

ИЗОБИЛИЕ

Земля, прекрасная планета, которую мы зовём домом, – единственное известное место во Вселенной, где процветает жизнь. Её бесчисленные богатства и разнообразные биомы обеспечивают природное изобилие как растительного, так и животного мира.

«Земля. Изобилие» является дополнением, для игры нужна базовая коробка «Земля».

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры в «Изобилии» остаётся прежней – опередить соперников, набрав как можно больше победных очков 🍃 (ПО). Для этого вы будете размещать карты, создавая свой остров из 16 карт, разложенных в виде поля размером 4 карты в ширину на 4 карты в высоту.

Игра заканчивается **в конце раунда**, в котором один из игроков размещает 16-ю карту на своём поле.

Игроки будут получать победные очки за карты флоры и событий, за ростки и побеги, размещённые на картах флоры, за карты в компосте, а также бонусные победные очки за карты местности, фауны и экосистемы.



Игрок, первым разместивший на своём поле 4 x 4 шестнадцать карт, объявляет о завершении игры и получает бонусные 11 ПО.

В «Изобилие» можно играть как с базовым количеством игроков (1-5), так и вшестером. Однако, если вы добавляете 6-го игрока, вам нужно использовать правила и компоненты дополнения для 6-го игрока, иначе у вас могут закончиться карты и/или компоненты.

ВИДЕОИНСТРУКЦИЯ



СПРАВОЧНИК ПО ИГРЕ



insideupgames.com/earth-how-to-play-video/
insideupgames.com/earth-rules-faq-and-card-index/

КОМПОНЕНТЫ

- | | |
|------------------------------|--|
| 1 жетон 11 ПО | 3 карты экосистем |
| 6 планшетов изобилия | 5 жетонов листьев 6-го игрока |
| 30 жетонов семян | 6 памяток проращивания |
| 1 книга правил | 20 стеблей (ростки) |
| 1 блокнот для подсчёта очков | 16 верхушек (ростки) |
| 1 планшет 6-го игрока | 46 жетонов почвы |
| 1 планшет для командной игры | 50 побегов |
| 2 карты островов | 70 карт Земли (флора, местность и события) |
| 2 карты климата | |
| 3 карты фауны | |

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Замешайте все карты дополнения в соответствующие колоды. Все карты дополнения «Изобилие» помечены буквой «И» под названием карты для простого хранения или удаления карт из игры, если потребуется.

Добавьте побеги, стебли и верхушки в общий запас.

Следуйте правилам подготовки базовой игры для выбранного режима. Если играете с 6-м игроком, используйте планшет 6-го игрока.

Разместите жетон 11 ПО 1 на планшете фауны поверх символа 7 ПО. Он увеличивает награду игроку, первым завершившему своё поле, с 7 до 11 ПО. **Обратите внимание:** жетон 11 ПО используется вместо базовой награды, а не в дополнение к ней.

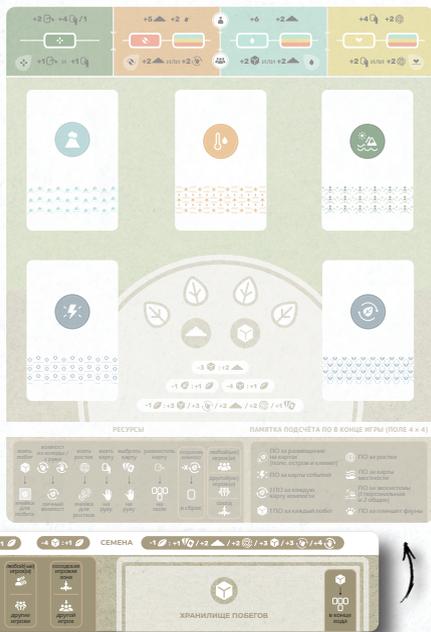


Каждый игрок размещает планшет изобилия 2 под своим планшетом игрока горизонтально или сбоку вертикально. Он содержит памятку игрока и информацию об обмене и использовании нового ресурса – семян.

Примечание: 5 из 6 планшетов изобилия могут располагаться вертикально или горизонтально в зависимости от стороны; обратная сторона планшета 6-го игрока предназначена для одиночной игры.

Выдайте каждому игроку 1-2 жетона семян 3 в зависимости от выбранного режима игры.

Режим игры	Семена, раздаваемые каждому игроку
Упрощённый/Стандартный	2
Продвинутый	1



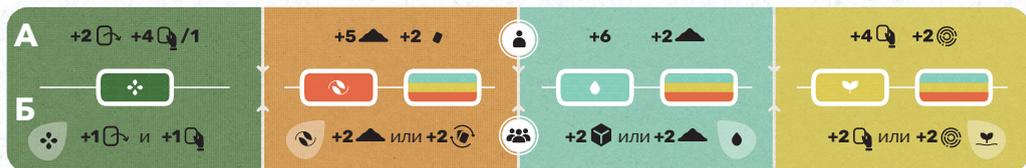
ХОД ИГРЫ

Это дополнение добавляет новые возможности для взаимодействия между игроками (см. с. 4), события «между ходами» (см. с. 4-5), возможность сохранять побеги (см. с. 6-7) и действие «Проращивание» (см. с. 5-6). Эти нововведения изменяют порядок хода игры следующим образом:

- 1 Выполнение действий активного игрока / других игроков
- 2 Активация способностей
- 3 Размещение ростков **НОВОЕ!** из хранилища
- 4 Розыгрыш событий **НОВОЕ!** «между ходами»
- 5 Передача жетона активного игрока

СТРУКТУРА ХОДА (ПОДРОБНО)

1 Активный игрок выполняет главное (верхнее) действие и получает максимальный бонус (А), а все другие игроки одновременно получают меньший бонус (Б).



2 Все игроки активируют карты, соответствующие выбранному действию, на своём планшете и на своём поле по обычным правилам.

Вы не обязаны активировать карту, если не хотите, – вы можете пропустить активацию какого угодно количества карт. Но если вы решили активировать карту, то вы обязаны полностью применить все её эффекты, включая любые взаимодействия между игроками (см. примеры на с. 4).

Как и в базовой игре, стоимость активации карты должна быть выплачена полностью, при этом получить бонусы игроки могут по желанию (частично или полностью).

В этом дополнении, если игрок должен получить побеги, но на его поле нет доступных ячеек, побеги могут быть сохранены на планшете изобилия. Если побеги получены в результате активации карты соперника, они немедленно помещаются на планшет изобилия, независимо от того, может ли игрок разместить их на своём поле (см. с. 6-7).

3 Когда **все игроки** завершили активацию способностей, каждый игрок может переместить побеги из хранилища на своём планшете изобилия в пустые ячейки для побегов на своём поле.

Побеги, запасённые на планшете изобилия, не могут быть использованы для обмена на другие ресурсы или при активации способностей и розыгрыше событий (см. с. 6-7).

4 Когда **все игроки** завершили перемещение побегов, текущий ход заканчивается и могут быть разыграны события «между ходами» (см. с. 4-5). Если сразу несколько игроков хотят разыграть события «между ходами», они делают это по очереди по часовой стрелке от текущего активного игрока.

5 Когда все события «между ходами» разыграны, передайте жетон активного игрока следующему участнику и начните новый ход.

Конец игры наступает по обычным правилам; при этом бонус первому игроку, завершившему своё поле, увеличивается до 11 ПО, что обозначено жетоном, размещённым на планшете фауны на этапе подготовки.

В любой момент во время игры вы можете:

РАЗЫГРАТЬ СОБЫТИЕ ⚡

События могут быть разыграны в любой момент времени, если на карте события не указано «Играйте между ходами».

ОБМЕНЯТЬ РЕСУРСЫ

- Побеги, **размещённые на поле игрока**, могут быть обменены на почву или семена (см. с. 5) в любой момент в течение игры, за исключением ситуации, когда игрок получает их при выполнении действия «Полив» или во время применения способности карты, которое ещё не завершилось.

-3 📦 : +2 🌱 -4 📦 : +1 🌱

- Семена с планшета игрока могут быть обменены на ресурсы или «Проращивание» (см. с. 5-6) в любой момент в течение игры.

-1 🌱 : +1 🏠 / +2 🌱 / +2 🎯 / +3 📦 / +3 🔄 / +4 🖐️

- Жетоны листьев могут быть обменены на семена (см. с. 5) в любой момент в течение игры.

-1 🌱 : +1 🌱



НОВЫЕ СИМВОЛЫ И ЭФФЕКТЫ

«Изобилие» не только предлагает участникам больше возможностей для планирования и обмена ресурсов, но и выводит взаимодействие между игроками на другой уровень. Новые события и способности могут повлиять как на владельца карты, так и на его соперников. Одни карты приносят ресурсы и вам, и другим игрокам, другие – позволяют извлечь выгоду из карт на поле соседа.

Расшифровка новых событий и способностей

При активации соответствующих выбранному действию способностей на вашем планшете и на поле, вы можете встретить следующие новые значки:



Любой(-ые) игрок(и) могут получить бонусы



могут разместить 1 дополнительную карту во время этого зелёного действия

Пример: любое количество игроков может воспользоваться этой способностью.



Выберите **1 соперника**



Пример: игрок, активировавший эту способность, выбирает 1 соперника, который получит указанный бонус.



Только **другие** игроки могут получить бонусы



Пример: игрок, активировавший эту способность, получает бонус слева, а каждый другой игрок может получить бонус справа.



Выберите **одну** из соседских игровых зон (поле и планшет игрока слева или справа от вас)



Пример: игрок, активировавший эту способность, получает указанный бонус за каждую указанную особенность в игровой зоне одного из соседей.

В игре также встречается новый тип событий, которые влияют на всех игроков, но имеют ограничение по времени: **«Играйте между ходами»**. Каждый игрок, полностью оплативший стоимость события, получит его бонусы в полном объёме; игрок, разыгравший событие, **обязан** использовать способность этой карты. Карта события помещается в ячейку событий на планшете разыгравшего её игрока.

Пример: после того как **все игроки** завершили перемещение побегов с планшетов изобилия на поле, Игрок А разыгрывает «Континентальный сдвиг» (событие «между ходами»).

Игрок А **обязан использовать способность разыгранной им карты**, то есть вернуть 4 побега со своего поля в запас, а затем взять 2 карты на руку и отправить в компост до 6 карт из колоды Земли. Игрок Б также хочет использовать эту способность: он возвращает 4 побега со своего поля в запас, чтобы получить бонус. Игрок В не хочет использовать способность и ждёт окончания розыгрыша события.



СЕМЕНА: НОВЫЙ РЕСУРС И ОБМЕН

Все игроки начинают партию с 1 или 2 жетонами семян.

Вы можете получить дополнительные семена, активируя способности или в любое время обменивая свои жетоны листьев или побегов:

1 лист на 1 семя или 4 побега на 1 семя.

$-1 \text{ (листья)} : +1 \text{ (семя)}$ $-4 \text{ (побеги)} : +1 \text{ (семя)}$

Побеги возвращаются в общий запас, в то время как листья совсем убираются из игры. *Обратите внимание, что убранные листья не могут вернуться в игру – обменяв их на семена, вы будете иметь меньше жетонов листьев, доступных для размещения при достижении целей фауны и/или получении бонуса за заполненное поле.*

Подобно обмену побегов на почву, в любой момент вы можете использовать семя для **проращивания** ИЛИ обменять его на 2 почвы, или 2 ростка, или 3 побега, ИЛИ отправить в компост 3 карты из стопки сброса или 4 карты с руки.

$-1 \text{ (семя)} : +1 \text{ (почва)} / +2 \text{ (росток)} / +2 \text{ (побеги)} / +3 \text{ (побеги)} / +3 \text{ (побеги)} / +4 \text{ (карты)}$

Если жетоны семян закончились, используйте любую подходящую замену.

ПРОРАЩИВАНИЕ: НАЙДИТЕ И ЗАБЕРИТЕ

Проращивание – это новый мощный метод поиска карт с определённой особенностью. В любой момент в течение игры просто верните 1 жетон семени в запас и **объявите 1** особенность карты. (Список стандартных особенностей см. на последней странице правил или в памятках проращивания.) Затем возьмите колоду Земли и переверните её так, чтобы нижняя карта оказалась на верху колоды лицевой стороной вверх. Убедитесь, что другие игроки видят эту карту. Начиная с самой верхней, проверяйте каждую карту по одной на предмет выбранного вами условия. **Вы должны взять 1-ю карту (не событие)**, соответствующую этому условию, и забрать её на руку. Все остальные проверенные карты, положите в стопку сброса.

Если, просмотрев всю колоду, вы не нашли соответствующую вашему условию карту, вы должны поискать её в стопке сброса. Если карту по-прежнему не удастся найти, это проращивание считается незавершённым: вы забираете свой жетон семени из запаса – он сразу же доступен для использования. Если колода Земли закончилась, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую.

После объявления особенности карты её нельзя изменить. Единственный способ получить карту события с помощью проращивания – это объявить «Событие» целью поиска.

Пример: игрок объявляет, что использует 1 своё семя для проращивания, чтобы найти карту с символом (росток) в способности. Он переворачивает колоду Земли таким образом, чтобы нижняя карта находилась на верху колоды лицом вверх. В способности верхней карты **1** нет символа ростка, поэтому она сбрасывается и поиск продолжается.

Следующая карта **2** – это событие; поскольку игрок не заявлял «Событие» целью поиска, эта карта также сбрасывается. Поиск продолжается, пока игрок не находит карту «Сосна жёлтая оregonская» **3**, способность которой содержит символ роста. Игрок забирает карту на руку и возвращает колоду Земли на её место рядом с планшетом фауны лицом вниз.



ПОБЕГИ МОЖНО СОХРАНИТЬ!

Новый планшет изобилия позволяет игрокам запастись побеги, если на картах флоры на их поле недостаточно места **1**. Если карта позволяет игрокам получить побеги при определённых условиях (например, наличие или расположение определённых карт), а поле игрока не удовлетворяет этим условиям на момент получения побегов, **они теряются и не могут быть сохранены** **2**. Если поле игрока удовлетворяет условиям, но соответствующие ячейки побегов заняты, **они теряются и не могут быть сохранены** **3**. Если способность карты позволяет игроку получить побеги без ограничений по расположению, но все ячейки для побегов заняты, **побеги могут быть сохранены** **4**. Побеги, полученные в результате розыгрыша соперниками карт событий или активации ими способностей, немедленно помещаются на планшет изобилия **5**.

Пример **1**: игрок активирует разноцветную способность с карты «Немезия» и получает 3 побега. На его поле нет свободных ячеек для побегов, поэтому он сохраняет побеги на планшете изобилия.

Пример **2**: игрок активирует синюю способность карты «Гусеничник посевной», размещая по 1 побегу на данной карте и на двух прилегающих к ней по диагонали картах трав. Так как по двум другим диагоналям к «Гусеничнику посевному» не прилегают травы, игрок не может получить никаких дополнительных побегов ни на карты, ни в хранилище.



Пример 3: игрок активирует синюю способность со своей карты «Волчье лыко», находящейся в одном ряду с 3 кустами. Все ячейки для побегов на кустах в этом ряду заняты, и никакие побеги не могут быть получены или сохранены.

Пример 4: Игрок активирует синюю способность с карты «Бурачник». Так как наибольшее количество карт с синими способностями на соседских полях – 5, он получает 2 побега. На поле игрока нет свободных ячеек для побегов, поэтому два побега помещаются в хранилище на планшете изобилия.

Пример 5: Игрок размещает на поле «Родотус дланевидный»; он немедленно активирует чёрную способность этой карты и берёт 4 карты на руку. Каждый другой игрок получает до 2 побегов и должен сохранить их на планшете изобилия.



ХРАНЕНИЕ И ОБМЕН ПОБЕГОВ

- Побеги могут быть перемещены на карты флоры только **после того, как все игроки завершили активацию способностей карт в своей игровой зоне.**
- Побеги могут храниться на планшете изобилия сколь угодно долго, но побеги, оставшиеся на нём в конце игры, приносят 0 ПО.
- Побеги не могут быть использованы для обмена, во время активации способностей или розыгрыша событий, пока они не будут перемещены в пустые ячейки карт флоры.

КОМАНДНАЯ ИГРА (2 НА 2, 2 НА 2 НА 2, 3 НА 3)

При подготовке следуйте тем же правилам, что и в базовой игре с учётом подготовки компонентов дополнения «Изобилие». Товарищи по команде садятся рядом. В партии 2 на 2 используйте планшет для командной игры из базы. В партии 2 на 2 на 2 или 3 на 3 используйте соответствующую сторону командного планшета из этого дополнения.

Каждый раз, когда игрок получает ресурсы (включая семена), вместо того чтобы класть их на своё поле, в свой запас или брать на руку, он может положить их на свою сторону общей командной области.

Эти ресурсы должны быть взяты любым из членов команды до конца текущего хода, в противном случае они сбрасываются.

В остальном игра проходит как обычно, за одним исключением. Когда активируется , вы не можете выбрать члена своей команды.

В конце игры участники команды просто суммируют свои ПО, и побеждает команда с наибольшим результатом!



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Цель одиночной игры такая же, как и в базовой игре. Во время подготовки добавьте 10 побегов на планшет Геи, возьмите 2 семени, положите жетон 11 ПО на планшет фауны и разместите планшет изобилия для одиночной игры символом  вверх под вашим планшетом игрока.

Изменения в игре:

- Когда «другой игрок / другие игроки» должны получить побеги, кладите их прямо на планшет Геи.
- События «играйте между ходами» будут действовать на вас и Гею. Стоимость розыгрыша должна быть выплачена полностью.
- Если Гея должна взять карты, они берутся из стопки сброса и отправляются в стопку карт, приносящих Гее очки.
- Для карт, дающих бонусы за соседское поле, используйте собственное поле.
- Каждый раз, обменивая листья на семена, размещайте лист на планшете Геи. Она получит 5 ПО за каждый лист на её планшете в конце игры. При подсчёте очков вы можете записать ПО, полученные Геей за листья, в одной из неиспользуемых ею ячеек подсчёта ПО за экосистемы.

Изменения в эффектах карт

-  Влияет на вас и на Гею
-  Влияет на Гею
-  Влияет на Гею
-  Используйте своё поле

ПРОРАЩИВАНИЕ: СТАНДАРТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КАРТ

- | | |
|---|--|
| 1 3-  | 12 Значение 4-  для  |
| 2 4+  | 13 Значение 5+  для  |
| 3 3-  | 14 2-  по числу |
| 4 4+  | 15 4+  по числу |
| 5 «Чётное» или «нечётное» количество  | 16  или  |
| 6 3-  | 17 Назовите 1 цвет способности (включая ) |
| 7 6  | 18 Карта с 2 способностями |
| 8  ,  ,  или  | 12 Карты с указателем направления ( ,  ,  ,  и т. д.) |
| 9  ,  ,  или  | 19 Курсив, <u>подчёркнутый</u> или жирный шрифт в названии. |
| 10 1- среда обитания | Карта с символом  ,  , |
| 11 2+ среды обитания | 20  ,  , : (двоеточие),  |

Если вы играете с новыми или промокартами и их условия не указаны в этом списке, вы также можете объявлять их целью поиска.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

© Inside Up Games 2024

Автор игры: Максим Гардиф

Развитие: Конор Макгой, Картер Мораш

Графический дизайн: Дэвид Шоу, Райли Лем, Кэти Хонг, M81 Studio & Юлия Созоник

Редактор: Дэниэл Мэнсфилд

Сопроводительный текст: Дженна Мьюр

Ведущие тестировщики: Изабель Тушетт, Фрэнсис Бержерон, Сильвен Лакруа, Франсуа-Венсан Тальбо, Филипп Гру, Крис Уолтерс.

Русская версия игры подготовлена компанией «Тейблтоп КЗ».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Владимира Сахно, Евгению Акбашеву, Марию Гольскую-Диас, Романа Дженбаза, Юлию Чистякову за помощь в подготовке игры к изданию.