

# Cottage Garden (Ogródek)

## Квітковий садочок

(автор: Уве Розенберг, переклад правил українською: Максим Ткаченко, <http://onthetable.top>)

У цій грі ви змагаєтеся в мистецтві садівництва — засадженні двох квіткових клумб одночасно різними квітами.

Коли на клумбі більше немає вільного простору, вона вважається завершеною і замінюється новою. Ви отримуєте очки за всі видимі квіткові Горщики і Куполи на завершеній грядці і відмічаєте їх на відповідних доріжках.

На заключних етапах ви будете вкладати свої сили лише в найбільш перспективні клумби.

Виграє гравець з найбільшою кількістю очок.



# Підготовка

## Ігрове поле

Розмістіть Розсадник посередині, стороною для відповідної кількості гравців (одна сторона для 1-3 гравців, інша сторона для 4 гравців), як вказано на стартовому просторі Садівника (зелений кубик) на кожній стороні дошки. Залиште достатньо місця на одній стороні Розсадника (приблизно стільки ж, як займає ігрова дошка) для Квіткових плиток.

## Квіткова плитка і Тачка

Випадково заповніть 16 місць у розсаднику квітковими плитками (1 плитка на клітину).

Помістіть решту 20 квіткових плиток випадковим чином у "чергу" поруч з розсадником.

Поставте Тачку на одному кінці черги, щоб відзначити її початок.

## Компоненти гравця

Кожен гравець отримує Посадочний стіл, на якій він розміщує на відповідних стартових місцях 3 помаранчевих і 3 синіх кубика для відзначення очок.

Потім кожен гравець випадково тягне 2 квіткові Клумби, розміщуючи їх поруч зі своїм Посадочним столом, одна з яких показує світлу сторону і одну, що показує темну сторону. Крім цього, кожен гравець бере 2 Кішки.

## Кіт & Ко.

Покладіть з іншого боку розсадника решту Квіткових клумб (світлими сторонами догори), парасольку, решту Кішок, Горщики та Вулики.

## Садівник

Це зелений кубик. Дайте садівнику значення "1" (з 1-2 гравцями, використовуйте початкове значення "2") і розмістіть його на стартовому місці на розсаднику.

Всі інші компоненти повертаються в коробку.

# Хід Гри

Тут пояснюється гра від 2 до 4 гравців. Правила соло гри — в кінці правил. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Стартовий гравець — остання людина, що працювала у саду.

Хід складається з чотирьох фаз, які виконуються по порядку.

**1. Фаза поповнення > 2. Фаза посадки > 3. Фаза підрахунку > 4. Фаза садівника**

## Фаза поповнення

Перевірте місця у розпліднику в рядку або стовпці (або діагоналі в грі з 4 гравцями), позначені поточною позицією Садівника. (Давайте назвемо це "Рядком садівника".) Якщо 3 або 4 місця у рядку садівника порожні, ви повинні заповнити ці пробіли Квітковими плитками з черги.

### Заповняйте рядок садівника таким чином:

1. Візьміть Плитку Квітки, яка знаходиться в черзі безпосередньо перед Тачкою, і розмістіть її на порожньому місці у ряду садівника, який є найбільш близьким до Садівника.
2. Посуньте Тачку вперед до наступної Квітки в черзі. Потім візьміть цю плитку і помістіть її на наступному порожньому місці у ряду садівника, який є найбільш близьким до Садівника.
3. Повторіть цю процедуру на один або два рази більше, залежно від того, чи порожні 3 або 4 місця в рядку садівника.



У цьому прикладі у рядку садівника порожні три місця. Стрілками показано, у якому порядку вони будуть заповнятися.

Якщо тільки 1 або 2 місця у ряді садівника порожні, ви можете скинути одного Кота, щоб заповнити ці місця (як описано раніше) Плитками Квіток зпереду Тачки в черзі. Вам дозволяється виконати цю спеціальну дію лише якщо ви відмовляєтеся від кота, повертаючи його до заповідника біля розсадника.

### Фаза посадки

У фазі посадки ви повинні виконати одне:

- а) взяти **Плитку квітки** або
- б) взяти **горщик**.

Ви не можете пропустити цю дію.

#### а) взяти Плитку квітки

Оберіть Квіткову Плитку з ряду садівника.

Негайно помістіть цю квітку на одну з ваших клумб.

(Якщо ви не можете зробити це, вам не дозволяється брати плитку, але замість цього ви повинні взяти Квітковий горщик і негайно розмістити його)

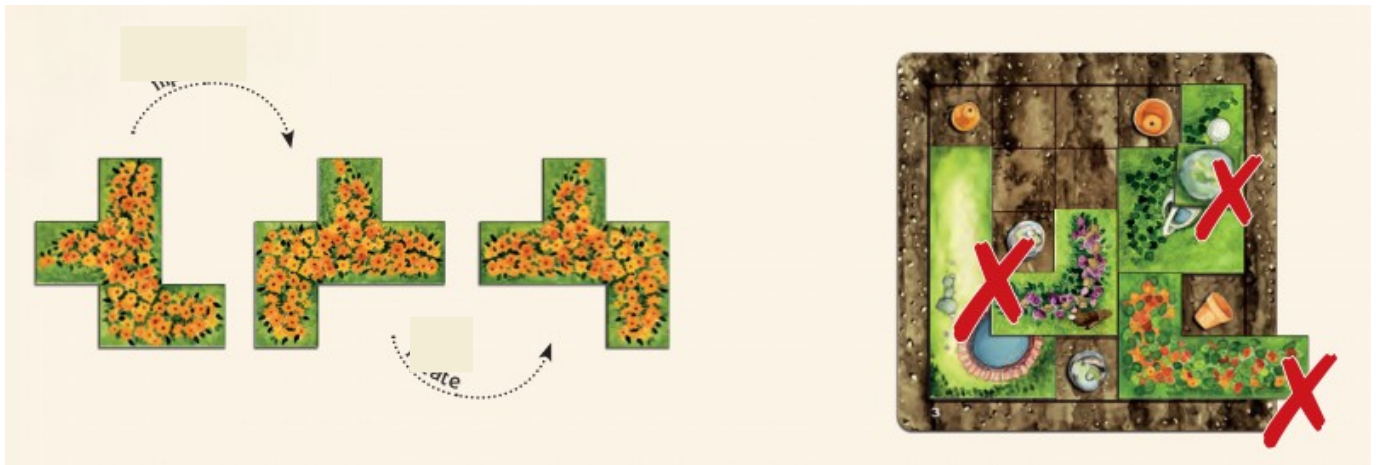




У цьому прикладі ви можете обирати з виділених Квіткових плиток

### Правила посадки

- Ви можете перегортати та обертати Плитки квіток як забажаєте.
- Ви не можете розміщувати Плитки квітів повністю або частково перекриваючи інші Плитки квітів. Плитка квіток не може виступати над краєм клумби.
- Плитки квіток, які були розміщені раніше, не можуть бути переміщені у наступних ходах. Вони залишаються на своїх місцях до завершення Клумби.
- Ви можете закривати місця з Горщиками або скляними Куполами, але ви не зобов'язані робити цього (*і вам слід якнайбільше цього уникати*).
- Ви не можете перекривати жетони Котів або Горщиків.



Дозволяється розгортати та перегортати Плитки квітів

### б) Візьміть горщик

Замість того, щоб брати Квіткову плитку з розсадника, ви можете взяти квітковий Горщик з запасу і розмістити його негайно на порожній клітині на одній з ваших клумб. Цей простір відтепер зайнятий.

*(Ви не можете зберігати квітковий горщик у себе в резерві для подальшого використання)*

В додаток до цього, ви завжди можете розмістити Кішок зі свого резерву на порожньому місці однієї з ваших клумб.

Ці картонні тайли покривають рівно одну клітину на квітковій клумбі таким же чином, як і найменша плитка квітів.

Кішки, однак, не надають очок.

У будь-який час (навіть якщо це не ваш хід) ви можете тимчасово взяти Плитку Квітки з Розсадника, щоб побачити, чи вона підходить до ваших клумб. Розмістіть Парасольку на місці цієї плитки в розсаднику, щоб ви знали, куди необхідно повернути плитку. Після того, як ви повернете Квіти, поверніть Парасольку на її місце біля розсадника.



## Фаза підрахунку

Для того, щоб завершити Клумбу, необхідно закрити всі місця, що не містять квіткових Горщиків або Куполів.

За кожен Клумбу, завершену в кінці фази посадки, ви отримуєте очки.

Ваша Посадочний стіл має 2 трека підрахунку очок, один для Горщиків (місця, пронумеровані 1-15), та інший для Куполів (місця, пронумеровані 2-14, з кроком у два).

Перемістіть рівно один з ваших помаранчевих кубиків по треку Горщиків на стільки кроків вперед, скільки Горщиків ви бачите на Клумбі, яку ви підраховуєте. (Кожен горщик дає 1 очко.)

Накриті горщики не враховуються. Але враховуються горщики, намальовані на Плитках квітів!

Перемістіть рівно один з ваших блакитних кубиків по треку Куполів на стільки кроків вперед, скільки Куполів ви бачите на Клумбі, яку ви підраховуєте. (Кожен купол дає 2 очки.)

Накриті куполи не враховуються.



На лівій Клумбі ви бачите місця, які не закриті, але мають або Горщик або Купол. Ця Клумба вважається завершеною.

Цей Приклад завершеної клумби приносить вам 2 бали на один з ваших помаранчевих кубиків і 4 бали на один з ваших блакитних кубиків.

Права частина клумби приносить вам 3 бали за Горщики і 2 за Куполи.

Ви можете вільно обирати, який з ваших помаранчевих або блакитних кубиків рухати. Якщо ви досягаєте місця "20", ви втрачаєте кроки, що залишилися на цей кубик. (Ви не можете розділювати очки між кубиками одного кольору.)

Використовуючи Кота, ви можете заповнити обидві Клумби в одному ході (див. Фаза посадки). У цьому випадку ви можете збирати очки з Клумб в обраному Вами порядку.

Ви не отримуєте жодних балів за Котів.

**Порада:** Досягати кінцевого місця на доріжці кілька разів у цій грі настільки важливо, що іноді вам доведеться втратити деякі кроки під час пересування кубиків.

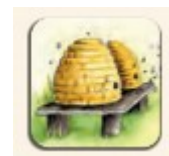
## Вулики

Перший гравець, який досяг своїм першим кубом останнього місця на будь-якому з треків отримує маркер з 2 Вуликами як бонус.

Другий гравець, який зробив це, отримує маркер з 1 Вуликом.

Наприкінці гри кожен вулик коштує 1 очко.

Один гравець не може отримати всі три Вулика.



## Кішки та інші бонуси

Всякий раз, коли ви перетинаєте червону лінію з мишами на вашому треку під час переміщення помаранчевого або синього куба, Ви отримуєте Кота з заповідника. Ви можете використати його на Клумбі негайно або розмістити його перед собою для використання у майбутньому.

Якщо ви перенесли останній з трьох помаранчевих або блакитних кубів зі стартового простору, ви отримуєте для кожного з них (1 блакитного та/або 1 помаранчевого) Горщик з запасу, який ви маєте негайно розмістити на Клумбу.

Ця дія може завершити другу Клумбу. Підрахуйте очки за неї як вказано вище.

## Очищення та Заміна клумби

1. Після того, як очки за Клумбу підраховано, помістіть всі Горщики і всіх Котів з цього Квітника назад у резерв поруч з Розсадником.

2. Розмістіть всі Квіткові плиткі з цієї Клумби в будь-якому порядку в кінці черги.

*(у кінці черги, що не відзначений Тачкою.)*

3. Перегорніть тепер порожню Клумбу на іншу сторону (світлу на темну або темну на світлу) і помістіть її в середину столу.

4. Візьміть іншу Клумбу з центру столу та розмістіть її (не перегортаючи) поруч з вашою іншою Клумбою.

## Обмеження для кішок

Ви можете мати **тільки двох Кішок** у вашому особистому резерві наприкінці вашого ходу. Якщо їх у вас більше двох, розмістіть зайвих кішок на порожніх місцях ваших Клумб, поки їх не залишиться дві.

Якщо так ви закінчите Клумбу, зарахуйте її, як описано вище.

## Фаза садівника

Наприкінці свого ходу, ви повинні перемістити кубик Садівника, розташований на краю дошки на один простір у напрямку стрілок (за годинниковою стрілкою).

Всякий раз, коли Садівник досягає останнього місця, ви повинні збільшити його значення на 1.

У грі з 2 або 4 гравцями останнім місцем вважається те ж, яке є і початком.

Коли Садівник отримує значення “6”, починається фінальний раунд.

**У грі з чотирма гравцями місця для садівника є не лише у рядках та стовпцях, але й на діагоналях. Місця садівника мають різні символи стрілок. Це пояснюється в кінці.**

## Фінальний раунд

Ви повинні прибрати всі Клумби з двома або меншою кількістю Плиток квіток (кількість інших жетонів не має значення).

Тепер ви будете грати, доки не завершите Клумби, що залишилися.

### **Робіть ходи так само, як і раніше, але з наступними змінами в правилах:**

Перед кожним ходом ви втрачаєте 2 бали, переміщаючи або 1 помаранчевий куб на два кроки назад або 1 блакитний куб на 1 крок назад (таким чином можна переміщати куб назад аж на свій початковий простір).

Якщо на початку вашого ходу у вас більше не буде Клумб, ви виконуєте тільки Фазу Садівника. Ви більше не втрачаєте очок.

**Якщо ваші кубики всі знаходяться в полях 0, 1 і 20 треку очок, ви змушені перемістити кубики зі значення "20". Замість того щоб втратити лише 2 очки, ви втратите 5 або 6 очок!**

Всякий раз, коли ви закінчуєте Клумбу, ви прибираєте її з гри. Ви не отримаєте нової Клумби.

Через переміщення кубиків назад на треках очок, а потім згодом заповнення Клумби, може статися так, що ви знову перетнете червону лінію або початковий простір треку знову спорожніє. У цих випадках бонуси надаються знову. Зверніть увагу, що ви не отримуєте Кота, коли ваш куб переміщається назад через червону лінію!

Якщо ви заповняєте Клумбу у фінальному раунді, ви можете скористатися цими бонусами, щоб завершити і забрати очки за свою другу Клумбу, якщо вона у вас є.

## Кінець гри та Переможець

Гра закінчується, коли всі Клумби вилучені з гри.

Складіть ваші очки. Помаранчеві кубики коштують 1-15 очок відповідно до їхньої позиції на треку, або 20 очок, якщо вони знаходяться у кінці треку. Сині кубики коштують 2-14 очок або 20 очок, якщо вони знаходяться у кінці треку.

Кожен Вулик коштує 1 очко.

Кішки у вашому резерві нічого не коштують.

Виграє гравець з найвищим рахунком.

У разі нічиї, гравець з більшою кількістю Вуликів перемагає.

## Стратегія та Підказки

Планування наперед дуже важливе у Cottage Garden. Ось приклад того, як можна мислити під час свого ходу:

*Квіткова плитка на C3 виглядає для вас в цій ігровій ситуації привабливою, тому що в наступному ході вам буде доступна плитка на D2. Проте, вона буде доступна, тільки якщо наступний гравець не візьме цю Плитку.*

*Якщо ви зацікавлені в квітковій плитці на C2, ви можете просто ігнорувати її у цьому ході, так як ця плитка обов'язково буде доступна на вашому наступному ході.*

*Можна також ігнорувати плитку на C4, оскільки така сама за формою плитка буде доступна у наступному ході на A2.*



## Недостатньо компонентів?

Якщо для заповнення розсадника не вистачає Плиток квітів, заповніть її максимально, як можете. Якщо під час ходу після фази заповнення Розсаднику, черга поповнюється плитками, ними вже не можна заповнювати пустоти у Розсаднику.

Ваші кубики обмежені. Якщо всі 3 кубики одного кольору досягли останнього місця, ви не можете набрати більше очок цим кольором.



## Місця зі стрілками

На місцях руху Садівника є різні символи стрілок. Вони допоможуть вам планувати наперед.

- У грі з чотирма гравцями ваш хід завжди буде проходити на однаковій стрілці.
- Стартовий гравець завжди відвідуватиме рядки, позначені стрілкою >. Другий гравець має стрілку >>, третій гравець — >>>, а четвертий — >>>>.
- У грі з трьома гравцями відбувається зміна. Кожного разу, коли Садівник досягає стартового місця, кожному гравцю призначається нова стрілка. До тих пір ви можете зорієнтуватися у своїх ходах по певному символу, щоб планувати заздалегідь.
- У грі з двома гравцями перший гравець завжди відвідує рядки 1 і 3, а другий гравець має рядки 2 і 4 кожної сторони. Стрілки не мають значення.

## Гра наодинці

Якщо ви хочете грати наодинці, використовуйте правила для двох гравців з такими змінами:

### Додатки до підготовки гри

Поверніть ігрову дошку на сторону для 1-3 гравців.

Встановіть на Садівникові число “2” і розмістіть його на стартовому місці для 1-2 гравців.

Для всієї гри вам потрібні тільки три Клумби: ви отримуете дві квіткових клумби для себе, одну світлою стороною і одну темною стороною догори. Помістіть третю посередині, світлою стороною догори.

Ви можете обрати, з якими клумбами ви будете грати, або ви можете витягнути їх випадково.

Вам не потрібні Вулики.

### Доповнення до ігрового процесу

Гра складається з 32 ходів плюс фінальний раунд: ви рухаєте Садівника чотири рази навколо дошки і кожен хід переміщуєте її на два місця. *(Таким чином, ви завжди використовуєте тільки перший і третій рядок з кожної сторони. Другий і четверті рядки заблоковані.)*

### Мета сольної гри

Мета сольної гри - заробити якомога більше очок.

**Результат понад 70 очок можна вважати дуже хорошим результатом.**

**80 очок — видатний результат.**