

Ра.Миро
МериНеро

Эстер
Мендес

СЕМЕЙКА ХОРТ



8+



2-4
игрока



40 мин.

Правила игры

Внимание: мелкий шрифт, для чтения правил может потребоваться взрослый игрок!



Бабуля Гортензия, эксцентричная личность и крупная землевладелица, недавно скончалась, не оставив завещания. И вот как-то ночью, когда на небе взошла кроваво-красная луна, призрак Гортензии явился четырём её внукам, чтобы испытать их.

Внукам предстоит продемонстрировать свои фермерские навыки: посадить различные культуры на своих участках, полить и удобрить их, чтобы вырастить лучший урожай и продать его как можно выгоднее, получив не только денежное вознаграждение, но и ценный опыт.

Гортензия навестит внуков трижды, и после третьего визита тот из них, кто покажет себя самым опытным фермером, унаследует все земли бабули.

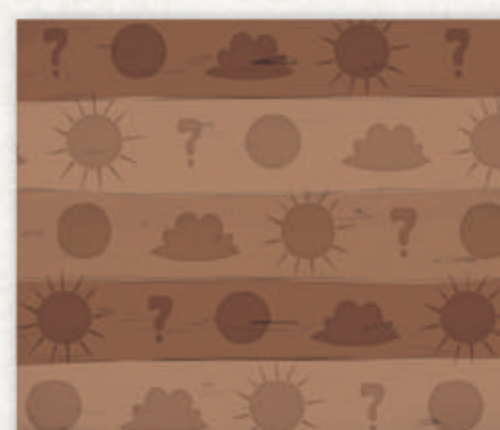
КОМПОНЕНТЫ



4 двусторонних
планшета персонажей



27 обычных
карточек



6 карт раундов

(1 карта первого раунда, 2 обычных
карты раунда, 3 карты раунда
с красной луной)



20 монет со значением «5»
и 24 монеты
со значением «1»



14 карточек
красной луны



44 кубика
воды



20 кубиков
удобрений



4 жетона
«5 кубиков воды»



4 маркера
персонажей

Описание обычных карточек и карточек красной луны

Карточки отличаются только рубашкой. На лицевой стороне изображены культуры для посадки, животные или садовый инвентарь, которые разыгрываются по одному и тому же принципу.

Карточки культур (овощи, цветы или грибы)
имеют «земляную» рамку того же цвета, что
и специальные области на планшете персонажа.

Карточки животных и садового инвентаря
имеют «деревянную» рамку, совпадающую
с рубашкой обычных карточек.

Цена покупки

Ячейка для кубика
удобрений

Цена покупки

Очки опыта

«Земляная»
рамка

Культура

Ячейка для
кубика воды

Обычная цена
продажи

Цена продажи
после удобрения

«Деревянная»
рамка


Инвентарь

Бонус


Описание планшетов персонажей



ЦЕЛЬ И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Цель игры — набрать больше всех очков опыта  после третьего визита бабули Гортензии.






В игре есть 2 режима:

- **Базовый режим:** подходит для новичков и тех, кто пока не готов играть по продвинутым правилам.
- **Продвинутый режим** : подходит для мастеров-стратегов. В этом режиме у каждого персонажа есть своя особая способность, которая усиливает взаимодействие между игроками.

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ



Подготовка к игре

1. Положите с краю все монеты, кубики воды  и удобрений , а также жетоны «5 кубиков воды» . Это ваш **запас (А)**.
2. Перемешайте обычные карточки  лицом вниз и сложите их в виде стопок рядом с запасом (Б). Прделайте то же самое с карточками красной луны  (В).
3. Случайным образом выберите первого игрока. Этот игрок берёт **карту первого раунда** с солнцем и облаком (с «деревянной» рамкой на лицевой стороне) (Г).
4. Каждый игрок выбирает персонажа и берёт планшет с его изображением (в базовом режиме способности персонажей не используются). Положите планшет перед собой стороной для базового режима вверх (Д).

5. Каждый игрок берёт маркер своего персонажа и кладёт его на нулевое деление счётчика очков опыта на своём планшете (Е).
6. Каждый игрок получает по 1 монете со значением «5» и по 2 монеты со значением «1» (Ж).
7. Перемешайте оставшиеся 5 карт раундов лицом вниз и сложите их в виде стопки рядом со стопками обычных карточек и карточек красной луны (З).

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз, определяемых текущей картой раунда. В начале раунда первый игрок открывает новую карту раунда из стопки. В первом раунде используйте карту первого раунда (с солнцем и облаком).

После пятой фазы раунда все разыгранные карты раундов передаются игроку слева от первого игрока: этот игрок становится первым игроком в следующем раунде. Он открывает верхнюю карту из стопки карт раундов, если только не настал конец игры (см. «Конец игры» на стр. 5).

Фазы раунда

Все фазы указаны на карте текущего раунда. Соблюдать порядок хода необходимо только во время фаз «Покупка» и «Удобрение». Во время всех остальных фаз игроки могут выполнять действия одновременно.

Описание фаз:

1. РЫНОК

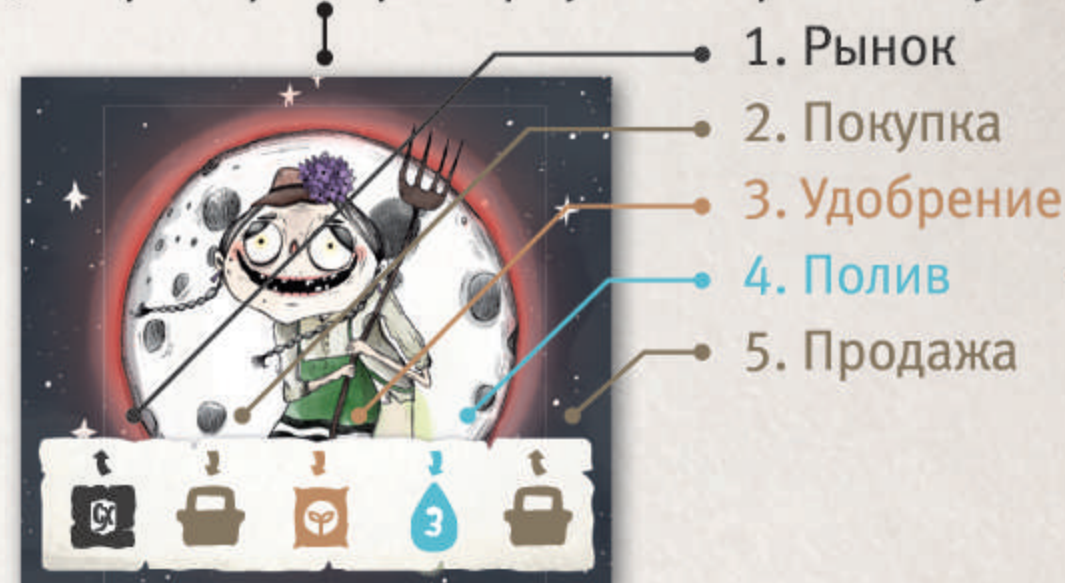
В первом раунде каждый игрок берёт определённое количество обычных карточек из стопки и выкладывает их в центр стола, формируя рынок:

● 5 карточек на игрока при игре вдвоём;

● 4 карточки на игрока при игре втроём;

● 3 карточки на игрока при игре вчетвером.

Описание карты раунда
(на примере карты раунда с красной луной)



В следующих раундах каждый игрок берёт **одну** карточку из указанной на карте раунда стопки и кладёт её в центр стола лицом вверх — так формируется рынок.

- Если в текущем раунде открыта карта обычного раунда — берите карточки из стопки обычных карточек.
- Если открыта карта раунда с красной луной — берите карточки из стопки карточек красной луны.

Пример: при игре втроём в первом раунде во время фазы «Рынок» игроки выкладывают в центр стола 12 обычных карточек (по 4 на каждого игрока). Во втором раунде игрок открыл карту раунда с красной луной, поэтому во время фазы «Рынок» каждый игрок выкладывает 1 карточку из стопки карточек красной луны, а не из стопки обычных карточек.



2. ПОКУПКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может купить по 1 карточке с рынка за раз, заплатив указанное на ней количество монет. Игрок помещает купленную карточку на любую свободную область на своём участке, а монеты возвращает в запас. Если игрок спасовал один раз, то в следующий раз, когда до него дойдёт очередь, он может передумать и купить карточку с рынка. Фаза «Покупка» продолжается до тех пор, пока **все игроки** не спасуют (игроки не хотят или не могут покупать карточки с рынка). Если на рынке остались карточки, то они продолжают лежать там лицом вверх. Их можно будет купить в следующих раундах.

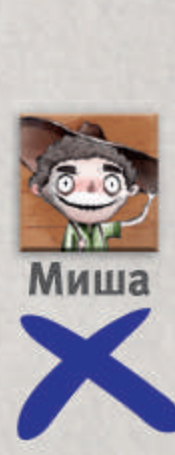
Пример фазы «Покупка»



В этом раунде Оля ходит первой. Она покупает тыкву за 2 монеты и помещает карточку с тыквой на свободную область на своём участке.



Следующей ходит Света: она покупает пчелу за 3 монеты.






Затем настает очередь Миши, но он решает ничего не покупать, и ход снова переходит к Оле.



Оля покупает подсолнух, и очередь покупать снова переходит к Свете. Фаза «Покупка» продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

3. УДОБРЕНИЕ

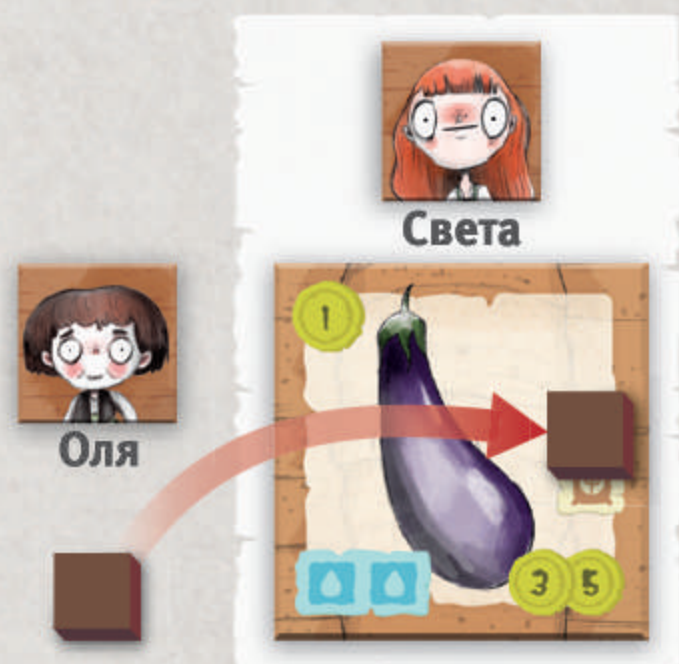
Каждый игрок получает из запаса по 1 кубику удобрений . Удобрения нужны, чтобы увеличить стоимость культуры во время фазы «Продажа».

- Если на карте текущего раунда стрелка над значком удобрения указывает **вниз** , игроки помещают полученный кубик удобрений на одну из **своих** культур.
- Если же стрелка над значком удобрения указывает **вверх** , то игроки помещают кубик удобрений на карточку культуры **одного из своих соседей** (слева или справа).
- Если игрок не может поместить кубик удобрений ни на одну карточку культуры, то он возвращает его в запас.

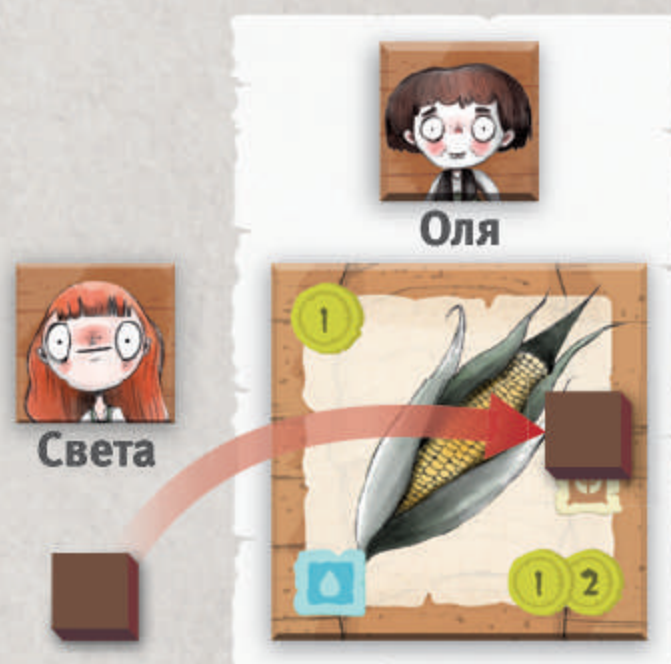
Пример фазы «Удобрение»



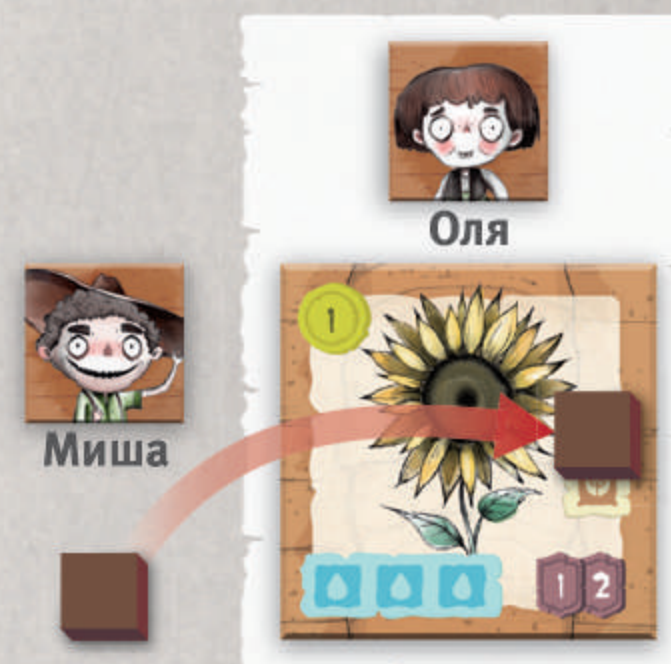
На карте первого раунда стрелка над значком удобрения указывает вверх — значит, игроки должны удобрить культуры своих соперников.



Оля ходит первой: она помещает кубик удобрений на специальную ячейку на карточке с баклажаном, принадлежащем Свете, её соседке слева.




Затем Света выкладывает свой кубик удобрений на кукурузу, принадлежащую Оле, её соседке справа.




И, наконец, Миша выкладывает кубик удобрений на подсолнух на планшете Оли, его соседки слева.



4. ПОЛИВ

Каждый игрок получает из запаса столько кубиков воды , сколько указано на карте раунда, и размещает их в колодце на своём планшете. Затем игрок может напоить животных, полить свои культуры и яблоню. Для этого он перемещает по 1 кубику воды на специальные ячейки на карточках культур, животных или рядом с яблоней на планшете. **Вы можете полить несколько культур или напоить нескольких животных за один раунд, если у вас достаточно кубиков, однако на каждую карточку (а также рядом с яблоней) можно поместить только 1 кубик воды за раунд.**

Вам необязательно выполнять это действие (неиспользованные кубики воды хранятся в колодце и могут быть использованы в последующих раундах). Если в запасе не осталось кубиков воды, потому что кто-то из игроков собрал большое их количество в своём колодце, используйте жетон «5 кубиков воды» .

Пример фазы «Полив»



В первом раунде во время фазы «Полив» каждый игрок получает по 4 кубика воды.



Миша сразу использует 3 кубика, чтобы полить свою розу, тыкву и яблоню. Оставшийся кубик он бережёт для последующих раундов.



5. ПРОДАЖА

Во время этой фазы игроки продают выращенные культуры (овощи, грибы и цветы) и получают за их продажу монеты и очки опыта.

- Если культура **полита не полностью** (на карточке остались свободные ячейки для кубиков воды), игрок **не может** её продать.
- Если все ячейки для кубиков воды на карточке культуры заполнены (т. е. культура **полностью полита**), игрок **должен** её продать.

За проданную культуру игрок получает монеты или очки опыта в соответствии с обычной ценой продажи (меньшее значение).

- Если продаваемая культура была **удобрена**, то игрок получит монеты или очки опыта в соответствии с ценой продажи после удобрения (большее значение).
- Если **яблоня также полита**, то игрок может вернуть использованный для этого кубик воды в запас и получить за это 1 монету со значением «1».

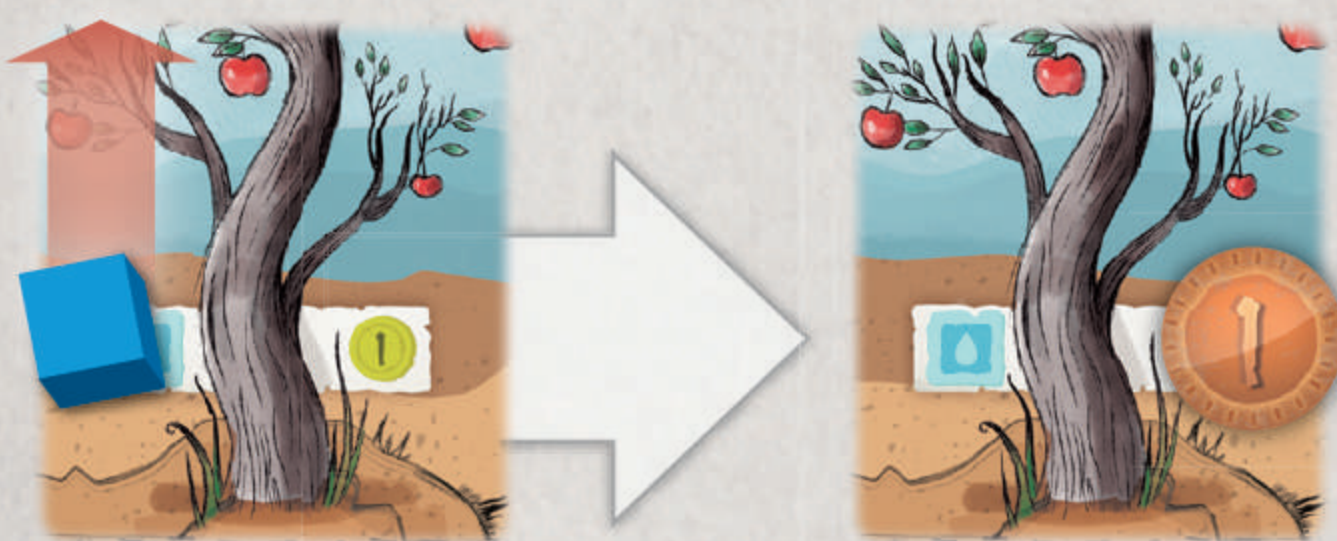
Верните карточку проданной культуры на рынок, чтобы её можно было купить в последующие раунды, а все кубики воды и удобрений — в запас.

Когда игроки получают очки опыта за продажу выращенных культур, они перемещают маркер персонажа на соответствующее количество делений по счётчику очков опыта на своих планшетах. Когда маркер достигает деления «10», переверните его обратной стороной вверх, чтобы обозначить, что у вас уже есть 10 очков опыта, и продолжите считать очки опыта с нулевого деления.

Пример фазы «Продажа»

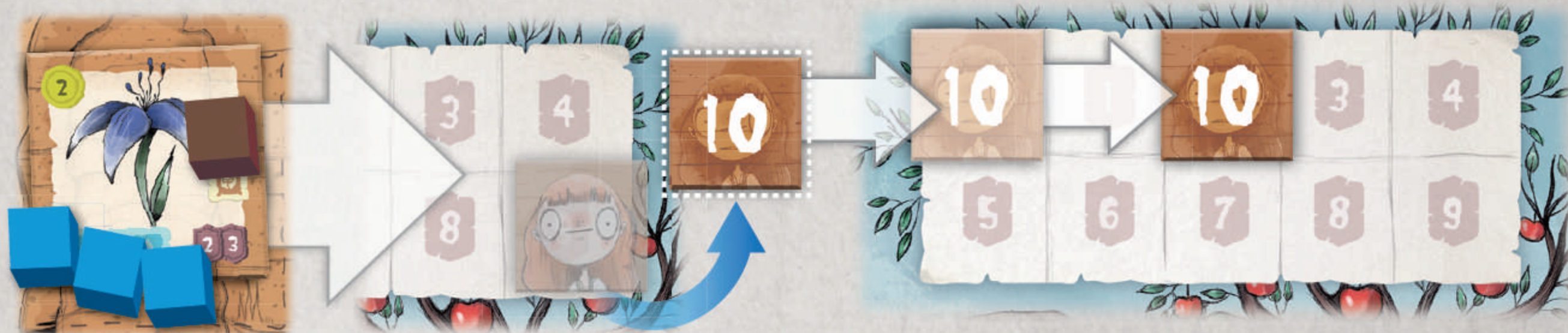


Сначала Света продаёт неудобренную редиску и получает за неё 3 монеты, которые кладёт рядом со своим планшетом.



Также она получает 1 монету за полив яблони. Кубик воды Света возвращает в запас.

Ещё Света продаёт удобренную лилию и получает за неё 3 очка опыта. Так как у Светы уже есть 9 очков опыта, она переворачивает свой маркер на сторону «10» и перемещает его на деление «2» в начале счётчика, чтобы обозначить, что теперь у неё 12 очков опыта.



Карточки редиски и лилии возвращаются на рынок, а кубики воды и удобрений с этих карточек — в запас.

Конец игры

Игра продолжается до тех пор, пока не будет открыта третья карта раунда красной луны. Бабуля Гортензия навестила вас в третий раз! Игроки доигрывают раунд до конца, и игра заканчивается. Каждый игрок подсчитывает свои очки опыта: к количеству очков опыта на счётчике очков опыта игрок также прибавляет по 1 очку опыта за каждые 5 монет. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков опыта.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся монет (монеты, за которые вы уже получили очки опыта, не учитываются). Если ничья всё равно сохраняется, то побеждает игрок с наибольшим количеством кубиков воды в колодце.

Так как карты раундов открываются в случайном порядке, игра может длиться 4, 5 или 6 раундов. Думайте, перед тем как совершить ту или иную покупку, потому что в последнем раунде вы не сможете продать выращенные культуры, которые не были политы полностью.



ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

Культуры

Культуры для посадки бывают трёх видов: овощи, цветы и грибы. У карточек культур «земляная» рамка (такая же, как и на участках игроков). За продажу овощей и грибов вы получаете монеты, а за продажу цветов — очки опыта.



Овощи



Кукуруза (x3)



Редис (x3)



Баклажан (x3)



Тыква (x3)



Мандрагора (x2)

Цветы



Лилия (x3)



Роза (x3)



Подсолнух (x3)



Хищный цветок (x2)

Грибы



Ядовитый гриб (x2)

Животные

Приобретённые карточки животных всегда лежат на вашем участке. Они не возвращаются на рынок, а бонусы за них можно получать каждый раунд.



Курица (x3): прожорливая курица съедает культуру, которую вы собрались продать! Во время фазы «Продажа» напоенная курица (на карточке курицы есть кубик воды) может съесть полностью политую культуру, которую вы продаёте, при этом не важно, есть ли на продаваемой культуре кубик удобрений. За это вы получаете 1 очко опыта, но не получаете монеты за продажу культуры. Бонусом курицы необязательно пользоваться каждый раунд — вы сами решаете, какую культуру и когда «съест» курица.



Коза (x2): ненасытная коза имеет тот же эффект, что и курица, но приносит 2 очка опыта вместо 1.




Пчела (x3): во время фазы «Продажа» получите 2 монеты со значением «1», если на участке есть хотя бы 1 карточка цветка. Если вы продаёте цветок в этом раунде, но у вас есть пчела, вы всё равно получаете 2 монеты. Если в вашем саду 2 карточки цветов или более, вы всё равно получаете 2 монеты.


Садовый инвентарь

Приобретённые карточки инвентаря всегда лежат на участке. Когда вы покупаете инвентарь, сразу же получите 1 очко опыта. Также у некоторого инвентаря есть дополнительные бонусы:



Лейка (x2): во время каждой фазы «Полив» получайте дополнительно 2 кубика воды .



Ящик с компостом (x2): во время каждой фазы «Удобрение» получайте дополнительно 1 кубик удобрений , который вы можете использовать для своих посаженных культур. Если вы не хотите использовать этот кубик или хотите приберечь его для последующих раундов, положите его на карточку ящика с компостом.




Пугало (x2): нет дополнительных бонусов.

На карточках красной луны встречаются культуры, животные и инвентарь с более сильными эффектами. Этих карточек меньше в игре, и стоят они дороже, но такое приобретение быстро окупится!



ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

В этом режиме игроки могут выбрать, за какого персонажа играть. У каждого персонажа есть способность, которую можно использовать только один раз за раунд, поэтому подходите к выбору с умом! Подготовка к игре проходит так же, как и в базовом режиме, кроме шага 4:

4. Положите все планшеты персонажей в центр стола стороной для продвинутого режима вверх (отмечена иконкой ). Игрок справа от первого игрока первым выбирает себе персонажа. Далее право выбора передаётся следующему игроку по часовой стрелке и так далее. Первый игрок выбирает себе персонажа последним.

Бонусы на счётчике очков опыта

Каждый раз, когда маркер персонажа оказывается на бонусной ячейке, игрок получает указанный бонус (один и тот же бонус можно получать каждый раз, когда маркер оказывается на ячейке с ним).

- Ячейка 3: получите 1 монету со значением «1».
- Ячейка 6: получите 1 кубик воды и сразу поместите его в колодец.
- Ячейка 9: получите 1 кубик удобрений и сразу поместите его либо на свою культуру, либо в ящик с компостом. В противном случае кубик сгорает.



СПОСОБНОСТИ ВНУКОВ И ВНУЧЕК СЕМЕЙКИ ХОРТ



Летисия Хорт и её садовый бизнес. Соперники, готовьте свой урожай!

После фазы «Рынок» Летисия может положить одну из своих монет на карточку любой культуры (но не на карточку инвентаря или животного) на рынке, если на этой карточке ещё нет монеты. Игрок, купивший эту культуру, забирает эту монету себе, но стоимость культуры выплачивает Летисии, а не в запас.

Если Летисия покупает эту карточку, она выплачивает стоимость культуры в запас, а монету с карточки оставляет себе.

Пример: Света играет за Летисию. Она решает положить монету на хищное растение. После этого начинается фаза «Покупка». Оля покупает хищное растение и платит 4 монеты Свете, а не в запас. Оля оставляет себе монету, которая лежит на купленной карточке.



Хорхе Хорт и его летучая мышь. Удобрите больше культур с дополнительными удобрениями!

После фазы «Удобрение» Хорхе может взять из запаса кубик удобрений и положить его на одну из своих культур или в ящик с компостом. Если Хорхе решает воспользоваться этой способностью, он также должен взять ещё один кубик удобрений и либо удобрить культуру соперника, либо положить кубик в ящик с компостом соперника, если это возможно.

Пример: Миша играет за Хорхе. Он уже удобрил мандрагору. Завершив фазу «Удобрение», Миша решает взять дополнительный кубик удобрений и поместить его на свой подсолнух. При этом он должен взять ещё один дополнительный кубик удобрений из запаса и поместить его на культуру соперника или в его ящик с компостом. Миша решает положить кубик на редис, принадлежащий Оле. Если бы у соперников не было ящика с компостом или свободной ячейки для кубика удобрений, Мише не пришлось бы добавлять кубик удобрений ни одному сопернику.



Джулия Хорт поливает растущие культуры в два раза быстрее!

После фазы «Полив» Джулия может снова полить одну из своих культур, используя один из кубиков воды из своего колодца. Если Джулия решает воспользоваться своей способностью, она должна полить культуру соперника (но не яблоню), используя кубик воды из колодца выбранного игрока, если это возможно.

Пример: Оля играет за Джулию и решает снова полить свою розу в том же раунде, используя кубик воды из своего колодца. Затем она использует кубик воды из колодца Миши и поливает принадлежащую ему тыкву. Если бы ни у одного соперника не было воды в колодце, Оле не пришлось бы поливать урожай соперника.



Павло Хорт, опытный внук, монетизирует свой опыт!

После фазы «Продажа» Павло может продать или купить очко опыта у другого игрока за 4 монеты, если это возможно. Другой игрок не может отказаться.

Пример 1: Миша играет за Павло. У него одно очко опыта. Миша решает обменять своё очко опыта на 4 монеты Светы – она не может отказаться. Миша перемещает маркер на нулевое деление и берёт 4 монеты у Светы, которая, наоборот, перемещает маркер на своём планшете на 1 деление вперёд.

Пример 2: в следующем раунде у Миши уже 9 очков опыта. У его соперницы Оли 11 очков. Миша решает использовать свою способность, чтобы купить очко опыта у Оли. Теперь у них обоих по 10 очков, и Миша платит Оле 4 монеты за покупку, от которой она не могла отказаться.



Автор выражает благодарность своим друзьям и семье, особенно своей жене, племянникам и всем тем, кто принимал участие в тестировании и помог сделать её лучше. Также спасибо LUDO Association и Энрику Агилару за его веру в игру.

Перевод на русский язык:
Олег Команев, Анастасия Губанова

Редакторы:
Анастасия Губанова, Полина Басалаева

Вёрстка русского издания: Алёна Наумова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александрю Пешкову
и Екатерине Плужниковой.

Издано по лицензии
Zombi Paella.

© 2023 Все права защищены.

**ZOMBI
PAELLA**

www.zombipaella.com



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни»
и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте
www.lifestyleltd.ru/authors

