

Scott Almes

# BEST TREEHOUSE EVER

**Правила игры**

2-4 Игрока • Возраст 8+ • 20 Минут

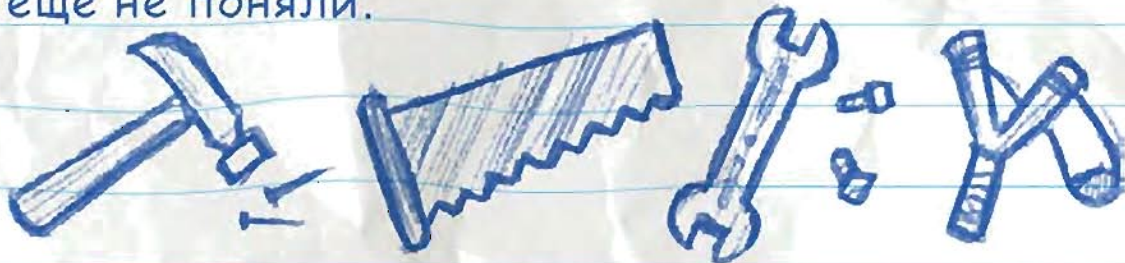
# ПРЕДИСЛОВИЕ

Вы готовы воплотить свои детские мечты в реальность? Тогда пришло время для «Best Treehouse Ever»!

В игре «Best Treehouse Ever» вы соревнуетесь в строительстве лучшего домика на дереве, создавая самые крутые по оснащению комнаты. Строительство происходит в течение трех недель и в конце каждой недели игроки, по очереди, подсчитывают очки, которые приносят комнаты каждому игроку.

Соблюдайте равновесие для своего дерева и следите внимательнее за другими игроками, потому что, в конце концов, победителем окажется игрок с самым лучшим домиком!

P.S. Игра, в которую вы собираетесь играть, называется «Самый лучший домик на дереве», если вы еще не поняли.



## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

**72x** Карт комнат (12 для каждого из 6 цветов)

**4x** Карты ствола дерева


**8x** Деревянных фишки (2 цвета для каждого из 4х игроков)

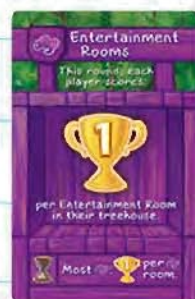
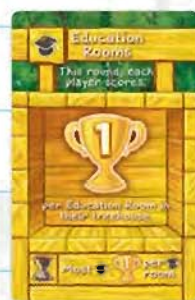
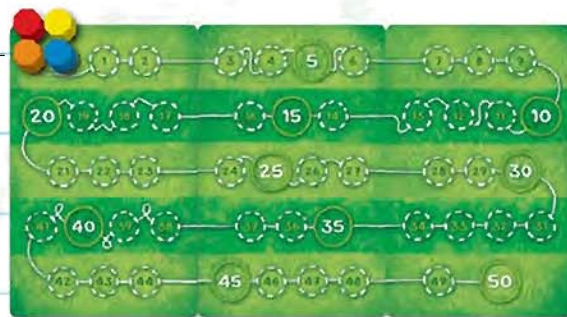
**3x** Карты подсчёта очков

**6x** Карт очков

**4x** Карты модификатор

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Дайте каждому игроку карту ствола дерева и два маркера: маркер подсчёта очков, и маркер равновесия. Положите лишние фишки обратно в коробку.
- 2) Поместите маркер равновесия в центральный круг на карте ствола дерева.
- 3) Поместите 6 карт очков и 4 карты модификаторов лицом вверх в середине стола. (В игре для 2х игроков используются только  карты).
- 4) Поместите маркер подсчёта очков возле карт подсчёта очков, расположите их в доступном месте во время игры.
- 5) Перетасуйте карты комнат одной колодой и поместите их в доступном месте для игроков.



# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Действие игры проходит в течение трех раундов. Каждый раунд состоит из следующих этапов:

- 1) Раздача карт
- 2) Строительство
- 3) Подсчёт очков

## Этап 1: Раздача карт

Каждый игрок тянет 6 карт из колоды комнат. Карты можно смотреть, но показывать их другим игрокам не нужно.

## Этап 2: Строительство

Каждый игрок смотрит на свои карты и втайне выбирает одну, чтобы расположить её на своем дереве. После того как игроки выбрали карты, все одновременно показывают их и добавляют к своим деревьям.

## ДОБАВЛЕНИЕ КОМНАТЫ В ДОМИКЕ

В доме на дереве можно построить одну комнату за раз. При строительстве вы должны соблюдать следующие правила:

**A:** Новая комната должна опираться на 2 комнаты предыдущего этажа, кроме 2х крайних комнат.

В примере справа, комната "Симулятор серфинга" считается крайней комнатой.



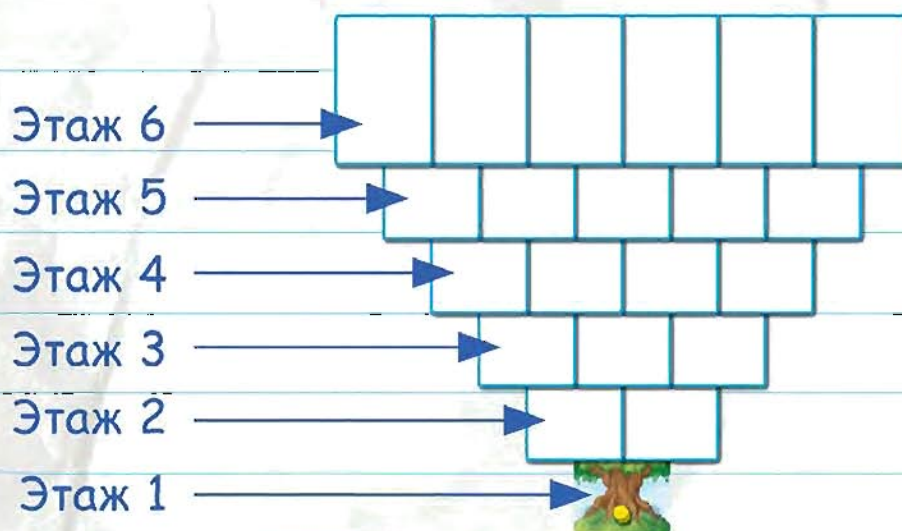
По мере роста вашего домика, следующий этаж будет содержать на одну комнату больше чем предыдущий.

**B:** Первую комнату нового цвета, которого ещё нет на дереве, можно строить в любом месте, но каждая следующая комната этого цвета **должна** опираться на другую комнату такого же цвета (т.е. комнаты аналогичных цветов должны соприкасаться). Будьте осторожны, чтобы не заблокировать нужный вам цвет!



В примере слева, жёлтая комната "Библиотека" не может быть добавлена к домику на дереве :(

**C:** Ваше дерево **не должно** превышать размер в 6 этажей, включая первый, со стволом.



**D:** Карта комнаты **не может** быть размещена на той стороне дерева, где установлен **маркер равновесия** (см. "Балансировка вашего дерева" на следующей странице).

## БАЛАНСИРОВКА ВАШЕГО ДЕРЕВА

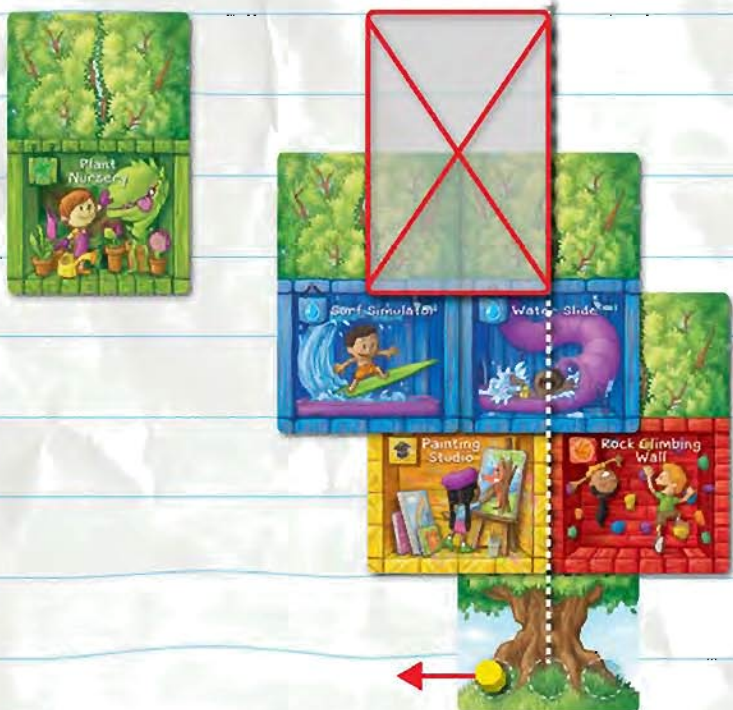
Когда карта комнаты добавляется, дерево начинает раскачиваться. Если комната добавляется с левой стороны дерева, переместите маркер равновесия на одну позицию влево. Если комната добавляется справа, переместите маркер равновесия вправо.



Добавление зелёной комнаты "Питомник растений" в ваш домик (в выделенную зону), сдвинет маркер равновесия на одну позицию вправо, в центральный кружок.

Комнаты, построенные по центру, прямо над картой ствола дерева, не перемещают маркер (это может произойти только на этажах 3 и 5). Если вы не можете переместить дальше в сторону маркер равновесия (нет места для перемещения маркера), то вы не можете строить комнаты на этой стороне дерева.

Комната "Питомник растений" не может быть построена на левой стороне дерева, т.к. маркер равновесия нельзя сдвинуть влево.



## НЕ МОЖЕТЕ ПОСТРОИТЬ КОМНАТУ

В случае, если нет возможности для постройки выбранной вами комнаты, либо по правилам, либо по вашему выбору, просто выбросьте эту карту в отбой лицом вниз.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА

После того, как каждый игрок выбрал и добавил новую комнату в свой домик на дереве, игроки передают свои карты дальше по часовой стрелке.

Возьмите 5 карт, которые вам отдали. Выберите новую карту, отдайте оставшиеся четыре карты лицом вниз игроку слева от вас и постройте новую комнату в вашем домике.

Вы делаете это 5 раз в каждом раунде. Таким образом, одна карта комнаты у каждого игрока не будет выложена (т.к. вы начали с 6 карт и одна в конце останется). В этом случае одна карта сбрасывается лицом вниз в отбой.

Каждый игрок может добавить максимум 5 комнат в свой домик за один раунд.

## Этап 3: Подсчёт очков


Первый игрок выбирает одну карту модификатор и оставляет у себя на некоторое время. Другие игроки продолжают брать карты по часовой стрелке, пока у всех не окажется по одной карте модификатор. Затем, в обратной последовательности, каждый игрок выкладывает их на карты очков.



Игроки не могут класть карту модификатор на карту очков, если на ней уже лежит карта модификатор.

Для 4х игроков - каждый игрок получает одну карту модификатор.



Для 3х игроков, одна карта модификатор не будет использоваться (для 2х игроков правила подсчета ниже).

После того как все карты модификаторы разложены, игроки начинают считать все свои комнаты в домике, в соответствии с их картами очков. Любые цвета комнат, которые не имеют карт модификаторов, считаются как 1 очко за комнату. Цвета комнат с картой умножителем "2" считаются по 2 очка за комнату. Цвета комнат с  получают 0 очков.

В первом раунде самый старший игрок выбирается первым. В следующих раундах, игрок с наибольшим количеством очков выбирается первым. Если вышла ничья по максимальным очкам после 2го или 3го раунда, то первым выбирается игрок, ближайший к человеку (по часовой стрелке), который был первым в предыдущем раунде.

Очки запоминаются при помощи карт подсчёта очков, путем перемещения маркера подсчета очков по этим картам.

## ПРАВИЛА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В ИГРЕ ДЛЯ 2х ИГРОКОВ

В игре на 2 человека, каждый игрок получает  карту модификатор при подсчёте. Игрок с наибольшим количеством очков выкладывает  первым, затем другой игрок выкладывает свою карту. Подсчёт очков такой же, как описано выше.

## 2й и 3й РАУНД

Раунды 2 и 3 играют так же, как и первый. Каждый игрок получает 6 карт вначале, затем выбирает карты комнат, чтобы добавить их к своему домику, после чего определяет, где поместить карты модификаторы.

Все карты модификаторы сбрасываются в конце каждого раунда, перед тем как игроки снова выберут их.

Игра заканчивается после завершения 3го раунда.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После 3-го раунда, игра окончена. Каждый игрок затем подсчитывает, как много комнат каждого цвета у него есть. Игрок с наибольшим количеством комнат одного цвета (ничья не считается) забирает себе карту очков для этого цвета. Это служит награждением игрока бонусными очками, равным количеству комнат того цвета, что есть в его домике.

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает!

Если в конце игры выходит ничья, то тот, у кого больше всего карт одного цвета - побеждает! Если всё равно ничья, то игроки сравнивают другие карты одного цвета, которых больше всего. Если по-прежнему ничья, то игроки делят общую победу.

## ДЛЯ ЮНЫХ ИГРОКОВ

Карты модификаторы не используются при игре с младшими игроками. Во время каждого этапа подсчёта очков, каждый игрок выбирает одну карту очков и помещает её перед собой. Выбранные карты очков подсчитывают очки для всех игроков. Карты подсчета очков не участвуют в подсчёте очков.

