

Скотт Алмс

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ

Правила

2-4 игрока • 8+ • 20 минут

Вы готовы воплотить свою детскую мечту в реальность? Тогда пора построить свой лучший Домик На Дереве!

В нашей игре вам предстоит построить Домик на дереве и заполнить его разнообразными Комнатами. Строительство будет длиться три недели, и в конце каждой из них игроки по очереди будут определять, какие типы Комнат будут учитываться при подсчете победных очков.

Старайтесь держать ваш Домик в равновесии и не забывайте наблюдать за другими игроками, потому что победителем станет игрок, построивший лучший Домик На Дереве!

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится три раунда. Каждый раунд состоит из трех фаз:

РАЗДАЧА КАРТ • СТРОИТЕЛЬСТВО • ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

РАЗДАЧА КАРТ

Раздайте каждому игроку по 6 карт Комнат из колоды. Участники игры могут просматривать свои карты, не показывая их другим игрокам.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Каждый игрок смотрит на свои карты в руке и тайно выбирает одну из них. После того как все сделали свой выбор, игроки одновременно вскрывают выбранные карты и добавляют их в свой Домик на Дереве.

Размещение Комнат в Домике

При строительстве вы должны придерживаться следующих правил:

А) Карты Комнат на вашем Дереве **должны** поддерживаться двумя ветками от двух разных карт, за исключением угловых Комнат, которые поддерживаются только одной веткой.

В примере справа Комната Симулятор Серфа является угловой Комнатой.

Під час росту вашого дерева кожен новий рівень може витримати на одну кімнату більше, ніж попередній.

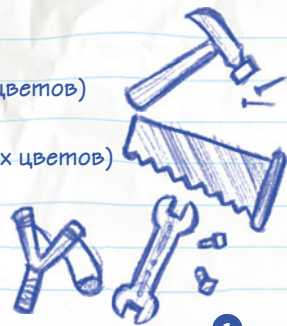
Б) Первая карта любого цвета может быть помещена на любое свободное место. Однако вторая Комната



2

КОМПОНЕНТЫ

- 72 карты Комнат (по 12 шести цветов)
- 4 стартовые карты Дерева
- 8 деревянных фишек (по 2 четырех цветов)
- 3 карты Шкалы Победных Очков
- 6 карт Бонусов
- 4 карты Условий



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок получает стартовую карту Дерева и 2 фишки одного цвета: фишку равновесия и фишку отметки победных очков.



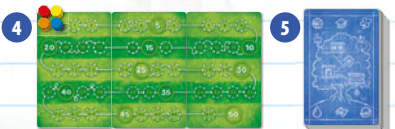
2 Разместите фишку равновесия в центральный круг вашей стартовой карты Дерева.

3 Разместите 6 карт Бонусов и 4 карты Условий лицом вверх в центре стола. При игре вдвоем используются карты Условий только со значением 0.



4 Разместите фишки отметки победных очков рядом с картами Шкалы.

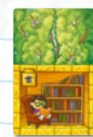
5 Тщательно перетасуйте карты Комнат и разместите колоду так, чтобы все игроки могли легко дотянуться до нее.



Удалите лишние компоненты в коробку.

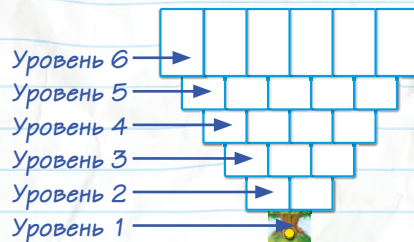
1

такого же цвета и все последующие **должны** касаться Комнаты этого же цвета (т.е. Комнаты одного цвета **должны** быть сгруппированы). Будьте внимательны и не заблокируйте ценные Комнаты!



На примере слева желтая Библиотека не может быть добавлена к Дому на Дереве. ☹

В) Ваше Дерево **не может** быть выше 6-ти уровней, включая стартовую карту Дерева.



Г) Карты Комнат **не могут** быть размещены в той стороне Домика на Дереве, где находится фишка равновесия.

Равновесие вашего Домика на Дереве

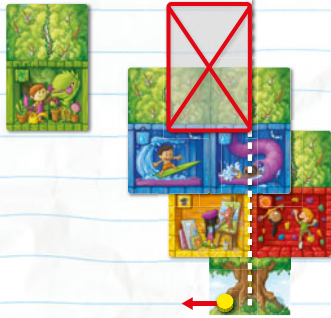
Добавление Комнат раскачивает Дерево! Если карта добавлена на левую часть вашего Дерева, то сдвиньте вашу фишку равновесия на одно деление влево. Если же на правую часть Дерева — то фишка равновесия сдвигается на одно деление вправо.

3



Добавление зеленой карты Комнаты Питомник растений к вашему Дому в указанное место приведет к тому, что фишка равновесия сдвинется вправо, на центральное деление.

Если вы не можете подвинуть свою фишку равновесия (отсутствует свободное деление для движения фишки), то вы не можете добавить карту Комнаты с этой стороны вашего Дома.



Комната Питомник растений не может быть добавлена с левой стороны вашего Дома, так как ваша фишка равновесия не может быть сдвинута влево.

Карты Комнат, построенные на центральной линии прямо над стартовой картой Дерева, не двигают фишку — это касается только 3-го и 5-го уровней.

Сброс карты

Если вы не желаете или не можете сыграть выбранную вами карту согласно правилам, сбросьте ее в колоду сброса рубашкой вверх.

4

Продолжение строительства

После того как все игроки выбрали и разместили карту Комнаты в свой Домик на Дереве, каждый игрок передает оставшиеся карты в руке следующему участнику игры по очереди по ходу часовой стрелки. После этого игроки выбирают новую карту из переданной колоды, добавляют ее к своему Дому и снова передают колоду по ходу часовой стрелки. Это продолжается до тех пор, пока игроки не выберут карту из колоды, состоящей из двух карт. В этом случае выбранная карта добавляется к вашему Дому на Дереве, а оставшаяся карта сбрасывается рубашкой вверх в колоду сброса. Таким образом каждый игрок добавит к своему Дому максимум 5 карт в каждом раунде.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Случайным образом определите первого игрока. Он выбирает и оставляет себе одну из карт Условий. Затем следующий игрок по очереди по ходу часовой стрелки выбирает карту Условия. После того как все участники игры получают по одной карте Условия, они в обратном порядке, начиная с последнего игрока, выкладывают свои карты Условия на свободные карты Бонусов.

Игроки не могут выкладывать свои карты Условия на карту Бонуса, если на ней уже лежит карта Условия.

При игре вчетвером используются все карты Условия. При игре втроем одна карта останется неиспользованной (Правила подсчета очков для двух игроков описаны ниже).



5

После того как каждый участник игры выложит свою карту Условия, игроки подсчитывают победные очки (далее по тексту ПО) согласно картам Бонусов. Каждая Комната цвета, соответствующего цвету карты Бонуса, на которую не была выложена карта Условия, приносит игроку 1 победное очко. Комната цвета с картой Условия «2» на карте Бонуса этого цвета приносит 2 ПО. Комната цвета с картой Условия «1» на карте Бонуса этого цвета не приносит ПО.

Во втором и третьем раундах первым карту Условия выбирает игрок с наибольшим количеством ПО. Если после первого или второго раунда возникла ничья, то первым из этих игроков выбирает карту Условия тот, кто сидит ближе по часовой стрелке к игроку, выбравшему карту Условия первым в прошлом раунде.

Количество ПО отмечается фишками на картах шкалы ПО.

Правила подсчета очков для двух игроков

При игре вдвоем во время подсчета очков каждый игрок получает карту Условия «1». Игрок с большим количеством очков выкладывает свою карту Условия «1» первым, затем второй игрок выкладывает свою. В остальном подсчет очков остается неизменным.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

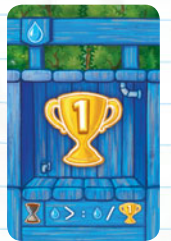
По окончании третьего раунда игра завершается. Каждый игрок подсчитывает количество Комнат каждого цвета в своем Домике. Игрок с наибольшим количеством Комнат одного цвета забирает карту Бонуса этого цвета. При ничьей карта Бонуса не достается никому.

Очки, приносимые картами Бонусов, равны количеству Комнат соответствующего цвета в Домике игрока.

6



Игрок с наибольшим количеством синих Комнат (5) получает 5 дополнительных победных очков.



Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре!

При равенстве ПО выигрывает игрок с наибольшим количеством карт Комнат одного цвета!

Если и тут сохраняется равенство, игроки разделяют победу.

ДЛЯ МАЛЕНЬКИХ ИГРОКОВ

Карты Условия не используются в игре. Во время фазы подсчета очков каждый игрок выбирает одну карту Бонуса. Выбранные карты Бонусов приносят очки всем игрокам. Оставшиеся карты Бонусов вообще не приносят очки.

Над игрой работали:



Геенот

Дистрибьютор на территории России: «Геенот»
 Директор: Сергей Голубкин
 Переводчик: Маргарита Астафьева



Автор игры: Скотт Алмс
 Художник: Адам П. МакИвер
 Руководитель и продюсер проекта: Джейсон Котарски



Корректор: Николай Амброзьяк
 Верстка: Андрей Бордун

Скотт хотел бы поблагодарить свою жену Бет, а также своих родственников и друзей за помощь в воплощении в реальность своей детской мечты! Также он выражает благодарность Джейсону за веру в проект и Адаму за прекрасное оформление игры!

7