

EN, NL, DE, ES, FR, HU, CZ, PL, SK, RU, UA



**IN THE
GARDEN**
with marbushka



www.marbushka.com

IN THE GARDEN

In our fairy-tale garden, seeds sown in the spring grow into beautiful, tall trees by the autumn. You, little gardener, are invited into this garden to help make this happen! The seeds, saplings and trees need lots of sunshine and constant watering to be able to grow. Be careful to always have enough water and use up all your stock before the dark clouds hide the sun away.

Age: 5+ • Time: 15 minutes • Players: 2-4

Contents: 1 game board, 1 spinning wheel, 4 characters, 1 sun, 8 clouds, 4 seeds, 4 saplings, 4 trees, 24 water drops.

The goal of the game: Be the first player to have no seeds, saplings or trees left in his/her stock when all the clouds have been placed on the board.

Setting up the game (fig.1):

Put the game board in the centre of the table. Place the sun disk in the upper left corner of the board (next to the house). Each player chooses a character and puts it at the starting point, next to the well. Place the clouds next to the board and the water drops on the well! Set up the seeds, saplings and trees according to the Appendix. At the start of the game, each player receives (fig.2) a water drop and...

- If there are 4 players, each one also gets 1 seed, 1 sapling and 1 tree.
- If there are 3 players, each one also gets 1 seed, 1 sapling, 1 tree and 1 more item chosen from whatever is left.
- If there are 2 players, each one also gets 2 seeds, 2 saplings and 2 trees.

Moving on the board (fig.1): Take a look at the board! It is divided into 4 quarters, each of which has a garden. A path runs around the gardens. Each step on the path has a colour marked on the side. The characters move clockwise on this path BUT the sun moves from one quarter to another quarter in a counterclockwise direction.

Important: Each time you pass through the well, you get a water drop!

How to play:

Decide which player goes first; then take turns in clockwise order. When it comes to your turn, spin the wheel, complete the action required and do some gardening (if the conditions are met, see below).

Actions on the spinning wheel (fig.5):

1. Footprints: Move your character to the next step which matches the colour of the segment on the wheel.
2. Sun: Move your character to the next step which matches the colour of the segment on the wheel AND move the sun to the next quarter!
3. Water drop: You get a water drop from the well.
4. Cloud: Place a cloud on any of the 4 quarters! Each player in that quarter will get one water drop. You can also place the cloud in the quarter where your own character is. A maximum of two clouds are allowed in any one quarter.

Gardening:

If your character and the sun are both in the same quarter and you also have a water drop, you can start gardening there. *Important: You can start gardening before or after spinning the wheel.*

- **Sowing (fig.3):** Put a seed on the garden where your character is stopped and return 1 water drop to the well! Beware, only seeds can be sown!
- **Growing trees (fig.4):** For 1 water drop, you can change anything in the garden to a larger one even if you didn't put it there! The order is important; it can only be: seed to sapling or sapling to tree. Remove the piece from the garden that you want to grow and replace it with the larger one from your stock! Keep the removed item; it is now part of your stock.

Important: No matter how many seeds, saplings and trees are growing in a garden, when it is your turn, you can sow more than one seed or grow more saplings or trees for each water drop!

The end of the game: The competitive game ends when one of the players succeeds in having all of his/her seeds, saplings and trees growing in the gardens before all the clouds are placed on the board. He/she is the winner! If all the clouds are on the board before one player wins, then the winter is the winner. So, it's time to try again!

• • •

Cooperative option: Put 4 water drops and all the seeds, saplings and trees into a common stock! All the players dip into it during the game and work together.

You win the cooperative game when ALL the seeds, saplings and trees are growing before all the clouds are placed on the board. If you did not succeed, then the winter is the winner.

IN DE TUIN

Er was eens een sprookjesachtige tuin waar de in de lente geplante zaadjes tegen de herfst uitgroeiden tot fabelachtige bomen. Jij, kleine tuinier, mag de tuin nog mooier maken. De planten hebben veel zonlicht en water nodig om te groeien dus zorg dat je altijd voldoende water hebt en plant slim voordat de wolken de zon verbergen.

Leeftijd: 5+ • Tijd: 15 minuten • Spelers: 2-4

Inhoud van het spel: 1 speelbord, 1 draaischijf, 4 tuiniers, 1 zon, 8 wolken, 4 zaadjes, 4 jonge boompjes, 4 bomen, 24 waterdruppels.

Het doel van het spel: wees de eerste speler die geen zaden, jonge boompjes en bomen meer over heeft in zijn voorraad voordat alle wolken op het bord zijn geplaatst.

De spelopzet (fig. 1):

leg het spelbord in het midden van de tafel. Leg de zon naast het huis in de linkerhoek van het bord. Elke speler kiest een tuinier en zet het op het spelbord bij het startpunt, naast het meer. Leg de wolken naast het bord en de waterdruppels op het meer. Maak de zaadjes, jonge boompjes en bomen klaar volgens de bijlage. Aan het begin van het spel krijgt elke speler 1 waterdruppel en... (fig. 2):

- als er 4 spelers zijn, krijgt elke speler ook 1 zaadje, 1 jonge boom en 1 boom.
- als er 3 spelers zijn krijgt iedereen ook 1 zaadje, 1 jonge boom, 1 boom en 1 item naar keuze van wat er over is.
- als er 2 spelers zijn, krijgt elke speler 2 zaadjes, 2 jonge bomen en 2 bomen.

Verplaatsten over het bord (fig. 1): bekijk het spelbord. Het is verdeeld in 4 delen en elk deel heeft een tuin. Er loopt een pad langs de tuinen. Elke stap op het pad is gemarkeerd met een kleur aan de zijkant. De tuiniers verplaatsen zich met de klok mee over dit pad. MAAR, de zon beweegt tegen de klok in over de 4 delen.

Belangrijk: elke keer dat je door het meer loopt, krijg je een waterdruppel!

Hoe moet je spelen?

Beslis welke speler er mag beginnen; Speel nu om beurten met de klok mee. Als jij aan de beurt bent mag je aan de draaischijf draaien. Voer de aangegeven actie uit en begin met tuinieren.

Acties op de draaischijf (fig. 5):

1. voetstappen: verplaats je karakter naar het eerstvolgende vakje met de kleur die staat aangegeven op de draaischijf.
2. zon: verplaats je karakter naar het eerstvolgende vakje met de kleur die staat aangegeven op de draaischijf EN verplaats de zon naar het volgende kwart van het spelbord.
3. waterdruppel: je krijgt een waterdruppel van het meer.
4. wolk: leg een wolk neer op een van de 4 delen van het bord. Elke speler die in dat deel van het bord staat krijgt een waterdruppel. Je mag de wolk ook neerleggen in het deel waar jij staat. Er mogen maximaal 2 wolken op elk deel liggen.

Tuinieren:

zodra je tuinier en de zon in hetzelfde deel van het spelbord zijn en je ook een waterdruppel in je bezit hebt kan je beginnen met het tuinieren. *Belangrijk: Je mag beginnen met tuinieren voor of nadat je aan de draaischijf hebt gedraaid.*

- **Zaaien (fig. 3):** leg een zaadje in de tuin waar je karakter nu staat. Geef een waterdruppel terug aan het meer. Let op, alleen de zaadjes kunnen gezaaid worden!
- **Bomen laten groeien (fig. 4):** in ruil voor 1 waterdruppel kan je alles in de tuin laten groeien, ook als het niet jouw zaadje is wat je hebt geplant. De volgorde is wel belangrijk, die is van zaadje naar jong boompje, OF van jong boompje naar boom. Verwijder het plantje dat je wilt laten groeien en vervang het met de grotere versie ervan die je op voorraad hebt. Houd het verwijderde deel. Dit is nu onderdeel van jouw voorraad.

Belangrijk: het maakt niet uit hoeveel zaadjes, kleine boompjes en bomen er aan het groeien zijn in 1 tuin. Als het jouw beurt is mag je zoveel zaadjes zaaïen, jonge boompjes en bomen laten groeien als je wilt. Zolang je genoeg waterdruppels hebt.

Het einde van het spel: het competitieve spel eindigt als een van de spelers slaagt in het planten en laten groeien van al zijn of haar zaadjes, kleine boompjes en bomen in de tuinen voordat alle wolken op het bord zijn geplaatst. Hij of zij is de winnaar! Als alle wolken al op het bord liggen voordat 1 speler heeft gewonnen, heeft de winter jullie verslagen. Dus is het tijd om het nog een keer te proberen!

• • •

Coöperatieve versie: leg 4 waterdruppels en alle zaadjes, kleine boompjes en bomen in een gezamenlijke voorraad. Alle spelers maken hier gebruik van tijdens het spel en werken samen.

Je wint het coöperatieve spel als ALLE zaadjes, kleine boompjes en bomen aan het groeien zijn voordat alle wolken op het bord liggen. Als jullie hier niet in slagen, heeft de winter gewonnen.

IM GARTEN

Es war einmal ein märchenhafter Garten, in dem die im Frühling angepflanzten Samen bereits im nächsten Herbst zu traumhaften Bäumen ausgewachsen waren. Sie, der Nachwuchsgärtner, haben die Ehre diesen Garten noch schöner zu machen. Die Pflanzen benötigen viel Sonnenlicht und Wasser um zu wachsen. Also sorgen Sie dafür, dass immer genug Wasser zur Verfügung steht und pflanzen Sie klug, bevor die Wolken die Sonne verdecken.

Alter: 5+ | Zeit: 15 Minuten | Mitspieler: 2-4

Inhalt: 1 Spielbrett, 1 Drehscheibe, 4 Gärtner, 1 Sonne, 8 Wolken, 4 Samen, 4 junge Bäume, 4 Bäume, 24 Wassertropfen.

Ziel des Spiels: sei der erste Spieler, der keine Samen, junge Bäume und Bäume mehr in seinem Vorrat hat, bevor alle Wolken auf dem Spielbrett platziert wurden.

Der Spielaufbau (s. Abb. 1): legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Legt die Sonne neben das Haus in der linken Ecke des Spielbretts. Jeder Mitspieler wählt einen Gärtner und setzt diesen auf den Startpunkt des Spielbretts, neben den See. Legt nun die Wolken neben das Spielbrett und die Wassertropfen auf den See. Bereitet die Samen, jungen Bäume und Bäume so vor, wie es in der Beilage beschrieben steht. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Mitspieler 1 Wassertropfen und... (s. Abb. 2):

- bei 4 Mitspielern, erhält jeder Mitspieler 1 Samen, 1 jungen Baum und 1 Baum.
- bei 3 Mitspielern, erhält jeder Spieler ebenfalls 1 Samen, 1 jungen Baum, 1 Baum und 1 übergebliebenen Gegenstand seiner Wahl.
- bei 2 Mitspielern, erhält jeder Spieler 2 Samen, 2 junge Bäume und 2 Bäume.

Der Spielverlauf (s. Abb. 1): schaut Euch das Spielbrett genau an. Es kann in 4 Teile (Quadrate) aufgeteilt werden, in denen sich jeweils 1 Garten befindet. Entlang der Gärten verläuft ein Pfad. Jeder Schritt auf diesem Pfad ist farblich markiert (gelb, blau & rot). Die Gärtner bewegen sich im Uhrzeigersinn entlang der Gärten. ABER AUFGEPASST: die Sonne scheint und bewegt sich entgegen des Uhrzeigersinnes über die 4 Quadrate.

Wichtig: jedes Mal, wenn ein Mitspieler den See passiert, erhält derjenige einen Wassertropfen!

Wie wird gespielt?

Entscheidet gemeinsam welcher Mitspieler anfangen darf; Es wird abwechselnd und im Uhrzeigersinn gezogen. Wer an der Reihe ist, darf zunächst an der Drehscheibe drehen. Folglich wird die auf der Drehscheibe angezeigte Aktion ausgeführt und die Gartenarbeit beginnt.

Aktionen auf der Drehscheibe (s. Abb. 5):

1. Fußschritte: Ziehen Sie weiter bis zum nächsten Feld, dessen Farbe der Farbe entspricht, die auf der Drehscheibe angezeigt wird.
2. Sonne: Ziehen Sie weiter bis zum nächsten Feld, dessen Farbe der Farbe entspricht, die auf der Drehscheibe angezeigt wird UND legen Sie die Sonne auf das nächste Quadrat auf dem Spielbrett (entgegen des Uhrzeigesinnes).
3. Wassertropfen: Nehmen Sie sich einen Wassertropfen aus dem See.

4. Wolke: Legen Sie eine Wolke auf eines der 4 Teile des Spielbretts. Jeder Mitspieler, der sich in diesem Quadrat aufhält, erhält einen Wassertropfen. Es ist erlaubt die Wolke auf das Quadrat zu legen, in dem man sich selbst gerade aufhält. Maximal 2 Wolken dürfen auf jedem Quadrat liegen.

Gartenarbeit: sobald ein Gärtner sich auf demselben Quadrat befindet wie die Sonne und er einen Wassertropfen besitzt, kann derjenige mit der Gartenarbeit beginnen. *Wichtig: Gartenarbeiten können, entweder vor oder nachdem die Drehscheibe gedreht wurde, verrichtet werden.*

- **Sähen (s. Abb. 3):** Zunächst legen Sie einen Samen in den Garten neben Ihre Spielfigur. Danach legen Sie einen Wassertropfen zurück in den See. Passen Sie aber auf, nur Samen können gesät werden!
- **Bäume wachsen lassen (s. Abb. 4):** Im Tausch für 1 Wassertropfen, können Sie alles im Garten wachsen lassen, auch wenn Sie es nicht selbst angepflanzt haben. Umso wichtiger ist es zu beachten, dass die Pflanzen in einer bestimmten Reihenfolge wachsen: aus einem Samen wird ein junger Baum, ODER aus einem jungen Baum wird ein Baum. Wählen Sie eine Pflanze aus, die Sie gerne wachsen lassen wollen und ersetzen sie diese mit ihrer nächsten Entwicklungsstufe (aus Ihrem Vorrat).

Wichtig: es spielt keine Rolle wie viele Samen, kleine Bäume und Bäume in 1 Garten wachsen. Wenn Sie am Zug sind, dürfen Sie so viele Samen sähen, junge Bäume und Bäume wachsen lassen, wie Sie wollen. Die gilt natürlich nur, solange Sie genug Wassertropfen in Ihrem Besitz haben um die Pflanzen wachsen zu lassen.

Das Ende des Spiels: das Spiel endet sobald ein Mitspieler all seine Samen, kleinen Bäume und Bäume erfolgreich in die Gärten eingepflanzt hat. Er oder sie hat das Spiel gewonnen! Wenn alle Wolken bereits auf dem Spielbrett liegen, bevor 1 Spieler gewonnen hat, hat der Winter Euch besiegt. Höchste Zeit es noch einmal zu probieren!

• • •

Kooperative Version: Legt 4 Wassertropfen und alle Samen, kleinen Bäume und Bäume in einen gemeinschaftlichen Vorrat. Alle Spieler nutzen diesen Vorrat gemeinsam und abreiten während des Spiels zusammen.

Die kooperative Version des Spiels ist gewonnen, wenn es den Mitspielern gelingt ALLE Samen, kleinen Bäume und Bäume zum wachsen zu bringen, bevor alle Wolken sich über dem Spielbrett ausgebreitet haben. Sollte dies nicht gelingen, hat der Winter gesiegt.

EN EL JARDÍN

Había una vez un jardín, que parecía salido de un cuento de hadas, en el que las semillas plantadas en primavera se convertían en otoño en árboles fabulosos. Tú, pequeño jardinero, te invitamos a hacer aún más bonito este jardín. ¿Te apuntas? Para crecer, las plantas y árboles necesitan de la luz del sol y ser regadas con frecuencia. ¡Ten cuidado! Procura tener siempre suficiente agua y úsala toda para regar antes de que los nubarrones oculten el sol.

Edad: 5+ • Duración del juego: 15 minutos • Jugadores: 2-4

Contenido del juego: 1 tablero de juego, 1 ruleta, 4 personajes, 1 sol, 8 nubes, 4 semillas, 4 plantones, 4 árboles, 24 gotas de agua.

Objetivo: Ser el primero en quedarse sin semillas, plantones y árboles antes de que todas las nubes estén en el tablero de juego.

Preparación del juego (fig.1):

Situad el tablero en el centro de la mesa. Colocad después el sol en la esquina superior izquierda del tablero (cerca de la casa). Cada jugador escoge un personaje y lo sitúa en el punto de partida, cerca de la balsa de riego. Colocad las nubes cerca del tablero y las gotas de agua sobre la balsa de riego. Antes de empezar el juego, cada uno de los jugadores debe recibir una gota de agua (fig.2) y...

- Si sois 4 jugadores: 1 semilla, 1 plantón y 1 árbol cada uno.
- Si sois 3 jugadores: 1 semilla, 1 plantón, 1 árbol y otro elemento adicional a elegir entre los que quedan.
- Si sois 2 jugadores: 2 semillas, 2 plantones y 2 árboles cada uno.

Cómo moverse sobre el tablero (fig.1): ¡Echadle un vistazo al tablero! Está dividido en 4 partes iguales y en cada una hay un jardín por el que atraviesa un camino. En cada una de las casillas del camino aparece una franja de color en uno de los lados. Los personajes avanzan en el sentido de las agujas del reloj PERO el sol se mueve de un jardín a otro en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Importante: ¡Cada vez que pasas por la casilla de la balsa de riego, consigues una gota de agua!

Cómo jugar:

Escoged al jugador que empezará la partida. El resto le seguirán por turno en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero de juego. En cada turno, el jugador debe hacer girar la ruleta y completar la acción que marque la flecha.

Acciones que puede indicar la flecha (fig.5):

1. Huellas: Mueve tu personaje a la siguiente casilla cuya franja de color coincida con el color del segmento que marca la flecha.
2. Sol: Mueve tu personaje a la siguiente casilla cuya franja de color coincida con el color del segmento que marca la flecha y mueve el sol al siguiente jardín!
3. Gota de agua: Toma una gota de agua de la balsa de riego.

4. Nube: Coloca una nube en ¡cualquiera de los 4 jardines! Todos los jugadores que estén en el jardín donde coloques la nube, recibirán una gota de agua. También puedes colocar la nube en el jardín donde se encuentre tu personaje. En un mismo jardín únicamente pueden haber dos nubes como máximo.

Cuidados del jardín:

Si tu personaje y el sol coinciden en el mismo jardín y también tienes una gota de agua, podrás empezar a cultivar en él. *Importante: Puedes empezar los cuidados del jardín antes o después de hacer girar la ruleta.*

- Siembra (fig.3): Planta una semilla en el jardín donde te encuentras y devuelve una gota de agua a la balsa de riego. ¡Ten cuidado! ¡Únicamente se pueden sembrar semillas!
- Haz crecer los árboles (fig.4): A cambio de una gota de agua podrás hacer crecer cualquier elemento que encuentres en el jardín ¡aunque no lo hayas plantado tú! Es importante seguir el orden siguiente: la semilla se convierte en un plantón y éste en un árbol. Intercambia el elemento del jardín que quieres hacer crecer por otro mayor de los que dispones en tu almacén. El elemento que has quitado del jardín forma parte ahora de tu almacén.

Importante: No importa cuántas semillas, plantones o árboles hay creciendo en el jardín, cuando te llega el turno, puedes sembrar más semillas o hacer crecer los plantones para que se conviertan en árboles con cada gota de agua.

Fin del juego: El juego se acaba cuando uno de los jugadores logra colocar todas sus semillas, plantones y árboles en los jardines antes de que todas las nubes estén en el tablero de juego. ¡Será el ganador!

Si todas las nubes acaban en el tablero de juego antes de que cualquier jugador logre ganar, entonces ¡el ganador es el invierno! El juego empieza de nuevo. ¡Os deseamos mucha suerte!

...

Opción de juego cooperativo: Colocad 4 gotas de agua y todas las semillas, plantones y árboles en un ¡almacén compartido! Todos los jugadores se suministran del mismo almacén durante el juego y trabajan juntos.

Todos ganáis de forma cooperativa cuándo TODAS las semillas, plantones y árboles están creciendo antes de que todas las nubes aparezcan en el tablero de juego. Si no lo conseguís, entonces ¡el ganador es el invierno!

DANS LE JARDIN

Dans notre jardin de conte de fées, les graines plantées au printemps se transforment en magnifiques et gigantesques arbres à l'automne. Toi, le petit jardinier, ton rôle est d'aider à ce que cela se passe ! Les graines, les jeunes pousses et les arbres ont besoins de beaucoup de lumière et d'arrosage permanent pour continuer leur croissance. Fais bien attention à avoir toujours suffisamment d'eau et à consommer tout son stock avant que les nuages ne cachent le soleil.

Âge : 5 ans et + - Durée 15 minutes – 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 plateau de jeu, 1 roue, 4 personnages, 1 soleil, 8 nuages, 4 graines, 4 jeunes pousses, 4 arbres, 24 gouttes d'eau

But du jeu : Être le 1er joueur à ne plus avoir de graines, de jeunes pousses ni d'arbres dans son stock lorsque tous les nuages se trouvent sur le plateau.

Mise en place du jeu (fig.1) : Placer le plateau de jeu au centre de la table. Disposer le soleil dans le coin en haut à gauche du plateau (à côté de la maison). Chaque joueur choisit un personnage et le place au point de départ, à côté du puits. Placer les nuages à côté du plateau et les gouttes d'eau sur le puits ! Répartissez les graines, jeunes pousses et arbres comme précisé dans l'Appendix. Au début du jeu, chaque joueur reçoit (fig. 2) une goutte d'eau et...

- S'il y a 4 joueurs, chacun reçoit également 1 graine, 1 jeune pousse et 1 arbre
- S'il y a 3 joueurs, chacun reçoit également 1 graine, 1 jeune pousse, 1 arbre et 1 élément supplémentaire au choix parmi ceux qui restent
- S'il y a 2 joueurs, chacun reçoit 2 graines, 2 jeunes pousses et 2 arbres.

Déplacement sur le plateau (fig.1) : Regardez le plateau ! Il est divisé en 4 parties ou quartiers, comprenant chacune 1 jardin. Un chemin tourne autour des jardins. Chaque case du jardin est marquée sur le côté par une couleur spécifique. Les personnages tournent sur ce chemin dans le sens des aiguilles d'une montre mais le soleil tourne d'une partie du plateau à l'autre dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Important : A chaque fois que vous passez devant le puits, vous obtenez une nouvelle goutte d'eau !

Comment jouer : Choisissez quel joueur commence ; puis jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, tournez la roue, réalisez l'action demandée et commencez à vous occuper du jardin (si les conditions le permettent, voir ci-dessous).

Les différentes actions sur la roue (fig. 5) :

1. Traces de pas : Déplacez votre personnage vers la prochaine case de la même couleur que celle indiquée par la roue.
2. Soleil : Déplacez votre personnage vers la prochaine case de la même couleur que celle indiquée par la roue ET déplacez le soleil sur le prochain quartier !
3. Goutte d'eau : Vous obtenez une goutte d'eau du puits

4. Nuage : Placez un nuage sur l'un des 4 quartiers ! Chaque joueur se trouvant sur ce quartier obtient une goutte d'eau. Vous pouvez également placer le nuage sur le quartier où se trouve votre propre personnage. Un même quartier ne peut contenir plus de 2 nuages.

Jardinage : Si votre personnage se trouve dans le même quartier que le soleil, et que vous possédez une goutte d'eau, vous pouvez commencer à jardiner. *Important : il est possible de jardiner avant ou après avoir tourné la roue.*

- **Essaimage (fig. 3) :** Posez une graine dans le jardin devant lequel votre personnage est arrêté et restituez une goutte d'eau au puits ! Attention, seules les graines peuvent être plantées !
- **Faire pousser les arbres (fig. 4) :** Pour 1 goutte d'eau, vous pouvez changer n'importe quoi dans le jardin pour quelque chose de plus gros ! L'ordre est important et ne peut être que le suivant : graines en jeunes pousses, jeunes pousses en arbres. Il suffit d'enlever du jardin la plante que vous souhaitez faire pousser et la remplacer par une plus grosse de votre stock ! Gardez les pièces enlevées, elles font désormais partie de votre stock.

Important : Peu importe le nombre de graines, de jeunes pousses ou d'arbres dans le jardin, il vous est toujours possible, lorsque c'est votre tour, de faire pousser plusieurs éléments, aussi longtemps que vous possédez suffisamment de gouttes d'eau.

Fin de la partie : La partie se termine lorsque l'un des joueurs parvient à avoir l'ensemble de ses graines, jeunes pousses et arbres en train de pousser au moment où le dernier des nuages est déposé sur le plateau. Voilà le gagnant ! Si tous les nuages sont là avant que l'un des joueurs ne parvienne à tout déposer, alors c'est l'hiver qui l'emporte. Cela signifie qu'il est temps de refaire une autre partie !

• • •

Option collaborative : Déposez les 4 gouttes d'eau ainsi que l'ensemble des graines, jeunes pousses et arbres dans un stock commun ! Tous les joueurs puisent dedans durant le déroulement de la partie et travaillent ensemble.

Vous gagnez la version collaborative lorsque l'ensemble des graines, jeunes pousses, et arbres sont en train de pousser avant que tous les nuages se soient présents sur le plateau. Si vous échouez, alors l'hiver l'emporte.

A KERTBEN

A mesebeli kertben a tavasszal elültetett magok sudár fákká cseperednek őszre, ha a Nap ragyog rájuk és ti kis kertészek gondosan locsoljátok őket! De ügyesnek kell lennetek, hogy mindig legyen elég vizetek, és végezzetek, mielőtt a sötét felhők eltakarják a napot az égen!

Életkor:5+ • Időtartam: 15 perc • Játékosok: 2-4

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 pörgettyű, 4 karakter, 1 Nap, 8 felhő, 4 mag, 4 cserje, 4 fa, 24 vízcsepp

A játék célja: Ültessétek el az összes magot a készletetekből és neveljétek őket fává, mielőtt a fagyot hozó felhők eltakarják a Napot! Akinek elsőként fogy el minden a készletéből, az nyert!

A játék előkészülete (fig.1): Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére! A Napkorongot helyezétek a tábla bal felső sarkába (a ház mellé)! Minden játékos válasszon magának egy figurát, majd állítsa a kezdő pontra, a kúthoz! A felhőket tegyétek a tábla mellé, a vízcseppeket pedig a kútba! Állítsátok össze a magokat, a cserjéket és a fákat a mellékletben található rajz alapján! A játék kezdetekor minden játékos vegyen magához egy-egy vízcseppet és...

- Ha négyen játszottok mindenki kapjon 1 magot, 1 cserjét és 1 fát.
- Ha hárman játszottok, mindenki kapjon 1 magot, 1 cserjét, 1 fát és a válasszon egyet a maradék három növényke közül!
- Ha ketten játszottok, mindenki kapjon 2 magot, 2 cserjét és 2 fát.

Mozgás a táblán (fig.1): Ha jól megnézték a táblát, láthatjátok, hogy négy részre van osztva. Mind a négy részben van egy kert. A kertek körül egy ösvény halad körbe a táblán, amelyeket színekkel tagoltunk. A figurák ezen az ösvényen haladnak a játék során az óramutató járásával megegyező irányban, a Nap pedig az ellenkező irányban (negyedeket) vándorol az égen kertről kertre.

Fontos! Ha egy játékos áthalad a kezdő ponton (a kút előtt), akkor egy vízcseppet kap!

A játék menete:

Válasszátok ki a kezdő játékost, és utána az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok körbe! Amikor rád kerül a sor, pörgesd meg a pörgettyűt és hajtsd végre a rajta látható utasítást! Ha a körülmények kedvezőek, akkor még kertészkedhetsz is! (Erről később mesélünk az „Ültetés és kertészkedés” részben.)

A pörgettyű jelölései (fig.5):

1. Lábnyomok: lépj a bábuval a következő olyan színű mezőre, amit a nyíl mutat!
2. Nap: lépj a bábuval a következő olyan színű mezőre, amit a nyíl mutat, a Napot helyezd a soron következő kert egére!
3. Vízcsepp: Kapsz egy vízcseppet a kútból.
4. Felhő: Tegyelj egy felhőt bármelyik kert egére! Az abban a negyedben/kertben tartózkodó játékosok kapnak 1-1 vízcseppet a kútból. Arra a kertre is rakhatod, ahol a saját figurád van! Egy kertben maximum két felhő lehet.

Ültetés és kertészkedés:

Ha a figurád olyan kerthez ér, ahol a Nap áll, ráadásul még vízcsepped is van, kezdhetsz kertészkedni! *Fontos! Eldöntheted, hogy pörgetés előtt vagy után kertészkedsz.*

- **Ültetés (fig.3):** Helyezz egy magot abba a kertbe, ahol a figurád áll és egy vízcseppet tegyél vissza a készletedből a kútba! Vigyázz! Ültetni csak magot lehet!
- **Növesztés (fig.4):** Egy vízcsepp befizetése fejében bármelyik növénykét kicserélheted egy nagyobbra a kertben, akkor is, ha nem te ültetted korábban! Csak a sorrendre kell ügyelned: magot cserjére, cserjét fára cserélhetsz. Azt, amit növesztettél, vedd el a tábláról, tedd a helyére azt a növényt a készletedből, amivé növekedett! Azt a növénykét, amit levettél a tábláról, tedd a készletedbe, és a későbbiek során használd fel!

Fontos! Egy kertben bármennyi növény lehet! Amikor rád kerül a sor, annyit kertészkedhetsz, amennyire a vízcseppjeidből futja! Egyszerre több magot is ültethetsz, vagy több növényt növeszthetsz, ha elég vízcsepped van hozzá!

A játék vége: A versenyzős játék akkor ér véget, ha egy játékosnak sikerül minden növénykéjét elültetnie, mielőtt minden felhő felkerült volna a táblára. Az nyeri a játékot, akinek ez elsőként sikerül! Ha minden felhő felkerül a táblára, mielőtt bárkinek sikerülne elültetnie mindent, akkor a tél nyert!

...

Kooperatív lehetőség: Tegyétek az összes növényt és 4 vízcseppet egy közös készletbe! A játék során ehhez mindenki hozzáférhet. Közösén kell elültetnetek mindent az eredeti szabály alapján, mielőtt minden felhő felkerülne az égre! Ha sikerül, ti győztetek! Ha nem, akkor sajnos a tél... Gyorsan próbáljátok meg újra legyőzni őt!

APPENDIX

The Beginning of the game

fig. 1

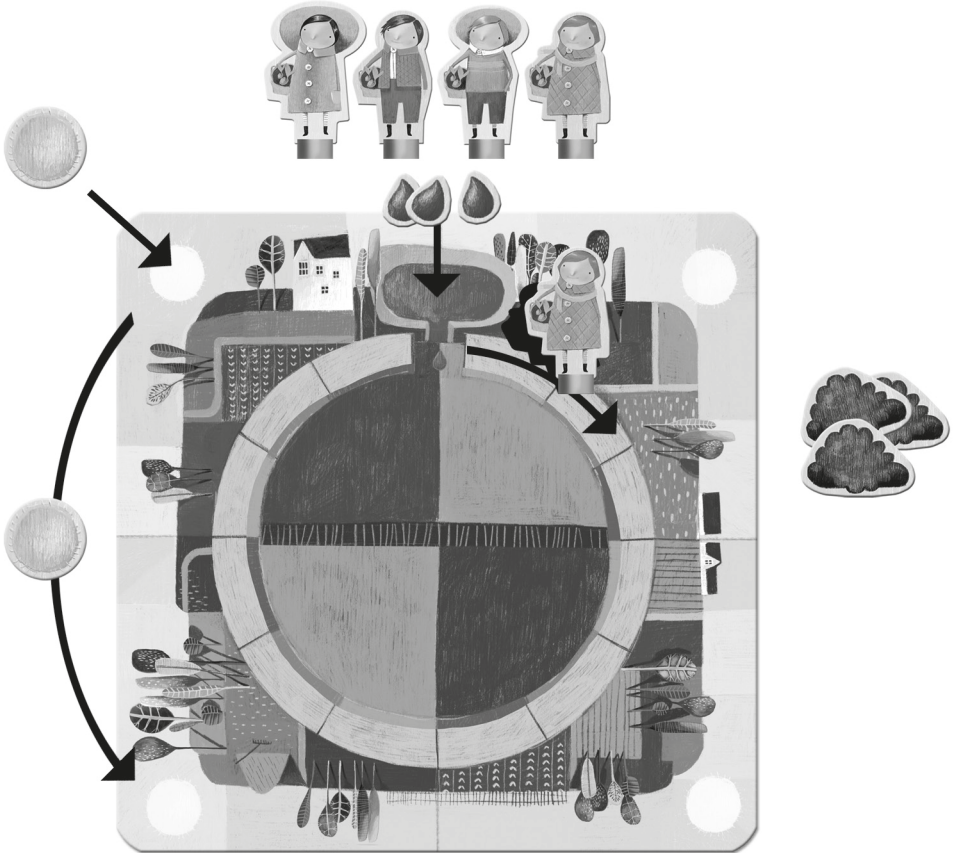


fig. 2



fig. 3

Sowing

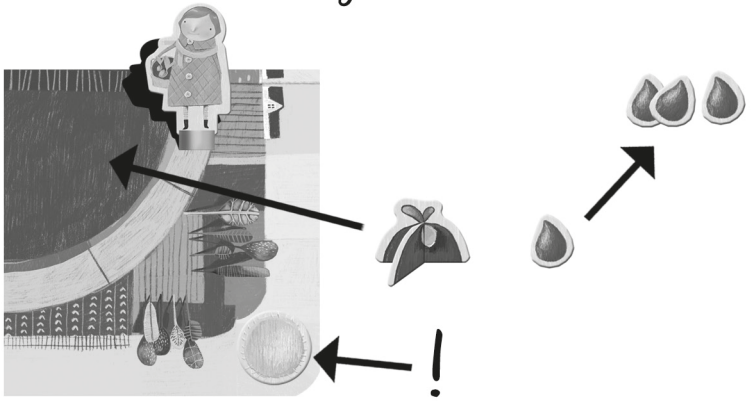


fig. 4

Growing trees

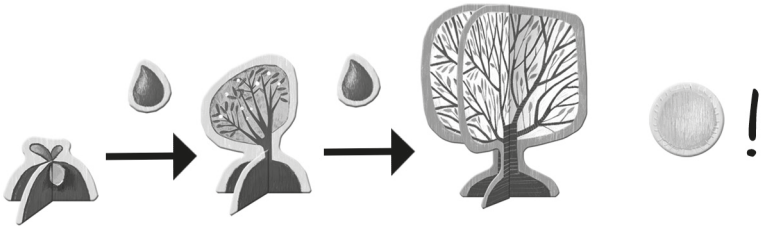
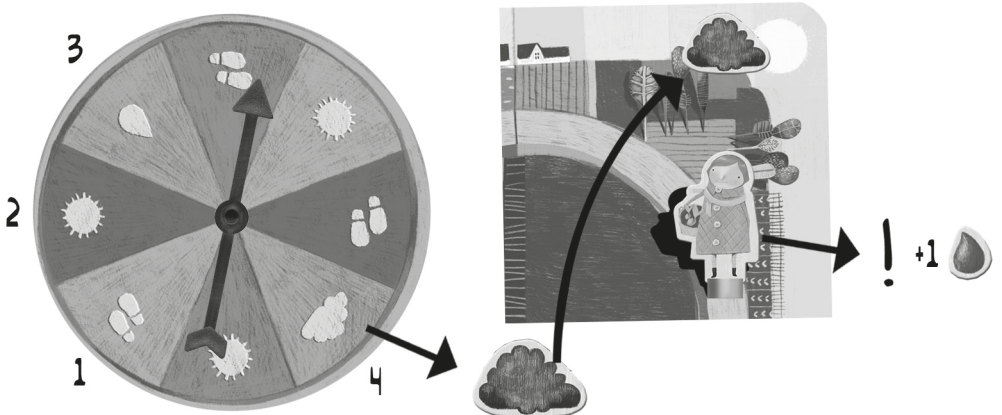


fig. 5

Spinning wheel / Clouds



NA ZAHRADE

V této pohádkové zahradě se ze semenáčků zasazených na jaře stanou na podzim krásně vzrostlé stromy. Vítejte v této zahradě a pomozte semenáčkům v růstu! Semenáčci, stromky a stromy totiž potřebují hodně slunečního svitu a pravidelnou závlivku. Proto buďte pečliví, aby jste měli vždy dostatek vody, a také aby jste vysadili všechny své rostlinky dřívě, než černé mraky zakryjí slunce.

•Věk: 5+ • Čas: 15 minut • Hráči: 2-4

Hra obsahuje: 1 herní desku, 1 roztáčecí kolo se šipkou, 4 postavy, 1 slunce, 8 mraků, 4 semenáčky, 4 stromky, 4 stromy a 24 kapek vody.

Cíl hry: Budte prvním hráčem, který vysadí všechny své rostliny dřívě, než se na herní desce objeví všechny mraky.

Příprava hry (obr.1):

Umístěte herní desku do středu stolu. Položte slunce na vyznačené místo vedle domku v levém horním rohu hrací desky. Každý hráč si vybere svoji postavu sadaře nebo sadařky a postaví ji na start (v horní části hrací desky nad studnou). Každý hráč dostane 1 kapku vody. Rostliny se rozdělí podle počtu hráčů následovně:

- 4 hráči – každý dostane jeden semenáček, stromek a strom
- 3 hráči – každý odstane jeden semenáček, stromek, strom a dále se rozdělí zbylé rostliny
- 2 hráči – každý dostane dva semenáčky, dva stromky a dva stromy (rozdělené rostliny nyní tvoří sklad každého hráče)

Pohyb na hrací desce (obr.1):

Hrací deska je rozdělena na čtyři části. Každá část má svoji zahradu. Vnitřní velký kruh je cestou kolem těchto čtyř zahrad a je rozdělen do hracích políček. Každé hrací políčko má na vnitřní straně různě barevný tenký proužek.

Postavy se pohybují po hracích políčkách ve směru hodinových ručiček. Během hry se také přesouvá slunce z jedné čtvrtiny hrací desky na další čtvrtinu proti směru hodinových ručiček.

Důležité: Pokaždé, když vaše postava projde okolo studny, získáváte jednu kapku vody.

Hra: Určete si začínajícího hráče. Hráč roztočí šipku na roztáčecím kole:

1. stopy – přejděte na políčko s proužkem, které odpovídá barvě u stop
2. slunce – přejděte na políčko s proužkem, které odpovídá barvě u slunce. Dále přesuňte slunce na druhou čtvrtinu hrací desky proti směru hodinových ručiček.
3. kapka vody – hráč získává kapku vody ze studny
4. mrak – umístěte mrak na kteroukoli ze čtyř zahrad. Všichni hráči, jejichž postavíčky stojí na vybrané zahradě, získávají po jedné kapce. Každá zahrada může mít maximálně dva mraky. Hráč může umístit mrak i na zahradu, kde stojí jeho postava.

Jak sadařit: začít sadařit může ten hráč, jehož postava stojí na políčku zahrady, na kterou svítí slunce, a hráč má kapku vody. Začít sadařit můžete před i po roztočení šipky kola.

- **Sadba (obr.3):** umístíte semenáček na zahradu, ve které stojí vaše postava a zároveň vraťte jednu kapku do studny. Pozor! zasazený mohou být pouze semenáčky.
- **Pěstování stromů (obr.4):** za každou jednu vaši kapku může vyrůst jakýkoli strom na zahradě, bez ohledu na to, jestli jste ho vysadili vy nebo jiný hráč. Ve vašem jednom tahu můžete zasadit více semenáčků i nechat povyrůst více stromů. Kapky vody se vrací do studny. Vyměněné stromy za větší se vrací do vašeho skladu.

Konec hry: Vítězem je ten hráč, který umístí všechny své rostliny na hrací pole dřívě, než jsou všechny mraky umístěny na hrací desce.

Jesliže se umístí poslední mrak na hrací desku a hráči ještě mají rostliny ve svém skladu, hra končí a vítězem je zima. Nezbyvá než to zkusit znovu!

• • •

Skupinová spolupráce: Hráči mohou hrát hru proti zimě společně dohromady. Vytvoří se jeden sklad, do kterého se vloží všechny rostliny. Hráči získají dohromady 4 kapky vody. A dále se hraje podle stejných pravidel. Hráči zvítězí, když jsou všechny rostliny na zahradách vysazeny dřívě, než je umístěn na hrací desce poslední mrak.

W OGRODZIE

W naszym bajkowym ogrodzie nasiona wysiewane wiosną wyrastają na piękne, wysokie drzewa jesienią. Ty, mały ogrodniku, jesteś zaproszony do tego ogrodu, aby pomóc w tym, aby to się udało! Nasiona, sadzonki i drzewa potrzebują dużo słońca i ciągłego podlewania, aby móc rosnąć. Dopilnuj, aby zawsze mieć wystarczająco dużo wody i zużyć cały swój zapas przed ciemnymi chmurami, które ukryją słońce.

Wiek: 5+ • Czas rozgrywki: 15 min • Liczba graczy: 2-4

Zawartość: 1 plansza do gry, 1 obracane koło, 4 figurki, 1 słońce, 8 chmur, 4 nasiona, 4 sadzonki, 4 drzewa, 24 krople wody

Cel gry: Bądź pierwszym graczem, który nie ma nasion, drzewek ani drzew na zapas w momencie umieszczenia wszystkich ciemnych chmur na planszy.

Przygotowanie gry (rys. 1):

Umieść planszę na środku stołu. Umieść krążek ze słońcem w lewym górnym rogu planszy (obok domu). Każdy gracz wybiera postać i umieszcza ją na początku punkt obok studni. Umieść chmury obok planszy, a krople wody na studni. Rozdaj nasiona, sadzonki i drzewa zgodnie z obrazkiem. Na początku gry, każdy gracz otrzymuje (rys. 2) kroplę wody i...

- Jeśli jest 4 graczy, każdy z graczy otrzymuje 1 ziarno, 1 drzewko i 1 drzewo.
- Jeśli jest 3 graczy, każdy z graczy otrzymuje 1 nasionko, 1 drzewko, 1 drzewo i 1 więcej przedmiot wybrany z tego, co pozostało.
- Jeśli jest dwóch graczy, każdy z graczy otrzymuje 2 nasiona, 2 sadzonki i 2 drzewa.

Poruszanie się po planszy (rys.1):

Spójrz na planszę! Jest podzielony na 4 części, każda z nich ma ogródek. Ścieżka biegnie wokół ogrodów. Każdy krok na ścieżce ma kolor oznaczony z boku. Po tej ścieżce postacie poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ALE słońce przesuwa się z jednej czwartej do drugiej ćwiartki w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Ważne: Za każdym razem, gdy przechodzisz przez studnię, dostajesz kroplę wody!

Rozgrywka:

Zdecyduj, który gracz rozpoczyna grę. Następnie gracze zajmują kolejkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie zakręć obracającym kołem, dokończ wymaganą czynność zgodnie z opisem i zajmij się ogrodnictwem.

Rozgrywka podczas obracania koła (rys. 5), jeżeli wylosujesz:

1. Ślady stóp: przenieś swoją postać do następnego pola na planszy, który odpowiada wylosowanemu kolorowi na kole
2. Słońce: przenieś swoją postać na kolejne pole oznaczone wybranym kolorem na planszy i przesuń Słońce na następny kwartał planszy
3. Kropla wody: otrzymujesz kroplę wody ze studni

4. Chmura: umieść chmurę na dowolnym z czterech kwartałów. Każdy gracz w tym kwartale będzie mógł zgodzić jedną kroplę wody. Możesz także umieścić chmurę w ogródku, w której znajduje się Twój pionek. Maksymalnie dwie chmury są dozwolone w jednej ćwiartce.

Prace ogrodowe:

Jeżeli Twoja postać i słońce znajdują się w tym kwartale (ogrodzie) a Ty masz ze sobą wodę (krople) możesz rozpocząć swoje prace. *Ważne: swoje prace możesz rozpocząć przed lub po zakręceniu kołem.*

- Siew (rys. 3): Umieść ziarno w ogrodzie, w którym twoja postać jest zatrzymana i zwróć 1 kroplę wody do studni! Uwaga, można wysiewać tylko nasiona!
- Uprawa drzew (rys. 4): Za 1 kroplę wody możesz zmienić wszystko w ogrodzie do rozmiaru większego, nawet jeżeli nie zasadziłeś w tym ogrodzie drzewa! Ważna jest kolejność: to może być tylko: ziarno do drzewka lub sadzonka na drzewo. Usuń kawałek z ogrodu, gdzie chcesz rozwijać roślinę i zastąp go większą z twojego magazynu! Zachowaj usunięty przedmiot; teraz jest częścią Twoich zbiorów, które możesz wykorzystać.

Ważne: bez względu na to, ile nasion, drzewek i drzew rośnie w ogrodzie, kiedy nadejdzie twoja kolej, możesz zasiać więcej niż jedno ziarno lub hodować więcej drzewek lub drzew za każdą kroplę wody, którą posiadasz!

Zakończenie gry: rozgrywka kończy się, gdy jeden z graczy odniesie sukces mając wszystkie swoje nasiona, sadzonki i drzewa rosnące w ogrodach zanim wszystkie chmury znajdą się na planszy. Jeśli wszystkie chmury są na planszy zanim jeden gracz wygra, zwycięzcą jest sroga zima, która nadeszła. Czas więc spróbować ponownie!

• • •

Kooperacyjny wariant gry: połóż 4 krople wody i wszystkie nasiona, sadzonki i drzewa do woreczka. Wszyscy gracze zanurzają rękę w woreczku podczas gry, losują i pracują razem na sukces.

Wygrasz grę kooperacyjną, gdy rosna wszystkie nasiona, sadzonki i drzewa zanim wszystkie chmury zostaną umieszczone na planszy. Jeśli ci się nie powiedzie, zima jest zwycięzcą.

V ZÁHRADE

Zo semiačok, ktoré sme posadili na jar v našej rozprávkovej záhrade, do jesene vyrástli krásne a vysoké stromy. Ty, malý záhradník, si bol do našej záhrady pozvaný, aby si nám s tým pomohol! Semiačka, sadenice a stromy potrebujú veľa slniečka a neustále polievanie, aby mohli rásť. Daj si pozor, aby si mal neustále dostatok vody a využi všetky svoje zásoby skôr, než sa slniečko ukryje za temné mraky.

Vek: 5+ • Dĺžka hry: 15 minút • Počet hráčov: 2-4

Obsah: 1 herný plán, 1 otočné koleso, 4 postavičky, 1 slnko, 8 mrakov, 4 semiačka, 4 sadenice, 4 stromy, 24 kvapiek vody.

Ciel' hry: Stať sa prvým hráčom, ktorému v zásobe neostali žiadne semiačka, sadenice ani stromy, skôr než sú na herný plán položené všetky mraky.

Príprava hry (obr.1):

Položte herný plán do stredu stola. Umiestnite snečný disk do ľavého horného rohu herného plánu (vedľa domu). Každý hráč si vyberie postavičku a položí ju na štartovací bod, ktorý je vedľa studne. Položte mraky vedľa herného plánu a kvapky vody na studňu! Pripravte si semiačka, sadenice a stromy tak, ako je to znázornené v Prílohe. Každý z hráčov na začiatku hry dostane (obr.2) vodnú kvapku a...

- Ak hrajú 4 hráči, každý dostane aj 1 semiačko, 1 sadenicu a 1 strom.
- Ak hrajú 3 hráči, každý dostane aj 1 semiačko, 1 sadenicu, 1 strom a 1 kúsok čohokoľvek, čo ešte zostalo.
- Ak hrajú 2 hráči, každý dostane aj 2 semiačka, 2 sadenice a 2 stromy.

Pohyb po hernom pláne (obr.1): Pozrite sa na herný plán! Je rozdelený na štyri štvrtiny a každá z nich má záhradu. Okolo záhrad vedie chodníček. Každý krok na ňom je na bočnej hrane farebne označený. Postavičky sa po tomto chodníčku pohybujú v smere chodu hodinových ručičiek, AVŠAK slnko sa pohybuje od jednej štvrtiny k druhej v protismere chodu hodinových ručičiek.

Dôležité: Vždy, keď prejdete cez studničku, získate jednu kvapku vody!

Ako hrať:

Dohodnite sa, ktorý hráč bude začínať, potom sa striedajte na ťahu v smere chodu hodinových ručičiek. Keď je hráč na ťahu, zakrúti kolesom, vykoná požadovanú akciu a povenue sa záhradke (ak sú splnené príslušné podmienky, viď nižšie).

Akcie na otočnom kolese (obr.5):

1. Stopy: Posuňte svoju postavičku k nasledujúcemu kroku, ktorý farebne súhlasí so segmentom na kolese.
2. Slnko: Posuňte svoju postavičku k nasledujúcemu kroku, ktorý farebne súhlasí so segmentom na kolese A posuňte slnko do ďalšej štvrtiny herného plánu!
3. Kvapka vody: Získavate kvapku vody zo studne.
4. Mrak: Položte mrak na ľubovoľnú zo 4 štvrtín! Každý hráč na tejto štvrtine získa jednu kvapku vody. Mrak môžete položiť aj na štvrtinu, kde máte svoju vlastnú postavičku. Na každej štvrtine môžu byť najviac 2 mraky.

Záhradkárenie:

Ak je vaša postavička na rovnakej štvrtine so slnkom a máte aj kvapku vody, môžete sa tu pustiť do záhradkárenia. Dôležité: Záhradkáriť môžete predtým, alebo aj po tom, ako si zakrúťte kolesom.

- **Sadenie (obr.3):** Položte semiačko na záhradu, v ktorej vaša postavička zastala a vráťte do studne jednu kvapku vody! Pozor, sadiť môžete len semiačka!
- **Pestovanie stromov (obr.4):** Výmenou za 1 kvapku vody môžete čokoľvek v záhrade premeniť na väčšie, a to aj vtedy, keď ste to tam nedali! Dôležité je poradie; vyrásť môže len sadenica zo semiačka alebo strom zo sadenice. Rastlinu, ktorú chcete pestovať, vyberte zo záhradky a nahraďte ju väčšou rastlinou z vašich zásob! Odobratú rastlinku si nechajte, teraz sa stala súčasťou vašich zásob.

Dôležité: Je jedno, koľko semiačok, sadeníc a stromov v záhrade rastie, keď ste na rade, môžete zasadiť aj viac než jedno semiačko alebo vypestovať viac než jednu sadenicu za každú kvapku vody!

Záver hry: Súťažná hra končí, keď jeden z hráčov úspešne vysadí a vypestuje všetky svoje semiačka, sadenice a stromy v záhradkách skôr, než sú na herný plán položené všetky mraky. Stáva sa víťazom! Ak sú všetky mraky na hernom pláne skôr, než niektorý z hráčov vyhral, zvíťazila zima. Je teda čas skúsiť to znova!

• • •

Kooperatívna verzia hry: Dajte 4 kvapky vody, všetky semiačka, sadenice a stromy do spoločnej zásoby! Všetci hráči z nej počas hry čerpajú a pracujú spoločne.

Kooperatívnu hru vyhráte, ak stihnete umiestniť do záhrad VŠETKY semiačka, sadenice a stromy skôr, ako sú na hernom pláne všetky mraky. Ak neuspějete, víťazom sa stane zima.

V obrázkovej Prílohe k návodu nájdete nákresy počiatočného rozloženia herných materiálov (obr.1); rozdelenia semiačok, sadeníc, stromov a kvapiek v prípade 2, 3 a 4 hráčov (obr.2) a postupy pri sadení (obr.3), pestovaní (obr.4) a umiestňovaní mrakov (obr.5).

Сказочный сад

В нашем сказочном саду из семян, посеянных весной, к осени вырастают красивые, высокие деревья. А тебя, маленький садовник, мы приглашаем в этот сад, чтобы ты помог деревьям вырасти! Для роста семенам, росткам и деревьям необходимо много солнечного тепла и света и постоянный полив. Будь внимательным: всегда тщательно поливай растения и используй весь свой запас семян, ростков и деревьев до того как темные тучи закроют солнце.

Возраст: 5+ • Продолжительность игры: 15 минут • Количество игроков: 2-4

Комплект игры включает: игровое поле – 1 шт., вращающееся колесо – 1шт., персонажи – 4 шт., фишка «солнце» - 1 шт., фишка «туча» - 8, фигурка «семечко» - 4шт., фигурка «росток» - 4 шт., фигурка «дерево» - 4 шт., фишка «вода» - 24 шт.

Цель игры: Первым из игроков использовать все свои семена, ростки и деревья до того как все фишки с изображением туч окажутся на игровом поле.

Подготовка к игре (рис.1):

Расположите игровое поле в центре стола. Поместите фишку с изображением солнца в верхний левый угол игрового поля (около дома). Каждый игрок выбирает себе персонажа и ставит соответствующую фигурку на СТАРТ около колодца. Положите фишки «тучи» у игрового поля, а фишки «вода» на колодце! Расставьте фигурки «семечки», «ростки» и «деревья» как показано в приложении. Перед началом игры каждый игрок получает (рис.2) фишку «вода» и...

- Если 4 игрока, то каждый игрок получает 1 «семечко», 1 «росток» и 1 «дерево».
- Если 3 игрока, то каждый игрок получает 1 «семечко», 1 «росток» и 1 «дерево» и 1 еще одну фишку на выбор из оставшихся.
- Если 2 игрока, то каждый игрок получает 2 «семечко», 2 «росток» и 2 «дерево».

Передвижение по игровому полю (рис.1): Внимательно рассмотрите игровое поле! Оно разделено на 4 четверти, каждая из которых имеет свой сад. Тропинка стелется вокруг садов. Все клетки, по которым передвигаются фигурки персонажей, сбоку отмечены цветовыми линиями. Персонажи передвигаются по часовой стрелке, НО солнце двигается от четверти к четверти против часовой стрелки.

Важно: Каждый раз, проходя мимо колодца, игрок получает фишку «вода»!

Ход игры:

Определитесь, кто из игроков будет ходить первым. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Когда очередь хода дошла до тебя: вращай колесо, выполняй необходимые действия и выполни необходимую работу в саду (все условия, см. ниже).

Действия, выпадающие на вращающемся колесе (рис.5):

1. Следы: Передвигай своего персонажа на клетку, обозначенную соответствующим цветом на колесе.
2. Солнце: Передвигай своего персонажа на клетку, обозначенную соответствующим цветом на колесе, и передвинь солнце на следующую четверть!
3. Вода: Ты получаешь фишку «вода» с колодца.
4. Туча: Положи фишку «туча» на любую из 4 четвертей! Каждый из игроков, находящихся на этой четверти поля, получает дополнительную фишку «вода». Разрешается помещать фишку с тучей на четверть, где находится твой персонаж. На одной четверти может находиться не более двух фишек «туча».

Выполнение садовых работ: Если фигурка твоего персонажа и солнце находятся в одной четверти, а также у тебя в запасе имеется вода, ты можешь начать выполнять там садовые работы. Важно: Выполнять работы по саду можно до и после вращения колеса.

- Посев семян (рис.3): Поставь фигурку «семечко» в сад, где остановился твой персонаж, верни 1 фишку «вода» на колодец. Будь внимателен, можно сеять только семена!
- Выращивание деревьев (рис.4): За одну фишку «вода» ты можешь вырастить любое семечко или росток в саду, даже если не ты его посадил! Очень важно соблюдать следующий порядок: из семечка вырастает росток, а из ростка – дерево. Убери фишку с тем, что ты хочешь вырастить и замени ее на другую большего размера из своих запасов! Замещенные фишки верни снова в свой запас.

Важно: Независимо от того, сколько семян, ростков и деревьев произрастает в саду, в свой ход ты можешь посадить более одного семечка или вырастить более одного ростка/ дерева за каждую фишку «вода».

Окончание игры: Игра заканчивается, когда один из игроков успеваеt вырастить все свои семена, ростки и деревья в садах до того, как все фишки с изображением туч оказываются выставленными на игровом поле. Этот игрок считается победителем! Если все фишки с изображением туч оказываются выставленными на игровом поле до того, как кто-то из игроков выиграл, то победителем становится ЗИМА. Самое время попробовать сыграть еще раз!

• • •

Вариация для командной игры: Сложите 4 фишки «вода», а также все семена, ростки и деревья в общий запас! Все игроки пользуются этим запасом во время игры и действуют сообща. Игроки выигрывают в том случае если все семена, ростки и деревья выращены, до того, как все фишки с изображением туч оказываются на игровом поле, в противном случае побеждает ЗИМА.

В саду

В нашому казковому саду насіння, посаджене навесні, вже восени перетворюється на гарні високі дерева. Вас, маленькі садівники, запросили сюди, аби ви допомогли статися цьому диву! Насіння, сіянці й дерева потребують багато сонця та регулярного поливу для росту. Слідкуйте за тим, щоб у вас завжди було достатньо води, і встигніть використати весь свій резерв рослин до того, як сонце сховається за темними хмарами.

Вік: 5+ • Час: 15 хвилин • Гравців: 2-4

Гра містить: 1 ігрове поле, 1 диск зі стрілкою, 4 фігурки персонажів, 1 сонце, 8 хмар, 4 насінини, 4 сіянці, 4 дерева, 24 краплі води.

Мета гри: Першим використати весь свій резерв насіння, сіянців і дерев до того, як всі хмари будуть розміщені на ігровому полі.

Підготовка до гри (мал. 1):

Розташуйте ігрове поле в центрі столу. Сонце помістіть у верхній лівий кут ігрового поля (поруч з будинком). Кожен гравець вибирає фігурку персонажа і ставить її на стартову локацію (поруч з криницею). Складіть хмари в купку біля ігрового поля, а краплинки води – в криницю. Зберіть насіння, сіянці та дерева, як показано в Додатку. На початку гри кожен гравець отримує наступне (мал. 2): краплю води та ...

- Якщо в грі 4 учасники, кожен з них отримує крім того 1 насінину, 1 сіянець і 1 дерево.
- Якщо в грі 3 гравці, кожен з них отримує також 1 насінину, 1 сіянець, 1 дерево, і ще 1 рослину обирає з решти.
- Якщо в грі 2 учасники, кожен з них отримує також 2 насінини, 2 сіянці та 2 дерева.

Переміщення ігровим полем (мал. 1): Подивіться на ігрове поле! Воно поділене на чверті, кожна з яких має стати садом. Стежка проходить навколо садів. Кожна локація на ній позначена бордюром певного кольору. Персонажі рухаються цією стежкою в напрямку за годинниковою стрілкою. А сонце рухається по колу від одного кутка ігрового поля до наступного в напрямку проти годинникової стрілки.

Важливо: Кожен раз, коли ви проходите повз криниці, ви отримуєте краплю води!

Як грати:

Вирішіть, який гравець ходитиме першим; далі гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід крутіть стрілку на диску, виконайте необхідні дії та вирощуйте рослини в саду (якщо є необхідні для цього умови – див. нижче).

Дії, що випадають на диску (мал. 5):

1. Сліди: Перемістіть фігурку персонажа на наступну локацію того ж кольору, що і колір сектора на диску, який вам випав.
2. Сонце: Перемістіть фігурку персонажа на наступну локацію того ж кольору, що і колір сектора на диску. А сонце перемістіть в наступну чверть ігрового поля!
3. Крапля води: Ви отримуєте краплю води з криниці.
4. Хмара: помістіть хмарку на будь-яку з 4-х чвертей ігрового поля! Кожен гравець, що знаходиться в цій чверті отримує краплю води. В кожній чверті може знаходитись максимум дві хмарки.

Садівництво:

Сайт фігурка вашого персонажа і сонячний диск знаходяться в одній чверті ігрового поля, і у вас є вода, можете саджати і вирощувати рослини в цьому саду. *Важливо: Ви можете приступити до садівництва як до, так і після того, як розкрутили стрілку.*

- Посів (мал. 3): Помістіть насінину в сад, біля якого зупинився ваш персонаж, і поверніть 1 краплю води до криниці. Увага! Сіяти можна лише насіння!
- Вирощування дерев (мал. 4): За 1 краплю води ви можете поміняти будь-яку рослину в саду на більшу, навіть якщо не ви її туди посадили! Важливо – міняти рослини дозволяється лише наступним чином: насінину можна поміняти на сіянець, а сіянець – на дерево. За кожен такий обмін поверніть краплю води до криниці. Візьміть з саду рослину, яку ви хочете виростити, і замініть її більшою з вашого резерву! Рослину, яку ви взяли, додайте до свого резерву.

Важливо: Незалежно від того, скільки рослин уже ростуть в саду, у свій хід ви можете посадити більше, ніж одну насінину, та вирощувати більшу кількість сіянців і дерев!

Кінець гри: Конкурента гра закінчується, коли одному з гравців вдасться розмістити в садах всі свої рослини (насіння, сіянці та дерева) перш ніж всі хмарки будуть викладені на ігрове поле. Цей гравець оголошується переможцем! Якщо всі хмари розміщені на ігровому полі до того, як хтось з гравців висадить всі свої рослини, то перемагає зима. Що ж, варто спробувати ще раз!

• • •

Варіант кооперативної гри: Помістіть 4 краплі води та всі рослини (насіння, сіянці та дерева) в спільний резерв! Всі гравці використовують їх під час гри та працюють разом.

Ви виграєте в кооперативній грі, коли ВСІ рослини (насіння, сіянці та дерева) ростуть в садах, перш ніж всі хмари будуть викладені на ігрове поле. Якщо ви не встигли, то перемагає зима.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2019
©bohony