

БОНСАЙ

1-4 гравці віком від 10 років. 40 хвилин.



НЕ ХОЧЕТЕ ЧИТАТИ ПРАВИЛА?

Спробуйте інтерактивний посібник.
Відскануйте код і пориньте у гру вже зараз!

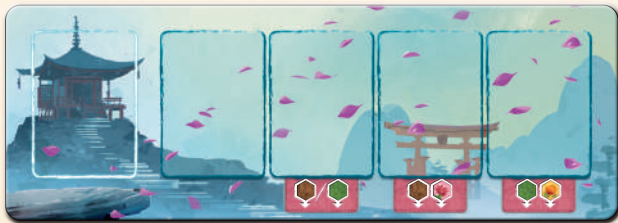
IOS • ANDROID • DIZED.COM

*Японський термін «бонсай» означає «посаджений у горщик».
Бонсай – це живий витвір мистецтва, досконала мініатюрна рослина,
тотожна в усьому своєму повномірному аналогу, але в кілька разів менша.
Бонсай – це мікрокосм, що таїть у собі секрет всесвіту, незмінний у всьому,
крім розмірів.*

Гравці виступають у ролі досвідчених майстрів бонсай, які вирощують власне крихітне дерево. Той, хто створить найкращий бонсай, здобуде почесне право презентувати свій витвір мистецтва у садах імператора.

ВМІСТ ГРИ

Ігровий планшет



47 дзен-карт

п'яти типів: вирощування, знаряддя, помічник, майстер і сувій



4 карти-пам'ятки

Ці карти містять правила розміщення і підрахунку балів



4 стартові тайли сейші

Сейші – це мистецтво вирощування та надання бонсаю форми, не завдаючи шкоди рослині



15 тайлів мети

По 3 тайли кожного з п'яти кольорів. Складність цих тайлів поступово збільшується. Так, за тайли мети низького рівня складності отримують найменше балів. Далі йде середній рівень складності, і насамкінець – високий рівень складності, за який отримують найбільшу кількість балів



156 гексів бонсаю



52 стовбури 52 крони 26 квіток 26 фруктів

4 тайли горщиків

із початковим пуп'янком (гекс стовбура)



Блокнот для підрахунку балів



Ця книга правил



ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ



Нижче наведено правила для гри удвох-учотирьох. Докладніше про правила соло-режиму читайте на с. 7.

- а** Розмістіть **ігровий планшет** у центрі стола.
- б** Розмістіть усі **гекси бонсаю** в межах досяжності гравців. Це **загальний запас**.
- в** Навмання виберіть три кольори (з-поміж коричневого, зеленого, рожевого, помаранчевого та блакитного) і розмістіть всі три **тайли мети** кожного з вибраних кольорів біля ігрового планшета. Наприклад, 3 коричневі, 3 зелені й 3 блакитні тайли. Усього 9 тайлів мети. Решту тайлів мети поверніть у коробку. У **соло-режимі чи грі вдвох** використовуйте по 2 тайли кожного кольору (вилучіть тайли мети середнього рівня складності). Якщо серед вас є гравці-початківці, можете домовитися грати без **тайлів мети**.
- г** Залежно від кількості гравців сформуєте колоду **дзен-карт**:
4 гравці: використовуйте всі карти.
3 гравці: вилучіть 11 карт, які призначені для четвертого гравця і позначені символом ☉.
2 гравці: вилучіть 15 карт, які призначені для третього та четвертого гравців і позначені символами ☉ / ☉.



Вилучені карти не використовують у цій партії. Перегасуйте колоду й покладіть її долілиць на крайній лівий слот ігрового планшета, де зображено храм. Розкрийте 4 верхні карти з колоди й викладіть їх горілиць у ряд (по 1 карті на кожний вільний слот ігрового планшета).

- а** Кожен гравець вибирає колір і бере відповідний тайл **горщика**, тайл **сейші** та **карту-пам'ятку** (не зображена вище) і розміщує їх перед собою. Поверніть тайли горщиків, тайли сейші та карти-пам'ятки, що залишилися, в коробку. Вони не знадобляться для цієї партії.
- е** Першим ходить найстарший гравець. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен бере із загального запасу гекси бонсаю, відповідно до наведеної нижче таблицьки. Узяті гекси становлять **особистий запас** гравця.

| ГРАВЕЦЬ | 1-й | 2-й | 3-й | 4-й |
|-----------------|-----------|-----------------------|------------------------------------|---|
| Початкові гекси | 1 стовбур | 1 стовбур, 1 крона | 1 стовбур, 1 крона, 1 квітка | 1 стовбур, 1 крона, 1 квітка, 1 фрукт |

- ж** Тримайте поруч **блокнот для підрахунку балів**.

Варіант гри «Токонома»

Токонома – ніша в стіні традиційного японського житла, де розміщують твори мистецтва на киталт сувоїв і бонсаю.

Зігравши кілька партій, ви можете спробувати варіант гри, в якому всі карти сувоїв містяться у верхній частині колоди, що заохочує гравців зосередитися саме на цьому типі карт.

Сформувавши колоду залежно від кількості гравців, відкладіть усі карти сувоїв. Перегасуйте половину позostalих карт і покладіть їх стосом на ігровому планшеті. Потім перегасуйте іншу половину карт разом із відкладеними картами сувоїв і покладіть їх стосом зверху першої частини колоди. Далі грайте за звичайними правилами.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці ходять по черзі, починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою. У свій хід кожен виконує одну з двох можливих дій: **медитацію** або **культивацію**. Виконавши дію, гравець перевіряє, чи може **отримати тайл мети**. Щойно гравець виконає дію та перевірить, чи може взяти тайл мети (й опісля, відповідно, візьме чи відмовиться від нього; див. с. 6), його хід завершується. Далі ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Медитація

Візьміть 1 карту та до 2 гексів бонсаю.

Візьміть 1 відкриту карту з планшета, а також гекси бонсаю, зображені унизу під цією картою:



Узявши карту звідси, ви не отримуєте гексів бонсаю.

Узявши карту звідси, ви можете отримати 1 гекс стовбура **або** крони.

Узявши карту звідси, ви можете отримати 1 гекс стовбура **та** 1 гекс квітки.

Узявши карту звідси, ви можете отримати 1 гекс крони **та** 1 гекс фрукта.

Беріть гекси бонсаю із загального запасу й тримайте їх в особистому запасі. У загальному запасі немає ліміту доступних гексів. Якщо вам бракуватиме гексів (що мало ймовірно), використайте будь-який відповідний замітник.

Після цього посуňte відкриті карти вправо так, щоб не лишалося вільних слотів, і викладіть нову карту на вільний слот праворуч від колоди. Гравець розміщує взятую карту в такий спосіб:



Карты знярядь

Карты вирощування

Карты **вирощування** викладають праворуч від тайла сейші так, щоб було видно тільки смугу, на якій зображені гекси, котрі ви можете розмістити за допомогою дії культивациі. Карты **знярядь** викладають за схожим принципом, але ліворуч від тайла сейші.



Карты майстра, помічника і сувою

Застосувавши ефект карти **помічника** або **майстра**, покладіть її долілиць у стос поруч із тайлом сейші. Карты **сувоїв** також кладуть долілиць у цей стос. Ви отримаєте бали за карти сувоїв наприкінці гри.

Докладніше про карти читайте у розділі «Карты» на с. 12.



Ліміт особистого запасу. На тайлі сейші зазначено, що ваш особистий запас може налічувати **щонайбільше 5 гексів бонсаю**. Якщо **наприкінці ходу** у вас понад 5 гексів бонсаю, ви повинні скидати надлишкові, доки їхня кількість не сягне 5. Карты знярядь дозволяють збільшувати ліміт особистого запасу.

Культивація

Розмістіть гекси, формуючи свій бонсай.

Ви можете розміщувати гекси зі свого особистого запасу, формуючи бонсай. На тайлі сейші та картах вирощування зазначено, скільки гексів відповідного типу ви можете розмістити упродовж однієї дії. Кожен символ дає вам змогу розмістити 1 гекс відповідного типу.



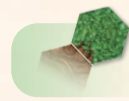
На початку гри ви можете розміщувати гекси бонсаю тільки згідно з символами на тайлі сейші. Упродовж однієї дії культивування цей тайл дає змогу розмістити **1 будь-який гекс на ваш вибір** та/або **1 гекс стовбура** та/або **1 гекс крони** у будь-якій послідовності. Протягом гри ви зможете добрати карти вирощування, що дадуть можливість розміщувати більше гексів під час дії культивування (див. розділ «Карти» на с. 12).

Під час дії культивування ви повинні дотримуватися таких **правил розміщення**:



Стовбур

Гекс стовбура повинен бути розміщений біля іншого гекса стовбура (так, щоб гекси торкалися один одного **щонайменше однією** стороною).



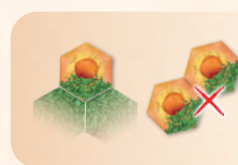
Крона

Гекс крони повинен бути розміщений біля гекса стовбура.



Квітка

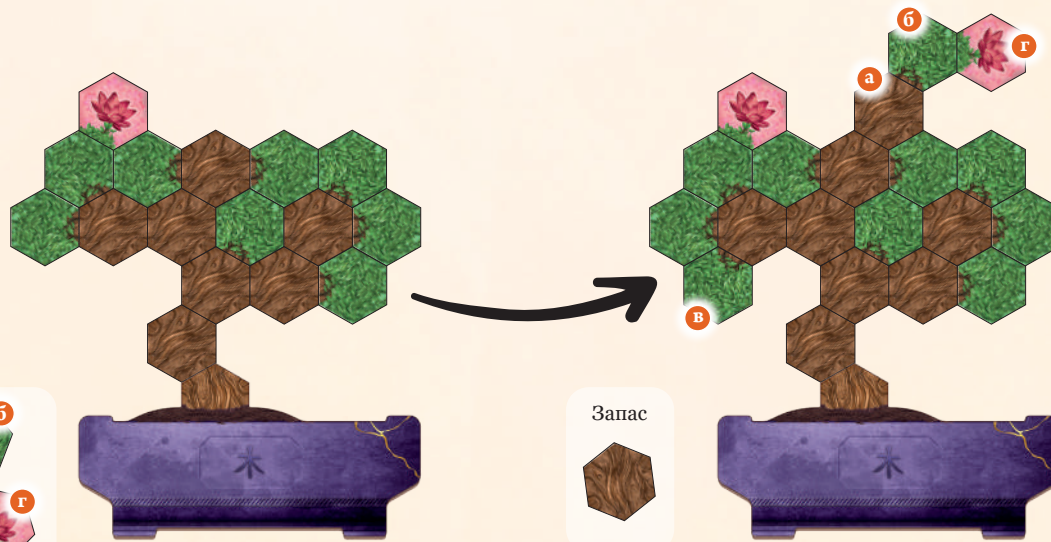
Гекс квітки повинен бути розміщений біля гекса крони.



Фрукт

Гекс фрукта слід розмістити між двох гексів крони, що прилягають один до одного. Потрібно, щоб одна сторона гекса фрукта прилягала до першого гекса крони, а його сусідня сторона – до другого гекса крони. **Не можна розміщувати гекс фрукта поруч з іншим гексом фрукта.**

Примітка. Малоймовірна ситуація, коли на початку ходу ви не зможете більше розміщувати гекси стовбура для формування свого бонсаю. У такому разі ви можете вилучити мінімально необхідну кількість гексів (поверніть їх у загальний запас), щоб знову мати змогу розміщувати гекси стовбура.



Приклад. Кирило має тайл сейші та 3 карти вирощування. Він може розмістити 1 будь-який гекс, 1 гекс стовбура, 2 гекси крони, 1 гекс квітки й 1 гекс фрукта. Під час дії культивування він вирішує викласти 1 стовбур (a), 2 крони (b і v) й 1 квітку (r), оскільки не має фруктів в особистому запасі. Кирило вирішує не викласти 1 гекс будь-якого типу, бо вважає, що це заважатиме його стратегії.

Отримання тайла мети

У свій хід, якщо ви **виконали вимоги тайла мети**, який ще не забрав інший гравець, то повинні негайно вирішити: взяти цей тайл чи відмовитися від нього, щоб мати можливість отримати тайл мети вищого рівня складності.

Якщо ви вибрали отримати тайл мети, візьміть відповідний тайл і покладіть його біля свого бонсаю. Гравець може мати лише **по одному тайлу мети кожного кольору**, але впродовж свого ходу може взяти кілька тайлів мети різних кольорів. Відмовившись від тайла мети, ви можете спробувати здобути тайл мети вищого рівня складності, але більше не можете претендувати на тайл мети, від якого відмовилися.

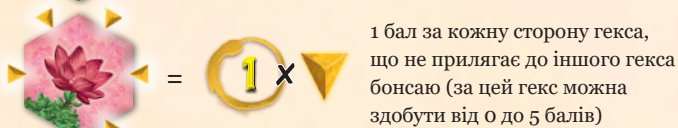


Приклад. На початку ходу Марійки її бонсай налічує 4 гекси крони. Вона додає до нього ще 2 гекси крони (загалом 6 гексів цього типу). Тепер Марійка може взяти тайл мети із зображенням 5 гексів крони, що принесе їй 6 балів. Також вона може відмовитися від цієї мети, бажаючи отримати тайл мети з 9 гексами крони, який принесе їй 12 балів. Кирило вже забрав тайл мети з 7 гексами крони і номіналом 9 балів, тож інші гравці не можуть його отримати.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець розкриває останню карту з колоди й викладає її в ряд, усі гравці (включно з тим, хто взяв останню карту) виконують ще один хід, після чого гра завершується. Переходьте до підрахунку балів (використовуйте блокнот для підрахунку балів).

За кожен тип гекса у своєму бонсаї ви здобуваєте певну кількість балів:



Гекси, що лишилися в особистому запасі, не приносять балів.

Розкрийте карти зі свого стосу. Додайте бали за карти сувоїв та здобуті тайли мети (див. розділи «Карти» і «Тайли мети» на с. 12).

Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів! У разі нічиєї серед гравців із однаковою кількістю балів перемагає той, хто за годинникову стрілку ходив останнім після першого гравця.



Приклад

За цей бонсай гравець здобуває:

$$\text{Green hexagon} : 3 \times 13 = 39$$

$$\text{Pink flower} : 3(\text{a}) + 3(\text{б}) + 3(\text{в}) + 5(\text{г}) + 5(\text{А}) = 19$$

$$\text{Sun hexagon} : 7 \times 2 = 14$$

Загалом 72 бали

Також гравець додає до цього значення бали за карти сувоїв і здобуті тайли мети. Так, у цьому прикладі він отримує 10 балів за першу карту сувою **е**, 13 балів – за другу карту сувою **ж**, а також 5 балів за коричневий тайл мети. Усього гравець здобуває 100 балів.

СОЛО-РЕЖИМ

Грайте за правилами гри вдвох, але з певними змінами.

Виберіть рівень складності, керуючись таблицею нижче:

| РІВЕНЬ | Такусей | Сенмон | Сенсей | Юция |
|-------------------|---------|----------|---------|---------------|
| Рівень складності | Низький | Середній | Високий | Екстремальний |
| Бали | 80 | 100 | 120 | 140 |

Під час **підготування** додайте до особистого запасу 1 гекс стовбура й 1 гекс крони.

Зміни до гри:

- **Щоразу, коли виконуєте дію медитації**, ви повинні покласти у шид карту, розміщену ліворуч від тієї, що взяли. Якщо ви взяли карту праворуч від колоди, розкрийте і скиньте верхню карту з колоди. Посуньте решту відкритих карт вправо так, щоб не лишалось порожніх слотів, і викладіть нові карти на вільні слоти праворуч від колоди.
- **Щоразу, коли виконуєте дію культивації**, ви повинні скинути крайню праву карту на ігровому планшеті (тобто карту, яка розташована якнайдалі від колоди). Після цього посуньте решту відкритих карт вправо і поповніть ряд карт, як наприкінці дії медитації.

Коли ви розкриєте останню карту з колоди й викладете її в ряд, виконайте ще один хід, після чого гра завершиться. Тепер перевірте, чи здобули ви перемогу: ви мали отримати 3 тайли мети (по одному кожного кольору) та набрати балів більше, ніж указано в таблиці рівня складності.

Сценарії для соло-режиму

Якщо хочете зробити гру більш складною та цікавішою, зіграйте за одним із нижчезказаних сценаріїв. Вони дають змогу випробувати різноманітні стратегії у грі «Бонсай». Виберіть один зі сценаріїв (вони пронумеровані від найлегшого до найскладнішого). Грайте за правилами соло-режиму, дотримуючись зазначених сценарієм додаткових правил.

Неспішна осінь 1



Підготування

Використовуйте тільки ті тайли мети, що зазначені вище.

Додаткові правила

Відсутні.

Мета

Здобудьте щонайменше 130 балів. Отримайте 2 тайли мети високого рівня складності та 1 тайл мети низького рівня складності. Пам'ятайте, що ви можете взяти щонайбільше 1 тайл мети кожного кольору.



Довготривала зима 2



Підготування

Використовуйте тільки ті тайли мети, що зазначені вище.

Додаткові правила

Відсутні.

Мета

Здобудьте щонайменше 120 балів. Зберіть щонайменше 4 карти сувоїв. Отримайте всі 3 тайли мети.

Порада. Щоб відстежувати, скільки карт сувоїв залишилося в грі, можете складати стосом скинуті вами карти сувоїв горілиць. Усього в грі 7 карт сувоїв.



Квітуча весна

3



Підготування

Використовуйте тільки ті тайли мети, що зазначені вище.

Додаткові правила

Щоразу, коли виконаєте дію культивуваці, ви повинні розмістити у своєму бонсаї гекс квітки. Для виконання цієї дії необхідно, щоб у вашому запасі був гекс квітки, інакше дія буде недоступна. Це правило не поширюється на карти помічників.

Мета

Здобудьте щонайменше 130 балів. Отримайте всі 3 тайли мети.



Спекотне літо

4



Підготування

Використовуйте тільки ті тайли мети, що зазначені вище.

Додаткові правила

Наприкінці гри вилучіть зі свого бонсаю всі гекси фруктів, що не прилягають до гекса квітки. Також вилучіть усі гекси квіток, що не прилягають до гекса фрукта. Тобто у вашому бонсаї залишаються тільки квітки й фрукти, що прилягають одне до одного.

Мета

Здобудьте щонайменше 130 балів. Отримайте всі 3 тайли мети.



Виклик імператора

5



Підготування

Використовуйте всі тайли мети середнього рівня складності. Візьміть ще один тайл горщика і покладіть його перед собою (залиште місце між двома горщиками для бонсаю). Розмістіть карту-пам'ятку внизу одного з горщиків (це буде **активний бонсай**).

Додаткові правила

Виконуючи дію культивуваці, ви можете додавати гекси тільки до активного бонсаю. Отримані тайли мети стосуються тільки активного бонсаю (розмістіть отриманий тайл мети біля активного бонсаю як нагадування). Наприкінці дії культивуваці перемістіть карту-пам'ятку до іншого бонсаю. Тепер цей бонсай стає активним. Ви повинні завжди переміщувати карту-пам'ятку наприкінці дії культивуваці. Якщо ви взяли карту помічника, додайте гекси до активного бонсаю, але не переміщуйте карту-пам'ятку.

Щоб отримати тайл мети, врахуйте гекси лише активного бонсаю.

Наприкінці гри ви здобуваєте бали за гекси обох бонсаїв та карти сувоїв.

Мета

Здобудьте щонайменше 140 балів. Отримайте всі 5 тайлів мети: три – з одного бонсаю, і 2 – з іншого. Неважливо, в якій послідовності ви отримуєте тайли мети.



Походження бонсай

Термін «бонсай» походить від двох ієрогліфів кандзі: 盆 «бон» (горщик) і 栽 «сай» (садити). Бонсаї – це живі витвори мистецтва, що постійно набувають змін. Навіть у зменшених пропорціях ці рослини передають усю міць і спокій великого дерева в дикій природі.

Мистецтво бонсай виникло в Китаї понад 2000 років тому, на початку VI ст., і поширилося в Японії з упровадженням принципів дзен у процес вирощування та догляду за рослинами.

Приблизно у XVIII ст. мистецтво бонсай стало дуже популярним серед усіх соціальних класів Японії, а сьогодні завдяки глобалізації та появі інтернету вирощування бонсаїв цінується і практикується в усьому світі.

Бонсай – це шедевр, який ніколи не сягає свого завершення. Рослина продовжує рости і змінюватися з тією ж сезонністю, що і в природі, але під контролем фахівця, який скеровує ріст дерева природним шляхом. Зазвичай бонсаї передаються з покоління в покоління, і в сучасному світі існують бонсаї, яким вже кілька століть. Фундаментальним аспектом бонсай є те, що ці дерева викликають потужне відчуття сили, зрілості та, щонайважливіше, глибокого миру й спокою як у любителів, так і у фахівців та новачків.

Догляд за бонсаєм

Бонсаї – це повноцінні дерева, які всупереч деяким уявленням ростуть крихітними не через те, що є генетично відібраними і модифікованими, та не через недостатній полив або підживлення.

За бонсаєм ретельно доглядають протягом усього його життєвого циклу, підтримують ідеальний баланс між верхівкою та корінням за допомогою обрізування, підживлення та інших методів, що використовуються для захисту та лікування захворювань рослин. Бонсаї зберігають свої зменшені розміри, власне кажучи, вони уповільнюють свій ріст, щоб підтримувати ідеальне співвідношення між листям і корінням. Це можливо завдяки тому, що їх висаджують у горщики і вони не конкурують з іншими рослинами.

Хоча ці практики можуть здаватися інвазивними для рослини, вони ототожнюються з обрізанням саду чи доглядом за собакою. Саме загальний стан здоров'я дерева визначає його процвітання. Більше того, такі заходи, як обрізання листя й коренів, пересадка і під'язка, підтримують форму рослини, покращують процес фотосинтезу й перегруповують кореневу систему в більш придатний для неї простір, оновлюючи у такий спосіб поживні речовини ґрунту і покращуючи довгострокове здоров'я дерева.

Якщо за бонсаєм ретельно доглядати під час його росту, то тривалість життя рослини може бути збільшена до сотень років. Основне правило фахівців із бонсай: *«Не робіть з рослиною все, що ви хочете, а тільки те, що найкраще для її здоров'я. Ви не власник, а доглядач».*

Основні стилі бонсай

Працюючи над бонсаєм, фахівець повинен мати загальну мету, до якої він буде прагнути, стежачи за формуванням і ростом рослини. Ця мета – проєкт, який зосереджений на висвітленні природи. Майстер повинен бути уважним і дотримуватися, наприклад, орієнтації стовбура, напрямку розгалуження, форми крони і будь-яких інших елементів, властивих деревним видам у природі. Тому першим і головним джерелом навчання для фахівця є спостереження за самою природою. Нижче наведено перелік деяких найвідоміших стилів бонсай. Хоча деякі бонсаї можуть поєднувати в собі кілька стилів, найкращою практикою є розрізняти їх за домінантними характеристиками.



Чоккан, або «**формальний прямий стиль**», часто зустрічається в природі, особливо, коли рослина отримує багато світла і не конкурує з сусідніми деревами. У цього дерева чітко простежується звуження прямого стовбура, коли він сягає максимальної товщини біля коріння і поступово звужується до верхівки. Бонсай починає розгалужуватися на $\frac{1}{4}$ загальної висоти стовбура, а крону утворює одна гілка.



Мойоджі, або «**неформальний прямий стиль**», часто зустрічається як у природі, так і в мистецтві бонсай. Стовбур росте вгору, злегка вигинаючись, і на кожному вигині він розгалужується. У цього дерева чітко простежується звуження прямого стовбура, тобто знизу він набагато товщий, ніж зверху.



Стиль **буджінджі**, або «**літературний**», зазвичай зустрічається в природі, це один із найскладніших стилів, оскільки його важко відтворити в мистецтві бонсай. Стовбур дерева часто викривлений і росте вгору, гілки відсутні або їх мінімум, оскільки сонячне світло потрапляє лише на верхівку. Ці дерева здебільшого висаджують у невеликі круглі горщики.



Стиль **кенгай**, або «**каскадний**», виник завдяки деревам, які в дикій природі ростуть на скелях і схиляються донизу внаслідок різних факторів, як-от снігопади або обвали. У мистецтві бонсай може виникнути проблема з підтриманням росту дерева вниз, оскільки природно, що стовбур росте вгору. Такі бонсаї часто висаджують у високі горщики, бо верхівка дерева опускається нижче дна горщика. Гілки ростуть горизонтально в обох напрямках, щоб підтримувати баланс бонсаю.



Стиль **хан-кен'гай**, або «напівкаскадний», виник завдяки деревам, що ростуть на скелях, берегах річок та озер. Він відрізняється від стилю кен'гай тим, що стовбур дерева ніколи не опускається нижче дна горщика. Як правило, крона росте вище краю горщика, а розгалуження починається нижче його краю.



Стиль **хокідачі**, або «мітлоподібний», застосовують до листяних дерев із довгим тонким гіллям. Стовбур прямий і не сягає верхівки дерева. Натомість він розгалужується в усіх напрямках приблизно на 1/3 висоти дерева. Гілля й листя утворюють кулясту крону, від якої перехоплює подих навіть узимку, коли опадає листя.



Стиль **шякан**, або «нахилений», нагадує чоккан, за винятком того, що рослина зростає з ґрунту під кутом. Зазвичай перша гілка росте в протилежному напрямку від стовбура, щоб збалансувати дерево. Здебільшого ця гілка виростає на 1/3 загальної висоти рослини.



Стиль **кабудачі**, або «множинний», характеризується наявністю багатьох рослин одного виду (зазвичай непарна кількість), що ростуть в одному горщику для бонсаю. Він поширений у природі та не так часто зустрічається в мистецтві бонсай. Цей стиль намагається відтворити повалений стовбур, від якого ростуть гілки, що стають стовбурами нових рослин. Тому важливо, щоб кожен стовбур виростав із однієї основи. Також необхідно підтримувати трикутну форму як у загальній групі, так і в кожній окремої рослини.

Автори гри: Rosaria Battiato, Massimo Borzi, Martino Chiacchiera
Художник: Davood Moghaddami
Розробка: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi
Художнє оформлення: Matteo Brustenghi
Графічний дизайн: Lisa Bernacchia, Matteo Brustenghi, Daniele Solfrini

Автори висловлюють подяку: Sofia Battiato, Matteo Cianchetti, Circolo Quintet, Marco Cristaldi, Stefano Fedriga, Guido "Fox" Marzucchi, La Fustella Rotante, Vinia Mattioli, Francesco Moca, Michele Piccolini, Sergio Roscini, Diletta Salafia та всім тестувальникам гри. Особлива подяка Paolo Mori за його гру «Augustus», що стала натхненням для створення тайлів мети у «Бонсай».



DV Games висловлюють подяку Matteo Dal Lago та UBI (італійській профспілці спеціалістів бонсай) за їхній цималий внесок в аналіз та перевірку достовірності інформації, що дало нам змогу створити покращену та довершену гру.



Українська локалізація: TOB «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Артем Деменко
Редакторка: Аліна Керимова
Головна редакторка: Оксана Кваасняк
Апробація перекладу: В. Захаров, М. Кучеров

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© TOB «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0



Ми мінімізували можливий негативний вплив цієї гри на навколишнє середовище. Спільно з організацією «Trees for the Future» ми висаджуємо нові дерева, щоб відновити сільськогосподарські землі в Африці, на південь від Сахари. Купуючи «Бонсай», ви робите внесок у нашу справу.



Copyright © MMXXII daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - Italy
Усі права застережено. www.dvgames.com

ТИПИ КАРТ



Карти вирощування

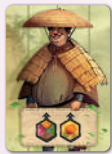
Карти вирощування **лежать перед вами упродовж усієї гри**. Виконуючи дію культивування, ви можете викласти гекси, зображені на картах вирощування і тайлі сейші. Якщо у вас є кілька однакових карт, ви враховуєте символи кожної з них окремо. Ви можете викладати гекси в будь-якій послідовності, а також відмовитися викладати доступний гекс.



Карти знарядь

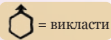
Карти знарядь **лежать перед вами упродовж усієї гри**. Кожна копія карти цього типу дозволяє зберігати 2 додаткові гекси в особистому запасі.

Приклад. Якщо у вас є 2 карти цього типу, ви можете зберігати в особистому запасі 4 гекси на додачу до 5 гексів, які дозволяє зберігати тайл сейші (загалом 9 гексів).



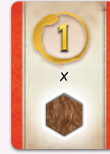
Карти помічників

Ви **активуєте** карту помічника **один раз**, коли берете її. Потім ви тримаєте цю карту **долілиць в стосі** біля свого тайла сейші. Розмістіть у своєму бонсаї 1 будь-який гекс та/або 1 гекс вказаного типу (з **особистого запасу**). Ви можете розміщувати гекси, які отримали одночасно з цією картою.



Карти майстрів

Ви **активуєте** карту майстра **один раз**, коли берете її. Потім ви тримаєте цю карту **долілиць в стосі** біля свого тайла сейші. Візьміть із загального запасу вказані на карті гекси. Ви берете їх **додатково** до гексів, які ви зазвичай отримуєте за символи на ігровому планшеті під взятою картою. Не забувайте перевіряти ліміт особистого запасу наприкінці ходу.



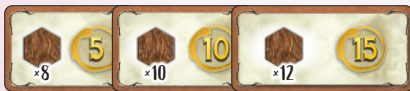
Карти сувоїв

Карти сувоїв тримають **долілиць в стосі** біля свого тайла сейші. Наприкінці гри кожна карта сувою, залежно від вказаних на ній символів, дає змогу здобути бали:

- 1 x 1 бал за кожен гекс стовбура у вашому бонсаї (включно з початковим пуп'янком)
- 1 x 1 бал за кожен гекс крони у вашому бонсаї
- 2 x 2 бали за кожен гекс квітки у вашому бонсаї
- 2 x 2 бали за кожен гекс фрукта у вашому бонсаї
- 2 x 2 бали за кожен вашу карту вирощування
- 2 x 2 бали за кожен вашу карту помічника
- 2 x 2 бали за кожен вашу карту майстра

ТАЙЛИ МЕТИ

Мета стилю буджінджі



У вашому бонсаї є **8/10/12** гексів стовбура, включно з початковим пуп'янком.

Мета стилю чоккан



У вашому бонсаї є **3/4/5** гексів фруктів.

Мета стилю мойоджі



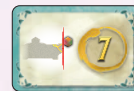
У вашому бонсаї є **5/7/9** гексів крони, що прилягають один до одного.

Мета стилю шьякан



У вашому бонсаї є **3/4/5** гексів квіток, що виступають за межі горщика з **одного боку** (неважливо, зліва чи справа).

Мета стилю кенгай



У вашому бонсаї є гекс, що **виступає** за межі найвіддаленішого боку горщика (бік із золотою тріщиною).



У вашому бонсаї є гекси, що **виступають з обох боків** горщика



У вашому бонсаї є гекс, що **виступає** за межі **одного боку**, і гекс, що виступає за межі **нижньої частини горщика по інший бік** (неважливо, які боки вибере гравець).

- а** та **б** виступають за межі одного боку горщика;
- в** виступає за межі іншого боку горщика;
- г** та **а** виступають за межі нижньої частини горщика;
- е** – це золота тріщина.

