

DAN CASSAR

ДРВОРЕТУМ



Правила



8+



2-4



30

Арборетум – особливе місце, де розкривається дивовижна краса природи. У грі «*Арборетум*» гравці висаджуватимуть для відвідувачів алеї, наповнені барвистими фарбами різноманітних дерев. Шляхетна сакура, духмяний дерен, могутній дуб – усім знайдеться місце у цьому райському саду. Однак розміреність процесу висадки дерев суперечить змагальному духові гри. Гравці прийматимуть складні рішення, які дерева висадити в своїх арборетумах, а які притримати в руці, щоб стати найвправнішим садівником і перемогти в грі!

Колір	Вид	Колір	Вид
Блакитний 	Ялина колоча	Жовтогарячий 	Клен
Жовтий 	Кассія	Коричневий 	Дуб
Рожевий 	Сакура	Червоний 	Вогняне дерево
Сірий 	Дерен	Світло-зелений 	Тюльпанове дерево
Багрянний 	Жакаранда	Темно-зелений 	Верба



Приготування до гри



1. Сформуйте колоду карт. У грі 80 карт по 8 карт (з числами від «1» до «8») кожного з 10 видів дерев. Кількість видів, задіяних у партії, залежить від кількості гравців:

- 4 гравці – всі 10 видів (80 карт)
- 3 гравці – 8 видів (64 карти)
- 2 гравці – 6 видів (48 карт)

2. **Виберіть першого гравця.** Гравець, який останнім поливав квіти, стає **першим гравцем** і першим виконуватиме хід.

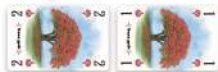
3. **Роздайте карти.** Гравець праворуч від першого гравця стає **дилером**. Він перетасовує колоду карт і роздає кожному гравцеві по 7 карт долілиць. Ці карти формують **початкову руку** гравця. З решти карт сформуєте колоду й покладіть її долілиць на центр стола. Це буде **загальна колода карт**.

Приклад гри втрьох

Арборетум
1 гравця



Арборетум
2 гравця



Арборетум
3 гравця



Сток скиду
1 гравця



Сток скиду
2 гравця



Сток скиду
3 гравця

Загальна колода карт



Перебіг гри



Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують свої ходи. У свій хід гравець повинен виконати такі послідовні дії: взяти 2 карти, зіграти 1 з них у свій арборетум, а іншу карту скинути.

1. Взяти 2 карти. Візьміть 2 карти собі на руку. Ви можете взяти або верхню карту із загальної колоди карт або верхню карту горілиць зі стосу скиду будь-якого гравця (включно з вами). Ви можете взяти дві карти з однієї колоди або по 1 карті з різних колод. Якщо ви вирішуєте взяти першою карту із загальної колоди, ви можете подивитися цю карту, перш ніж вирішити звідки брати іншу карту.

2. Зіграти 1 карту. У свій перший хід покладіть 1 карту горілиць зі своєї руки перед собою — це буде початок вашого арборетуму. Наступні карти необхідно розміщувати суміжно (горизонтально чи вертикально) до викладених раніше карт.

3. Скинути 1 карту. Скиньте 1 карту з руки у стос скиду горілиць. Ви можете скинути будь-яку карту зі своєї руки, навіть ту, яку взяли у свій поточний хід. Інші гравці повинні бачити ваш стос скиду. Після того, як ви скинули 1 карту, на руці повинно залишитися 7 карт.



Підрахунок ПО наприкінці гри



Гра закінчується, коли вичерпується загальний стос карт. Гравець, який узяв із загального стосу останню карту, завершує свій хід і можна починати підрахунок переможних очок.

Підрахунок ПО за висаджені алеї

Дилер називає один за одним види дерев, які зазначені в блокноті для підрахунку ПО. Гравці по черзі викладають на стіл перед собою відповідні карти зі своєї руки. Гравець, що має найбільшу суму карт одного виду, отримує право поррахувати ПО за одну алею цього виду дерева (не обов'язково за найдовшу алею). Якщо у гравців однакова сума карт одного виду дерева, то всі вони отримують право на підрахунок ПО за алею цього виду дерева.

Виняток! Якщо під час підрахунку суми карт одного виду дерева, гравець викладає карту з числом «8», а інший гравець кладе карту з числом «1», то число «8» змінюється на «0» (число «1» ніколи не змінюється).

Примітка 1. Може статися так, що у руці гравця опиняться карти дерева, якого немає в його арборетумі. У цьому випадку цей гравець не отримує ПО за цей вид дерева, але позбавляє можливості інших гравців отримати ПО за цей вид дерева.

Примітка 2. Якщо в жодного з гравців немає на руках карт названого виду дерева, всі гравці отримують право підрахувати ПО з однієї алеї названого виду дерева.

Підрахунок ПО за алеї

Алея – це послідовність з ортогонально прилеглих карт, які розміщені за числовим зростанням (не обов'язково по порядку), де перша і остання карти ряду представлені одним видом дерева. Між першою та останньою картою алеї можуть бути розміщені карти будь-яких видів дерев.

Критерії підрахунку ПО:

- Отримайте по 1 ПО за кожну карту у вашій алеї.
- Отримайте по 1 додатковому ПО за кожну карту в алеї, яка складається з 4 або більше карт одного виду дерева.
- Отримайте 1 додаткове ПО, якщо алея починається з карти з числом «1».
- Отримайте 2 додаткових ПО, якщо алея закінчується картою з числом «8».

Примітка 1. Кожна карта може бути частиною відразу кількох алеї з різних видів дерев.

Примітка 2. Якщо у вашому арборетумі є кілька алеї з одного виду дерева, ви повинні вибрати найвигіднішу алею для підрахунку ПО!

Визначення переможця

Гравці рахують ПО, здобуті за свої алеї. Перемагає гравець, що здобув найбільше ПО. У разі нічиєї, перемагає гравець із найбільшою кількістю видів дерев у арборетумі. Якщо й далі нічия, то усі гравці з однаковою кількістю ПО повинні посадити по дереву.

Чиє дерево через п'ять років виросте вищим, той і переміг!



Приклад підрахунку ПО



Наприкінці гри втрьох у гравців на руках залишилися такі карти:

Поліна: Жакаранда 7 (7), Клен 13 (6+7), Дуб 11 (3+8), Вогняне дерево 6 (1+5)

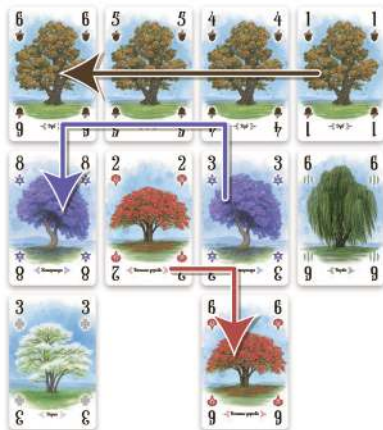
Поліна здобуває ПО за алеї Жакаранди, Дуба та Вогняного дерева. Вона не має жодного Клена у своєму арборетумі, таким чином вона завадила Кості здобути ПО за його алею Кленів.

Костя: Ялина колюча 4 (4), Кассія 6 (6), Жакаранда 7 (2+5), Клен 9 (4+5), Вогняне дерево 3 (3).

Костя здобуває ПО за алеї Ялини колючої, Кассії і Жакаранди (у нього та в Поліні однакова кількість ПО за Жакаранду).

Оля: Кассія 5 (5), Дерен (2), Дуб (7), Вогняне дерево 0 (8), Верба 12 (1+3+8). Оля здобуває ПО за алеї Дерену та Дуба. Оля здобула 6 ПО також за Вогняне дерево, але Поліна має на руці карту Вогняного дерева з числом «1», тим самим змінюючи значення карти Вогняного дерева Олі на її руці з «8» на «0».

Приклад арборетуму Поліни наприкінці гри. Її фінальний результат — 19 ПО.



Алея Дубів (9 ПО)

- Алея з 4 карт = 4 ПО
- Алея з 4 і більше карт одного виду дерева = 4 ПО
- Алея починається картою з числом «1» = 1 ПО

Алея Жакаранди (7 ПО)

- Алея з 5 карт = 5 ПО
- Алея закінчується картою з числом «8» = 2 ПО

Алея Вогняного дерева

- Алея з 3 карт = 3 ПО



Творці гри



Автор: Dan Cassar

Ілюстраторка: Beth Sobel

Графічний дизайнер: Waldo Ramirez

Редактор: Dustin Schwartz



RENEGADE
GAME STUDIOS

Офіційний представник в Україні:

ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,

00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.

Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

Керівництво локалізацією: Костянтин Некрасов

Переклад: Данило Рега

Візуальна адаптація: Олена Колесникова

Редакторка: Поліна Матузевич



www.woodcat.com.ua



@woodcat.ukr



@WoodCatGames



WoodCatGames



Присвята

*Моїм трьом маленьким саджанцям. І моїй супутниці, яка мене колись
обрала. Легко заблукати, коли подорожуєш світом. Це для вас.*

Dan Cassar