

ПРАВИЛА ИГРЫ

# БОНСАЙ



*Японское слово «бонсай» означает «выращенное в горшке». Растение бонсай — это живое произведение искусства, совершенное миниатюрное дерево, во всём идентичное обычному, только в несколько раз меньше.*

Игрокам предстоит стать признанными мастерами в искусстве бонсай и вырастить собственное уникальное дерево в горшке. Тот, у кого это получится лучше всего, удостоится чести показать свой шедевр в императорском саду.

## СОСТАВ ИГРЫ

### Игровое поле



### 47 карт дзена

5 типов: рост, инструмент, помощник, мастер и свиток.



### 4 памятки

Описывают правила размещения жетонов и подсчёта очков.



### 4 начальных жетона сэйси

Сэйси — это искусство выращивания и придания формы растению бонсай.



### 15 жетонов целей (по 3 жетона 5 разных цветов)

Каждый из трёх жетонов одного цвета имеет разную сложность: низкую (принесит меньше всего очков), среднюю или высокую (принесит больше всего очков).



### 156 жетонов бонсай



### 4 жетона горшков

с начальным ростком (жетоном ствола)



### Блокнот для подсчёта очков



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Эти правила описывают игру с 2–4 участниками. Изменения для игры в одиночку описаны на с. 7.

- А** Поместите игровое поле посередине стола.
- Б** Сложите все **жетоны бонсай** так, чтобы до них было легко дотянуться. Эта область с жетонами называется **общим запасом**.
- В** Выберите случайным образом 3 цвета (из коричневого, зелёного, розового, оранжевого и голубого) и положите рядом с полем по 3 **жетона целей** каждого выбранного цвета (например, 3 коричневых, 3 зелёных и 3 голубых; всего 9 жетонов). Оставьте жетоны невыбранных цветов в коробке. При игре **вдвоём** используйте по 2 жетона целей каждого цвета: уберите в коробку жетоны средней сложности. (Если вы играете с новичками, можете вообще не использовать **жетоны целей**.)
- Г** Подготовьте колоду **карт дзена**.  
**4 игрока:** используйте все карты.  
**3 игрока:** уберите карты для игры вчетвером, они отмечены символом ☼.  
**2 игрока:** уберите карты для игры втроём и вчетвером, они отмечены символами ☼ и ☼☼.



Убранные карты не используются в игре. Перемешайте получившуюся колоду и положите её лицевой стороной вниз в крайнюю левую ячейку игрового поля (с изображением храма). Возьмите 4 верхние карты из колоды и выложите их лицевой стороной вверх в ячейки поля.

- Д** Каждый игрок кладёт перед собой **жетон горшка** выбранного им цвета, начальный **жетон сэйси** того же цвета и **памятку**. Уберите невыбранные жетоны горшков и сэйси, а также памятки в коробку — они не используются в игре.
- Е** Самый старший участник становится первым игроком. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый игрок берёт указанные в таблице ниже жетоны бонсай из общего запаса и помещает их в **личный запас**.

| Игрок                   | Первый  | Второй             | Третий                        | Четвёртый                               |
|-------------------------|---------|--------------------|-------------------------------|---|
| <b>Начальные жетоны</b> | 1 ствол | 1 ствол,  1 листок | 1 ствол,  1 листок,  1 цветок | 1 ствол,  1 листок,  1 цветок,  1 фрукт |

- Ж** Отложите **блокнот** в сторону — он понадобится вам в конце игры для подсчёта очков.

## Вариант игры «Токонома»

*Токонома — это ниша в комнате в японском стиле. В ней размещаются произведения искусства, такие как свитки и растения бонсай.*

После нескольких партий вы можете попробовать этот вариант с более контролируемым игровым процессом за счёт замешивания всех карт свитков в первую половину колоды. Так игроки смогут заблаговременно заняться выполнением условий этих карт.

Подготовив колоду в соответствии с числом игроков, достаньте из неё все карты свитков, перемешайте половину оставшейся колоды и поместите её на игровое поле. Затем замешайте оставшуюся половину колоды с картами свитков и поместите получившуюся стопку поверх карт, выложенных на поле. В остальном игра проходит по обычным правилам.

## ХОД ИГРЫ

Участники делают ходы друг за другом по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход выберите и выполните одно из двух действий: **медитацию** или **уход**, а затем проверьте, получаете ли вы **жетон цели**. Выполнив действие и получив жетон цели (если возможно), закончите ход. Теперь ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

### Медитация

Возьмите 1 карту и не более 2 жетонов.

Выберите одну из карт, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле, и возьмите её. Также возьмите все указанные под её ячейкой жетоны бонсай (если указаны).



Возьмите указанные жетоны бонсай из общего запаса и поместите их в личный запас. Запас жетонов бонсай не ограничен игровыми компонентами — при необходимости вы можете заменить их любыми подходящими предметами.

Наконец, сдвиньте вправо все карты, лежащие лицевой стороной вверх на поле, заполняя пустые ячейки, возьмите верхнюю карту из колоды и выложите её в пустую ячейку справа от колоды.

Разместите взятую с поля карту, в зависимости от её типа, как описано ниже.



Размещайте карты **роста** справа от жетона **сэйси**, накладывая их друг на друга так, чтобы оставалась видна лишь их боковая полоса (она показывает, какие жетоны вы можете добавлять действием ухода). Размещайте карты **инструментов** по такому же принципу, но слева от жетона **сэйси**.



Карты мастеров, помощников и свитков

Применив эффекты карт **мастеров** и **помощников**, кладите их лицевой стороной вниз в одну стопку рядом с жетоном **сэйси**. Также кладите в эту стопку карты **свитков**: благодаря им вы получите победные очки в конце игры.



**Предел возможностей.** На жетоне **сэйси** указано, что в вашем личном запасе на начало игры может храниться **не более 5 жетонов бонсай**. Если **в конце хода** у вас больше 5 жетонов, вы должны сбросить столько из них по вашему выбору, чтобы у вас их осталось 5. Карты инструментов увеличивают этот предел.

Подробнее обо всех картах см. раздел «Карты» на с. 12.

## Уход

Добавьте жетоны бонсай к вашему дереву.

Вы добавляете жетоны из личного запаса к своему дереву. Вы можете добавить столько жетонов бонсай, сколько символов изображено на вашем жетоне сэйси и любых ваших картах роста. Каждый символ позволяет добавить 1 жетон соответствующего типа.



В начале игры добавлять к дереву жетоны бонсай помогает жетон сэйси. Когда вы выполняете действие ухода, он позволяет в любом порядке добавить 1 жетон **по вашему выбору** и/или 1 **жетон ствола**, и/или 1 **жетон листка**. В ходе игры вы сможете получить карты роста, которые позволят добавлять больше жетонов бонсай за одно действие ухода (см. раздел «Карты» на с. 12).

Выполняя действие ухода, учитывайте **правила размещения** жетонов, описанные ниже.



### Ствол

Жетон ствола должен соприкасаться **хотя бы 1 стороной** с другим жетоном ствола.



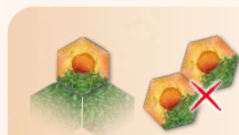
### Листок

Жетон листка должен соприкасаться **хотя бы 1 стороной** с жетоном ствола.



### Цветок

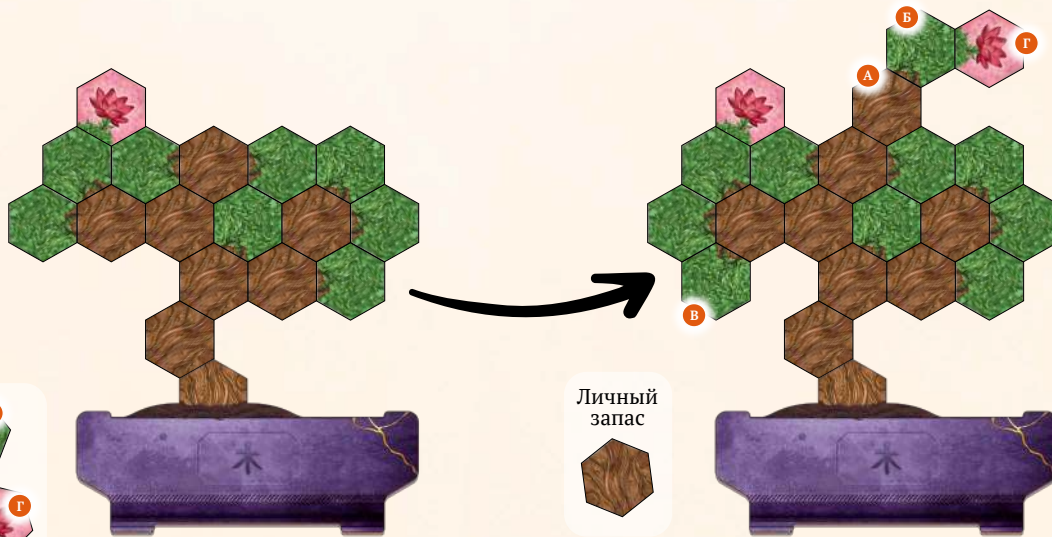
Жетон цветка должен соприкасаться **хотя бы 1 стороной** с жетоном листка.



### Фрукт

Жетон фрукта должен располагаться **между двух жетонов** листьев, соседних друг с другом. Одна сторона жетона фрукта должна соприкасаться с первым листком, а его смежная сторона — со вторым листком. **Фрукт не может соприкасаться с другим фруктом.**

**Примечание.** В маловероятном случае, когда в начале вашего хода у вас нет возможности добавить к дереву новый жетон ствола, вы вправе убрать в общий запас минимально необходимое количество уже выложенных жетонов, чтобы это вновь стало возможным.



Личный запас



Личный запас



**Пример.** Благодаря жетону сэйси и 3 картам роста Борис может добавить суммарно 1 жетон по своему выбору, 1 жетон ствола, 2 жетона листьев, 1 жетон цветка и 1 жетон фрукта. Борис решает выполнить действие ухода и добавить 1 ствол (А), 2 листка (Б и В) и 1 цветок (Г). Он решает не добавлять второй жетон ствола (в качестве жетона по своему выбору), поскольку считает, что сейчас это невыгодно, а фруктов в его запасе, к сожалению, нет.

## Получение жетона цели

Если во время вашего хода ваше дерево **выполняет или перевыполняет** условие жетона цели, по-прежнему лежащего в ряду (то есть не полученного никем из игроков), вы должны немедленно объявить, забираете ли вы этот жетон цели или отказываетесь от него, чтобы попытаться выполнить условие более сложной цели.

Выполнив условие и решив забрать жетон цели, возьмите его из ряда и положите перед собой. У вас может быть лишь **1 жетон цели каждого цвета**.

Отказавшись от жетона цели после выполнения его условия, вы сможете попытаться выполнить условие более сложного жетона цели того же цвета на следующих ходах, но уже не сможете получить жетон, от которого отказались.



**Пример.** В начале хода Марины у её дерева есть 4 жетона листьев. Она добавляет к нему ещё 2, и теперь у её дерева становится 6 листков. Марина может получить жетон цели, который требует наличия у дерева 5 жетонов листьев и приносит 6 очков, или может отказаться от него и попробовать получить жетон цели, который требует наличия у дерева 9 жетонов листьев и приносит 12 очков. Марина не может получить средний жетон (с 7 листками и 9 очками) — его уже забрал Борис.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к концу, когда из колоды открывают последнюю карту. Все игроки, включая того, кто открыл последнюю карту, делают ещё по 1 ходу, после чего партия заканчивается и начинается подсчёт очков (используйте для него блокнот).

Каждый жетон вашего дерева приносит определённое количество очков, как указано ниже.



Жетоны, оставшиеся в личном запасе, не приносят очков.

Переверните карты из вашей лежащей лицевой стороной вниз стопки. Добавьте к вашему результату очки с карт свитков и полученных жетонов целей (см. разделы «Карты» и «Жетоны целей» на с. 12).

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем! В случае ничьей побеждает претендент, сидящий дальше от первого игрока по часовой стрелке.



**Пример.**  
Растение приносит:

$$\text{Листья} : 3 \times 13 = 39$$

$$\text{Цветок} : 3(\text{А}) + 3(\text{Б}) + 3(\text{В}) + 5(\text{Г}) + 5(\text{Д}) = 19$$

$$\text{Солнце} : 7 \times 2 = 14$$

Всего 72 очка

Очки, полученные за карты свитков и жетоны целей, прибавляются к очкам за дерево. В этом примере игрок получает 10 очков за карту свитка **Е** и ещё 13 за карту свитка **Ж**. Коричневый жетон цели приносит ему дополнительные 5 очков. Всего в конце партии игрок набирает 100 очков.



**Ваш бонсай оказался лучшим? Сфотографируйте его и поделитесь в социальных сетях с хештегом #настольныйбонсай**

# ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Играйте по правилам для 2 участников, но с описанными ниже изменениями.  
Выберите уровень сложности по таблице:

| Уровень   | Гакусэй<br>ученик | Сэнмон<br>специалист | Сенсей<br>мудрец | Юса<br>герой  |
|-----------|-------------------|----------------------|------------------|---------------|
| Сложность | Низкая            | Средняя              | Высокая          | Экстремальная |
| Очки      | 80                | 100                  | 120              | 140           |

Во время **подготовки к игре** поместите в личный запас в качестве начальных жетонов бонсай 1 ствол и 1 листок.  
Используйте 2 жетона цели каждого цвета: уберите в коробку жетоны средней сложности (как при игре вдвоём).

Во время **игры**:

- **Каждый раз, выполняя действие медитации**, вы должны сбрасывать карту, лежащую слева от той карты, которую вы забираете. Если вы берёте карту из соседней с колодой ячейки, открывайте и кладите в стопку сброса верхнюю карту колоды. Сдвиньте оставшиеся карты вправо, а затем выложите новые карты из колоды, чтобы заполнить пустые ячейки.
- **Каждый раз, выполняя действие ухода**, вы должны сбрасывать крайнюю правую карту с игрового поля, то есть самую дальнюю от колоды. Сдвиньте оставшиеся карты вправо, а затем выложите новую карту из колоды, чтобы заполнить пустую ячейку, как сделали бы в конце действия медитации.

Открыв или сбросив последнюю карту из колоды, сделайте ещё 1 ход и завершите игру. Проверьте, победили ли вы: вы должны получить 3 жетона целей (по 1 каждого цвета) и набрать количество очков, равное выбранному уровню сложности или превышающее его.

## Одиночные сценарии

Чтобы сделать одиночную игру более интересной, воспользуйтесь описанными ниже сценариями. В каждом из них вам придётся применять разные стратегии игры. Выберите сценарий (они перечислены в порядке увеличения уровня сложности) и следуйте правилам одиночной игры, учитывая изменения, описанные в самом сценарии.

### Спокойная осень

1



#### Подготовка к игре

Используйте лишь показанные выше жетоны целей.

#### Изменения в правилах

Нет.

#### Цель игры

Наберите хотя бы 130 очков. Получите 2 жетона целей высокой сложности и 1 жетон низкой сложности. (Не забывайте, что у вас может быть лишь по 1 жетону цели каждого цвета.)



### Долгая зима

2



#### Подготовка к игре

Используйте лишь показанные выше жетоны целей.

#### Изменения в правилах

Нет.

#### Цель игры

Наберите хотя бы 120 очков. Возьмите хотя бы 4 карты свитков. Получите 3 жетона целей.

**Совет.** Чтобы не запоминать, сколько карт свитков осталось в колоде, можете класть сбрасываемые свитки лицевой стороной вверх в отдельную стопку рядом с полем (всего в игре 7 свитков).



## Яркая весна

3



### Подготовка к игре

Используйте лишь показанные выше жетоны целей.

### Изменения в правилах

Каждый раз, выполняя действие ухода, вы должны добавлять хотя бы 1 цветок. Перед выполнением этого действия в вашем личном запасе должен находиться жетон цветка, иначе вы не сможете его выполнить. Это правило **не распространяется** на эффекты карт помощников.

### Цель игры

Наберите хотя бы 130 очков. Получите 3 жетона целей.



## Засушливое лето

4



### Подготовка к игре

Используйте лишь показанные выше жетоны целей.

### Изменения в правилах

В конце игры уберите все фрукты, не соприкасающиеся хотя бы с 1 цветком, и все цветки, не соприкасающиеся хотя бы с 1 фруктом. Иными словами, оставьте только те жетоны цветов и фруктов, которые соседствуют друг с другом.

### Цель игры

Наберите хотя бы 130 очков. Получите 3 жетона целей.



## Испытание императора

5



### Подготовка к игре

Используйте все жетоны целей средней сложности. Положите перед собой ещё 1 жетон горшка (оставьте место между двумя горшками для деревьев). Поместите памятку ниже одного из горшков, она будет отмечать **активное дерево**.

### Изменения в правилах

Выполняя действие ухода, вы можете добавить жетоны лишь к активному дереву. Вы можете получить жетон цели лишь за активное дерево (положите жетон рядом с ним в качестве напоминания). В конце действия ухода переместите памятку к другому дереву — оно становится новым активным деревом. Не забывайте перемещать памятку в конце каждого действия ухода. Взяв карту помощника, добавьте жетоны к активному дереву, но не перемещайте памятку.

Проверяя, выполняется ли условие жетона цели, всегда учитывайте лишь жетоны активного дерева.

В конце игры при подсчёте очков и за дерево, и за карты свитков учитывайте жетоны обоих деревьев.

### Цель игры

Наберите хотя бы 140 очков. Получите все 5 жетонов целей: 3 благодаря одному дереву и 2 благодаря другому. Порядок получения жетонов целей не имеет значения.





## История бонсай

Слово «бонсай» образовано двумя иероглифами кандзи: 盆 «бон» («горшок») и 栽 «сай» («выращивать»). Растения бонсай — живые произведения искусства, непрерывно меняющиеся и, несмотря на свои скромные размеры, обладающие мощью и пропорциональностью настоящего дерева, растущего в дикой природе.

Искусство бонсай зародилось в Китае более 2000 лет назад. В VI веке оно пришло в Японию, где к процессу выращивания и ухода за растениями стали применять принципы дзена. Примерно в XVIII веке бонсай распространился среди всех слоёв японского общества. Сегодня благодаря глобализации и интернету это искусство стало популярно и высоко ценится по всему миру.

Растение бонсай — это шедевр, который никогда не обретает законченную форму, ведь растение продолжает расти и меняться каждый сезон подобно тому, как оно делало бы в дикой природе. Растения бонсай часто передают из поколения в поколение, и не так уж необычно увидеть миниатюрное дерево возрастом в несколько столетий. Главная ценность бонсай в том, что оно дарит искреннее чувство силы, восхищения и, самое главное, глубокого покоя и безмятежности любителям этого искусства, специалистам и новичкам.

## Уход за растением

Растения бонсай — это полноценные деревья. Вопреки некоторым расхожим мнениям, они не подвергаются никакой селекции или генной модификации, чтобы не расти ввысь, и не остаются маленькими из-за того, что их недостаточно поливают или не подкармливают.

За растением тщательно ухаживают на протяжении всей его жизни, поддерживая идеальный баланс между кроной и корневой системой при помощи обрезки, подкормки и лечения болезней деревьев. Растение бонсай не разрастается, а точнее, замедляет свой рост, чтобы сохранить правильное соотношение между листвой и корнями. Это происходит из-за того, что оно растёт в горшке и ему не нужно конкурировать с другими растениями.

Со стороны методы бонсай могут показаться жестокими по отношению к растению, но в действительности они мало чем отличаются от обрезки кустов или дрессировки собаки. Здоровье растения всегда видно по его внешнему виду. Кроме того, такие процедуры, как обрезка листьев, подрезка корней, пересадка и перевязка, не только создают нужную форму, но и дают листве больше солнца, переносят корневую систему в более подходящее для неё место, попутно обновляя запас питательных веществ в почве и укрепляя будущее здоровье дерева.

Если за растением-бонсай тщательно ухаживать на протяжении всего его роста, оно способно прожить сотни лет. Золотое правило специалистов по бонсай: *не делай с растением то, что нужно тебе, а делай то, что нужно ему, — ты не хозяин, ты смотритель.*

# Основные стили бонсай

Выращивая дерево и ухаживая за ним, специалист по бонсай стремится к приданию дереву формы того или иного естественного вида. Специалист, в частности, уделяет внимание наклону ствола, направлению ветвления, форме кроны и прочим элементам, присущим деревьям в дикой природе. По этой причине его первым и главным источником познания всегда остаётся наблюдение за природой. Ниже вы прочтёте о самых распространённых стилях бонсай. Растения бонсай могут сочетать в себе детали нескольких стилей, но их обычно характеризуют по самой выраженной особенности.



**Формальный прямой стиль** (яп. «тёккан») часто встречается в природе, особенно там, где дерево получает много света и не конкурирует за влагу и питательные вещества с другими большими растениями. У дерева должно хорошо наблюдаться сужение ствола, иными словами, прямой ствол должен быть толстым ближе к корням и равномерно утоньшаться к вершине. Первая ветвь появляется на высоте, составляющей примерно четверть от всей высоты дерева, а вершину образует единственная ветвь.



**Неформальный прямой стиль** (яп. «моёги») широко распространён как в природе, так и в бонсай. Ствол растёт вверх, но при этом немного изогнут в местах появления веток. У дерева должно хорошо наблюдаться сужение ствола, иными словами, низ ствола должен быть существенно шире вершины.



**Литературный стиль** (яп. «будзинги») легко увидеть в природе, но не так легко повторить в искусстве бонсай. Это один из самых сложных стилей. Ствол обычно искривлён и растёт вверх. Ветвей либо нет вовсе, либо их количество минимально, поскольку солнце в основном светит только на вершину. Такие деревья часто сажают в маленьких круглых горшках.



**Каскадный стиль** (яп. «кэнгай») вдохновлён деревьями, растущими на каменистых склонах и вынужденными кривиться вниз под воздействием различных факторов, таких как снегопады и оползни. Специалисту непросто поддерживать рост дерева вниз, ведь естественное направление роста ствола — вверх. Такое дерево обычно сажают в высоком горшке, который располагается выше вершины самого дерева. Ветви растут горизонтально во всех направлениях, чтобы уравновесить дерево.



**Полукаскадный стиль** (яп. «хан-кэнгай») воссоздаёт деревья, растущие на утёсах, берегах рек и озёр. От каскадного стиля его отличает ствол, который никогда не опускается ниже горшка. Крона дерева обычно располагается над краем горшка, а ветки вытягиваются ниже него.



**Стиль метлы** (яп. «хокидати») хорошо подходит для лиственных деревьев с длинными тонкими ветвями. Ствол растёт прямо, но не достигает вершины дерева, а разветвляется во все стороны на расстоянии примерно в треть от высоты дерева. Листья и ветви образуют сферическую крону, завораживая зрителя даже зимой, когда листья опадают.



**Наклонный стиль** (яп. «сякан») напоминает формальный прямой стиль. Его главное отличие в том, что ствол растёт под углом к горшку. Обычно первая ветвь появляется с противоположной к наклону стороны, уравновешивая дерево. Она располагается на высоте, составляющей примерно треть от всей высоты дерева.



**Стиль куста** (яп. «кабудати») — это несколько растений одного вида в едином горшке. Обычно их нечётное количество. Этот стиль распространён в природе, но не так распространён в бонсай. Он имитирует упавший ствол, который порождает ветви, сами становящиеся стволами новых растений. По этой причине важно, чтобы каждый ствол рос из одного основания. Также важно поддерживать треугольную форму как всего куста, так и каждого отдельного растения.

**Разработчики игры:** Розария Баттьато, Массимо Бордзи, Мартино Кьяккьера.  
**Художник:** Давуд Могаддами.  
**Развитие:** Лука Апполони, Марта Чакказасси.  
**Художественный руководитель:** Маттео Брустенги.  
**Графический дизайн:** Лиза Бернаккия, Маттео Брустенги, Даниэле Сольфрини.  
**Разработчики благодарят:** Софию Баттьато, Маттео Чанкетти, Чирколо Квинтета, Марко Кристалди, Стефано Федригу, Гвидо Лиса Мардзукки, La Fustella Rotante, Винию Маттьоли, Франческо Моку, Мишель Пикколини, Серджи Рошини, Дилетту Салафию и всех, кто тестировал игру.

Особая благодарность Паоло Мори и его игре Augustus, которая вдохновила авторов при создании жетонов целей.

**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»  
**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова  
**Переводчик:** Александр Петрунин  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Сухой  
**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, ищите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2024 ООО «Мир Хобби».  
Версия правил 1.0



Издательство DV Games благодарит Маттео Даль Лаго и UBI (Союз итальянских специалистов по бонсай) за их важную работу по проверке игровой информации, благодаря чему вы сможете глубже погрузиться в тему игры.



dvgames.com

Copyright © 2024 daVinci Editrice S.r.l. Via S. Penna,  
24 - 06132 Perugia - Italy  
All rights reserved.

## КАРТЫ



### Карты роста

Карты роста **остаются лежать перед вами до конца игры**. Выполняя действие ухода, вы можете добавлять жетоны бонсай, указанные на ваших картах роста, в дополнение к жетонам, указанным на жетоне сэйси. Если у вас несколько экземпляров одной карты, их эффекты суммируются. Вы сами выбираете порядок добавления жетонов. Вы не обязаны добавлять указанные жетоны.



### Карты инструментов

Карты инструментов **остаются лежать перед вами до конца игры**. За каждую такую карту в конце своего хода вы можете оставить в личном запасе на 2 жетона бонсай больше.

**Пример.** Если у вас 2 такие карты, вы можете оставить в личном запасе ещё 4 жетона бонсай в дополнение к 5 жетонам, разрешённым жетоном сэйси, итого 9 жетонов.



### Карты помощников

Карты помощников используются **лишь 1 раз** — в тот момент, когда вы забираете их с поля. Они хранятся рядом с вашим жетоном сэйси в лежащей лицевой стороной вниз стопке.

Добавьте к вашему дереву 1 жетон бонсай по вашему выбору и/или 1 жетон указанного типа, взяв их из личного запаса (вы можете добавить жетоны, только что полученные вместе с этой картой).



### Карты мастеров

Карты мастеров используются **лишь 1 раз** — в тот момент, когда вы забираете их с поля. Они хранятся рядом с вашим жетоном сэйси в лежащей лицевой стороной вниз стопке.

Возьмите из общего запаса жетоны бонсай, указанные на этой карте. Вы берёте их в дополнение к жетонам, получаемым вместе с этой картой благодаря её положению на поле. Не забудьте проверить свой предел возможностей в конце хода.



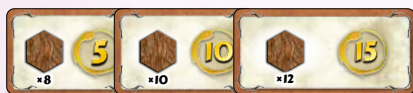
### Карты свитков

Карты свитков хранятся рядом с вашим жетоном сэйси в лежащей лицевой стороной вниз стопке. В конце игры каждая карта свитка приносит очки за указанные на ней жетоны или карты:

- ① x 1 очко за каждый жетон ствола в вашем дереве (включая начальный росток)
- ① x 1 очко за каждый жетон листка в вашем дереве
- ② x 2 очка за каждый жетон цветка в вашем дереве
- ② x 2 очка за каждый жетон фрукта в вашем дереве
- ② x 2 очка за каждую вашу карту роста
- ② x 2 очка за каждую вашу карту помощника
- ② x 2 очка за каждую вашу карту мастера

## ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

### Литературный стиль



В вашем дереве 8, 10 или 12 жетонов ствола соответственно, включая начальный росток.

### Формальный прямой стиль



В вашем дереве 3, 4 или 5 жетонов фруктов соответственно.

### Неформальный прямой стиль



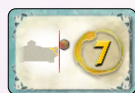
В вашем дереве 5, 7 или 9 жетонов листьев соответственно, соединённых друг с другом.

### Наклонный стиль



В вашем дереве 3, 4 или 5 жетонов цветков соответственно, выходящих за край горшка с **одной стороны** (не имеет значения, какая это сторона).

### Каскадный стиль



В вашем дереве есть жетон, **выходящий** за дальний край горшка (сторона с трещиной).



В вашем дереве есть жетоны, **выходящие** за края горшка с **двух сторон**.



В вашем дереве есть жетон, **выходящий** за край горшка с **одной стороны**, и жетон, находящийся **ниже** горшка с **другой стороны** (не имеет значения, какие это стороны горшка).

Жетоны **А** и **Б** выходят за край горшка с одной стороны.

Жетон **В** выходит за край горшка с другой стороны.

Жетоны **Г** и **Д** находятся ниже горшка.

**Е** — трещина на горшке.

