ПРАВИЛА

КІ МЕНСЕЛЛ

МЕТА ГРИ

Вміло саджайте овочі в себе на городі та збирайте врожай у певних комбінаціях. Користуйтеся інструментами, щоб плекати свій город й отримати максимум користі від нього, або застосовуйте їх на шкоду суперникові. Переможе той, хто найшвидше збере найбільший врожай!

ВМІСТ ГРИ

- Ця книжка правил
- А 1 трек очок (низ коробки)
- Б 2 гноми (1 рожевий та 1 синій)
- В 1 фішка першого гравця
- Г 1 ігрове поле
- Д 1 батут
- Е 1 мішечок з жетонами
- Ж 60 жетонів овочів (по 12 кожного типу)
- И 1 маленький паперовий конверт (з 8 жетонами інструментів, які ви використовуватимете після першої гри)

ЖЕТОН ОВОЧА

Лице
(2 овочі)

Зворот
(1 овоч)

ПРИГОТУВАННЯ

1 Покладіть ігрове поле між собою та суперником так, щоб ви сиділи одне навпроти одного. Один город має бути перед вами, другий — перед суперником, а між ними — живопліт. Після цього розмістіть батут навпроти стрілки біля живоплоту на ігровому полі.

2 Розмістіть трек очок біля ігрового поля. Виставте обох гномів на поділку «0».

На кожному городі є 4 клітинки інструментів.

3 Покладіть 60 жетонів овочів у мішечок і навмання візьміть з нього 6 жетонів. Покладіть 1 жетон на батут, а решту 5 — на 5 клітинок живоплоту.

***УВАГА!** Жетони овочів на живоплоті та на батуті завжди повинні лежати горілиць (стороною з 2 овочами догори).*

***Розкрийте після першої партії** (див. с. 8–10).*

4 Першим гравцем стає той, хто останнім їв помідор. Цей гравець бере фішку першого гравця. Вона залишається в нього до кінця гри.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Протягом гри гравці ходять по черзі, доки не виконають однієї з умов завершення гри.
У свій хід ви повинні виконати лише **ОДНУ** з цих дій:

ПОКЛАСТИ 1 ЖЕТОН
(див. нижче)

АБО

ЗІБРАТИ ВРОЖАЙ З 1 ГРЯДКИ
на своєму городі (див. с. 6)

ПОКЛАСТИ 1 ЖЕТОН

1. Виберіть 1 з 5 жетонів овочів на живоплоті й покладіть його на вільну клітинку свого городу.

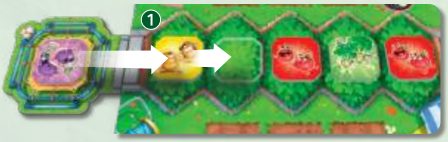
Якщо ви кладете жетон на клітинку в **тому самому стовпці**, з якого взяли цей жетон, залиште його горілиць (стороною з 2 овочами догори).

Якщо ви кладете жетон на клітинку в **іншому стовпці**, переверніть жетон долілиць (стороною з 1 овочем донизу).

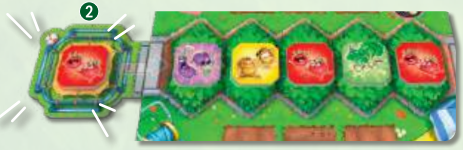
Примітка. Порожня клітинка — це клітинка без жодного жетона. Ви не можете замінювати наявні жетони або класти їх один на одного.

2. Посуньте жетони в напрямку стрілки, щоб заповнити порожню клітинку живоплоту, потім посуньте жетон з батута на клітинку біля стрілки ❶. Візьміть 1 жетон з мішечка й покладіть його на батут горілиць (стороною з 2 овочами догори) ❷.

До



Після



3. Наостанок, якщо ви поклали жетон овоча на 1 з 4 клітинок інструментів на своєму городі, то можете відразу виконати відповідну бонусну дію (див. с. 7).

Приклади

А. ***Катря (синій гравець)*** *кладе 1 жетон картоплі в той самий стовпець, з якого взяла цей жетон. Вона залишає його горілиць (стороною з 2 овочами догори)* ❶*, а потім поповнює живопліт* ❷*.*

Б. *У свій наступний хід* ***Катря*** *кладе жетон картоплі з живоплоту на клітинку* ❶*. Через те, що вона поклала жетон в інший стовпець, не той, з якого його взяла,* ***Катря*** *перевертає його долілиць (стороною з 1 овочем догори). Поповнивши живопліт* ❷*,* ***Катря*** *виконує бонусну дію з клітинки , яка дає їй змогу покласти ще один жетон. Вона вибирає жетон моркви, який щойно з'явився на живоплоті, і кладе його горілиць (стороною з 2 овочами догори) у той самий стовпець, з якого взяла цей жетон* ❸*.*

УВАГА! ***Ви не можете брати жетони з батута і класти їх на город. Вибирати можна лише з 5 жетонів на живоплоті.***

ЗІБРАТИ ВРОЖАЙ З 1 ГРЯДКИ

1. Щоб ви мали змогу зібрати врожай з грядки на своєму городі, ця грядка **повинна** відтворювати одну з комбінацій, зображених для цього овоча:

***Розташування** грядки не має значення, тобто грядка може бути розвернута в будь-який бік.*

2. Зібравши врожай з грядки, скиньте жетони з зображенням 1 овоча й переверніть жетони з 2 овочами на іншу сторону.
Пам'ятайте: це стосується лише жетонів, які є частиною комбінації. Не повертайте скинуті жетони в мішечок.

3. Пересуньте свого гнома треком очок на стільки поділок, скільки врожаю ви зібрали з грядки.

***Приклад.** У Катрі є кілька варіантів: вона може зібрати врожай з грядки з 2 жетонами моркви, 1 або 3 жетонами броколі (з 2 можливими розташуваннями) або 1 жетоном картоплі (грядки розміром 3 та 5 незавершені). Вона вибирає зібрати врожай з грядки з 3 жетонами броколі (виділена білим). Вона скидає 2 жетони броколі з 1 овочем ❶ і перевертає жетон з 2 броколі на іншу сторону ❷. Наостанок вона просуває свого гнома на 3 поділки вперед треком очок, бо зібрала врожай з грядки з 3 жетонами овочів.*

***УВАГА!** За винятком поділки «0», два гноми ніколи не можуть перебувати на одній поділці треку очок одночасно. Якщо ваш гном повинен зупинитися на одній клітинці з гномом суперника, посуньте свого гнома на наступну поділку.*

4. Якщо ваш гном завершує переміщення на клітинці , ви можете виконати бонусну дію **будь-якої** видимої клітинки інструментів з **вашого** городу (тобто клітинки інструментів без жетона овоча).

***Приклад.** Катря набирає 3 очки, але через те, що поділка зайнята гномом Романа, вона ставить свого гнома на наступну поділку. (4).*

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли в мішечку вичерпуються жетони й ви не можете поповнити батут або коли будь-який гравець наприкінці свого ходу набирає щонайменше 40 очок. Якщо це стається після ходу першого гравця, другий гравець виконує останній хід. Якщо мішечок вичерпався, не поповнюйте живопліт чи батут. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

БОНУСНІ ДІЇ КЛІТИНОК ІНСТРУМЕНТІВ

Покладіть 1 жетон на свій город (за правилами, описаними на с. 4–5).

Примітка. Перед виконанням бонусної дії поповніть живопліт (якщо треба).

Зберіть урожай з 1 грядки свого городу (за правилами, описаними на с. 6).

Перемістіть 1 жетон зі свого городу на іншу клітинку свого городу. Ви не можете вибрати жетон, який щойно поклали на цю клітинку інструментів.

Примітка. Якщо ви переміщуєте жетон на клітинку інструментів, то можете виконати її бонусну дію.

Переверніть 1 жетон овоча на городі будь-якого гравця.

Примітка. Можете перевернути жетон, який щойно поклали на цю клітинку інструментів. Ви можете перевертати жетони зі сторони з 1 овочем на сторону з 2.

Бонусні дії необов'язкові. Якщо ви вирішили виконати якусь дію, то повинні зробити це негайно й застосувати ефект повністю.

Список бонусних дій також є на останній сторінці книжки правил.

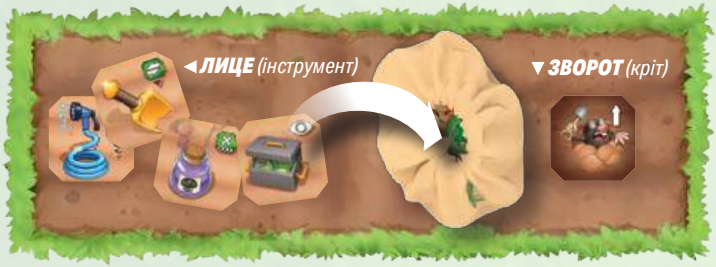
Приклад. ***Катря*** *кладе жетон броколі на клітинку* ❶. *Після поповнення живоплоту вона переміщує жетон моркви на клітинку* ❷, *завдяки чому може зібрати врожай з грядки. Вона вирішує зібрати врожай з грядки з 3 жетонами броколі* ❸.

У свій наступний хід ***Катря*** *кладе жетон картоплі на клітинку* ❶. *Після поповнення живоплоту вона вирішує перевернути інший жетон картоплі* ❷ *на сторону з 2 овочами.*

СТОП! Прочитайте це вже після першої партії.

ДІСТАВАЙТЕ ІНСТРУМЕНТИ ТА КРОТІВ!

Після знайомства з грою дістаньте з маленького паперового конверта 8 жетонів інструментів, щоб додати вашим партіям гостроти!



ПРИГОТУВАННЯ

Виклавши 6 жетонів овочів на живопліт і батут, покладіть у мішечок з жетонами 8 жетонів інструментів. Коли ви братимете жетони інструментів, **завжди кладіть їх** на батут **стороною з інструментом догори**.

ПОКЛАСТИ 1 ЖЕТОН

Дія **«Покласти 1 жетон»** дає вам змогу вибрати 1 жетон інструмента з живоплоту й покласти його на будь-яку вільну клітинку на своєму городі, **крім клітинок інструментів**. На відміну від жетонів овочів, не важливо, у який ряд ви покладете жетон інструмента — він повинен лишитися стороною з інструментом догори. Після поповнення живоплоту виконайте бонусну дію жетона інструмента, який ви щойно поклали (див. с. 9–10).

Також ви можете виконати дію **«Покласти 1 жетон»**, щоб перевернути будь-який жетон інструмента з живоплоту на сторону з кротом і покласти на будь-яку клітинку на городі свого суперника, **крім клітинки інструментів**. Кроти нічого не роблять, лише займають клітинку!

Після того як ви поклали жетон інструмента / крота на город, його НЕ МОЖНА перевертати до кінця гри (на відміну від жетонів овочів).

Переміщуючи жетон інструмента / крота, ви не можете покласти його на клітинку інструментів.

Коли ваш гном закінчує переміщення на поділці треку очок, ви можете виконати бонусну дію будь-якого видимого жетона інструмента чи клітинки інструментів на своєму городі або перемістити крота зі свого городу на город суперника (див. с. 10).

БОНУСНІ ДІЇ ЖЕТОНІВ ІНСТРУМЕНТІВ

Після поповнення живоплоту поміняйте місцями 2 сусідні жетони на живоплоті й потім покладіть **1 з них** на город, дотримуючись правил розміщення жетонів, описаних на сторінках 4 і 5.

Примітка. Жетон з батута не можна міняти з іншими.

***Приклад.** **Катря** поклала жетон на свій город 1. Після поповнення живоплоту 2 вона міняє місцями жетони баклажана і помідора 3. Потім вона кладе жетон помідора в той самий стовпець, з якого взяла цей жетон, залишаючи його горілиць (стороною з 2 овочами догори) 4. Вона ще раз поповнює живопліт.*

Скиньте ВСІ овочі одного виду з живоплоту **(не з батута)** і здобудьте по 1 очку за кожен скинутий жетон. Посуньте решту жетонів за стрілкою і поповніть живопліт.

***Приклад.** **Катря** кладе жетон на свій город 1. Після поповнення живоплоту 2 вона скидає 3 жетони броколі (разом з тим, який вона посунула з батута на живопліт) і набирає 3 очки 3. Проте жетон броколі з батута (який вона щойно взяла з мішечка) **Катря** не скидає. Решту жетонів вона посуває за стрілкою та поповнює живопліт і батут 4.*

Переверніть **УСІ** жетони овочів у будь-якому стовпці на городах обох гравців. На жетон з живоплоту у відповідному стовпці цей ефект не діє.

Примітка. Перевертайте лише жетони овочів, не перевертайте жетони інструментів і кротів. Вам не обов'язково вибирати стовпець, у якому ви розмістили жетон інструмента.

***Приклад.** Роман кладе жетон на свій город ❶. Після поповнення живоплоту ❷ він вирішує застосувати бонусну дію до середнього стовпця. Він перевертає жетони моркви, броколі та баклажана на своєму городі ❸. Проте він не чіпає жетон крота. Потім він перевертає жетони помідора й картоплі на городі Катрі (але не жетон ❹). На жетон помідора з живоплоту цей ефект не діє ❺.*

Виконайте бонусну дію будь-якої видимої клітинки або жетона інструмента з городу **суперника**, застосувавши її до свого городу.

Примітка. Ви не можете вибирати інструмент суперника.

***Приклад.** Катря кладе жетон на свій город ❻. Після поповнення живоплоту вона обмірковує, яку з бонусних дій видимих клітинок інструментів і жетонів інструментів з городу Романа вибрати (, , та). Вона вибирає дію , збирає врожай з 1 грядки з 5 жетонами картоплі на своєму городі ❼ і набирає 5 очок.*

Коли ваш гном зупиняється на поділці треку очок, можете перемістити жетон крота зі свого городу на город суперника. Зробивши це, **не виконуйте** бонусної дії видимої клітинки інструментів або жетона інструментів зі свого городу.

Примітка. Жетон крота не можна класти або переміщувати на клітинку інструментів.

ПАМ'ЯТКА

- На поділках треку очок, крім поділки «0», може перебувати лише 1 гном.
- На живоплоті та батуті жетони завжди повинні лежати горілиць (стороною з 2 овочами / інструментом догори). Жетони з 2 овочами перевертають, коли збирають урожай або коли кладуть їх не в той стовпець, з якого взяли. Жетони інструментів перевертають на сторону з кротом, коли кладуть їх на город суперника.
- Якщо завдяки бонусній дії (розміщення чи пересування жетона або збір урожаю) ви отримуєте ще одну бонусну дію, то повинні повністю застосувати ефект кожної дії по черзі.
- Перед тим, як виконувати бонусну дію, не забудьте поповнити живопліт (якщо треба).
- Щоб зібрати врожай з певної грядки, ви повинні скласти одну з комбінацій для цього овоча. Комбінації можна розвертати в будь-якому напрямку.
- Не повертайте скинуті жетони (які скинули під час збирання врожаю або бонусної дії) в мішечок. Ви можете будь-коли переглядати скинуті жетони.
- Додавайте жетони інструментів у мішечок після приготування до гри. На початку гри на живоплоті або батуті не може бути жодного жетона інструмента.
- дає вам змогу перемістити крота зі свого городу на город суперника (замість виконання бонусної дії).
- Жетони інструментів і кротів не можна класти на клітинки інструментів або перевертати.

КІМЕНСЕЛЛ

ПОЛ МАФАЙОН

Ласкаво просимо до «Garden Rush», квітучої та захопливої настільної гри для 2 гравців, створеної під час ковідного локдауну в Новій Зеландії! Як дизайнер-початківець, я посіяв насіння творчості, щоб виплекати цю овочеву пригоду!

Змагайтеся, щоб виростити найбагатший город, який коли-небудь бачили. З кожним ходом ви будете копати глибше, ухвалюючи тактичні рішення. Від того, де ви садитимете, залежить, чи принесе вам перемогу зібраний урожай, чи ваш город буде переповнений непіддатливими овочами! Приготуйтеся відсіювати конкурентів, і нехай почнуться городні перегони!

У СВІЙ ХІД:

ПОКЛАСТИ 1 ЖЕТОН

Або

ЗІБРАТИ ВРОЖАЙ З 1 ГРЯДКИ
на своєму городі

БОНУСНІ ДІЇ КЛІТИНОК ІНСТРУМЕНТІВ

Покладіть 1 жетон на свій город.

Зберіть урожай з 1 грядки на своєму городі.

Переверніть 1 жетон овоча на городі будь-якого гравця.

Перемістіть 1 жетон зі свого городу на іншу клітинку свого городу (але не той жетон, який ви щойно поклали на цю клітинку інструментів).

БОНУСНІ ДІЇ ЖЕТОНІВ ІНСТРУМЕНТІВ

Поміняйте місцями 2 сусідні жетони на живоплоті, а потім покладіть на свій город 1 з них.

Скиньте УСІ жетони овочів одного виду з живоплоту (не з батута) і наберіть стільки очок, скільки жетонів скинули.

Переверніть УСІ жетони овочів у будь-якому стовпці на вибір (на городах обох гравців, але не на живоплоті).

Застосуйте бонусну дію будь-якої видимої клітинки інструментів чи жетона інструмента з городу вашого суперника до свого городу.

БОНУСНІ ДІЇ НА ТРЕКУ ОЧОК

Виконайте бонусну дію з видимої клітинки на своєму городі

АБО

Перемістіть жетон крота зі свого городу на будь-яку вільну клітинку на городі суперника.

Примітка. Жетон крота не можна класти на клітинку інструментів.

SPACE Cowboys / Asmodee Group - 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Франція
© 2025 SPACE Cowboys. Усі права застережено. Більше інформації про SPACE Cowboys на сайті www.spacecowboys.fr

www.spacecowboys.fr