

Зелень

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите в ряд **карты цены** базовой стороной вверх. (На этой стороне цена идёт в таком порядке: 0-1-2-3-4-5.) Случайным образом выложите поверх карт цены **карты рынка** с изображением овощей. Каждая карта цены будет лежать на разной позиции от меньшей к большей. *Например: баклажаны на 0, кукуруза на 1, помидоры на 2, брокколи на 3, морковь на 4. (Смотри иллюстрацию 1.)*

2. Перемешайте все **карты овощей** и сложите колодой рядом с картами рынка.

3. Первым игроком станет тот, кто последним покупал в магазине зелень.

Важно: если игроков 2–3, то выберите один любой тип овоща и уберите из колоды овощей все карты с ним. Например: уберите 17 карт с помидором. Кроме того, уберите его карту рынка и карту цены. Сдвиньте остальные карты рынка так, чтобы самый дорогой картой был овощ за 3, а не за 4.

ХОД ИГРЫ

Партия длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из следующих последовательных шагов:

1. Выложите карты овощей – раскройте с верха колоды карты овощей по количеству игроков и добавьте ещё одну карту. Выложите их в центре стола.

2. Выберите 1 карту – начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает 1 карту из раскрытых и кладёт перед собой лицевой стороной вниз.

3. Измените цену овощей – оставшаяся невыбранная карта указывает, какие овощи подорожают в этом раунде. За каждый символ какого-либо овоща на этой карте передвиньте его карту рынка на 1 деление вверх. Если вы должны передвинуть её выше самого верхнего деления, то овощ **обрушивается** в цене и его карта рынка перемещается на самое нижнее деление (смотри иллюстрацию 2). После этого он может снова подорожать. Например: морковь стоила 5. На последней карте овоща было 2 символа моркови. Она дорожает на 2, а стоимости 7 на рынке не может быть, и теперь морковь стоит 1.

4. Передайте роль первого игрока – положите последнюю карту этого раунда в сброс рядом с колодой лицевой стороной вниз, а остальные перемешайте и выложите, как в начале этого раунда. Теперь первым игроком становится игрок слева от вас. Он начинает новый раунд и будет первым выбирать карту овоща из ряда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 3-го шага 6-го раунда. Все игроки раскрывают свои карты овощей. Чтобы подсчитать свои ПО для каждого овоща, умножьте количество символов овоща на его финальную цену на рынке. Например: у вас всего 3 помидора. Помидор стоит 4. Значит, за помидоры вы получаете 12. Аналогичным образом сложите цену всех ваших овощей. Игрок, набравший овощей на большую цену, побеждает в игре! Если у вас ничья, то все претенденты делят победу.

ДРУГИЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

1. Динамичный рынок – вы можете использовать обратную сторону карты цены (серую) с ценами 0-1-2-3-5. Так котировки будут меняться ещё быстрее :)

2. Особые карты – замешайте 2 особые карты в колоду карт овощей. Когда вы достаете особую карту из колоды, следуйте этим правилам:



Солнышко: добавьте ещё одну карту овощей в дополнение к обычному ряду. В этом раунде 2 последние карты меняют цену овощей на рынке.



Тайфунчик: в этом раунде не будет обрушения. Все карты овощей, которые дошли до самого высшего деления и должны перескочить на низшее, остаются на высшем делении.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик: Павел Коврижкин

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухойев

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Иллюстрация 1



Иллюстрация 2

