

ПЕЧАТНОЕ РАНЧО



Фермер Салли решила навести порядок на своём ранчо и просит тебя о помощи! Тебе необходимо разместить животных в загоне, объединив их в группы, и постараться найти место для каждого типа. Сможешь ли ты распределить пространство так, чтобы всем животным было хорошо?

ВНИМАНИЕ:
мелкий шрифт!
Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

- 5 печатей с животными: (корова 🐄, гусь 🦆, курица 🐔, свинья 🐷, овца 🐑)
- и 1 печать со стогом сена 🌾
- 3 кубика (на гранях каждого 5 животных и **стог сена**)
- 12 карточек условий (разделённых на 3 типа: ножницы ✂️, лопата 🛠️ или вилы 🍴)
- Блок игровых полей
- Эти правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрокам предстоит размещать на своих полях печати животных разных типов, объединяя их в группы.

Группами считаются животные одного типа, прилегающие друг к другу по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).

Чем больше группы, тем больше очков вы получите в конце игры!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите 5 печатей животных и кубики в центре стола.
- 2 Каждый игрок получает **игровое поле**, которое кладёт перед собой. Это ваше «ранчо», в котором вы будете размещать животных.
- 3 Печать со **стогом сена** и карточки условий можно оставить в коробке — они нужны только для игры в продвинутом режиме (см. раздел «Продвинутый режим»).

ХОД ИГРЫ

При игре в обычном режиме игнорируйте ограды, изображённые на полях (см. раздел «Продвинутый режим»).

Игрок, который последним видел корову, ходит первым. Затем ход передаётся по часовой стрелке.



Компоненты для игры в продвинутом режиме

Компоненты могут отличаться от изображённых.

- 1 В свой ход первый игрок должен бросить все три кубика в центр стола, а затем выбрать один из них и положить его перед собой.
После этого он берёт печать с таким же изображением, как на кубике, который он выбрал (например, если игрок выбрал кубик, на котором выпала **овца**, он должен взять печать с **овцой**).
Игрок ставит эту печать на любой ячейке своего поля, после чего возвращает её в центр стола. При этом выбранный им кубик остаётся у него.
- 2 Следующий по часовой стрелке игрок не бросает кубики заново, а выбирает один из оставшихся в центре стола. Забирать себе этот кубик не надо.
Этот игрок также берёт печать с выбранным изображением и использует её на своём поле.
- 3 То же делает следующий игрок и т.д. Раунд продолжается, пока все игроки не поставят по одной печати на свои поля. После этого первый игрок возвращает выбранный им кубик в центр стола.
- 4 Следующий раунд начинается с игрока, который сидит слева от того, кто ходил первым в предыдущем раунде. На этот раз он бросает все три кубика и забирает один из них на свой выбор, а остальные игроки используют оставшиеся два, не забирая их.



Примечание: **стог сена** на кубике выполняет роль джокера — игрок, выбравший его, может поставить любую печать на свой выбор на своём поле.

Игра продолжается, пока каждый из игроков не заполнит все пустые ячейки своих полей печатями. После этого игроки подсчитывают очки и определяют победителя. (см. "Конец игры и подсчёт очков").

Когда один из игроков первым заполнил всё поле, он пропускает следующие раунды и ждёт, пока закончат остальные игроки.

Примечание: печати доступны в любой момент для всех игроков. Если вам нужна печать, которая находится у другого игрока, подождите, пока он закончит, а потом возьмите её.

Пример: Лиза ходит первой и бросает три кубика. Ей повезло, ведь на одном из кубиков выпал **стог сена**! Она забирает этот кубик и решает поставить на своём поле печать с **курицей** ❶.

Следующим ходит Саша. На оставшихся двух кубиках выпали **гусь** и **овца**, но эти печати Саше ставить не выгодно. Поэтому он выбирает кубик, на котором выпал **гусь**, и ставит такую печать в своём сарае ❷. Выбранный им кубик остаётся в центре стола.

Матвей тоже решает использовать этот кубик и размещает **гуся** на своём поле ❸.

Третий кубик, на котором выпала **овца**, не использовал никто.

В этом раунде Матвей поставил печать на последнюю ячейку своего поля, поэтому теперь он просто ждёт, когда Лиза и Саша закончат заполнять свои поля.

Саша начинает новый раунд и бросает три кубика.

САРАЙ

Если вы не хотите добавлять животное на поле в свой ход, вы можете разместить его в сарае. В сарае **не может быть более 2 животных**.

Если обе ячейки сарая заняты, вам придётся разместить животное на основном поле. Животные, размещённые в сарае, не приносят победных очков.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда все игроки заполнили все ячейки своих полей (пустые ячейки сарая не учитываются).

Найдите самые большие группы животных каждого типа на вашем поле. За каждое животное в самой большой группе каждого типа вы получаете по 1 очку. Отметьте полученные очки за самые большие группы внизу вашего поля.

Если на вашем поле есть одинаковые по размеру группы одного и того же типа, все животные в этих группах принесут вам по 1 очку.

Отдельно расположенное животное не считается группой и не принесит очков (даже если это единственное животное такого типа на вашем поле).

Сложите все очки, полученные за самые большие группы. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает!

В случае ничьей игроки делят победу.

Пример: Лиза подсчитывает набранные очки. Она получает:

- 4 очка за 2 группы из 2 **свиней**
- 0 очков за **гусей** — на её поле нет ни одного
- 3 очка за группу из 3 **овец**
- 0 очков за **коров** — на её поле есть две коровы, но они расположены по отдельности
- 4 очка за группу из 4 **куриц**

Животные, размещённые в сарае Лизы, не учитываются.

В сумме Лиза получила 11 очков!



ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

У Салли появились особые требования к расположению животных на ранчо! Некоторые из них весьма... необычны. Сможешь ли ты выполнить её условия?

Мы рекомендуем переходить к продвинутому режиму после нескольких игр в обычном режиме.



ПЕЧАТЬ СО СТОГОМ СЕНА

Во время подготовки к игре разместите печать со **стогом сена** в центре стола вместе с другими печатями. Когда это изображение выпадает на кубике, вы можете:

- использовать его в качестве джокера, как в обычном режиме
- ИЛИ**
- поставить печать со **стогом сена** на одну из ячеек поля (или сарая).

Печати со **стогом сена** не учитываются при подсчёте очков по обычным правилам, но могут принести дополнительные очки за выполнение условий Салли (см. «Карточки условий»).

КАРТОЧКИ УСЛОВИЙ

Во время подготовки к игре разделите карточки условий на три колоды в соответствии с символами, которые на них указаны (**ножницы** ✂, **лопата** ⚒ или **вилы** ⚡).

Не глядя на карточки, перемешайте все три колоды по отдельности.

Откройте по одной карточке из каждой колоды и поместите их лицом вверх в центр стола.

Уберите оставшиеся карточки условий обратно в коробку — в этой игре они вам не пригодятся.

Во время игры вы можете попытаться выполнить условия трёх открытых карточек, чтобы заработать дополнительные очки ✨.

В конце игры проверьте, удалось ли вам выполнить условия на своём поле. Если да, прибавьте дополнительные очки к заработанным по обычным правилам.

ОГРАДЫ

На каждом поле расположена ограда. Две ячейки, разделённые ей, не считаются прилегающими друг к другу, поэтому два животных одного типа, расположенных по разные стороны ограды, не являются группой и не приносят очков.

Это правило относится и к карточкам условий.



КАРТОЧКИ УСЛОВИЙ И ПОЯСНЕНИЯ

Прилегающими считаются ячейки, расположенные рядом друг с другом по горизонтали или вертикали (но не по диагонали).
Две ячейки, разделённые оградой, не являются прилегающими.

ЕСТЬ ХОТИТЕ?

1 ☆ за каждого гуся, прилегающего к ограде

КЫШ ОТ ОГРАДЫ

1 ☆ за каждую овцу или курицу, не прилегающую к ограде

Учитываются все курицы и овцы, которые не прилегают к ограде по горизонтали или вертикали.

КАЖДОЙ ТВАРИ ПО... ОДНОЙ?

2 ☆ за каждое уникальное животное, прилегающее к ограде

ВРЕМЯ ОБЕДА

1 ☆ за каждую корову или овцу, прилегающую к ограде

ВСЕ В СБОРЕ

6 ☆, если на вашем поле хотя бы по два животных каждого типа

Животные одного типа не обязательно должны прилегать друг к другу.

СТЕСНЯШКА

6 ☆, если три одинаковых животных расположены в трёх углах поля

8 ☆, если четыре одинаковых животных расположены в четырёх углах поля

Если в углах вашего поля 4 одинаковых животных, вы получаете 8 очков (a не $8 + 6$).

ВОНЮЧКА

2 ☆ за каждую свинью, не прилегающую к корове или курице

ПАРОЧКА

5 ☆, если на вашем поле ровно две коровы

Условие не считается выполненным, если на вашем поле больше 2 коров — вне зависимости от того, прилегают они друг к другу или нет.

СВИНЬЯ НА СЕНЕ

1 ☆ за каждую свинью, прилегающую хотя бы к одному стогу сена

Даже если свинья прилегает сразу к нескольким стогам сена, она принесёт вам лишь 1 ☆.

СЕНО ДЛЯ ОВЕЦ

4 ☆ за каждый стог сена, прилегающий хотя бы к двум овцам

Каждый стог сена приносит очки только один раз, даже если к нему прилегают больше 2 овец.

БЕРЕГИТЕ СЕНО

3 ☆ за каждый стог сена, не прилегающий к гусю или свинье

КОРМУШКА

5 ☆ за каждую группу из двух стогов сена

8 ☆ за каждую группу из трёх стогов сена

*Один и тот же стог сена принесёт очки только в составе 1 группы.
(Например, 6 прилегающих друг к другу стогов сена считаются 2 группами по 3 и приносят 8 + 8 очков.)*



Автор игры: Волтер Оберт

Разработка: Лука Апполони, Марта Чаккасасси, Серджио Рошини

Художественный руководитель: Маттео Брустенги

Графическое оформление: Магда Марковска

Русское издание

Перевод на русский язык: Маргарита Наташина

Корректор: Егор Дрознес

Вёрстка: Анна Медведева

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается

Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



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

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!

Подробности на сайте www.lifestyleld.ru/authors



© 2023 daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia — IT
Все права защищены.

Частичное или полное воспроизведение, копирование, распространение и любое другое незаконное использование данных материалов строго запрещено.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

во время первого использования некоторые печати могут оставлять на бумаге больше краски. Просто используйте печать несколько раз перед началом игры, чтобы избавиться от излишков краски.