

*Настольная игра
Константина Владимировича Журавского*



www.flixa.by

Ваш амбар



Сторож (защищает амбар и поле от воров, 5 монет в год)





Удобрения

(хранить про запас)

Ведра

(защищают от пожара)



Конь с телегой

(собрать урожай с 1 поля)



«Антижук»

(хранить про запас)

Кот

(защищает от крыс)



Трактор (собрать урожай сразу со всех полей)



Мотыга

(хранить про запас)



Собака

(защищает от зайцев)



- **Удобрение** (стоит 5 монет) – позволяет вырастить в два раза больше плодов на одном поле (действует в течение всей игры). На каждое поле нужно покупать отдельный набор удобрений. Купленное удобрение записывается на каждое поле отдельно. Удобрение можно закупить про запас и хранить в амбаре (не более двух мешков). При появлении нового поля, можно тут же удобрить его, перенеся из амбара на поле
- **Мотыга** (стоит 5 монет) – позволяет вырастить в два раза больше плодов на одном поле (действует в течение всей игры). На каждое поле нужно покупать отдельную мотыгу. Купленная мотыга записывается на каждое поле отдельно. Мотыги можно закупить про запас и хранить в амбаре (не более двух). При появлении нового поля, можно тут же оснастить его, перенеся из амбара на поле
- **«Антижук»** (стоит 5 монет) – спасает от саранчи и колорадского жука. На каждое поле нужно покупать отдельный набор «Антижука». Купленный «Антижук» записывается на каждое поле отдельно. «Антижук» можно закупить про запас и хранить в амбаре (не более двух мешков). При появлении нового поля, можно тут же удобрить его, перенеся из амбара на поле
- **Пугало** (стоит 3 монеты) – спасает от ворон. На каждое поле нужно покупать отдельное пугало. Купленное пугало записывается на каждое поле отдельно
- **Поле** – каждое новое поле дает право дополнительного хода. С момента покупки, на каждом новом поле растет по 2 единицы каждого плода. Если Вы купили поле – возьмите второй бланк «Поле». Один игрок может иметь не более ТРЕХ полей
- **Собака** (стоит 5 монет, расход – 1 монета в год) – спасает от зайцев. На каждое поле и в амбар нужна отдельная собака
- **Кот** (стоит 3 монеты, расход – 1 монета в год) – спасает от крыс в амбаре. Записывается в амбар
- **Сторож** (расход – 5 монет в год) – спасает от воров на всех полях и в амбаре. Записывается в амбар. Ему необходимо платить каждый год 5 монет
- **Ведро** (стоит 5 монет) – спасают от засухи в поле и пожара в амбаре. На каждое поле и в амбар нужен отдельный набор ведер
- **Конь и телега** (стоит 25 монет, расход – 2 монеты в год) - можно собирать поспевший урожай с одного поля перед началом своего хода. Записывается в амбар
- **Трактор** (стоит 50 монет, расход – 5 монет в год) – можно собирать поспевший урожай сразу со всех полей перед началом своего хода. Записывается в амбар
- **Пожар в амбаре** – теряете все, что находилось в амбаре (кроме животных) если нет ведер

Ваши деньги

Субсидии (начисление: плюс 10 монет в год)



сторож (зарплата -
минус 5 монет в год)



собака (еда - минус 1 монета
в год за каждую)



трактор (топливо -
минус 5 монет в год)



конь с телегой (овес - минус 2 монеты в год)



кот (еда - минус 1 монета в год)

Быстрый старт

- 1) Возьмите по одному бланку «Ваши деньги», «Ваш амбар» и «Поле» и по одному маркеру
- 2) В бланке «Ваши деньги» напишите по 10 монет – это Ваш стартовый капитал
- 3) В бланке «Поле» под соответствующими символами плодов запишите по 2 семени
- 4) Выберите первого раздающего. Возьмите в руки колоду карт и тщательно перемешайте
- 5) Разложите карты рубашками вверх по одной в одну большую фигуру в центре стола по 4 карты на каждого играющего. **ВАЖНО:** карты должны примыкать друг к другу по длинной или короткой стороне, раскладывать по диагонали **нельзя**, через одну выкладывать **нельзя**, перпендикулярно – **нельзя**
- 6) Считайте каждую такую раздачу карт одним игровым годом. Год считается сыгранным, когда все карты открыты
- 7) Пусть первым ходит игрок, сидящий слева от раздающего. Следующую раздачу будет осуществлять он, а первый ход в новом году – игрок слева от него и так далее по часовой стрелке

Старт игры

- 1) Переверните любую карту и положите ее на то же место
- 2) Зачитайте ситуация в центре карты или выполните требование «Урожай»
- 3) Если в середине карты изображена корзина с плодами – соберите плоды со всех полей в амбар, это и есть требование «Урожай», Ваши плоды поспели раньше
- 4) Если игроку предлагают что-либо купить, он может совершить покупку для себя, и (или) для других игроков на договорных условиях
- 5) Если у игрока не хватает денег, он теряет право ходить до конца года
- 6) После совершения всех сделок, передайте ход следующему игроку
- 7) Откройте карту, соприкасающуюся с открытой по длинной или короткой стороне
- 8) Если на двух карточках, лежащих рядом по вертикали, совпало изображение плода, то это значит, что на Вашем поле изменилось количество созревших плодов (увеличилось или уменьшилось)
- 9) Если на двух карточках, лежащих рядом по горизонтали, совпало изображение плода (на белом кругу), то это значит, что к Вам приехали частные торговцы и только Вы сегодня можете продать плоды из своего амбара по цене равной количеству монет, нарисованных справа от плода. Также можно продавать чужие плоды по цене, не выше указанной на карте. Продавать можно только плоды из амбара!
- 10) Как только все карточки открыты – заканчивается игровой год. Все игроки в обязательном порядке собирают урожай и переносят плоды с полей в амбар
- 11) Госзакупки. В конце года плоды из амбара можно сдать государству на переработку по 2 монеты за каждый или можно рискнуть и оставить собранный урожай на следующий год и ждать частных торговцев
- 12) В начале каждого нового года начисляйте по 10 монет на развитие и высаживайте на поле по 2 семени каждого фрукта, овоща и ягоды

