

Правила игры

Настольная игра для 2–4 игроков в возрасте от 8 лет.

Игровое время: 30–45 минут.

Компоненты

- ① игровое поле
- ② 4 персональных поля
- ③ 70 карт «семена»
 - 20 карт «свекла»
 - 19 карт «клевер»
 - 16 карт «кукуруза»
 - 15 карт «овес»
- ④ 20 карт «кормление»
- ⑤ 32 карты «животное» («мордочка» и «хвост»)
 - овца
 - кролик
 - свинья
 - корова
- ⑥ 4 карты «подсказка»
- ⑦ 8 маркеров действий
- ⑧ маркер первого игрока



Подготовка к игре

(Вариант правил для четверых игроков, отличия правил игры для меньшего количества игроков смотрите ниже)

В базовой версии игры игровое поле и маркеры не понадобятся, удалите их в коробку.

Перетасуйте колоду карт «семена». Сформируйте «ярмарку», выложив 6 случайных карт лицом вверх в центре стола, оставшуюся колоду разместите рядом рубашкой вверх.

Перетасуйте колоду карт «кормление». Сформируйте «пастбище», выложив 6 случайных карт лицом вверх в центре стола, оставшуюся колоду разместите рядом рубашкой вверх.

Каждый игрок получает 3 случайные карты «семена», персональное поле, комплект карт животных (8 карт — по одной карте «мордочка», «хвост» для каждого животного).

Персональное поле и животные размещаются перед игроком.

Последний, кто кормил домашнее животное, начинает игру.



Важно! В начале игры разместите мордочки животных стороной с отметкой «-5» вверх, а хвосты — стороной с отметкой «+3» вниз.

Структура хода

I. Созревание урожая

II. Совершение действий

I. Созревание урожая

В начале своего хода игрок перемещает все карты «семена» на следующие деления сезонов («лето»/«осень») на персональном поле. Если в начале хода карты «семена» уже находились на делении «осень», то эти карты сбрасываются в колоду сброса — игрок не успевает собрать урожай (*См. действие «Сбор урожая осенью»*).

II. Совершение действий

В свой ход игрок может выполнить два из возможных шести действий:

- Посадка семян
- Сбор урожая летом
- Сбор урожая осенью
- Кормление животных
- Обмен корма на семена
- Получение карты «семена»

В свой ход игрок должен выполнить два различных действия. Он сам решает, какие действия и в какой последовательности их выполнять.

Посадка семян

Игрок может посадить «семена», помещая соответствующие карты «из руки» на персональное поле на деление «весна».

В ход можно посадить **1–2 карты «семена» любого вида** или **3 карты «семена» одного вида!**

Сбор урожая летом



Если карты «семена» находятся на персональном поле на делении **«лето»**, игрок может собрать урожай, переместив эти карты в **«амбар»**.

Летом можно собирать кукурузу и/или клевер (свекла и овес — полностью созревают осенью).

Если часть урожая ещё не созрела или «вместимость амбара» не позволяет сохранить весь урожай, то игрок может собрать часть урожая, переместив соответствующие карты в амбар.

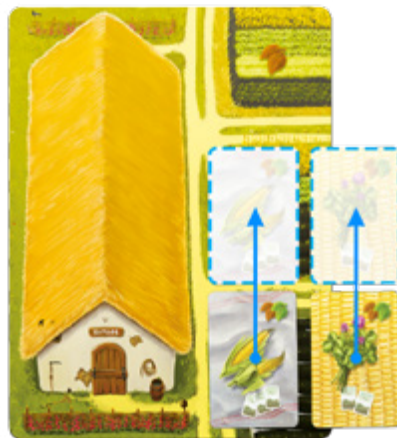
Попадая в амбар, карты «семена» становятся картами **«корм»**. Кормом можно кормить животных (*См. действие «Кормление животных»*), а также эти карты можно обменивать на новые карты «семена» (*См. действие «Обменять корм на семена»*).

Сбор урожая осенью



Если карты «семена» находятся на персональном поле на делении **«осень»**, игрок может собрать урожай, переместив эти карты в **«амбар»**.

Осенью можно собирать любые виды культур (урожай полностью созрел). Если «вместимость амбара» не позволяет сохранить весь урожай, то игрок может



Важно! Каждый игрок может хранить в амбаре одновременно не более шести карт! Если там оказывается больше карт, игрок сбрасывает лишние карты по своему выбору в колоду сброса карт «семена».

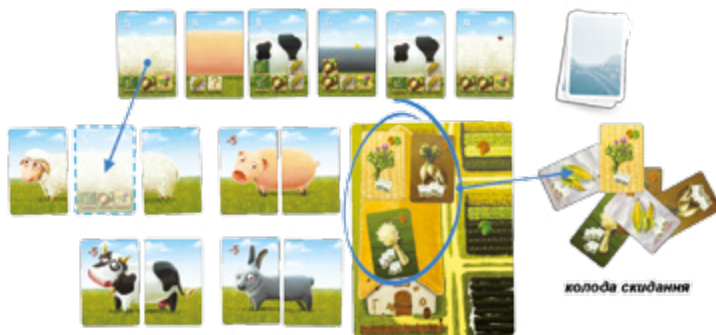


собрать часть урожая, переместив соответствующие карты в амбар.

Попадая в амбар, карты «семена» становятся картами **«корм»**. Кормом можно кормить животных (См. действие «Покормить животных»), а также эти карты можно обменивать на новые карты «семена» (См. действие «Обмен корма на семена»).

Кормление животных

Имея в амбаре карты **«корм»**, игрок может покормить животное. Для этого игрок сбрасывает в колоду сброса карт «семена» из амбара соответствующие карты корма в количестве, указанном на карте «кормление», и помещает карту «кормление» между картами «мордочка» и «хвост» соответствующего животного. В ход игрок может покормить сразу нескольких животных или одно животное несколько раз, имея достаточное количество корма в амбаре. Покормив животное, он немедленно докладывает новую карту «кормление» из колоды. Таким образом, игрок может покормить животное, «оплатив» только что выложенную карту.



Обмен корма на семена

Имея в амбаре карты **«корм»**, игрок может обменивать корм на семена. Для этого игрок сбрасывает в колоду сброса карт «семена» карту корма из амбара и набирает в руку семена, выложенные на ярмарке, в количестве, указанном на карте корма (за овёс игрок получает 5 карт «семена», за свеклу — 4, за кукурузу — 3, за клевер — 2). Взяв карту «семена», игрок немедленно докладывает новую карту из колоды на ярмарку, таким образом, он может получить карту, которая была только что выложена. Если игроку не подходит ни одна карта «семена» на ярмарке, то он может вытянуть «втёмную» верхнюю карту из колоды.

Каждый участник игры может обменять на семена **одну карту «корм» в ход**.

В случае, когда на ярмарке оказываются все шесть карт «семена» одного вида (кукуруза, клевер, овес или свекла), карты сбрасываются в колоду сброса и вместо них выкладываются новые из колоды карт «семена».

Если колода карт «семена» закончилась, сформируйте новую, перетасовав колоду сброса.

Получение карты «семена»

Игрок помещает в руку одну верхнюю карту из колоды карт «семена».

Конец хода

После того как игрок совершил два действия, его ход заканчивается. Начинается ход следующего игрока по очереди по часовой стрелке с фазы хода «созревание урожая».



Важно! Если игрок не соберет урожай осенью, то в следующий ход урожай «сгниет» — карты сбросятся в колоду сброса карт «семена», игрок не успеет собрать урожай (См. раздел «Созревание корма»).



— любая карта корма

Важно! Покормив животное впервые, переверните мордочку стороной с отметкой «-5» вниз. В течение игры каждый игрок хотя бы раз должен покормить каждое животное (кролик, свинья, корова, овца). Если какой-то вид животных останется не покормленным игроком, в конце игры этот игрок получит штрафные очки (См. раздел «Начисление штрафных и бонусных очков»).



Конец игры

Если после того, как один из игроков покормил животное, доложить новую карту «кормление» из колоды становится невозможно (карты закончились), он завершает свой ход, остальные игроки совершают по одному ходу, после чего наступает конец игры.

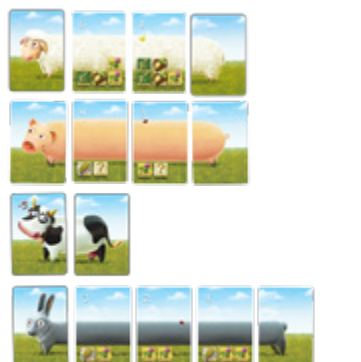
Подсчет очков

На каждой карте «кормление» изображено число, определяющее приносимые ею победные очки. Игроки подсчитывают победные очки на картах животных, которых они покормили в течение игры.

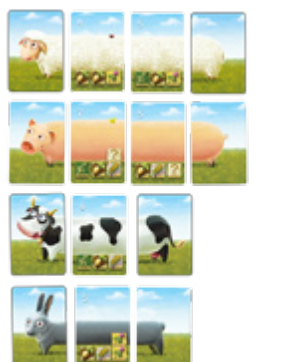
Начисление штрафных и бонусных очков

Если игрок в течение игры покормил животных не всех видов, то за каждый вид не покормленных им животных он теряет 5 очков от суммы заработанных победных очков.

Если игрок является владельцем «самого откормленного животного определённого вида» (животное получило больше карт «кормление», чем такие же животные других игроков), переверните хвост этого животного стороной с отметкой «+3» вверх — игрок получает **3 бонусных очка**. Если ни один из участников игры не является владельцем «самого длинного» животного одного вида, то никто не получает бонусных очков.



$6+8+4+3-5+3+2+4(+3)=28$



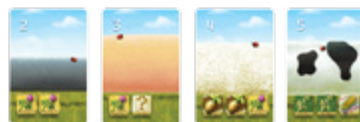
$4+5+7+5+6(+3)+5=35$

Игроки подсчитывают общую сумму своих победных очков, и тот, кто набрал большее количество победных очков, становится победителем. В случае равенства побеждает игрок, который является владельцем большего количества самых откормленных животных. Если и тут сохраняется равенство, участники игры разделяют победу.

Вариант правил для троих игроков



Удалите из колоды карт «кормление» карты с божьей коровкой в верхней части (4 карты — по одной карте «кормление» для каждого вида животных).



Вариант правил для двоих игроков



Удалите из колоды карт «кормление» карты с бабочкой и с божьей коровкой в верхней части (8 карт — по две карты «кормление» для каждого вида животных).



IQGAMES

Авторы: Невский Александр и Сидоренко Олег

Дизайн, верстка, иллюстрации: Андросчук Леонид

Особую благодарность выражаем Амброзюку Николаю, Мельник Ларисе, а также всем тестерам игры