

## Пример подсчёта очков



- ♣ Шахматные фигуры:  
 $9 \times 5 = 45$  очков (9 шахматных фигур на центральной дорожке)
- ♣ Розы (красные):  $25 + 1 = 26$  очков
- ♣ Грибы (синие):  $8 \times 3 = 24$  очка (в 3 колонках есть по 2 или более гриба)
- ♣ Деревья (коричневые):  
 $5 + 4 + 6 + 2 = 17$  очков (белые цифры на рисунке)  
В каждой строке подсчитайте самое большое расстояние между соседними парами деревьев (включая клетки с деревьями).
- ♣ Пустые участки:  $-5 \times 3 = -15$  очков (красные цифры на рисунке)  
Всего у игрока 3 пустых участка.
- ♣ Невыложенные бонусные тайлы: нет.

Итого:  $45 + 26 + 24 + 17 - 15 = 97$  очков

## Режим для одного игрока

### Подготовка к игре

Положите 5 мешочков с большими тайлами по левую руку от себя.

### Ход раунда

- ♣ Раунд состоит из 5 ходов.
- ♣ Каждый ход выберите один из мешочков по левую руку от себя и достаньте из него 2 тайла.
- ♣ Выберите один из них и выложите его на свой планшет.
- ♣ Правила для клеток с садовниками такие же, как в базовой версии игры.
- ♣ Отложите оставшийся тайл и мешочек справа от себя.

### Конец раунда

Когда все 5 мешочков будут справа от вас, вновь переложите их по левую руку и начните новый раунд.

### Конец игры

Если вы не можете использовать ни один тайл из мешочков слева от вас, игра заканчивается. Подсчитайте очки по обычным правилам.

## Если вы заработали...

- **МЕНЕЕ 70 ОЧКОВ:** к сожалению, вам не удалось угодить Королеве. Попробуйте спроектировать более удачный сад, пока Королева не велела отрубить вам голову.
- **ОТ 71 ДО 89 ОЧКОВ:** что ж, это похоже на сад, но Королева едва ли довольна. Вы наверняка можете создать сад и получше.
- **ОТ 90 ДО 109 ОЧКОВ:** весьма неплохо. Королева поражена вашими успехами.
- **ОТ 110 ДО 129 ОЧКОВ:** отлично! Королева в восторге. А садовники поют вам дифирамбы.
- **130 И БОЛЕЕ ОЧКОВ:** великолепно! Королева назначает вас Главным королевским садовником.

### Краткое описание раунда

- ♣ Смените первого игрока раунда: передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
- ♣ Первый игрок выбирает один из мешочков с большими тайлами и добавляет из него тайлы по количеству участников к общему запасу на столе. (В первом раунде возьмите на 1 тайл больше.)
- ♣ По часовой стрелке выберите 1 тайл из общего запаса и выложите его на свой планшет.
- ♣ Возьмите бонусные тайлы, если вам удалось совместить садовника с новым тайлом с другими садовниками на планшете (1, 2 или 3 бонусных тайла). Бонусные тайлы выкладываются на планшет в конце партии.
- ♣ Если игрок не может выложить ни один из тайлов в запасе на свой планшет, он достаёт себе бонусный тайл. Игра заканчивается в конце этого раунда. Игроки выкладывают бонусные тайлы на свои планшеты и подсчитывают очки в блокноте.

Автор игры: Ихван Квоп  
Иллюстратор: Евгения Смоленцева  
Игровое агентство: Forgenex  
Художественный руководитель: Анастасия Дурова  
Редактор проекта: Мария Кравченко  
Верстка: Анна Медведева  
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается  
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Правила игры





*Бедные садовники совсем сбившись с ног. Как тут не разгневать Королеву?*

*И деревья-то она велит посадить как можно дальше друг от друга, и розы требует самые пышные в королевстве.*

*А уж если у придворных шахмат не будет удобной дорожки для прогулок, так точно головы не сносить!*

*Аниса и не подозревала, какую каверзную задачу ей придётся решить, когда взялась выругать садовников.*

*Помогите Анисе создать такой сад, который придётся по сердцу Королеве!*



#### КОМПОНЕНТЫ:

- 4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ
- 6 МЕШОЧКОВ
- 95 ТАЙЛОВ:
  - 65 БОЛЬШИХ ТАЙЛОВ ИЗ 4 КЛЕТКИ
  - 30 БОНУСНЫХ ТАЙЛОВ ИЗ 1 КЛЕТКИ
- 1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА
- 1 БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ
- ПРАВИЛА ИГРЫ

Для подсчёта очков вам также понадобится ручка или карандаш.

### Цель игры

Спроектируйте самый лучший сад, выполнив как можно больше требований Королевы (см. «Правила подсчёта очков» на стр. 4).

### Ход игры

Игра длится несколько раундов. Если в ходе раунда игрок не может выложить тайл из общего запаса на свой планшет, то игра заканчивается в конце этого раунда. Игроки подсчитывают очки и определяют победителя.

### Ход раунда

Первый игрок раунда выбирает один из пяти мешочков с большими тайлами:



Он достаёт из мешочка столько тайлов, сколько игроков участвует в партии, и кладёт их в центр стола — это общий запас тайлов. В первом раунде достаньте из того же мешочка ещё один дополнительный тайл. Таким образом, в конце каждого раунда в общем запасе будет всегда оставаться один лишний тайл для следующих раундов.

*Например, при игре вчетвером первый игрок первого раунда выбирает мешочек и достаёт из него 5 тайлов.*

Начиная с первого игрока раунда и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает по 1 тайлу из общего запаса и выкладывает его на свой планшет.

*Вы можете вращать и переворачивать тайлы любым удобным вам способом. Вы можете выкладывать тайлы и на траву, и на шахматную дорожку, если там ещё нет других тайлов, однако выкладывать тайлы или их части за границы планшета не разрешается.*

В конце раунда в общем запасе всегда будет оставаться один невостребованный тайл. В последующих раундах его, так же как и другие тайлы, может выбрать любой из игроков.

Игрок слева от текущего первого игрока становится первым игроком следующего раунда. Он берёт себе жетон первого игрока и вновь выбирает один из пяти мешочков.

По мере заполнения планшетов у игроков будет всё меньше возможностей для размещения тайлов. Однако, если игрок может выложить какой-либо тайл из общего запаса на свой планшет, он обязан его выложить (даже если этот тайл не нравится игроку).

### Получение бонусных тайлов



*Один садовник хорошо, а два — лучше! Собирайте их в группы, и они помогут вам найти недостающие для сада элементы и заполнить ненужные пустоты. Если Королева решит, что сад недостаточно прекрасен, она велит отрубить всем головы!*

Например:



Когда тайл с садовником выкладывается на планшет таким образом, что садовник примыкает по горизонтали или вертикали к другому садовнику (или нескольким сразу), игрок получает бонусные тайлы из особого мешочка по количеству садовников, граничащих с только что выложенным садовником (т. е. 1, 2 или 3 бонусных тайла).

Бонусные тайлы выкладываются на планшет в конце игры, по завершении последнего раунда, но перед подсчётом очков.

### Последний раунд

Если в ходе раунда хотя бы один из игроков не может выложить ни один из тайлов в общем запасе на свой планшет, то игра заканчивается в конце этого раунда. Все игроки, которые не взяли тайл из общего запаса в этом раунде, достают себе вместе этого 1 бонусный тайл из особого мешочка.

## Подсчёт очков и определение победителя

После того, как партия закончилась, все игроки выкладывают на свои планшеты полученные ими бонусные тайлы, если могут, и подсчитывают заработанные ими очки (для удобства используйте блокнот для подсчёта очков) по следующим правилам:

### Правила подсчёта очков



#### Шахматные фигуры

*Придворные шахматы любят удобно выложенные дорожки, чтобы гулять по саду и наслаждаться его красотами, не испортив платья или туфелек.*

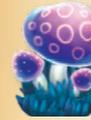
Игроки получают по 5 очков за каждую фигуру на центральной шахматной дорожке.



#### Розы

*Розы — любимые цветы Королевы, поэтому садовники должны особенно тщательно заботиться о них. Большие пышные клумбы скорее порадуют Королеву, чем хаотично посаженные редкие кустики.*

Игроки получают соответственно 1/4/9/16/25 очков за каждый участок из 1, 2, 3, 4 или 5 клеток с розами, примыкающих друг к другу по горизонтали или вертикали. Участки размером более 5 клеток всё равно приносят своему владельцу только 25 очков.



#### Грибы

*Грибы знамениты своими волшебными свойствами во всём королевстве, и Королева хочет, чтобы они всегда были под рукой, даже в самых дальних уголках сада.*

Игроки получают по 8 очков за каждую колонку, в которой есть как минимум 2 клетки с грибами (не обязательно примыкающие друг к другу).



#### Деревья

*В королевском саду должно ярко светить солнце. Если весь сад засадить деревьями, это будет уже лес, а никакой не сад. Однако после утомительного шествия по саду наверняка захочется передохнуть в прохладной тени...*

В каждой строке с двумя или более деревьями игроки подсчитывают расстояние между парами соседних деревьев (между которыми нет других деревьев), включая клетки с этими деревьями, и записывают себе в очки самое большое значение строки.

### ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

#### • Пустые участки

*Королева терпеть не может пустые пространства. В саду должно быть много растений, а иначе что же это за сад?! Куда смотрели садовники?*

За каждый пустой участок на планшете (его размер не имеет значения) игрок теряет по 5 очков.

#### • Бонусные тайлы, не выложенные на планшет

*В королевском саду важно не перестараться. Если вы начнёте пихать грибы туда, где уже растут розы, или мостить дорожку на стволах деревьев, Королева тут же пошлёт за палачом.*

За каждый бонусный тайл, который игрок не смог выложить на свой планшет в конце игры, он теряет по 5 очков.

Игрок, набравший больше всех очков, выигрывает партию и объявляется почётным садовником Королевы.

