

**Арборетум** — особое место, где раскрывается удивительная красота природы. В игре «**Арборетум**» вы будете создавать экскурсионные маршруты, наполненные сочными красками листьев и соцветий. Благородная сакура, благоухающий кизил, могучий дуб — всем есть место в этом райском саду. Вы будете решать, какие из них высадить в своих аллеях. Все аллеи получатся уникальными и прекрасными, но лишь одна будет признана лучшей.

| Цвет                                                                                         | Вид         | Цвет                                                                                        | Вид          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Голубой     | Голубая ель | Жёлтый     | Кассия       |
| Красный     | Делоникс    | Серый      | Кизил        |
| Коричневый  | Дуб         | Оранжевый  | Клён         |
| Сиреневый   | Жакаранда   | Салатовый  | Лириодендрон |
| Изумрудный  | Ива         | Розовый    | Сакура       |



## Подготовка к игре



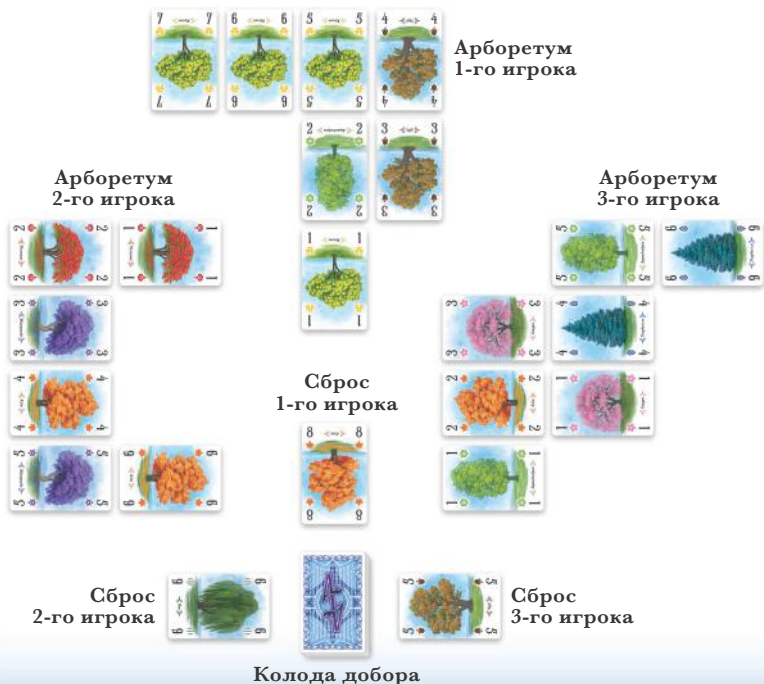
**1. Подготовьте колоду.** В игре участвуют 80 карт — по 8 карт (пронумерованных от 1 до 8) каждого из 10 **видов**. Количество участвующих в игре видов зависит от количества игроков:

- **4 игрока** — все 10 видов (80 карт),
- **3 игрока** — 8 видов (64 карты),
- **2 игрока** — 6 видов (48 карт).

**2. Выберите первого игрока.** Первый ход делает игрок, который последним поливал цветы.

**3. Раздайте карты.** Игрок справа от первого игрока назначается **сдающим**. Сдающий перемешивает колоду и раздаёт всем по 7 карт лицом вниз. Остальные карты становятся **колодой добора**.

*Пример раскладки на троих*





## *Ход игры*



Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны выполнить следующие действия в строгом порядке:

- 1. Возьмите 2 карты и добавьте их себе на руку.** Каждую из этих карт вы можете взять либо с верха колоды добора, либо с верха своего сброса или сброса другого игрока. Если вы берёте первую карту из колоды добора, можете посмотреть её, прежде чем решить, откуда брать вторую карту.
- 2. Сыграйте 1 карту.** В свой первый ход выложите карту с руки перед собой лицом вверх. Следующие карты нужно выкладывать сверху, снизу или сбоку от тех, что уже выложены.
- 3. Сбросьте 1 карту.** Положите 1 карту из руки в свой сброс лицом вверх. Вы можете сбросить любую карту, в том числе одну из тех, которые добрали в текущий ход. После сброса в вашей руке должно остаться ровно 7 карт. Соперники всегда могут просмотреть, какие карты вы сбросили.



## *Конец игры*



Игра кончается, когда заканчиваются карты в колоде добора. Игрок, добравший последнюю карту, завершает свой ход, и начинается подсчёт очков.

## Получение права на подсчёт аллеи

Сдающий называет виды деревьев в порядке, указанном в таблице подсчёта. Для каждого вида игроки считают сумму карт этого вида в своей руке. Право на подсчёт аллеи названного вида получает игрок с наибольшей суммой карт этого вида. При равенстве все игроки с наибольшей суммой получают право на подсчёт.

**Исключение!** Если при получении права на подсчёт у вас в руке есть «8» какого-либо вида, а у любого другого игрока в руке есть «1» этого же вида, значение «8» уменьшается до 0 (значение «1» никогда не меняется).

**Примечание 1.** Вы можете получить право на подсчёт аллеи, даже если названный вид не представлен в вашем арборетуме. В этом случае вы не получаете очки за аллею, но лишаете этой возможности других игроков.

**Примечание 2.** Если ни у одного игрока нет карт названного вида, все игроки получают право на подсчёт таких аллей.

## Подсчёт аллеи

Аллея — это последовательность из стоящих рядом карт, в которой первая и последняя карта должны быть одного вида. Карты должны следовать от меньшего значения к большему (не обязательно по порядку).

Между первой и последней картой аллеи могут располагаться карты любых видов.

Начисление очков за аллею:

- Получите по 1 очку за каждую карту в аллее.
- Если аллея состоит из 4 карт или более, и все эти карты одного вида, дополнительно получите по 1 очку за каждую карту, входящую в аллею.
- Если аллея начинается с «1», дополнительно получите 1 очко.
- Если аллея заканчивается на «8», дополнительно получите 2 очка.

**Примечание 3.** Каждая карта может входить в состав сразу нескольких аллей из деревьев разных видов.

**Примечание 4.** Если можете провести несколько аллей одного вида деревьев, вы должны выбрать только одну из них — желательно, самую выгодную!

### **Определение победителя**

Игроки складывают очки, полученные за свои аллеи. Игрок, заработавший больше всех очков, объявляется победителем. При равенстве очков побеждает игрок, в арборетуме которого больше видов деревьев. Если это не помогло определить победителя, игроки должны посадить по дереву. Чьё дерево через пять лет окажется выше, тот и победил!



### ***Пример подсчёта очков***



В конце партии на троих у игроков в руках остались следующие карты:

**Оля:** делоникс 6 (1+5), дуб 11 (3+8), жакаранда (7), клён 13 (6+7).

Оля считает следующие аллеи: жакаранда, дуб, делоникс.

В арборетуме Оли нет клёнов, но ей удалось лишить Ваню возможности получить очки за его кленовую аллею.

**Ваня:** голубая ель (4), делоникс (3), жакаранда 7 (2+5), кассия (6), клён 9 (4+5).

Ваня считает следующие аллеи: голубая ель, кассия, жакаранда (у него и у Оли сумма карт этого вида равна 7).

**Рита:** делоникс 0 (8), дуб (7), ива 12 (1+3+8), кассия (5), кизил (2).

Рита считает следующие аллеи: кизил, ива. Делоникс в сумме даёт 0, поскольку у неё в руке «8», а у Оли — «1» этого вида.

*Ниже показан арборетум Оли в конце игры.*

#### Аллея из дубов

- Протяжённость — 4 карты: 4 очка
- Все карты одного вида в аллее из 4 и более карт: 4 очка
- Начинается с «1»: 1 очко

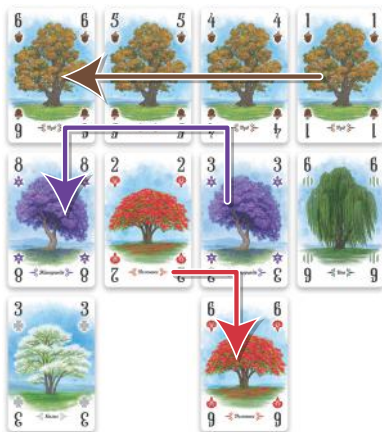
#### Аллея из жакаранд

- Протяжённость — 5 карт: 5 очков
- Заканчивается на «8»: 2 очка

#### Аллея из делониксов

- Протяжённость — 3 карты: 3 очка

**Итого:** 19 очков.





# Создатели игры



*Автор:* Дэн Кассар

*Художник:* Бет Соубл

*Графический дизайнер:* Уолдо Рамирес

*Редактор:* Дастин Шварц

## **Renegade Game Studio**

*Издатель:* Скотт Гаэта

*Контроль качества:* Робин Гаэта

*Начальник производства:* Лейша Камминс

*Директор по продажам:* Сара Эриксон

*Креативный директор:* Анита Осборн

*Ведущий продюсер:* Дэн Бояновски

*Менеджер по маркетингу:* Дэнни Лоу

*Менеджер по работе с клиентами:* Дженни Кингма

## **Русскоязычное издание**

*Руководитель проекта:* Роман Шамолин

*Главный редактор:* Александр Савенков

*Редактор:* Сергей Резников

*Переводчик:* Даниил Яковенко

*Верстальщик:* Даниил Власов

*Корректор:* Алексей Березин



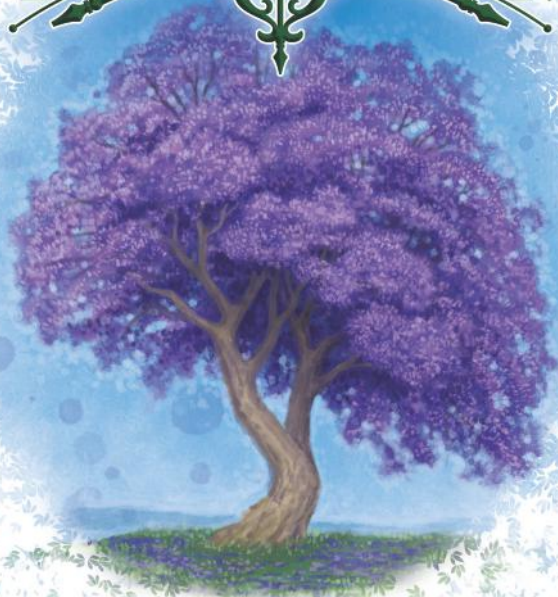
[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)  
[www.twitter.com/PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)  
[www.facebook.com/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS)

[www.lavkaigr.ru](http://www.lavkaigr.ru)  
[www.vk.com/lavkaigr](https://www.vk.com/lavkaigr)

© 2018 Renegade Game Studios.

Дэн Кассар

# ДРВОРЕТУМ



Правила игры



8+



2-4



30