

«Цветариум» — красочная и увлекательная игра про выращивание и продажу цветов. А чтобы преуспеть в цветоводстве вам очень пригодится умножение!

### Комплект игры:

- 94 карты цветов.
  - 30 карт покупателей.
  - 5 карт-памяток с таблицей умножения.
- В комплект могут входить запасные пустые карты.

## Основной вариант правил (9+ лет)

### Цель игры

В «Цветариуме» вам нужно выращивать цветы. Если на одной из ваших клумб удастся вырастить столько цветов, сколько нужно кому-то из покупателей, то вы сможете продать их и заработать монеты (они нарисованы на картах покупателей). Когда кто-то из игроков накапливает 33 монеты (для 2-3 участников) или 22 монеты (для 4-5 участников), он становится победителем.

### Начало игры

В игре используются две колоды карт: прямоугольные карты с цветами и большие квадратные карты с покупателями. Тщательно перемешайте обе колоды. Раздайте из колоды цветов по пять карт на руки каждому игроку. Три карты с покупателями выложите в центре стола лицом вверх.

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, первым начинает ходить самый младший.

Рис.1. Раздача для начала игры.



### Действия во время хода

Во время своего хода игрок может высаживать цветы, подсаживать цветы другим игрокам, выкорчёвывать ненужные грядки и продавать цветы со своих клумб. После основной стадии хода (действий картами с руки), игрок совершает ещё и дополнительную стадию хода («просыпанные семена»), выкладывая в открытую две карты из колоды.

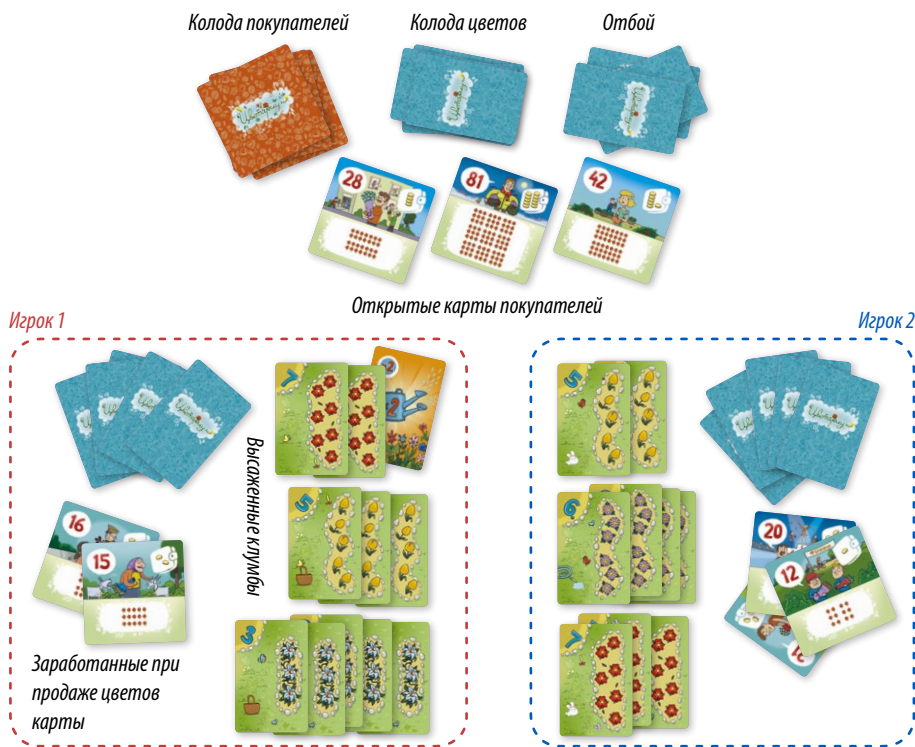
#### 1. Основная стадия хода

##### – Высаживание цветов

Игрок может выкладывать с руки любые карты с цветами в группы перед собой: это его клумбы. На каждой из клумб могут расти цветы только одного и того же вида, подсаживать на клумбу можно только такие же цветы. Максимально возможное количество клумб — три.

В течение хода игрок может посадить на клумбу сколько угодно карт с руки или не высаживать их вовсе. Высаженные клумбы остаются перед игроком всё время в течение игры до тех пор, пока игрок их не продаст, не выкорчует или на них не подействуют картами вредителей другие игроки.

Рис.2. Пример расположения карт во время игры.



##### – Подсаживание на чужие клумбы

Игрок может быть заинтересован в том, чтобы избавиться от каких-то карт с руки не высаживая их себе на клумбу (например, он собирает на своих клумбах цветы других видов). Ведь чем больше карт с руки он потратит во время хода, тем больше карт он доберёт после его завершения, и тем вероятнее там окажутся нужные ему карты.

Игрок может предложить ненужные карты другим участникам. Если они заинтересованы — карты могут быть тут же высажены на их клумбы. Другим игрокам эти карты запрещено брать на руку, их можно только сразу же использовать: посадить на клумбу с такими же картами или начать новую клумбу. Если все три клумбы уже заняты цветами других видов, можно освободить место, выкорчевав все цветы с какой-то из клумб.

##### – Выкорчёвывание клумб

Если игрок больше не хочет выращивать какой-то вид цветов, то он может в любой момент своего хода выкорчевать клумбу и посадить на это место другие цветы. Выкорчеванные цветы убираются в отбой. Запрещено корчевать/высаживать одну и ту же клумбу больше одного раза в течение основной стадии хода (чтобы таким способом быстро сбрасывать ненужные карты).

Игрок может выкорчевать клумбу не в свой ход, чтобы принять предложение по подсаживанию цветов от игрока, который ходит.

##### – Продажа цветов

Если в течение хода на одной из клумб игрока находится ровно столько цветов, сколько нужно одному из покупателей, игрок может их продать. Он убирает цветы с клумбы в отбой, а карту покупателя кладёт в стопочку около себя (для подсчёта набранных монет).

Рис.3. Продажа цветов.



Чтобы получить нужное для продажи количество цветов, игрок может перед продажей выкорчевать часть клумбы: убрать с неё одну или несколько карт. Убирать можно как карты цветения, так и карты повышения урожайности (волшебные лейки и цветики-семицветики).

После продажи цветов игрок может тут же посадить на освободившееся место новую клумбу.

## 2. Дополнительная стадия хода: «просыпанные семена»

В цветочной работе бывает так, что семена просыпаются и прорастают на тропинках, между клумбами или около забора. Эти цветы можно пересадить на свои клумбы, а можно отправить в компост.

После основной стадии хода игрок совершает еще и дополнительную. В этой стадии игрок выкладывает из колоды цветов две карты лицом вверх на всеобщее обозрение. Он может либо сам использовать одну или обе эти карты, либо эта возможность переходит игроку по часовой стрелке от него (если тот тоже не использует карты, то следующему после него и так далее). Если никто не захотел использовать «просыпанные семена» — карты убираются в отбой.

Правила этой стадии хода:

- Запрещено выкладывать/использовать какие-либо карты с руки (все желаемые манипуляции картами с руки ходящий должен сделать до «просыпанных семян»).
- Всем игрокам запрещено брать «просыпанные семена» на руки, их можно только сразу же пустить в дело (цветы — высадить себе на клумбы, специальные карты — использовать).
- Если клумба была уже выкорчевана/посажена в основной стадии хода, в дополнительной стадии хода можно снова её выкорчевать для посадки «просыпанных семян» (но тоже не больше одного раза).
- Если игрок забыл про «просыпанные семена» и после основной стадии хода перешёл к добору карт на руку, то другие игроки могут ни о чём ему не напоминать, и ход переходит к следующему игроку.

### Добор карт

Когда игрок завершил ход, он добывает карты на руку из колоды цветов, чтобы у него снова было пять карт. Кстати, заметьте, что добор из колоды в конце хода — это единственный способ, которым карты могут оказаться у игрока на руке, во всех прочих игровых ситуациях правила запрещают забирать карты на руку.

Если в течение хода были продажи, и одна или несколько карт покупателей были забраны из центра стола, то количество покупателей на столе дополняется до трёх. Новые карты покупателей запрещено докладывать в процессе хода, это можно делать только после завершения хода.

Если в колоде цветов заканчиваются карты, стопка отбоя перемешивается и снова вводится в игру.

Игроки по желанию могут уточнять друг у друга набранное на данный момент количество монет.

### Специальные карты покупателей

В колоде покупателей встречаются два вида специальных карт:



#### 1. Самая большая клумба.

Игрок может получить эту карту обычным образом, продав цветы, но только в том случае, если на его клумбе будет больше цветов, чем на любой из клумб других игроков.



#### 2. Смена всех покупателей.

Если выложена эта карта — то все карты покупателей со стола убираются в отбой, на стол выкладываются три новые карты.

### Карты повышения урожайности

В колоде цветов находятся два вида карт повышения урожайности:



**1. Волшебная лейка удвоения или утроения.** Эту карту можно выложить на любую клумбу — будет считаться, что на клумбе стало ровно в два или в три раза больше цветов. Волшебная лейка умножает разом все цветы, которые есть на клумбе, она не может действовать выборочно (например, нельзя умножить часть карт на клумбе, а часть не умножать).



За счёт «волшебной лейки» на этой клумбе не 14, а 28 цветов! Но эта клумба не подходит, если нужен 21 цветок.

На этой клумбе 45 цветов, но, если нужно, можно выкорчевать одну или 2 карты цветов, чтобы получилось 30 или 15 цветов.

Наряду с картами цветов можно также выкорчевать и «волшебную лейку», получив таким образом 10 или 5 цветов. Но без высадки дополнительных цветов эта клумба не может подойти, если нужно 40, 35, 25 и 20 цветов.



**2. Цветик-семицветик.** Эту карту можно посадить на клумбу к любым цветам, и она будет считаться картой того же вида и номинала что и остальные на клумбе. Например, если её посадить на клумбу где на картах по пять цветов, то она тоже будет считаться «пятеркой».

Особенность карты в том, что игрок, который ею ходит, на свои клумбы высадить её не может ни при каких условиях: он должен подарить её любому другому игроку. Получивший в подарок эту карту игрок сразу же, не беря её на руки, пристраивает цветик-семицветик на одну из своих клумб.

Общие правила использования карт повышения урожайности:

- Карта может высаживаться только на клумбу, где уже есть цветы, её нельзя высаживать на пустую клумбу.
- Если все карты с цветами на клумбе корчуются или уничтожаются вредителями, и карта повышения урожайности остаётся на клумбе без других цветов — то она сразу убирается в отбой.
- Если «волшебная лейка» открывается в стадию «просыпанных семян», ходящий либо сразу же высаживает её на одну из своих грядок, либо это право переходит другим игрокам по очереди.
- Если цветик-семицветик открывается в стадию «просыпанных семян», то ходящий либо дарит его сам кому-то на своё усмотрение, либо это право переходит другим игрокам по очереди.

### Карты вредителей

В свой ход игрок может выложить перед любым другим игроком карту крота или жуков, подвергнув его атаке вредителей. Если у атакованного вредителями игрока на руке есть такая же карта (жуки — при атаке жуков, крот — при атаке крота), он может отбиться. Выложив в ответ такую же карту, он нейтрализует атаку и контратакует: действие карты теперь направляется на сходящего ей игрока. Отбившийся игрок тут же добывает карту взамен сыгранной карты вредителей, чтобы у него на руке снова стало пять карт. Сыгранные карты вредителей убираются в отбой.



**Жуки.** Атакованный жуками игрок убирает по одной карте цветов с каждой своей клумбы в отбой, карта жуков после этого также убирается в отбой.

Жуки действуют только на карты с цветами и не могут действовать на карты повышенной урожайности.



**Крот.** Сходящий кротом игрок может пересадить себе (к уже высаженным цветам, начав новую клумбу) от одной до трёх карт с одной любой клумбы другого игрока. Карта крота после этого убирается в отбой.

Крот забирает, в первую очередь, цветы; если цветов на клумбе меньше трёх, но есть семицветики, то забирает их, и, в третью очередь, может забирать волшебные лейки.

Забранные с помощью крота карты нельзя разделять, они пересаживаются на одну и ту же клумбу (например, нельзя забранные кротом карты цветов подсадить на одну клумбу, а волшебную лейку — на другую).

## Начальный вариант правил (7+ лет)



В этом варианте правил используются карты цветов только с 3, 4, 5 и 6 цветами, из специальных карт используется только жуки. Колода покупателей также используется не вся.

В углах карт предусмотрены отметки в виде штрихов, чтобы можно было отобрать комплект для начального варианта правил.

По сравнению с базовым вариантом есть следующие различия:

1. Игроки могут высаживать только две грядки, а не три.
2. На стол при раздаче и во время игры выкладываются две карты покупателей вместо трёх.
3. Победителем объявляется игрок, набравший 24 монеты (для 2-3 участников) или 16 монет (для 4-5 участников).



Другие обучающие игры на сайте [www.bandaumnikov.ru](http://www.bandaumnikov.ru)