САЖЕНЦЫ

ПРАВИЛА

САЖЕНЦЫ

Вы когда-нибудь задумывались, почему наши бабушки и дедушки так много времени проводят в огородах?

Они спасают мир от овощной преступности! Хватайте быстрее лопаты и помогите им!

Вы – садоводы под прикрытием. На овощном рынке под видом обычных семян скрываются преступники всех сортов! Ваша задача – скупать семена подозрительных саженцев, создавать для них подходящую среду и превращать овощной беспредел в идеальный урожай. Торгуйтесь, хитрите и покажите, кто здесь главный мастер перевоспитания овощей.

КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 36 карт грядок

- 60 карт саженцев

- 16 жетонов шлангов
  (4 набора. В наборе 4 шланга, обозначающих длину в 1 метр, 2 метра, 5 метров и 10 метров)

- Один из четырёх видов садового инвентаря

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Карты саженцев:** перемешайте все карты саженцев вместе и сложите получившуюся **колоду саженцев** в центре стола **рубашкой** вверх.

Сегодня саженцы прилично одеты, а вы?

2. **Карты грядок:** перемешайте и раздайте каждому игроку по одной. Каждый игрок кладёт свою карту грядки в открытую перед собой, теперь это его **участок**. Также рядом с участком у каждого игрока находится место для стопки личного сброса. Это **погреб**. Остальные карты грядок сложите в **колоду грядок** рядом с колодой саженцев **рубашкой** вверх.

Поздравляем, у вас грядка!

3. **Шланги:** каждый игрок получает стартовый набор из четырёх шлангов с длиной в 1, 2, 5 и 10 метров. Если за столом меньше четырёх игроков — уберите лишние шланги в коробку.

4. **Выберите лучшего садовода:** им становится тот, кто последним отмывал овощи. Этот игрок получает садовый инвентарь.

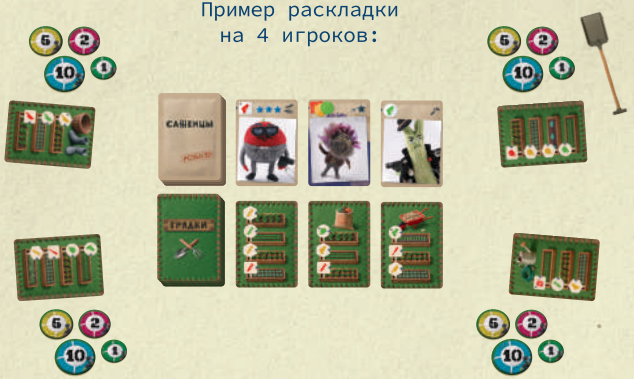
Мыть овощи очень важно!

5. **Создание рынка:** выложите в центр стола в открытую карты из колод грядок и саженцев. Количество карт зависит от числа игроков:

   2 игрока: 2 грядки + 2 саженца
   3 игрока: 2 грядки + 3 саженца
   4 игрока: 3 грядки + 3 саженца

Примечание: такое сочетание грядок и саженцев будет сохраняться на протяжении всей партии.

Пример раскладки
на 4 игроков:



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполняйте грядки преступными саженцами и набирайте за это **победные очки (ПО)**, которые даются за:

- полностью засаженные грядки (**3 ПО** за каждую);
- **крутые саженцы ★**, которые были **посажены на грядки** (саженцы в руке очков не приносят).

Раз попал на грядку – век свободы не видать!

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов. Каждый раунд включает три фазы:

1. **Подготовка рынка (пропустите эту фазу в первом раунде)**
2. **Аукцион преступников**
3. **Отправка на дачу показаний**

ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА РЫНКА

Пропустите эту фазу в первом раунде.

Это фаза подготовки. Её может провести любой из сидящих за столом. Даже ты!

- К каждой **не купленной в прошлом раунде карте** (грядке или саженцу) добавьте по одной карте **саженца** в открытую, сложив их стопкой.

- Затем доложите на рынок нужное количество карт из колод (грядок и саженцев), чтобы вернуть его к исходному состоянию (см. «Подготовка к игре → создание рынка» или подсказку в конце правил).

Заходи, семена покупай, сажай, поливай, будет вкусный урожай!

Например: Ира и Владик играют вдвоём. В прошлом раунде Ира купила карту саженца ①, а Владик купил карту грядки ②. Сначала Ира добавляет к оставшимся картам по одной карте саженца из колоды саженцев ③, таким образом получаются стопки грядка + саженец и саженец + саженец. Затем она кладёт на пустые места новые карты ④: новую грядку вместо купленной грядки и новый саженец вместо купленного саженца.

ФАЗА 2. АУКЦИОН ПРЕСТУПНИКОВ

- **Сделайте ставку:**
  1. Тайно выберите **один или два шланга** любой длины и зажмите их в кулаке. Это же делают остальные игроки.
  2. Одновременно раскройте руки и выложите выбранные шланги перед собой.

Андрюха, у нас огрызок, возможно, криминал. По тачкам!

- **Определите порядок выбора:**
  1. Найдите игрока **с наибольшей длиной** шлангов.
  2. Этот игрок первым будет выбирать карты на рынке.
  3. Затем — игрок со следующей по размеру ставкой и так далее.

Ничья: при равенстве ставок преимущество оказывается у игрока с садовым инвентарём. После него преимущество получает игрок, который сидит ближе (по часовой стрелке) к обладателю садового инвентаря.

Всё своё взяли, ничего чужого не забыли!

- **Выберите карты:**
  1. Действуйте по очереди.
  2. Когда подходит ваша очередь, выберите **одну любую стопку** карт с рынка и заберите её. Стопка может состоять даже из одной карты.

- **Завершение аукциона:**
  1. После того как все игроки забрали по стопке карт, каждый игрок передаёт **свою ставку** игроку слева от себя.
  2. Игрок, который выбирал карты на рынке **последним**, получает садовый инвентарь.

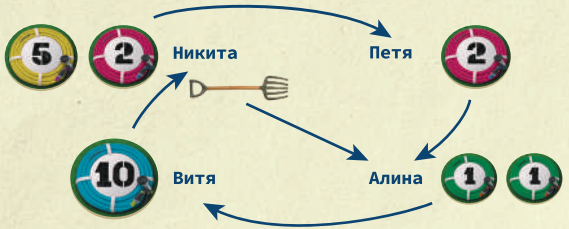
Всё нажитое непосильным трудом достаётся соседям!

Пример аукциона. Садовый инвентарь у Никиты. Никита выбрал шланги длиной 5 метров и 2 метра, Петя поставил шланг длиной 2 метра, Алина спрятала в кулаке шланги длиной 1 метр и 1 метр, Витя сделал ставку шлангом длиной 10 метров.

Максимальная ставка 10 у Вити, так что он первым забирает карты с рынка. Вторым забирает карты Никита со ставкой 7.

Алина и Петя сделали одинаковую ставку. Так как садовый инвентарь у Никиты, а Петя сидит ближе к нему, если смотреть по часовой стрелке, Петя забирает карты с рынка третьим.

Алина последней берёт карту с рынка, а также забирает себе садовый инвентарь у Никиты.



Затем игроки передают поставленные шланги по часовой стрелке: Никита передаёт шланги 5 и 2 Пете, Петя передаёт шланг 2 Алине, Алина передаёт шланги 1 и 1 Вите, Витя передаёт шланг 10 Никите.

ФАЗА 3. ОТПРАВКА НА ДАЧУ ПОКАЗАНИЙ

- **Игроки одновременно выполняют действия:**
  - → В этой фазе вы можете посадить любые свои карты саженцев с руки на грядки (см. «Как посадить саженцы на грядки» ниже).
  - → **Если вы получили карты грядок —** обязательно выложите их на участок перед собой. Карты грядок нельзя взять в руку.
  - → **Если вы взяли карты саженцев —** посадите саженцы на грядки или оставьте их в руке.
  - → **Уберите** полностью засаженные грядки и саженцы с них в погреб.

Появился новый вид мошенничества! Вас зовут на шашлыки на дачу, а потом заставляют копать грядки!

Внимание! К концу хода перед игроком может быть максимум 3 грядки, а в руке максимум 3 карты саженцев. Если лимит превышен, удалите лишние карты из игры, отложив их **в коробку**.

Да кто их посадит? Они же овощи!

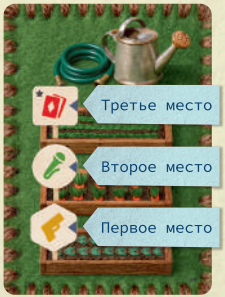
Как посадить саженцы на грядки:

- **Заполняйте грядки снизу вверх.** На каждой грядке есть три или четыре места под посадку. У этих мест есть несколько признаков, которые помогут определить, какие саженцы нужно на эти места посадить.
  1. **Цвет:** жёлтый, зелёный или красный. Он также связан с формой таблички.
  2. **Орудие преступления:** ножи, биты, пистолеты, карты, боксёрские перчатки, похабные песни.
  3. Некоторые места предназначены для **крутых саженцев**. Они имеют третий признак в виде звёздочки ★.

- **Места с двумя признаками:** саженец можно посадить на такое место, если совпадает хотя бы 1 из 2 признаков.

- **Места для крутых саженцев ★:** чтобы посадить саженец на такое место, должно совпасть **2 из 3 признаков** (цвет **и** орудие обычного саженца либо цвет **или** орудие крутого).

- **Способность:** если саженец совпадает с местом на грядке **по всем признакам** (**включая ★**, если требуется), активируйте его способность (см. дальше).



Например, на эту грядку сначала нужно посадить либо жёлтый саженец с любым орудием, либо саженец с символом любого цвета.

Если посадить , активируется способность саженца.

На третье место этой грядки нужно положить либо , либо ★ любого цвета, либо крутой ★ саженец красного цвета с любым орудием преступления.

Если посадить ★, активируется способность саженца.

- **Засаженная грядка:** когда последнее место на грядке заполнено, она считается засаженной. Переместите карту грядки и все саженцы с неё в погреб. Грядки в погребе **не учитываются** в лимите грядок. Считайте количество карт грядок в погребе, чтобы отследить конец игры!

Способности саженцев - особые бонусы, которые вы получаете, если посадили саженец на предназначенное ему место!

Если вы посадили **крутой саженец** ★ на обычное место, так, чтобы цвет и орудие совпали, — способность также активируется.

Виды способностей:

ПОЛИВ — подвиньте 1 саженец на **другой** своей грядке на 1 место вверх. Теперь он занимает оба места на грядке. С помощью этого действия можно закончить заполнение грядки.

Если вы продвинули саженец вверх с помощью полива, свойство этого саженца не срабатывает!

Помните! Если у вас нет других грядок или на них нет саженцев, это действие не срабатывает!

ОКУЧИВАНИЕ — возьмите верхнюю карту из любой колоды (саженцев или грядок).

Если взяли грядку - выложите её на участок перед собой. Взяли саженец - возьмите его в руку или сразу посадите.

Помните про лимит карт!

ПОБЕГ — верните в руку любой саженец из погреба.

Помните! Пока в погребе нет карт — действие не принесёт результата!

Кирилл посадил саженец на грядку ①. Так как и орудие, и цвет саженца совпали, сработало свойство Полив ②. За счёт Полива Кирилл продвигает саженец на другой грядке ③. И собирается выложить следующий саженец ④, орудие и цвет которого тоже совпадают с указанными на грядке.

Срабатывает свойство Побег ⑤. Кирилл достаёт карту из погреба и разыгрывает её на грядку ⑥. Снова орудие и цвет совпали, Кириллу везёт! Срабатывает свойство Окучивание ⑦. За счёт этого свойства Кирилл берёт карту из колоды саженцев ⑧. Засаженную грядку Кирилл перемещает в погреб ⑨.

Кроме преступно полезных саженцев на грядку могут попасть сорняки.

Карты сорняков: эти карты имеют особый символ –★.

Он является джокером, то есть сорняк можно посадить на любое место на любой грядке. Однако посаженные сорняки отнимают победные очки.

Карта сорняка

Внимание! Карты сорняков нельзя удалить из руки, если у вас оказалось больше трёх карт. Скидывайте любые другие карты или посадите сорняки.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- **Условие окончания:** игра заканчивается в конце раунда, в котором у одного из игроков в погребе оказалось 4 грядки или более.

Прошла игра, завяли помидоры…

- **Подсчет победных очков (ПО):**
  1. **Получите 3 ПО** за каждую грядку в погребе.
  2. **Прибавьте ПО**, указанные на картах **крутых саженцев ★**, которые были посажены. Неважно, находятся они на участке или уже лежат в погребе. Саженцы в руке не учитываются.
  3. **Вычтите ПО** за сорняки на участке и в погребе. Сорняки в руке не отнимают очки.

- **Победитель:** Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшей длиной шлангов.

  Если и по этому показателю случилась ничья — выигрывает претендент с садовым инвентарём или сидящий ближе по часовой стрелке к нему.

OneLab

OneLab. 2026г.

Авторы игры: Саша, Даша и Дима Пашко
Мастерица по валянию: Анна Тиглева
Мастерица по вязанию: Наталья Ардашева
Ведущий дизайнер: Пётр Корсаков
Дизайнеры: Ирина Акимова, Эльна Эсмонт
Девелопмент: Илья «Ильф» Чураков, Сергей Эсмонт

Издательство OneLab:
Директор: Сергей Шаповалов
Главный редактор: Илья «Ильф» Чураков
Арт-директор: Маша Слабожан

В создании и тестировании игры помогали:
Наталья Арзуманян, Юля Воробьёва, Вова Глухов, Олег Гребнев, Филипп Иванов, Мария Коварт, Настя Комаревцева, Иван Лашин, Павел Логвинцев, Андрей Мироненко, Виктория Пятаченко, Илья Столяров, Анастасия Третьякова.

А также клуб-магазин «2 Кота» г. Новосибирск, антикафе «Фронтир» г. Санкт-Петербург и антикафе «Хатка Госпожи» г. Санкт-Петербург.

Ваши идеи игр присылайте
на почту: idea@onelabgames.ru

onelabgames.ru

2 игрока: 2 грядки + 2 саженца
3 игрока: 2 грядки + 3 саженца
4 игрока: 3 грядки + 3 саженца

2 игрока

3 игрока

4 игрока