

Настольная игра Марка Така

# Фруктовый сад

Минималистичная соло-игра



## Правила игры

## СОСТАВ ИГРЫ

18 карт сада



На каждой карте изображены 5 деревьев (апельсиновые, лимонные и лаймовые — каждое с 1 или 2 фруктами), а также одно пустое место, называемое **поляной**.

На обороте каждой карты сада находится **рецепт**; они не используются в обычном режиме игры (см. «Режим игры с рецептами»).

15 кубиков фруктов



5 оранжевых для апельсинов

5 жёлтых для лимонов



5 зелёных для лаймов

1 фишка белки



1 фишка тележки



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите 15 кубиков и 2 фишки рядом с игровой зоной.

Перемешайте все карты (сторонами с рецептами вверх) и разделите их на две колоды по 9 карт.

Отложите одну колоду в сторону — она не понадобится в этой партии (как только вы закончите партию, можете сразу же начать новую, используя эти отложенные карты).



Поместите оставшуюся колоду лицевой стороной вниз (стороной с рецептами вверх) рядом с игровой зоной.

Возьмите верхнюю карту колоды и поместите её лицевой стороной вверх в центр игровой зоны. С этой карты и начнётся ваш сад.

Возьмите из колоды две карты на руку.

**Каждый ход** выполняйте следующие действия в указанном порядке:

1. Разыграйте карту.
2. Разместите кубики.
3. Возьмите карту из колоды.

## 1. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ

Выложите одну карту с руки в свой сад. Перед этим вы можете повернуть эту карту на 90 или 180 градусов в любую сторону.

Хотя бы одно дерево или поляна на выложенной карте должно накрыть дерево или поляну на карте, уже выложенной в вашем саду.

Когда вы накрываете одно дерево другим, фрукт на этих деревьях должен совпадать. Если дерево накрывает поляну, на которой есть кубик, то фрукт этого дерева должен соответствовать цвету этого кубика.

*Однако один раз за игру вы можете проигнорировать это правило и разместить дерево поверх дерева с **другим** фруктом или поверх поляны с кубиком **другого** цвета (см. «Белка» на стр. 5).*

Вы можете разместить любое дерево поверх поляны без кубика.

Вы можете разместить поляну поверх любого дерева или другой поляны.

## 2. РАЗМЕСТИТЕ КУБИКИ

Выполните следующие действия **с каждым деревом** на только что размещённой вами карте:

**А. Если это дерево размещено поверх дерева без кубика**, поместите на верхнее дерево кубик со значением, равным суммарному количеству фруктов на обоих деревьях.

*Например, если дерево с 2 фруктами размещается поверх дерева с 1 фруктом, вам необходимо выставить на кубике значение «3».*

Цвет кубика должен соответствовать фрукту на дереве.



Если у вас не осталось свободных кубиков определённого цвета, не размещайте кубик.

**Б. Если это дерево размещено поверх дерева с кубиком,** то переместите этот кубик на накрывающее дерево и увеличьте его значение на количество фруктов, изображённых на этом дереве. *Например, если поверх дерева, на котором есть кубик со значением «4», помещают дерево с 1 фруктом, значение кубика увеличивается до «5».*

Если значение кубика должно стать больше «6», поверните его стороной с корзиной вверх, имеющей значение «10».

Если поверх кубика с корзиной помещается ещё одно дерево, замените кубик на фишку тележки. Эта фишка представляет собой очень хороший урожай из **15** фруктов! Верните заменённый кубик в запас.

В игре есть только одна фишка тележки, поэтому, если вы вновь поместите дерево поверх кубика с корзиной, переместите кубик наверх, не меняя его значение.

## Поляны

🟢 Если вы размещаете поляну поверх дерева (или другой поляны), на котором есть кубик, переместите его на накрывающую поляну, **не меняя значения**.

🟢 Если вы размещаете поляну поверх дерева (или другой поляны), на которой нет кубика, **не размещайте** на ней новый кубик.

🟢 Дерево можно разместить поверх поляны с кубиком, только **если фрукт на этом дереве соответствует цвету этого кубика**. Переместите кубик на дерево, увеличив его значение на количество фруктов, изображённых на этом дереве.

Если значение кубика превысит «6», поверните его стороной с корзиной вверх. Если поверх кубика с корзиной помещается ещё одно дерево, замените кубик на фишку тележки (если возможно).

🟢 Если вы размещаете дерево поверх поляны без кубика, **не помещайте** новый кубик на это дерево.

## 3. ВОЗЬМИТЕ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ

Возьмите новую карту с верха колоды (если возможно), чтобы у вас на руке вновь стало две карты.

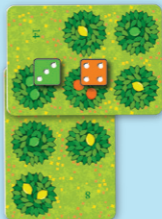


## ПРИМЕРЫ ХОДОВ

Начальная карта сада



**Ход 1:** игрок размещает кубики лаймов и апельсинов.



**Ход 2:** игрок увеличивает значение кубика апельсинов и размещает два кубика лимонов.



**Ход 3:** игрок увеличивает значения кубиков лаймов и апельсинов, а также размещает ещё один кубик лимонов.



## БЕЛКА

Раз за игру вы можете разыграть карту так, чтобы фрукт на размещаемом дереве **не соответствовал** фрукту или цвету кубика под ним.

Если таким образом вы накроете кубик, верните его в запас.

Поместите фишку белки на накрывающее дерево, тем самым обозначив, что расположенные под ним фрукты утащил этот дерзкий зверёк. **До конца игры вы не можете размещать карты поверх дерева с фишкой белки.**



## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы разыграете свою последнюю карту (и разместите после этого кубики и фишки), игра завершается.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Значения кубиков показывают, сколько фруктов вам удалось собрать с каждого дерева.

При этом кубики на полянах **не учитываются** (эти фрукты упали на землю и испортились).

Сложите значения кубиков на деревьях в вашем саду и получите ценность своего урожая.

Если в вашем саду находится фишка белки, **уменьшите** ценность своего урожая **на 1**, а также **ещё на 1** за каждый кубик на соседних от белки деревьях (но не по диагонали).

**Примечание:** получая очки, считайте фишку тележки кубиком.

### Насколько успешным был ваш урожай?

<b>&lt; 40</b>	Скудновато	<b>50–54</b>	Небывало щедрый
<b>40–44</b>	В следующий раз будет слаще	<b>55–59</b>	Настоящий апельсиновый рай
<b>45–49</b>	Довольно сочно	<b>60+</b>	Твой сад лучше всех!

## РЕЖИМ ИГРЫ С РЕЦЕПТАМИ

Обороты карт представляют собой рецепты. Они предназначены для определения условия победы/поражения в партии.

Перемешайте все 18 карт. Выберите из них 2 случайным образом и отложите их сторонами с рецептами вверх.

На каждой карте рецепта указано условие получения бонуса в виде дополнительных очков либо пояснения относительно применения модификатора к очкам.

В верхней части каждой карты рецепта указано число. Сложите эти числа с двух отложенных карт — полученная сумма обозначит вашу **цель в победных очках** для этой партии.

Возьмите 9 карт из колоды и играйте по обычным правилам.



В конце игры проверьте, выполнили ли вы указанное на отложенной карте рецепта условие (каждое по отдельности). Если да, прибавьте предусмотренные такой картой дополнительные очки к показателю своего урожая. Также примените модификатор к значениям определённых кубиков, если необходимо. Если итоговый показатель урожая будет равен или превысит вашу цель, вы победили!

**Обратите внимание**, что для выполнения условий большинства рецептов фишка с тележкой считается кубиком (с фруктами, которые она заменила). Однако данное правило **не распространяется** на следующие рецепты: фруктовый коктейль, тутти-фрутти, лаймовый ликёр, апельсиновый сок и ситро. Также кубики на полянах хоть и не приносят очков, но считаются находящимися «в саду».



## ПАРТИЯ С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

В игре «Фруктовый сад» могут участвовать несколько игроков. При этом все игроки следуют обычным правилам для соло-игры при размещении карт, кубиков и фишек. Каждому игроку понадобится своя отдельная копия игры, и каждый ход все игроки берут одинаковую карту на руку.

Один из игроков становится «ведущим». Он перемешивает свои карты и кладёт 9 из них лицевой стороной вниз, тем самым формируя свою колоду.

Остальные игроки сортируют свои 18 карт по указанным на их лицевых сторонах числам в порядке возрастания.

Ведущий берёт верхнюю карту своей колоды и вслух называет число на ней. Остальные игроки находят карту с таким же числом в своих колодах. Затем все игроки размещают эти карты перед собой лицевой стороной вверх в качестве первой карты своих садов.

Затем ведущий берёт 2 карты на руку и называет их числа. Остальные игроки также находят эти карты в своих колодах. Таким образом, у всех игроков должны быть одинаковые карты на руках.



**В каждом раунде** игроки одновременно разыгрывают по одной карте с руки в свои сады (и размещают необходимые кубики/ фишки). Когда все игроки разыграют по 1 карте, ведущий берёт новую карту из своей колоды и называет её число, чтобы каждый другой игрок также нашел и взял на руку такую же карту.

Игра продолжается вышеуказанным способом до тех пор, пока каждый игрок не разыграет свою последнюю карту. Побеждает игрок, чей показатель урожая окажется наибольшим. Ничья разрешается в пользу игрока, у которого в саду находится больше кубиков.

В партии с несколькими игроками можно использовать режим с рецептами. При этом все игроки в начале партии откладывают одинаковую пару карт рецептов.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор и художник игры:** Марк Так

Большое спасибо Джастину Калбертсону и всем сотрудникам BoardGameGeek, которые тестировали игру и давали советы во время её разработки, а также Тревору Хармелу за предложения по правилам.



© 2023 Side Room Games LLC  
SideRoomGames.com

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:**

Иван Попов

**Директор издательского депар-**

**тамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:**

Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:**

Юлия Колесникова

**Переводчик:** Кирилл Войнов

**Главный дизайнер-верстальщик:**

Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:**

Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:**

Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





