

САДЫ СИДНЕЯ

ПРАВИЛА





ОТ АВТОРОВ

Авторы этой игры хотели бы выразить признательность кадигалам из народа эора — владельцам и хранителям Королевского ботанического сада Сиднея.

Мы высоко ценим водоёмы, холмы, небо, растения и животных этого места.

Мы воздаём должное предкам и старейшинам этого народа — тем, кто был до нас, тем, кто сейчас находится с нами, и тем, кто придёт позже. Мы благодарны за их учения и знания.

Мы осознаём нашу особую связь с этой землёй и её грёзами через танцы, песни и мечты.

Мы бережно шагаем по этим землям вместе с кадигалами, уважая их духовные ценности.

БУДЖИ ГАМАРРУВА



САДЫ СИДНЕЯ

Авторы игры: Бретт Дж. Гилберт и Мэтью Данстан
Художник Керри Айткен

1–4 игрока / 45 минут / от 10 лет

ОБ ИГРЕ

Королевский ботанический сад Сиднея занимает особое место в сердцах местных жителей. Он известен во всём мире за своё расположение, красоты, а также историческое и научное значение.

Каждый из его 30 гектаров не только поражает воображение, но и служит отличным убежищем от городской суеты.

В «Садах Сиднея» игроки будут строить собственный участок парка, размещая перед собой карты с изображением различных арт-объектов. Каждый участок состоит из трёх рядов — прибрежного, садового и городского. Игроки по очереди в свой ход выкладывают по одной карте на свои планшеты, пока на них не закончится место. Разместив карту, игрок получит количество победных очков, зависящее от того, что именно увидит посетитель парка, проходя мимо различных объектов, прудов, деревьев и статуй, на пути к новой карте. Победит игрок, набравший наибольшее количество очков.

Для более разнообразных и усложнённых партий в игру добавлены дополнительные модули, которые вводят в игру такие достопримечательности, как Оперный театр и мост Харбор-Бридж. Они позволяют игрокам получать дополнительные победные очки или использовать их особые свойства.

Присоединяйтесь к любителям пикников и пробежек на свежем воздухе, а также к обитающим здесь лорикетам и белым ибисам.

Проведите приятный день в прекрасных Садах Сиднея!



СОСТАВ

- 96 карт сада (по 32 карты, разделённые на три колоды А, Б и В)



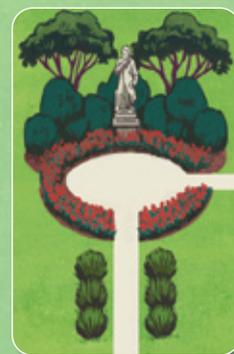
Оборот



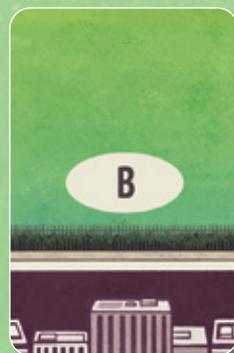
Лицо



Оборот



Лицо



Оборот



Лицо

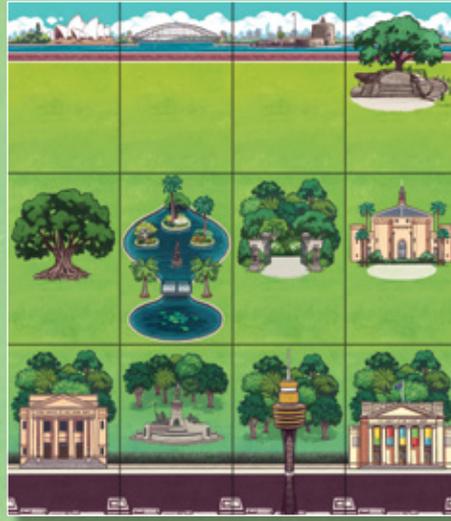


- 12 карт достопримечательностей и 1 планшет достопримечательностей



Оборот

Лицо



- 16 фишек посетителей (по четыре для каждого игрока)



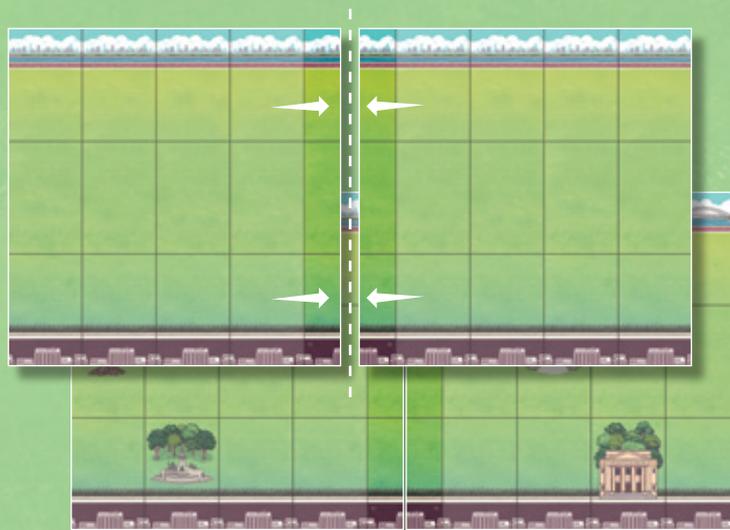
- 1 жетон первого игрока



- 4 плашки центральной аллеи



- 16 планшетов игроков

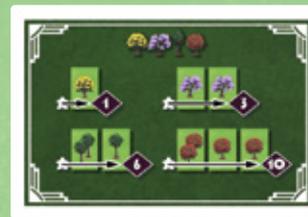


Каждому игроку потребуется две части (левая и правая), совместив которые он получит единый планшет. Части планшета с нарисованными на них достопримечательностями не используются в базовой игре.

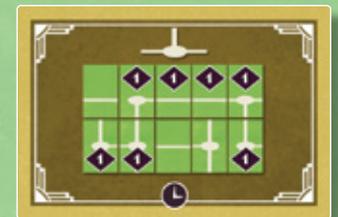
- 1 поле для подсчёта победных очков



- 18 жетонов победных очков



Жетон победных очков в процессе игры



Жетон победных очков в конце игры



Жетон победных очков для дополнительного режима (отмечен звёздами в углах)



Жетон победных очков для одиночной игры (отмечен кругами в углах)

ПОДГОТОВКА

Подготовка к партии происходит по указанным ниже этапам. Если вы хотите добавить какие-либо модули (включая достопримечательности), то обратитесь к соответствующему разделу этого буклета (на стр. 14).

1 Положите планшет для победных очков в центре игровой зоны. Возьмите жетоны подсчёта очков без специальных символов в углах и положите в ячейках под треком победных очков. Каждому жетону соответствует своя ячейка, ориентируйтесь по рубашке.

2 Разделите карты сада на три колоды (в соответствии с их рубашками «А», «Б» и «В»). Перемешайте каждую из них и положите на стол лицевыми сторонами вниз, как на картинке. Оставьте справа от каждой колоды достаточно свободного места, туда будут выкладываться раскрытые из каждой колоды карты.

3

Каждый игрок получает следующие компоненты:

- 2 части базового планшета игрока (без достопримечательностей). Каждый игрок совмещает эти части, формируя свой личный планшет с участком садов.
- 1 плашку центральной аллеи, которую игрок помещает в средний столбец своего сада, как на картинке.
- Игроки выбирают себе цвет и получают по 4 фишки посетителя одного цвета.

(Лишние компоненты верните в коробку.)

4

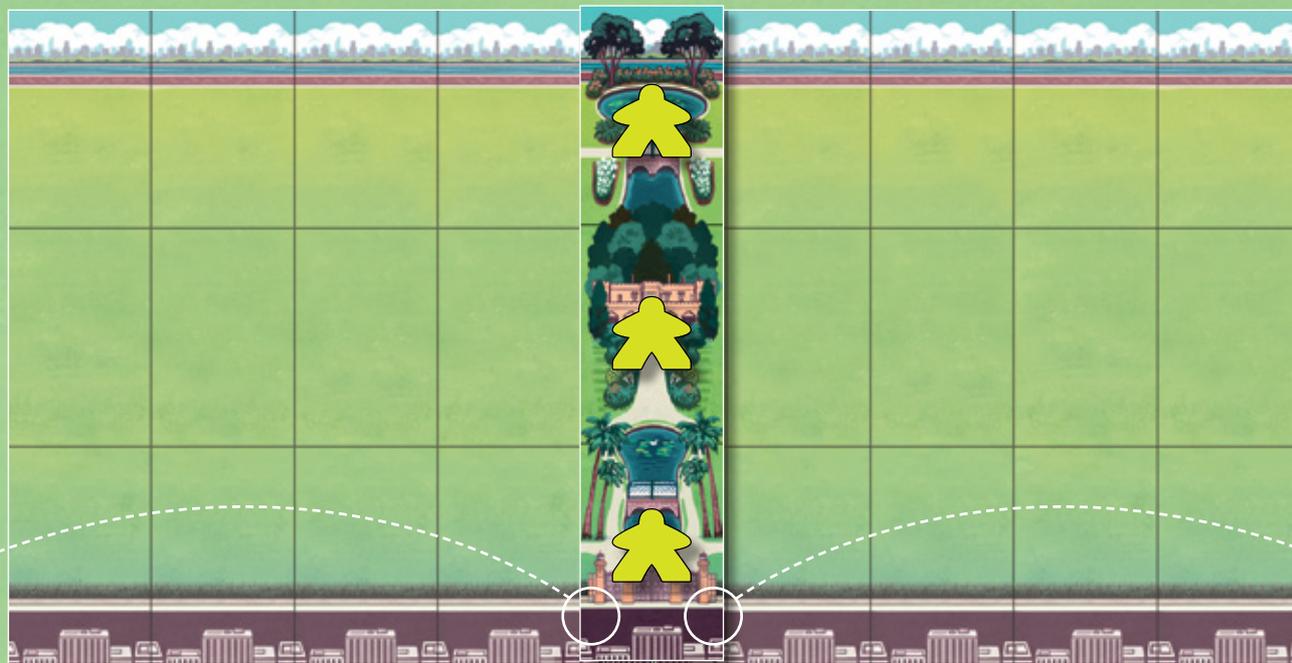
Теперь каждый игрок кладёт фишки трёх посетителей своего цвета на свою плашку центральной аллеи, по одному посетителю на каждый ряд. А четвёртую фишку — в ячейку «0» трека победных очков.

5

Самый младший игрок получает жетон первого игрока (либо выберите первого игрока случайным образом).



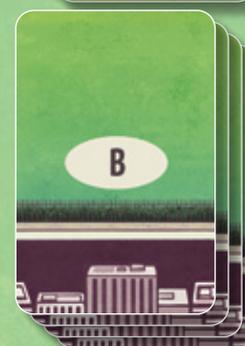
Жетон первого игрока



На планшетах есть подсказки в виде стрелок, указывающие, как именно их необходимо совместить. «<<<» обозначает левую часть, а «>>>» — правую. На изображении выше эти стрелки перекрыты плашкой центральной аллеи.

В этом примере жёлтый игрок готов начать игру. Он совместил обе части своего планшета игрока и поместил в его средний столбец плашку центральной аллеи. Также он положил по одному посетителю в каждый ряд своей центральной плашки и одного посетителя в ячейку «0» трека победных очков.

Так выглядит поле для подсчёта победных очков в начале игры. Посетитель каждого игрока расположен в ячейке «0» трека победных очков, а жетоны победных очков расположены в соответствующих ячейках ниже.



Три перемешанные колоды карт сада расположены лицевыми сторонами вниз рядом с игровой зоной. Справа от них должно быть достаточно места для выкладывания карт в начале каждого раунда. В колоде «А» находятся прибрежные карты, в колоде «Б» — садовые, а в колоде «В» — городские.

Чтобы определить, в какую ячейку поместить каждый из жетонов победных очков, сравните символы на рубашках этих жетонов с символами в ячейках. Не забудьте в своей первой игре использовать базовые жетоны получения победных очков, в их углах нет дополнительных символов.

Белая рамка указывает, что жетон позволяет игрокам получать победные очки во время игры, а золотая рамка (и символ часов в нижней части) указывает, что жетон позволяет игрокам получить победные очки в конце игры.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Перед началом игры (а также в начале каждого последующего раунда) первый игрок должен взять карты из каждой колоды и поместить их лицевыми сторонами вверх в ряд справа от своей колоды. Количество карт в каждом ряду равняется числу игроков. Выложенные карты называются «рынком».

Обратите внимание: при игре вдвоём из каждой колоды необходимо брать по две карты за игрока (таким образом, из каждой колоды необходимо выложить по 4 карты).

В ходе партии каждый игрок разместит на своём планшете по 24 карты. Таким образом, у игроков будет восемь раундов, в каждом из которых они возьмут по три карты. Каждый раунд первый игрок начинает свой ход, выбирая одну из карт на рынке, и размещает её на своём планшете. Затем то же самое делают остальные игроки по часовой стрелке. После того как каждый игрок разместит по 3 карты, начинается подготовка к новому раунду, а первый игрок передаёт свой жетон следующему игроку по часовой стрелке.

Обратите внимание: при игре вдвоём партия будет состоять из 4 раундов, но игроки берут по 6 карт в раунд.



Вот так выглядит подготовка к раунду в партии с тремя игроками. Из каждой колоды было вытянуто по три карты (по одной за игрока). Они размещены лицевыми сторонами вверх рядом с этими колодами.

ХОД ИГРЫ

В свой ход совершите три действия в указанном порядке:

- 1) Выберите карту с рынка.
- 2) Разместите взятую карту на своём планшете.
- 3) Переместите фишку посетителя в своём ряду, чтобы он оказался на новой карте.

Теперь рассмотрим эти действия подробнее:

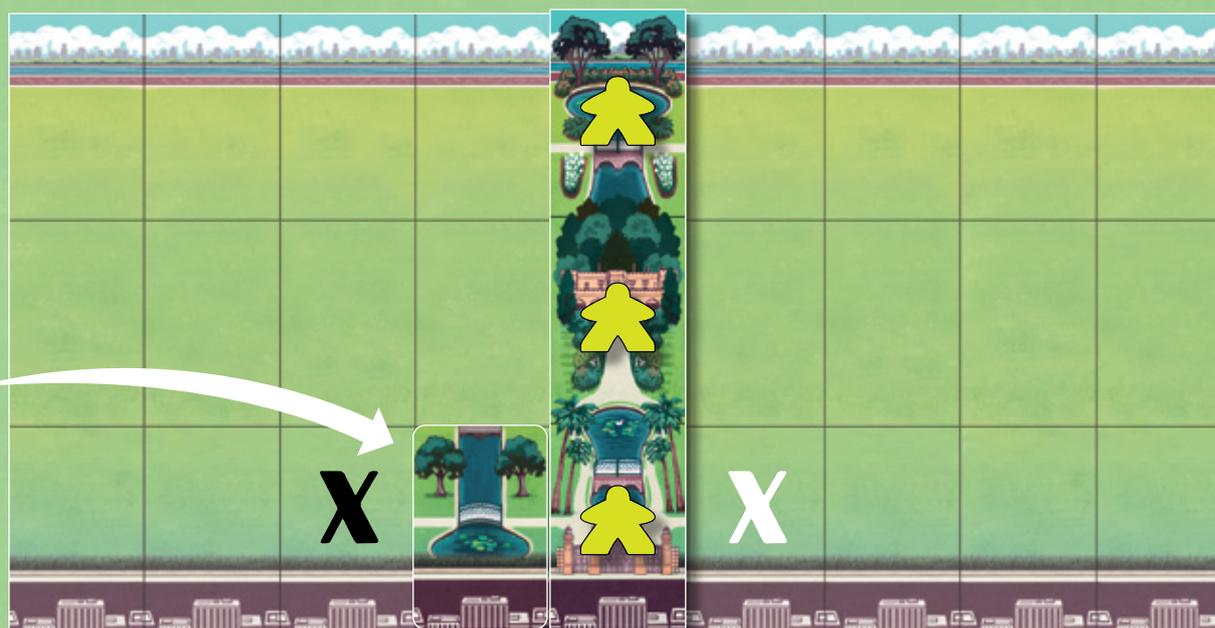
1) ВЫБЕРИТЕ

Выберите одну из карт с рынка, лежащих лицевой стороной вверх. В свой первый ход в каждом раунде вы можете выбрать карту из любого ряда (А, Б или В). В последующих ходах вы можете выбрать карту из тех рядов, откуда вы ещё не брали карту в этом раунде. Таким образом, к концу каждого раунда вы получите одну карту из ряда «А», одну карту из ряда «Б» и одну карту из ряда «В».

Обратите внимание: при игре вдвоём вы по-прежнему по очереди выбираете карты с рынка, однако каждый игрок может за раунд взять по две карты из каждого ряда, даже из одного и того же подряд.

В свой первый ход Аня выбрала одну из карт на рынке в ряду «В». Таким образом, ей необходимо разместить эту карту в нижнем ряду своего планшета игрока.

Аня решает разместить карту слева от плашки центральной аллеи, однако она также могла бы разместить её и справа (в ячейку, обозначенную белым «Х»).



В последующих раундах, когда Аня выберет свою следующую карту «В», она должна разместить её на свой планшет либо в ячейку с чёрным «Х», либо в ячейку с белым «Х».

Карты всегда помещаются рядом с другими картами в своём ряду, или рядом с центральной плашкой, или на любую ближайшую свободную ячейку, начиная от плашки центральной аллеи.

2) РАЗМЕСТИТЕ

После того как вы выбрали карту, вы должны разместить её в соответствующий ряд вашего планшета игрока (карты «А» размещаются в верхний ряд, карты «Б» — в средний, а карты «В» — в нижний. Фонový рисунок карты будет совпадать с рисунком на вашем планшете игрока).

Каждую карту необходимо разместить в следующую доступную ячейку соответствующего ряда вашего планшета игрока слева или справа от плашки центральной аллеи (по вашему выбору). Между картами на планшете никогда не может быть пустых ячеек.

Таким образом, первую карту в каждом ряду необходимо поместить в одну из ячеек, соседних с плашкой центральной аллеи (слева или справа). Позже, когда вы снова возьмёте карту этого ряда, её будет необходимо поместить либо с другой стороны от центральной плашки, либо рядом с предыдущей картой этого ряда. Дальнейшие карты этого ряда необходимо помещать в ближайшую от центральной плашки свободную ячейку слева или справа.

В конце партии у каждого игрока будет по четыре карты в каждом ряду слева от центральной плашки и по четыре карты в каждом ряду справа от центральной плашки.

3) ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИШКУ ПОСЕТИТЕЛЯ

После размещения выбранной карты ваш посетитель в этом же ряду отправляется на прогулку. Переместите фишку посетителя в этом же ряду из своего текущего места на новую карту.

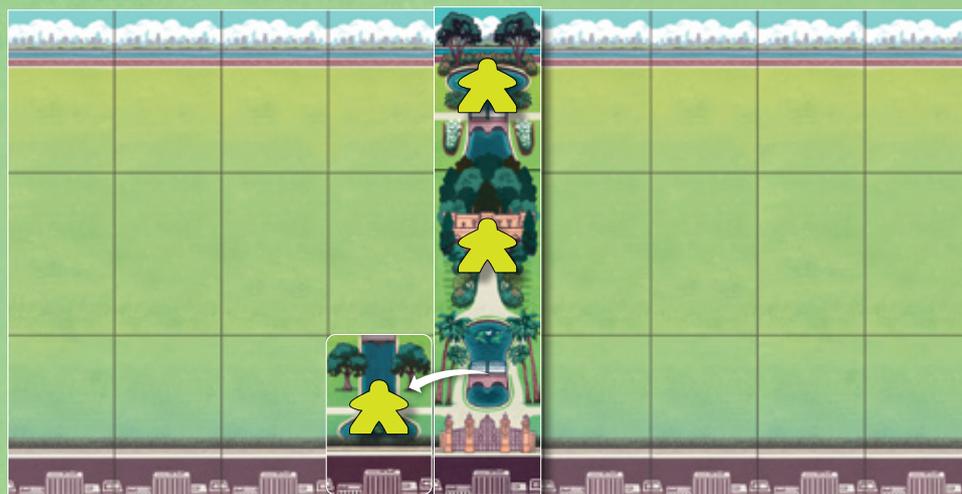
Посетитель «приходит» на эту новую карту, и в зависимости от того, что он «видит» на самой карте и что он увидел по пути к ней, вы получаете победные очки!

На каждой карте изображён хотя бы один объект, за который вы получаете победные очки. Карта, на которой ваш посетитель заканчивает свой маршрут, определяет, за что вы можете получить победные очки в этом раунде.

Если на новой карте изображены **дерево, фонтан** или **скамейка**, то новая карта приносит победные очки немедленно (подробности ниже и на жетонах победных очков). Если на новой карте изображены **ручей, дорожка** или **статуя**, то эта карта принесёт вам победные очки в конце игры. (Деревья тоже принесут победные очки в конце игры, но будут иначе считаться.)

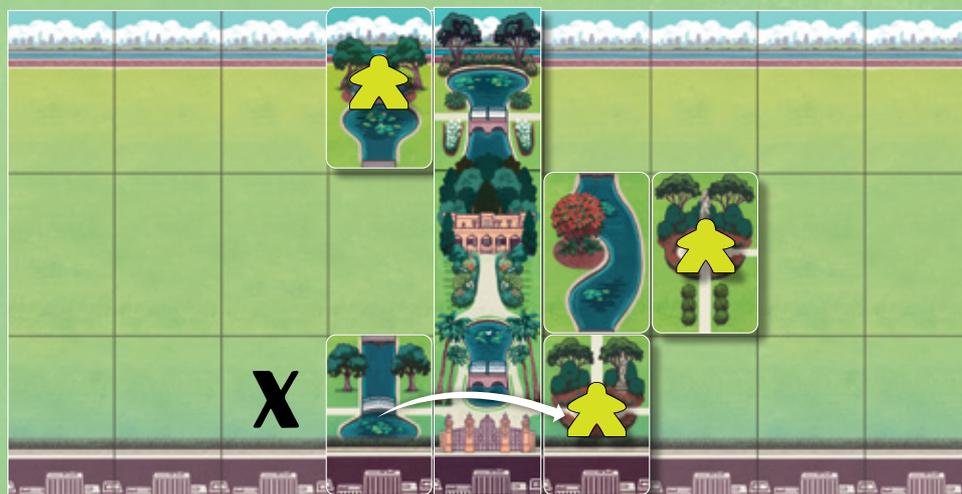
Помните, что при каждом перемещении посетителя он учитывает карту, с которой начинает своё движение, карту, на которой заканчивает движение, а также все карты, расположенные на его маршруте. Получив победные очки, немедленно переместите фишку вашего посетителя по треку победных очков на соответствующее количество ячеек.

После размещения карты посетитель в этом же ряду перемещается на новую карту (как показано стрелкой). Посетитель становится на ручей, который принесёт победные очки только в конце игры.

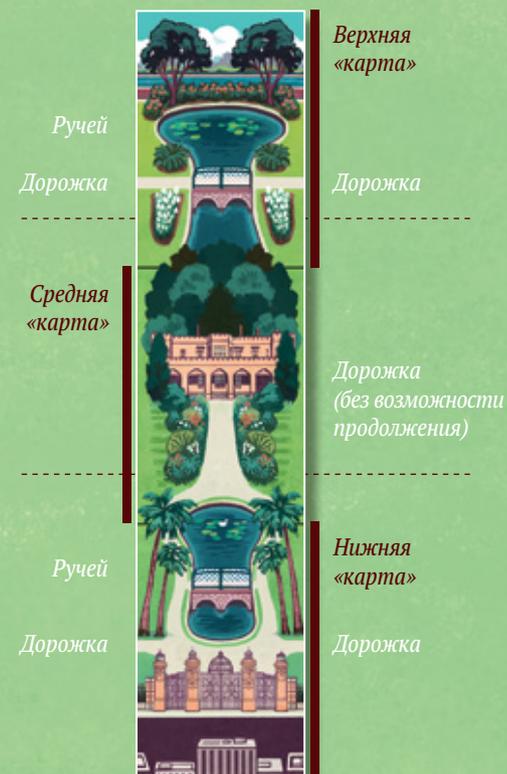


В одном из следующих ходов Аня выбирает другую карту «В» и перемещает фишку посетителя из его предыдущего места на новую карту (как показано стрелкой).

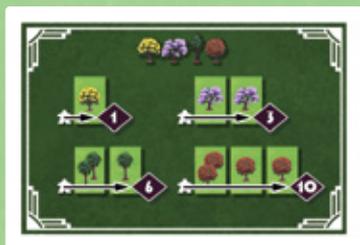
Аня также могла разместить эту карту в место, отмеченное чёрным «Х». При этом посетитель переместился бы только на 1 ячейку влево.



Обратите внимание: в ходе партии считайте плашку центральной аллеи за три отдельные карты сада (сверху вниз). Центральная плашка помогает игрокам получать победные очки за скамейки, фонтаны, ручьи и дорожки. Все эти объекты будут описаны ниже.



ПОДРОБНЕЕ О ПОЛУЧЕНИИ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ ПОСЕТИТЕЛЯ



Деревья: Если посетитель останавливается на карте с деревом, посчитайте количество **таких же** деревьев, которые посетитель видел при этом перемещении. Учитывайте также число деревьев на карте, на которую он переместился, а также

все деревья того же вида на картах, через которые он прошёл (включая карту, с которой он начал перемещение). Получите 1/3/6/10 победных очков за 1/2/3/4 соответствующих дерева.

Обратите внимание: вы получаете победные очки только за определённые деревья, которые видел посетитель. Не считайте общее количество деревьев в ряду независимо от направления движения фишки посетителя.

Вы можете получить победные очки за четыре различных вида деревьев. Любые другие деревья на картах и центральной плашке просто делают ваш сад немного красивее. Обратите внимание, что на некоторых картах расположены сразу ДВА дерева!



Золотая акация



Краснотычиночник



Жакаранда



Зелёная канарская пальма

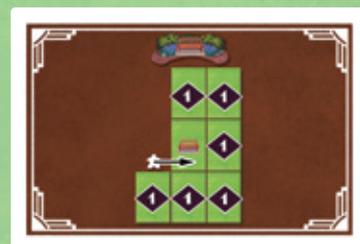


Фонтаны: Если посетитель переместился на карту с фонтаном, посчитайте количество ручьёв на картах, по которым проходил его путь. Получите по 1 победному очку за каждый такой ручей. Сами по себе фонтаны в базовой игре не приносят

победных очков, только за ручьи, которые посетитель видел по пути к фонтану. Обратите внимание, что некоторые фонтаны изображены прямо в ручье, который тоже даст вам 1 победное очко!

(И не забудьте учесть ручей в верхней или нижней части плашки центральной аллеи!)

Обратите внимание: вы получаете победные очки только за ручьи, которые видел посетитель. Не считайте общее количество ручьёв в ряду независимо от направления движения посетителя. Также обратите внимание, что ручьи могут быть нарисованы по-разному, но считаются всё равно одинаково.



Скамейки: Если посетитель переместился на карту со скамейкой, посчитайте количество любых карт сада, соседних с этой картой (по горизонтали, по вертикали и по диагонали). Не забудьте посчитать участки плашки центральной аллеи, если ваша скамейка находится на соседней с ними карте!

Получите по 1 победному очку за каждую карту, соседнюю со скамейкой.

Другие объекты: Если на новой карте находится только статуя или ручей (без фонтана, скамейки или дерева), вы не получаете в этом ходу победные очки за них. Эти объекты принесут вам победные очки в конце игры. Также в конце игры можно получить победные очки за соединённые дорожки.



Вот пример перемещения посетителя и получения за это победных очков:

Аня только что разместила карту с двумя золотыми акациями в доступную ячейку среднего ряда справа от плашки центральной аллеи.

Поскольку посетитель перемещается на новую карту, Аня получит в этом ходу победные очки за этот вид деревьев. Она смотрит все карты, которые посетитель «видел» при своём перемещении (включая карту, откуда он начал перемещение, и карту, на которой остановился). На этих картах расположено 3 золотых акации, и, таким образом, Аня получает 6 победных очков (как указано на жетоне победных очков за деревья). Обратите внимание, что Аня не получает победных очков за другие виды деревьев, которые «увидел» посетитель во время этого перемещения.

КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА

Для удобства после перемещения посетителя и получения победных очков положите этого посетителя на бок, обозначив тем самым, что он уже перемещался в этом раунде. Затем ход передаётся игроку слева. Он также выбирает и размещает карту, а затем перемещает посетителя.

Обратите внимание: при игре вдвоём вы выбираете по 2 карты из каждого ряда рынка в раунд, поэтому каждый посетитель будет перемещаться дважды в раунд. После первого перемещения положите посетителя и поверните вертикально по отношению к карте. После второго перемещения этого же посетителя не поднимайте его, но поверните на 90 градусов, чтобы он лежал горизонтально. Это простое действие будет напоминать игрокам, какие карты они ещё могут брать с рынка.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда на рынке не останется карт сада и все игроки завершат свои ходы. После этого каждый игрок ставит всех своих посетителей на ноги (оставляя каждого из них на той карте, где он остановился в последний раз при перемещении во время этого раунда).

Затем жетон первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Новый раунд начинается с выкладывания новых карт сада из соответствующих колод на рынок.

КОНЕЦ ИГРЫ

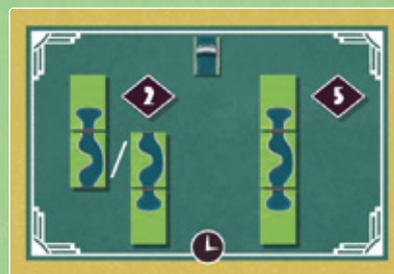
Игра заканчивается спустя 8 раундов (при игре вдвоем — спустя 4 раунда). К этому времени все ряды на планшете каждого игрока должны быть заполнены картами. После этого игроки могут получить дополнительные победные очки по условиям, указанным на жетонах получения победных очков с символом часов.



Деревья

Посчитайте количество различных видов деревьев в каждом ряду карт вашего сада. За каждый ряд получите 1/3/6/10 победных очков за 1/2/3/4 различных вида деревьев.

Например, если в одном ряду у игрока находятся акация, жакаранда и пальма, он получит 6 победных очков. При этом количество деревьев каждого вида не имеет значения.



Ручьи

Ручьи формируются из лежащих друг над другом соседних карт. Получите по 2 победных очка за каждый ручей в вашем саду, состоящий хотя бы из двух соседних в столбце карт, либо 5 победных очков, если такой

ручей состоит из трёх соседних в столбце карт (то есть он протекает по столбцу из верхнего ряда в нижний).

Если ручьи присутствуют в столбце, но они не соединены между собой ручьём посередине, то они не приносят победных очков.

УСЛОЖНЁННЫЕ ЖЕТОНЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Как только вы освоитесь с базовыми жетонами победных очков, вы можете начать использовать их усложнённые версии.

Вы можете использовать как случайные жетоны, так и сами выбрать предпочитаемые. Более того, допускается смешивать базовые и усложнённые жетоны, используя их одновременно. Однако игроки должны всегда соблюдать следующее правило: вы можете взять только один жетон каждого вида. Каждый выбранный жетон победных очков необходимо разместить в соответствующую ячейку планшета победных очков (так чтобы рисунок на рубашке жетона соответствовал рисунку в ячейке).



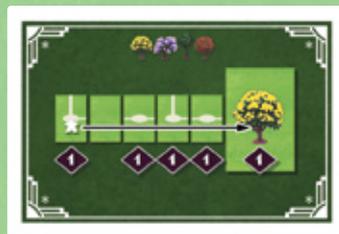
После того как посетитель остановится на карте со скамейкой, получите по 2 победных очка за каждую карту с дорожкой, которая ведёт непосредственно к этой скамейке (то есть не просто за любую карту с дорожкой, а только за те, на которых дорожка идёт по направлению к этой скамейке).



После того как посетитель остановится на карте со скамейкой, получите по 3 победных очка за каждый неповторяющийся тип деревьев рядом с этой скамейкой (но не по диагонали). Таким образом, игрок может получить по 3 победных очка за акацию, краснотычиночник, жакаранду и канарскую пальму. Деревья на самой карте со скамейкой не учитываются.



После того как посетитель остановится на карте с деревом, получите по 1 победному очку за каждый ручей и за каждый фонтан, которые этот посетитель видел на своём пути. А также 1 очко за само дерево, на котором остановился посетитель.



После того как посетитель остановится на карте с деревом, получите по 1 победному очку за каждую дорожку, по которой он прошёл или которую пересёк на своём пути. Эти дорожки необязательно должны быть соединены друг с другом. А также 1 очко за само дерево, в конце пути.



После того как посетитель остановится на карте с фонтаном, получите 1/3/6 победных очков, если в столбце, где он остановился, есть 1/2/3 фонтана.



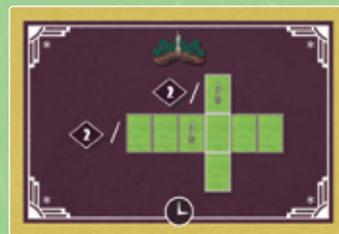
После того как посетитель остановится на карте с фонтаном, получите по 1 победному очку за каждый отдельный неповторяющийся объект, который этот посетитель видел на своём пути (по 1 победному очку за один или несколько ручьёв, деревьев, дорожек, скамеек, статуй и за сам фонтан).



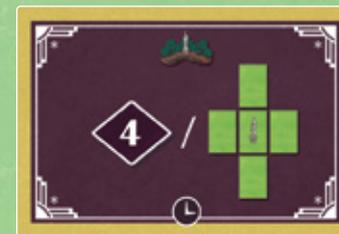
В конце игры получите по 3 победных очка за каждое дерево в наибольшей своей группе (карт, находящихся рядом, но не по диагонали). Все типы деревьев учитываются вместе.



В конце игры получите по 5 победных очков за каждый ряд в вашем саду, в котором количество деревьев в левой части планшета игрока равно количеству деревьев в правой его части.



В конце игры получите по 2 победных очка за каждый ряд и каждый столбец своего сада, в котором есть хотя бы одна статуя. (Одну и ту же статую можно засчитать и в ряду, и в столбце.)

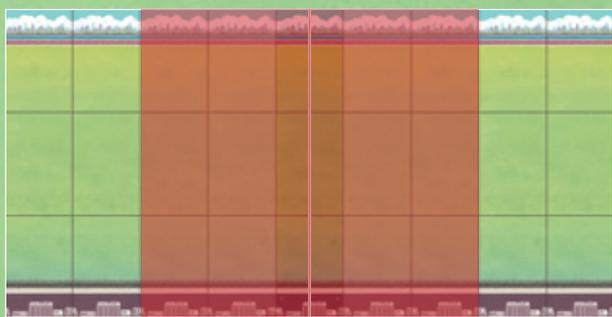


В конце игры получите по 4 победных очка за каждую статую, не находящуюся рядом с другой статуей (статуи по диагонали не считаются соседними).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЛАШКИ ЦЕНТРАЛЬНОЙ АЛЛЕИ

В начале партии вы можете по желанию переместить плашку центральной аллеи в любой столбец вашего планшета игрока. Изменяя количество доступных мест для карт сада слева и справа от плашки центральной аллеи, игроки могут существенно повлиять на игровой процесс.

При этом ВСЕ игроки должны поместить плашку в один и тот же столбец своих планшетов игроков. Лучше всего помещать плашку в один из рекомендованных столбцов на рисунке снизу.



КАРТЫ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

Чтобы получить максимальное удовольствие от партии в игру «Сады Сиднея», мы рекомендуем добавить карты достопримечательностей, которые сделают игру более стратегической и позволят игрокам ориентироваться на новые цели при проектировании своих садов. Обратите внимание, что использование достопримечательностей вместе с перемещением центральной плашки (см. выше) не рекомендуется.

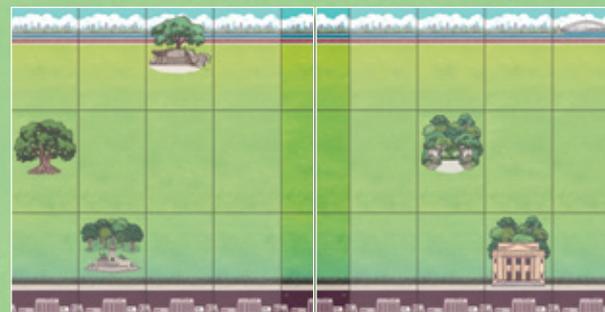
При подготовке к партии с картами достопримечательностей раздайте каждому игроку по две части игрового планшета с отмеченными на них достопримечательностями. Эти компоненты имеют разное расположение достопримечательностей на противоположных сторонах, поэтому у игроков есть четыре варианта формирования своих планшетов, и, таким образом,

в каждой партии игрокам будут доступны разные достопримечательности. ВСЕ игроки должны использовать одинаковые стороны, то есть планшеты игроков не должны различаться. (Все игроки будут бороться за то, чтобы их посетители видели одни и те же достопримечательности.)

Положите планшет с достопримечательностями рядом с полем для подсчёта победных очков. Затем поместите 6 карт достопримечательностей, которые будут использоваться в этой партии, в соответствующие ячейки планшета достопримечательностей. В партии используются те достопримечательности, которые указаны на выбранных игроками сторонах их планшетов.

Игроки могут поместить карты достопримечательностей на соответствующий планшет тремя способами:

- Поместить все карты достопримечательностей стороной с победными очками вверх;
- Поместить все карты достопримечательностей стороной с особыми эффектами вверх;
- Использовать оба вышеуказанных варианта (игроки сами могут выбрать сторону для каждой карты либо перевернуть половину из доступных карт, отобрав их случайным образом).



На этом примере в партии будут использоваться следующие карты достопримечательностей: Сиднейский оперный театр, Форт Денисон, Консерватория музыки, Утиный пруд, Сиднейская телебашня и Художественная галерея Нового Южного Уэльса.

Во время партии, когда игрок раньше всех размещает карту сада поверх одной из достопримечательностей на своём планшете, он забирает себе карту этой достопримечательности и помещает её рядом со своим планшетом. Эти карты дадут ему дополнительные победные очки либо особый эффект (в зависимости от стороны карты, используемой в партии). Не переворачивайте карты достопримечательностей во время партии. Когда игрок получил такую карту, она остаётся у него до конца партии.

Все эффекты карт достопримечательностей подробно описаны на следующей странице.



Сиднейский оперный театр

Получите 10 победных очков.

Либо: в конце игры получите по 10 победных очков за каждую закольцованную дорожку на вашем планшете игрока. Количество карт, через которые проходит эта дорожка, не имеет значения.



Харбор-Бридж

Получите 10 победных очков.

Либо: в конце игры получите по 3 победных очка за каждую скамейку в вашем саду.



Форт Денисон

Получите 6 победных очков.

Либо: с этого момента в начале каждого раунда (до хода любого игрока) отложите в сторону одну из карт сада на рынке. Никто, кроме вас, не может выбрать эту карту, но вы обязаны выбрать её в этом раунде.



Кресло миссис Маккуори

Получите 3 победных очка.

Либо: с этого момента и до конца партии вы получаете по 1 победному очку каждый раз, когда вы получаете очки за деревья.



Фиговое дерево Моретон-бэй

Получите 10 победных очков.

Либо: в конце игры выберите один из типов деревьев и получите по 2 победных очка за каждое дерево этого типа в вашем саду.



Сиднейская консерватория музыки

Получите 6 победных очков.

Либо: все дорожки, не имеющие продолжения на соседних картах дорожек в вашем саду, всё равно считаются соединёнными.



Ворота львов

Получите 3 победных очка.

Либо: с этого момента вы получаете по 1 победному очку каждый раз, когда ваш посетитель останавливается на карте со статуей или проходит через неё.



Утиный пруд

Получите 3 победных очка.

Либо: с этого момента и до конца партии вы получаете по 1 победному очку каждый раз, когда вы получаете очки от фонтанов (обычно фонтаны приносят победные очки за ручьи по пути к фонтану, а теперь вы получаете 1 победное очко и за сам фонтан).



Художественная галерея Нового Южного Уэльса

Получите 10 победных очков.

Либо: в конце игры получите по 5 победных очков за каждый свой завершённый ручей (из трёх вертикальных карт).



Фонтан губернатора Артура Филиппа

Получите 6 победных очков.

Либо: в конце игры получите по 2 победных очка за каждый свой ручей, который состоит из двух карт (в одном столбце в верхнем ряду и в нижнем ряду, но без середины).



Государственная библиотека Нового Южного Уэльса

Получите 6 победных очков.

Либо: с этого момента раз в раунд вы можете вернуть своего посетителя на плашку центральной аллеи. Вы должны сделать это во время одного из своих ходов, но до размещения карты.



Сиднейская телебашня

Получите 3 победных очка.

Либо: с этого момента и до конца партии вы получаете по 1 победному очку каждый раз, когда вы получаете очки от скамеек.

КРАТНАЯ ИСТОРИЯ САДОВ

Королевский ботанический сад Сиднея — это оазис, внесённый в список Всемирного наследия ЮНЕСКО. Его площадь составляет 30 гектаров (или 64 гектара, если учитывать и прилегающую парковую зону района Домена), и он расположен на берегу сиднейской бухты на северо-восточной окраине центрального делового района Сиднея. Фактически вся парковая зона представляет собой совокупность небольших садов и прилегающих к ним территорий, именно поэтому местные жители называют её просто «Садами».

30 000 лет назад на южном берегу Сиднейской гавани жили кадигалы — представители народа эора. После того как в 1788 году капитан Артур Филипп направил корабли Первого флота Великобритании в Сиднейскую бухту («Варрэйи» на языке местных), прежняя культура населения практически полностью исчезла. На земли кадигалов, расположенные непосредственно к западу от того места, где сейчас находятся Сады Сиднея, высадились сотни солдат и каторжников.

Несколько месяцев спустя губернатор Филипп выделил землю, прилегающую к бухте, для выращивания урожая из семян, привезённых колонистами. Урожай не взошёл. Однако вместо того чтобы выяснить, как тысячи поколений народа эора жили в этом районе, колония страдала от голода и была близка к краху. Некоторой стабильности удалось достичь только после того, как сельхозугодья были расширены вглубь материка в районе бухты Роуз-Бей (Парраматта). Колонисты предпринимали всё новые попытки ведения сельского хозяйства до 1816 года, когда губернатор Лахлан Маккуори официально разбил на этой земле Сады, включив этот район в губернаторские владения.

В наши дни Королевский ботанический сад — это не просто красивое историческое место для отдыха, но и место исследований. Его называют первым научным учреждением Австралии. Здесь можно найти множество растений и редких животных, а также оценить потрясающие виды на гавань.

ЧТО МОЖНО УВИДЕТЬ В САДАХ СИДНЕЯ

Все изображённые в этой игре достопримечательности можно увидеть в Садах Сиднея. Ниже представлен их краткий обзор.

- Сиднейский оперный театр: одно из самых известных зданий в мире. Театр был открыт в 1973 году. Он расположен на Беннелонг-Пойнт и своим фасадом обращён в сторону гавани. Рядом с Оперным театром находится один из главных входов в Сады Сиднея.
- Харбор-Бридж: однопролётный стальной мост, прозванный местными жителями «Вешалкой». Был открыт в 1932 году и соединяет обе стороны гавани. Это один из самых больших мостов в мире. Он заметно возвышается над окружающим ландшафтом.
- Форт Денисон: бывшее исправительное учреждение и оборонительный форт. Он расположен в гавани Сиднея и видим из бухты. Форт был построен на маленьком островке, известном среди эора как Мат-те-ван-йе, а среди заключённых — как остров Пинчгут. В наши дни форт представляет собой музей и развлекательный центр, а его пушка до сих пор ежедневно стреляет в 13:00.
- Кресло леди Маккуори: Лаклан Маккуори был губернатором Нового Южного Уэльса в 1810–1821 годах. Он построил дорогу, по которой его жена Элизабет могла дойти до гавани, где она обычно сидела и любовалась видами. Заключённым было поручено вырезать для леди Маккуори кресло из куска песчаника.
- Фиговые деревья Моретон-бэй: эти огромные деревья распространены в Садах Сиднея и во многих районах города. Здешние фиговые деревья могут вырастать до 60 метров в высоту.
- Консерватория музыки: одна из старейших и самых престижных музыкальных школ Австралии. Главное здание было построено по заказу губернатора Маккуори в 1816 году в качестве конюшни для Дома правительства.
- Ворота львов: расположены на сохранившейся части стены Маккуори, которая раньше проходила через Сады Сиднея. Статуи по обе стороны от ворот изображают льва и львицу.

- Художественная галерея Нового Южного Уэльса: расположена в нескольких минутах ходьбы от Садов в сиднейском Домене. Является одной из крупнейших и наиболее важных художественных галерей Австралии, где, в частности, вручается ежегодная премия Арчибальда в области портретной живописи. Была открыта для публики в 1874 году.
- Фонтан губернатора Артура Филиппа: этот огромный украшенный статуями фонтан расположен на окраине Садов Сиднея рядом с Дворцовыми воротами. Был построен в 1897 году и посвящён первому губернатору Сиднея.
- Государственная библиотека Нового Южного Уэльса — старейшая библиотека в Австралии. Была открыта в 1826 году и находится рядом с Садами Сиднея.

- Сиднейская телебашня: самое высокое сооружение Сиднея (высота — 305 метров) видно из многих мест в Садах Сиднея. Была открыта в 1981 году и имеет смотровую площадку, ресторан и другие заведения.

Также на плашке центральной аллеи можно увидеть:

- Дом правительства — резиденцию губернатора Нового Южного Уэльса, расположенную рядом с Садами Сиднея, и Дворцовые ворота — прекрасный вход, который также когда-то вёл к зданию дворца. В 1879 году здесь проходила международная выставка. Всего через три года после выставки огромное сооружение полностью сгорело.
- Утиный пруд: известен тем, что, помимо уток, в нём водятся также угри. Это одно из самых посещаемых мест Садов Сиднея.



Это фото демонстрирует расположение Садов Сиднея по отношению к городу

Фото: Джонатан Чен. Используется по лицензии CC BY 2.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0>

Помимо достопримечательностей, изображения всех статуй, скамеек, мостов и фонтанов стилизованы под реальные объекты Королевского ботанического сада Сиднея.

**В САДАХ ВЫ МОЖЕТЕ УВИДЕТЬ
СЛЕДУЮЩИХ ПТИЦ:**



*Австралийские
сороки*

Всеядная птица с прекрасным голосом, обитающая на всей территории Австралии и в Новой Гвинее.



Кукабарры

Зимородок, чье название происходит от языка вираджури и является звукоподражанием его крику.



Большой
желтоухлый какаду

Один из 21 вида какаду, известный своим гребнем, изогнутым клювом и привычкой портить фасады зданий.



Радужный лорикет

Красивый попугай, которого можно увидеть в Сиднее во время цветения местных деревьев. В основном питается фруктами, пыльцой и нектаром.



Белый ибис

Эта птица распространена по всей Австралии, включая сам город Сидней, где их часто называют «мусорный цыплёнок».

КРАТКАЯ СПРАВКА ПО ДЕРЕВЬЯМ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБРАЛИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ИГРЕ:



Акация

В Австралии произрастает почти 1000 видов акации. Золотая акация является национальным цветком Австралии, и именно от неё пошли местные национальные спортивные цвета — зелёный и золотой.



Краснотычиночник

Распространённое дерево в Сиднее. Его нектар привлекает лорикетов и других местных птиц.



Жакаранда

Это дерево впервые появилось в Южной Америке. В наши дни оно довольно распространено в Сиднее, поскольку когда-то его дарили молодым матерям, чтобы те сажали его в своих дворах.



Канарская
пальма

Это дерево с Канарских островов широко распространено по всему Сиднею. Среди его широких и крепких ветвей гнездятся ибисы.



mosigra.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru



Magellan
mglan.ru



grail-games.com

Авторы: Мэтью Данстан и Бретт Дж. Гилберт
Художник: Керри Айткен

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин
Переводчик: Кирилл Войнов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2022 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.
Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

t.me/magellanboardgames
vk.com/magellanboardgames

