

Правила игры



Играть интересно

Состав игры

Игровое поле



4 планшета игроков



55 фишек домино

- На каждой фишке изображено 2 животных.
- Всего в игре 10 типов животных.
- Каждая комбинация животных на фишке встречается в игре один раз.



74 фишки растений

- В игре 4 типа растений: трава, куст, ель и дуб.
- Растения каждого типа представлены в 5 цветах: 4 цвета игроков и один нейтральный цвет.

	белый	чёрный	оранжевый	синий	нейтральный
<i>трава</i>	x9	x9	x5	x5	x6
<i>куст</i>	x4	x4	x3	x3	x4
<i>ель</i>	x2	x2	x2	x2	x4
<i>дуб</i>	x2	x2	x1	x1	x4

21 жетон подсолнухов

лицевая сторона



оборот



4 фишки подсчёта очков по 1 каждого из цветов игроков



30 жетонов облаков



1 фишка джокера



1 мешочек для хранения фишек



Цель игры

Ваша цель — помочь природе вернуть безжизненной долине её первозданный облик. Для этого вы будете размещать в этой долине животных возле ручьёв и высаживать на прилегающих областях растения, зарабатывая очки. После того как вы разыграете все фишки домино, наступает финальный этап — подсчёт очков. Побеждает игрок, набравший больше всего очков.

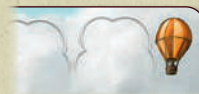


Подготовка к игре

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола.

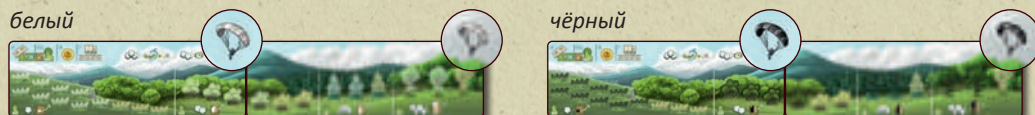


- 2 **При игре втроём или вчетвером:** каждый игрок выбирает цвет, берёт **планшет** с **воздушным шаром** соответствующего цвета и размещает его перед собой (стороной с воздушным шаром вверх).



- При игре вдвоём:** один игрок берёт оба планшета сторонами с **белым парашютом** вверх, второй — оба планшета сторонами с **чёрным парашютом**.

Каждый игрок размещает оба планшета рядом друг с другом, чтобы получился один планшет игрока.



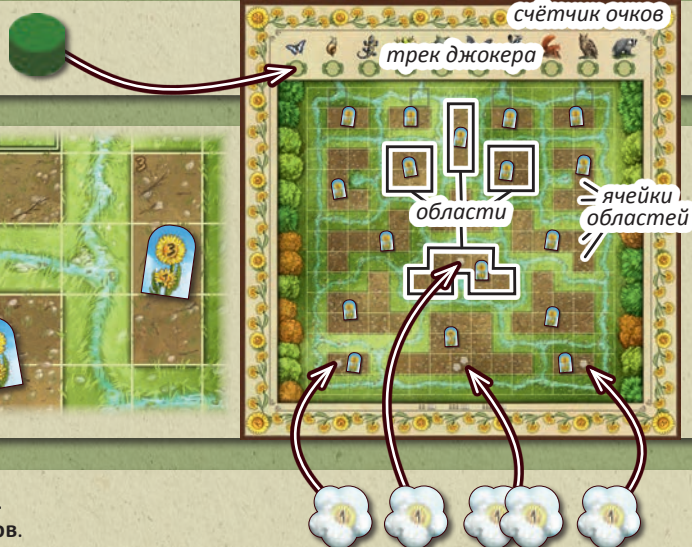
- 3 Каждый игрок накрывает все **ячейки растений** на своём планшете **фишками растений** соответствующих типов и цветов (на планшете есть ячейки цвета игрока и нейтрального цвета).

При игре вчетвером оставляйте ячейки с символом пустыми.

Верните все оставшиеся фишки растений в коробку.



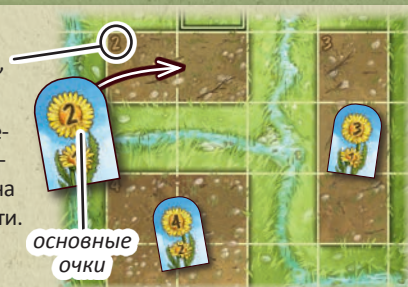
- 4 Положите зелёную **фишку джокера** на ячейку с бабочкой в левой части **трека джокера**.



- 5 На игровом поле есть 18 **областей**, на каждой из которых указан её **размер** — число, показывающее, сколько в области ячеек.

Перемешайте 21 **жетон подсолнухов** и положите 1 жетон на каждую область (лицевой стороной вверх). Убедитесь, что число на крупном подсолнухе, указанное на жетоне (**основные очки**), совпадает с размером области.

Верните 3 лишних жетона подсолнухов в коробку (не глядя на их обороты).



- 6 На игровом поле есть 4 **ячейки областей**, отмеченные символом . Поместите на каждую из них указанное количество **жетонов облаков**.



- 7 Каждый игрок размещает жетоны облаков на всех 6 **ячейках облаков** на своём планшете. Верните все оставшиеся жетоны в коробку.



- 8 Перемешайте 55 **фишек домино** лицевой стороной вниз и раздайте их игрокам следующим образом:

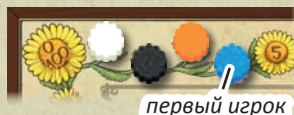
- при игре вчетвером — 13 фишек каждому игроку;
- при игре втроём — 18 фишек каждому игроку;
- при игре вдвоём — 26 фишек каждому игроку.

Верните оставшиеся фишки в коробку (не глядя на их лицевые стороны).

Не глядя на свои фишки, каждый игрок кладёт их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом, формируя личный **запас**. Затем каждый игрок берёт из своего запаса 3 фишки и ставит их в ряд перед собой так, чтобы только он мог видеть их лицевую сторону, — это **рука** игрока.




- 9 Игрок, который последним был на природе, становится первым игроком и ставит **фишку подсчёта очков** своего цвета на деление «4» **счётчика очков**. Далее следующий по часовой стрелке игрок ставит свою фишку на деление «3», третий (если есть) — на деление «2», и четвёртый (если есть) — на деление «1».





Ход игры


Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки делают по одному ходу до тех пор, пока у всех не закончатся фишки домино, после чего игра завершается.

Во время своего хода выполните следующие шаги в указанном порядке:

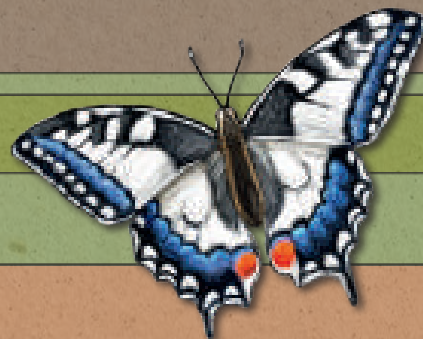
А:  Выложите **1 фишку домино** с руки на игровое поле или верните её в коробку.

Б:  Если вы выложили фишку домино на поле, можете разместить **1 фишку растения** в свободную ячейку области рядом с ней.

В:  **1)** Если вы разместили фишку растения, получите за неё очки. **2)** Если вы завершили области, начислите за них очки.

Г:  Если возможно, доберите на руку 1 фишку домино из своего запаса.

Кроме того, в любое время своего хода вы можете тратить жетоны облаков, чтобы выполнять **облачные действия**.



Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

А:  **Выложите 1 фишку домино на игровое поле**

Выберите 1 фишку домино с руки и положите её на игровое поле лицевой стороной вверх.

Обе половины фишки должны лежать на свободных ячейках ручья.



Фишка не должна пересекать границы какой-либо области



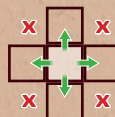
или выходить за границы клеток поля.



Хотя бы одна из половин фишки должна лежать либо рядом с **совпадающим животным**, либо на одной из четырёх **стартовых ячеек**.



«Рядом» в тексте правил всегда обозначает соседнюю ячейку по **вертикали** или **горизонтали**, но не по диагонали.



Фишка джокера отмечает, какое животное считается **джокером** на текущий момент. Это животное можно разместить рядом с любым животным, и любое животное можно разместить рядом с ним. (В начале игры животное-джокер — бабочка. Животное-джокер можно изменить с помощью облачного действия — см. стр. 7.)



Все животные на ячейках должны совпадать. Т. е. вы можете выложить фишку домино только так, чтобы животные, оказавшиеся рядом, были одинаковы и/или находились рядом с джокером.



Пример

Если текущее животное-джокер — саламандра, то в красную рамку можно выложить только одну из этих двух фишек.



Если вы не хотите или не можете выложить фишку домино, то **должны** сбросить одну фишку с руки. Уберите сброшенную фишку в коробку.

Б : 🌱 Разместите 1 фишку растения на игровом поле

Если вы выложили на поле фишку домино, то после этого **можете** разместить рядом с ней фишку растения. Для этого выполните описанные ниже шаги.

Возьмите **любое** растение со своего планшета. Его тип и цвет могут повлиять на то, сколько очков вы получите на шаге В (см. *следующий раздел*).



Разместите его на свободной ячейке области **рядом с фишкой домино**, которую вы только что выложили. Ячейка области считается свободной, если на ней нет фишки растения.

Если во время размещения растения вам мешает **жетон подсолнухов**, переместите его на любое свободное место в **этой области**. (Этот жетон можно будет убрать только тогда, когда за область будут получены очки — см. шаг В.)

Если вы размещаете растение на ячейке области, на которой есть **жетоны облаков**, переместите их на свободные ячейки облаков на своём планшете. Если у вас нет свободных ячеек облаков, либо освободите место, немедленно выполнив облачное действие (см. стр. 7), либо просто уберите жетоны облаков с ячейки области в коробку.

Примечание: число на жетоне облаков служит напоминанием, что в конце игры вы получите 1 очко за каждый жетон облака на вашем планшете (см. раздел «Конец игры» на стр. 7).



Если рядом с вашей фишкой домино нет свободных ячеек областей, вы не можете размещать фишку растения.

Примечание: в конце игры за каждое растение, оставшееся на вашем планшете, вы будете терять очки (см. раздел «Конец игры» на с. 7). Поэтому не пропускайте этот шаг слишком часто.



В : 🎯 Начислите очки за фишку растения и/или область

1) Получите очки за фишку растения

Если во время шага Б вы разместили фишку растения (вашего или нейтрального цвета), получите за неё очки.

Получите **1 очко** за само растение и **1 очко за каждое растение в этой области с равной или меньшей ценностью** (независимо от цвета этих растений, см. пример ниже).

Ценность растения зависит от его высоты. Чем выше растение, тем выше его ценность:

Трава 🌱 = ценность 1

Куст 🌳 = ценность 2

Ель 🌲 = ценность 3

Дуб 🌳 = ценность 4

Отмечайте полученные очки, передвинув свою фишку по счётчику очков на соответствующее количество ячеек вперёд.



Пример



а) Маша размещает куст на пустой области из четырёх ячеек и получает 1 очко.



б) В свой ход **Петя** размещает в этой же области траву и тоже получает 1 очко (но не получает очков за оранжевый куст, поскольку ценность куста выше ценности травы).



в) В свой следующий ход **Петя** размещает в этой области куст и получает 3 очка (1 очко за сам куст, 1 очко — за оранжевый куст и 1 — за свою траву).



г) Маша в свой следующий ход размещает в этой области ель нейтрального цвета и получает 4 очка.

2) Начислите очки за завершённые вами области

Выложив фишку домино, вы могли **завершить** какие-либо области на игровом поле. Область считается завершённой, если **все ячейки ручья рядом с ней закрыты фишками домино и/или изолированы**.

Ячейка ручья считается *изолированной*, если рядом с ней нет свободных ячеек ручья (это означает, что её нельзя будет закрыть фишкой домино).

Помните: ячейки ручья, расположенные по диагонали от области, не считаются находящимися рядом с ней и не влияют на её завершённость.

За каждую область, которую вы завершили в этом ходу, очки начисляются **отдельно**.

Чтобы начислить очки за завершённую область, сначала определите, какие из цветов растений в этой области считаются **присутствующими**. Для этого подсчитайте **общую ценность** растений отдельно для каждого цвета в этой области.

Если у нескольких цветов общая ценность растений совпадает, ни один из них **не считается присутствующим и не учитывается для получения очков**. Если в области не присутствует ни один из цветов игроков, очки за неё не начисляются.

В противном случае они начисляются следующим образом:

Если присутствует только один цвет и он принадлежит игроку (то есть не является нейтральным), то этот игрок получает как основные, так и дополнительные очки, указанные на жетоне подсолнухов в этой области.

Если в области присутствуют несколько цветов, основные очки получает игрок с наибольшей общей ценностью растений его цвета. Если растения с наибольшей общей ценностью нейтрального цвета, основные очки не начисляются.

Дополнительные очки получает игрок, чьи растения имеют вторую по величине общую ценность. Если такую ценность имеют растения нейтрального цвета, то дополнительные очки не начисляются.

За третью, четвертую и пятую по величине общую ценность растений очки не начисляются.

основные очки



дополнительные очки

Наконец, **возьмите жетон подсолнухов** и положите его **лицевой стороной вверх** перед собой (поскольку именно **вы** завершили эту область).



Обратите внимание: у каждого жетона подсолнухов на обратной стороне указано количество очков, которое будет начислено в конце игры. Вы можете смотреть на обратную сторону своих жетонов подсолнухов (полученных за завершение областей), но должны держать эту информацию в секрете до финального подсчёта очков.

Г: Пополните руку

Доберите на руку 1 фишку домино из своего запаса. После этого ваш ход закончен.

Если в запасе ничего нет, пропустите этот шаг и не пополняйте руку до конца игры.



Пример 1

Маша выкладывает фишку домино с двумя совами, завершая тем самым область из 4 ячеек. В конце шага В за эту область должны быть начислены очки.

- Общая ценность растений **Маши** — (1 куст)
- Общая ценность растений **Петю** — (1 куст + 1 трава)
- Общая ценность растений **нейтрального** цвета тоже (1 ель)

Поскольку у растений **Петю** и растений **нейтрального** цвета одинаковая ценность, они оба не учитываются, то есть считается, что в области присутствуют только **оранжевые** растения. **Маша** получает 6 очков (4 + 2).

Также **Маша** получает жетон подсолнухов (так как она завершила область).



Пример 2

Наибольшая ценность — у растений **нейтрального** цвета (1 ель), вторая по величине ценность — у **Петю** (1 куст). **Петя** получает 2 очка (так как это дополнительное количество очков, указанное на жетоне подсолнухов).



Если у вас закончились фишки домино, пропускайте свои ходы до конца игры. Игроки, у которых ещё есть фишки домино, продолжают играть по обычным правилам.

Облачные действия

В свой ход в дополнение к шагам А–Г вы можете выполнить любое количество облачных действий. Каждое облачное действие необходимо оплатить жетонами облаков с вашего планшета — эти жетоны возвращаются в коробку. Существует 3 типа облачных действий:



Сменить животное-джокер

В любой момент своего хода вы можете потратить 2 жетона облаков, чтобы сменить текущее животное-джокер, переместив фишку джокера на **любую** ячейку трека джокера.



Сделать ещё один ход

В конце своего хода вы можете потратить 3 жетона облаков, чтобы **немедленно** сделать ещё один ход. Можно делать столько ходов подряд, сколько вы можете оплатить жетонами облаков.

Примечание: вы должны полностью завершить один ход, прежде чем начинать новый.



Вернуть фишки растений с игрового поля на свой планшет

В любой момент своего хода вы можете потратить жетоны облаков, чтобы вернуть фишки растений с игрового поля (даже из завершённых областей) на свой планшет.

За каждое растение, которое вы возвращаете, нужно потратить число жетонов облаков, **равное ценности** растения.

Вы можете возвращать только растения **вашего** или **нейтрального цвета**, но только если у вас на планшете есть свободная ячейка соответствующего цвета и формы. (При игре вчетвером ячейки растений с символом не считаются свободными). Вы можете забрать с поля любое растение нейтрального цвета вне зависимости от того, кто его разместил.



Конец игры

Когда у всех закончились фишки домино, игра завершается и начинается **финальный подсчёт очков**. Очки подсчитываются по следующим правилам:

Сначала начисляются очки за все области, в которых ещё остались жетоны подсолнухов. Последовательно переходя от одной области к другой, подсчитайте очки так, как описано на стр. 6 (в разделе с жёлтой рамкой), но жетон подсолнухов возвращайте в коробку.

После этого продолжите подсчёт следующим образом:

- За каждый **жетон облака** на вашем планшете получите 1 очко.
- За каждую фишку растения на вашем планшете потеряйте столько очков, какова **ценность** этого растения.
- Наконец, переверните все собранные вами жетоны подсолнухов и получите столько очков, сколько изображено на их обратной стороне.





Победа достаётся игроку, набравшему наибольшее количество очков. В случае ничьей побеждает претендент с **наибольшим количеством жетонов подсолнухов**. Если ничья сохраняется, то побеждают все претенденты.


Краткое описание хода игры

Ход передаётся по часовой стрелке, игра продолжается, пока у всех не закончатся фишки домино.


В свой ход:

А:  Выложите **1 фишку домино** с руки на игровое поле или верните её в коробку. > см. стр. 4.

Б:  Если вы выложили фишку домино, можете разместить **1 фишку растения** на свободной ячейке области рядом с ней. > см. стр. 5.

В:  1) Если вы разместили фишку растения, получите за неё очки (1 очко за само растение и 1 очко за каждое растение в этой области с равной или меньшей ценностью). > см. стр. 5.

2) Если ваша фишка домино *завершила* одну или несколько областей, начислите очки так, как описано на стр. 6 (в разделе с жёлтой рамкой), после чего возьмите *жетоны подсолнухов из этих областей* и положите их перед собой лицевой стороной вверх. > см. стр. 6.

Г:  Если возможно, **доберите на руку** 1 фишку домино из своего запаса. > см. стр. 6.

Во время своего хода вы можете тратить жетоны облаков, чтобы выполнить любое количество **облачных действий**: > см. стр. 7.



Сменить животное-джокер.



Сделать ещё один ход.



Вернуть фишки растений своего или нейтрального цвета с игрового поля на свой планшет.

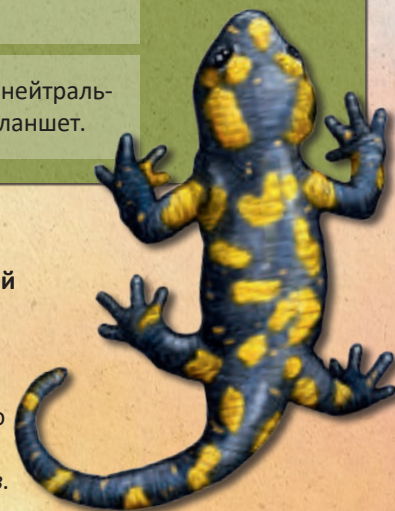
Когда фишки домино в вашем *запасе* закончились, вы больше не пополняете *руку*.

Когда закончились фишки домино у вас на *руке*, вы пропускаете свои ходы до конца игры.

Когда у всех игроков закончились фишки домино, игра завершается и начинается **финальный подсчёт** очков:

- Получите очки за незавершённые *области*.
- Получите 1 очко за каждый *жетон облака* на вашем планшете.
- Потеряйте очки за каждую *фишку растения* на вашем планшете (количество очков равно *ценности* растения).
- Получите очки, указанные на обратной стороне полученных вами *жетонов подсолнухов*.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.



Авторы игры

Авторы игры: Вольфганг Крамер, Михаэль Кислинг

Иллюстрации: Деннис Лохаузен

Разработка: Петер Эггерт, Виктор Кобильке

Текст и макет правил: Виктор Кобильке



© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.

www.deep-print-games.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора:

Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Дизайн логотипа игры: uildrim

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

Играть интересно