



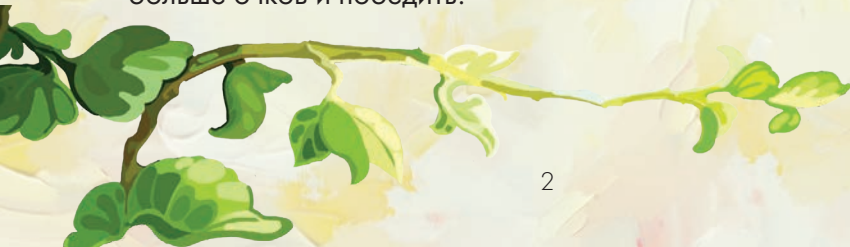
Правила игры

Глубоко под землёй спал Маленький Росточек. Он видел сны о могучих деревьях, казалось, их зелёные кроны могут достать до неба, а мощные корни уходят в землю на огромную глубину. Маленький Росточек тоже мечтал стать таким деревом. Но пока он был всего лишь крошечным проклюнувшимся семечком, но с заветной мечтой.

Наконец пришла весна, солнце согрело землю. Росточек пошевелился: ему стало тесно. Он выпустил первый корешок, стебельком потянулся изо всех сил — и выглянул наружу.

Мир оказался огромным и ослепительно ярким. Чтобы выжить и дотянуться до неба, Маленькому Росточку нужно много сил и много ресурсов: минеральных солей, воды, солнечного света и углекислого газа. Если Росточку удастся собрать всё необходимое из почвы и воздуха, произойдёт Чудо роста!

Помогите Маленькому Росточку стать большим деревом! Расширяйте его корневую систему, выращивайте новые побеги с помощью специальных фишек, собирайте необходимые ресурсы и выполняйте игровые задания, чтобы набрать как можно больше очков и победить!



Компоненты игры



10 полей
почвы



10 полей
воздуха



36 двусторонних домино
побегов и корней



12 жетонов
воды



12 жетонов
углекислого
газа



12 жетонов
минеральных
веществ



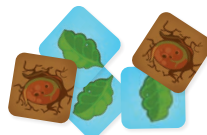
36 карточек
целей



Планшет роста



12 жетонов
солнечного
света



18 фишек
листьев и клубней

Подготовка к игре

1. Поместите в центр стола планшет роста.
2. Над планшетом роста создайте «зону воздуха» и «зону почвы»: сюда вы будете выкладывать соответствующие поля и фишки.
3. Отдельно перемешайте голубые поля воздуха и коричневые поля почвы. Поместите получившиеся стопки слева и справа над планшетом роста.
4. Переверните голубой стороной вверх домино побегов и корней и перемешайте эту стопку. Разделите стопку на две равные части: одну положите голубой стороной вверх в «зону воздуха», а другую — коричневой стороной вверх в «зону почвы». Далее в игре будет использоваться только верхняя (открытая) сторона домино.
5. В «зону воздуха» также положите фишки листьев, в «зону почвы» — фишки клубней.
6. Перемешайте стопку карточек целей и раздайте каждому игроку по три карточки. Игрок выбирает две из них, а последнюю возвращает в низ стопки целей. Стопку целей положите в центр стола рубашкой вверх.
7. Сгруппируйте жетоны ресурсов по цветам: зелёный —

минеральные вещества; синий — вода; фиолетовый — углекислый газ; жёлтый — солнечный свет. Поместите ресурсы в центр стола над остальными компонентами. Это будет банк ресурсов.

8. Первым игроком становится тот, кто последним посадил или полил любое растение. Далее все игроки ходят по кругу по часовой стрелке.

Раскладка на двух игроков



Игрок 1

Игрок 2

Цель игры

Набрать больше всех победных очков, выполняя задания с карточек целей и выращивая дерево.

Игровой процесс

1. Первый игрок изучает свои карточки целей, чтобы понять, какие ресурсы ему выгодно получить в этом ходу. На коричневых полях почвы можно отыскать минеральные вещества и воду, а на голубых полях воздуха — углекислый газ и солнечный свет.
2. Затем первый игрок заявляет, какой части дерева он будет помогать расти: **корням** или **побегу**. Если игрок выбрал корни, он берёт коричневую прямоугольную фишку и коричневое поле из «зоны почвы»; если побег, то голубую прямоугольную фишку и голубое поле из «зоны воздуха».
3. Игрок переворачивает соответствующее поле лицевой стороной вверх и выкладывает его на стол так, чтобы оно примыкало к соответствующей части уже выложенного планшета роста (а в будущем — к выложенным ранее полям своего типа).

Важно! Поле можно развернуть любой стороной, однако, после того как оно было выложено на стол, менять его положение нельзя.

4. Далее игрок берёт из стопки домино корня или побега и выкладывает на поле так, чтобы домино являлось продолжением уже начатых побегов и корней. Задача игрока состоит в том, чтобы за один ход его корень или побег «дотянулся» до максимального количества ресурсов: если ресурс, изображённый на поле воздуха или почвы, оказался накрыт, то игрок может взять жетон этого ресурса в свой личный запас.

Важно! Лимит личного запаса — семь жетонов ресурсов.

5. Если в результате хода игрок набирает достаточно ресурсов, чтобы выполнить одну из своих целей, он может заявить об этом другим игрокам, а может сохранить это втайне до решающего момента и объявить о выполнении сразу нескольких целей.

Важно! Игра заканчивается, когда кто-то из игроков выполнит три цели.

6. Ресурсы, использованные для достижения цели, возвращаются в банк ресурсов на столе. Карточки выполненных целей остаются у игрока и участвуют в подсчёте очков в конце игры.

Важно! Вместо своего хода игрок может заявить, что хочет получить новую карточку цели. Тогда он берёт две карточки целей из стопки и выбирает одну из них. Оставшуюся

карточку игрок возвращает в низ стопки целей. У игрока одновременно может быть не более пяти активных карточек целей (выполненные не считаются).

Пример хода



- 1) На рисунке выше игрок решил расширить корневую систему, так как его цель требует жетонов минеральных веществ и жетонов воды.

- 2) Игрок берёт поле почвы, переворачивает его и выкладывает справа от прямоугольного планшета роста.
- 3) Далее игрок берёт фишку корня и кладёт её на новое поле почвы, тем самым накрывая символы воды и минеральных веществ.
- 4) Игрок получает в свой запас один жетон минеральных веществ и один жетон воды. На этом его ход завершается.

Карточки целей

На каждой карточке цели указано:



- условие, при котором цель будет выполнена;
- информация о разных биологических процессах, связанных с ростом и развитием растения, а также интересные факты о растениях-рекордсменах;
- особые эффекты за выполнение цели (если есть);
- количество очков, которое игрок получит за выполнение цели.

Карточки целей делятся на два типа.

1) **Сбор ресурсов.** Требуют собрать у себя на «складе» определённое количество ресурсов указанных видов.

2) **Культивация дерева.** Требуют добиться развития корневой системы или побега как в ширину, так и в глубину и высоту. При выполнении этих целей также считаются квадраты на стартовом планшете роста.



Сбор ресурсов



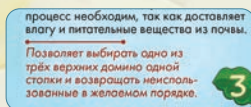
Развитие корня в высоту/ширину



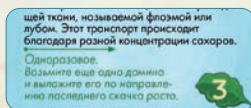
Развитие побега в высоту/ширину

Некоторые карточки цели при их выполнении, помимо победных очков, дают также какой-то эффект.

Существует два типа эффектов.



Постоянный эффект (**выделен красным курсивом внизу карточки**). Он действует на протяжении всей партии.

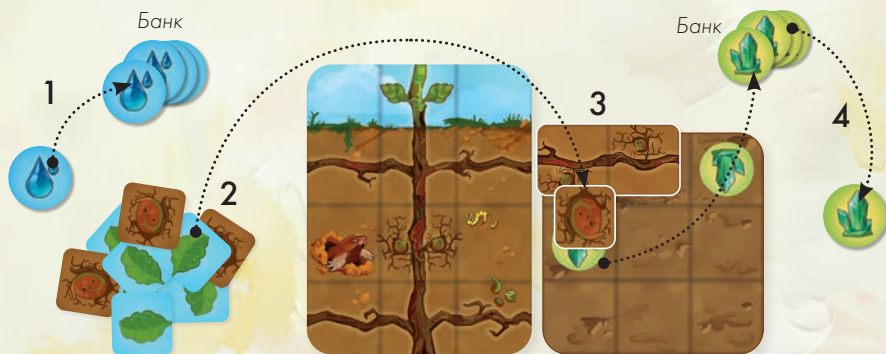


Одноразовый эффект (**выделен зелёным курсивом внизу карточки**). Он применяется один раз за игру, в свой ход по выбору игрока.

Особая возможность

Перед своим ходом игрок может заявить, что собирается вырастить из вегетативной почки лист или из отростка корня — клубень. Для этого необходимо:

- 1) вернуть в банк любой ресурс из личного запаса;
- 2) взять фишку листа или клубня;
- 3) приставить фишку листа к вегетативной почке или фишку клубня — к отростку корня. Фишка должна примыкать к почке или отростку корня под прямым углом;
- 4) взять себе соответствующий жетон ресурса, если лист или клубень накрыл собой какой-либо символ ресурса на поле.



Затем игрок совершает свой обычный ход: либо помогает дереву расти, собирая ресурсы для достижения своих целей, либо берёт новую карточку цели.

Важно! Нельзя выложить более одной фишки листа или клубня в свой ход, даже если на это хватает ресурсов.

Конец игры

Как только один из игроков выполнил три цели, игра подходит к концу. Если это был последний ход круга, подсчитайте победные очки с выполненных карточек целей. Если круг не завершён, каждый игрок, не успевший сходить, делает это, после чего все переходят к подсчёту очков. Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем.

















Гидрофиты

Водные растения, которые прикреплены к почве и погружены в воду только своей нижней частью.