

Кури кудкудачуть, трактори гуркочуть — на фермі вирує життя. Мета вашої команди: перетворити цю крихітну ферму на взірць сільськогосподарського бізнесу!

ВМІСТ ГРИ

18 двосторонніх карт секцій та підрахунку переможних очок (ПО).

ПРИГОТУВАННЯ

1. Перетасуйте карти, навмання візьміть 3 з них і викладіть стороною з умовами підрахунку переможних очок (ПО) догори. Ці умови діятимуть упродовж вашої поточної партії. **Ігноруйте умови, зображені на інших картах.**

На всіх картах підрахунку ПО зазначені різні числа. Додайте числа, зображені на цих трьох картах. **Це кількість ПО, яку ваша команда повинна набрати для перемоги.**

2. Виберіть першого гравця. Він бере 3 карти і кладе їх стороною з секціями донизу. Усі інші гравці беруть по 1 карті. Беріть карти, не показуючи сторону з секціями іншим гравцям.

3. Решту карт покладіть стосом стороною з секціями догори. Це ваша колода. Гравці завжди можуть бачити секції, зображені на верхній карті колоди.

4. Візьміть верхню карту з колоди й покладіть її в зону будівництва. Це початкові секції вашої ферми.

5. Гравці виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВДВОХ



Зона будівництва



Колода



Рука першого гравця
(не відкривати)



Рука другого гравця
(не відкривати)

Умови підрахунку ПО
(2+6+14=22)

СЕКЦІЯ

Секція — це один з 4 прямокутників, зображених на карті. Кожна карта містить по 1 секції кожного типу: кукурудзяне поле (жовта), сад (червона), виноградник (пурпурова) та худоба (коричнева).

ЗАГОРОЖА

На секції худоби зображено 1 чи 2 загорожі. Якщо на секції худоби є 2 загорожі, то кожен загорожу вважають **прилеглою** до будь-якої секції, що горизонтально чи вертикально прилягає до цієї секції.

ДОРОГА

На кожній карті зображено 1 чи 2 дороги. Дорога — це неперервна проїжджа частина завдовжки 1 або більше секцій, яка закінчується на краю секції або міста. Дороги грають важливу роль під час фінального підрахунку ПО і потрібні для виконання деяких умов на картах.

БУДІВНИЦТВО ФЕРМИ

Перший гравець вибирає 1 з 3 карт на руці, відкриває її й викладає у зону будівництва стороною з секціями догори. Зігравши карту, він передає інші 2 карти на руці гравцеві ліворуч від себе. Тепер цей гравець має 3 карти й виконуватиме хід наступним.

Насамкінець гравець, який передав карти, бере на руку 1 карту з колоди. Якщо в колоді не лишилося карт, продовжуйте грати без карт на руці. Якщо наприкінці ходу ви маєте 1 карту замість 2, усе одно віддайте її наступному гравцеві.

Продовжуйте грати, поки не викладете в зону будівництва 15 карт.

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ

У свій хід ви повинні викласти карту так, щоб край принаймні однієї її секції прилягав до секції будь-якої карти в зоні будівництва АБО так, щоб вона накривала щонайменше 1 секцію.

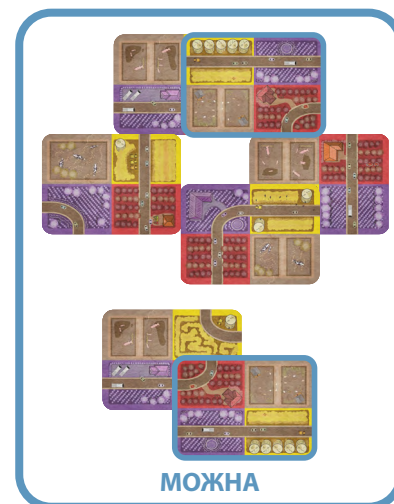
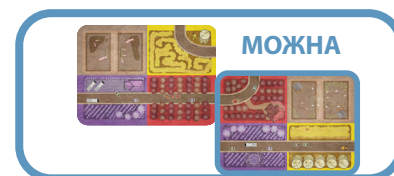
НЕ МОЖНА викладати нову карту так, щоб вона накривала карту повністю.

НЕ МОЖНА підкладати нову карту під іншу карту ферми.

НЕ МОЖНА викладати нову карту так, щоб вона прилягала до іншої карти в зоні будівництва тільки кутом.

Викладаючи карту, ви можете розвернути її на 180 градусів, але повинні викласти її горизонтально.

Ви можете залишати вільний простір або проміжки в зоні будівництва, але повинні дотримуватись правил розміщення.



ОБГОВОРЕННЯ

Гравці можуть обговорювати свої карти, ба більше — ми навіть радимо це робити! Ви можете ділитися будь-якою інформацією, але не показувати нікому карт на руці. Якщо ви вибрали й відкрили карту, то повинні її зіграти. Однак ви можете обговорити варіанти розміщення карти!

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК ПО

Щойно гравці зіграли всі 15 карт, ферму збудовано! Обчисліть загальну кількість ПО своєї команди:

Секції. Ваша команда **набирає по 1 ПО за кожну секцію у найбільшій зоні.**

Зона — це сукупність секцій одного типу, що прилягають по горизонталі або вертикалі. Ви набираєте ПО тільки за найбільшу зону кожного типу. Якщо ви маєте кілька однакових за розміром найбільших зон одного типу, то вибираєте, за яку з них наберете ПО.

Дороги. Ваша команда **втрачає по 1 ПО за кожну дорогу на вашій фермі.** Пам'ятайте, що дорога — це неперервна проїжджа частина.

УМОВИ ПІДРАХУНКУ ПО

Ви також набираєте ПО за 3 карти, викладені на початку гри. Кожна карта містить особливі умови підрахунку ПО. Деякі умови змушують команду втратити ПО.

Додайте ПО за зони і відніміть ПО за дороги. Потім додайте та/або відніміть ПО за карти підрахунку ПО. Це ваш підсумковий результат. Якщо отримане число більше або дорівнює сумі чисел на 3 картах підрахунку ПО, ви перемогли!

СОЛО-ГРА

Грайте за звичайними правилами, але на початку кожного ходу завжди маєте на руці 3 карти. Виклавши карту в зону будівництва, візьміть на руку нову карту з колоди. Якщо колода вичерпалася, продовжуйте виконувати ходи, поки не викладете всі карти з руки.

ВИТРАТИ НА КОРМ (НЕОБОВ'ЯЗКОВО)

Щоб ускладнити гру, грайте з правилами витрат на корм. Це додаткова вимога, зображена під числом на деяких картах підрахунку ПО. Порахуйте відповідні символи худоби на нижній частині кожної карти підрахунку ПО й додайте їхню кількість до суми ПО, потрібної для перемоги. У грі може бути кілька різних типів витрат на корм.

3 КОРОВЛІВСЬКЕ СТАВЛЕННЯ

1 ПО за кожну загорожу з коровою, у рядку чи стовпці з якою немає інших секцій худоби.
- 2 ПО за кожну загорожу з коровою, у рядку чи стовпці з якою є будь-яка інша секція худоби.

6 ПОЖИНАЄМО ПЛОДИ

1 ПО за кожен рядок або стовпчик, де є щонайменше 1 секція виноградника й щонайменше 1 секція саду.
- 1 ПО за кожен рядок або стовпчик, де немає жодної лари з 1 секції виноградника й 1 секції саду.

15 КУКУРУДЗА

2 ПО за секцію кукурудзяного поля в култу ферми (куток має 2 відкриті краї).
- 2 ПО за кожну секцію кукурудзяного поля не в култу ферми.

Приклад. Карта підрахунку ПО «Коровлівське ставлення» містить витрати на корм для корів. На 3 картах підрахунку ПО зображено 4 символи корів. Якщо ви граєте з витратами на корм, то повинні набрати $3 + 6 + 15 = 24$ ПО та 4 ПО за корм, отже, 28 ПО.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПО

18 АГРОПОЛІС

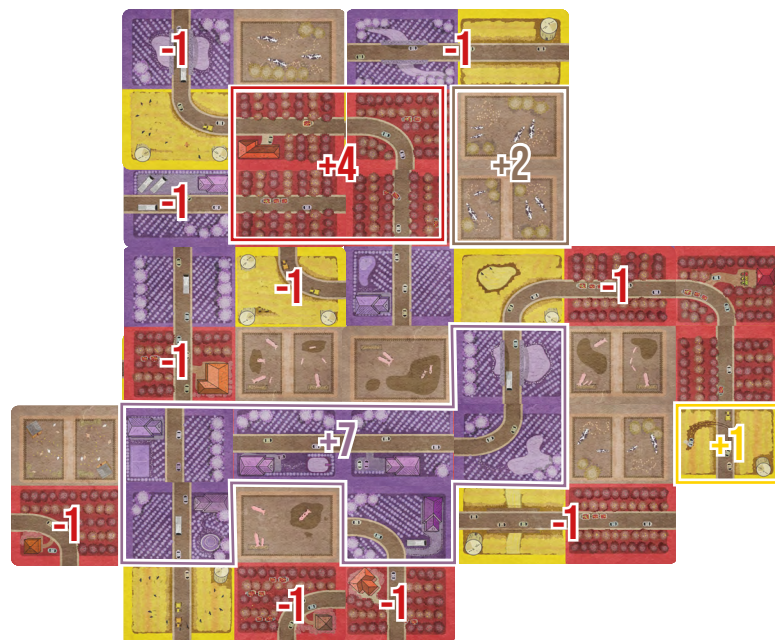
Наберіть кількість ПО, що дорівнює сумі кількості загорож із худобою у вашому найдовшому рядку та найдовшому стовпці.

16 ЯБЛУКУ НІДЕ ВПАСТИ

3 ПО за кожну зону саду з кількістю секцій, що відрізняється від інших зон саду.
Додайте 5 ПО, якщо кожна зона саду містить різну кількість секцій.

10 СВИНОГРАД

2 ПО за кожну загорожу зі свинєю, прилеглу до вашої найбільшої зони виноградника.
- 2 ПО за кожну загорожу зі свинєю, не прилеглу до вашої найбільшої зони виноградника.



Для перемоги ваша команда повинна набрати 44 ПО (ви граєте без витрат на корм). У цьому прикладі ви набираєте 43 ПО: 14 ПО за найбільшу зону кожного типу (7 ПО за виноградники, 4 ПО за сади, 2 ПО за худобу й 1 ПО за кукурудзяне поле), 8 ПО за карту «Агрополіс», 9 ПО за карту «Яблуку ніде впасти» і 12 ПО за карту «Свиноград». Але ви втрачаєте 10 ПО за дороги. Ваш підсумковий результат 33 ПО. На жаль, цього недостатньо для перемоги.

ТВОРЦІ

Автори гри: Стівен Араміні, Денні Девайн, Пол Клука
Художник: Денні Девайн
Редагування правил: Тревіс Д. Гілл, Майкл Лі



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Координатор проекту: Володимир Рибаків
Перекладач: Артем Деменко
Редактор: Олена Науменко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов
Українське видання ©2024 Geekach за ліцензією Button Shy.
www.geekach.com.ua

