

Правила игры

# ЧУДО ДЕРЕВО

1-6  
ИГРОКОВ

7+

15-20  
МИН.

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: МЕЛКИЙ ШРИФТ. ДЛЯ ПРОЧТЕНИЯ ПРАВИЛ МОЖЕТ ПОНАДОБИТЬСЯ ВЗРОСЛЫЙ ИГРОК.**

*Посоревнуйте с друзьями в ловкости и смекалке! Вместе создайте красочное дерево, по очереди вешая на него разноцветные карточки-листья. Постарайтесь избавиться от своих карточек быстрее соперников, но будьте аккуратны – листья могут осыпаться в любой момент!*



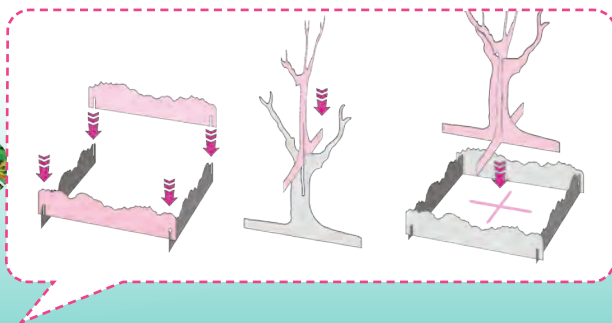


## КОМПОНЕНТЫ

- 54 карточки (состоящие из 1, 2 или 3 цветных областей)
- 2 сборных дерева (включая 1 запасное)
- 14 победных жетонов
- 6 жетонов эффекта
- правила игры

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым из игроков избавиться от всех своих карточек и получите нужное количество победных жетонов.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перед началом игры соберите дерево, как показано на картинке. Расположите дерево в центре стола в пределах досягаемости всех игроков.
- 2 Перемешайте карточки и поместите по одной случайной карточке любой стороной на каждую из пяти ветвей дерева.
- 3 Раздайте для текущего раунда каждому игроку в зависимости от общего количества игроков:

2-3 игрока	4 игрока	5-6 игроков
5 карточек	4 карточки	3 карточки

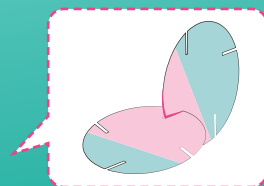
\* См. правила игры в соло-режиме на стр. 4.

- 4 Положите полученные карточки перед собой на стол (любой стороной вверх — рисунок на обеих сторонах карточек одинаков). В ходе игры карточки должны лежать на столе и быть хорошо видны другим игрокам.
- 5 Поместите колоду из оставшихся карточек по центру стола так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Победные жетоны и жетоны эффекта также поместите в центр стола в доступности для всех игроков.

## ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который последним залезал на дерево. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В ваш ход выберите одну из ваших карточек и присоедините её к той, что уже висит на дереве, стыкая их по цвету. Для этого нужно аккуратно соединить прорезь вашей карточки с прорезью такого же цвета одной из карточек на дереве.

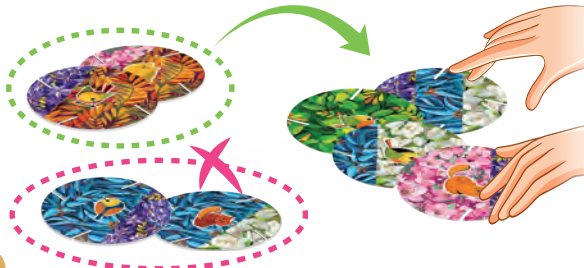




Если в ход игрока упали **от 1 до 3 карточек**, игрок должен **добавить** к своим карточкам **1 из этих карточек** на свой выбор, а остальные убрать в сброс. На этом ход игрока заканчивается.



Если в ход игрока упали **более 3 карточек**, игрок должен **добавить** к своим карточкам **2 из этих карточек** на свой выбор, а остальные убрать в сброс. На этом ход игрока заканчивается.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** если карточка не упала, но касается стола, она считается упавшей. Аккуратно отсоедините её. Вы можете выбрать эту карточку среди других упавших карт (если есть), либо же сбросить её.

Если карточка не упала, но касается забора или дерева, она не считается упавшей, поэтому вам не нужно её отсоединять.

У игрока не может быть более 6 карточек. Если вы должны взять новые карточки, но у вас уже есть 6, не берите дополнительные карточки.

Если вы избавились от всех карточек, возьмите в награду **победный жетон** и наберите новые карточки из колоды в зависимости от количества игроков:



2-3 игрока	4 игрока	5-6 игроков
4 карточки	3 карточки	2 карточки

**ВАЖНО!** КОГДА ИГРОК ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ ПОЛУЧАЕТ СВОЙ 2-Й ПОБЕДНЫЙ ЖЕТОН, ОН ДОЛЖЕН НАБРАТЬ 4 КАРТОЧКИ.

После этого игра продолжается по тем же правилам. Игроки, которые ещё не избавились от своих карточек, продолжают игру с ними.

**ВАЖНО!** Конец игры с 3-6 участниками наступает, когда один из игроков получает 2-й победный жетон, при игре вдвоём — 3-й победный жетон (см. "Конец игры").



**ПРИМЕЧАНИЯ:**

- \* Вешая карточку на дерево, держите её одной рукой.
- \* В одну прорезь можно вставить только одну карточку.
- \* Вы можете поменять положение карточки, пока не отпустили её.
- \* Прикасаться к висющим на дереве карточкам и/или придерживать их рукой нельзя.
- \* На опустевшую в процессе игры ветвь игрок в свой ход может повесить любую из своих карточек любой стороной, как во время подготовки к игре.
- \* Карточка, которая была в руке игрока во время неудавшегося хода, считается упавшей, если игрок не успел отпустить её.
- \* Если в ваш ход вы не можете повесить ни одну карточку, вам придётся взять ещё одну из колоды. Для этого найдите в колоде первую карточку, которая подойдёт по цвету к какой-либо из карточек на дереве, и разыграйте её.
- \* Если вы должны взять новые карточки, но колода пуста, перемешайте сброшенные карточки и сформируйте из них новую колоду.
- \* Если карточки упали в конце хода игрока (после того, как он совершил действие), ему придётся выбрать из них 1 или 2 карточки (в зависимости от количества упавших карточек) и добавить их к своим карточкам.

## ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ

Если вы соединили две области одинакового цвета, на которых изображены кот и/или птица, вы активируете один из особых эффектов:

**КОТ + ПТИЦА**

В свой следующий ход поместите одну из своих карточек в любое место на дереве, проигнорировав цвета.

Сразу после активации выберите карточку, которую вы хотите разыграть в следующий ход, и положите на неё жетон эффекта.



**КОТ + КОТ**

Повесьте дополнительную карточку на дерево.

**Важно:**

- если вы не можете повесить ни одну карточку на дерево (у вас нет карточки подходящего цвета), использовать этот эффект не получится;
- если при активации эффекта вы использовали последнюю из своих карточек, возьмите победный жетон и новые карточки (в зависимости от количества игроков) и сразу же повесьте на дерево одну из них.

**ПТИЦА + ПТИЦА**

Выберите игрока, который должен взять 1 дополнительную карточку из колоды.



**ВАЖНО:**

- Если в ход игрока упала карточка, эффект не активируется.
- За один ход можно активировать только один эффект.

**ПРИМЕР:** в свой ход Витя присоединил к висящей на дереве карточке с изображением кота одну из своих карточек с котом 1, что дало ему возможность сразу же повесить на дерево дополнительную карточку. Он решает присоединить к карточке с котом карточку с птицей 2, хотя эффект этой комбинации не будет активирован.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков получает **второй** победный жетон (**третий** победный жетон при игре вдвоём). После этого другие игроки не могут применить эффект **ПТИЦА + ПТИЦА** к этому игроку. Оставшиеся игроки должны закончить круг, чтобы все сделали равное количество ходов. Если в результате этого сразу несколько игроков смогли избавиться от всех карточек, они делят победу.

## СОЛО-РЕЖИМ

Отточите свои навыки в соло-режиме! Постарайтесь вырастить самое пышное дерево, вешая на него карточки из колоды одну за одной. Сможете ли вы избавиться от всех карточек в колоде?

Эффекты из базового режима в соло-режиме не применяются. Вместо этого каждый раз, когда вам удаётся соединить две цветные области с изображением кота и/или птицы, откладываете следующую карточку из колоды в сторону в качестве награды — эта карточка считается разыгранной.

### ИГРА В СОЛО-РЕЖИМЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА:

- С дерева падает хотя бы одна карточка. Подсчитайте количество карточек в колоде: чем меньше их осталось, тем лучше ваш результат. Постарайтесь улучшить его в следующий раз!
- Игрок вешает последнюю карточку из колоды на дерево или откладывает её в сторону в качестве награды. Поздравляем, вы несравненны!

Автор игры: Арно Штайнвендер  
Иллюстратор: Надежда Молькентин  
Менеджер проекта:  
Маргарита Наташина  
Корректор: Мария Кравченко  
Вёрстка: Артур Бурлаков  
Руководитель редакции:  
Анастасия Дурова  
Технологи: Юрий Хмелевской,  
Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleld.ru/authors](http://www.lifestyleld.ru/authors)



Выкладывайте фотографии получившихся деревьев в соцсетях с хэштегом #arbolito



Издано по лицензии White Castle.  
© 2024. Все права защищены.

