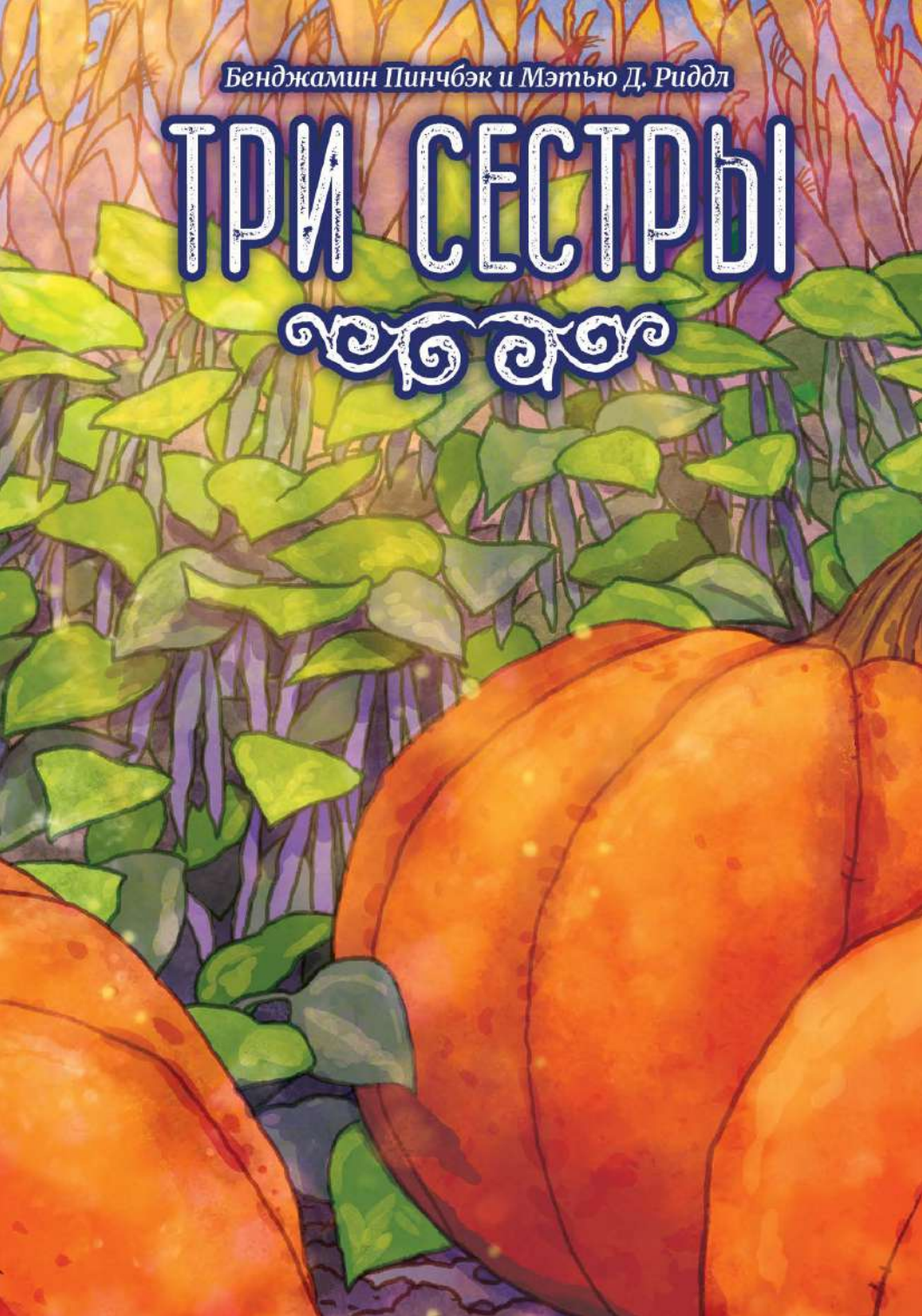


Бенджамин Пинчбэк и Мэтью Д. Риддл

# ТРИ СЕСТРЫ



## ВСТУПЛЕНИЕ


Земля на вашем участке вспахана и обработана. Дни становятся длиннее, холода отступают. Ваши ребята только что вернулись из похода, им не терпится поделиться с вами сельскохозяйственным приёмом — совместной посадкой культур. Этот приём веками использовали индейцы — выращивали вместе кукурузу, фасоль и тыкву. В народе эти культуры получили название «**три сестры**». Кукурузные стебли обеспечивают опору росткам фасоли. Фасоль обогащает почву азотом, а тыква, в свою очередь, создаёт естественный почвенный покров, предотвращая появление сорняков и отпугивая вредителей.

А ведь ваш участок и без того заполнен многолетними растениями, фруктовыми деревьями, ягодными кустами и даже пасекой. Подготавливайте инструменты, удобряйте и поливайте огород и посещайте фермерский рынок. Лето пролетит незаметно. Успейте за это время стать лучшим садоводом в городе!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 2 блокнота (по 50 листов).
- 6 кубиков.
- Игровое поле.
- Маркер первого игрока.
- Маркер раунда.
- Фишка Эдит.
- Поле погоды.
- Маркер погоды.

## ПОДГОТОВКА

1. Положите игровое поле в центр стола стороной без символов  вверх.
2. Поместите маркер раунда на деление «1» шкалы раундов.
3. Поместите фишку Эдит на клетку «Пасека или сад», отмеченную золотой кнопкой.
4. Раздайте каждому участнику по 1 карандашу и по 1 листу из каждого блокнота. Вместе эти 2 листа образуют планшет игрока.
5. Возьмите число кубиков в зависимости от количества игроков, принимающих участие в партии:

• 2 игрока — 4 кубика



• 3 игрока — 5 кубиков

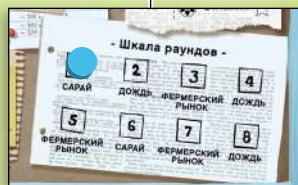


• 4 игрока — 6 кубиков



Оставшиеся кубики (если есть) уберите в коробку.

6. Любым способом определите того, кто начнёт партию, и вручите ему маркер первого игрока.



## ОБ ИГРЕ

Во время партии в «Три сестры» вы будете забирать кубики с клеток поля (листок с кнопками, расположенных по кругу), чтобы выполнять различные действия на своём участке. От **значения взятого кубика** зависит, на какой грядке в огороде вы посадите или польёте культуры, а от **клетки поля** — в какой области планшета вы выполните второе действие.

Выращивайте посевы и за каждый сбор урожая получайте товары и/или победные очки (ПО). Подготавливайте предметы в сарае, учитывайте события в конце раунда и с умом закрашивайте ячейки в разных областях планшета, создавая цепочки из действий. К концу 8-го раунда заработайте больше всего победных очков. Не жалейте сил, соберите самый богатый урожай!

Данное издание игры также включает в себя мини-дополнение «Погода» (см. с. 14). Оно вводит в игру погодные явления, которые меняются каждый раунд и влияют на всех участников.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 8 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

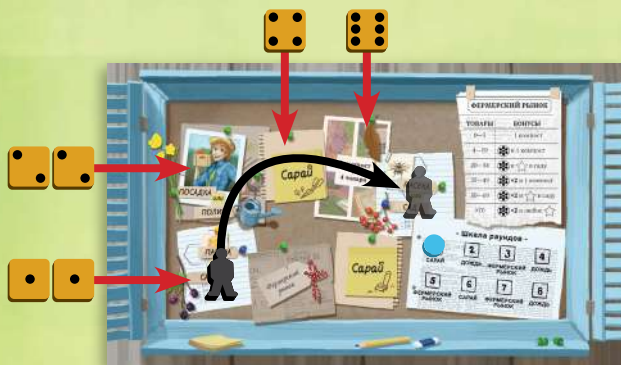
1. Фаза планирования.
2. Фаза садоводства.
3. Фаза события.

### 1. Фаза планирования

Первый игрок бросает кубики. Сгруппируйте их по выпавшим значениям (положите отдельно набор кубиков с 1, затем с 2, 3 и т. д.).

Разместите наборы кубиков на игровом поле в порядке возрастания значений: начните с клетки с фишкой Эдит (поместите сюда набор с наименьшим значением), затем, двигаясь по часовой стрелке, кладите по 1 набору на каждую следующую клетку поля, пока не поместите так все кубики.

Теперь переместите фишку Эдит на следующую клетку по часовой стрелке от последней клетки, на которую вы добавили набор кубиков.



**Пример.** В партии на четверых Алексей бросает все 6 кубиков и группирует их по значениям. Набор с наименьшим значением (2 кубика с 1) он помещает на клетку «Пасека или сад» с фишкой Эдит. Второй набор (2 кубика с 2) Алексей кладёт на следующую клетку по часовой стрелке — «Посадка или полив», третий (1 кубик с 4) — на клетку «Сарай», а последний (1 кубик с 6) — на клетку «1 компост и 4 товара». После этого Алексей перемещает фишку Эдит на ближайшую пустую клетку по часовой стрелке — «Пасека или сад».

## 2. Фаза садоводства

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник по очереди забирает с клетки игрового поля 1 кубик на выбор, кладёт его перед собой, затем выполняет **действие в огороде** и **действие соответствующей клетки** (в любом порядке).

Когда каждый игрок заберёт по 1 кубику и выполнит действия, все участники одновременно используют кубик с меньшим значением среди оставшихся на поле — выполняют **действие в огороде** и **действие соответствующей клетки** (в любом порядке).

**Пример.** Все четыре участника забрали по 1 кубику и выполнили действия. На игровом поле остались 2 кубика: со значением 2 на клетке «Посадка или полив» и со значением 6 на клетке «1 компост и 4 товара». Все игроки одновременно используют оставшийся кубик с меньшим значением (с 2) — выполняют действие клетки «Посадка или полив» и действие в огороде.

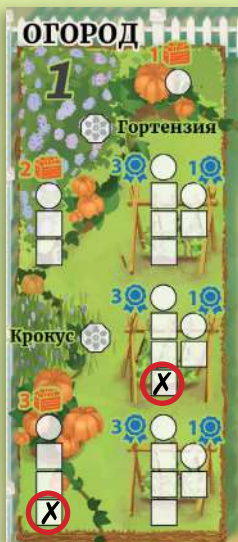
### ДЕЙСТВИЯ В ОГОРОДЕ

Ваш огород разделён на 6 рядков. Их номера (1—6) совпадают со значениями кубика. Забрав кубик с игрового поля, выполните одно из двух действий на **рядке, соответствующей значению взятого кубика**:

- **Посадка.** Посадите на этой рядке не более 2 любых культур, закрасив самую нижнюю ячейку каждого из выбранных столбцов. **Примечание.** Вы можете посадить фасоль, только если на прилегающей к ней кукурузе закрашены хотя бы 2 ячейки (а иначе стеблю фасоли будет не за что ухватиться).
- **Полив.** Полейте на этой рядке все **посаженные** культуры, закрасив следующую пустую ячейку каждой из таких культур.

**Примечание.** Кукуруза всегда состоит из 4 ячеек, фасоль состоит из 2 ячеек и растёт только рядом с кукурузой, а тыква может состоять из 1—4 ячеек и растёт по краю огорода.

**Пример.** Елизавета забирает кубик с 1 и в качестве действия в огороде выполняет посадку. Без кукурузы на этой рядке нельзя посадить фасоль, поэтому она решает посадить 1 кукурузу и 1 тыкву. Сергей тоже забирает кубик с 1. Ранее он уже посадил на 1-й рядке несколько культур, поэтому решает выполнить действие полива. Он поливает на ней все посаженные культуры: 2 тыквы, 2 кукурузы и 1 фасоль.



Елизавета: действие посадки

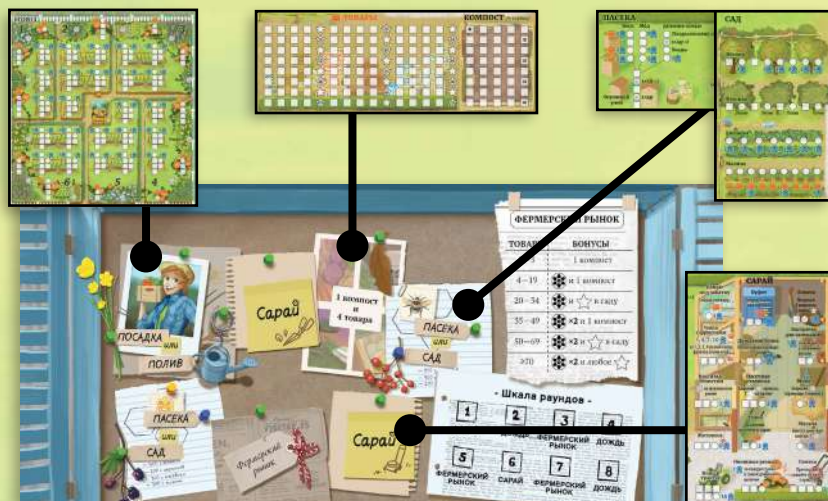


Сергей: действие полива



## ДЕЙСТВИЯ КЛЕТКИ ПОЛЯ

Каждая клетка игрового поля позволяет вам выполнять определённые действия в соответствующих областях вашего планшета. Забрав кубик с клетки, выполните указанное на ней действие. Иногда у вас будет выбор из 2 действий, если они разделены союзом **«ИЛИ»**.



- **Посадка или полив.** Выполните действие посадки **или** полива в огороде на грядке, соответствующей значению взятого кубика (см. «Действия в огороде», с. 4). **Примечание.** Это действие вы выполняете в дополнение к действию в огороде.
- **Сарай.** Закрасьте следующую пустую ячейку любого предмета в сарае (см. «Сарай», с. 10).
- **1 компост и 4 товара.** Отметьте точкой следующую пустую ячейку на шкале компоста **и** закрасьте следующие 4 пустые ячейки на шкале товаров (см. «Шкала товаров» и «Шкала компоста», с. 11).
- **Пасека или сад.** Закрасьте следующую пустую ячейку на пасеке **или** в саду (см. «Пасека» и «Сад», с. 8–9).
- **Фермерский рынок.** Получите бонусы в зависимости от количества ваших товаров (см. «Фермерский рынок», с. 6–7).

**Примечание.** Вам также будет доступна область многолетников (см. «Многолетники», с. 7–8), но закрасить ячейку в ней можно только по особым правилам.

**Пример.** Мария забирает кубик с клетки **«Сарай»** и теперь может закрасить следующую пустую ячейку любого предмета в сарае. Она выбирает кастрюлю для запекания, стоящую из 2 ячеек, и закрасивает первую ячейку. Если Мария закрасит вторую ячейку кастрюли, то получит бонус, приносящий очки в конце игры — 1 ПО за каждые 2 собранные фасоли.



### 3. Фаза события

Все игроки одновременно применяют эффект **события**, отмеченного маркером на шкале раундов.

- **Сарай.** Каждый игрок выполняет действие в сарае.
- **Дождь.** Каждый игрок выполняет действие полива на всех грядках в огороде в порядке возрастания их номеров: начиная с 1-й и заканчивая 6-й грядкой.
- **Фермерский рынок.** Каждый игрок получает бонусы в зависимости от количества своих товаров (см. «Фермерский рынок» ниже).



После фазы события раунд завершается. Если вы играете с дополнением «Погода», определите погодные условия на следующий раунд (см. с. 14). Если сейчас конец 8-го раунда, вместо этого переходите к этапу окончания игры. В противном случае передайте маркер первого игрока следующему участнику по часовой стрелке, передвиньте маркер раунда на 1 деление вперёд и начните новый раунд.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается после **8-го раунда**. Каждый игрок должен сложить победные очки, полученные за разные области своего планшета, и вписать результат в таблицу справа от области «Заметки».

- **Огород.** ПО за собранный урожай: 3 ПО за каждую кукурузу и 1 ПО за каждую фасоль. Тыквы не приносят ПО.
- **Многолетники.** ПО за заполненные столбцы многолетников (число ПО указано на планшете).
- **Пасека.** ПО за пчеловодство: 2, 2, 5 ПО за 1, 2, 3-й сбор воска соответственно, 5, 5, 8 ПО за 1, 2, 3-й сбор мёда соответственно, 3 ПО за 1-е выполненное деление семьи.
- **Сад.** ПО за собранный урожай: 3 ПО за каждый сбор яблок, 2 ПО за каждый сбор ежевики, 1, 2, 3 ПО за 3, 6, 9-й сбор малины соответственно. Персики не приносят ПО.
- **Сарай.** ПО за подготовленные предметы (число ПО указано на планшете).

**Примечание.** Урожай считается **собранным**, а предмет **подготовленным**, если вы закрасили его круглую ячейку. **Заполненными** считаются столбцы многолетников, все ячейки которых закраснены.

ИТОВОГЫЙ СЧЁТ	Огород	30
	Многолетники	11
	Пасека	-
	Сад	15
	Сарай	21
	Всего	77

Побеждает участник, набравший больше всего победных очков! При ничьей выигрывает претендент с наибольшим количеством ПО за огород. Если ничья сохраняется, претенденты хватают вилы и сражаются за первое место... или просто неохотно делят победу.

**Пример.** В конце партии Алексей подсчитывает победные очки. Он получает 30 ПО за огород, 11 ПО за многолетники, 0 ПО за пасеку, 15 ПО за сад и 21 ПО за сарай. Итого у Алексея 77 ПО.

### ФЕРМЕРСКИЙ РЫНОК

Если вы посещаете **фермерский рынок** (выполняя действие соответствующей клетки поля или применяя эффект события «Фермерский рынок»), посчитайте количество ваших товаров и найдите это число в таблице рынка на поле.

Таблица рынка состоит из 6 строк. В левом столбце указано требуемое количество товаров, а в правом перечислены соответствующие бонусы. Найдите строку с общим количеством ваших товаров и в любом порядке получите указанные бонусы. **Примечание.** Вы никогда не тратите товары.

- 0—3 товара: получите 1 компост.
- 4—19 товаров: выполните **1 действие с многолетниками** (☼) и получите 1 компост.

- 20—34 товара: выполните 1 действие с многолетниками (❁) и 1 бонусное действие (★) в саду.
- 35—49 товаров: выполните 2 действия с многолетниками (❁) и получите 1 компост.
- 50—69 товаров: выполните 2 действия с многолетниками (❁) и 1 бонусное действие (★) в саду.
- ≥70 товаров: выполните 2 действия с многолетниками (❁) и любое 1 бонусное действие (★).

## ОГОРОД

Закрашивайте ячейки культур по порядку *снизу вверх*. Действия в огороде выполняются на грядке, соответствующей значению взятого кубика. Выполняя действие **посадки**, закрасьте нижнюю ячейку не более 2 любых непосаженных культур на этой грядке.

**Примечание.** Непосаженными считаются культуры, все ячейки которых пусты.

Выполняя действие **полива**, закрасьте следующую пустую ячейку каждой посаженной культуры на этой грядке.

Закрасив **круглую** ячейку культуры, вы собираете урожай. Сбор урожая позволяет вам немедленно получить товар(ы) или принесёт ПО в конце игры, как указано на планшете.

- **Кукуруза.** С каждой грядки вы можете собрать 3—5 кукурузы. Каждая собранная кукуруза принесёт 3 ПО в конце игры.
- **Фасоль.** С каждой грядки вы можете собрать 3—5 фасоли. Каждая собранная фасоль принесёт 1 ПО в конце игры. **Примечание.** Вы можете посадить фасоль, только если на прилегающей к ней кукурузе закрашены хотя бы 2 ячейки.
- **Тыква.** С каждой грядки вы можете собрать 1—3 тыквы. Каждая собранная тыква немедленно приносит от 1 до 3 товаров (см. «Шкала товаров», с. 11). Собрав 2 соседние тыквы, закрасьте ячейку с символом ❁ между ними и выполните действие с указанным многолетником. **Примечание.** Соседними считаются тыквы, разделённые одной ячейкой с символом ❁ (такие тыквы могут расти на разных грядках).

**Пример.** Елизавета выполняет действие полива на 1-й грядке и собирает урожай, поскольку закрашивает круглые ячейки нескольких культур. Собранные кукуруза и фасоль принесут ей очки в конце игры, а за сбор тыкв она немедленно получает товары. Так как Елизавета собрала 2 соседние тыквы, она закрашивает ячейку крокуса между ними и выполняет действие с этим многолетником — закрашивает следующую пустую ячейку в столбце крокуса.

## ❁ МНОГОЛЕТНИКИ

Закрашивайте ячейки многолетников по порядку *снизу вверх*. Выполняя **действие с многолетниками**, закрасьте следующую пустую ячейку в столбце любого многолетника. Если вы должны выполнить действие с определённым многолетником, закрасьте следующую пустую ячейку в соответствующем столбце. Действие с многолетниками также можно выполнить в качестве **бонусного действия** (см. «Шкала товаров», с. 11).

Закрасив **ячейку многолетника с бонусом**, немедленно получите соответствующий бонус или начните применять указанный эффект, который будет действовать на вас до конца партии. Все заполненные столбцы многолетников принесут вам ПО в конце игры, как указано



на планшете. **Примечание.** Заполненными считаются столбцы многолетников, все ячейки которых закрашены.

В столбцах тюльпана и ириса есть ячейки, эффекты которых действуют до конца партии. В каждом столбце они не суммируются: если вы закрасили верхнюю ячейку с постоянным эффектом, он заменяет собой предыдущий.

Некоторые предметы в сарае позволяют получать бонус всякий раз, когда вы закрашиваете ячейку в столбце крокуса или гортензии.

### Тюльпан

1. Выполните **бонусное действие в саду**.
2. Всякий раз, собрав персики, вы получаете 2 товара.
3. *Нет бонуса.*
4. Всякий раз, собрав персики, вы получаете 3 товара.
5. *Нет бонуса.*
6. В конце игры вы получите 1 ПО за каждый сбор фруктов и/или ягод в саду (но не более 15 ПО).

### Гортензия

1. Выполните **бонусное действие с яблоками**.
2. *Нет бонуса.*
3. Выполните **бонусное действие с ежевикой**.
4. Выполните **бонусное действие с малиной**.
5. Выполните **бонусное действие с персиками**.
6. В конце игры получите 7 ПО.

### Ирис

1. Получите 1 компост.
2. Всякий раз, прежде чем выполнить действие **посадки** или **полива**, можете считать, что значение кубика больше или меньше на 1.
3. *Нет бонуса.*
4. Всякий раз, прежде чем выполнить действие **посадки** или **полива**, можете считать, что значение кубика больше или меньше на 1–2.

## ПАСЕКА

Закрашивайте ячейки на пасеке по порядку **снизу вверх**. Выполняя **действие на пасеке**, закрасьте следующую пустую ячейку в любом доступном столбце пасеки. Действие на пасеке также можно выполнить в качестве **бонусного действия** (см. «Шкала товаров», с. 11).

Когда вы закрасите последнюю ячейку в столбце основного улья, вам станут доступны 3 других столбца. В новых столбцах вы тоже должны закрашивать ячейки снизу вверх, но можете как угодно распределять между ними **действия на пасеке**.

5. *Нет бонуса.*

6. В конце игры получите 12 ПО.

**Примечание.** Значение 1 можно уменьшить до 6, а значение 6 увеличить до 1.

### Гиацинт

1. Получите 2 товара.
2. Получите 2 товара.
3. *Нет бонуса.*
4. Получите 2 товара.
5. *Нет бонуса.*
6. В конце игры получите 10 ПО.

### Крокус

1. Получите 2 компоста.
2. Получите 1 компост.
3. Получите 1 компост.
4. Получите 2 компоста.
5. *Нет бонуса.*
6. В конце игры получите 6 ПО.

### Нарцисс

1. Выполните **бонусное действие в сарае**.
2. *Нет бонуса.*
3. Выполните **бонусное действие в сарае**.
4. Выполните **бонусное действие в сарае**.
5. Выполните **бонусное действие в сарае**.
6. В конце игры получите 4 ПО.





Закрасив **круглую** ячейку на пасеке, вы собираете воск, мёд или выполняете деление семьи. Это позволяет вам немедленно получить бонус и/или принесёт ПО в конце игры, как указано на планшете.

- **Основной улей.** Закрасив **круглую** ячейку, выполните 1 или 2 **бонусных действия в саду**, как указано на планшете.
- **Воск.** Всего вы можете собрать воск 3 раза. Сбор воска принесёт 2, 4, 4 товара немедленно и 2, 2, 5 ПО в конце игры соответственно, как указано на планшете.
- **Мёд.** Всего вы можете собрать мёд 3 раза. Сбор мёда принесёт 5, 5, 8 ПО в конце игры соответственно, как указано на планшете.
- **Деление семьи.** Закрасив круглую ячейку, получите бонус:
  1. В конце игры получите 3 ПО.
  2. Выполните действие **посадки** на любой грядке.
  3. Выполните 3 **бонусных действия в саду**.
  4. Выполните 2 действия **посадки** и/или **полива** на любых грядках (можно выполнить оба действия на одной грядке или по 1 действию на разных грядках).

**Пример.** Сергей заполнил столбец основного улья, теперь ему доступны 3 новых столбца. Выполняя действие на пасеке, он решает закрасить нижнюю ячейку в столбце мёда. Так Сергей первый раз собирает мёд, что принесёт ему 5 ПО в конце игры. Если Сергей снова будет выполнять действие на пасеке, он сможет закрасить либо следующую пустую ячейку в столбце мёда, либо нижнюю ячейку в столбце воска или столбце деления семьи.



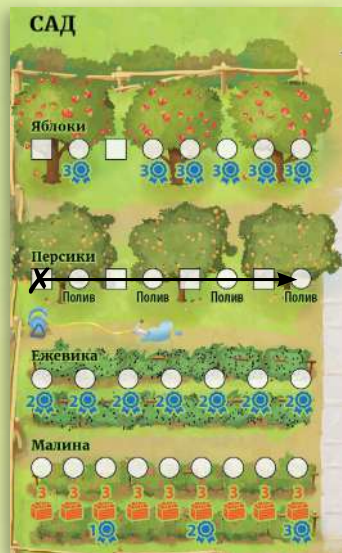
## САД

Закрашивайте ячейки в саду по порядку **слева направо**. Выполняя **действие в саду**, закрасьте следующую пустую ячейку в любом ряду сада. Если вы должны выполнить действие с определёнными фруктами (яблоками или персиками) или ягодами (ежевикой или малиной), закрасьте следующую пустую ячейку в соответствующем ряду. Действие в саду также можно выполнить в качестве **бонусного действия** (см. «Шкала товаров», с. 11).

Закрасив **круглую** ячейку фруктов или ягод, вы собираете соответствующий урожай. Сбор урожая позволяет вам немедленно получить бонус (товары, действие полива) и/или принесёт ПО в конце игры, как указано на планшете.

Некоторые предметы в сарае и ячейки многолетников позволяют получать товары всякий раз, когда вы собираете определённые фрукты или ягоды.

- **Яблоки.** Всего вы можете собрать яблоки 6 раз. Каждый сбор яблок принесёт 3 ПО в конце игры.
- **Персики.** Всего вы можете собрать персики 4 раза. Всякий раз, собрав персики, вы выполняете действие **полива** на любой грядке.
- **Ежевика.** Всего вы можете собрать ежевику 7 раз. Каждый сбор ежевики принесёт 2 ПО в конце игры.
- **Малина.** Всего вы можете собрать малину 9 раз. Всякий раз, собрав малину, вы получаете 3 товара. Также вы получаете 1, 2, 3 ПО за 3, 6, 9-й сбор малины в конце игры соответственно, как указано на планшете.



## САРАЙ

Закрашивайте ячейки в сарае по порядку *слева направо*. Выполняя **действие в сарае**, закрасьте следующую пустую ячейку любого предмета. Действие в сарае также можно выполнить в качестве **бонусного действия** (см. «Шкала товаров», с. 11).

Закрасив **круглую** ячейку предмета, вы подготавливаете этот предмет к работе — начните применять указанный эффект, который будет действовать на вас до конца партии, и/или получите ПО в конце игры, как указано на планшете.

- **Банки под закатку.** Всякий раз, собрав ежевику, вы получаете 1 товар. В конце игры получите 1 ПО.

- **Буфет.** Всякий раз, собрав яблоки или персики, вы получаете 1 товар. В конце игры получите 3 ПО.

- **Лопата.** Можете потратить 3 компонста, чтобы немедленно выполнить любое **бонусное действие** (★). Действие лопаты можно выполнять сколько угодно раз в свой ход, пока вы тратите компост. В конце игры получите 1 ПО.

- **Чаша с фруктами.** Если вы собрали 1, 2, 3, 4 разных вида фруктов и/или ягод, получите 1, 4, 7, 10 ПО в конце игры соответственно.

- **Дождевая бочка.** После каждого события «Дождь» дополнительно выполняйте действие **полива** на любой грядке. В конце игры получите 2 ПО.

- **Кастрюля для запекания.** В конце игры получите 1 ПО за каждые 2 собранные фасоли.

- **Красивые этикетки.** Всякий раз, посещая **фермерский рынок**, вы дополнительно выполняете 1 **действие с многолетниками**. В конце игры получите 2 ПО. *Примечание.* Если, посещая фермерский рынок, вы выполнили бонусное действие в сарае и подготовили красивые этикетки, вы можете начать применять их эффект только со следующего посещения фермерского рынка.

- **Пасечная стамеска.** Всякий раз, закрасив ячейку в столбце крокуса, вы выполняете **бонусное действие** (★) на пасеке. В конце игры получите 2 ПО.

- **Вилы.** Всякий раз, закрасив ячейку в столбце гортензии, вы получаете 1 компост. В конце игры получите 1 ПО.

- **Мотокоса.** В конце игры получите 6 ПО.

- **Тачка.** Всякий раз, выполнив **действие в сарае**, вы получаете 1 товар. В конце игры получите 3 ПО.

- **Мульча.** Всякий раз, забрав кубик с поля, вместо действия соответствующей клетки можете выполнить **действие с многолетниками**. В конце игры получите 1 ПО.

- **Новый трактор.** В конце игры получите 18 ПО.

- **Овощные резы.** В конце игры получите 1 ПО за каждую тыкву в самой длинной цепочке из собранных вами тыков (такая цепочка должна состоять из соседних собранных тыков).

- **Сеялка.** Всякий раз, выполняя действие **посадки**, можете посадить не более 3 любых культур (вместо 2) на соответствующей грядке. В конце игры получите 2 ПО.



## ШКАЛА ТОВАРОВ

В начале игры у вас нет товаров. Получая товары (🍪), закрашивайте такое же число ячеек на шкале товаров. Закрашивайте ячейки по порядку **слева направо** и двигаясь **сверху вниз**.

Всякий раз, закрасив ячейку-звезду, вы немедленно выполняете любое **бонусное действие** (в дополнение к своим обычным действиям). Бонусное действие можно выполнить с многолетниками, на пасеке, в саду или в сарае, что позволит закрасить следующую пустую ячейку в соответствующей области. Бонусное действие **нельзя** выполнять в огороде!

От количества ваших товаров зависит, какие бонусы вы получаете, посещая фермерский рынок. **Примечание.** Вы никогда не тратите товары.



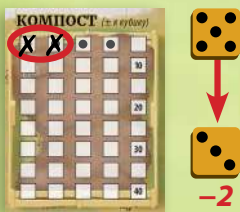
**Пример.** У Марии 12 товаров. Собрала малину и получила за это ещё 3 товара, она закрашивает 3 ячейки на шкале товаров, включая ячейку-звезду (15-ю ячейку на шкале). Бонусным действием Мария собирает воск на пасеке и получает ещё 4 товара — закрашивает следующие 4 ячейки на шкале товаров. Если бы она снова закрасила ячейку-звезду, то получила бы ещё 1 бонусное действие.

## ШКАЛА КОМПоста

Вы начинаете игру с 1 компостом. Получая компост, отмечайте точкой такое же число ячеек на шкале компоста. Отмечайте ячейки по порядку **слева направо** и двигаясь **сверху вниз**.

Всякий раз, прежде чем выполнить действие **посадки** или **полива**, можете потратить сколько угодно единиц компоста. За каждую потраченную единицу **считайте, что значение кубика больше или меньше на 1** (это позволит вам выполнить действие на другой грядке). Чтобы потратить компост, закрасьте на шкале компоста необходимое число ячеек с точкой (начав со следующей незакрашенной ячейки).

Значение 1 можно уменьшить до 6, а значение 6 увеличить до 1. Если вы выполняете действие клетка «**Посадка или полив**», то вы должны использовать новое значение кубика для обоих своих действий в огороде.




**Пример.** Алексей хочет выполнить действие полива на 3-й грядке, но на игровом поле остались кубики только со значениями 5 и 6. К счастью, у Алексея запасено немного компоста. Он забирает кубик с 5 и тратит 2 единицы компоста, чтобы считать значение этого кубика равным 3. Теперь он может выполнить действие полива на 3-й грядке.



## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы работаете на общественном участке земли, а Эдит постоянно норовит оказать вам медвежью услугу. У неё доброе сердце, однако своей «помощью» она может легко свести на нет все ваши успехи на садоводческом поприще.

### Подготовка к игре

Проведите подготовку к партии по обычным правилам, но положите игровое поле в центр стола стороной с символами  вверх. Возьмите 4 кубика, как при игре вдвоём. Приготовьте для себя карандаш и планшет из 2 листов (Эдит **не получает** планшет).

### Игровой процесс

Одиночная игра длится 8 раундов, как и обычная партия, но с некоторыми изменениями в фазах.

#### 1. Фаза планирования

Бросьте кубики и проведите фазу по обычным правилам.

#### 2. Фаза садоводства

В отличие от обычных правил, в течение раунда вы и Эдит заберёте по 2 кубика, поочерёдно передавая право выбора (А, Б, А, Б). Вы становитесь первым игроком в нечётных раундах, а Эдит — в чётных.



Когда Эдит выбирает свой первый кубик, она всегда забирает его с клетки «Пасека или сад», отмеченной **золотой кнопкой**, или, если это невозможно, со следующей по часовой стрелке клетки с кубиком. Кубики, которые забирает Эдит, кладите рядом с полем.

Тот, кто первым выбирает свой второй кубик, должен забрать кубик с меньшим значением среди оставшихся на поле. Так, другому участнику останется только забрать последний кубик.

#### 3. Фаза события

Вы применяете эффект **события**, отмеченного маркером на шкале раундов. Эдит не участвует в этой фазе.

### Действия Эдит

Забрав кубик, Эдит сначала выполняет **действие в огороде**, затем **действие соответствующей клетки**. Выполняя действия, Эдит **зачёркивает** ячейки в соответствующей области вашего планшета. Зачёркнутые ячейки становятся недоступными для вас.

#### ДЕЙСТВИЯ В ОГОРОДЕ

Эдит зачёркивает вертикальной линией **все** ячейки 1 непосаженной культуры на грядке, соответствующей значению взятого ею кубика. Она выбирает культуру по приоритету: в первую очередь **тыква** (с наибольшим числом ячеек), если нет, то **кукурузу** (на ваш выбор), если нет, то **фасоль** (на ваш выбор). Эдит не может зачеркнуть уже посаженную культуру. Если на грядке остались только зачёркнутые и посаженные культуры, Эдит пропускает это действие.

#### ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК ПОЛЯ

Забрав кубик с клетки поля, Эдит зачёркивает определённую ячейку (или ячейки) в соответствующей области вашего планшета (обозначено подсказками на игровом поле).

- **Посадка или полив.** Эдит зачёркивает вертикальной линией **все** ячейки 1 непосаженной культуры на грядке, соответствующей значению взятого ею кубика. Она выбирает культуру по приоритету (см. «Действия в огороде» выше). **Примечание.** Эдит выполняет это действие клетки поля в дополнение к действию в огороде.
- **Сарай.** Эдит зачёркивает горизонтальной линией **все** ячейки 1 неподготовленного предмета (даже если среди них есть ячейки, покрашенные вами). Она не может зачеркнуть предмет, если вы уже его подготовили. Выбор предмета определяется значением взятого ею кубика (см. подсказку на клетке, с которой она забрала этот кубик). Если соответствующий предмет подготовлен или ранее Эдит уже зачеркнула все его ячейки, она пропускает это действие.
  - *Клетка сарая с ножницами.* 1: банки под закатку; 2: буфет; 3: лопата; 4: чаша с фруктами; 5: дождевая бочка; 6: кастрюля для запекания.
  - *Клетка сарая с косилкой.* 1: красивые этикетки; 2: пасечная стамеска; 3: вилы; 4: мотокоса; 5: тачка; 6: мульча.
- **1 компост и 4 товара.** Эдит зачёркивает *следующую пустую* ячейку-звезду на шкале товаров. Закрашивая ячейки товаров, пропускайте зачёркнутые ячейки-звёзды и не получайте за них бонусные действия. Также вы не учитываете эти ячейки при посещении фермерского рынка.
- **Пасека или сад.** Эдит выбирает пасеку или сад и зачёркивает 1 пустую ячейку в соответствующей области. Из двух областей Эдит выбирает ту, что отмечена синей кнопкой на клетке поля, с которой она забрала кубик. Выбор ячейки определяется значением взятого ею кубика (см. подсказку на игровом поле). Если в выбранном ряду или столбце не осталось пустых ячеек, Эдит пропускает это действие.
  - *Пасека.* Эдит зачёркивает крайнюю верхнюю пустую ячейку в обозначенном столбце. 1—2: мёд; 3—4: воск; 5—6: деление семьи.
  - *Сад.* Эдит зачёркивает крайнюю правую пустую ячейку в обозначенном ряду. 1—2: яблоки; 3: персики; 4—5: ежевика; 6: малина.
- **Фермерский рынок.** Эдит зачёркивает крайнюю верхнюю пустую ячейку в столбце многолетника. Выбор столбца определяется значением взятого ею кубика (см. подсказку на игровом поле). 1: тюльпан; 2: гортензия; 3: ирис; 4: гиацинт; 5: крокус; 6: нарцисс. Если в выбранном столбце не осталось пустых ячеек, Эдит пропускает это действие.

## Конец игры

Одиночная игра длится **8 раундов**. В конце партии подсчитайте свои победные очки по обычным правилам (см. «Конец игры», с. 6) и узнайте результат по таблице достижений ниже.

<b>ПО</b>	<b>Ваши успехи в садоводческом деле</b>
0—39	В другой раз вам обязательно повезёт!
40—49	Вы готовы к местной ярмарке!
50—64	Вы победили на садоводческой выставке!
65—79	Вы прославились на всю область!
80—99	Вы стали известным блогером-садоводом!
≥100	Вы запустили собственное телешоу!

## ДОПОЛНЕНИЕ «ПОГОДА»

Это дополнение вводит в игру погодные явления, которые меняются каждый раунд и влияют на всех участников. Вам предстоит ещё тщательнее продумывать стратегию. Вы можете добавить «Погоду» как в обычную партию, так и в одиночную игру.

### Подготовка к игре

Положите поле погоды над игровым полем. Поместите маркер погоды на клетку «Туман» поля погоды.

### Игровой процесс

Поле погоды состоит из 6 пронумерованных клеток: каждая из них обладает уникальным эффектом. Положение маркера погоды определяет текущее погодное явление, эффект которого обязаны применять все игроки (см. таблицу погоды ниже). **Примечание.** В одиночной игре эффекты погоды не влияют на Эдита.

В конце каждого раунда поместите маркер погоды на клетку, номер которой совпадает с большим значением среди кубиков, оставшихся на игровом поле. **Примечание.** В одиночной игре поместите маркер погоды на клетку, номер которой совпадает со значением последнего взятого кубика. Помните, что бонус ириса и компост не меняют значение, выпавшее на кубике в фазе планирования.

**Пример.** Наступает конец раунда, и на игровом поле остались 2 кубика: со значениями 2 и 6. Поскольку число 6 больше 2, поместите маркер погоды на клетку «Ветер». На протяжении следующего раунда будет действовать эффект ветреной погоды.



Погодное явление	Эффект
1. Туман	Нет эффекта
2. Гроза	В течение раунда игроки не могут выполнять действие <b>полива</b> (в качестве действия в огороде, действия клетки или бонусного действия). Это ограничение не распространяется на событие «Дождь»
3. Заморозки	В течение раунда игроки не могут выполнять <b>действие на пасеке</b> (в качестве действия клетки или бонусного действия)
4. Облачность	В начале раунда каждый игрок выполняет 1 <b>действие с многолетниками</b> . Примените этот эффект до фазы планирования
5. Жара	В течение раунда всякий раз, собрав фрукты или ягоды, игрок получает 1 бонусный товар ( <i>сбор малины принесёт 4 товара</i> )
6. Ветер	В течение раунда, выполняя действие <b>посадки</b> , игрок должен посадить одну из культур на соседней по номеру грядке

## ПОДРОБНЕЕ О СОВМЕСТНОЙ ПОСАДКЕ КУЛЬТУР

Совместная посадка, то есть культивирование взаимополезных растений на одной грядке, — это сельскохозяйственный приём, широко распространённый в Северной Америке и получивший известность благодаря высокой эффективности. Его история уходит корнями в традиции индейских племён, от которых другие народы переняли возделывание многих культур. Самым популярным типом совместной посадки считается посадка «трёх сестёр». Именно в его честь названа эта игра. Кукуруза, фасоль и тыква — растения, которые подобно трём сёстрам заботятся друг о друге. Кукурузные стебли служат опорой для вьющихся ростков фасоли. Фасоль обогащает почву азотом, что приносит пользу и кукурузе, и тыкве. А тыква покрывает почву одеялом из листьев, не давая расти сорнякам. Этот приём преимущественно использовали мезоамериканские индейцы — он был священным для некоторых индейских племён и коренных народов.

Несмотря на то, что игровой процесс «Трёх сестёр» не заостряет внимание на истории совместной посадки, мы хотим поблагодарить всех, кто помог нам создать стратегию, основанную на сельскохозяйственных традициях индейцев. Отдельную благодарность заслуживают два замечательных консультанта из числа коренных народов:

### **Рэй Сент-Клэр**

*Чипева белой земли,  
Орлиный клан, Миннесота,  
Анишинаабе*

### **Беатрис Менас Кве Джексон**

*Цимфейское (никола) анишинаабе,  
Медицинское общество «Три огня»,  
Bealivetraditions.com*

Если вы хотите узнать больше об индейских народах, их традициях, обычаях и культуре, посетите сайты организаций:

- Институт развития коренных народов — [firstnations.org](http://firstnations.org).
- «Партнёрство с коренными народами Америки» — [nativepartnership.org](http://nativepartnership.org).
- Сельскохозяйственный институт анишинаабе — [anishinaabeagriculture.org](http://anishinaabeagriculture.org).

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Бенджамин Пинчбэк и Мэтью Д. Риддл.

**Художники:** Марлис Барендс и Бет Собел.

**Графический дизайнер:** Крис Киркман.

**Редактор:** Дастин Шварц.

**Тестировщики:** Дэвид Стадли, Мэтт Круз, Дэн Каннингем, Эндрю Бухольц, Сара и Уилл Рид, Джейми Атли, Брэд Бэчелор, Дон и Кейт Лайлз, Питер Макоуэн и другие.

**Особая благодарность** Адаму Хиллу и Кори.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомина и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Петрунин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатинова.

**Переводчик и редактор:** Мария Аверичева.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилюян.



[crowdgames.ru](http://crowdgames.ru)

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

- Используйте бонус ириса по тем же правилам, что и компост. Вы можете сложить бонусы ириса и компоста, чтобы применить к одному кубу.
- Если, выполняя действие, вы получили ещё несколько бонусных действий, можете выполнить их в любом порядке. Чтобы ничего не забыть, записывайте полученные бонусы в область «Заметки» на вашем планшете.
- Победные очки за сбор воска, мёда и малины складываются: последующие сборы принесут дополнительные ПО в конце игры (эти ПО не заменяют предыдущие).
- Бонусы тюльпана и буфета складываются, что позволит вам всякий раз, собрав персики, получать до 4 товаров.

## ПАМЯТКА

- 1. Фаза планирования.** Первый игрок бросает кубики. Сгруппируйте их по выпавшим значениям. Разместите наборы кубиков на игровом поле в порядке возрастания значений, начиная с клетки с фишкой Эдит и далее по часовой стрелке. Переместите фишку Эдит на следующую по часовой стрелке клетку без кубиков.
- 2. Фаза садоводства.** Начиная с первого игрока, каждый участник по очереди забирает с поля 1 кубик и выполняет **действие в огороде** и **действие соответствующей клетки** (в любом порядке). Затем все игроки одновременно используют кубик с меньшим значением среди оставшихся на поле: выполняют **действие в огороде** и **действие соответствующей клетки** (в любом порядке).
  - **Действие в огороде.** На грядке, соответствующей значению взятого кубика, выполните действие **посадки** (закрасьте нижнюю ячейку не более **2 любых** культур) или **полива** (закрасьте следующую пустую ячейку каждой **посаженной** культуры).
  - **Действие соответствующей клетки.** Выполните действие, указанное на клетке, с которой вы забрали кубик. Из двух вариантов действий выберите одно.
- 3. Фаза события.** Все игроки одновременно применяют эффект **события**, отмеченного маркером на шкале раундов.

**Конец раунда.** Поместите **маркер погоды** на клетку поля погоды, соответствующую большему значению среди оставшихся на игровом поле кубиков. Передайте **маркер первого игрока**, передвиньте **маркер раунда** и начните новый раунд.