

Правила гри

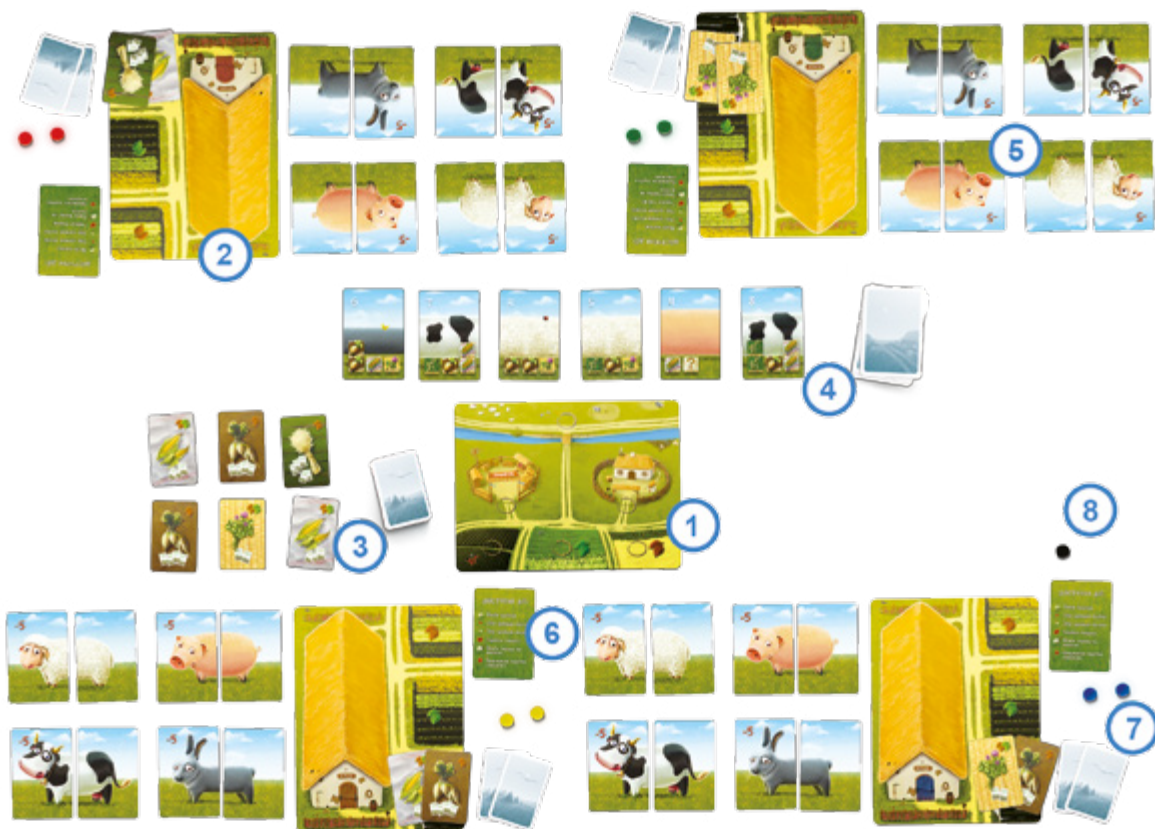
«Веселая Ферма. Газда»

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

Игровое время: 30–45 минут.

Подготовка к игре

(вариант правил для четверых игроков, отличия правил игры для меньшего количества игроков смотрите далее)



Разместите игровое поле в центре стола.

Перетасуйте колоду карт «семена». Сформируйте «ярмарку», выложив 6 случайных карт лицом вверх слева от игрового поля, оставшуюся колоду разместите рядом рубашкой вверх.

Перетасуйте колоду карт «кормление». Сформируйте «пастбище», выложив 6 случайных карт лицом вверх сверху игрового поля, оставшуюся колоду разместите рядом рубашкой вверх.

Каждый игрок получает:

- персональное поле
- комплект карт животных: 8 карт — по одной карте «мордочка», «хвост» для каждого животного;
- 2 маркера действий одного цвета;
- случайные карты «семена», которые сразу же игрок размещает на личном поле на делении «весна» (таким образом, игроки начинают игру сразу с посаженными семенами);
- 2 случайные карты «семена» в руку.

Последний, кто кормил домашнее животное, начинает игру. Этот участник игры получает маркер первого игрока.



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. Планирование хода

III. Совершение действий

I. Созревание урожая

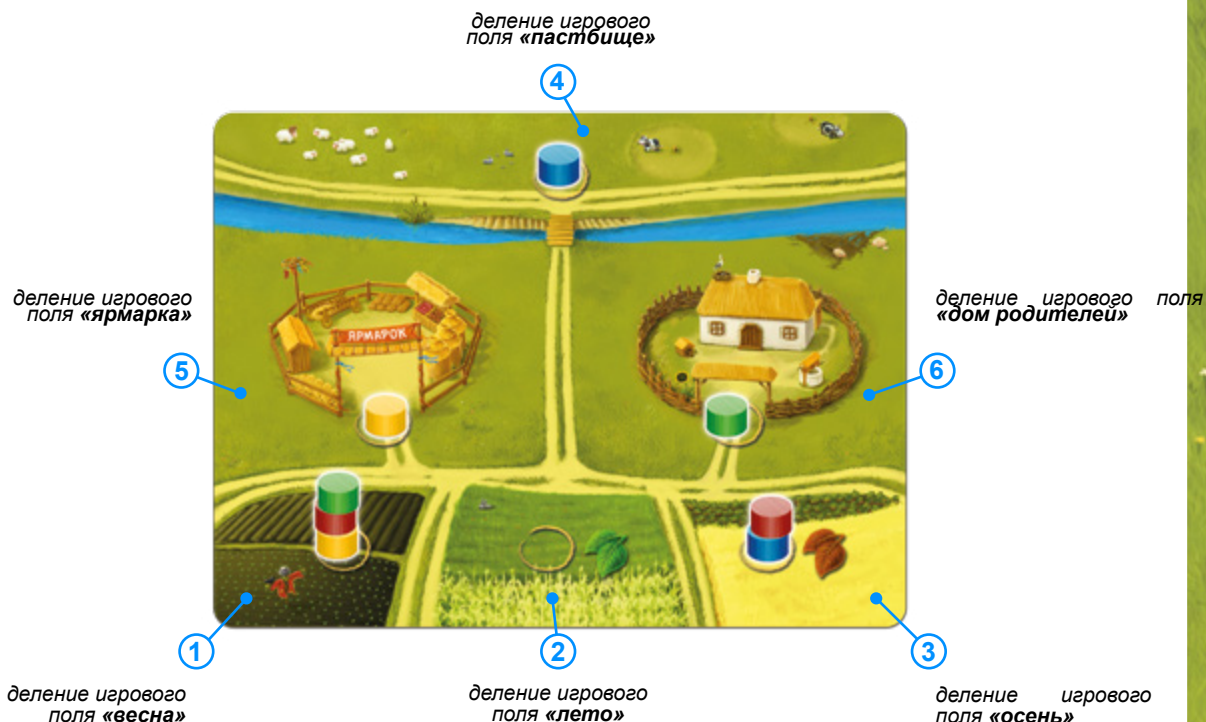
В начале каждого хода все игроки перемещают все карты «семена» на следующие деления сезонов («лето»/«осень») на персональных полях. Если в начале хода карты «семена» уже находились на делении «осень», то эти карты сбрасываются в колоду сброса — игроки не успевают собрать урожай (См. действие «Сбор урожая осенью»).



II. Планирование хода

Начиная с первого игрока, игроки по очереди, по часовой стрелке размещают по одному маркеру действия на деления игрового поля, соответствующие действиям, которые они планируют совершить:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| ① Посадка семян | ④ Кормление животных |
| ② Сбор урожая летом | ⑤ Обмен корма на семена |
| ③ Сбор урожая осенью | ⑥ Получение карты «семена» |



Маркеры действий размещаются на игровое поле согласно определённым правилам:

- На одно деление игрового поля каждый игрок может разместить **только один маркер действия** (игрок не может совершать одинаковые действия).
- Если на делении игрового поля уже размещен маркер действия другого игрока, свой маркер игрок размещает сверху на маркер другого игрока (**друг на друга**).
- На делениях игрового поля «ярмарка», «дом родителей», «пастбище» могут быть размещены **не более трёх маркеров действий**.
- Если игрок **не сможет совершить** определенное **действие** в этот ход, он **не может размещать** свой **маркер действия** на соответствующее деление игрового поля.

Например, если у игрока нет карт «семена» на делении персонального поля «осень», то он не может разместить свой маркер действия на делении игрового поля «осень».

- Но! В тоже время, если игрок **сможет совершить** какое либо **действие**, совершив другое, способствующее этому, действие, игрок **может разместить маркер действия** на соответствующем делении игрового поля.

Например, игрок может разместить маркер действия на делении игрового поля «пастбище», даже не имея достаточного количества корма в амбаре, но имея соответствующие карты «семена» на делении персонального поля «лето»/«осень», которых будет достаточно для кормления животного, если игрок соберет урожай.



В редком случае, когда у игрока нет семян в руке и на делениях персонального поля «лето»/«осень», нет корма в амбаре, а на делении игрового поля «дом родителей» уже размещены три маркера других игроков, игрок не может размещать свои маркеры действий на игровом поле, так как не может совершить какое либо действие. В таком случае игрок вынужден спасовать и, соответственно, полностью пропустить этот ход. Постарайтесь не допускать таких ситуаций, чтобы не позволять соперникам блокировать ваши действия.

После того как все игроки разместят все свои маркеры действий на игровом поле, фаза «планирование хода» завершается и начинается фаза «совершение действий».

III. Совершение действий

Начиная с первого игрока, игроки по очереди по часовой стрелке снимают по одному своему маркеру с игрового поля, выполняя соответствующее действие.

Игрок не может совершить какое-либо действие, пока его маркер действия находится под маркерами других игроков!

Т.е., если маркер действия игрока находится на игровом поле под маркерами других игроков, этот игрок вынужден совершить другое возможное действие (в случае, если второй маркер этого игрока не накрыт маркерами других игроков) или пропустить эту фазу хода на данный момент. Таким образом, может оказаться так, что первым будет совершать действие не первый игрок, а следующий по очереди по часовой стрелке игрок, маркер действия которого «позволяет» (не накрыт маркерами других игроков) совершить какое-либо действие.

Также возможна ситуация, когда один из игроков выполнит сразу оба действия подряд.

Если один из маркеров действия игрока «позволяет» совершить действие, а второй маркер «не позволяет» (маркер накрыт маркерами других игроков), игрок обязан совершить возможное действие, даже если он планировал совершать действия в другой последовательности. Таким образом, игроки могут блокировать действия соперников.

Например, если один из игроков планирует собрать урожай осенью и после этого покормить животное, но его маркер действия на делении игрового поля «осень» заблокирован дольше, чем маркер на делении «пастбище», игроку придётся покормить животное тем, что он имеет в амбаре, или не кормить животное в этот ход вообще, если запасов амбара в настоящий момент не достаточно для кормления (в любом случае игрок снимает маркер действия с игрового поля с деления «пастбище»).

Детально каждое действие описано в правилах базовой версии игры.



Конец хода

После того как все участники игры совершат все свои действия, маркер первого игрока передается следующему игроку (по очереди по часовой стрелке), текущий ход завершается и начинается новый ход с фазы «созревание урожая».

Конец игры

Если после того, как один из игроков покормил животное, доложить новую карту «кормление» из колоды становится невозможно (карты закончились), текущий ход объявляется последним, игроки совершают все свои действия, после чего наступает конец игры.

Подсчет очков и победа в игре

Детально описаны в правилах базовой версии игры.

Вариант правил для троих игроков



Удалите из колоды карт «кормление» карты с божьей коровкой (4 карты — по одной карте «кормление» для каждого вида животных). Во время фазы хода «планирование хода» на делениях игрового поля «ярмарка», «дом родителей», «пастбище» могут быть размещены **не более двух маркеров действий**.

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). Во время фазы хода «планирование хода» на делениях игрового поля



«ярмарка», «родительский дом», «пастбище» может быть размещен **только один маркер действия**.

Авторы: Невский Александр и Сидоренко Олег

Дизайн, верстка, иллюстрации: Андрощук Леонид

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