

1) БРОСЬТЕ ВСЕ 4 КУБИКА (если выпали все одинаковые значения, можете перебросить)



2) ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ КУБИКИ (используйте все кубики, если возможно)

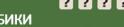
3) ПЕРЕДАЙТЕ ХОД ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ (игра заканчивается, когда покупается последний тайл)



КУПИТЬ ТАЙЛ СЕМЯН



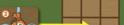
Возьмите тайл семян, стоимость равной или ниже кубика. Положите на него значок не больше 2 одного вида в ход.



РАЗМЕСТИТЬ ТАЙЛ



Поместите на поле тайл птички/солнечных часов (добавьте диски) или куцленные семена (с диском) на координаты по двум кубикам



ПОЛИТЬ СЕМЕНА



Переверните тайл семян, стоимость равной или ниже кубика. Примените эффект цепочки к соседним семенам с меньшей стоимостью (принадлежащих любым игрокам).



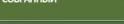
СБОР УРОЖАЯ



Соберите один из ваших овощей, стоимость равной или ниже кубика, верните значок в резерв. Добавьте очки за овощ. Плюс возможные бонусы за звездочку или пугало (пугало отменяет бонус за звездочку)



ПРИМЕНЯЕТЕ ЭФФЕКТ ЦЕПОЧКИ К СОСДЕДНИМ ОВОЩАМ С МЕНЬШЕЙ СТОИМОСТЬЮ (ПРИНАДЛЕЖАЩИХ ЛЮБЫМ ИГРОКАМ). Каждый овощ собирает и получает за него очки владелец, получите 1 очко за каждый овощ, собраный противниками. Все диски возвращаются владельцам.



1) БРОСЬТЕ ВСЕ 4 КУБИКА (если выпали все одинаковые значения, можете перебросить)



2) ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ КУБИКИ (используйте все кубики, если возможно)



3) ПЕРЕДАЙТЕ ХОД ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ (игра заканчивается, когда покупается последний тайл)

ПЕРЕВЕРНУТЬ ОСОБЫЙ ТАЙЛ



ПЕРЕВЕРНите ваш тайл птички/кролика или пугала/солнечных часов на другую сторону. Значки остаются на тайлах.



ДВИГАТЬ ВРЕДИТЕЛЯ



Переместите вашего вредителя по прямой на значение кубика, только по пустым клеткам за исключением:



Птички могут переместиться на семена противника (если они не защищены пугалом того же противника). Птичка останавливается и съедает семена.



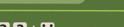
Кролики могут переместиться на овощи противника. Кролик останавливается и съедает овощ. Далее игрок выбирает:



СБРОСИТЬ ТАЙЛ И ПОЛОЖИТЬ ЕЩЕ 1 ЗНАЧОК НА ЖИВОТОВЕ



ПОПРЫТАТЬ КУБИК СО ЗНАЧЕНИЕМ РАВНЫМ ИЛИ ВЫШЕ, ЧЕМ НА ТАЙЛЕ, КАК ПРИ ПОКОПКЕ СЕМЯН, И ПОЛОЖИТЬ ЗНАЧОК НА ТАЙЛ



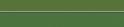
УДАЛИТЬ ВРЕДИТЕЛЯ



Удалить вредителя на указанных координатах



владелец получает тайл вредителя и значок назад



СБОР УРОЖАЯ



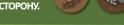
Соберите один из ваших овощей, стоимость равной или ниже кубика, верните значок в резерв. Добавьте очки за овощ. Плюс возможные бонусы за звездочку или пугало (пугало отменяет бонус за звездочку)



ПРИМЕНЯЕТЕ ЭФФЕКТ ЦЕПОЧКИ К СОСДЕДНИМ ОВОЩАМ С МЕНЬШЕЙ СТОИМОСТЬЮ (ПРИНАДЛЕЖАЩИХ ЛЮБЫМ ИГРОКАМ). Каждый овощ собирает и получает за него очки владелец, получите 1 очко за каждый овощ, собранный противниками. Все диски возвращаются владельцам.



1) БРОСЬТЕ ВСЕ 4 КУБИКА (если выпали все одинаковые значения, можете перебросить)



2) ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ КУБИКИ



(используйте все кубики, если возможно)



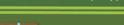
3) ПЕРЕДАЙТЕ ХОД ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ (игра заканчивается, когда покупается последний тайл)



КУПИТЬ ТАЙЛ СЕМЯН



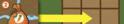
Добавьте тайл семян, стоимость равной или ниже кубика. Положите на него значок не больше 2 одного вида в ход.



РАЗМЕСТИТЬ ТАЙЛ



Поместите на поле тайл птички/солнечных часов (добавьте диски) или куцленные семена (с диском) на координаты по двум кубикам



ПОЛИТЬ СЕМЕНА



Переверните тайл семян, стоимость равной или ниже кубика. Примените эффект цепочки к соседним семенам с меньшей стоимостью (принадлежащих любым игрокам).



СБОР УРОЖАЯ



Соберите один из ваших овощей, стоимость равной или ниже кубика, верните значок в резерв. Добавьте очки за овощ. Плюс возможные бонусы за звездочку или пугало (пугало отменяет бонус за звездочку)



ПРИМЕНЯЕТЕ ЭФФЕКТ ЦЕПОЧКИ К СОСДЕДНИМ ОВОЩАМ С МЕНЬШЕЙ СТОИМОСТЬЮ (ПРИНАДЛЕЖАЩИХ ЛЮБЫМ ИГРОКАМ). Каждый овощ собирает и получает за него очки владелец, получите 1 очко за каждый овощ, собранный противниками. Все диски возвращаются владельцам.



ПЕРЕВЕРНУТЬ ОСОБЫЙ ТАЙЛ



ПЕРЕВЕРНите ваш тайл птички/кролика или пугала/солнечных часов на другую сторону. Значки остаются на тайлах.



ДВИГАТЬ ВРЕДИТЕЛЯ



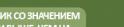
Переместите вашего вредителя по прямой на значение кубика, только по пустым клеткам за исключением:



Птички могут переместиться на семена противника (если они не защищены пугалом того же противника). Птичка останавливается и съедает семена.



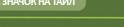
Кролики могут переместиться на овощи противника. Кролик останавливается и съедает овощ. Далее игрок выбирает:



СБРОСИТЬ ТАЙЛ И ПОЛОЖИТЬ ЕЩЕ 1 ЗНАЧОК НА ЖИВОТОВЕ



ПОПРЫТАТЬ КУБИК СО ЗНАЧЕНИЕМ РАВНЫМ ИЛИ ВЫШЕ, ЧЕМ НА ТАЙЛЕ, КАК ПРИ ПОКОПКЕ СЕМЯН, И ПОЛОЖИТЬ ЗНАЧОК НА ТАЙЛ



УДАЛИТЬ ВРЕДИТЕЛЯ



Удалить вредителя на указанных координатах



владелец получает тайл вредителя и значок назад



СБОР УРОЖАЯ



Соберите один из ваших овощей, стоимость равной или ниже кубика, верните значок в резерв. Добавьте очки за овощ. Плюс возможные бонусы за звездочку или пугало (пугало отменяет бонус за звездочку)



ПРИМЕНЯЕТЕ ЭФФЕКТ ЦЕПОЧКИ К СОСДЕДНИМ ОВОЩАМ С МЕНЬШЕЙ СТОИМОСТЬЮ (ПРИНАДЛЕЖАЩИХ ЛЮБЫМ ИГРОКАМ). Каждый овощ собирает и получает за него очки владелец, получите 1 очко за каждый овощ, собранный противниками. Все диски возвращаются владельцам.



1) БРОСЬТЕ ВСЕ 4 КУБИКА (если выпали все одинаковые значения, можете перебросить)



2) ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ КУБИКИ



(используйте все кубики, если возможно)



3) ПЕРЕДАЙТЕ ХОД ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ (игра заканчивается, когда покупается последний тайл)



ПТИЧКА



Этот вредитель перемещается и подает семена. Подробнее на обороте.



КРОЛИК



Этот вредитель перемещается и подает овощи. Подробнее на обороте.



СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ



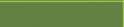
Можете использовать этот тайл, чтобы изменить результат на одном или двух кубиках, но только для определения координат на поле.



ПУГАЛО



Зашивает ваши семена на восьми окружающих клетках от пугачек. Добавляет три очка (но отменяет бонус от звездочки) ваших овощам на восьми окружающих клетках.



КАМЕНЬ



Используется только при игре вдвоем. Разместите тайл, но значок на него не кладите. До конца игры на эту клетку неизъядаливасть тайлы. Камень не лежит удалять сполна.



СОЛНЦЕ



Серпуете, чтобы перебросить все 4 кубика или перевернуть кубик на нужную грань.



ПТИЧКА



Этот вредитель перемещается и подает семена. Подробнее на обороте.



КРОЛИК



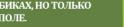
Этот вредитель перемещается и подает овощи. Подробнее на обороте.



СОЛНЕЧНЫЕ ЧАСЫ



Можете использовать этот тайл, чтобы изменить результат на одном или двух кубиках, но только для определения координат на поле.



ПУГАЛО



Зашивает ваши семена на восьми окружающих клетках от пугачек. Добавляет три очка (но отменяет бонус от звездочки) ваших овощам на восьми окружающих клетках.



КАМЕНЬ



Используется только при игре вдвоем. Разместите тайл, но значок на него не кладите. До конца игры на эту клетку неизъядаливасть тайлы. Камень не лежит удалять сполна.



СОЛНЦЕ



Серпуете, чтобы перебросить все 4 кубика или перевернуть кубик на нужную грань.



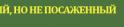
ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



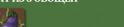
Кочкам, полученным во время игры за сбор урожая, применяются следующие модификаторы:



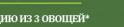
- 5 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КУПЛЕННЫЙ, НО НЕ ПОСАЖЕННЫЙ ТАЙЛ СЕМЯН (КРОМЕ ПЕРВОГО).



+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ 5 ОВОЩЕЙ*



+10 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 3 ОВОЩЕЙ*



+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 4 ОВОЩЕЙ*



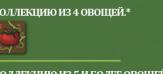
+20 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 5 И БОЛЕЕ ОВОЩЕЙ*



+ 5 ОЧКОВ ЗА НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ЖЕТОН СОЛНЦА



*овощи одновременно считаются и для комплектов и для коллекций.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Кочкам, полученным во время игры за сбор урожая, применяются следующие модификаторы:



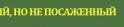
- 5 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КУПЛЕННЫЙ, НО НЕ ПОСАЖЕННЫЙ ТАЙЛ СЕМЯН (КРОМЕ ПЕРВОГО).



+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ 5 ОВОЩЕЙ*



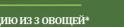
+10 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 3 ОВОЩЕЙ*



+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 4 ОВОЩЕЙ*



+20 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 5 И БОЛЕЕ ОВОЩЕЙ*



+ 5 ОЧКОВ ЗА НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ЖЕТОН СОЛНЦА



*овощи одновременно считаются и для комплектов и для коллекций.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Кочкам, полученным во время игры за сбор урожая, применяются следующие модификаторы:



- 5 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КУПЛЕННЫЙ, НО НЕ ПОСАЖЕННЫЙ ТАЙЛ СЕМЯН (КРОМЕ ПЕРВОГО).



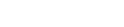
+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ 5 ОВОЩЕЙ*



+10 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 3 ОВОЩЕЙ*



+15 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 4 ОВОЩЕЙ*



+20 ОЧКОВ ЗА КАЖДУЮ КОЛЛЕКЦИЮ ИЗ 5 И БОЛЕЕ ОВОЩЕЙ*

+ 5 ОЧКОВ ЗА НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЙ ЖЕТОН СОЛНЦА

