

настольная игра

# КЛУМБА

Игорь Склюев и Екатерина Горн

20  
минут

2-4  
игрока

9+  
лет

Каждый игрок создает свою клумбу из цветков и рассаживает на подходящие цветы бабочек. Поляны из цветков одного цвета с большим числом бабочек дадут вам больше победных очков. Но цветы и бабочки находятся на общем рынке. Кому же удастся собрать лучшую клумбу?

## Правила игры



# Компоненты

Стартовые  
тайлы  
с сачками  
- 4 шт.



Карты банок игроков  
с подсказкой по игре  
- 4 шт.



Двойные  
тайлы цветков  
- 40 шт



Суперцветы  
- 10 шт.



Карты находок  
- 21 шт.



Бабочки  
- 40 шт.



Плюшевый мешок  
для бабочек



## Цель игры

Побеждает игрок, который собрал лучшую клумбу и получил больше всех победных очков в конце партии.

Победные очки даются за **поляны** с бабочками на вашей клумбе – области соседствующих цветков одного цвета. Для каждой поляны вы умножаете число цветков на число бабочек на этой поляне.

По полным правилам вы также получаете очки за купленные карты.



# Подготовка к игре

- 1** Каждый игрок получает свой **стартовый тайл сачка** и **карту банки** и выкладывает их перед собой.



Для 2 игроков – уберите в коробку все двойные тайлы цветков с **божьей коровкой** и еще 4 случайных тайла.  
 Для 3 игроков – из полного набора тайлов уберите в коробку 4 случайных тайла.  
 Для 4 игроков – используйте все тайлы.



- 2** Перемешайте тайлы цветков и выложите стопкой рубашкой вверх. Открывая тайлы с верха стопки, сформируйте **рынок цветов из двух прилавков** следующего размера:



Для 2 игроков – прилавки по 3 тайла



Для 3 игроков – прилавки по 4 тайла

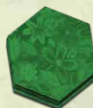


Для 4 игроков – прилавки по 5 тайлов

- 3** Сложите всех бабочек в мешок и как следует перемешайте. Достаньте из мешка случайных бабочек и выложите на каждый прилавок – по числу тайлов на прилавке.



- 4** Перемешайте тайлы суперцветов и выложите стопкой рубашкой вверх.



## Для игры по базовым правилам:

Откройте 3 верхних суперцветка и выложите в один ряд. Карты в игре не используются, уберите их в коробку.



## Для игры по полным правилам:

Перемешайте все карты и положите одной колодой рубашкой вверх. Откройте 3 верхние карты и выложите рядом в один ряд.



Выберите первого игрока – это может быть игрок, который последним держал в руках цветы.

# Подготовка к игре по базовым правилам

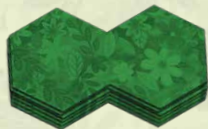
**3**

Мешок с бабочками и бабочки на рынке



**2**

Тайлы цветков и рынок цветов



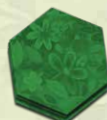
**1**

Стартовый тайл сачка и карта банки



**4**

Тайлы суперцветов



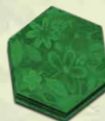
# Подготовка к игре по полным правилам



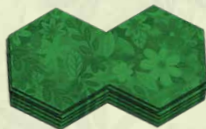
**3**  
Мешок с бабочками и бабочки на рынке

**4**

Тайлы суперцветов и карты находок



**2**  
Тайлы цветков и рынок цветов



**1**  
Стартовый тайл сачка и карта банки



# Ход игры (Базовые правила)

-1-

В свой ход игрок берёт один тайл цветков и одну бабочку с **одного** любого из прилавок, и присоединяет тайл к своей клумбе.

**Важно!** Если вокруг сачка есть пустые места, то новый тайл цветков должен закрывать **хотя бы одно** из таких мест. Если сачок окружен, тайлы можно присоединять к любому цветку.



Так сыграть тайл нельзя, потому что около сачка есть пустые места.



Правильно сыгранный тайл закрывает пустое место около сачка.

-2-

Выставив тайл, игрок может посадить на один из цветков этого тайла взятую вместе с ним бабочку, но только:

- 1) на тайл, который только что выставлен;
- 2) на цветок того же цвета, что и бабочка;
- 3) если на поляне с этим цветком еще нет бабочек.



Так нельзя выставить бабочку, потому что на этой красной поляне уже есть бабочка.



Так поставить бабочку можно, на этой поляне еще бабочек нет.

Если игрок не может или не хочет сажать бабочку на цветок, он забирает её в свою **банку**.



## Важная подсказка по игре

Поскольку при подсчете очков число цветков одной поляны умножается на число бабочек на ней – целесообразно создавать поляны с большим числом бабочек. Загвоздка в том, что по правилам нельзя посадить бабочку на поляну, где уже есть бабочки. Поэтому для успешной игры вам нужно сперва создавать неподалеку отдельные поляны с бабочками, а затем объединять их в одну!



У игрока две красные поляны, одна из них с бабочкой.



Игрок увеличивает вторую красную поляну и сажает на нее бабочку, ведь на этой отдельной поляне бабочек пока нет. Обе поляны считаются по 2 очка каждая, в сумме - 4 очка.



Игрок объединяет две поляны в одну, соединив их ещё одним красным цветком. Теперь одна большая поляна из 5 цветков с 2 бабочками приносит уже 10 очков!

-3-

В начале и/или конце своего хода игрок может купить один или несколько **суперцветов**. Суперцветок покупается за любые **2 одинаковые бабочки** из банки. Купив суперцветок, игрок **сразу** присоединяет его к своей клумбе, и на один из цветков этого тайла может выставить подходящую бабочку из банки (если на поляне цветка ещё нет бабочек). Вместо разыгранного суперцветка на рынке открывается следующий.



**Важно!** Потраченные на покупку бабочки НЕ возвращаются в мешок, а убираются в общий сброс. Тайл суперцветка выставляется по общим правилам выставления тайлов.

Все цветы тайла суперцветка считаются смежными со всеми соседними цветками, независимо от ориентации суперцветка. А значит – добавляются в поляны того же цвета и могут объединять поляны одного цвета, если соединяют их. Так суперцветок может стать «перекрестком», объединяя сразу несколько полян.



Суперцветок объединяет все три зеленые поляны в одну зеленую, а две красные поляны в одну красную. При этом на суперцветок ещё можно сыграть желтую бабочку из банки – ведь на этой жёлтой поляне бабочек еще нет.

Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Если один из прилавков рынка **полностью** опустошен, этот прилавок восполняется до полного. Если стопка тайлов закончилась, новый прилавок не выкладывается, игроки продолжают ходы, пока не будут разыграны оставшиеся тайлы и бабочки.

## Конец игры и подсчет очков

Когда все вышедшие тайлы разыграны, игра заканчивается и игроки считают очки. Поделите всю вашу клумбу на **поляны** – области смежных цветков одного цвета. Затем умножьте число бабочек на число цветков для каждой поляны. К полученной сумме добавьте по 1 очку за каждую бабочку в вашей банке.



Большое зеленое поле из 7 цветков умножается на 2 бабочки, это 14 очков. Красное поле также с 7 цветками и 2 бабочками приносит ещё 14 очков. Синее поле слева внизу дает 3 очка.

Справа сверху поле из одного синего цветка с бабочкой дает ещё 1 очко.

Итого игрок набирает 32 победных очка. Поляны без бабочек очков не приносят.

Тот, кто набрал больше очков объявляется победителем!

Если игроки набрали одинаковое количество очков, побеждает тот, у кого в банке осталось больше бабочек. Если и в этом случае вышло равенство, между игроками объявляется ничья.



# Полные правила

Все правила остаются как в базовой версии, но добавляются **карты находок**. При подготовке к игре вместо суперцветов открываются 3 случайные карты, и игроки могут тратить бабочек из банки на покупку карт.



В левом верхнем углу карты указана цена, которая уплачивается любимыми **одинаковыми** бабочками. В правом верхнем углу – победные очки за покупку карты. Внизу карты описан её эффект.

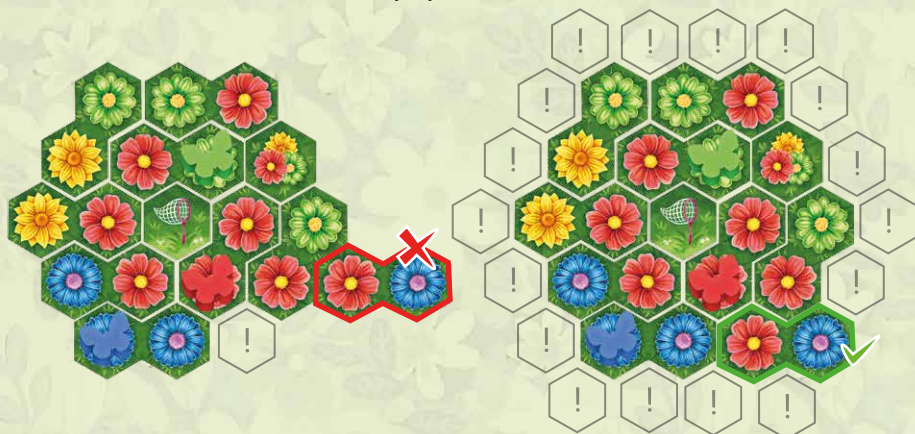
Купив карту, игрок забирает карту с рынка и кладет рядом со своей банкой, после чего **сразу** разыгрывает её эффект (если он требует действий). Вместо купленной карты откройте на рынок новую с верха колоды. Если колода закончилась, новые карты не выкладываются.

В конце игры добавьте к своему счету очки, которые вам дают купленные карты.

**Важно!** Цена карты всегда уплачивается одинаковыми по цвету бабочками.

## Усложненные правила для настоящих стратегов

Все правила остаются как в «полных правилах», но меняется способ выкладки тайлов. Игрок всегда обязан ставить новый тайл, закрывая хотя бы одно из ближайших к сачку пустых мест.



Так тайл сыграть нельзя, ведь есть пустое место ближе к сачку. Оно обязательно должно быть закрыто очередным тайлом.

Тайл сыгран верно. Для следующего хода теперь большой выбор равноудаленных от сачка пустых мест.



# ЭКОНОМИКУС

ИЗДАТЕЛЬСТВО НАСТОЛЬНЫХ ИГР

**Издатель:**

ООО «Экономикус» © 2018

[www.economicusgame.com](http://www.economicusgame.com)



**Авторы игры:**

Игорь Склюев и Екатерина Горн

**Иллюстрации и дизайн:**

Екатерина Горн, Анастасия Романова

**Верстка правил:**

Елизавета Кудряшова

**Вычитка и корректура:**

Екатерина Иванова, Ирина Черникова

**Редактор:**

Фёдор Корженков

**Благодарим следующих людей за участие  
в тестировании и помощь с подготовкой игры:**

Александра Осинцева, Александра Пешакова,  
Алексей Литвинов, Андрей Кириллов, Влад Капитан,  
Дамир Хуснатдинов, Денис Варшавский, Дмитрий Никулин,  
Евгений Борн, Евгений Буцацкий,  
Евгения Пикановская, Екатерина Иванова,  
Екатерина Ложенкова, Елена Кильяченкова,  
Елена Прокудина, Иван Бокарев,  
Илья Степанов, Ирина Рудниченко, Кирилл Стёпин,  
Константин Лихтенштейн, Максим Меренков,  
Михаил Розанов, Наталья Бокарева, Николай Золотарев,  
Олег Лисицын, Серега Притула, Таша Тележкина,  
Тимофей Бокарев, Хаген Темерязев, Юрий Егоров,  
Юрий Канюк, Юрий Ямщиков, Ян Егоров.