



Земля – почва, что поддерживает и защищает нашу прекрасную планету с тем же именем - Земля. В течение миллионов лет эволюции и адаптации на этой уникальной планете возникли Флора и Фауна, превратившись в изумительные формы жизни, создав симбиотические экосистемы и ареалы обитания. Пришло время вам оказаться в этих богатых местах и создать удивительные природные синергии, которые воспроизводят и распространяют существующее на Земле поразительное многообразие и изобилие природных ресурсов.

Создайте самодостаточную систему роста, распространения и обеспечения, в которой каждое неиспользованное вами растение станет удобрением для будущих посадок.

"Земля" представляет собой игру на создание движка открытого мира для 1-5 игроков с простыми правилами, но многими возможностями для создания стратегии.

При помощи огромного количества уникальных карт и комбинаций в каждой игре вы сможете открыть новые синергии и связи – точно так же, как наш огромный и чудесный мир позволяет нам делать это.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры в "Землю" состоит в получении максимально возможного количества победных очков (ПО). Для этого вы будете "сажать" карты, чтобы создать свой собственный остров – табло из 16 карт, размещенных в сетку 4*4 карты.

Игра заканчивается в конце раунда, в котором кто-либо из игроков первым высаживает свою 16-ю карту, завершая тем самым создание своего острова.

Игроки получают очки за ценность своих карт Флоры и Событий, за Саженцы и Приростки, размещенные на своих картах Флоры, за карты у себя в Удобрении и за бонусы карт Экосистемы, Фауны и Местности.

Балансирование между указанными элементами и создание эффективного движка является ключевым для получения максимального количества ПО.



Первый игрок, который заполнит свое табло 4*4 16 картами, активирует конец игры и получает бонус в виде 7 ПО.


По тексту правил серый фон наподобие этого будет обозначать важные детали, которые не должны остаться незамеченными.

Бежевый фон, как этот, будет обозначать советы и опции, которые помогут сделать игру легче для новых игроков.


КОМПОНЕНТЫ

1. Планшет Фауны
2. Планшеты игроков
3. Саженцы
4. Жетоны Почвы
5. Стволы (приростки)
6. Кроны (приростки)
7. Карты Фауны
8. Карты Земли (Флора, Местность и События)
9. Карты Экосистемы
10. Карты Острова
11. Карты Климата
12. Жетон Первого игрока
13. Жетон Активного игрока
14. Жетоны Листьев (5 цветов)
15. Блокнот для подсчета очков




6 карт с темной рубашкой и иконкой  используются только в соло-игре.

Для информации о соло-игре см. стр. 22-24.

Подготовка →	Карты Острова, розданные каждому игроку	Карты Климата, розданные каждому игроку	Карты Экосистемы, розданные каждому игроку	Планшет Фауны
Режим игры ↓				
Новичок	1	1	Не используются	 Без карт Экосистемы
Стандартный	1	1	1	2 карты Экосистемы
Продвинутый	2	2	2	2 карты Экосистемы

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Поместите планшет Фауны (1) в центр стола в зоне видимости всех игроков. Для простой игры используйте сторону для новичков, отмеченную в центре иконкой .


Выдайте каждому игроку по планшету игрока (2). Проверьте, что все игроки используют одну и ту же сторону своих планшетов. Обратная сторона планшетов используется для разновидностей игры, включая соло и командную.

Оставьте пространство рядом с каждым планшетом, где по ходу игры будет размещено табло из 4*4 карты. Табло и планшет игрока вместе образуют игровую зону.

Создайте общий запас, разместив рядом с планшетом Фауны Саженцы (3), жетоны Почвы (4) и Приростки (Стволы (5) и Кроны (6)).

Перетасуйте все карты Земли (7) и поместите их лицом вниз в колоду добора (или создайте несколько таких колод) в пределах досягаемости каждого из игроков. Оставьте место для стопки сброса рядом с колодой(ами) добора.

Перетасуйте все карты Фауны (8) и поместите по одной на каждую из 4 ячеек  на планшете Фауны любой стороной вверх. Оставшиеся карты Фауны не будут использоваться в этой игре и подлежат возвращению в коробку.

Перетасуйте все карты Экосистемы (9) и поместите по одной на каждую из ячеек  на планшете Фауны любой стороной вверх. Затем выдайте каждому игроку по 1 карте Экосистемы и перейдите

к **ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ**. Оставшиеся карты Экосистемы не будут использоваться в этой игре и подлежат возвращению в коробку.

В игре для новичков карты Экосистемы не используются и могут не доставаться из коробки.



ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

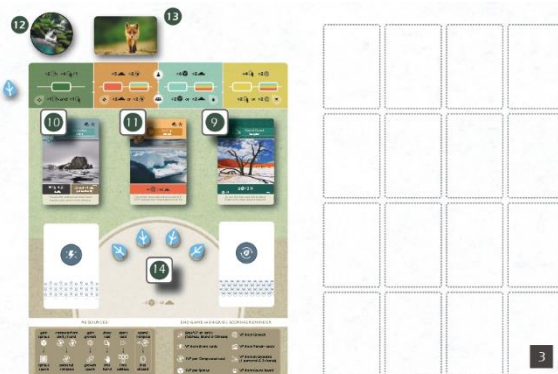
Перетасуйте все карты Острова (10) и раздайте по одной каждому из игроков. Оставшиеся карты не будут использоваться в этой игре и подлежат возвращению в коробку.

Повторите то же самое для карт Климата (11).

Для опытных игроков: раздайте каждому по 2 карты Острова и по 2 карты Экосистемы, из которых они выбирают по одной карте.

Как только все игроки завершат свою подготовку, случайным образом выберите Первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон (12) и жетон Активного игрока (13).

Каждый игрок теперь должен выбрать для использования одну сторону своих карт Острова, Климата и Экосистемы и разместить эти карты на соответствующие ячейки своего планшета.




Карты Острова, Климата и Экосистемы предоставляют разные стартовые ресурсы, способности и победные очки – рекомендуется свериться с планшетом Фауны и выбрать себе те карты, которые помогут достичь целей размещенных там карт.


Каждый игрок берет по 5 жетонов Листьев (14) одного цвета, размещает 4 из них на центральные ячейки листьев на своем планшете и кладет 5-й жетон в стороне – он может использоваться для отслеживания действия, выбираемого на каждом ходу игрока.


НАЧАЛО ИГРЫ

А. Каждый игрок подбирает себе  количество карт Земли, указанное на его карте **ОСТРОВА**.



В. После получения таких карт игроки одновременно выбирают те из них, которые они хотят оставить у себя на руке, а какие – отправить в Удобрение. Они должны отправить в Удобрение  количество карт, указанное на их карте **ОСТРОВА**.

Чтобы отправить карту в Удобрение, игрок просто удаляет ее со своей руки и помещает лицом вниз на иконку Удобрения  на своем планшете – это создает его собственное Удобрение.

С. Каждый игрок берет количество жетонов Почвы , указанное на его карте **ОСТРОВА**, и помещает их в центральную зону своего планшета – это создает его персональный запас.

В игре присутствуют 20 карт Островов, 20 – Климата и 64 – Экосистемы, что значит, что существует 25600 возможных вариантов стартовой раскладки – добро пожаловать в мир природного разнообразия!

ИНФОРМАЦИЯ НА КАРТАХ

<p>Каждая карта уникальна, так что не все представленные опции присутствуют на каждой карте</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Стоимость в жетонах Почве для Посадки карты (стр. 9) 2. Базовое значение ПО 3. Тип карты (стр. 12-16) 4. Элементы среды обитания (стр. 15) 5. Наименование карты 6. Научное наименование 7. Место для приростков (стр. 11) 8. Максимальное количество приростков (стр. 10) 9. ПО за размещение Кроны (стр. 11) 10. Ячейки для саженцев (стр. 10) 11. Цвет(а) способности (стр. 6-7) 12. Эффект первой способности (стр. 7) 13. Эффект второй способности 14. Художественный текст 15. Визуальная помощь направлений цели (стр. 12) (ряд, колонка, ортогонально, диагонально) 16. Процент карт (стр. 13)
---	---

В игре есть семь различных типов карт:

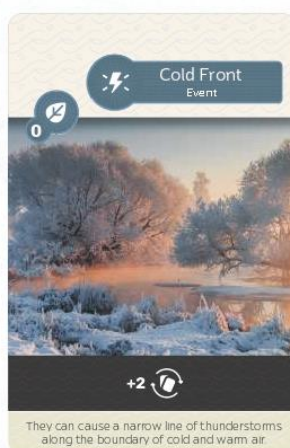
- карты **ФЛОРЫ**, **МЕСТНОСТИ** и **СОБЫТИЙ** могут быть найдены в колоде Земли;
- карты **ОСТРОВА** и **КЛИМАТА** находятся на планшетах игроков;
- карты **ЭКОСИСТЕМЫ** находятся как на планшете Фауны, так и на планшетах игроков;
- карты **ФАУНЫ** находятся на планшете Фауны.

МЕСТНОСТЬ



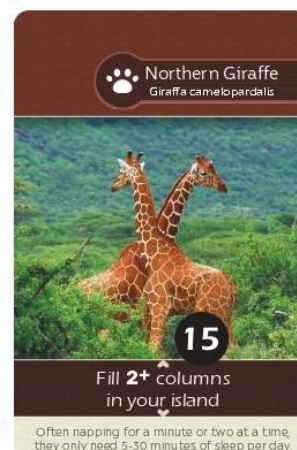
Они предоставляют внутриигровые бонусы или возможности для получения очков в конце игры (стр. 15)

СОБЫТИЕ



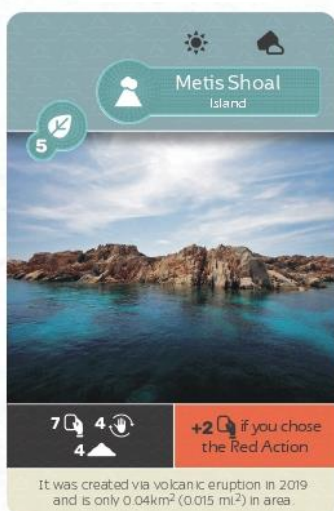
Карты Событий могут быть разыграны в любое время, даже во время хода другого игрока (стр. 16)

ФАУНА



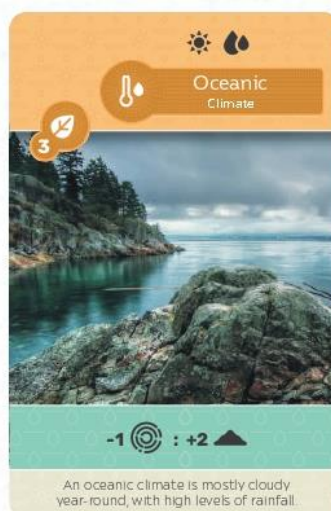
Получите ПО в конце игры за выполнение цели карты в течение игры (стр. 12-13)

ОСТРОВ



Предоставляют игрокам начальные ресурсы и стартовую способность (стр. 14)

КЛИМАТ



Предоставляют игрокам другую стартовую способность (стр. 14)

ЭКОСИСТЕМА



Предоставляют ПО в конце игры за каждый случай выполнения вами цели карты (стр. 12)

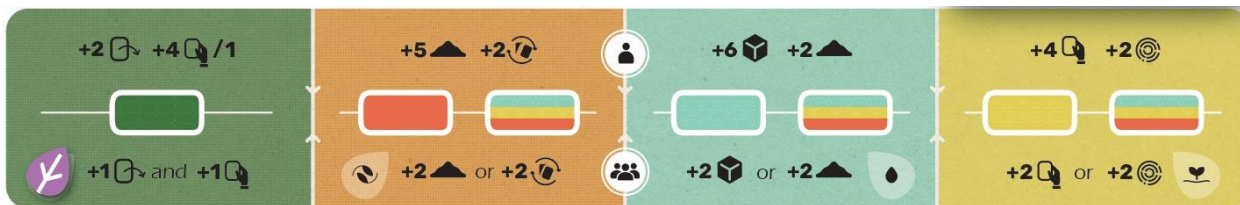
ОБЗОР ХОДА/ДЕЙСТВИЯ

В свой ход выберите 1 из 4 ячеек действий, изображенных на вашем планшете сверху. Для обозначения своего выбора поместите жетон Активного игрока поверх соответствующего действия. Остальные игроки могут поместить свой 5-й жетон Листьев на соответствующую ячейку своего планшета, чтобы отметить сделанный Активным игроком выбор.

Игроки могут выбирать то же действие, что и предыдущий игрок, или повторить свое действие, предпринятое на предыдущем ходу.

Игра продолжается с передачей жетона Активного игрока между игроками по часовой стрелке до тех пор, пока один из игроков не создаст в своей игровой зоне табло 4*4 (см. Конец игры, стр. 19).





Посадка (стр. 8):

Вы можете посадить до 2 карт, по одной за раз, в свое табло, оплачивая их стоимость жетонами Почвы из своего запаса.

Затем доберите 4 карты, выберите из них 1, чтобы оставить себе, и сбросьте остальные лицом вниз в стопку сброса. *Не размещайте эти 3 карты себе в Удобрение.*

Все остальные игроки могут посадить 1 карту в свое табло, оплатив ее стоимость в жетонах Почву из своего резерва. Они также могут добрать 1 карту.

Игрокам не обязательно сажать карту, чтобы добрать карту

Наконец, все игроки активируют зеленые способности на своих картах.

Вы получите базовое количество ПО каждой посаженной карты в конце игры



Удобрение (стр. 9):

Вы можете получить 5 жетонов Почвы из общего запаса, помещая их на свой планшет (в свой личный запас). Затем доберите 2 карты из колоды добора и поместите их себе в Удобрение, не глядя в них.

Все остальные игроки могут **либо** получить 2 жетона Почвы, **либо** отправить себе в Удобрение 2 карты из колоды добора.

Наконец, все игроки активируют красные и многоцветные способности на своих картах.

Вы получите по 1 ПО за каждую карту у себя в Удобрении в конце игры.



Полив (стр. 10):

Вы можете получить до 6 Саженцев из общего запаса, немедленно размещая их на любой своей карте Флоры с пустыми ячейками саженцев. Затем вы можете получить 2 жетона Почвы из общего запаса, помещая их себе на планшет.

Все остальные игроки могут **либо** получить до 2 Саженцев, **либо** получить 2 жетона Почвы.

Наконец, все игроки активируют синие и многоцветные способности на своих картах.

Вы получите по 1 ПО за каждый Саженец в своем табло в конце игры. Саженцы также могут быть превращены в жетоны Почвы в любое время в течение игры (стр. 10).



Выращивание (стр. 11):

Вы можете добрать 4 карты из колоды карт Земли, беря их себе на руку.

Затем вы можете поместить до 2 Приростков на любую свою карту Флоры с доступным местом на своей ячейке Приростков.

Все остальные игроки могут **либо** добрать 2 карты, **либо** могут поместить до 2 Приростков на свою карту Флоры.

Наконец, все игроки активируют желтые и многоцветные способности на своих картах.

Вы получите по 1 ПО за каждый Приросток в своем табло в конце игры. Каждая карта Флоры, которая достигла своего максимума по количеству Приростков на ней, вместо этого принесет ПО за размещение Кроны.

АКТИВАЦИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

В конце каждого действия **все** игроки могут активировать любые способности карт в своем табло и на своем планшете, которые совпадают по цвету с выполненным действием (**ЗЕЛЕНОЕ**, **КРАСНОЕ**, **СИНЕЕ** или **ЖЕЛТОЕ**). *О многоцветных способностях см. стр. 7.*



Каждая способность карты может быть активирована только один раз за ход, и карты в каждом табло должны активироваться строго **по порядку с левой колонки в правую и с верхнего ряда к нижнему**. Для примера хода, включая активацию способностей карт, см. стр. 16-18.

Вы можете активировать свою карту **ОСТРОВА**  и затем свою карту **КЛИМАТА**  либо перед, либо после активации карт в табло, но не в процессе.

Некоторые способности карт требуют дополнительного шага для получения их пользы. Для активации способностей с отрицательным числом (-X) обязательным условием является полная выплата стоимости до получения пользы (**пример 1**).

Для любых способностей, у которых есть отмеченный числом ресурс перед двоеточием (:), уплата количества ресурса слева от двоеточия является обязательным условием для получения пользы, казанной справа (**пример 2**).



Пример 1: Сбросьте 1 карту из своего Удобрения, **затем** получите 3 Почвы.



Пример 2: Отправьте 1 карту себе в Удобрение, **затем** доберите 1 карту.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: если способность карты делает что-либо, что нарушает правила, приоритет имеет карта, и ее способность может быть применена (при желании).

Способности активируются после выполнения соответствующего действия (**ЗЕЛЕНОЕ** действие активирует **ЗЕЛЕНУЮ** способность, **КРАСНОЕ** – **КРАСНУЮ** и т.д.). Кроме того, многоцветные способности (которые состоят из **КРАСНОГО**, **СИНЕГО** или **ЖЕЛТОГО** цветов) также активируются после **КРАСНОГО**, **СИНЕГО** и **ЖЕЛТОГО** действия.

Карты с двумя цветами способностей или с многоцветными способностями считаются как каждый указанный на них цвет при подсчете очков, так что если у игрока есть карта с **КРАСНОЙ** и **ЖЕЛТОЙ** способностью, он может учесть ее как **КРАСНУЮ** для одной цели и как **ЖЕЛТУЮ** – для другой.

ЧЕРНЫЕ способности активируются автоматически при их розыгрыше. **КОРИЧНЕВЫЕ** способности предоставляют возможность для дополнительного набора ПО в конце игры или длящиеся эффекты.

Ни **ЧЕРНЫЕ**, ни **КОРИЧНЕВЫЕ** способности не активируются в ходе игры в результате выбора действия, но они учитываются в качестве цвета способности.

Вы никогда не обязаны активировать карту – вы можете пропустить активацию любых карт, какие пожелаете*. *Активировать можно только ваши карты Острова, Климата и карты, которые вы разыграли в свое табло, но не карты, находящиеся у вас на руке.*

Для того, чтобы не затягивать игру и держать всех игроков вовлеченными в игровой процесс, все игроки могут активировать способности своих карт одновременно.

* Если карта активирована, все необходимые выплаты должны быть осуществлены полностью, однако выгода может быть получена по желанию игрока (полностью или частично).




Например, для активации этой многоцветной способности вы должны сбросить верхнюю карту из своего Удобрения и вернуть 1 Приросток из своего табло в резерв. Затем вы можете получить 1 Саженец и до 2 жетонов Почвы из общего запаса.

Для каждой цели и карты подсчета очков многоцветная карта может быть учтена как синяя, желтая и красная карта. Однако одноцветные синие, желтые и красные карты не считаются в качестве многоцветных.

Карты с зелеными способностями могут активировать свою зеленую способность в том же ходу, в котором они были посажены!

ПОСАДКА: РАЗМЕЩЕНИЕ, ДОБОР И ДРАФТ КАРТ



Активный игрок может посадить до 2 карт, по одной за раз, в свое табло, оплачивая их стоимость в жетонах Почвы . (Только карты Флоры и Местности могут быть посажены в табло). Требуемое количество жетонов Почвы возвращается игроками из своего запаса в общий запас. При посадке своей первой карты вы можете поместить ее в любое место в своем табло. Каждая последующая карта должна быть размещена в одну из 8 ячеек, соседних с ранее размещенной картой. Игроки не ограничены в том, в каком направлении расширять свое табло, если они сохраняют его размер 4*4 (16 карт).

В конце игры вы получите базовое количество ПО, указанное на каждой посаженной вами карте



Активный игрок затем добирает 4 карты, выбирает из них 1, которую оставляет себе, и сбрасывает остальные лицом вниз в центральную стопку сброса.

Эти 3 карты не помещаются игроком себе в Удобрение

Все остальные игроки могут посадить 1 карту в свое табло, уплачивая ее стоимость в жетонах Почвы из своего резерва. Затем они также могут добрать 1 карту.

Игроки не обязаны посадить карту для того, чтобы добрать карту, и они не могут сперва добрать карту, а потом выполнить посадку

способности карт у себя на планшете и в своем табло (см. "Активация способностей" на стр. 6-7).

Карты на планшете игрока могут быть активированы до или после карт в табло, но карты в табло активируются по порядку: с левой колонки к правой и с верхней карты к нижней.

После размещения в табло первой карты есть два правила последующего размещения карт:

1. Карта должна быть посажена по соседству с ранее размещенными картами (диагонально или ортогонально).
2. Ваше табло ни при каких обстоятельствах не может иметь более 4 колонок и 4 рядов карт.



Размещение карт может быть важным по многим причинам, таким как порядок, в котором будут активированы их способности, способ, каким будут подсчитаны очки за карту Экосистемы в конце игры (стр. 12), или смогут ли они помочь вам достичь цели Фауны (стр. 13).

Если колода карт Земли закончится, для создания новой перетасуйте стопку сброса. Не перетасовывайте карты из Удобрений игроков – они принесут им ПО в конце игры!

Посадка карт является самой важной частью в игре – она принесет вам ПО в конце игры и позволит вам активировать больше способностей карт.

Для более продуманной игры игроки могут держать посаженные ими в свое табло карты лицом вниз до того момента, пока все игроки не выберут свои карты, после чего все посаженные карты переворачиваются лицом вверх.

В маловероятном случае, когда в колоде добора и в стопке сброса не останется карт, игроки больше не могут добирать карты или отправлять их в Удобрение из колоды.

УДОБРЕНИЕ: ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОЧВЫ И УДОБРЕНИЯ ИЗ КОЛОДЫ ДОБОРА



Активный игрок может получить 5 жетонов Почвы из общего запаса, помещая их в свой запас (1).

Лимит на допустимое в личном запасе игрока количество жетонов Почвы отсутствует. В маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось жетонов Почвы, используйте подходящую замену.





Затем активный игрок берет 2 карты из колоды добора и не глядя помещает их лицом вниз в ячейку Удобрения на своем планшете игрока (2).

В конце игры вы получите по 1 ПО за каждую карту в своем Удобрении – вне зависимости от типа карты или ее базового значения ПО

Все остальные игроки могут **либо** взять 2 жетона Почвы из общего запаса, **либо** взять 2 карты из колоды добора и поместить их себе в Удобрение.

Игроки могут договориться брать карты для Удобрения из стопки сброса вместо колоды добора, чтобы избежать истощения колоды добора.

Большинство действий Удобрения требует, чтобы игроки помещали карты в

Удобрение со своей руки  в то время, как это действие  позволяет вместо этого игрокам помещать карты в Удобрение из колоды добора.

В конце все игроки активируют красные и многоцветные способности карт на своих планшетах и в своих табло (3) (см. "Активация способностей" на стр. 6-7)

Лимита на количество карт в Удобрении нет, после помещения карт в Удобрение игроки не могут просматривать свою стопку Удобрения.

В маловероятном случае, когда в колоде добора или стопке сброса не останется карт, игроки больше не могут помещать себе в Удобрение карты из колоды.



ПОЛИВ: РАЗМЕЩЕНИЕ САЖЕНЦЕВ И ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПОЧВЫ



Активный игрок может разместить до 6 Саженцев на любое количество карт Флоры в своем табло при условии, что на них есть пустые ячейки Саженцев (1).

Саженцы могут быть размещены только на ячейках саженцев, они не могут быть помещены в личный запас игрока.

Количество Саженцев в общем запасе не ограничено; в маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось Саженцев, используйте подходящую замену, такую как дополнительные Саженцы, входящие в состав игры.

Если игроку в какой-либо момент потребуется больше жетонов Почвы, он может обменять Саженцы **из своего табло** на жетоны Почвы (2).

Если у игрока нет места для Саженцев, которые он получил во время действия Полива, такие лишние Саженцы тут же "сгорают" – вы не можете обменять Саженцы, которые не размещены у вас в табло.



Активный игрок затем получает 2 жетона Почвы из общего запаса и помещает их в свой запас.

Все другие игроки могут **либо** разместить до 2 Саженцев на доступные ячейки саженцев в своем табло, **либо** получить 2 жетона Почвы.

В конце все игроки активируют синие и многоцветные способности карт на своем планшете и в своем табло (3) (см. "Активация карт" на стр. 6-7).



(2) Чтобы обменять Саженцы на жетоны Почвы, просто удалите 3 Саженца с любых своих карт Флоры и верните их в общий запас, затем возьмите 2 жетона Почвы из общего запаса и

поместите их в свой запас. -3  : $+2$ 

Саженцы могут быть обменяны на жетоны Почвы в любое время в течение игры, кроме случая получения их во время действия Полива или в середине разрешения способности карты.

На ранней стадии игры может быть полезным обменивать Саженцы на жетоны Почвы для выполнения действия Посадки. Однако позже по ходу игры выполнять такой обмен слишком часто может быть невыгодным, поскольку каждый Саженец принесет вам 1 ПО в конце игры.

ВЫРАЩИВАНИЕ: ДОБОР КАРТ И РАЗМЕЩЕНИЕ ПРИРОСТКОВ



Активный игрок может добрать 4 карты из колоды карт Земли, помещая их себе на руку. *Лимита на количество карт в руке игрока нет.*

Если колода добора закончится, просто перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду добора. *Не замешивайте карты, находящиеся у игроков в Удобрении; они принесут им ПО в конце игры!*

В маловероятном случае, когда в колоде добора или в стопке сброса не останется карт, игроки больше не могут добирать карты или отправлять карты в Удобрение из колоды добора.

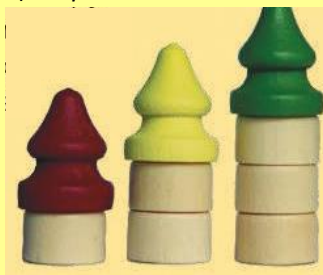


Затем активный игрок может разместить до 2 Приростков на любую карту Флоры, где есть свободное место на ячейке приростка. Возьмите Ствол (1) из общего запаса и поместите его на любую карту Флоры в своем табло. *Ячейка приростка может иметь столько Приростков, сколько определено максимальным числом Приростков на карте Флоры (2).*

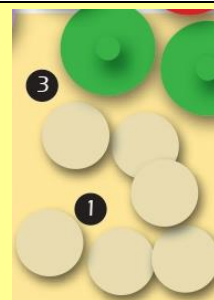
Последний Приросток на каждой ячейке может быть Кроной, но не Стволом. Для завершения карты Флоры поместите Крону (3) на верх любого/всех Стволов. *Хотя Кроны имеют разные цвета, все они учитываются одинаково в целях игрового процесса и для подсчета очков в конце игры.*

Карта Флоры с максимальным числом

Приростков, равным 1, будет иметь только Крону, без Ствола.



Приростки могут находиться только на картах на ячейках приростков в пределах максимального значения приростков, указанного на карте. Если игрок получает больше Приростков, чем может тут же разместить, лишние возвращаются в запас. *Порядок, в котором вы получаете или расходуете Приростки, может быть крайне важен, так что не забудьте обратить внимание на такие способности карт при их Посадке.*



Все остальные игроки могут **либо** добрать 2 карты, **либо** разместить до 2 Приростков на свои карты Флоры с доступными ячейками.

Количество Приростков в общем запасе не ограничено;

в маловероятном случае, когда в общем запасе не осталось Приростков, используйте подходящую замену.

В конце все игроки активируют желтые и многоцветные способности карт на своем планшете и в своем табло (4) (см. "Активация карт" на стр. 6-7).



Вы получите по 1 ПО за каждый Ствол в своем табло в конце игры. Однако любая карта Флоры с Кроной вместо этого принесет вам указанное на ней количество ПО за размещение Кроны (5).

Может оказаться полезным размещать бесполезные для вас карты вверх ногами в конце вашей руки. Это облегчит задачу нахождения карт, которые вы впоследствии захотите поместить себе в Удобрение.

КАРТЫ ЭКОСИСТЕМЫ – ЦЕЛИ ЭКОСИСТЕМЫ



Эти двусторонние карты предоставляют бонусы для подсчета очков **в конце игры**. Эти бонусы описаны в тексте на каждой карте, который различается на каждой ее стороне.

В стандартной игре будут находиться 3 карты Экосистемы:

- 2 на планшете Фауны – доступные для получения ПО всем и каждому игроку;
- 1 на планшете игрока – доступная для получения ПО только таким игроком.

Играющие в первый раз могут использовать сторону планшета Фауны для новичков, которая не имеет карт Экосистемы. Это позволит игрокам сфокусироваться на изучении правил без дополнительных опций подсчета очков в конце игры.

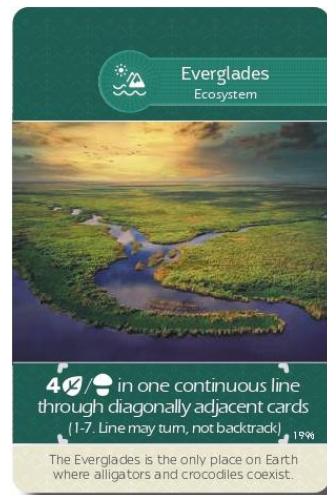
Карты Экосистемы не имеют "способностей" и поэтому никогда не могут быть активированы никаким игроком.

В начале игры при получении карт **ОСТРОВА**, **КЛИМАТА** и **ЭКОСИСТЕМЫ** вы выберете сторону карт, которую будете использовать. Будучи выбранной, такая сторона сохранится до конца игры.

Игроки могут получить очки за карты Экосистемы несколько раз, если они несколько раз соответствуют требованиям этих карт при помощи разных карт/компонентов.

Как только карта или компонент были использованы для получения очков за Экосистему, они больше не могут использоваться для получения очков за **ту же самую** Экосистему.

Постарайтесь оптимизировать выбираемые вами карты Флоры, Местности и Событий для того, чтобы выполнить различные цели карт Фауны и Экосистемы.



На некоторых картах наподобие "Everglades" есть белые линии вокруг границ цели: они служат в качестве напоминания для целей, которые предоставляют ПО за направление/размещение.

КАРТЫ ФАУНЫ – ЦЕЛИ ФАУНЫ



Эти двусторонние карты предоставляют для набора очков внутриигровые цели, описанные на каждой карте в тексте, который различается на каждой ее стороне.

В каждой игре будут 4 случайных карты Фауны, размещенные на планшете Фауны. В конце хода, в котором какой-либо игрок выполняет указанную на одной или нескольких картах Фауны цель, он может получить наибольшее доступное количество ПО, указанное в столбце рядом с такими картами. Он просто убирает один из жетонов Листьев со своего планшета и помещает его на полученное им значение ПО.



Эта иконка добавлена на некоторые карты Фауны и Экосистемы в качестве напоминания о проверке ваших карт Острова и Климата для проверки выполнения цели!

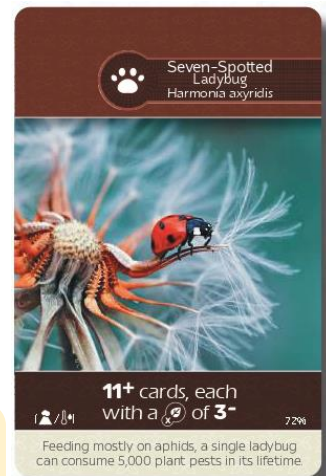
Если два или больше игроков выполнили цель в одном и том же ходу, жетоны Листьев размещаются в порядке по часовой стрелке, начиная с Активного игрока, – только выполнившие цель игроки могут разместить свои жетоны.

Первый игрок, который выполняет цель карты Фауны, получает наибольшее количество ПО, каждый последующий получает следующее по убыванию значение. Именно по этой причине важно учитывать требования карт Фауны при построении вашего табло.

После того, как заявили о выполнении цели карты Фауны, вы не можете потерять такое достижение, даже если впоследствии вы не будете отвечать необходимым для этого требованиям. (Например, если вам было нужно иметь 20+ жетонов Почвы в своем запасе, и после достижения такой цели вы потратили эти жетоны, и их количество стало меньше 20, вы не потеряете ранее полученные ПО).

При подсчете очков в конце игры вы добавите очки, отмеченные на планшете Фауны каждым вашим жетоном Листьев. Не забудьте учесть бонус в 7 ПО для игрока, который первым заполнил все свое табло! (см. "Конец игры" на стр. 19).

Если вы посмотрите на карту "Ladybugs", то заметите символы "+" и "-" после каждого числа: игрок получит ПО за указанную на данной карте цель, когда он будет иметь "11 ИЛИ БОЛЬШЕ карт, каждая из которых будет иметь базовую ценность в 3 ИЛИ МЕНЕЕ ПО".



Проценты (XX%) на некоторых картах Фауны информируют игроков о том, каков в игре процент карт, которые отвечают указанным на карте Фауны требованиям.



Впервые играющие могут использовать сторону планшета Фауны для новичков, на которой каждый ряд в столбце приносит по 10 ПО вне зависимости от того, когда был размещен жетон Листьев. Это позволит игрокам сфокусироваться на изучении основ игры без отвлечения на гонку за набором таких очков.

Карты Фауны не имеют "способностей" и потому не могут быть активированы никем из игроков.



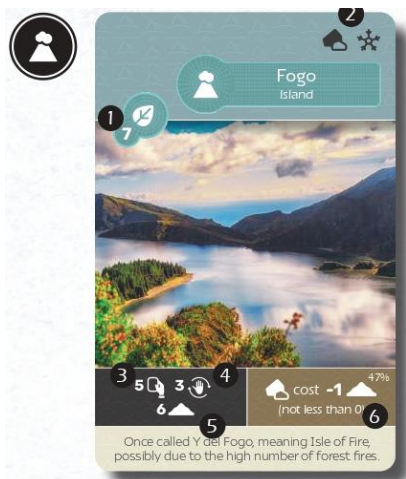
С ЭТОГО МОМЕНТА ВЫ НА 90% ГОТОВЫ К ИГРЕ.

Взгляните на памятку получения ПО и на иконографику внизу вашего планшета игрока – и вы будете готовы к игре на 95%.

Оставшиеся правила представляют собой другие 5%, они включают в себя разъяснения, примеры и Соло режим и затрагивают некоторые исключения и особенности.



КАРТЫ ОСТРОВА




Эти двусторонние карты предоставляют игрокам их стартовые ресурсы (карты, Удобрение и жетоны Почвы) наряду со способностью, которая поможет им выработать игровую стратегию. Она описана на каждой карте в тексте, который различается на каждой ее стороне.


Каждая карта Острова уникальна и имеет разную комбинацию базовых ПО (1), Ареала обитания (2), количества карт, которое вы добываете в начале игры (3), количества карт, которые вы отправляете со своей руки в Удобрение (4), жетонов Почвы (5) и способности (6).

В начале игры выберите, какую сторону карты Острова вы бы хотели использовать. Карта размещается выбранной стороной вверх на ваш планшет и остается в таком положении до конца игры.

Игроки затем добывают на руку количество карт, обозначенное в тексте рядом с иконкой .

Из этих карт они должны отправить себе в Удобрение количество карт, обозначенное в тексте рядом с иконкой .

Удобрение является важным внутриигровым ресурсом, равно как и источником для получения ПО в конце игры.

Наконец, игроки берут количество жетонов Почвы, указанное в тексте рядом с иконкой .

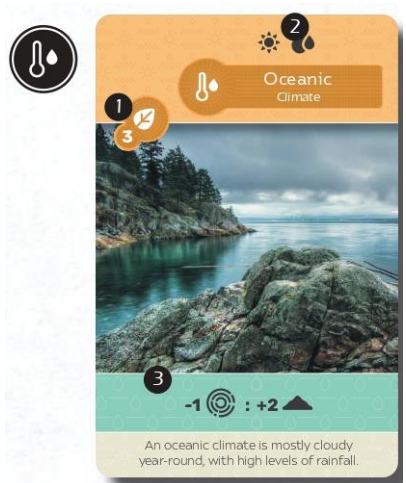
Жетоны Почвы являются игровой валютой и требуются для посадки карт Флоры и Местности в ваше табло (см. стр. 9).

Вы можете активировать карту своего Острова и затем карту своего Климата либо перед, либо после активации карт в своем табло, и вы можете изменять свой выбор (перед/после) в каждом своем ходу в зависимости от того, что вам лучше. Тем не менее вы не можете активировать одну карту до, а другую после активации карт в табло.

Вы не обязаны активировать способности своих карт Острова/Климата – вы можете использовать их или пропустить в любое время, когда активируете такие способности.

Карты Климата предоставляют игрокам другую способность, которая также вносит вклад в их стратегию, так что постарайтесь выбрать такую карту, которая дополнит вашу карту Острова и поможет вам в достижении целей карт Фауны и Экосистемы.

КАРТЫ КЛИМАТА



Эти двусторонние карты предоставляют игрокам другую способность, которую они могут использовать для того, чтобы сфокусировать или разнообразить свои способности. Она описана на каждой карте в тексте, который различается на каждой ее стороне.

Каждая карта Климата уникальна и имеет разную комбинацию базовых ПО (1), Ареала обитания (2) и способности (3).

В начале игры выберите, какую сторону карты Острова вы бы хотели использовать. Карта размещается выбранной стороной вверх на ваш планшет и остается в таком положении до конца игры.

Помните, что стоимость должна выплачиваться полностью, а вот польза может быть получена по усмотрению игрока (полностью или частично).

Карты Острова и Климата могут учитываться для целей Экосистемы и Фауны – в зависимости от того, что из себя представляют такие цели. Это может быть упущено из виду новыми игроками, поэтому, пожалуйста, будьте лапочками и напоминайте им об этом в ходе игры.

КАРТЫ ЗЕМЛИ



Дерево



Трава



Гриб



Куст

Технически грибы не являются флорой, но включены здесь в ее состав для игрового процесса и баланса. Так как лишайники являются множественными организмами, которые включают в себя водоросли, грибы и цианобактерии, мы отнесли их к травам. За это мы приносим извинения нашим игрокам-ботаникам.

Ареал обитания (2) используется для целей получения очков. Карты Флоры, Местности, Острова и Климата содержат перечень их ареалов обитания, указанный в правой верхней части этих карт:



Солнечный



Влажный



Каменистый



Холодный

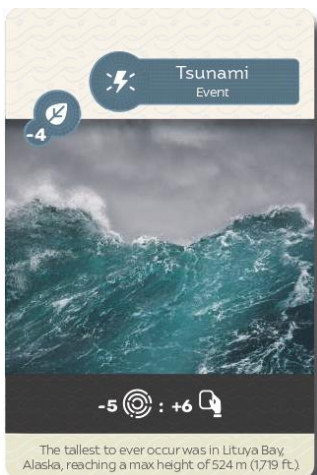
Хотя карты содержат много информации, игрокам нет необходимости запоминать ее целиком. Вместо этого им следует сверяться с целями карт Экосистемы и Фауны, равно как и со своими картами Местности, чтобы сфокусироваться на важных для них деталях.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ



Карты Местности, подобно картам Флоры, высаживаются в ваше табло во время действия Посадки. Зачастую они не приносят ресурсов, но вместо этого дают внутриигровые пассивные эффекты или бонусы для получения очков в конце игры.

Некоторые карты Местности (и Экосистемы) содержат визуальную подсказку (маленькие белые линии) вокруг цветов своей способности, чтобы помочь игрокам быстрее вспомнить важные для получения очков направления для размещения. Например, карта Местности "Prairie" принесет игроку 3 ПО за каждую карту Травы, с которой она делит ряд.



КАРТЫ СОБЫТИЙ



В отличие от остальных карт Земли карты Событий могут быть разыграны в любое время, даже во время хода другого игрока или между активациями способностей двух своих карт. Они предоставляют игроку мгновенную пользу и напрямую не влияют на других игроков.

Карты Событий являются единственными картами, которые можно разыграть без использования действия Посадки.

Когда вы играете карту События, поместите ее лицом вверх в ячейку События (⚡) на своем планшете.

В конце игры карты Событий могут принести (или отнять) вам ПО в зависимости от их базового значения ПО.

События, будучи разыгранными, не могут быть забраны назад, обменены, активированы или отправлены в Удобрение.

Карты Событий никогда не учитываются для целей карт Местности, Фауны и Экосистемы, если только иное не указано на карте.

ПРИМЕР ХОДА

Для данного примера, предположим, что перед нами планшет игрока и его табло карт. У него на руке мало карт, так что он объявляет, что будет использовать действие Выращивания (желтое).

В качестве Активного игрока он получает основную пользу, указанную в верхней части выбранного действия **(1)**. *Обратите внимание, что эти иконки находятся на одной линии с иконкой Активного игрока* 🧑.

Выполняя действие Выращивания, игрок получает 4 карты из колоды добора **(2)** и 2 Приростка из общего запаса **(3)**. *Игрок может выбрать любое сочетание Стволов и/или Крон в зависимости от имеющихся у него карт Флоры для их размещения.*

Тем временем все остальные игроки получают меньшую выгоду, указанную в нижней части выбранного действия **(4)** – оно находится на одной линии с иконкой остальных игроков 🧑. *В данном случае это означает, что каждый другой игрок может либо взять 2 карты из колоды добора, либо получить 2 Приростка на свой выбор.*

Затем все игроки одновременно активируют желтые и многоцветные способности карт на своем планшете и в своем табло **(5)**. *Каждый игрок может выбрать, какую область активировать первой: свой планшет или свое табло.*

В данном примере у игрока нет карт с желтой или многоцветной способностью на его планшете, так что он активирует карты только в своем табло.

Помните, что карты в табло всегда активируются по направлению от сверху слева к внизу справа.

Stiptic Fungus (6) будет активирована первой, позволяя игроку поместить верхнюю карту из своего Удобрения в стопку сброса и затем получить 3 жетона Почвы из общего запаса.

Hairawn tuhly (7) активируется следующей, что хорошо, поскольку игрок не имел жетонов Почвы у себя в запасе. К счастью, он только что получил 3 таких жетона, так что теперь он может вернуть один из них в общий запас и получить 2 Саженца.



Oakmoss (8) является следующей активизируемой картой и позволяет игроку вернуть 1 Саженец в общий запас, чтобы получить 2 жетона Почвы.

Мусена Chlorophos (9) может быть активирована следующей: 1 Приросток возвращается в общий запас в обмен на еще 3 жетона Почвы.

После активизируется Japanese Andromeda (10) и приносит игроку еще 2 жетона Почвы, бесплатно!

Наконец, очередь доходит до Yellow sprouts (11), которая позволяет игроку скопировать любую другую желтую способность в своем табло. Игрок решает скопировать Japanese Andromeda, чтобы получить еще 2 жетона Почвы, опять бесплатно!

В этом ходу, когда игрок размещает оба своих Приростка на Oakmoss, он выполняет требования карты Фауны "Mountain Gorilla", что означает, что игрок может тут же положить один из своих жетонов Листьев на наивысшее значение ПО – в данном случае на 8 (12).

Поскольку все желтые способности его карт активированы, на этом ход игрока завершается, и ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.



ПРИМЕР КОНЦА ИГРЫ

Давайте представим, что следующий игрок, который оказался последним в раунде, выбирает действие Посадки (зеленое) и, размещая 2 карты в свое табло, завершает его (наполняя 16 картами), тем самым заканчивая игру. Это тут же приводит к тому, что этот игрок помещает свой жетон Листьев на бонус 7 ПО на планшете Фауны (13).

Оранжевый игрок решает посадить грибы *Roman brown* в свое табло (14), что помогает ему выполнить требования карт Экосистемы и Фауны. Он также добывает 1 карту (в результате эффекта зеленого действия для "других игроков") и затем получает 1 жетон Почвы, когда активируется его карта *Terrain Badlands*.

После того, как все игроки завершат активацию своих зеленых способностей, игра завершается. Поскольку игра закончена последним игроком в раунде, все игроки совершили равное количество ходов.

Мы советуем игрокам не убирать компоненты из своей игровой зоны по ходу подсчета очков: в редких ничейных случаях это поможет определить победителя.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ – ОРАНЖЕВЫЙ ИГРОК

Для начала сложите базовые значения ПО всех карт в своем табло, а также на своих картах Острова и Климата (см. рис. на стр. 18).

- Затем добавьте базовое значение ПО на картах Событий в своей стопке Событий. Оно может быть отрицательным.
- Получите 1 ПО за каждую карту у себя в Удобрении.
- Получите 1 ПО за каждый Саженец в своем табло.
- Получите ПО за каждый Ствол в своем табло **ИЛИ за размещение Кроны** на каждой карте Флоры с Кроной.
- Получите ПО за каждую карту **Местности** в своем табло, если она приносит очки в конце игры. *Beach* приносит игроку 8 ПО (4 за каждую пустую ортогональную ячейку), *Badlands* – 9 ПО (*Yellow Sprouts* приносит очки в качестве карты флоры любого типа) и *Improverished Land* – 13 ПО (за себя саму, за карты Острова и Климата, но не за карты Событий).
- Получите ПО за каждую **карту Экосистемы**, если вы отвечаете ее требованиям или превышаете их. Его персональная карта Экосистемы приносит оранжевому игроку 18 ПО, поскольку у него есть 4 карты с географическими терминами. *Everglades* дает ему 20 ПО, поскольку *Yellow Sprouts* считается картой флоры любого типа. *Parasol Mushroom* не учитывается, поскольку не соединена по диагонали. *Great Hungarian Plain* дает 13 ПО, поскольку в вашем табло есть 4 Травы.
- Получите ПО за свои жетоны Листьев на **планшете Фауны**, включая бонус за завершение табло, если его получили вы.

Map 9	Orange	Blue
	29	47
	-2	0
1x	15	28
1x	22	19
1x	12	31
	30	6
	18	0
	20	20
	13	10
	34	19
Σ	191	180

КОНЕЦ ИГРЫ

"Земля" играется в течение нескольких раундов, и каждый игрок в раунде побывает в роли Активного игрока.

Игра завершается в конце раунда, в котором кто-либо из игроков завершает свое табло 4*4 (16 карт). Этот игрок помещает один из своих жетонов Листьев на бонусную ячейку с 7 ПО на планшете Фауны, и затем осуществляются остальные ходы, оставшиеся до конца раунда, так что у всех игроков будет одинаковое количество ходов по окончании игры.

Если Активный игрок и другой игрок завершают свои табло в одном и том же ходу, бонус получает Активный игрок.

Если несколько игроков, среди которых нет Активного игрока, завершают свои табло в одном и том же ходу, тогда бонус получает игрок, сидящий ближе всех к Активному игроку по часовой стрелке.

Подсчет очков см. стр. 20.

У всех игроков должно быть равное количество ходов.

Например, если первый в раунде игрок является первым игроком, завершившим свое табло, то все остальные игроки еще по одному разу будут Активными игроком.

Если же первым свое табло завершит последний в раунде игрок, то игра заканчивается после завершения хода такого игрока.




Первый игрок, который заполнит свое табло 4*4 16 картами, активирует конец игры и получает 7 ПО

ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

После завершения финального раунда игроки суммируют свои победные очки (ПО), и игрок с наибольшим их количеством объявляется победителем.

Игроки могут одновременно подсчитать очки за все ряды, приведенные в блокноте для подсчета очков, но мы советуем записывать их в блокнот по каждому ряду в отдельности, чтобы избежать путаницы. При подсчете очков за различные компоненты убедитесь в том, что вы не смешиваете разные их кучки и что вы не убираете такие компоненты из своей игровой зоны раньше времени – они понадобятся в случае ничьей. Пример Подсчета очков см. стр. 19.

1. Суммируйте базовое значение ПО  на свои картах Острова и Климата, а также на картах в своем табло. Не учитывайте ваши карты Событий, карты у себя на руке и в Удобрении.
2. Добавьте базовое значение карт в своей ячейке Событий – оно может быть отрицательным.
3. Добавьте по 1 ПО за каждую карту у вас в Удобрении.
4. Добавьте по 1 ПО за каждый Саженец в вашем табло.
5. Добавьте по 1 ПО за каждый Ствол в вашем табло, если только вместе с ним на карте не находится Крона, в каком случае получите ПО за размещение Кроны **вместо получения 1 ПО за каждый Ствол**.
6. Добавьте ПО за карты Местности в вашем табло, которые приносят очки в конце игры (карты Местности с внутриигровыми эффектами не приносят бонусных очков).
7. Добавьте ПО за выполненные цели карт Экосистемы, включающих вашу персональную карту Экосистемы и 2 общие карты Экосистемы.
8. Добавьте ПО за ваши жетоны Листьев, размещенные на планшете Фауны. Не забудьте про бонус в 7 ПО, получаемый первым игроком, который завершил свое табло.

В режиме для новичков общие карты Экосистемы отсутствуют, а все цели карт Фауны приносят по 10 ПО вне зависимости от порядка, в котором они были заявлены.

В случае ничьей победа достается тому из участвующих в ней игроку, у которого в личном запасе находится больше всего жетонов Почвы.

Если ничья сохраняется, победа присуждается тому из участвующих в ней игроку, у кого осталось больше всего карт в руке, затем – игроку, у которого больше всего Приростков в его табло, затем – игроку с наибольшим количеством Саженцев и, наконец, игроку с наибольшим количеством карт в Удобрении.



ОГОВОРКА ДЛЯ ПОДСТРАХОВКИ

Имейте в виду, что хотя мы приложили все усилия для того, чтобы информация и фотографии на картах были максимально точными, мы не являемся ботаниками, и игра не представляет собой разновидность полевого справочника или помощника в распознавании видов.

Пожалуйста, проконсультируйтесь с местными и федеральными властями перед тем, как взаимодействовать с обитателями местной окружающей среды. Спасибо!

СОЛО РЕЖИМ

Соло режим следует большинству правил стандартной игры с наиболее очевидным исключением, которое состоит в том, что вы соперничаете с Искусственным Интеллектом (ИИ) по имени Гайя.


Начните с подготовки к игре, как вы бы сделали для обычной (или продвинутой) игры, но положите свой планшет игрока стороной для соло игры  вверх и **выберите уровень сложности** .

Легкий и Средний уровни сложности используют верхние ячейки действий, в то время как Сложный уровень и уровень Эксперта используют нижние ячейки. Легкий уровень и уровень Эксперта в последующем затрагиваются только эффектами, перечисленными в нижней части целей карт Фауны Гайи.



Разместите планшет Гайи рядом со своим планшетом – с противоположной стороны от места, где вы будете создавать свое табло.

Выберите цвет жетонов Листьев и поместите такие жетоны на планшет Гайи **(1)**.

(2) Перетасуйте колоду Гайи из 6 карт () и положите ее лицом вниз в эту ячейку. До конца игры вы задействуете карты этой колоды дважды.

(3) В эту ячейку помещается активная карта.

(4) В эту ячейку помещаются лицом вниз карты Удобрения.

(5) В эту ячейку помещаются лицом вверх карты подсчета очков.

По завершении подготовки вы начинаете игру в качестве Активного игрока.



Поскольку Гайя может "реагировать" на получение вами жетонов Почвы и карт, может быть удобным размещать получаемые вами ресурсы рядом с вашим планшетом, чтобы Гайя могла подсчитать их перед тем, как они попадут в ваш запас / вам на руку.

СОЛО РЕЖИМ – ВАШ ХОД

Ваши ходы выполняются так же, как и в обычной игре: выбор действия, получение ресурсов, активация способности. При выполнении каждого действия вы получаете обычную пользу, однако Гайя получит выгоду, определенную выбранным вами уровнем сложности.

Всегда завершайте свое действие и активацию своих карт и только потом разрешайте действия Гайи как "другого игрока", получая за нее следующие выгоды:

- при выполнении **СИНЕГО ДЕЙСТВИЯ** отмечайте полученные Гайей Саженец здесь **(6)** – она получит 1 ПО за каждый Саженец в конце игры.
- при выполнении **ЖЕЛТОГО ДЕЙСТВИЯ** размещайте Приростки здесь **(7)**, следуя стрелкам при размещении Кроны. *Как и обычно, последний приросток в каждой колонке станет Кроной.* Гайя получит 1 ПО за Ствол **или** очки за размещение Кроны.
- при выполнении **КРАСНОГО ДЕЙСТВИЯ** размещайте здесь **(8)** полученные жетоны Почвы, пока Гайя не наберет 10 таких жетонов, после чего они возвращаются в общий запас, а она отправляет себе в Удобрение 5 карт из колоды добора. Гайя получит 1 ПО за каждую карту у себя в Удобрении **(4)** в конце игры.
Если общее количество полученных жетонов Почвы превышает 10, оставьте излишек в запасе Гайи, обратив в 5 карт для Удобрения только 10 жетонов Почвы.
- при выполнении **ЗЕЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ** помещайте карты Гайя лицом вверх в ее стопку подсчета очков **(5)**. В конце игры она получит базовое значение ПО с этих карт.

СОЛО РЕЖИМ – ХОД ГАЙИ

В ход Гайи возьмите верхнюю карту из ее колоды **(2)** и разместите ее лицом вверх **(3)**. Вы активируете верхнюю способность (при наличии), и затем она активирует нижнюю способность.

Важно, чтобы сперва вы активировали верхнюю способность, потому что доход Гайи иногда может быть прямо связан со сделанным вами выбором:

- **ЖЕЛТОЕ ДЕЙСТВИЕ** – Гайя подсчитывает общее количество карт, которые вы получили при помощи верхней способности и ваших желтых способностей, и получает такое же количество Приростков.
- **КРАСНОЕ ДЕЙСТВИЕ** – Гайя подсчитывает общее количество жетонов Почвы, которые вы получили при помощи верхней способности и ваших красных способностей, и получает такое же количество жетонов Почвы.

Гайя не учитывает жетоны Почвы, полученные при помощи карт Событий.

Если вы раскроете одну из коричневых карт Гайи целей Фауны **(9)**, следуйте указанному на карте направлению и разместите жетоны Листьев Гайи на наивысшем доступном значении ПО рядом с любой картой Фауны – если доступны оба деления, вы можете выбрать место размещения.

При игре на Легком и Среднем уровнях сложности также примените эффекты, как указано в "художественном тексте" карты.

Игра продолжается поочередным выполнением ходов до тех пор, пока Гайя не активирует свою последнюю карту, в каковой момент ее колода перетасовывается и подготавливается для второго, и последнего, использования.

Игра завершится, когда колода Гайи закончится во второй раз либо когда вы закончите свое табло 4*4. Игрок, который завершает игру, получает бонус в 7 ПО на планшете Фауны, после чего производится подсчет очков.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Командный режим использует те же правила, что и обычная игра, но он позволяет игрокам работать вместе против другой команды.

Подготовьте игру, как обычно, игроки, члены одной команды садятся рядом друг с другом **A**.

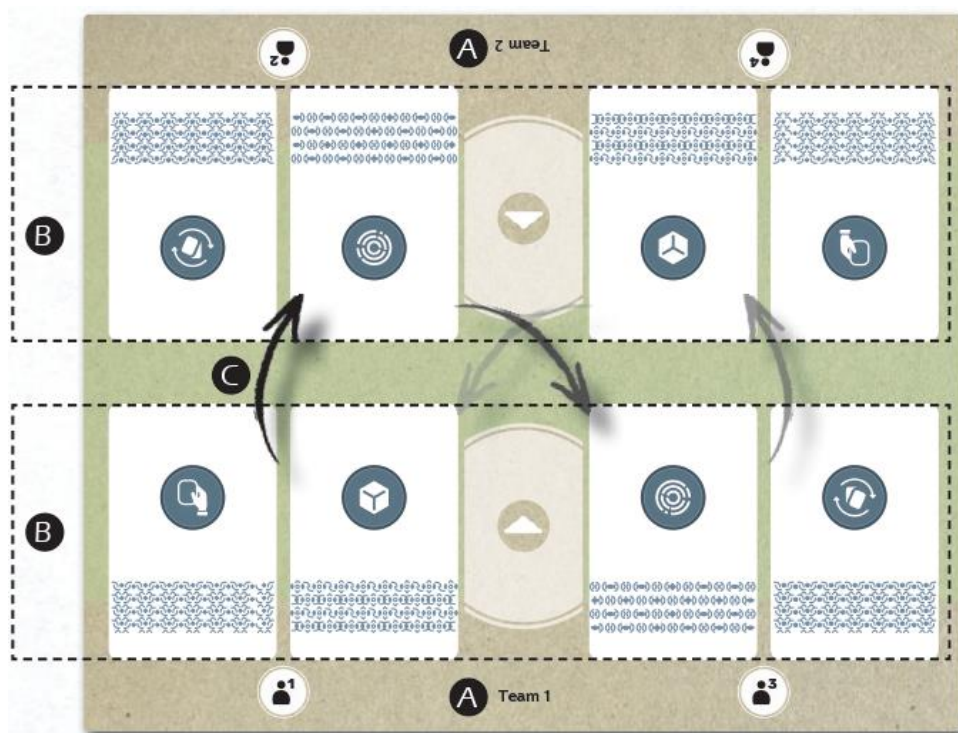
В любое время, когда игрок получает ресурсы (карты, Удобрение, жетоны Почвы, Сажены или Приростки), вместо размещения их в свое табло, в свой запас или себе на руку он может разместить их рядом со своей стороной планшета команды **B**.

Эти ресурсы должны быть взяты любым членом команды до конца текущего хода, или они будут сброшены.

Члены одной команды могут открыто обсуждать между собой свою стратегию и нужные им ресурсы. Они могут решать сообща, какое действие выполнит каждый из них, какие ресурсы потратить/получить или карты сыграть и т.д.

В остальном продолжайте играть по обычным правилам – за исключением того, что порядок хода происходит по номерам игроков (1, 2, 3, 4, 1, 2... и т.д.) **C**.

В конце игры члены одной команды просто суммируют свои очки, и команда с наибольшим их количеством побеждает.



Прекрасный способ для опытных игроков обучить игре новичков.

