



БОТАНИЧЕСКИЙ САД

Правила игры



Дамы и господа, добро пожаловать на конкурс «Лучший сад века»!
Наймите садовника и соберите коллекцию из прекраснейших растений мира.
Но просто заполнить сад цветами недостаточно! Ваши посетители избалованы
и приходят с конкретными ожиданиями.
Чей же сад затмит остальные?

О правилах игры

Советуем сначала внимательно изучить правила, затем провести подготовку к игре и **только потом** объяснять правила остальным. Правила написаны в том порядке, в котором вам будет удобно их пересказывать.

Примеры и особые случаи описаны курсивом. Перед первой игрой особые случаи изучать необязательно. Обращайтесь к ним, когда попадёте в похожую игровую ситуацию.

Ключевым словом «**Важно**» отмечены **правила, на которые стоит обратить особое внимание**. Если в чём-то сомневаетесь, в первую очередь ориентируйтесь на них!

В игре есть два режима: базовый  и экспертный . Последний поможет усложнить игру, когда вы освоитесь с базовыми правилами.

Цветущих вам садов!



Подготовка к игре

Далее описана общая подготовка для базового режима игры вчетвером, а на с. 4 — подготовка для каждого участника.

Особенности подготовки для игры вдвоём и троём отмечены *курсивом*.

Особенности подготовки для экспертного режима описаны на с. 12.

1 Разместите **игровое поле** в центре стола стороной с символом вверх.

2 Каждый игрок берёт **1 планшет сада** и кладёт его перед собой стороной с символом вверх.

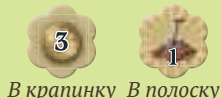
3 Каждый игрок выбирает цвет и берёт все фишки этого цвета.

- 5 животных своего цвета положите в общий запас рядом с игровым полем.
 - Остальные деревянные компоненты своего цвета пока положите рядом с собой.
- Подробнее см. в разделе «Подготовка игрока» на с. 4.*



4 Разделите **16 жетонов действий** по узору на фоне: 8 жетонов в крапинку и 8 в полоску.

- Переверните все жетоны действий **светлой** стороной вверх.
- Затем в случайном порядке разместите их в соответствующих ячейках игрового поля (жетоны в крапинку в рядах 1–2, в полоску — в рядах 3–4). Лишних жетонов у вас остаться не должно.



В крапинку В полоску



Лицевая сторона (светлая) Обратная сторона (тёмная)



Состав игры



1 игровое поле



4 планшета сада



18 карт садоводства



12 карт победных очков (ПО)



20 жетонов особых заданий



120 жетонов растений



69 жетонов монет



16 жетонов действий



12 жетонов наград



5 Разделите **жетоны наград** по форме на 2 стопки. Круглые нужны для верхнего счётчика на игровом поле, а квадратные — для нижнего.

- Жетоны в двух получившихся стопках разложите по убыванию номинала (наибольший номинал наверху, наименьший — внизу). Стопки положите в ячейки справа от соответствующих счётчиков.
- При игре втроём: верните верхний жетон каждой стопки в сундучок.
- При игре вдвоём: верните 2 верхних жетона каждой стопки в сундучок.
- Затем возьмите верхний жетон каждой стопки и разместите в ячейке слева от соответствующей стопки.

6 Перемешайте **18 карт садоводства**. Получившуюся колоду положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.

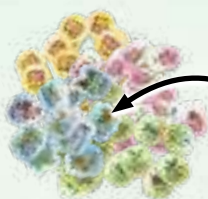
12 карт ПО в базовой игре не понадобятся. Верните их в сундучок.



Сброс

7 Разделите **жетоны растений** по уровням (I–IV) и положите кучками рядом с игровым полем так, чтобы всем было удобно их брать.

Примечание: жетоны растений разных уровней отличаются по цвету и форме. Иллюстрация на жетоне на игру не влияет.



8 **Жетоны монет** положите рядом с игровым полем, это банк.

Совет: можете разделить жетоны растений и монет примерно поровну и разместить по разные стороны игрового поля, чтобы всем было удобно их брать.



4 цветка
(1 каждого цвета)



12 садовников
(3 каждого цвета)



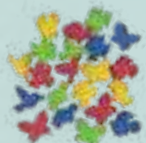
4 кошелька
(1 каждого цвета)



4 тачки
(1 каждого цвета)



4 лопаты
(1 каждого цвета)



20 животных
(5 каждого цвета)



5 сундучков

После первой игры разложите компоненты по соответствующим сундучкам.

Примечание: жетонов растений и монет в игре с избытком. Но разве растений бывает много? Если все компоненты какого-то типа не вмещаются в свой сундучок, положите часть из них в другой.



Подготовка игрока

- 1** Перемешайте 20 **жетонов особых заданий** лицевой стороной вниз, затем раздайте каждому игроку 5 случайных жетонов.

Раскройте полученные жетоны и разместите справа от своего планшета сада так, чтобы напротив каждого ряда клумб было 1 особое задание.

Расположение заданий пока не имеет значения, вы сможете изменить его позже (см. раздел «Подготовительный этап и первый раунд», с. 7).



Обратная сторона



Лицевая сторона

- 2** Возьмите из банка монеты общей ценностью 6.



- 3** Разместите свои фишки.

- **Одного садовника** разместите на изображении фонтана в своём саду. Это его начальное положение. **Второго садовника** разместите на делении «0» счётчика победных очков. **Третий садовник** в базовом режиме не используется. Уберите его в сундучок.
- **Кошелёк** разместите на начальном делении счётчика денег на игровом поле.
- **Тачку** разместите на начальном делении счётчика тачек.
- **Лопату** разместите на начальном делении счётчика лопат.



- 4** Разместите свой цветок в начальной ячейке зоны действий игрового поля.

Цветки всех игроков складываются в стопку. Символ в правом нижнем углу вашего планшета сада показывает, какое положение в стопке займёт ваш цветок.



- При игре **втроём**: не учитывайте положение одного не выбранного для игры цветка.
- При игре **вдвоём**: не учитывайте положение двух не выбранных для игры цветков. Затем возьмите любой невыбранный цветок и положите сверху стопки. Подробнее см. в разделе «Очередность хода» на с. 7.



Зона действий



В примере выше на планшете сада участника, играющего **красными**, указано, что его цветок будет в самом низу.



Следующим будет **зелёный** цветок.



Над ним — **жёлтый**.



Сверху — **синий**.

Цель игры

«Ботанический сад» — это соревновательная игра, где вы будете ходить по очереди, но **не по часовой стрелке**. Ваша цель — набрать как можно больше победных очков (ПО). Для этого нужно выполнять **задания**, продвигаться вперёд по **счётчикам** и размещать растения так, чтобы они принесли максимум ПО во время **финального подсчёта очков**.

Структура правил игры

Вначале мы расскажем, что можно делать в своём саду (разделы «Ваш сад» и «Задания» на с. 5). Затем объясним, из чего состоит ход (разделы «Ваш ход» на с. 6, «Очередность хода» и «Ход игры» на с. 7). А в конце расскажем, как получать всё, что нужно для игры (раздел «Действия» на с. 8).

Ваш сад

Ваш сад состоит из рядов и столбцов клумб. На них вы будете высаживать растения.

- Действие «Посадить растение» позволяет разместить 1 жетон растения на одной из клумб.
Подробнее см. в разделе «Посадить растение» на с. 9.
- Взаимодействовать можно только с клумбами, **окружающими садовника, т. е. находящимися по диагонали от него**. Это правило распространяется на **все действия**, связанные с растениями.
- Садовника можно переместить в начале хода или с помощью особых действий. Он всегда перемещается только на соседний символ следов между клумбами.
Подробнее см. в разделах «Ваш ход» на с. 6 и «Переместить садовника» на с. 10.



В примере слева отмечены клумбы, с которыми можно взаимодействовать, если садовник стоит, как изображено.

Задания

Задания отражают желания посетителей вашего сада. Они приходят с конкретными ожиданиями и остаются довольны, только если увидели то, что хотели. Порадуйте их, и они расхвалят ваш сад (наградят вас ПО).

В каждом задании указано, сколько каких растений должно быть в определённом ряду клумб для выполнения этого задания. Расположение растений в ряду не имеет значения. Чтобы выполнить задание, нужно собрать **в его ряду все растения**, указанные в этом задании.

Как только вы это сделали, вы **немедленно** получаете указанные ПО. Каждое задание можно выполнить только **1 раз** за игру.

К каждому ряду клумб относится 1 базовое задание и 1 особое задание.

Сначала вы должны выполнить **базовое задание ряда**, изображённое на планшете сада. После выполнения базового задания **накройте его жетоном особого задания этого ряда**. С этого момента особое задание **активно** (доступно для выполнения).

Активные задания можно выполнять **в любом порядке**.

Перед началом игры вы можете выбрать, какое особое задание будет относиться к каждому из рядов. *Подробнее см. в разделе «Подготовительный этап и первый раунд» на с. 7.*

После выполнения особого задания переверните его жетон лицевой стороной вниз. *Отлично сработало! С этим разобрались. Пора переходить к следующему заданию.*

Особый случай: если вы выполнили задание между действиями, получите за него ПО, прежде чем приступить к следующему действию. Так возможно выполнить несколько заданий за 1 ход.

Победные очки



Условия

Базовые задания

Особые задания (неактивные)



Особое задание (активное)

Выполнено!



Пример: вы размещаете растение уровня II и выполняете базовое задание ряда. За это вы получаете 7 ПО, после чего закрываете выполненное задание жетоном особого задания, лежащим справа от ряда лицевой стороной вниз.

Позже вы размещаете в том же ряду растение уровня III, чем выполняете особое задание ряда. За это вы получаете 15 ПО, после чего переворачиваете жетон выполненного задания.

Теперь пришло время узнать, из чего же состоит ход!



Ваш ход

Так как же сажать растения, поливать их и делать прочие интересные вещи?

Ход всегда состоит из двух фаз. Они схематично описаны в левом верхнем углу вашего планшета сада.

1. Переместите садовника и/или разыграйте 1 карту садоводства (в любом порядке)



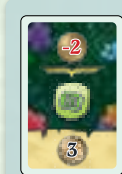
В начале хода можете **переместить садовника в своём саду**. Садовник всегда перемещается только по дорожкам (по клумбам не ходить!) шагами. Один шаг — это перемещение с текущего символа **следов** на соседний по вертикали или горизонтали. Переместить садовника можно на **любое количество** шагов, но **каждый будет стоить 1 монету**. Если у вас нет монет, вы не можете перемещать садовника.



Вы перемещаете садовника на 2 шага и должны заплатить за это 2 монеты.

Также можно разыграть 1 карту садоводства с руки.

Сделать это можно 2 способами:

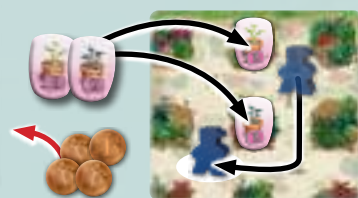


Стоимость

Действие

Продажа

- выполнить действие карты садоводства (в центре карты): **заплатите 2 монеты и немедленно выполните это действие;**
- продать карту: **не выполняйте её действие и получите 3 монеты.**



Сначала вы разыгрываете изображённую карту: платите 2 монеты, что позволяет посадить 2 растения уровня II на клумбах в пределах досягаемости садовника. А затем тратите 2 монеты, чтобы переместить садовника на 2 шага.

После розыгрыша карты садоводства положите её в стопку сброса лицевой стороной вверх. Вы можете сначала *переместить садовника*, а затем *разыграть карту садоводства*, а можете — наоборот. Вы даже можете выполнить только одно из этих действий или не выполнять их вовсе. Но если вы выполняете действие, полностью завершите его, прежде чем приступать к следующему.

Дальше начинается фаза 2.

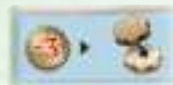
2. Разместите цветок в ячейке действия и выполните её действия



Вы **должны** разместить свой цветок в **любой из ячеек действий следующего столбца (справа от текущего)** на игровом поле и **немедленно** выполнить её действия. Подробнее см. в разделе «Действия» на с. 8.

В ячейках действий каждого второго столбца лежат **жетоны действий**. Разместив свой цветок в такой ячейке, выполните **действие, изображённое справа от ячейки**, и **действие жетона действия** (поверх которого разместили свою фишку) в любом порядке.

Примечание: жетон действия остаётся на месте. Вы просто закрываете его своей фишкой.



Если в ячейке уже размещён хотя бы 1 другой цветок, вы можете разместить там ваш цветок, но чтобы выполнить **действие, указанное справа от ячейки**, вы должны заплатить 3 монеты за каждый **цветок**, который уже находится в этой ячейке. Затем разместите свой цветок поверх остальных.

Примечание: в левой части игрового поля есть напоминание об этом правиле.

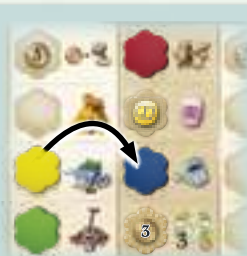
Важно! Если вы размещаете цветок в **ячейке с жетоном действия, закрытым чьей-то фишкой**, вы выполняете **только действие справа от ячейки**. Действие жетона доступно только **первому** игроку, разместившему свою фишку в ячейке с ним.



Ячейка с жетоном действия



Играющий **синими** ходит первым и размещает фишку **цветка**, как показано на иллюстрации слева. Он выполняет **действие, изображённое справа** («Поливать растение»), и **действие жетона действия, который теперь лежит под цветком** (в этом случае получает карту садоводства).



Позже играющий **жёлтыми** размещает **цветок** в той же ячейке. Он платит в банк 3 монеты и выполняет только **изображённое действие** («Поливать растение»).



Очередность хода

Очередность хода определяется **расположением цветков** на игровом поле: право хода принадлежит тому участнику, чей цветок размещён в столбце выше всех. Мы называем это «**правилом верха**».

Как работает правило верха

Кто ходит следующим, решает порядок расположения цветков относительно друг друга в столбце и в стопках фишек, если они занимают одну ячейку.

1. Положение в столбце

В каждом столбце 4 ячейки действий. Ход делает игрок с цветком в ячейке, расположенной **в столбце выше остальных**. Учитывается **только столбец**, в котором оказались **все фишки игроков** в конце их прошлого хода. Затем ход передаётся участнику, чей цветок теперь находится в столбце выше других, и так далее.

2. Положение в стопке

Возможно, в одной ячейке окажется стопка из **нескольких цветков** (как в начале игры). Тогда игрок, чей цветок находится **в стопке выше**, ходит раньше.

Важно! Сначала определяйте, чьи фишки находятся выше других в столбце, и только затем — в стопке.

Продолжайте, пока все игроки не сделают **по 1 ходу** и **все цветки** не окажутся в **следующем столбце**.

Затем определите очередность хода для нового столбца.

Примечание: может получиться так, что игрок будет ходить 2 раза подряд (последним в одном столбце и первым в следующем).





В начале игры все цветки находятся в стопке в одной ячейке. Сверху лежит **синий цветок**, поэтому его владелец ходит первым: размещает свой **цветок** в третьей ячейке первого столбца и выполняет соответствующее действие. Затем ходит играющий **жёлтым**, потом **зелёными**, а за ним — **красными**.



Красный цветок размещён в верхней ячейке, значит, его владелец ходит следующим. За ним ходит играющий **жёлтыми**, поскольку его **цветок** в стопке выше **синего цветка**. Далее ходит играющий **синими** и, наконец, **зелёными**.

Особенности игры вдвоём

При игре вдвоём используйте **3 цветка**: по 1 на игрока и 1 нейтральный. Нейтральный цветок всегда занимает 1 ячейку в столбце.

Игрок, который ходит **первым**, начинает ход с размещения нейтрального цветка в **любой ячейке** следующего столбца. Затем он делает ход как обычно. Если вы хотите разместить свой цветок в ячейке с нейтральной фишкой, применяйте обычные правила для ячейки, занятой чужой фишкой.

Ход игры

Партия состоит из трёх стадий. Напоминание об этом есть в левом нижнем углу игрового поля.



1. Подготовительный этап и первый раунд



Первым делом разложите ваши жетоны особых заданий так, чтобы каждый жетон лежал правее базового задания ряда, изображённого на вашем планшете сада. *Подробнее см. в разделе «Задания» на с. 5.*

Обратите внимание! Особое задание ряда можно выполнить только после выполнения базового задания этого ряда. При распределении заданий между рядами старайтесь выбирать особое задание, условия которого перекликаются с условиями базового.

Примечание: некоторые задания требуют посадить 4 растения в одном ряду. Это можно сделать не во всех рядах.

Когда все игроки распределят особые задания, начинается **первый раунд**: делайте ходы по обычным правилам. Когда **все цветки** оказались в самом **правом столбце** зоны действий на игровом поле, раунд заканчивается. Верните все цветки в **начальную ячейку**, соблюдая **очередность хода** в последнем столбце.




Разместите здесь стопку из цветков, соблюдая получившуюся очередность.



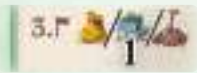
2. Второй раунд



Перед началом второго раунда переверните все жетоны действий. Они остаются в тех же ячейках, но теперь лежат тёмной стороной вверх и позволяют выполнять другие действия.

Затем продолжайте партию по правилам первого раунда, пока цветки всех участников не окажутся в самом правом столбце зоны действий на игровом поле. В конце второго раунда, как и в конце первого, верните все цветки в начальную ячейку, соблюдая очерёдность хода по последнему столбцу.

3. Последнее действие и финальный подсчёт очков



Теперь все игроки (в установленной в конце второго раунда очерёдности) делают 1 последний ход: продвигаются по одному из трёх счётчиков.

Важно! Следуйте всем правилам хода, как если бы это был обычный ход: вы можете начать его с перемещения садовника и/или розыгрыша карты садоводства. Также вы можете потратить монеты, чтобы продвинуться на несколько делений счётчика (см. подробнее на следующей странице).



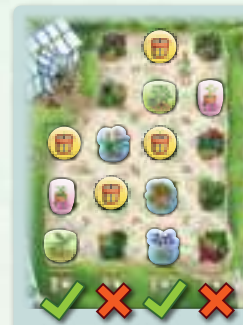
После того как все игроки сделали по 1 последнему ходу, партия заканчивается и начинается **финальный подсчёт очков**. Начиная с игрока, чей садовник находится позади всех на счётчике ПО (подробнее см. «Победные очки и жетоны наград» на с. 10), подсчитайте **ПО за столбцы в саду**. Для этого сначала найдите **все столбцы**, все клумбы которых **заполнены растениями**. В таких столбцах найдите по 1 растению **с самым высоким уровнем** и получите ПО за него.



На ваших планшетах сада указано, сколько ПО приносит растение каждого уровня. За каждый столбец вы получите **ПО 1 раз** вне зависимости от того, сколько в нём растений с самым высоким уровнем.

Пример: столбец, все клумбы которого заполнены растениями уровня III, приносит столько же ПО, сколько и столбец с 1 растением уровня III и остальными растениями меньших уровней.

Наконец, получите **1 ПО** за каждые **3 монеты**, которые у вас остались. После этого определите победителя — им станет игрок с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей побеждает претендент, чей цветок находится выше в стопке (или тот, кто быстрее назовёт 4 латинских названия растений).



Вы заполнили растениями клумбы 2 столбцов. В крайнем левом столбце самый высокий уровень растения — III, что приносит 9 ПО.

За оставшийся столбец вы получаете 15 ПО, поскольку там есть растение уровня IV. Всего вы получаете 24 ПО.

Действия

Многие действия в игре позволяют «получить действия», т. е. выполнить ещё одно или несколько других действий. Когда вы получаете **больше 1 действия**, можете выполнять полученные действия **в любом порядке**, но не прерывайте одно действие другим. Вы всегда можете выполнить действие частично или не выполнять вообще.

Особый случай: вы можете решить получить 1 вместо 2. Но нельзя вместо 2 получить 1 и 1.

Счётчики

На игровом поле есть 3 счётчика: денег, тачек и лопат. Они позволяют выполнять основные действия.



На каждом символе действия счётчика есть **число**. Когда вы получаете такое действие, число показывает, на какое **максимальное количество делений** вперёд вы можете передвинуться по этому счётчику бесплатно.



- Вы можете продвигать свою фишку только **вперёд** (слева направо). Иногда вы сможете выбрать, по какому ответвлению счётчика двигаться, но вы не можете перемещать фишку влево по счётчику.



- Вы всегда получаете **все действия деления, на котором останавливаетесь**, и не получаете действия делений, через которые перемещаетесь. Вы можете останавливаться на делении с фишкой другого игрока.

- Если деление позволяет выполнить несколько действий, **вы сами выбираете порядок их выполнения**.

- Нельзя выполнить действие деления, если вы находились на нём в начале своего хода. Вы должны передвинуться **хотя бы на 1 деление**.



На счётчике лопат есть деления, передвижение на которые **требует платы**: заплатите указанную сумму в банк. Если у вас недостаточно монет, вы не можете передвинуться на такое деление.



Действие



Вы можете передвинуться на 2 деления вперёд по счётчику лопат. За второй шаг вы платите 2 монеты, как указано на линии между делениями. После этого вы получаете 2 растения уровня I 🌱. Если вы не можете заплатить 2 монеты, то могли бы вместо этого продвинуться только на 1 деление вперёд (или выбрать другое действие).



Если вы хотите передвинуться на **большее количество делений**, чем указано на символе действия, можете заплатить за дополнительные шаги. **Каждый** дополнительный шаг будет стоить **3 монеты**. Напоминание об этом есть на игровом поле.

Примечание: стоимость передвижения, указанная на линии между делениями (если есть), суммируется со стоимостью дополнительного перемещения.



Также всегда можно продвинуться на **меньшее количество делений**, чем указано. За каждый «сэкономленный» шаг немедленно получите **1 ПО**.



Вы можете продвинуться на 1 деление вперёд по счётчику денег. Вы платите 3 монеты за дополнительный шаг, чтобы продвинуться на 2 деления вперёд вместо 1. Вы выбираете нижний путь и получаете 2 монеты и 1 карту садоводства.

Если вы достигли **последнего деления** счётчика, вы **должны** остановиться там. Получите **1 ПО** за **каждый «сэкономленный» шаг**, как обычно. После выполнения действий последнего деления **переместите свою фишку на начальное деление этого счётчика**. Вы снова сможете передвигаться вперёд по этому счётчику.

Примечание: последнее деление счётчиков денег и лопат приносит жетон награды. Подробнее см. в разделе «Победные очки и жетоны наград» на с. 10.



Вы можете передвинуться на 3 деления вперёд по счётчику тачек. Сделав 2 шага, вы оказываетесь на последнем делении счётчика и должны остановиться. Вы получаете 7 ПО, как указано на этом делении, и 1 ПО за «сэкономленный» шаг. Затем вы дважды выполняете действие «Полить растение» и возвращаете фишку тачки на начальное деление счётчика. После этого право хода передаётся следующему игроку.

Давайте рассмотрим все символы действий.

Монеты



Получите указанное количество монет. Добавьте их в личный запас.



Заплатите указанное количество монет. Верните их в банк.

Монеты можно получить только из банка и заплатить только в банк. Число на монете определяет её ценность, т. е. сколько монет номиналом «1» она заменяет.

Посадить растение

В игре есть растения четырёх уровней: I, II, III и IV.



Растения уровня I — семена



Растения уровня II — ростки



Растения уровня III — взрослые растения



Растения уровня IV — цветущие растения

Чтобы посадить растение, возьмите **жетон растения изображённого уровня** и **немедленно разместите на одной из клумб** своего сада.

Обратите внимание! Сажать растения можно только на клумбах, окружающих садовника (см. раздел «Ваш сад» на с. 5).

- **Нельзя перемещать или убирать с планшета** уже посаженные растения.
- Посаженное растение можно полить (см. далее) или **заменить** на другое.

Особый случай: если в запасе не осталось растений нужного уровня, возьмите жетон другого уровня и разместите на грядке, повернув на 90°. Замените его на жетон нужного уровня, как только тот появится в запасе.



Полиить растение



Полейте **1 растение на ваш выбор** на клумбах, окружающих садовника. Верните жетон политого растения в запас и замените на жетон растения **уровнем выше**. Разместите его на той же клумбе, где находилось политое растение.

Если вам доступно сразу несколько действий «Полиить растение», можете полить разные растения или 1 растение **несколько раз**. Полиить растение уровня IV  нельзя.

Переместить садовника



Переместите садовника **бесплатно**.

Количество доступных шагов указано в **левом нижнем углу символа**.

Обратите внимание! Перемещение садовника без использования этого действия (в базовом режиме игры) на 1 шаг стоит 1 монету (см. раздел «Ваш ход» на с. 6).

Переместить садовника можно на меньшее количество шагов, но награду за «сэкономленные» шаги вы не получите.

Важно! Нельзя выполнять другие действия, пока не закончите перемещение садовника.

Взять карту садоводства



Возьмите верхнюю **карту садоводства из колоды на руку**, не показывая остальным игрокам. У вас на руке может быть любое количество карт садоводства.

Обратите внимание! В ход можно разыграть только 1 карту садоводства и только **в начале хода** (см. раздел «Ваш ход» на с. 6). Поэтому вы не сможете разыграть карту садоводства в тот же ход, когда вы её получили.

Особый случай: если вы должны взять карту садоводства, а колода закончилась, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

Ухаживать за животным



Выберите **1 любую фишку животного своего цвета** из личного запаса, разместите в **первой пустой ячейке с ПО** на планшете сада и **немедленно** получите ПО, указанные в этой ячейке.

Так, за первую ячейку вы получаете 3 ПО, за вторую — 6 ПО, за третью — 10 ПО и т. д.



Вы берёте из запаса птицу своего цвета. Поскольку первая ячейка уже занята бабочкой, вы размещаете птицу во второй ячейке и немедленно получаете 6 ПО.

Победные очки и жетоны наград



Этот символ означает, что вы немедленно получаете указанное количество **ПО**. Передвиньте своего садовника на счётчике ПО на соответствующее количество делений вперёд.

Если вы встали на деление, где уже есть другой садовник, поставьте своего садовника **строго позади него** — это будет важно при определении порядка подсчёта ПО в конце игры.

Если вы набрали на счётчике 100 ПО, положите фишку садовника плашмя и продолжите отсчёт.



Когда вы достигаете последнего деления счётчика денег или лопаты, получите ПО, указанные на **жетоне награды**, который лежит рядом с этим делением, а сам жетон положите перед собой. Затем положите в опустевшую ячейку следующий жетон из соответствующей стопки жетонов наград.

Вы можете получить несколько жетонов наград за 1 счётчик. **Но если жетоны наград в стопке закончились, то получить их за этот счётчик больше нельзя.**



Особая ячейка действия



Если вы **первым** разместили свой цветок в этой ячейке, получите **3 монеты**. Как обычно, если ячейка уже занята, вы всё ещё можете разместить в ней свой цветок, но **3 монеты вы не получаете**.

Символ рядом с ячейкой означает, что размещение цветка в ней **всегда бесплатное**, даже если ячейка уже занята.

Совет: эту ячейку можно выбрать, если у вас нет монет, или вы не можете (не хотите) выполнять действия других ячеек, или вы хотите повысить шансы на то, чтобы ходить первым в следующем столбце.



Играющий **жёлтыми** первым размещает цветок в верхней ячейке, за что получает 3 монеты.

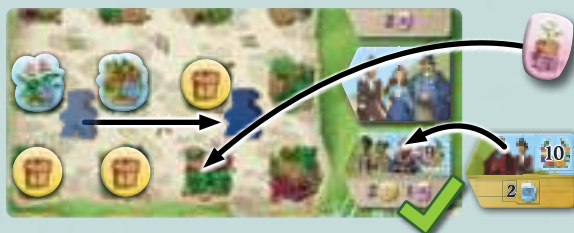
Чтобы в следующий раз ходить первым, играющий **синими** размещает свой цветок поверх цветка играющего **жёлтыми**. Он ничего не получает за это, но и не платит.

Подробный пример хода



Сейчас **ваш** ход.

Вы разыгрываете изображённую карту и платите 2 монеты, чтобы полить 2 своих растения уровня III. Вы возвращаете их жетоны в запас и заменяете на жетоны уровня IV, тем самым выполнив особое задание ряда, за что немедленно получаете 10 ПО. Садовника вы решаете не перемещать.



Далее вы размещаете свой цветок в третьей сверху ячейке действия следующего столбца. Сначала вы решаете выполнить действие, указанное справа от ячейки: вы можете переместить садовника на 3 шага, но решаете переместить только на 2 шага. Затем вы выполняете действие жетона этой ячейки — продвинуться на 1 деление вперёд по счётчику лопат. Вы платите 2 монеты, чтобы продвинуться по верхнему пути. Так ваша лопата останавливается на последнем делении счётчика. За это вы получаете 1 растение уровня II, которое вы немедленно сажаете.



Этим вы выполняете базовое задание ряда, за что получаете 9 ПО. Также вы получаете жетон награды из ячейки у последнего деления счётчика лопат — он приносит 24 ПО. Наконец, вы перемещаете свою лопату на начальное деление счётчика и размещаете новый жетон награды с верха стопки в опустевшей ячейке. Теперь ход передаётся следующему игроку.



© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München, Germany
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de

Создатели игры

Авторы: Вьери Массейни и Самуэле Табеллини

Иллюстрации: Марсель Грёбер

Графический дизайн: Франц-Георг Штеммеле
и Hans im Glück

Перевод на английский и редакция: Translation
Circus (Ричи Анна Хархофф, Гарриет Купер)

Благодарности разработчиков

От всей души благодарим Михелу и Сару за то, что с пониманием относились к тому, сколько времени мы тратим на разработку игры. Спасибо за вашу неоценимую поддержку! И огромное спасибо Морицу, который поверил в двух молодых авторов и помогал с разработкой и доведением игры до ума. Мы были очень рады поработать вместе! Отдельную благодарность хочется выразить всем друзьям, которые помогли тестировать игру!



Экспертный режим



Вам понравилась игра и вы готовы усложнить её?

Значит, пришло время экспертного режима. В нём правила значительно изменятся, поэтому советуем пробовать его с теми, кто **уже хорошо знаком с базовой игрой**.

Далее мы расскажем обо всех особенностях режима. В остальном следуйте базовым правилам игры.

Особенности подготовки к игре

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола стороной с символом  вверх.

- 2 Перемешайте **12 карт ПО** и положите получившуюся колоду **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем.



- 3 Каждый игрок берёт **планшет сада** и кладёт перед собой стороной с символом  вверх.



В экспертном режиме все планшеты садов разные. Каждый может сам выбрать свой планшет или взять его случайным образом. Советуем поиграть с каждым из планшето!

- 4 В этом режиме вы можете выбрать начальное положение садовника из нескольких доступных. Пока разместите **садовника** на любом изображении фонтана (у вас ещё будет возможность изменить свой выбор). Второго садовника разместите рядом с планшетом сада.

Примечание: ещё 1 садовника разместите на счётчике ПО, как в базовой игре.

- 5 Вместо того чтобы положить своих животных в запас, разместите их на соответствующих клумбах своего планшета сада.



Примечание: на каждом планшете сада животные будут размещаться по-разному.



Ход игры

1. Подготовительный этап

Карты ПО

После того как все игроки распределили полученные жетоны особых заданий, раздайте всем по **3 карты ПО** **лицевой стороной вниз**. Каждый игрок выбирает 1 карту из полученных и кладёт **лицевой стороной вниз** перед собой. Невыбранные карты замешайте обратно в колоду.

Примечание: при игре вчетвером после раздачи карт ПО в колоде их не останется. Когда игроки определятся с выбором, сформируйте колоду, перемешав невыбранные карты ПО.

Выбранную карту ПО можно просматривать в любой момент, не показывая другим игрокам.



Уникальные сады



Все планшеты садов теперь немного отличаются друг от друга.

Особый планшет: на одном планшете всего **4 базовых задания**. При игре с этим садом распределите 4 особых задания между рядами, а **1 особое задание верните в сундучок**. Также участник с этим садом при подготовке к игре получает **1 дополнительную карту ПО**: он оставляет себе 2 карты из 3.



Начальное положение садовника

Как было сказано ранее, начальное положение садовника можно **выбрать**. Можете изменить положение садовника после распределения особых заданий и выбора карты ПО. Второй садовник вам не понадобится до начала второго раунда.

2. Второй раунд



В начале второго раунда переверните все жетоны действий, как в базовой игре.

Затем каждый игрок получает **второго садовника**. Разместите его на любом свободном изображении фонтана в саду.



С этого момента вы можете использовать обоих садовников. *Подробнее см. в разделе «Второй садовник» на с. 14.*

3. Финальный подсчёт очков

Во время финального подсчёта очков после получения ПО за растения в столбцах **раскройте свои карты ПО**.

Каждая карта приносит ПО за выполнение указанных на ней условий.

Получите ПО за **каждое** выполнение условия карты ПО.

Особый случай: на одной из карт ПО нет условий, она приносит фиксированное количество ПО (см. далее).

Ниже объясняются условия некоторых карт ПО.



Получите 1 ПО за **каждую клумбу с растением** в вашем саду.



Получите 6 ПО за **каждый ряд** в вашем саду, все клумбы которого **заполнены растениями**.



Получите 6 ПО за **каждый квадрат** из 4 клумб с растениями в вашем саду. **Каждое растение учитывается только для 1 квадрата.**



Получите 12 ПО.



Получите 4 ПО за **каждое выполненное** вами базовое задание. (*Выполненные базовые задания будут накрыты жетонами особых заданий.*)



Получите 7 ПО за **каждое выполненное** вами особое задание. (*Жетоны выполненных особых заданий лежат на планшете сада лицевой стороной вниз.*)



Получите 1 ПО за **каждое растение** уровня I, 1 ПО за **каждое растение** уровня II и 2 ПО за **каждое растение** уровня III в вашем саду.



Перемещение садовника



При перемещении садовника теперь придётся продумывать его маршрут. В отличие от базового режима, **некоторые шаги** будут стоить больше 1 монеты, а некоторые будут бесплатными. Стоимость каждого шага **указана между символами следов**.



Перемещение садовника с помощью этого действия по-прежнему **бесплатно**. Не обращайте внимания на стоимость шагов на его пути. Как обычно, 1 шаг — это перемещение садовника между 2 соседними символами следов.



Вы перемещаете садовника на 2 шага. Это стоит 4 монеты.



Второй садовник

Вы можете **разделить** доступное количество шагов между садовниками, чтобы переместить их **обоих**, однако 2 садовника не могут остановиться на одном и том же символе шагов. Разумеется, за каждый отдельный шаг вы должны будете заплатить.

В остальном перемещение садовников проходит по базовым правилам.

Кроме того, вы можете разделить между садовниками действия «Поливать растение» и «Посадить растение». Для этих действий у вас будет больше доступных клумб, чем в базовом режиме игры.

Сначала вы разыгрываете карту садоводства: платите 2 монеты, чтобы переместить обоих садовников суммарно на 5 шагов (игнорируя стоимость шагов). Затем вы сажаете 2 растения уровня II.



Животные

Как вы уже заметили, в этом режиме фишки животных изначально распределены по клумбам сада.

Позаботившись о животных, вы можете разблокировать дополнительные клумбы и получить значительные бонусы.

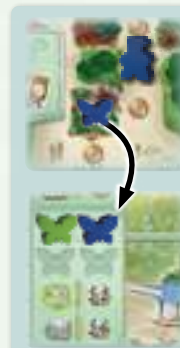
- Когда вы выполняете действие «Ухаживать за животным» , возьмите из своего сада 1 **любую** фишку животного и разместите в соответствующей ячейке на игровом поле или в саду.

Важно! Ячейка черепахи находится на вашем планшете сада, а ячейки остальных животных — на игровом поле.

Важно! Вы можете выбрать животное с любой клумбы в саду, вне зависимости от местоположения садовников.

- Если на клумбе лежит фишка животного, вы не можете посадить на ней растение! Для этого вам нужно сначала снять фишку животного с клумбы.
- Бонусы животных начинают действовать только **с момента**, как вы их разблокируете. Их **нельзя применить к уже выполненным действиям!**

Далее описаны бонусы каждого животного.



Вы выполняете действие «Ухаживать за животным» , чтобы убрать с клумбы бабочку и разместить в соответствующей ячейке игрового поля.

Теперь на этой клумбе можно посадить растение, а бабочка начинает приносить бонусы.

Птица



Немедленно получите 4 ПО. Получайте 4 ПО каждый раз, когда ухаживаете за новым животным, и дополнительно 4 ПО каждый раз, когда получаете **жетон награды**.



Бабочка



Получайте дополнительные ПО за **каждое выполненное задание**: 2 ПО за выполнение базовых заданий, 6 ПО за выполнение особых заданий.





Белка



Получайте 6 монет каждый раз, когда вы **заполнили растениями все клумбы любого столбца**.

Обратите внимание! Поскольку убрать растение нельзя (только заменить), каждый столбец можно заполнить только 1 раз.



Лягушка



Вы открыли новый маршрут. С этого момента вам доступно дополнительное конечное деление **счётчика денег**. Оно приносит **жетон награды с 3 ПО** (если он ещё доступен), а также 1 растение уровня IV  и 1 растение уровня I .

Игрокам, которые не убрали лягушку со своего планшета, это деление недоступно.



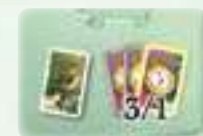
Черепаша



Немедленно возьмите **3 карты ПО** из колоды. **Оставьте 1**, а 2 другие верните под низ колоды. Теперь у вас на 1 карту ПО больше.

Обратите внимание! Один из планшетов сада позволяет владельцу в начале игры оставить 2 карты ПО. Если такой игрок разблокирует черепаху, то у него будет 3 карты ПО.

Вы также берёте 1 карту садоводства из колоды.



Дополнительные варианты игры

Использование карт ПО

Карты ПО можно добавить в базовый режим игры или использовать в экспертном режиме по обычным правилам.

Важно! Нам нравится, что в игре есть элемент случайности. Но если вы хотите больше контроля над игровым процессом, предлагаем варианты правил ниже. Советуем вводить их, только если все участники уже знакомы с игрой и согласны попробовать эти варианты. С новыми правилами понадобится больше времени на подготовку к игре, также участникам придётся принять больше решений, что может оказаться сложно для новичков.

Усложнённый выбор заданий

Подготовительный этап: вместо того чтобы играть с тем набором жетонов особых заданий, которые участники получили при раздаче, они могут собрать наборы заданий самостоятельно. Получив 5 жетонов особых заданий на руку, игроки одновременно выбирают по 1 из них, а остальные передают соседу слева. Затем все опять выбирают по 1 жетону из только что полученных, а остальные передают игроку слева, и так, пока у каждого не будет 5 жетонов особых заданий. Только после этого игроки будут распределять их между рядами в своём саду.

Можете разнообразить процесс выбора: например, в первый раз выберите 2 задания, а в последующие — по одному.

Ранний выбор карт ПО

Подготовительный этап: вместо того чтобы выбрать карты ПО после распределения особых заданий, можете сначала раздать всем по 3 карты ПО и только затем распределить особые задания с их учётом.

Выбор карт садоводства

Каждый раз, когда вы должны получить карту садоводства, берите из колоды 2 карты (или даже 3) и выбирайте из них 1. Остальные отправляйте в стопку сброса.

Если это ваше последнее действие, советуем сказать следующему игроку, чтобы он начинал свой ход, пока вы выбираете карту садоводства (вы всё равно не можете разыграть её в тот же ход, когда получили). Это поможет сократить время ожидания хода.



Для тех, кто интересуется ботаникой, мы немного расскажем о растениях уровня IV, которые встречаются в игре. Это просто некоторые факты, никак не влияющие на игровой процесс.



Павония многоцветковая

Семейство: Мальвовые. Порядок Мальвоцветных включает 9 семейств, подразделённых на 243 рода и примерно 4225–4300 видов. Самые известные из выращиваемых человеком: абельмош съедобный, хлопок и шоколадное дерево.



Мединилла великолепная

Семейство: Меластомовые. Один из немногих видов мединиллы, его соцветия напоминают гроздь винограда, иногда состоящие более чем из 100 розовых или красноватых цветков.



Непентес крылатый

Семейство: Непентовые (Кувшиночники). Это насекомоядное растение с Филиппин. Кувшин для ловли насекомых имеет зазубренную оторочку.



Гусмания

Семейство: Бромелиевые. Её лепестки всегда растут пучками по 3 и образуют воронку для сбора воды. У семян есть «парашютики», как у семян одуванчика.



Антуриум

Его также называют цветком фламинго. Семейство: Ароидные. Включает от 600 до 1000 видов, за что считается самым разнообразным родом семейства Ароидные. Преимущественно произрастает в Центральной и Южной Америке, а также на Карибских островах.



Орхидея

Семейство: Орхидные. Название этому семейству дала характерная форма корневых клубней (от греческого «ὄρχις», что означает «яички»). Это второе по величине семейство цветущих растений.



Бугенвиллея голая

Семейство: Никтагиновые. Это вечнозелёный выющийся кустарник с толстыми колючими стеблями и ниспадающими ветвями. Растение может достигать 10 метров в высоту, а его крошечные белые цветки окружены ярким, напоминающим бумагу прицветником.



Стрелиция королевская

Её также называют райской птицей и журавлиным цветком. Семейство: Стрелициевые. Это неприхотливое вечнозелёное растение от 80 до 200 см высотой. Его большие плотные листья похожи на листья банана и вырастают до 100 см в длину.



Маммиллярия удлинённая

Этот кактус ещё называют дамскими пальчиками. Семейство: Кактусовые. Удлинённые цилиндрические стебли достигают 1–3 см в диаметре и растут плотными скоплениями. Тонкие конические бугорки густо покрыты колючками, а пазухи между ними голые или почти голые.



Драконкулус обыкновенный

Его также называют драконьей лилией. Это ещё один представитель семейства Ароидные. Сходство с другими растениями этого семейства очевидно. Цветок издаёт сильный неприятный запах, похожий на запах гниющего мяса, чтобы привлечь мух, которые затем опыляют растение.



Гибискус

Гибискус — род подсемейства Мальвовые. Это распространённое декоративное комнатное растение. Его плод представляет собой сухую коробочку с 5 створками, которая раскрывается (распадается) при созревании.



Толстянка овальная

Другое название — денежное дерево. Семейство: Толстянковые. Хорошо растёт рядом с алоэ, молочаем, портулакарией афрой и другими суккулентами. Достигает в высоту 2,5 метров.



Бругмансия

Её также называют ангельской трубой. Семейство: Паслёновые. Род делится на 2 секции (теплолюбивые и холодостойкие). Будьте осторожны: из-за высокой концентрации алкалоидных соединений все части растения крайне ядовиты.



Селеницереус крупноцветковый

Семейство: Кактусовые. По этому растению сразу видно, что это кактус. А своё народное название «царица ночи» он получил, потому что цветёт раз в год и всего одну ночь.



Спатифиллум

Семейство: Ароидные. У этого растения нет стебля. Его корневища с короткими междоузлиями часто выходят на поверхность. Род состоит из около 50 видов, большинство из которых произрастает в Центральной и Южной Америке.



Мирабилис слабительный

Семейство: Никтагиновые. Ацтеки выращивали его в декоративных и лечебных целях, а в Европу растение впервые привезли в 1525 году. Его часто использовали в качестве примера при изучении законов Менделя.



Канна индийская

Её также называют индийской пулей. Семейство: Канновые. Это семейство состоит только из одного рода, включающего 10 видов. Канну индийскую выращивают на протяжении тысячелетий.



Лилия

Семейство: Лилейные. 16 родов и около 630 видов Лилейных произрастают в умеренных зонах Северного полушария. Исторически сложилось так, что лилиям считались около 3 500 видов растений; сейчас многие из них относят к другому семейству — Агавовые.



Виктория амазонская

Семейство: Кувшинковые (водяные лилии). Цветки этого растения имеют ширину до 40 см и цветут в течение двух дней. Белые цветки раскрываются ранним вечером и распространяют аромат, напоминающий падаль, чтобы привлечь насекомых. Днём цветок значительно нагревается, поэтому ночью он всё ещё на несколько градусов теплее воздуха.



Монстера деликатесная вариегатная

Семейство: Ароидные. Плод растения напоминает зелёный початок кукурузы, покрытый шестиугольными чешуйками. По мере созревания плода чешуйки опадают. Плод съедобен и по вкусу напоминает ананас и банан. Однако его следует есть, только когда он полностью созрел: незрелые плоды содержат кристаллы оксалата кальция, которые раздражают ротовую полость.