бачите на картах були обрані з запропонованих імен користувачами платформи. Також імена, які були найбільш популярними, зображені на коробці гри.

В коробці ви можете знайти **6 порожніх карт хаскі**. Вони з'явилися у грі завдяки досягнутим на Кікстартер цілям, і ви тепер можете додати у гру власного пухнастого друга! Запрошуємо вас завітати на нашу веб сторінку, щоб дізнатись про деталі.

Ми хочемо подякувати всім, хто підтримав Nike! на Кікстартер та зробив можливим вихід цієї гри у світ. Ми дуже сподіваємось, що вона вам сподобається. Також передаємо промінчики любові всім пухнастим друзям!

Правила гри іншими мовами можна знайти на сайті!



Відвідайте
www.snowboardgames.si/games/hike
та відкрийте для себе світ Nike!

Над грою працювали:

Автори гри: Nika Mlinarič, Blaž Hribar

Ілюстрації: Paulina Wach

Графічний дизайн: Blaž Hribar, Nika Mlinarič, Marko Ilič Šuštaric

Переклад українською: Антон Лісняк

Офіційний дистриб'ютор в Україні: видавництво Agames

2022 SnowBoardGames

<https://www.snowboardgames.si/>

SnowBoardGames - незалежна студія видавництва ігор. Наша місія – створювати якісні ігри, які об'єднують людей і занурюють їх у захоплюючу пригоду.

Hike!

ІГРОВІ МЕХАНІКИ:
КОЛОДОБУДУВАННЯ
БУДУВАННЯ ВІЗЕРУНКІВ
ПЕРЕГОНИ

Стань справжнім каюром, збери свою упряж хаскі та долучайся до перегонів через сніжну пустелю! Додай до своїх здібностей трохи везіння, щоб першим перетнути фінішну лінію! Hike! - надзвичайно атмосферна та цікава гра, найкращий вибір для любителів пухнастиків, затишного сімейного чи дружнього дозвілля.

Hike! - наказ каюра (погонича) упряжі собак почати подорож.

Компоненти:

- 48 карт досвідчених хаскі
- 8 молодих хаскі
- 20 карт краєвидів
- 12 карт спорядження
- 24 карти догляду (12 звичайних + 12 посилених)
- 12 карт наставництва
- 6 карт саней
- 48 дерев'яних кубиків
- 6 фігурок гравців
- 4 карти неслухняних хаскі



1 Збери свою команду хаскі



2 Чи підготоване спеціальне спорядження?



3 Перевірити упряж! До саней! Вперед!

20' - 45'

2-6

9+

Автори гри: Nika Mlinarič, Blaž Hribar Ілюстрації: Paulina Wach
Графічний дизайн: Blaž Hribar, Nika Mlinarič, Marko Ilić Šuštaric
Переклад українською: Антон Лісяк
Офіційний дистриб'ютор в Україні: Видавництво Agames

Snow Board Games

www.snowboardgames.si



<https://agames.com.ua>



0-3



УВАГА! Гра містить дрібні компоненти, тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Настільна гра
Виготовлено в ЄС



3 830081 400003 >