

Зелёный дом

ПРАВИЛА ИГРЫ



Зелёный дом

Игра для 1–5 участников от 10 лет
о выборе и выращивании комнатных растений.

Авторы игры: Молли Джонсон, Роберт Мелвин, Аарон Месбёрн, Кевин Расс и Шон Станкевич.

СОСТАВ ИГРЫ

60 разных карт растений
(по 12 каждого из 5 типов)



Суккуленты



Цветущие



Многолистные



Вьющиеся



Экзотические



Суккуленты



Цветущие



Многолистные



Вьющиеся



Экзотические

60 разных карт комнат
(по 12 каждого из 5 цветов,
соответствующих типам растений,
с разными узорами)

10 карт-памяток



5 карт хранения



10 разных карт целей

«Растения»

(для подсчёта очков в усложнённой игре)



10 разных карт целей

«Имущество»

(для подсчёта очков в усложнённой игре)



10 разных карт целей

«Комнаты»

(для подсчёта очков в усложнённой игре)



Мешочек

(для жетонов имущества)



45 разных жетонов имущества

(по 5 цветов каждого из 5 типов обстановки и каждого из 4 типов питомцев — для размещения в комнатах)



Стол

Кресло

Диван

Лампа

Полка



Рыбка

Птичка

Кошка

Собака

36 жетонов горшков

(по 6 каждого из 3 бонусных типов, а также 18 глиняных)



Бетонные —
3 очка

Деревянные —
2 очка



Керамические —
1 очко

Глиняные —
0 очков

45 жетонов имущества «Садоводство»

(по 15 каждого из 3 типов — для ускорения роста растений)



Удобрение

Лопатка

Лейка

36 жетонов поддержки

(для выполнения особых действий)



60 деревянных фишек зелени

(чтобы отслеживать рост растений)



Большие — тройные
фишки зелени

Маленькие — обычные
фишки зелени

Блокнот

(для подсчёта очков)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Сложите в мешочек все жетоны имущества (45 жетонов обстановки и питомцев и 45 жетонов садоводства). Хорошо перемешайте их внутри или потрясите мешочек, а затем поместите его в центр игровой зоны так, чтобы любой игрок мог до него дотянуться. Возьмите из него 4 жетона и выложите их в один ряд сбоку от мешочка — это начало рынка.
- 2 Перемешайте все карты растений и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз над мешочком в центре игровой зоны. Возьмите 4 верхние карты из этой колоды и выложите их лицевой стороной вверх в один ряд сбоку от неё (каждую карту над одним из жетонов имущества).
- 3 Перемешайте все карты комнат и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз под мешочком в центре игровой зоны. Возьмите 4 верхние карты из этой колоды и выложите их лицевой стороной вверх в один ряд сбоку от неё (каждую карту под одним из жетонов имущества). На этом подготовка рынка завершена.
- 4 Положите все фишки зелени и жетоны поддержки в запас рядом с рынком так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.
- 5 В зависимости от числа игроков определите, сколько жетонов горшков будет использоваться в игре:

- 1 игрок: по 4 каждого из бонусных типов.
- 2 игрока: по 3 каждого из бонусных типов.
- 3 игрока: по 4 каждого из бонусных типов.
- 4 игрока: по 5 каждого из бонусных типов.
- 5 игроков: по 6 каждого из бонусных типов.

Поместите указанные жетоны бонусных типов горшков, а также все жетоны глиняных горшков стопками или рядами возле рынка так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться. Уберите остальные жетоны горшков в коробку — в этой партии они не понадобятся.

- 6 Положите перед каждым игроком 2 карты-памятки и 1 карту хранения. Уберите оставшиеся карты-памятки и карты хранения в коробку — в этой партии они не понадобятся.
- 7 Раздайте всем игрокам по 1 случайной карте растения и 1 случайной карте комнаты из соответствующих колод. Игроки кладут эти карты в открытую перед собой.
- 8 Первым ходит игрок, которому досталась карта растения с наибольшей потребностью роста (число в символе листа в правом верхнем углу). В случае равенства первым ходит тот из них, у которого научное название растения (написанное курсивом) идёт раньше по алфавиту.
- 9 Раздайте всем игрокам жетоны поддержки в соответствии с порядком их хода по описанному ниже правилу. Игроки кладут полученные жетоны на свои карты хранения.

Игрок, который ходит первым, не получает жетонов поддержки.

Игрок справа от первого (то есть начинающий игру последним) получает 2 жетона поддержки.

Все остальные игроки получают по 1 жетону поддержки.

* Подготовка к усложнённой игре

После нескольких партий в «Зелёный дом» по стандартным правилам вы можете сделать игру ещё разнообразнее, добавив карты целей, которые принесут дополнительные очки в конце игры.

- Перемешайте по отдельности каждую из 3 колод карт целей («Растения», «Имущество» и «Комнаты») и возьмите по 1 карте из каждой колоды. Уберите все остальные карты целей в коробку — в этой игре они не понадобятся.
- Выложите эти 3 карты целей лицевой стороной вверх рядом с рынком, на виду у всех игроков. На этих картах указаны общие условия, по которым игроки смогут получить дополнительные очки в конце игры (см. также «Пояснения к картам целей» на с. 17).

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники ходят по очереди, выбирая себе карты растений, карты комнат и жетоны имущества и постепенно составляя из них свой дом. Подбирая подходящее освещение и используя жетоны садоводства, игроки собирают свои коллекции растений и совершенствуют их.

В свой ход игрок выбирает комбинацию из 1 карты и 1 жетона, находящихся в одном столбце, и выкладывает их перед собой в свой дом — личную игровую зону. Свой дом игрок создаёт, располагая карты растений и комнат рядом в шахматном порядке 5 × 3 (5 карт в ширину и 3 карты в высоту). Используя бонусы за подходящее освещение, а также особые действия садовод-

ства и поддержки, игроки добавляют зелень своим растениям, стимулируя их рост. Как только растение полностью выросло и завершено, игрок получает жетон горшка, чтобы пересадить свой ценный экземпляр. В конце своего хода игрок выкладывает на рынок новую карту из соответствующей колоды и новый жетон из мешочка на место взятых им карты и жетона. Кроме того, на вторую (не выбранную им) карту в том же столбце он кладёт жетон поддержки.

Партия заканчивается, когда все игроки полностью завершат свои дома размером 5 × 3 из 15 карт (каждый участник сделает ровно 13 ходов). После этого игроки подсчитывают очки, и тот, кто набрал наибольшее количество, побеждает!

Начало игры

Перед первым ходом первого игрока все участники одновременно выбирают начальное расположение карты растения и карты комнаты, полученных ими при подготовке к игре. Эти 2 карты нужно положить так, чтобы они примыкали друг к другу по горизонтали или вертикали в любой конфигурации.

Каждый игрок, у которого при этом совпадут символы условий освещения на картах, немедленно кладёт 1 обычную фишку зелени на карту своего растения (см. шаг 3 в разделе «Ход игрока»).

После этого первый игрок начинает свой ход.

Ход игрока

1. Выберите карту и жетон

В начале хода каждого игрока в центре игровой зоны находится 4 карты растений, 4 жетона имущества и 4 карты комнат — это называется рынок. Карты и жетоны на рынке образуют 4 столбца, каждый из которых состоит из 1 карты растения, 1 жетона имущества и 1 карты комнаты.

Вы должны выбрать 1 жетон имущества и 1 карту (растения или комнаты) из одного и того же столбца.

Если на выбранной вами карте лежат жетоны поддержки, поместите их на свою карту хранения.

Примечание. Прежде чем выбрать жетон и карту, вы можете использовать жетоны поддержки, чтобы обновить жетоны или карты на рынке или изменить правила выбора. Эти действия описаны на с. 9.



2. Поместите выбранную карту в свой дом

В вашей личной игровой зоне вы создаёте из карт прямоугольник 5×3 — это ваш дом.

Выкладывая карту в дом, соблюдайте следующие правила:

- Новая карта должна примыкать к уже выложенным картам по горизонтали или вертикали.
- Располагайте карты в шахматном порядке: карта растения должна примыкать к картам комнат и наоборот.
- Нельзя выкладывать карты за пределами прямоугольника 5×3 (5 карт в ряду и 3 карты в столбце).
- Карты нельзя поворачивать — они всегда должны сохранять исходную ориентацию (см. иллюстрацию справа).
- Выложенную карту больше нельзя перемещать в последующие ходы.
- Совмещать карту с соседними по условиям освещения или по цвету необязательно, однако совпадение условий освещения добавит зелень (см. шаг 3 ниже), а совпадение цвета принесёт очки в конце игры (см. с. 10).

3. Проверьте условия освещения и добавьте зелень

Выкладывая карты растений и комнат, старайтесь создавать для растений благоприятные условия освещения, чтобы они получали фишки зелени и выросли (см. шаг 5 на следующей странице).

На каждой карте растения указано от 1 до 3 предпочтительных условий освещения. На каждом из 4 краёв каждой карты комнаты указано 1 условие освещения. Если условие освещения у края карты комнаты совпало с любым из предпочтительных условий освещения на примыкающей к этому краю карте растения, положите на это растение 1 фишку зелени.

Фишки зелени, которые вы кладёте на карту растения, показывают процесс его роста. В правом верхнем углу карты растения на символе зелёного листа написана потребность роста: это число указывает, сколько обычных (светло-зелёных) фишек зелени необходимо положить на карту, чтобы растение выросло и считалось завершённым. Большие (тёмно-зелёные) фишки зелени — тройные: в любой момент вы можете обменять 3 обычные фишки на 1 тройную. В партиях с большим количеством участников не забывайте обменивать фишки, иначе запас обычных фишек может закончиться.

Если вы выложили карту так, что она примыкает сразу к нескольким картам, проверьте все возможные совпадения у каждого края примыкающих карт. Таким образом вы можете получить сразу несколько фишек зелени за один ход.

Примечание. Не имеет значения, в каком порядке вы выкладываете карты растений и комнат — добавляйте зелень каждый раз, когда символы освещения совпали.

Пример завершённого дома



Условия освещения



Совпадение



4. Используйте жетон(ы) имущества

Жетоны имущества используются по-разному: жетон обстановки или питомца вы можете поместить в свой дом, а жетон садоводства — потратить, чтобы выполнить связанное с ним действие садоводства.

Если у вас на складе остался жетон имущества с одного из предыдущих ходов (см. шаг 6), в свой ход у вас есть два жетона. Вы можете использовать (поместить или потратить) либо только что полученный жетон, либо жетон со склада, либо оба этих жетона, либо ни один из них.

Выкладывание жетонов обстановки или питомцев

Вы можете поместить жетон обстановки или питомца на любую карту комнаты с пустой ячейкой на ней. На каждую карту комнаты можно выложить только 1 жетон. Цвет и узор жетона может не совпадать с типом комнаты (но, если он совпадёт, вы сможете получить за эту комнату больше очков — см. с. 10).

5. Пересадите выросшие растения в горшок

Как только любое ваше растение получило достаточное количество зелени в соответствии со своей потребностью роста, оно считается выросшим (завершённым). Немедленно уберите все фишки зелени с карты этого растения и пересадите его в горшок. Для этого возьмите бонусный жетон горшка с наибольшим количеством очков из оставшихся в запасе. Если в запасе не осталось бонусных жетонов горшков, возьмите жетон глиняного горшка. Положите жетон горшка на изображение горшка на карте растения, чтобы обозначить, что это растение завершено.

Примечание. Выросшие растения больше не получают зелень ни от совпадения условий освещения, ни от действий садоводства.

Использование жетонов садоводства

Чтобы добавлять зелень растениям в своём доме, вы можете не только совмещать карты растений и комнат по условиям освещения, но и использовать в свой ход жетоны садоводства — одноразовые жетоны имущества. Выполнив соответствующее жетону действие, уберите его из игры.

Всего в игре 3 типа жетонов садоводства. Все они добавляют вашим растениям зелень разными способами.

- **Удобрение.** Положите 1 тройную фишку зелени на 1 любое растение. Вы не можете разделить эту зелень между разными растениями. Если этому растению для завершения роста нужно меньшее количество зелени, то не добавляйте оставшуюся зелень другим растениям; она теряется.
- **Лопатка.** Положите по 1 обычной фишке зелени не более чем на 3 растения. Вы можете добавить зелень 3 любым растениям, но не можете положить более 1 фишки зелени на каждое из них. Если в вашем доме менее 3 незавершённых растений, не добавляйте оставшуюся зелень растениям; она теряется.
- **Лейка.** Положите по 1 обычной фишке зелени на каждое растение, примыкающее к одной комнате. Сначала выберите комнату, из которой вы будете использовать лейку, затем положите по 1 фишке зелени на все примыкающие к этой комнате незавершённые растения.

Если вы не хотите добавлять зелень вашему растению (в тех редких случаях, когда это важно), вы можете этого не делать.

Удобрение



Лопатка



Лейка



6. Отложите на склад неиспользованный жетон имущества и проверьте предел жетонов поддержки

Чтобы использовать жетон имущества в один из последующих ходов, вы можете положить его на карту хранения. На этой карте есть только 1 ячейка склада, и в ней может находиться 1 жетон имущества, полученный в этот ход или в один из предыдущих. Все остальные жетоны имущества, которые вы не можете или не хотите использовать или сохранить, удалите из игры.

Вы можете хранить и переносить на следующий ход не более 5 жетонов поддержки. Неиспользованные жетоны поддержки также держите на вашей карте хранения. Если в конце вашего хода у вас оказалось более 5 жетонов поддержки, оставьте на карте хранения только 5 жетонов, а остальные сбросьте, вернув их в запас.

7. Восполните рынок

Завершив все предыдущие шаги, вы должны восполнить рынок. Для этого выложите на место взятой карты верхнюю карту соответствующей колоды, а на место взятого жетона — новый жетон из мешочка. Кроме того, положите 1 жетон поддержки на не выбранную вами карту в том же столбце.

На этом ваш ход заканчивается, и наступает очередь следующего по часовой стрелке игрока.

Примечание. Если вы взяли карту и жетон из разных столбцов (см. «Действия поддержки» ниже), положите жетон поддержки на карту в том столбце, из которого вы взяли карту, а не жетон имущества.

Действия поддержки



В свой ход вы можете потратить жетоны поддержки на выполнение описанных ниже действий. Каждое действие стоит 2 жетона поддержки. Вы можете выполнить любое количество действий поддержки, на которое вам хватит жетонов.

- А. Обновление жетонов.** Прежде чем выбрать карту и жетон, обновите любое количество жетонов на рынке. Для этого выберите от 1 до 4 жетонов на рынке и отложите их в сторону. Затем доставайте из мешочка по одному новые жетоны и выкладывайте их на свободные места на рынке слева направо. Затем верните отложенные жетоны обратно в мешочек и потрясите его, чтобы жетоны перемешались.
- Б. Обновление карт.** Прежде чем выбрать карту и жетон, обновите на рынке любое количество карт, на которых нет жетонов поддержки. Используйте те же правила, что и при обновлении жетонов, но в конце положите все отложенные карты под низ соответствующих колод.
- В. Снятие ограничений при выборе.** Выбирая карту и жетон на рынке, вы можете взять любую карту и любой жетон в любой комбинации. При этом на вас не действует ограничение выбора из одного столбца. (Примечание: это действие можно выполнить только один раз в ход, так как вы выбираете карту и жетон только один раз).
- Г. +1 фишка зелени.** Положите 1 обычную фишку зелени на любое из ваших растений. Потраченные жетоны поддержки немедленно верните в запас.

А.



Б.



В.



Г.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда дома всех игроков состоят из 15 карт (заполненный прямоугольник 5×3).

Примечание. Каждый участник делает ровно 13 ходов.

Запишите в блокнот набранные игроками очки за следующее:

1 Выросшие растения

Каждый игрок получает очки за каждую карту выросшего (завершённого) растения в своём доме. За каждое выросшее растение получите столько очков, сколько указано на золотистом круге **под** потребностью роста на карте этого растения. Завершёнными считаются те растения, которые выросли в соответствии со своей потребностью роста и были пересажены в горшок.



2 Зелень на незавершённых растениях

Каждый игрок получает количество очков, равное общему числу зелени на всех его незавершённых растениях, поделённому на 2 с округлением в меньшую сторону. Например, 7 фишек зелени принесут вам 3 очка.

3 Бонусные жетоны горшков

Каждый игрок получает сумму очков, указанных на всех его бонусных жетонах горшков. Бетонные горшки приносят по 3 очка, деревянные — по 2 очка, а керамические — по 1 очку.

Примечание. Глиняные горшки не приносят очков.



4 Бонусы комнат

Каждый игрок получает очки за карты комнат в своём доме. Для каждой карты комнаты получите 1 очко за каждую примыкающую к ней карту растения того типа, который соответствует цвету комнаты. Если на карте комнаты размещён жетон обстановки или питомца того же цвета (с тем же узором), что и карта комнаты, то каждая примыкающая к ней карта растения соответствующего типа приносит удвоенное количество очков (2 вместо 1).

Примечание. Удобнее всего подсчитывать очки за комнаты, начиная с левого верхнего угла вашего дома. Считайте отдельно каждую комнату в каждом ряду слева направо, как показано в примере на с. 11.



5 Обстановка и питомцы

Каждый игрок получает тем больше очков, чем больше у него в доме разного имущества — разных предметов обстановки и питомцев. Если у игрока есть несколько жетонов имущества одного типа, он учитывает только 1 из них.



Имущество								
Получите 2 по числу разных типов имущества:								
1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	6	9	12	16	20	25	

6 Бонус коллекционера растений

Каждый игрок, в чьём доме есть хотя бы 1 карта растения каждого из 5 типов, получает 3 очка.

7 Бонус декоратора

Каждый игрок, в чьём доме есть хотя бы 1 карта комнаты каждого из 5 цветов, получает 3 очка.



КОЛЛЕКЦИОНЕР / ДЕКОРАТОР
Получите 3 за каждый бонус

*** Примечание.** При усложнённой игре с картами целей каждый игрок также получает очки по каждой карте цели (см. «Пояснения к картам целей» на с. 17).

Наконец, подсчитайте сумму полученных вами очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает! В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством оставшихся у него жетонов поддержки. Если и в этом случае ничья, претенденты делят победу.





	МД	АМ	РМ	КР	ШС
	27	30	26	25	32
	2	1	1	3	0
	7	6	6	9	8
	16	14	15	21	13
	12	20	16	12	9
	0	3	3	3	0
	3	0	3	0	3
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—
	67	74	67	73	65

Пример подсчёта очков для МД

- Выросшие растения $2 + 2 + 0 + 5 + 7 + 0 + 8 + 3 = 27$ очков
- Зелень на незавершённых растениях $5 / 2 = 2$ очка
- Бонусные жетоны горшков $3 + 2 + 1 + 1 = 7$ очков
- Бонусы комнат $2 (1 \times 2 \text{ о.}) + 2 (2 \times 1 \text{ о.}) + 2 (2 \times 1 \text{ о.}) + 4 (2 \times 2 \text{ о.}) + 2 (2 \times 1 \text{ о.}) + 4 (2 \times 2 \text{ о.}) + 0 = 16$ очков
- Обстановка и питомцы $5 \text{ разных} = 12$ очков
- Бонус коллекционера растений 0 очков
- Бонус декоратора 3 очка
- Итого** **67 очков**

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка к игре

Проведите обычную подготовку, однако на её последнем этапе возьмите себе 2 жетона поддержки. (Примечание: вы можете, но не обязаны использовать карты целей из усложнённого варианта игры.)

Выложите все 4 жетона бетонных горшков (трёхочковых) по одному над каждым из столбцов рынка. Сложите в стопку жетоны горшков следующим образом: снизу 8 глиняных, поверх них 4 керамических, а сверху — 4 деревянных. Поместите эту стопку жетонов над колодой растений.



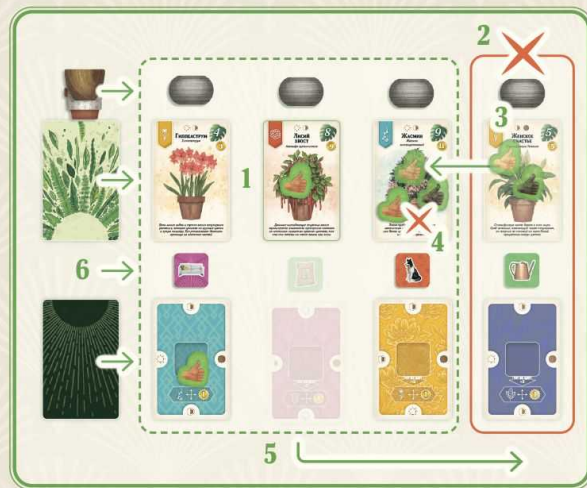
Ход игры

При одиночной игре следуйте обычным правилам с описанными ниже исключениями.

Рынок работает по принципу конвейера (см. иллюстрацию справа). Восполняя рынок, делайте по порядку следующее:

1. Выложите жетон поддержки по обычным правилам.
2. Сбросьте все оставшиеся карты и жетоны из крайнего правого столбца рынка. Кроме того, если в этот ход вы не завершили ни одно растение, уберите в сброс жетон горшка, находящийся над этим столбцом.
3. Если на какой-либо из сброшенных карт лежали жетоны поддержки, не сбрасывайте их, а вместо этого переместите влево на следующую доступную карту.
4. Проверьте, нужно ли сбросить жетоны поддержки. Если на какой-либо карте их 3 или более, уберите все эти жетоны с карты в запас.
5. Сдвиньте вправо все оставшиеся карты и жетоны, включая жетоны горшков. В результате крайний левый столбец (ближайший к колодам) окажется совсем пустым.
6. Заполните все свободные места на рынке картами из соответствующих колод и жетонами из мешочка. Возьмите верхний жетон горшка из стопки и положите его на освободившееся место над крайним левым столбцом.

Если впервые за ход вы завершаете растение, возьмите для него жетон горшка над крайним правым столбцом рынка. Для последующих растений, которые вы завершаете в этот же ход, берите жетон горшка с наименьшим количеством очков из сброса (обратите внимание: не берите ни жетоны над другими столбцами рынка, ни жетоны из стопки горшков над колодой растений — вы можете брать только жетоны горшков, попавших в сброс после предыдущих ходов). **Есть единственное исключение из этого правила:** в последний (13-й) ход игры все жетоны горшков над рынком будут глиняными. Если в этот ход вы завершаете несколько растений, пересаживайте все эти растения в глиняные горшки.



Конец игры и подсчёт очков

Как и в игре с соперниками, вы сделаете ровно 13 ходов. Подсчитайте очки по обычным правилам, как описано в разделе «Конец игры и подсчёт очков» (с. 10), и проверьте свой результат по этой таблице. Чтобы получить больше впечатлений от одиночной игры, попробуйте сценарии, описанные на с. 14–15.

60+	Хорошее начало!
70+	Вы уловили суть!
80+	Здорово!
90+	Отлично!
100+	Превосходно!

СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

В семейном варианте «Зелёного дома» применяются упрощённые правила, чтобы более юные и менее опытные участники также смогли насладиться игрой!

Подготовка к игре

Следуйте обычным правилам подготовки, однако отложите фишки зелени и жетоны поддержки — в этой партии они не понадобятся.

Ход игры

Играйте по обычным правилам со следующими исключениями:

- Поскольку жетоны поддержки не используются, игроки не могут выполнять действия поддержки.
- Правила склада для жетонов имущества остаются неизменными.
- Не используйте условия освещения и значения потребности роста у растений. В этом варианте игры растения вырастают более простым способом: взяв жетон садоводства, вы можете немедленно применить его к одному из ваших растений, чтобы завершить его (тип жетона садоводства не имеет значения — любой из них делает ваше растение выросшим). Завершив растение, выберите любой жетон горшка из запаса и положите его на карту растения, чтобы обозначить, что оно выросло и пересажено в горшок. Жетоны горшков в семейном варианте не приносят очков, поэтому не имеет значения, какой из них и в каком порядке вы выберете, — просто возьмите тот, который вам больше нравится!

Подсчёт очков

- В конце игры каждое завершённое растение приносит игроку 5 очков. Не учитывайте очки, указанные на самой карте растения и на жетонах горшков.
- Подсчитывая очки, учитывайте бонусы комнат, обстановку и питомцев, бонус коллекционера растений и бонус декоратора так же, как и в обычной игре.
- В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством выросших растений. Если и в этом случае ничья, претенденты делят победу.

Не используются в семейном варианте



Вырастание растений в семейном варианте



Подсчёт очков в семейном варианте

5 за каждое →

	MD	AM	PM	KP	ШО
35	30	25	35	40	
15	14	12	14	13	
12	20	16	12	9	
0	3	3	3	0	
3	0	3	0	3	
ИТОГО	65	67	59	64	65

Достижения

Играя в «Зелёный дом», выращивайте собственное дерево ботанических достижений! Достижения можно зарабатывать и отслеживать как при игре с соперниками, так и в одиночных партиях. Ниже изображены 4 особых дерева достижений, на которых до 4 игроков могут отмечать свой прогресс. Начать получать достижения можно в любой момент — для этого запишите своё имя под любым из деревьев ниже. Перед каждой партией выбирайте один из трёх вариантов игры с достижениями: сценарии (с. 14–15), стандартная игра (с. 16) или игра с изменением правил (с. 16) — и следуйте указаниям. После партии, если вы получили достижение, закрасьте свой символ (♦ ☆ ◆ □) в ячейке этого достижения для соответствующего варианта игры, а также 1 листок вашего дерева на этой странице.



Имя



Имя



Имя



Имя

Достижения. Сценарии

В сценарии можно играть как с соперниками, так и в одиночку. В каждом сценарии указано, какие карты целей нужно использовать в партии и какие условия необходимо выполнить, чтобы успешно его пройти.

В одиночной игре мы предлагаем проходить сценарии по порядку, начиная со сценария 1, поскольку их сложность возрастает. При игре с соперниками выберите любой сценарий.

После партии каждый игрок, которому удалось выполнить условия сценария, закрашивает свой символ достижения в строке этого сценария, а затем закрашивает листок своего дерева достижений на этой странице.

Номер	Карты целей	Мин. очков	Условия	Выполнено
1	  	70		   
2	  	70		   
3	  	75		   
4	  	75	• Все растения завершены	   
5	  	75	• Вы не использовали жетоны садоводства «Лопатка»	   
6	  	80	• Завершено хотя бы по 1 растению каждого из 5 типов	   
7	  	80	• У вас в доме есть 8 разных типов имущества	   
8	  	85	• Все условия освещения совпадают. • Всё имущество в доме соответствует цвету комнат	   
9	  	85	• В каждом столбце вашего дома есть комнаты и растения только одного типа (цвета). • Наберите хотя бы 5 очков за зелень на незавершённых растениях	   
10	  	90	• У вас в доме есть не более 3 разных типов растений. • Наберите хотя бы 10 очков за жетоны горшков	   
11	  	90	• У вас в доме нет питомцев. • В конце игры у вас есть хотя бы 3 жетона поддержки	   
12	  	95	• У вас в доме есть хотя бы 4 растения одного типа. • Наберите хотя бы 35 очков за выросшие растения	   
13	  	95	• Все условия освещения совпадают. • На каждой карте комнаты есть жетон имущества	   
14	  	95	• Вы не использовали жетоны садоводства «Лейка». • Наберите хотя бы 20 очков за бонусы комнат	   
15	  	100	• Получите одновременно бонусы коллекционера растений и декоратора. • Наберите хотя бы 40 очков за выросшие растения	   

Достижения. СТАНДАРТНАЯ ИГРА

Подготовьтесь к игре и проведите партию с несколькими участниками как обычно. Каждый игрок может закрасить в своей колонке не более одного символа достижения, полученного им в этой партии, а затем закрасить листок своего дерева достижений на с. 14.

1. Наберите хотя бы 70 очков.
2. Наберите хотя бы 80 очков.
3. Наберите хотя бы 90 очков.
4. Наберите хотя бы 100 очков.
5. У вас хотя бы 5 растений одного типа.
6. У вас хотя бы 5 комнат одного цвета.
7. Завершите 8 растений.
8. Соберите в доме 8 разных типов имущества.
9. Наберите хотя бы 30 очков за выросшие растения.
10. Наберите хотя бы 40 очков за выросшие растения.
11. Наберите хотя бы 20 очков за бонусы комнат.
12. Наберите хотя бы 25 очков за бонусы комнат.
13. У вас в доме всё имущество соответствует цвету комнат.

14. Наберите хотя бы 9 очков за бонусные жетоны горшков.
15. Наберите хотя бы 12 очков за бонусные жетоны горшков.
16. Наберите хотя бы 10 очков за карты целей.
17. Наберите хотя бы 15 очков за карты целей.
18. У вас хотя бы 10 фишек зелени на незавершённых растениях.
19. Получите одновременно бонусы коллекционера растений и декоратора.
20. Выиграйте с разницей хотя бы в 10 очков.
21. Выиграйте с разницей хотя бы в 15 очков.
22. Соберите в доме все 4 типа питомцев.
23. Соберите в доме все 5 типов обстановки.
24. Наберите 8 очков за 1 комнату.
25. Закончите игру с 5 жетонами поддержки.

Достижения. ИГРА С ИЗМЕНЕНИЕМ ПРАВИЛ

Подготовьтесь к игре и проведите партию с несколькими участниками как обычно, но с одним изменённым правилом из списка ниже. Каждый игрок, успешно завершивший партию, может закрасить свой символ достижения под соответствующим правилом, а затем закрасить листок своего дерева достижений на с. 14.

1. Выкладывайте карты так, чтобы все условия освещения совпадали.
2. Каждое действие поддержки стоит 3 жетона поддержки вместо 2.
3. При подготовке каждый игрок получает 1 карту комнаты и откладывает её в сторону. В течение партии он не может брать с рынка карты комнат этого цвета.
4. Играйте с двумя наборами карт целей. При подсчёте очков каждый игрок решает сам, по какой из 2 карт целей получать очки.
5. Играйте с отдельными тайными картами целей для каждого игрока. При подготовке к игре раздайте каждому участнику закрытую по 1 карте цели каждого типа.

6. Играйте без ограничения вашего дома размерами прямоугольника 5×3 . Вы можете выкладывать ваши 15 карт в любую фигуру.
7. Играйте без склада имущества. Используйте жетоны в тот же ход, когда вы их получили, или сбрасывайте их.
8. Не используйте жетоны садоводства «Удобрение». Вместо этого сбрасывайте такой жетон, чтобы получить 3 жетона поддержки.
9. Вы можете тратить 5 жетонов поддержки для выполнения любого действия садоводства.
10. Играйте с рынком, состоящим лишь из 3 столбцов вместо 4.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ЦЕЛЕЙ

На картах целей, используемых при усложнённой игре, указаны дополнительные очки, которые игрок может получить при выполнении определённых условий. Ниже вы можете найти ответы на наиболее распространённые вопросы про карты целей.

Некоторые карты целей приносят очки за *наибольшее* число чего-либо *даже при ничьей*. Это означает, что все претенденты, набравшие наибольшее число, получают указанное количество очков. Если требуется наибольшее число карт *одного типа* или *цвета* (цели «Битва коллекций» и «Конкурс дизайнеров»), подсчитайте очки отдельно за каждый из 5 типов (цветов): игрок, собравший наибольшее количество карт каждого типа, получает указанное количество очков. (Примечание: не используйте эти карты в одиночном режиме.)

Некоторые карты цели приносят очки за комнаты или растения, у которых *идеально совпали* все условия освещения. В этом случае начисляйте очки только за те карты, у которых совпали условия освещения со всех сторон, примыкающих к другим картам (см. пример справа).

Когда карта цели приносит очки за каждый тип растений, цвет комнат или тип горшков, которого *нет в доме*, имеется в виду отсутствие таких карт или жетонов в доме игрока после окончания партии.

Всего в игре 4 типа горшков: глиняные горшки тоже считаются одним из типов.



Бетонные Деревянные Керамические Глиняные



Идеально совпадающие условия освещения



ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОМНАТНЫХ РАСТЕНИЙ

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА

- Адриантум — Адриантум стоповидный
- Венерина мухоловка — Венерина мухоловка
- Булавочный мох — Леукобриум сизый
- Маммиллярия — Маммиллярия Мюленпфорта

ЦЕНТРАЛЬНАЯ АМЕРИКА

- Мужское счастье — Антуриум Андре
- Бутылочное дерево — Бокарнея отогнутая
- Гузмания — Гузмания язычковая
- Маммиллярия — Маммиллярия Мюленпфорта
- Мимоза-недотрога — Мимоза стыдливая
- Монстера — Монстера деликатесная
- Ослиный хвост — Очиток Моргана
- Сингониум — Сингониум ножколистный
- Женское счастье — Спатифиллум Уоллиса
- Зебрина — Традесканция полосатая
- Филодендрон — Филодендрон плющевидный
- Бамбуковая пальма — Хамедорея изящная
- Каменный цветок — Эхеверия изящная

ЗАПАДНАЯ АФРИКА

- Счастливый бамбук — Драцена Сандера
- Тёщин язык — Драцена трёхполосная
- Скрипичный фикус — Фикус лировидный

ТИПЫ РАСТЕНИЙ

- Суккуленты — пурпурные.
- Цветущие растения — жёлтые.
- Многолистные растения — синие.
- Вьющиеся растения — голубые.
- Экзотические растения — оранжевые.

ЮЖНАЯ АМЕРИКА

- Бегония — Бегония ярко-красная
- Гиппеаструм — Гиппеаструм
- Клевер счастья — Кислица треугольная
- Молящаяся трава — Маранта беложильчатая
- Фиттония — Фиттония беложильчатая
- Декабрист — Шлюмбергера Бакли
- Каменный цветок — Эхеверия изящная

ЕВРОПА

- Каменная роза — *Молодило кровельное*
- Плющ — *Плющ обыкновенный*
- Цикламен — *Цикламен персидский*

АЗИЯ

- Алоэ — *Алоэ настоящее*
- Жасмин — *Жасмин многоцветковый*
- (Коралловый кактус) Молочай — *Молочай молочный*
- Бетель — *Перец бетель*
- Китайское денежное дерево — *Пилея неперомиевидная*
- Ползучий фикус — *Фикус карликовый*
- Восковой плющ — *Хойя мясистая*
- Цикламен — *Цикламен персидский*

ВОСТОЧНАЯ АФРИКА

- Долларовое дерево — *Замиокулькас zamielistnyy*
- Кошачьи ушки — *Каланхоэ войлочное*
- Сенполия — *Сенполия фиалкоцветная*
- Черноглазая Сюзанна — *Тунбергия крылатая*
- Цикламен — *Цикламен персидский*

ЮГО-ВОСТОЧНАЯ АЗИЯ

- Лисий хвост — *Акалифа щетинистая*
- Слоновье ухо — *Алоказия Калидора*
- Трупный цветок — *Аморфофаллус титанический*
- Бетель — *Перец бетель*
- Женское счастье — *Спатифиллум Уоллиса*
- Каштановая лиана — *Тетрастигма Вуанье*
- Фаленопсис — *Фаленопсис прелестный*
- Фикус притупленный — *Фикус притупленный*

ЮЖНАЯ АФРИКА

- Альбука — *Альбука спиральная*
- Гиппеаструм — *Гиппеаструм*
- Кафрская лилия — *Кливия киноvarная*
- Живые бусы — *Крестовник Роули*
- Живые камни — *Литопс Отцена*
- Кактус-канделябр — *Молочай канделябровый*
- Пеларгония — *Пеларгония садовая*
- Райская птица — *Стрелиция королевская*
- Денежное дерево — *Толстянка яйцевидная*
- Хавортия оттянутая — *Хавортиопсис оттянутый*
- Хавортия Купера — *Хавортия Купера*
- Паучник — *Хлорофитум хохлатый*

ОКЕАНИЯ

- Слоновье ухо — *Алоказия Калидора*
- Норфолкская сосна — *Араукария разнолистная*
- Заячьи лапки — *Даваллия фиджийская*
- Пеларгония — *Пеларгония садовая*
- Фаленопсис — *Фаленопсис прелестный*
- Восковой плющ — *Хойя мясистая*
- Комнатный виноград — *Циссус антарктический*
- Дьявольский плющ — *Эпипремнум золотистый*



В начале 2019 года мы, Flatout Games, создали особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с выдающимися людьми из индустрии настольных игр и творить вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Мы предлагаем творческим людям работать вместе и разделяем с ними плоды совместного труда, чтобы вдохновить и заинтересовать их. Издание игры «Зелёный дом» стало увлекательным опытом для каждого, и все мы работали над игрой как единая команда — вместе рисковали и вместе были вознаграждены.

Команда Flatout Games CoLab

Джозеф З. Чен — развитие проекта, маркетинг.
Молли Джонсон — разработка, развитие проекта, оформление, администрирование, маркетинг.
Дилан Манджини — графический дизайн.
Роберт Мелвин — разработка, развитие проекта, логистика.
Аарон Месбёрн — разработка, развитие проекта, оформление, маркетинг.
Кевин Расс — разработка.
Бет Собел — иллюстрации.
Шон Станкевич — разработка, развитие проекта, руководство проектом, оформление, графический дизайн, производство, маркетинг, краудфандинг, разработка одиночной игры.

Команда AEG

Николас Бонджу — руководство проектами.
Дэвид Лепор — производство.
Эделхайд Циммерман — производство.

Мы выражаем благодарность всем, кто помог превратить «Зелёный дом» в ту потрясающую игру, какой она стала в итоге. Это: Марлин Аренивар, Хейли Шэй Браун, Виктория Канья, Брайан Чендлер, Росс Коннелл, Джереми Дэвис, Крис Доумс, Джастин Фолкнер, Рэнди Флинн, Кевин Грот, Спенсер Харрис, Эшвин Камат, Анудж Хаттар, Карла Копп, Эмма Ларкинс, Питер Макферсон, Гэвин Мак-Грудди, Джесси Месбёрн, Тони Миллер, Роберт Ньютон, Коди Томпсон, Алекс Уболди, Саманта Велуччи и Джон Зинсер, а также Playtest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers и Zephyr Workshop.

Flatout Games также благодарит всех, кто оказал неоценимую поддержку на самом старте проекта и помог его осуществить. Это: Коллин Аллигуд, Джин Аррингтон, Джеймс Чепмен, Дженнифер Дж. С. Доминго, Шелби Эдж, Бенджамин Гинан, Шон Гулла, Филип Хэмел, Майкл и Холли Инденс, Чин Ле, Андреас Линд, Эйдан Мак-Клори, Тереза Л. Мизенхелтер, Гленн и Беверли Майерс, Рик Осборн, Дэйв Рейнор, Эван Райли, Мак Фогельсанг, oppcostgames и Tru North Dermatology.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Выпускающий редактор: Иван Реморов.
Редактор: Владислава Орешонок.
Переводчик: Александр Кожевников.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Рафаэль Пилюян.
Консультант по ботанике: Полина Сикацкая.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

© 2022 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA
All rights reserved.

