



от 8 лет

30 мин

2-4

# Под Листвой

Если ухаживать за садом и сохранять его разнообразие, он оживёт и станет домом для удивительных созданий.

Первыми прилетят колибри и пчёлы, заполняя всё вокруг красками и движением. А присмотревшись повнимательнее, мы откроем для себя целый неизведанный мир: среди грибов, в лужицах и листочках кипит жизнь крошечных существ. Они обитают прямо у нас под ногами, оставаясь незамеченными... пока мы не решим заглянуть под листву.



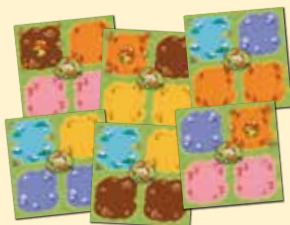
## Цель игры

Создайте красивый и разнообразный сад! Привлекайте пчёл и колибри, совмещая жетоны сада, и находите его сказочных обитателей, выполняя особые условия. Победит игрок, который за 12 раундов привлечёт больше всего колибри, пчёл и обитателей сада.

## Состав игры



Мешочек



50 жетонов сада



4 начальных жетона сада  
(с зелёной оборотной стороной)



4 карты обитателей  
листвы



4 карты обитателей  
лужиц



4 карты обитателей  
грибов



20 фишек обитателей  
листвы



20 фишек обитателей  
лужиц



20 фишек обитателей  
грибов



48 фишек колибри



56 фишек пчёл  
10 тройных фишек пчёл



Правила игры



## Жетоны сада

Каждый жетон сада состоит из 4 клеток. В каждой клетке изображена или клумба одного из 5 цветов (желтая, коричневая, розовая, оранжевая, фиолетовая), или лужайка (голубая). Жетоны сада могут быть с лужайками и без них.

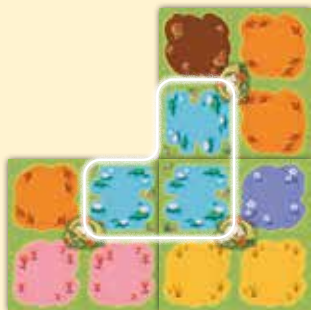
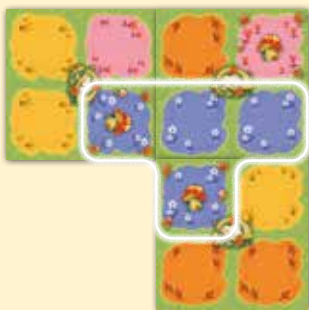


На жетонах с лужайкой (голубая) помимо неё есть клумба одного цвета и две соседствующие клумбы другого цвета.

На жетонах без лужайки есть клумба одного цвета с грибом (коричневый), клумба другого цвета и две соседствующие клумбы третьего цвета.



В центре каждого жетона сада есть гнездо, которое соседствует со всеми 4 клетками жетона.



Если, поместив жетон сада рядом с другим жетоном, вы соединили клумбы одинакового цвета, то они образуют **участок** большего размера.

Если вы соединили лужайки, то они образуют **лужу**.

Жетоны сада двусторонние, каждая сторона зеркально отражает другую. Вы можете как угодно вращать и переворачивать жетон, прежде чем поместить его в свой сад.

## Игровой процесс

Каждый ход состоит из двух шагов: сначала вы расширяете сад, а затем, если это возможно, привлекаете новых существ. После этого вы передаёте ход следующему игроку по часовой стрелке.

### Шаг 1. Расширьте сад

Выберите один из 3 жетонов сада на рынке и поместите его по соседству с жетоном, который вы выложили ранее. Можно брать жетоны с рынка, чтобы проверить, подходят ли они вам, прежде чем сделать выбор. Однако нельзя перемещать жетон после того, как вы поместили его в свой сад.

Чтобы поместить жетон, **полностью** совместите хотя бы одну его сторону с жетоном, который вы выложили ранее. Так жетоны формируют сетку, где каждый из них соседствует одной своей стороной только с одним жетоном сада.



Вы не обязаны соединять клумбы одинакового цвета или лужицы друг с другом — размещайте жетоны как угодно, соблюдая правила выше.

### Шаг 2. Привлеките новых существ

Поместив жетон в свой сад, проверьте, привлёк ли он новых существ. Советуем проверять каждый вид существ по отдельности, в таком порядке: пчёлы, колибри, обитатели листвы, обитатели лужиц и, наконец, обитатели грибов.



## 🐝 Пчёлы 🐝

Пчёлы прилетают на любой только что созданный участок, состоящий хотя бы из 3 соседних клумб одинакового цвета. Такой участок будет называться **опылённым** ❶.

Поместите фишку пчелы на любую клумбу этого участка ❷. Теперь проверьте, есть ли у вас в саду другие опылённые участки того же цвета. Если есть, поместите по 1 пчеле на каждый из них ❸.



На опылённых участках может быть сколько угодно пчёл. Для удобства вы можете заменять 3 фишки пчёл на 1 тройную фишку.

**Важно.** Если вы расширяете опылённый участок, присоединяя другие клумбы того же цвета, **вы не привлекаете новых пчёл.**

Если вы, помещая жетон сада, создадите два новых участка хотя бы из 3 клумб, оба этих участка привлекут пчёл и станут опылёнными.

## 🦋 Колибри 🦋

Если все клумбы на жетоне относятся к опылённым участкам, этот жетон привлекает колибри. Поместите фишку колибри в гнездо в центре жетона ❶.

На некоторых жетонах есть 4 клумбы, а на других — 3 клумбы и 1 лужица. В первом случае все 4 клумбы должны относиться к опылённым участкам, чтобы привлечь колибри. Во втором — достаточно, чтобы 3 клумбы относились к опылённым участкам (лужица не учитывается).





Кроме того, всякий раз, когда вы собрали ряд из 3 жетонов, каждый из которых привлёк хотя бы 1 колибри, жетон посередине привлечёт ещё 1 колибри.




То же правило действует и для столбца из 3 жетонов. Так можно собрать 3 колибри на одном жетоне сада!



## Обитатели сада

Пока ваш сад разрастается, вы можете привлечь нового жителя. Для этого проверьте условия для каждого обитателя сада на соответствующей ему карте. Если вы выполнили эти условия, возьмите фишку такого обитателя и поместите её в указанную на карте клетку жетона сада.

Общие правила для всех обитателей:

 С помощью каждого сочетания клеток жетонов можно выполнить условие только один раз, если на карте обитателя не указано иное.

 В одной клетке клумбы могут быть разные виды обитателей.

Подробное описание каждой **карты обитателя** вы найдёте на следующих страницах. Если текст на карте заканчивается знаком \*, не забудьте свериться с её описанием в правилах игры.



### Конец хода

Когда вы добавили всех существ, которых привлёк ваш сад, пополните рынок жетоном сада из мешочка. Вы завершили свой ход — наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке.

### Конец игры

Игра продолжается до тех пор, пока в мешочке не останется жетонов сада, чтобы пополнить рынок. За время партии каждый игрок делает 12 ходов и создаст сад из 13 жетонов.

Завершив партию, подсчитайте очки. Сначала каждый игрок, у которого **больше всего** обитателей любого вида, добавляет ещё 2 фишки этих обитателей в свой сад. При ничьей все претенденты выполняют то же самое.

Затем каждый участник подсчитывает все свои фишки существ: пчёл, колибри и обитателей сада. Побеждает игрок, у которого больше всего фишек. При ничьей побеждает претендент, у которого больше всего колибри. Если ничья сохраняется, то побеждает претендент, у которого больше всего пчёл. Если ничья всё ещё сохраняется, то претенденты делят победу.

## Обитатели листвы

### ТОРГОВЕЦ

Соберите 4 клумбы в форме квадрата на опылённом участке, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку в центр этого квадрата. Нельзя использовать ни одну из этих 4 клеток, чтобы привлечь другого обитателя листвы.



### НЕПОСЕДА

Соберите опылённый участок хотя бы из 5 клумб, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любую клумбу этого участка.



### КОКЕТКА

Соберите 4 разные клетки (учитывая лужицу) в форме квадрата, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку в центр этого квадрата. Нельзя использовать ни одну из этих 4 клеток, чтобы привлечь другого обитателя листвы.



### БЕГУН

Соберите опылённый участок хотя бы с 4 клумбами в ряд по вертикали или горизонтали, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любую клумбу этого участка.



## Обитатели грибов

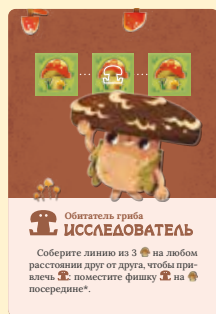
### ХОЗЯИН

Соберите на одном участке хотя бы 2 гриба, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любую клумбу этого участка. Не обязательно, чтобы участок был опылён.



### ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Соберите линию из 3 грибов на любом расстоянии друг от друга, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на гриб посередине. Грибы могут быть на клумбах любого цвета. Грибы без фишки могут привлечь другого обитателя, если вы ещё раз выполните условие, поместив новый жетон сада.



### СОБИРАТЕЛЬ

Соберите диагональ из 2 грибов, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любой из этих двух грибов. Гриб без фишки может привлечь другого обитателя, если вы ещё раз выполните условие, поместив новый жетон сада.



### ОДИНОЧКА

Окружите клумбу с грибом восемью любыми клетками без него (учитывая лужицы), чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на клумбу в центре.



## Обитатели лужиц

### НЫРЯЛЬЩИК

Соберите лужу хотя бы из 2 соседних лужиц, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любую из этих двух лужиц. Если в последующих ходах вы увеличите лужу, это не привлечёт новых обитателей.



### ПОПРЫГУН

Расположите **одну** клумбу (не лужицу) между 2 лужацами, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на эту клумбу. Лужицы могут привлечь других обитателей, если вы ещё раз выполните условие, поместив новый жетон сада.



### ПРИЯТЕЛЬ

Соберите диагональ из 2 лужиц, чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на любую из этих двух лужиц. Лужаца без фишки может привлечь другого обитателя, если вы ещё раз выполните условие, поместив новый жетон сада.



### СТЕСНЯШКА


Окружите лужицу восемью клумбами любого цвета (не лужацами), чтобы привлечь этого обитателя. Поместите его фишку на эту лужицу.






## 🐣 Создатели игры 🐣

**Авторы игры:** Тревор Бенджамин, Бретт Дж. Гилберт.  
**Художник:** Паулина Виктория.  
**Редактура и развитие проекта:** Лаура Мена, Мануэль Уорнер.  
**Издатель:** Fractal Juegos.  
**Графический дизайнер:** Лаура Мена, Паулина Васконсело.  
**Текст правил:** Мануэль Уорнер, Симон Вайнштейн, Кетти Гальегильос.



## 🐣 Русское издание игры 🐣

**Издатель:** Crowd Games.  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.  
**Главный редактор:** Иван Реморов.  
**Выпускающий редактор:** Анастасия Попова.  
**Редактор:** Алина Авдякова.  
**Переводчик:** Алёна Решетова.  
**Корректор:** Полина Сикацкая.  
**Верстальщик:** Анар Рамазанов.



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

