

Скотт Алмс

БУДИНОЧОК НА ДЕРЕВІ

Правила

2-4 гравця • 8+ • 20 хвилин

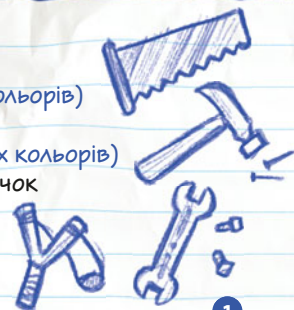
Чи готові ви до здійснення ваших дитячих мрій? Якщо так, тоді час стати власником **Будиночка на Дереві!**

Саме в цій грі ви зможете його побудувати та зробити найкращим, наповнивши його найрізноманітнішою добіркою Кімнат. Будівництво триватиме три тижні. В кінці кожного тижня гравці по черзі визначатимуть, які типи Кімнат приносять переможні очки учасникам гри.

Не забудьте утримувати ваш будиночок на дереві у рівновазі та пильнуйте за рештою гравців, тому що в кінці гри переможцем стане той, хто побудує найкращий **Будиночок на Дереві**.

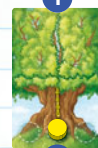
КОМПОНЕНТИ

- 72 карти Кімнат (по 12 шести кольорів)
- 4 карти Стовбура
- 8 Дерев'яних фішок (по 2 чотирьох кольорів)
- 3 карти для утворення Поля для очок
- 6 карт Підрахунку
- 4 карти Умов



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Кожен гравець отримує карту Стовбура та дві фішки одного кольору: одна з них буде Маркером очок, а друга — Маркером балансу. Якщо в гру грають менше 4-х гравців, зайві фішки покладіть назад до коробки.
- 2 Размістіть ваш Маркер балансу на центральну поділку вашої карти Стовбура.
- 3 Покладіть 6 карт Підрахунку та 4 карти Умов горілиць в центрі столу. У грі для 2-х гравців із карт Умов використовуються тільки .
- 4 Покладіть Маркери очок біля Поля для очок (сформуєте його з відповідних карт) так, щоб до них було легко дотягнутися під час гри.
- 5 Перетасуйте карти Кімнат та сформуєте з них колоду. Розташуйте її так, щоб вона була завжди доступною для всіх гравців.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гра триває три раунди. Кожен раунд складається з наступних фаз:

РОЗДАЧА • БУДІВНИЦТВО • ПІДРАХУНОК ОЧОК

РОЗДАЧА

Роздайте кожному гравцеві по 6 карт Кімнат із відповідної колоди, яку ви сформували. Гравці можуть подивитися на них, але так, щоб їх не бачили інші учасники гри.

БУДІВНИЦТВО

Кожен гравець таємно обирає одну карту Кімнати з тих, які він отримав. Як тільки всі гравці обрали по карті, вони одночасно відкривають їх та додають до свого Будиночка на дереві.

Додавання Кімнат до Будиночка на Дереві

За один раз можна додати лише одну карту Кімнати. Керуйтеся такими правилами:

- А) Карта Кімнати може бути встановлена **лише** на дві гілки. Виняток: якщо вона встановлюється з краю, то достатньо їй однієї гілки під нею.



У прикладі праворуч Кімната Симулятор Серфа є крайньою Кімнатою.

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

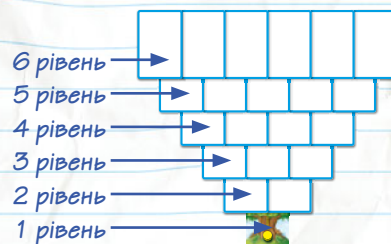
- Б) Перша Кімната кольору, якого у вас ще не було, може бути розташована будь-де з дотриманням правил.

Проте друга і наступні карти такого ж кольору **мають** бути дотичними до інших Кімнат цього ж кольору (карти Кімнат **однакового кольору** мають бути згруповані). Будьте обережні: не блокуйте собі кольори, які можуть принести багато очок.



У прикладі ліворуч жовта **Бібліотека** не може бути додана до Будиночка на Дереві. ☹

- В) Ваше дерево **не може** налічувати більше 6-ти рівнів вгору, включаючи карту Стовбура.



- Г) Карти Кімнат **не можуть** бути додані до того краю дерева, де зараз знаходиться Маркер балансу.

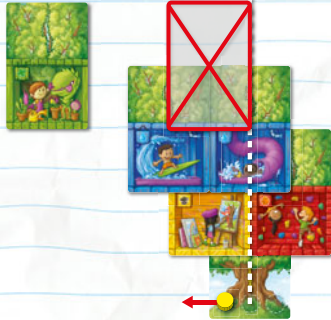
Балансування вашого Будиночка на Дереві

Додавання Кімнати розхитує дерево. Якщо карта додається з лівого краю вашого дерева, перемістіть Маркер балансу на одну поділку вліво. Якщо карта додається з правого краю вашого дерева — на одну поділку вправо.



Додавання зеленої карти Кімнати **Садочок для рослин** до вашого Будиночка на дереві у вказане місце змушує вас перемістити Маркер балансу на одну поділку вправо. В результаті цієї дії Маркер балансу опиниться на центральній поділці.

Якщо ви не можете змістити ваш Маркер балансу або ж немає відповідної вільної поділки для цього, тоді ви не можете додати карту Кімнати з цього краю дерева.



Кімната **Садочок для рослин** не може бути додана з лівого боку вашого Будиночка, тому що ваша фішка рівноваги не може бути зрушена вліво.

Карти Кімнат, додані на перетині центральної умовної лінії, початком якої є карта **Стовбура**, не призводять до руху Маркера балансу (це стосується лише 3-го та 5-го рівнів).

Скидання карти

Якщо ви не можете додати карту Кімнати, яку ви обрали, — чи це суперечить правилам, чи це ваш власний вибір — просто скидайте цю карту сорочкою догори до колоди скидання.

4

Продовження будівництва

Після того як усі гравці обрали й додали по карті Кімнати до свого дерева (або скинули карту), кожен учасник гри передає набір карт, з яких він обирає, сусіду ліворуч. Як тільки гравці обрали й додали по наступній карті, вони знову передають набори карт сусідам ліворуч. Це відбуватиметься доти, доки кожен гравець не отримає від сусіда набір із двох карт і з них обере й додасть нову карту. Остання карта, яка залишилася, скидається у відбій сорочкою догори. У такий спосіб гравці додадуть максимум по 5 карт Кімнат до своїх Будиночків протягом кожного раунда.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Випадковим чином визначте першого гравця. Він обирає і залишає собі одну з карт Умов. Потім гравець зліва обирає карту Умови. Після того як усі учасники гри отримують по одній карті Умови, вони в зворотному порядку, починаючи з останнього гравця, викладають свої карти Умов на вільні карти Підрахунку.


Гравці не можуть викладати свої карти Умов на карту Підрахунку, якщо на ній уже лежить карта Умови.

У грі з 4-х гравців кожен зіграє одну карту Умови. У грі з 3-х гравців одна карта залишиться невикористаною (**Особливості підрахунку очок для 2-х гравців зазначені нижче**).

Після того як усі карти Умов будуть зіграні, гравці підраховують очки своїх Будиночків відповідно до карт Підрахунку





5

(з урахуванням змін, які внесені картами Умов). Будь-який колір, на який не впливає карта Умови, дає 1 очко за Кімнату такого ж кольору. Карти Кімнат того кольору, на який зіграли карту Умови «2 очки», приносять їх власнику по 2 очка. Карти Кімнат того кольору, на який зіграли карту Умови , не приносять очок взагалі.

У наступних раундах першим карту Умови буде обирати гравець із найбільшою кількістю очок. Якщо буде рівність між лідерами після 1-го та 2-го раундів, першим буде обирати карту Умови лідер, який сидить наступним (за годинниковою стрілкою) відносно гравця, який обирає першим у попередньому раунді.

Кількість набраних очок фіксується на Полі для очок шляхом пересування Маркера очок на відповідну поділку.

Підрахунок очок у грі вдвох

У грі для 2-х гравців кожен отримує по карті Умови . Гравець із найбільшою кількістю очок грає свою карту Умови  першим, після нього свою картку грає другий гравець. Далі підрахунок відбувається таким чином, як зазначено вище.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА БОНУСНІ ОЧКИ

Після 3-го раунду гра закінчується. Кожен гравець підраховує кількість своїх карт Кімнат кожного кольору. Гравці з найбільшою кількістю Кімнат кожного з кольорів отримують картки Умов відповідного кольору (у випадку рівності карту ніхто не отримує). Це бонус, який приносить гравцю таку кількість очок, яка дорівнює кількості карт цього кольору у його Будиночку.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає!

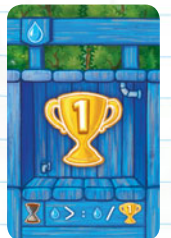
Якщо в кінці гри кілька гравців набрали однакову кількість очок, то перемагає той, хто має найбільшу кількість карт одного кольору!

6

Якщо і тут зберігається рівність, гравці ділять перемогу.



Гравець із найбільшою кількістю синіх Кімнат (5) отримує 5 додаткових переможних очок.



ДЛЯ НАЙМОЛОДШИХ ГРАВЦІВ

Карты Умов не використовуються в грі з наймолодшими гравцями. Під час фази Підрахунку кожен гравець обирає одну карту Підрахунку. Ці карти приносять очки всім гравцям (інші карти Підрахунку очок не приносять).

Над грою працювали:



Автор гри: Скотт Алмс
Ілюстрації та графічне оформлення: Адам П. МакІвер
Керівник проекту та продюсер: Джейсон Котарски



Перекладач: Олександр Невський
Коректори: Микола Амброзьяк, Лариса Мельник
Верстка: Андрій Бордун

Скотт Алмс хотів би подякувати своїй чудовій дружині Бет, а також своїм друзям та родині за допомогу при втіленні своїх дитячих мрій у життя. Особливо подяка Джейсону за віру в проєкт та Адаму за трансформацію аскетичного прототипу у справжню цукерку.

7