

Вангелис Багуартакис

Зелёные Просторы

Шум Пробки Загрязнение

ХВАТИТ!

Вы решаете
ПЕРЕЕХАТЬ ИЗ ГОРОДА
в деревню и
СТАТЬ ФЕРМЕРОМ!

И вот вы уже получили деньги по финансируемой правительством программе и стоите перед зелеными просторами, на которых вот-вот начнете выращивать овощи, разводить скот и вести обычную жизнь фермера второй половины XX века!



В этой игре вы становитесь фермером, который пытается наладить собственное хозяйство. Для этого вы будете выбирать карты полей, животных и различных построек по принципу драфта, а затем выкладывать их в своей игровой области максимально выгодным способом. В игре победит тот, чья ферма за четыре года станет самой успешной.

Состав игры

33 карты полей	1 общая памятка	4 жетона колод
33 карты животных	30 жетонов приспособлений	Жетон первого игрока
33 карты построек	61 жетон монет (номиналами 1, 5 и 10)	Жетон года
33 карты зданий	32 маркера воды	Шкала лет
20 карт водонапорных башен	44 маркера еды	Блокнот для подсчета очков
14 карт силосных башен	20 жетонов победных очков (ПО) (номиналами 1 и 5)	Правила
4 памятки игроков		



Зелёные Просторы

Подготовка к игре

Перед началом игры разделите карты по типу. У вас должны получиться 4 основные колоды карт участков (поля, животные, постройки и здания) и 2 стопки с картами водонапорных башен и силосных башен.

- 1 Перемешайте 4 основные колоды и поместите их лицом вниз посередине стола. Выложите рядом с каждой колодой соответствующий ей жетон колоды. Поместите рядом с главными колодами стопки водонапорных и силосных башен лицом вверх.
- 2 Каждый игрок получает 15 монет, 1 водонапорную башню и 1 силосную башню (эти 2 карты он кладет перед собой).
- 3 Поместите 3 маркера воды на каждую водонапорную башню и 1 маркер еды на каждую силосную башню игроков.
- 4 Отложите оставшиеся монеты, жетоны ПО, а также маркеры еды и воды на середину стола (у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться). Это запас.
- 5 Возьмите жетоны приспособлений, перемешайте их и выложите стопкой рядом с запасом лицом вниз.
- 6 Тот, кто последним был на ферме (или за городом), становится первым игроком. Поместите перед ним жетон первого игрока.

Теперь вы готовы начать игру!

Пример подготовки игры втроем



Игровой раунд

Игра длится четыре года — раунда. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

ФАЗА
ХОЗЯЙСТВА

ФАЗА
ДЕЙСТВИЙ

ФАЗА
УРОЖАЯ



Зелёные Просторы

ФАЗА ХОЗЯЙСТВА

Приведенные здесь правила относятся к игре втроем и вчетвером. Отличия при игре вдвоем указаны в соответствующем разделе на стр. 11.

- ▶ Переместите **жетон года** по **шкале лет** на деление текущего года. Стрелки вокруг этого деления показывают, в каком направлении игроки передают друг другу карты: по часовой стрелке или против.
- ▶ Получите новые ресурсы: 1 маркер еды, 2 маркера воды и 3 монеты (*пропустите этот шаг в первом раунде*).
- ▶ Маркеры воды кладутся на водонапорную башню вашей фермы. По умолчанию каждая такая башня вмещает до 3 маркеров воды. Если все ваши водонапорные башни полностью заполнены, вся получаемая вами «лишняя» вода теряется. Аналогично маркеры еды заполняют силосную башню вашей фермы. По умолчанию каждая такая башня вмещает до 4 маркеров еды. Если все ваши силосные башни полностью заполнены, вся получаемая вами «лишняя» еда теряется.
- ▶ Затем каждый игрок, начиная с владельца жетона первого игрока и по часовой стрелке, берет 6 карт из 4 основных колод.



Вы можете брать карты в любой комбинации по вашему выбору, однако вы обязаны взять карты **хотя бы из трех разных колод** (например, 3-2-1-0, 2-1-1-2 или 1-4-0-1). Все карты берутся одновременно; вы не можете смотреть полученные карты, прежде чем не возьмете их все. Количество карт, которое вы берете из каждой колоды, является открытой информацией, и игрокам следует обращать внимание, сколько карт из каждой колоды берут их предшественники. Если в какой-либо колоде не остается карт, значит, до конца игры из нее больше нельзя получить карты.

Шесть взятых карт образуют вашу начальную руку в текущем раунде.



В самой первой партии и при игре с новичками мы советуем использовать этот ознакомительный режим:

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ	Поля	Животные	Постройки	Здания	
	Год 1	3	2	1	-
	Год 2	2	2	1	1
	Год 3	1	2	1	2
	Год 4	-	2	1	3

После того как каждый игрок берет по 6 карт, наступает следующая фаза.



Зелёные Просторы

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий состоит из 6 ходов. Во время этих ходов все игроки действуют одновременно.

Каждый ход вы выбираете карту с руки, кладете ее перед собой лицом вниз и передаете оставшиеся карты соседу (в соответствии со стрелками вокруг деления текущего года). После того как это сделает каждый игрок, все одновременно открывают выбранную карту и выполняют одно из следующих действий:

- А) Построить участок.
- Б) Построить водонапорную башню.
- В) Построить силосную башню.
- Г) Пойти на рынок.
- Д) Восстановить участок.

А) Построить участок

Карты участков строятся по соседству с уже построенными картами участков. Два участка считаются соседними, если они выложены рядом друг с другом по горизонтали или вертикали. Если они граничат по диагонали, они НЕ считаются соседними.



Этот участок можно построить на любой белой клетке.



В начале игры на вашей ферме только 2 участка – силосная и водонапорная башни, поэтому первый участок, который вы строите, выкладывается по соседству с одной из этих карт.

Для того чтобы построить участок, вы обязаны выплатить его стоимость, указанную на монете в левом верхнем углу его карты. Стоимость карты не может быть ниже 0. Иногда под монетой также может быть указано требование по воде или еде.

Если на карте имеется требование по воде, вы обязаны потратить воду из водонапорной башни, которая должна располагаться на расстоянии не более 2 от того места, где вы собираетесь построить участок. Расстояние отсчитывается по построенным участкам (горизонтально или вертикально), каждая карта считается единицей расстояния.

Если на карте имеется требование по еде, вы обязаны потратить еду из силосной башни, при этом нет никаких ограничений по расстоянию. Вы можете тратить еду из любой своей силосной башни вне зависимости от того, где она расположена.

Зелёные Просторы

Стоимость участка — 3 монеты

Цвет типа участка

- Поле (зеленый)
- Животные (красный)
- Постройка (желтый)
- Здание (фиолетовый)

Тип свойства

- Мгновенное свойство (серый фон): применяется сразу же
- Урожайное свойство (зеленый фон): применяется в конце каждого раунда
- Финальное свойство (желтый фон): применяется в конце игры

Свойство карты: Получите 2 монеты. Если строится рядом с силосной башней, получите еще и приспособление.

Название карты: Картофель

Тип поля / животных: Овощи

Типы полей: Злаки, Фрукты, Овощи

Типы животных: Молоко, Мясо, Птица, Работа

Победные очки (ПО): 1

Символ базовой игры: Трактор

Тип свойства: Мгновенно

Тип участка: Поле

Примечание. Если вы выбрали карту, за которую не можете заплатить (у вас нет требуемых монет, воды или еды), то вы не можете ее и построить. Вы обязаны выбрать другое действие.

Выплатив стоимость участка и выложив его по соседству с уже построенным участком, вы проверяете свойство нового участка, указанное в нижней части его карты. Если оно написано на сером фоне, то это мгновенное свойство: тут же сделайте все, что сказано. Если оно написано на зеленом или желтом фоне, то это урожайное или финальное свойство соответственно: оно применяется позже (см. далее).

Б) Построить водонапорную башню

Для выполнения требований по воде некоторых участков (преимущественно полей) вам могут понадобиться дополнительные водонапорные башни. Для строительства такой башни сбросьте выбранную вами карту (после того как откроете ее одновременно с другими игроками), выплатите стоимость водонапорной башни (2 монеты), возьмите ее карту из соответствующей стопки и выложите по соседству с уже построенным участком. Поместите на новую башню 3 маркера воды.

Не забывайте, что вода из водонапорной башни может использоваться для участков, находящихся от нее на расстоянии не более 2.

Водонапорные башни считаются участками, но не относятся к какому-либо типу. В редком случае, когда в стопке водонапорных башен не остается карт (или если у игрока нет 2 монет), это действие становится недоступным, и вместо него необходимо выбрать другое действие.

Показатель расстояния: 2

Доступные деления для маркеров воды: 3

Водонапорная башня

В водонапорных башнях вы храните воду. Ее можно потратить на расстоянии не более 2.



Зелёные Просторы

В) Построить silосную башню

Еда, производимая на вашей ферме, хранится в silосных башнях. Благодаря начальной silосной башне вы можете сохранить до 4 маркеров еды. Чтобы располагать большим количеством еды, нужно строить дополнительные silосные башни.

Для строительства такой башни сбросьте выбранную вами карту (после того как откроете ее одновременно с другими игроками), возьмите карту silосной башни из соответствующей стопки и выложите ее по соседству с уже построенным участком.

Стоимость silосной башни составляет 0, вам не нужно платить за ее постройку монеты.

Изначально ваша новая башня пуста (выложив карту silосной башни, вы не добавляете на нее маркеры еды), она просто дает вам место для хранения еды, которую вы произведете на будущих ходах. Вы в любое время можете перемещать маркеры еды между своими silосными башнями.

Silosные башни считаются участками, но не относятся к какому-либо типу. В редком случае, когда в стопке silосных башен не остается карт, это действие становится недоступным, вместо него необходимо выбрать другое действие.



Доступные деления для маркеров еды

В silосных башнях вы храните еду. Ее можно потратить вне зависимости от расстояния.

Г) Пойти на рынок

Этим действием вы можете отправиться на местный рынок и продать часть произведенной еды.

Сбросьте выбранную вами карту (после того как откроете ее одновременно с другими игроками) и возьмите 2 монеты. Вы также можете продать до 2 маркеров еды, чтобы получить еще по 2 монеты за каждую (см. таблицу).

Действие	Награда
Сбросить карту	2 монеты
Сбросить карту + 1 еду	4 монеты
Сбросить карту + 2 еды	6 монет

Д) Восстановить участок

Карта участка может перевернуться лицом вниз, став пустырем (см. раздел «Фаза урожая» далее). Чтобы перевернуть ее лицом вверх, сбросьте выбранную вами карту (после того как откроете ее одновременно с другими игроками) и заплатите 1 монету.



Зелёные Просторы

Примечание. Все сбрасываемые карты откладываются в стопку сброса лицом вверх, их видят все игроки.

После 6 ходов на руках игроков не остается карт, и начинается следующая фаза.

ФАЗА УРОЖАЯ

Во время этой фазы вы проверяете, есть ли на вашей ферме участки с урожайным свойством (на зеленом фоне). В левой части таких свойств указана стоимость. Чтобы использовать какое-либо урожайное свойство, необходимо уплатить то, что на нем указано. Если вы не можете или не хотите этого делать, карта участка переворачивается лицом вниз и становится пустырем. Вы не можете построить другой участок поверх пустыря, но можете перевернуть его лицом вверх, сбросив карту и заплатив 1 монету на одном из последующих ходов (см. описание действия восстановления участка выше). Пустырь считается участком без типа.

Выплачивать стоимость урожайных свойств (и применять их) можно в любом порядке. Делая это, кладите требуемые ресурсы на стоимость свойств в качестве напоминания об уплате.



Выплата стоимости свойства

При этом действуют следующие ограничения:

- ▶ Если требуется заплатить воду, она тратится с водонапорных башен с учетом их расстояния.
- ▶ Силосная башня не может вместить более 4 маркеров еды. Если вы собираетесь произвести больше еды, чем можете сохранить, примените первыми урожайные свойства, тратящие еду, так как любая «лишняя» еда теряется.

Обратите внимание, что во время фазы действий вам не запрещается построить участок, даже если у вас нет ресурсов для оплаты его урожайного свойства (например, вы можете построить участок с урожайным свойством, расходующим воду, даже если у вас нет маркеров воды на расстоянии не более 2). Однако если требуемых ресурсов у вас не будет и в фазе урожая, построенный участок превратится в пустырь.

Если урожайное свойство приносит вам приспособление (см. раздел «Приспособления» ниже), то вы можете использовать его в текущей фазе урожая (если это возможно).

В конце фазы урожая уберите с карт все ресурсы, которыми вы заплатили за использование урожайных свойств. Затем обладатель жетона первого игрока передает его соседу слева.



Зелёные Просторы

ПРИМЕР

Настает фаза урожая второго года, и Карл должен активировать урожайные свойства своих участков, выплатив их стоимость.



Для начала он тратит 2 воды, чтобы выплатить стоимость урожайных свойств «Пшеницы» и «Апельсиновых деревьев», что приносит ему 2 еды и 1 ПО.

Его единственная силосная башня теперь полностью заполнена (в ней 4 еды), поэтому Карл пока что не хочет активировать свойство «Яблонь». Он тратит все 4 еды на свойства «Овцы» и «Волов», которые приносят ему 4 и 3 монеты соответственно.



Зелёные Просторы

Поскольку теперь его силосная башня пуста, Карл расходует еще 2 воды, чтобы выплатить стоимость урожайного свойства «Яблоня», что приносит ему 2 еды. Он тратит эту еду на урожайное свойство «Свиной», и это дает ему 5 монет.

На его ферме еще остаются «Индейки», которых тоже надо кормить, но, к сожалению, ему нечем: в силосной башне не осталось еды. Карл вынужден перевернуть карту «Индейки» лицом вниз, превратив ее в пустырь.

Наконец, Карл убирает со своей фермы маркеры, потраченные на активацию урожайных свойств. Теперь он готов к новому году.



Зелёные Просторы

Конец игры

Игра заканчивается после четвертого раунда (после фазы урожая). Игроки отмечают результаты в блокноте для подсчета очков. Сделайте следующее:

- ▶ Сложите победные очки, указанные на картах вашей фермы (в правом нижнем углу, прямо над свойством), а также заработанные вами жетоны ПО.
- ▶ Подсчитайте ПО от жетонов приспособлений с финальными свойствами. Получите также 1 ПО за каждый жетон приспособления, который вы отложили в сторону и не успели использовать.
- ▶ Получите 1 ПО за каждые 3 монеты, оставшиеся у вас в конце игры.
- ▶ Получите 1 ПО за каждые 2 маркера еды в ваших силосных башнях.
- ▶ Получите 1 ПО за каждую пустую водонапорную башню на вашей ферме.
- ▶ Подсчитайте ПО от ваших участков с финальными свойствами. (Чтобы упростить подсчет, вписывайте ПО от каждой карты в маленькие квадраты на листе подсчета очков.)

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент с большим числом участков на ферме. Если по-прежнему ничья, победителем становится тот из новых претендентов, у кого осталось больше монет. Если и это не разрешает ничейную ситуацию, то в игре несколько победителей.

ПРИМЕР

Клара и Карл только что завершили партию на двоих и приступили к подсчету очков. Сначала они подсчитывают ПО на картах их ферм и на лежащих перед ними жетонах ПО. У Клары нет жетонов ПО, но ее участки приносят ей 23 ПО. Карты Карла приносят 22 ПО, а его 4 жетона с 1 ПО увеличивают счет до 26 ПО.

Игроки переходят к оценке жетонов приспособлений. У Клары только одно приспособление с финальным свойством — «Генератор», который позволяет за деньги применить свойство построенного здания. Так Клара и делает, и это приносит ей 8 ПО. На ферме Карла имеется 2 приспособления с финальным свойством: «Мешки» и «Изгородь». Они приносят 3 и 2 ПО соответственно. Также у Карла есть жетон приспособления, который он отложил в сторону при получении, но так и не выложил на участок. Он приносит Карлу еще 1 ПО, итого у него 6 ПО.

Следующее, что переводят в победные очки игроки, это деньги. 22 монеты Клары приносят ей 7 ПО, а 32 монеты Карла дают ему 10 ПО.

Далее игроки оценивают еду. В каждой из двух силосных башен Клары по 4 еды. 8 еды — это 4 ПО. В башнях Карла только 3 еды — это 1 ПО.

Теперь игроки смотрят, насколько эффективно они использовали свои водонапорные башни. У Клары 3 водонапорные башни, и все они пусты. Она получает за это 3 ПО. Во всех водонапорных башнях Карла, кроме одной, есть вода, поэтому он получает лишь 1 ПО.

Наконец, игроки проверяют финальные свойства участков на своих фермах. Здания Клары приносят ей 6, 3, 3 и 5 ПО, что в сумме составляет 17 ПО. Здания Карла дают ему 6, 5 и 4 ПО, всего 15 ПО.



Сложив все полученные победные очки, игроки определяют окончательный результат. Клара заканчивает игру с 62 ПО и становится победительницей, поскольку Карл набирает лишь 59 ПО.

Игрок	Клара	Карл
Карты фермы и жетоны ПО	23	26
Приспособления	8	6
Монеты	7	10
Еда	4	1
Водонапорные башни	3	1
Финальные свойства	6 3 3 5	6 5 4
	17	15
 Итого	62	59

Зелёные Просторы

Приспособления

Некоторые карты позволяют оснастить вашу ферму приспособлениями.

		<p>Название приспособления</p> <p>Участок для размещения этого приспособления</p>		
Когда применяется свойство		Когда применяется свойство		Свойство

Когда вы получаете приспособление, возьмите 3 жетона с верха стопки, выберите себе один, который вы поместите на ферму, и уберите два других под низ стопки.

На каждом жетоне приспособления указано, на какой участок его можно выложить. Например, если на жетоне написано «Поле», то его можно поместить только на карту поля. Если после типа участка следует еще одно слово, то оно уточняет первое. Например, надпись «Поле – Урожай» означает, что жетон можно выложить только на поле с урожайным свойством.

Если вы не можете или не хотите сразу разместить выбранный жетон приспособления на ферме, вы вправе отложить его в сторону. До конца игры всякий раз, когда вы строите участок подходящего под этот жетон типа, вы можете выложить его на карту этого участка. Вы должны сделать это **при строительстве участка**, но не позже. В конце игры вы получаете 1 ПО за каждый свой так и не размещенный жетон приспособления.

На каждом участке может находиться не более 2 разных жетонов приспособлений: вы не можете выложить 2 одинаковых жетона на один и тот же участок.

Выложенный на участок жетон приспособления приносит вам дополнительное свойство. Одни свойства действуют всегда, другие – в определенных фазах. Если не сказано иного, свойство начинает действовать с момента размещения приспособления на участке.

Если участок с приспособлением становится пустырем, жетон приспособления сбрасывается. Даже если вы на одном из последующих ходов восстановите участок, вы не получите потерянное приспособление обратно.

Игра вдвоем

В игре вдвоем действуют следующие изменения:

- ▶ В фазе хозяйства, взяв по 6 карт, не смотрите их. Перемешайте все эти 12 карт и выложите их на стол стопкой лицом вниз. Затем откройте и выложите в ряд первые 6 карт.
- ▶ В фазе действий игроки делают ходы не одновременно, а друг за другом. Первым ходит обладатель жетона первого игрока. Он выбирает одну из шести карт, выложенных лицом вверх, и выполняет ею одно из доступных действий. Затем другой игрок выбирает одну из пяти оставшихся карт и выполняет ею действие. После того как игроки выполняют первые действия, из стопки открываются еще 2 карты: они добавляются к остальным открытым картам. Так продолжается до конца раунда. Когда в стопке не остается карт, игроки больше не добавляют новые карты, но продолжают делать ходы, пока не будут разобраны все 12 карт. На этом фаза действий заканчивается, и игроки переходят к фазе урожая.

Зелёные Просторы

Приоритет действия

Если двум или более игрокам необходимо сделать что-то в одно и то же время (например, взять приспособление), их очередность определяется по жетону первого игрока. Тот, кто сидит ближе (по порядку хода) к игроку с этим жетоном, действует первым, далее очередность определяется по часовой стрелке.

Стратегические советы

Ниже вы найдете советы для ваших первых партий.

- ▶ «Зеленые просторы» – это игра на построение «механизма». Иными словами, ваша ферма должна состоять из множества участков, работающих как один слаженный механизм. Говоря конкретнее, то вам нужны поля для превращения воды в еду и животные для превращения этой еды в деньги. На деньги вы сможете построить здания, которые обеспечат вас победными очками.
- ▶ Во время драфта карт выбирайте не участки, которые приносят больше ПО, а участки, которые сделают ваш «механизм» эффективней. Также следите за своими потребностями, старайтесь развиваться равномерно и не строить участки с урожайными свойствами, которые вы не сможете активировать каждый раунд.
- ▶ Чем больше у вас полей, тем больше воды нужно. Будет не лишним спланировать расход воды наперед и оставлять пустые места для строительства на них водонапорных башен. Лучше всего располагать поля рядом друг с другом, так они смогут получать воду от одних и тех же башен.
- ▶ Решение о том, какие карты взять во время фазы хозяйства, гораздо важнее, чем может показаться сначала. Ваш выбор карт определяет набор доступных карт в текущем раунде, поэтому вы влияете на то, какие карты окажутся доступны другим игрокам. Особенно это ощутимо в партиях на двоих, когда второй игрок обладает правом окончательного решения, сколько карт каждого типа будет участвовать в раунде.

Создатели игры

Автор игры: Вангелис Багиартакис
Развитие игры: Константинос Коккинис
Иллюстрации: Томаш Ендрушек

Наоми Робинсон
Гжегож Бобровский
Gong Studios

Графический дизайн: Константинос Коккинис
Гиота Воргия

Начальник производства: Константинос Коккинис

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2018 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Примечание: «Зеленые просторы» – это вымышленный продукт. Любые совпадения с реальными именами или лицами являются случайными.

© 2016 Вангелис Багиартакис © 2016 Artipia Games. Все права защищены.

Игру тестировали

Алекс Капидакис, Константинос Караянис, Гиоргос Халкиас, Никос Чондропулос, Сотиириос Цантилас, Танасис Патсиос, Крис Дарсаклис, Вангелис Велес, Крис Ялориус, Спирос Коронис, Наусика Димакоулея Какиопулоу, Панайотис Скирлас.

Вангелис посвящает «Зеленые просторы» своей дочери Марии.

