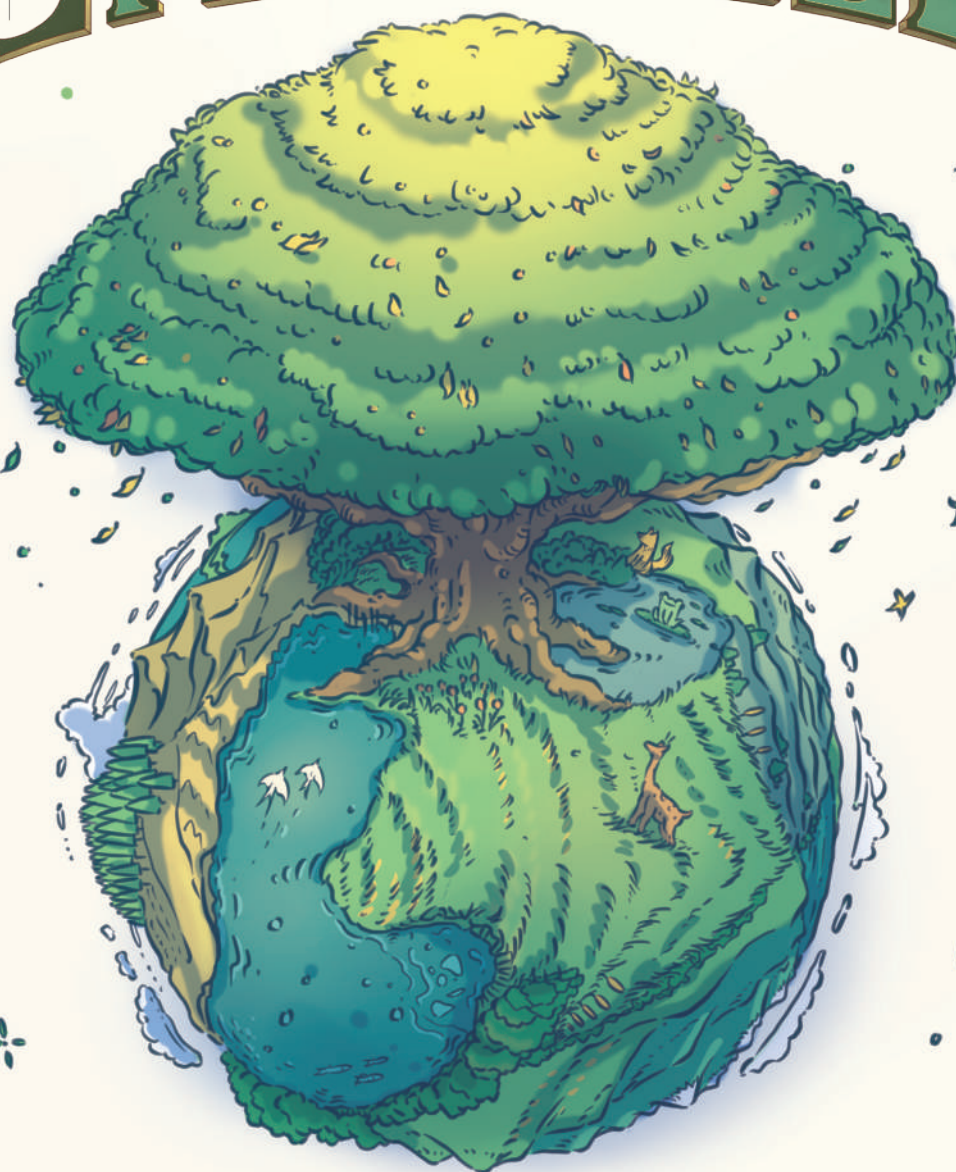


EVERGREEN



ЗЕЛЁНЫЙ МИР

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Ваша цель в игре «Зелёный мир» – озеленить свою планету, насколько это возможно. В каждом раунде вы выбираете **карту биома** из общего ряда, чтобы определить, где на планете вы посадите **саженцы** или вырастите из них **деревья**.

Выбранная карта также обладает **особой силой**, которая даёт больше возможностей для посадки деревьев или других улучшений на планете. **Невыбранные карты** также очень важны: они определяют **уровень плодородия** каждого биома при итоговом подсчёте очков, тем самым влияя на выбор мест для посадки **самых больших деревьев**.

Не забывайте о положении солнца и не давайте своим деревьям **затенять друг друга**. Свет жизненно необходим растениям, а кроме того приносит много победных очков! **Самый большой лес** на планете тоже принесёт вам победные очки, поэтому старайтесь сажать растения как можно ближе друг к другу.

Игра завершается в конце последнего сезона. Побеждает игрок с **самой пышной растительностью на планете!**

СОСТАВ ИГРЫ



45 саженцев

55 маленьких деревьев

60 больших деревьев

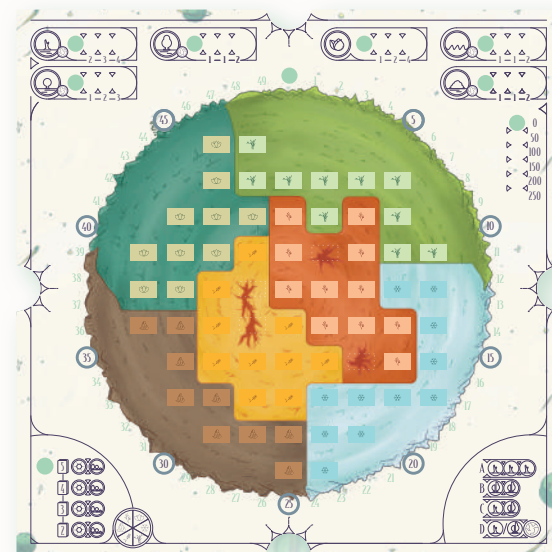
20 кустов

20 озёр

4 солнца

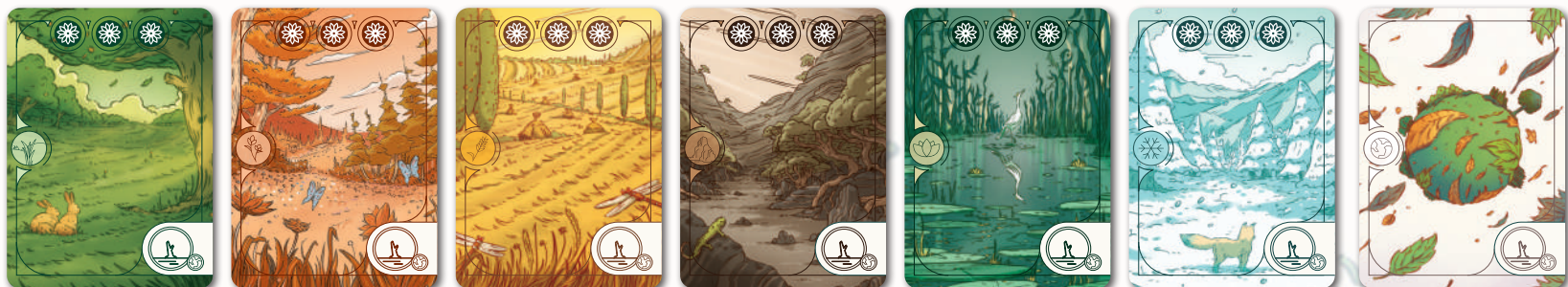
36 маркеров

Фишка первого игрока



4 планшета планет

42 карты биомов (по 6 каждого вида)



Биом лугов

Биом цветов

Биом полей

Биом скал

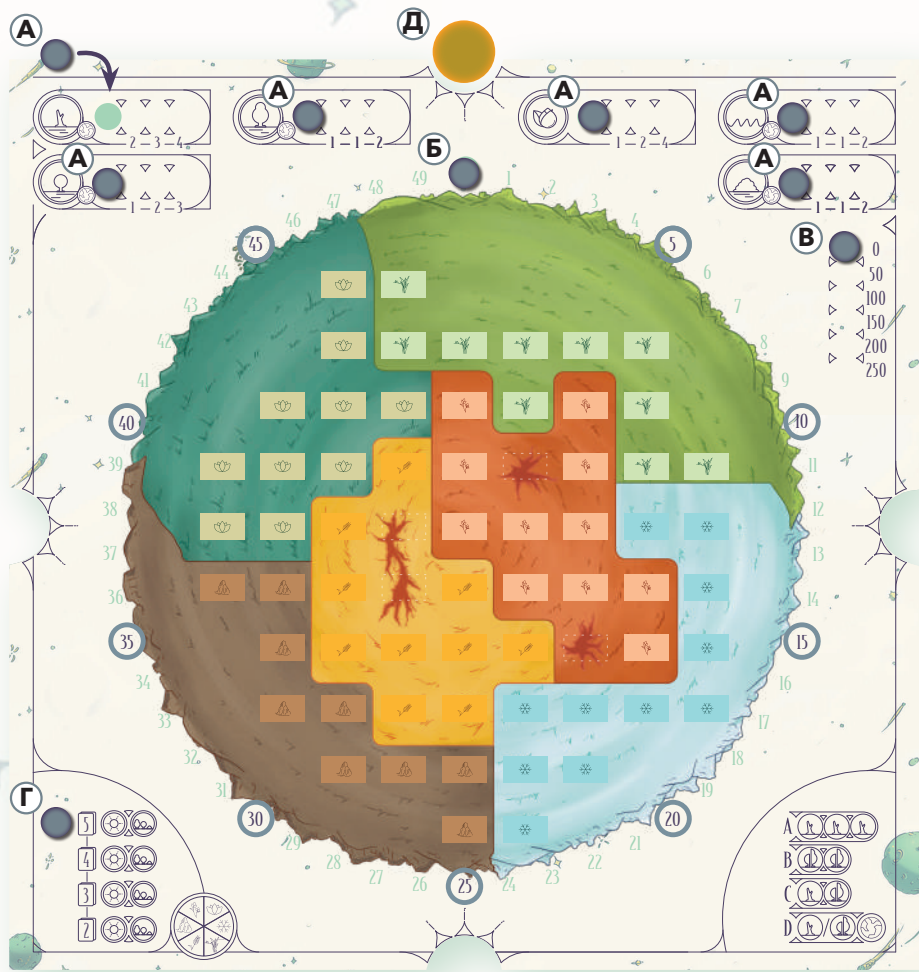
Биом болот

Биом снегов

Дикий биом (джокер)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка планшета планеты

- Раздайте каждому игроку по **планшету планеты**.
- Поставьте по 1 маркеру на зелёные клетки в начале каждой **шкалы силы природы** вверху своего планшета **А**.
- Поставьте 1 маркер в начало **шкалы победных очков (ПО)**, расположенной вокруг планеты **Б**, и ещё 1 маркер в начало **шкалы «50+ ПО»** в правом верхнем углу планшета **В**.
- Поставьте 1 маркер на верхнее деление **шкалы сезонов** в левом нижнем углу планшета **Г**.
- Поместите **фишку солнца** в полукруглую выемку вверху планшета **Д**. Либо можете договориться

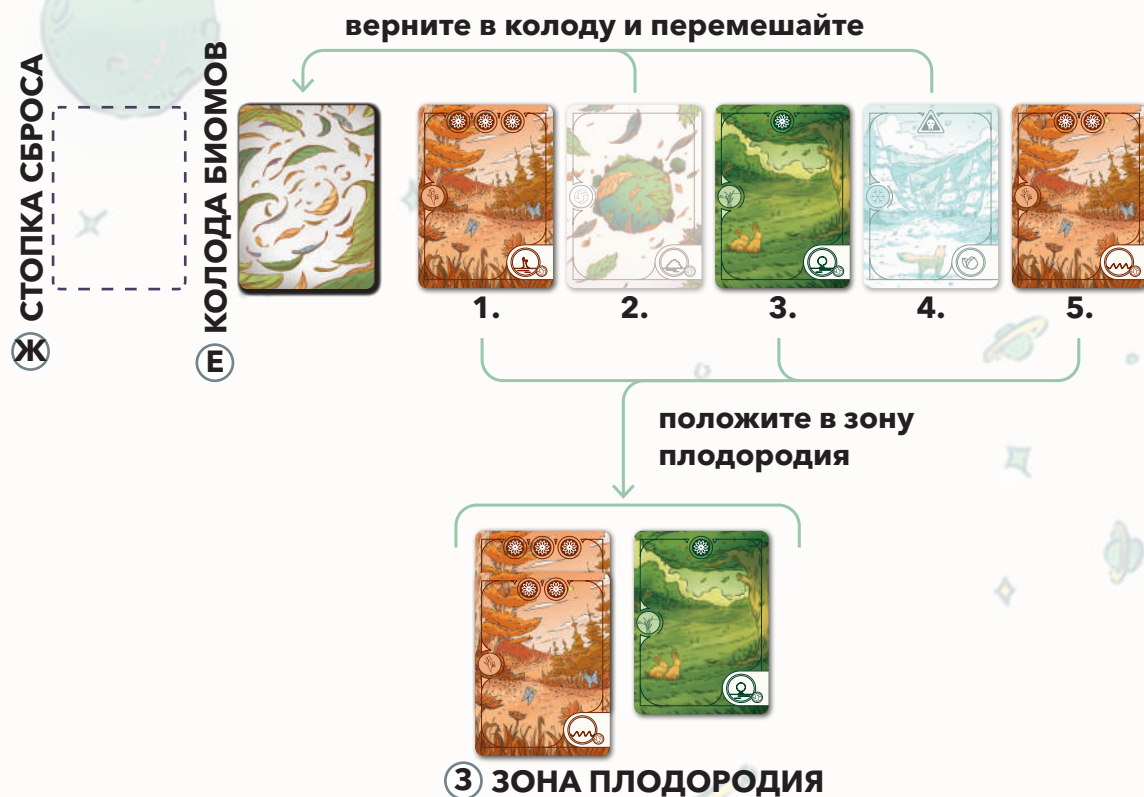
с остальными игроками, что солнце начнёт свой ход из другого положения.

- Выберите первого игрока случайным образом. Он получает **фишку первого игрока**.
- Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый участник получает ПО в зависимости от **порядка хода** согласно таблице справа. Отметьте полученные очки на шкале ПО на планшете.

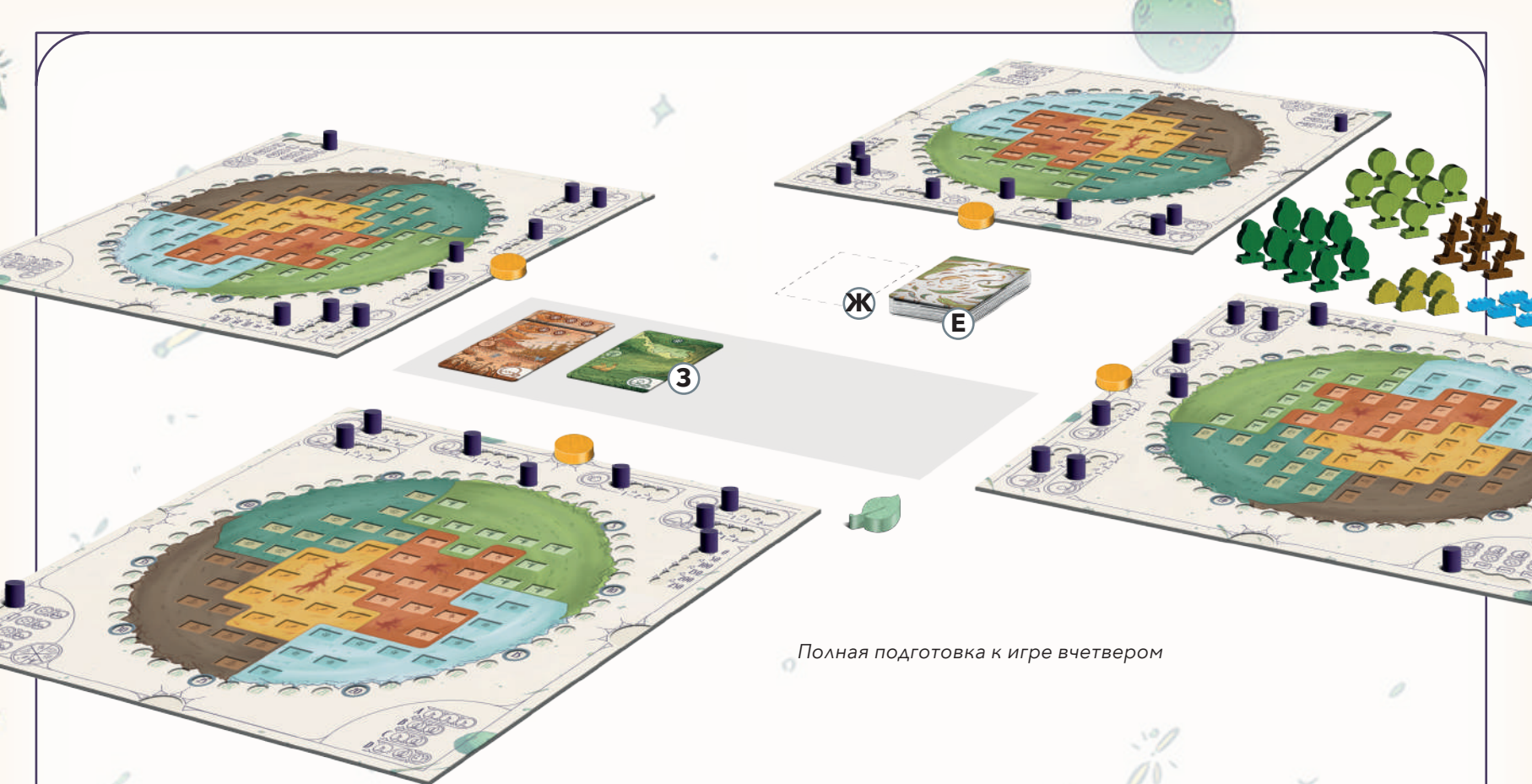
ПОРЯДОК ХОДА	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ
1-й	0
2-й	1
3-й	2
4-й	3

Подготовка игровой зоны

- Положите фишки маленьких и больших деревьев, кустов, саженцев и озёр в **общий запас**.
- Перемешайте **карты биомов** и положите колоду лицевой стороной вниз в пределах досягаемости для всех игроков (Е).
- Оставьте место рядом с колодой биомов для **стопки сброса** (Ж).
- Оставьте место, которое будет видно всем игрокам, для **зоны плодородия** (З). Карты в этой зоне повлияют на итоговый подсчёт очков (см. с. 15).
- Открывайте карты с верха колоды, пока не откроете 5 или более **символов плодородия** (☀).
- Положите карты с символами плодородия (☀) лицевой стороной вверх в зону плодородия (З). Кладите карты в **отдельные стопки** для каждого биома так, чтобы символы плодородия (☀) всегда были видны.
- Все карты без символов плодородия (☀) **замешайте обратно** в колоду биомов.



После открытия 3-й карты в примере выше видны только 4 ☀, поэтому вы продолжаете брать карты. На 4-й карте изображён только символ ⚠, а на 5-й – 2 ☀, поэтому общее количество символов плодородия ☀ теперь равно 6. Вы открыли больше 5 ☀, поэтому не открывайте больше карты. Положите карты 1, 3 и 5 в зону плодородия (З), а карты 2 и 4 верните в колоду биомов и перемешайте.



Полная подготовка к игре вчетвером

ХОД ИГРЫ

Игра «Зелёный мир» длится **4 сезона**, каждый из которых состоит из фиксированного количества раундов:

5 раундов весной, **4 раунда** летом, **3 раунда** осенью и **2 раунда** зимой.

Каждый раунд состоит из **3 фаз**:

1. **Фаза выбора:** выберите **карту биома** из общего ряда, чтобы определить свои биом и силу природы на текущий раунд.
2. **Фаза действий и сил природы:** выполните своё **действие** в текущем раунде. Также вы можете активировать **силу природы**, указанную на вашей карте биома.
3. **Фаза конца раунда:** проверьте, будет ли разыгран следующий раунд либо текущий сезон **подошёл к концу**.

В конце каждого сезона вы подсчитываете ПО за **свет**, который получили ваши деревья, и за **самый большой лес** на вашей планете (см. с. 14), а затем готовитесь к следующему сезону.

Игра завершается в конце последнего сезона.

Подсчитайте ПО за последний сезон, а затем подведите итоги игры, добавив ПО за **плодородие** биомов на вашей планете (см. с. 15).

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков!



СТРУКТУРА РАУНДА

1. Фаза выбора

1.1. Создание общего ряда карт

Возьмите из колоды карты по **количеству игроков +1** и положите их в ряд справа от колоды лицевой стороной вверх. Это **общий ряд карт** текущего раунда.



КОЛОДА ЗАКОНЧИЛАСЬ

Если колода биомов закончилась, **перемешайте все карты в стопке сброса** и сформируйте новую колоду.

ПРИМЕЧАНИЕ: не забирайте карты, лежащие в **зоне плодородия** и **перед игроками**.

При игре втроём в фазе выбора положите в общий ряд 4 карты из колоды биомов.

1.2. Выбор карт

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый участник выбирает по **1 карте** из общего ряда и кладёт перед собой.

Выбрав карту, первый игрок также должен положить **фишку первого игрока** на **крайнюю левую карту** в общем ряду – ту, которая ближе всех к колоде.

Взяв карту, на которой лежит **фишка первого игрока**, вы также забираете себе фишку и становитесь первым игроком в **следующем раунде**. Если к концу фазы выбора карту с фишкой никто не выберет, фишка **возвращается** **первому игроку** текущего раунда.



Вася – первый игрок. Он выбирает карту дикого биома и кладёт фишку первого игрока на карту биома снегов, крайнюю левую из оставшихся в общем ряду.

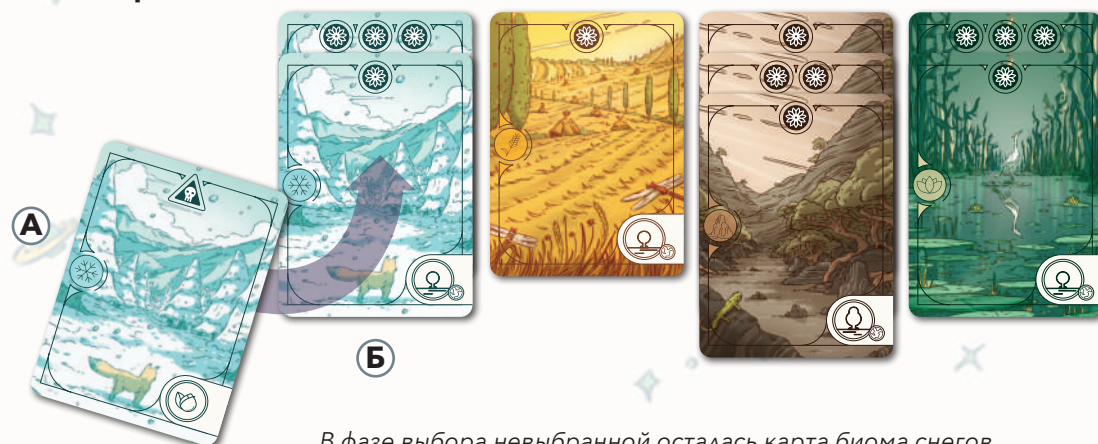
1.3. Конец фазы выбора

Когда каждый игрок в текущем раунде возьмёт по карте биома, в общем ряду останется ровно **1 невыбранная карта**. В зависимости от символа, указанного в верхней части этой карты, выполните одно из следующих действий:

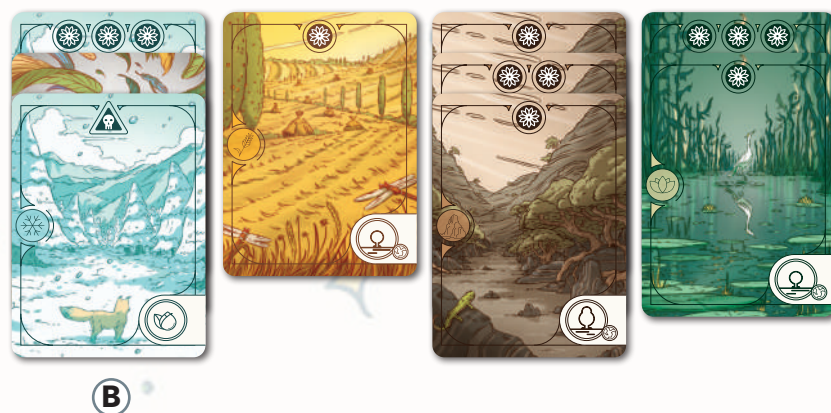
ПЛОДОРОДИЕ : положите карту в **зону плодородия**. Не забывайте класть карты в отдельные стопки **согласно биомам**, убедившись, что все символы плодородия  на каждой карте **всегда видны**. Сумма всех символов плодородия  в стопке определяет уровень плодородия этого биома в **конце игры** (см. с. 15).

ЗАСУШЛИВОСТЬ : переверните лицевой стороной вниз **верхнюю карту** в стопке **соответствующего биома** в зоне плодородия и положите **поверх неё** карту засушливости. Перевернутые лицевой стороной вниз карты более не учитываются при определении уровня плодородия биома. Если в стопке биома нет карт, положите **карту засушливости** в зону плодородия; это не вызывает **никаких эффектов**.

БЕЗ СИМВОЛА: положите карту в **стопку сброса**.



В фазе выбора невыбранной осталась карта биома снегов с символом засушливости  **A**. Переверните верхнюю карту в стопке биома снегов в зоне плодородия **Б** и положите поверх этой карты карту засушливости  **В**.



2. Фаза действий и сил природы

В этой фазе все игроки **одновременно** выполняют своё **действие** раунда и по желанию активируют свою **силу природы**. Карта, взятая вами в фазе выбора, определяет биом, в котором вы **должны** выполнить действие, и силу природы, которую вы **можете** активировать.

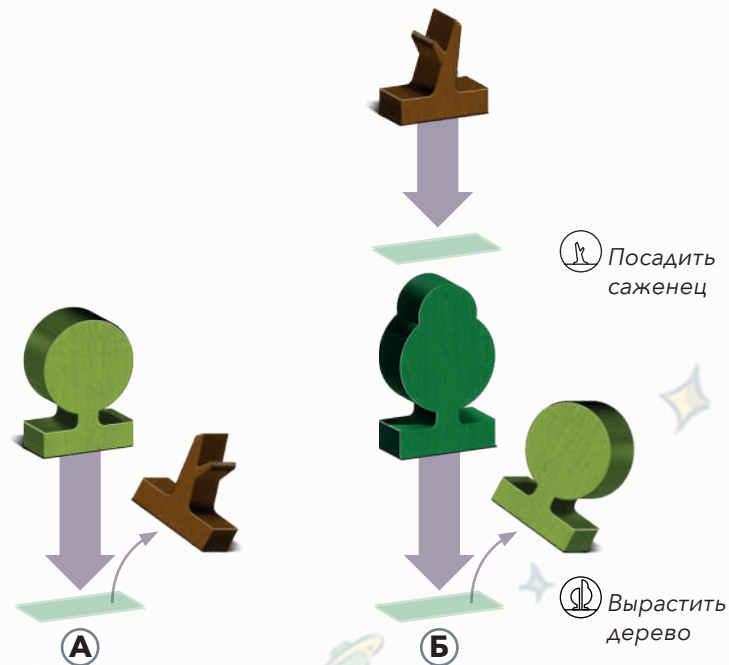
2.1. Выполнение действия

В каждом раунде вы должны выполнить **1 действие** на выбор. Разыграйте его в **биоме**, изображённом на карте, которую вы взяли в фазе выбора.

Вам доступны **4 возможных действия**, каждое из которых является комбинацией **2 указанных далее эффектов**:

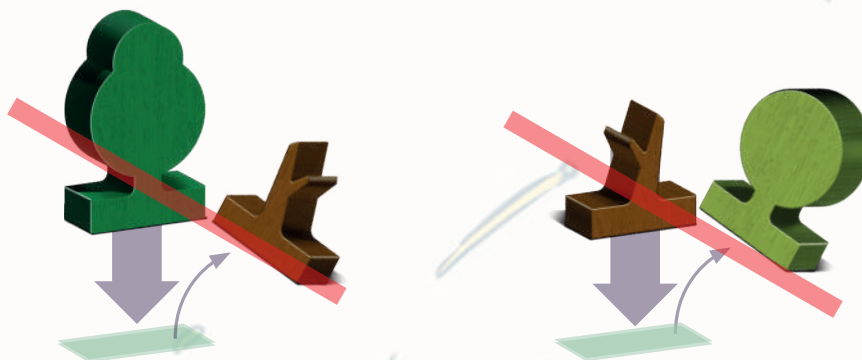
🌱 **Посадить саженец**: возьмите фишку **саженца** из общего запаса и поместите на **пустую клетку** своего планшета.

🌳 **Вырастить дерево**: замените фишку **саженца** на своём планшете фишкой **маленького дерева** из общего запаса **А** ИЛИ фишку **маленького дерева** на своём планшете фишкой **большого дерева** из общего запаса **Б**.



ВАЖНО!

Нельзя сразу вырастить большое дерево из саженца или заменить любое дерево саженцем.



Вам доступны следующие действия:

А (👤👤👤): посадите **не более 3 саженцев**.

В (👤👤): вырастите **не более 2 деревьев на разных клетках** своего планшета (так, у вас не получится вырастить маленькое дерево из саженца, а затем немедленно вырастить из него большое дерево).

С (👤👤): посадите **не более 1 саженца** И **вырастите не более 1 дерева на разных клетках** своего планшета (так, у вас не получится посадить саженец, а затем немедленно вырастить из него маленькое дерево).

Д (👤)/ (👤👤) (👤): посадите **1 саженец** ИЛИ вырастите **1 дерево на любой клетке** своего планшета. При этом **игнорируйте ограничение биома** на карте, взятой вами в фазе выбора.

См. напоминание о доступных действиях в **правом нижнем углу** своего планшета.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ДЕРЕВЬЯ

Запас саженцев, маленьких и больших деревьев считается **бесконечным**. В маловероятном случае, если в запасе закончились эти фишки, замените их **чем угодно**.



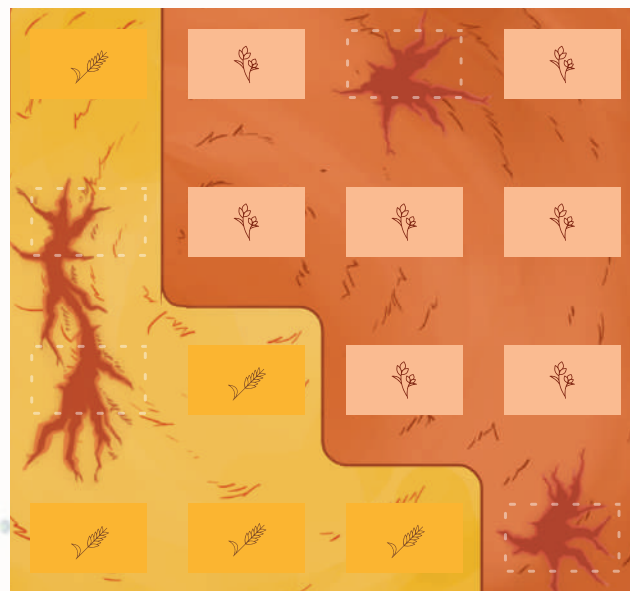
ВАЖНО!



Если вы выбрали карту дикого биома, вы можете применить каждый отдельный эффект своего действия на любой клетке своей планеты (даже в разных биомах).

РАСЩЕЛИНЫ

На вашей планете есть 4 **клетки расщелин**, обозначенные пунктирными линиями. На этих клетках **нельзя размещать фишки**. Расщелины считаются обычными клетками только во время подсчёта **ПО** **полученный свет** при определении длины тени (см. с. 13).



2.2. Активация силы природы

В **правом нижнем углу** каждой карты биома указана особая сила природы. Силы природы позволяют в течение раунда **дополнительно** применить **1 или несколько эффектов на любых клетках вашей планеты независимо** от биома, изображённого на вашей карте.

Каждой силе природы соответствует одна из **6 шкал**, расположенных в верхней части вашего планшета. Текущий уровень каждой силы природы обозначен **маркером** на делении шкалы (в начале игры уровень всех сил природы равен 0).

Вы можете активировать свою силу природы **в любой момент** в течение раунда (до или после выполнения действия). Для этого вы **должны выполнить** следующие 2 шага **по порядку**:

1. **Увеличьте силу природы:** переместите маркер на 1 деление **вправо** по шкале силы природы, символ которой указан на вашей карте биома. Если маркер уже находится на **последнем делении, пропустите этот шаг**.
2. **Примените эффекты силы природы:** активируйте силу **1 или несколько раз**, но не более, чем указано на делении, на котором находится маркер **после увеличения силы природы**.

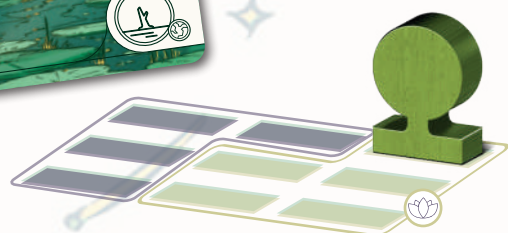
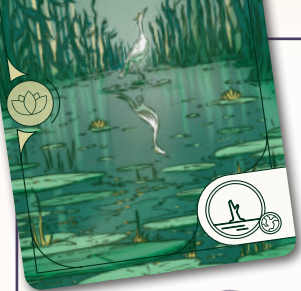


Силы природы позволяют применить **6 возможных эффектов**:

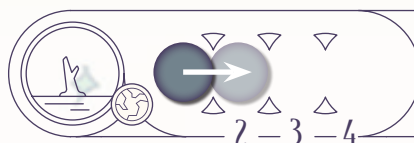
-  **Посадить саженец:** поместите **1 фишку саженца** из общего запаса на **пустую клетку** своего планшета.
-  **Вырастить маленькое дерево:** замените **1 фишку саженца** на своём планшете **фишкой маленького дерева** из общего запаса.
-  **Вырастить большое дерево:** замените **1 фишку маленького дерева** на своём планшете **фишкой большого дерева** из общего запаса.
-  **Посадить куст:** поместите **1 фишку куста** из общего запаса на **пустую клетку** своего планшета. *Кусты не получают свет, но считаются деревьями при подсчёте ПО за самый большой лес на планете (см. с. 14).*
-  **Разместить озеро:** поместите **1 фишку озера** из общего запаса на **пустую клетку** своего планшета. Немедленно **вырастите по 1 дереву не более чем на 2 разных клетках, примыкающих по горизонтали или вертикали к озеру**.
-  **Пустить почки:** немедленно получите столько **ПО**, сколько указано на делении под **маркером** на шкале.

НАПОМИНАНИЕ

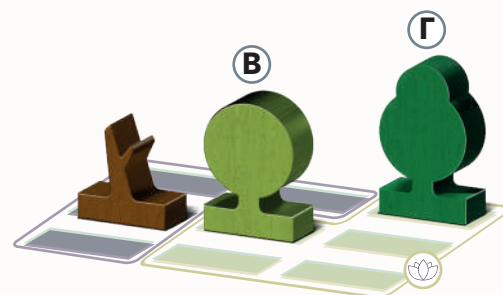
- **Каждый отдельный эффект** вашей силы природы можно применить на **любой клетке** планеты, даже в **разных биомах**.
- Вы должны применить **все эффекты** силы природы либо до, либо после выполнения действия. **Вы не можете прервать действие**.
- Эффект **силы природы** можно применить на той же клетке, на которой вы **только что** выполнили своё **действие** в текущем раунде, и наоборот.



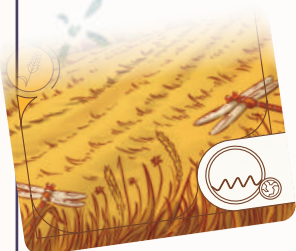
Даша должна выполнить действие в текущем раунде. Она может выполнить действие и активировать силу природы согласно выбранной карте (биом болот, сила посадки саженца).



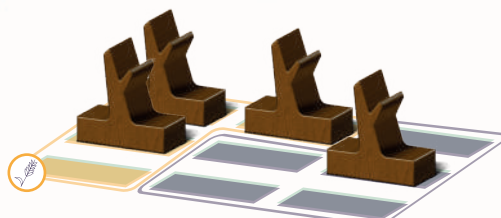
Даша решает начать с силы природы. Она увеличивает силу посадки саженца и теперь может посадить сразу 2 саженца на любых клетках планеты. Она выбирает клетки **А** и **Б**.



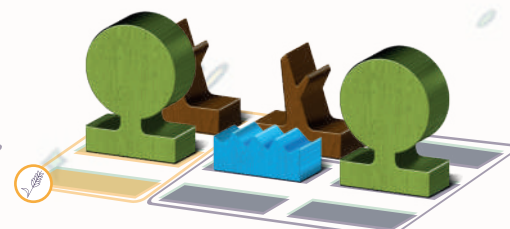
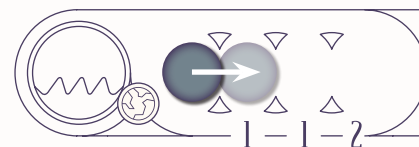
Затем Даша выполняет действие в биоме болот согласно своей карте биомов. Она выполняет действие **В** и **Г**, вырвав маленькое дерево из саженца **В** и большое дерево из маленького **Г**.



Олег выбирает карту биомов полей с силой размещения озера.



Он решает сначала выполнить действие и сажает 3 саженца в биоме полей. Затем он активирует свою силу природы.



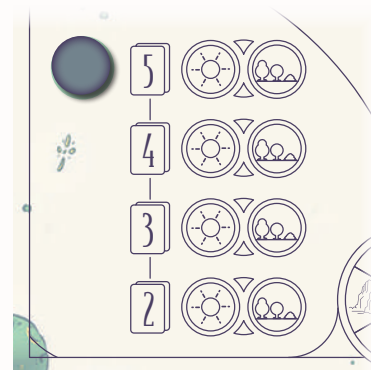
Олег увеличивает силу размещения озера и теперь может разместить озеро на своей планете. Озеро позволяет вырастить 2 дерева на соседних с ним клетках, даже если они относятся к разным биомам, поэтому из 2 саженцев на клетках слева и справа от озера вырастают 2 маленьких дерева.

3. Фаза конца раунда

После того как все игроки выполняют свои действия, **раунд завершается**.

Посчитайте карты биомов, лежащие перед вами: ту, которую вы взяли в этом раунде, и те, которые вы взяли в предыдущих раундах текущего сезона.

Если их количество **равно** максимальному количеству раундов текущего сезона (см. **левый нижний угол** планшета), **сезон завершается**: перейдите к концу сезона (см. с. 12). Если нет, начните новый раунд текущего сезона.



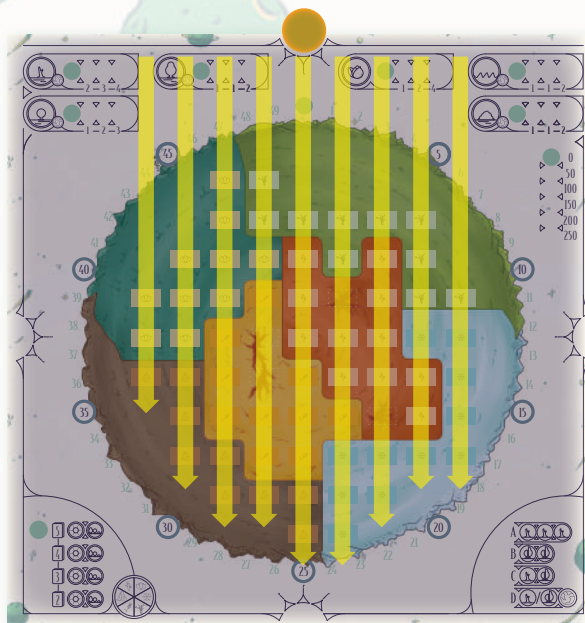
КОНЕЦ СЕЗОНА

Конец сезона состоит из следующих этапов:

- 1) **получение света**,
- 2) **самый большой лес**,
- 3) **смена сезона**.

1. Получение света

Положение **фишки солнца** на вашем планшете определяет сторону, с которой падает **свет**. Каждое дерево отбрасывает **тень** по прямой в направлении от солнца. *Деревья отбрасывают тень, даже находясь в тени других деревьев.*



Каждое дерево, **получившее свет**, приносит ПО. Деревья **не получают свет**, если находятся в тени других деревьев **той же или большей высоты** (так, дерево, на которое падает тень **менее высокого дерева**, всё равно получит свет).

Деревья разной высоты **отбрасывают тени** разной **длины** и приносят разное количество **ПО** на этапе получения света.

ПРИМЕЧАНИЕ: саженцы, кусты и озёра **не получают свет** и **не отбрасывают тень**.

ДЛИНА ТЕНИ

- **Маленькие деревья** отбрасывают тень длиной в **1 клетку**.



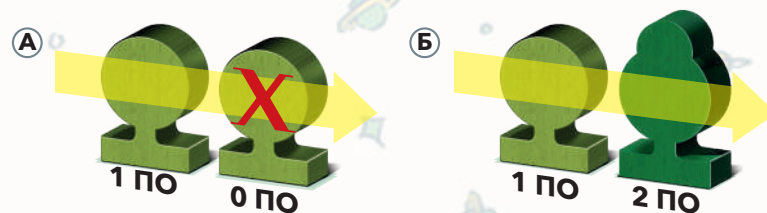
- **Большие деревья** отбрасывают тень длиной в **2 клетки**.



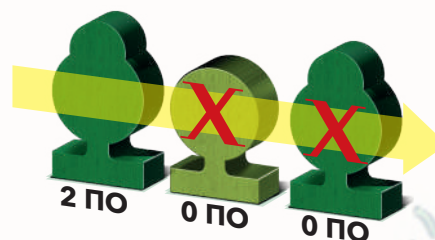
ОЧКИ ЗА ПОЛУЧЕННЫЙ СВЕТ

- **Маленькие деревья** приносят **1 ПО** за полученный свет.
- **Большие деревья** приносят **2 ПО** за полученный свет.

Отметьте **ПО** за полученный свет, **переместив маркер по шкале ПО** на своём планшете.



Маленькое дерево отбрасывает тень прямо по направлению от солнца на 1 соседнюю клетку, затеняя маленькое дерево **А**, но не большое дерево **Б**.

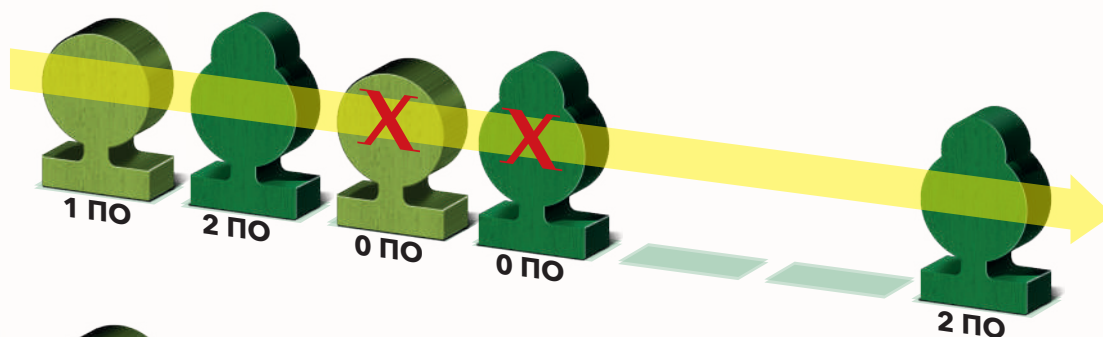


Большое дерево отбрасывает тень прямо по направлению от солнца на 2 соседние клетки, затеняя как маленькое, так и большое дерево на обеих клетках.

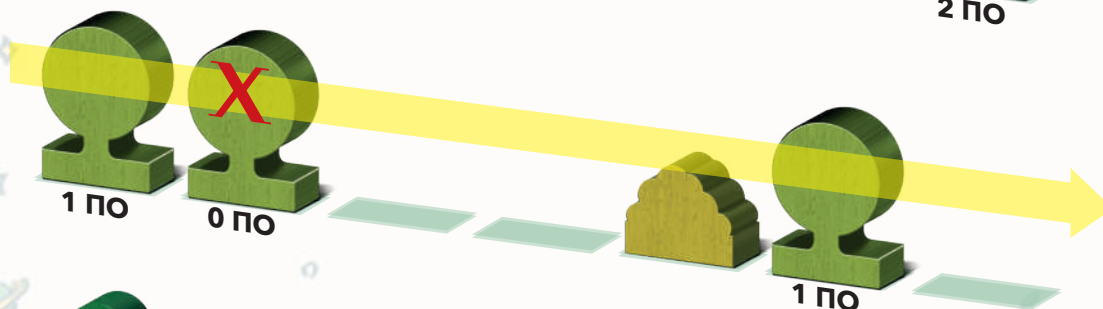
1.1. Пример подсчёта ПО за полученный свет

Рекомендуем считать каждый ряд по отдельности, всегда начиная с ближайших к солнцу клеток.

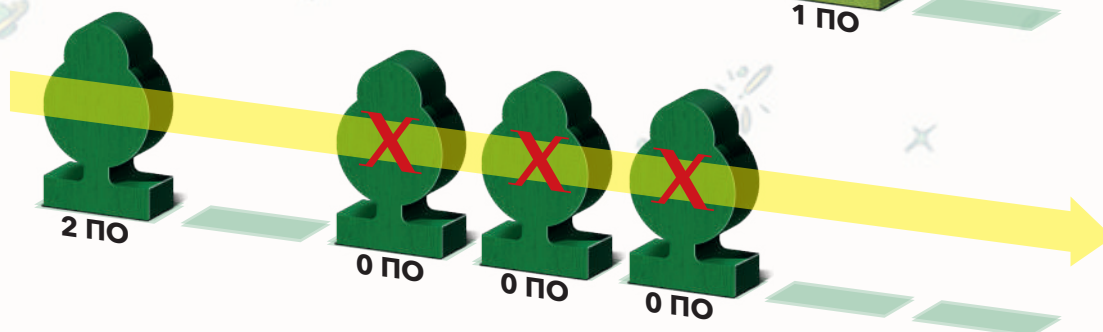
- А** 1-е дерево отбрасывает тень длиной в 1 клетку. Хотя тень и падает на 2-е дерево, оно выше, поэтому получает свет. Это большое дерево отбрасывает тень длиной в 2 клетки, закрывая 3-е и 4-е деревья. Последнее дерево не находится в тени какого-либо дерева, поэтому получает свет.



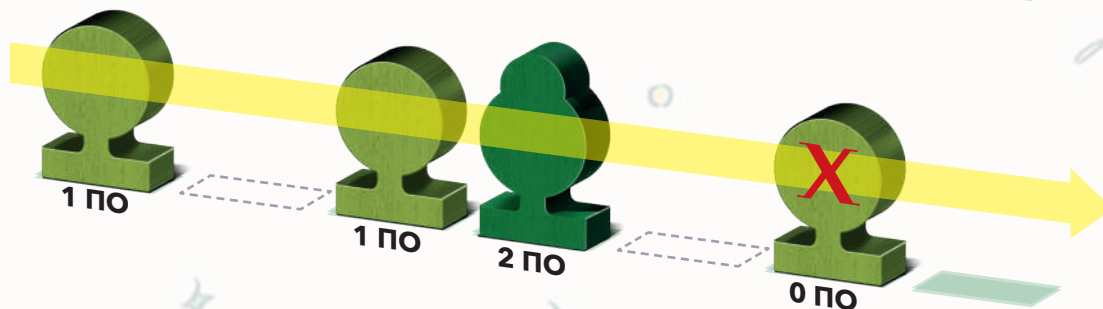
- Б** 2-е дерево затенено 1-м, поскольку они одинаковой высоты. Куст не получает свет и не отбрасывает тень, поэтому 3-е дерево получает свет.



- В** Даже находясь в тени 1-го большого дерева, 2-е большое дерево отбрасывает собственную тень длиной в 2 клетки, затеняя 3-е и 4-е деревья.



- Г** Определяя длину тени, учитывайте клетки расщелин (обозначены пунктиром). 2-е дерево в этом ряду получает свет, а крайнее маленькое дерево справа закрыто тенью большого дерева длиной в 2 клетки.



- Д** Маленькое дерево слева получает свет, потому что озёра не отбрасывают тень. 2-е маленькое дерево также получает свет, потому что саженцы тоже не отбрасывают тень. Другие маленькие деревья затенены деревьями, находящимися непосредственно перед ними в ряду.

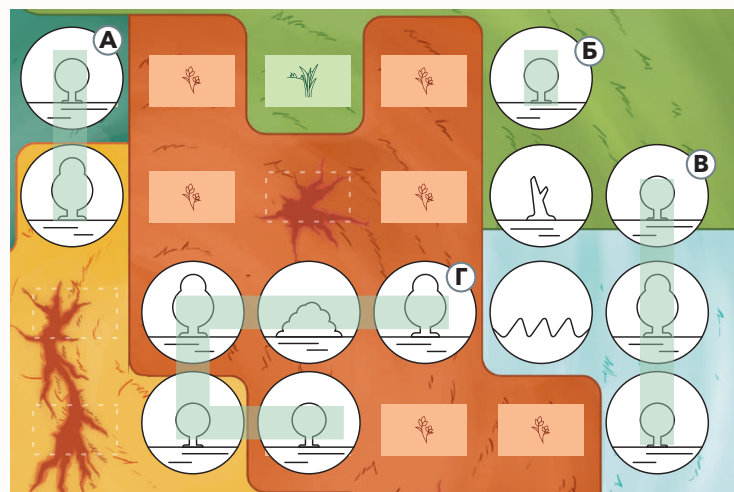


2. Самый большой лес

Каждая группа **маленьких и/или больших деревьев** и **кустов**, примыкающих друг к другу **по горизонтали и/или вертикали**, образует **лес**. Тот лес, в котором растёт больше всего кустов, маленьких и/или больших деревьев, считается **самым большим лесом** на вашей планете.

Вы получаете **1 ПО** за каждый куст, маленькое и/или большое дерево, растущие в **самом большом лесу** на вашей планете. Хотя кусты и не получают свет, они позволяют **объединять разные леса** в один большой лес без необходимости сажать и растить деревья.

Отметьте ПО за самый большой лес, **переместив маркер по шкале ПО** на своём планшете.



На этой планете растут 4 леса. Самым большим является лес **Г**, он состоит из 5 клеток (включая куст). Его легко объединить с лесом **А**, посадив всего 1 куст. Леса **Б** и **В** также можно объединить, вырастив маленькое дерево из саженца, разделяющего их. Затем, чтобы объединить все 4 леса в один большой лес, достаточно посадить лишь 1 дополнительный куст (или дерево).

3. Смена сезона

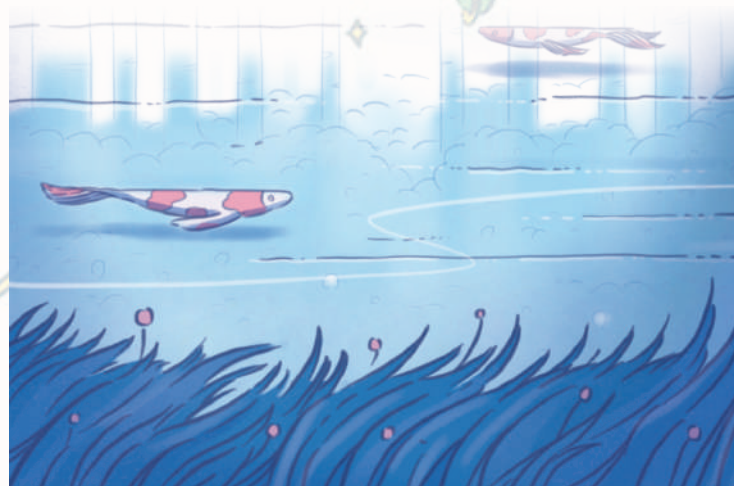
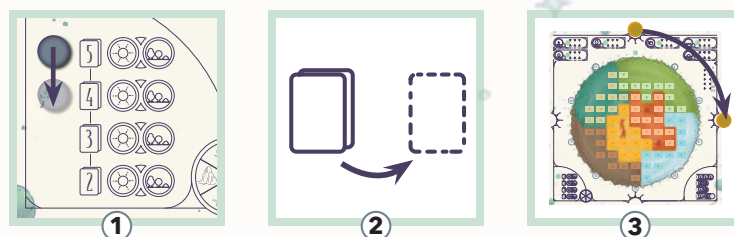
Прежде чем перейти к следующему раунду (и новому сезону), выполните эти шаги:

- 1 Переместите маркер вниз на следующее деление **шкалы сезонов** на своём планшете. Цифра на делении служит напоминанием о **количестве раундов в следующем сезоне**.

ПРИМЕЧАНИЕ: если маркер уже находится на последнем делении шкалы сезонов, **игра завершается**. Пропустите следующие шаги и переходите к концу игры (см. с. 15).

- 2 **Сбросьте все карты биомов**, взятые в фазах выбора завершившегося сезона.
- 3 Переместите **фишку солнца** по часовой стрелке в следующую полукруглую выемку на планшете планеты. В следующем сезоне **свет** будет падать **с той стороны**, поэтому хорошо подготовьтесь к следующему этапу получения света!

Вы готовы начать **новый раунд**.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после окончания 4-го сезона. Пора подвести **итоги**, получив ПО за **биомы**.

Количество ПО, которое приносит **каждый ваш биом**, зависит от его **уровня плодородия** и количества **больших деревьев**, растущих в нём.

Для каждого биома:

1. Подсчитайте **уровень плодородия** биома, сложив видимые символы плодородия  на всех картах соответствующего биома в зоне плодородия.
2. За каждое **большое дерево**, растущее в этом биоме на вашей планете, получите количество ПО, **равное уровню плодородия биома**.

Отметьте ПО за биомы, **переместив маркер по шкале ПО** на своём планшете.

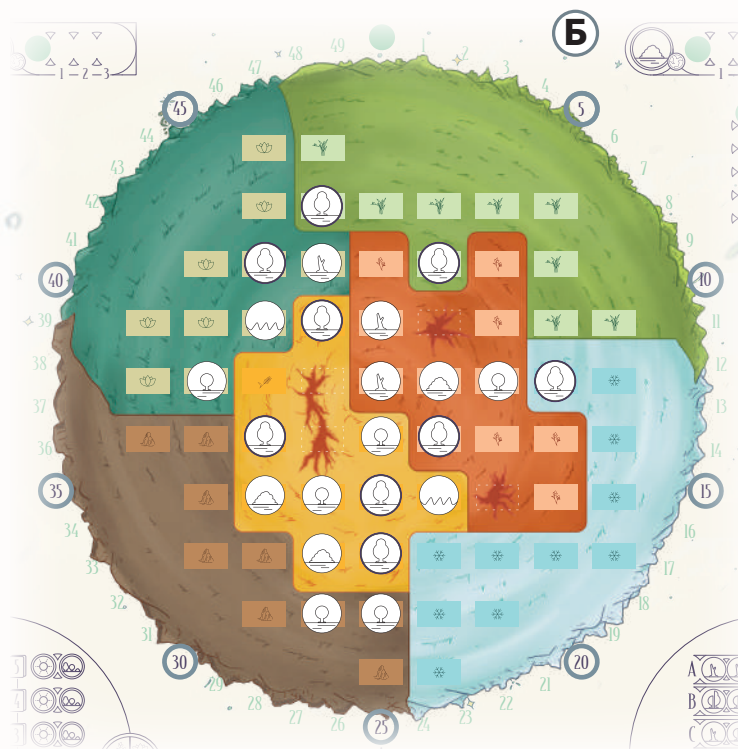
После того как **все игроки** подсчитают **итоговые результаты**, добавив ПО за биомы, победителем становится участник, набравший **больше всех победных очков!**

В случае ничьей победителем становится претендент, который находится **ближе в порядке хода** к первому игроку после последнего раунда.

А



Б



В

 0  x 1  = 0 ПО

 0  x 1  = 0 ПО

 3  x 0  = 0 ПО

 5  x 1  = 5 ПО

 5  x 4  = 20 ПО

 2  x 2  = 4 ПО

Уровень плодородия  на этой планете составляет 0  за биомы снегов и болот, 5  за биомы цветов и полей, 3  за биом скал и 2  за биом лугов **А**.

Учитывая эти значения и благодаря большим деревьям, которые Лилия вырастила на своей планете **Б**, она получает 29 ПО **В**.



РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Режим **одиночной игры** позволяет вам сыграть против соперника-бота, который не озеленяет свою планету, а просто **убирает карты** из общего ряда, чтобы у вас был более интересный выбор даже при отсутствии реальных игроков. Основные правила игры остаются теми же, кроме некоторых изменений в **фазе выбора**.

Порядок хода определяется положением **фишки первого игрока**, как и в обычной игре. В начале фазы выбора откройте **3 карты** и положите их в ряд лицевой стороной вверх справа от колоды. Когда придёт очередь бота выбирать карту из общего ряда, он будет руководствоваться следующими **приоритетами**:

- Если есть **карта дикого биома**, он всегда выберет её.
- Если карт дикого биома нет, он выберет карту биома, на которой изображено **больше всего символов плодородия** .
- Если карт биомов с символами плодородия  нет, он выберет карту с **символом засушливости**  того биома, на картах которого **в зоне плодородия меньше всего символов плодородия** .

Если выбрать можно сразу несколько карт, бот всегда выберет **крайнюю левую** из них.



ПО В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ	СТАТУС
0-120	Брокколи
121-135	Бонсай
136-150	Олива
151-160	Остролист
161-170	Берёза
171-180	Сосна
181-190	Дуб
191-200	Баобаб
200+	Легендарная секвойя

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

БИОМЫ

-  Снега
-  Болота
-  Скалы
-  Цветы
-  Поля
-  Луга
-  Дикий

ДЕЙСТВИЯ

-  Посадить саженец
-  Вырастить дерево
-  На любой клетке планеты

ПЛОДОРОДИЕ

-  Плодородие
-  Засушливость

СЕЗОНЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

-  ПО за свет
-  ПО за лес
-  Количество раундов в сезоне

ЭФФЕКТЫ СИЛ ПРИРОДЫ

-  Посадить саженец
-  Вырастить маленькое дерево
-  Вырастить большое дерево
-  Пустить почки
-  Разместить озеро
-  Посадить куст

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Хьялмар Хах

Художник: Вэньи Гэн

Менеджер проекта: Карола Корти

Разработчики: Карола Корти, Лоренцо Сильва

Арт-директор: Лоренцо Сильва

Графические дизайнеры: Ноа Вассалли, Фабио Френкл

Авторы правил: Карола Корти, Алессандро Пра

Редакторы: Уильям Ниблинг, Алессандро Пра



Если у вас возникли проблемы, пожалуйста, напишите нам:
www.lavkaigr.ru/games/trouble/

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Александре Александровой, Денису Карпенко, Юлии Сметаниковой, Владиславу Пржигоцкому, Светлане Жолобовой, Евгении Акбашевой, Тамаре Чудновской, Анастасии Ефремовой, Елене Даценко, Марии Гольской-Диас, Валерии Кишенько, Марии Голиковой за помощь в подготовке игры к изданию.