

 2 - 5

 5+

 30'

Это настольная игра, в которой каждому из участников предстоит создать на игровом поле эко - отель своей мечты. В ходе игры вам предстоит сделать выбор из нескольких доступных действий и самостоятельно нарисовать домики для гостей, украсить отель деревьями и клумбами, а также проложить тропинки по самым красивым местам, например к водоему. В игре победит тот, кто сделает свой отель самым красивым и удобным для гостей и наберет наибольшее количество очков.

## СОСТАВ ИГРЫ



Для игры вам предстоит распечатать игровой лист, по одному для каждого участника



Также вам потребуется любой пишущий предмет - карандаш, ручка или маркер



6 игровых кубиков. Если их нет под рукой, то вы можете скачать приложение «Кубики» на Ваш смартфон через Google Play или App Store

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игрокам необходим игровой лист и карандаш.
2. Распределите стартовые позиции среди игроков по цветам или геометрическим фигурам в углу гекса (для черно-белой печати).
3. Поставьте ваш первый домик с двумя гостями в соседнем с отелем гексе (шестиугольнике).
4. Выберите случайным образом первого игрока. Предлагаем сделать первый ход самому младшему участнику вашей игры.



## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде игроки по очереди делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.



# ХОД ИГРЫ



Раунд состоит из трёх последовательных ходов:

1. Бросьте кубики. Для игры необходимо на 1 кубик больше чем число участников.

Если Вас двое, бросьте 3 кубика. Если Вас пятеро, бросьте 6 кубиков.

2. Игроки поочередно выбирают одно значение на выпавших кубиках и поочередно рисуют символы в соответствии с выпавшим значением.

3. Раунд окончен, когда каждый из игроков нарисовал на своем поле выбранный объект. И следующий игрок может бросить кубики. И так до тех пор, пока у игроков не будет заполнено все игровое поле.



## Разъяснение:

1. Первый игрок бросает сразу все кубики. И кладет их так, чтобы каждый из игроков мог увидеть их значения. Это Ваш запас кубиков на 1 раунд.

2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди рисует символы на игровом поле в соответствии с выбранным значением на кубике.

*Например, если первый игрок занимает в этом раунде голубой гекс, то последующий игрок уже не сможет разместить в нем свой дом или дерево, он выбирает для размещения фигуры остальные свободные зоны, независимо от цвета.*

Выбранные предыдущими игроками кубики нельзя использовать повторно в этом раунде.

## 3. Конец раунда

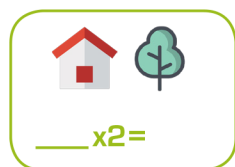
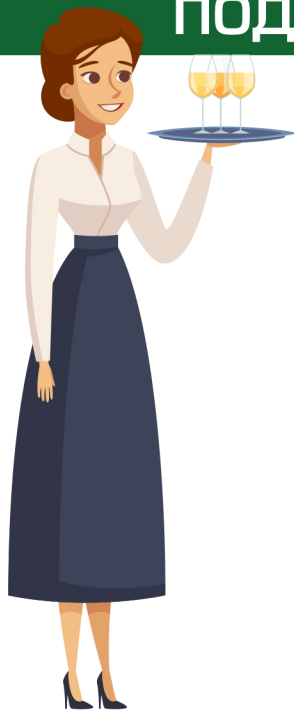
Раунд заканчивается, когда все игроки сделали свой ход и нарисовали нужные символы на своем игровом поле. Ход переходит по часовой стрелке следующему игроку, который, в свою очередь, снова бросает кубики и игроки продолжают облагораживать территорию своего отеля.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда на игровом поле у всех участников игры больше не осталось ни одного свободного гекса.



# ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



## ДОМА И ДЕРЕВЬЯ

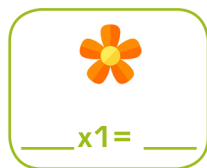
Получите 2 очка за каждую пару из дома и дерева. Каждое дерево и дом могут быть в паре только друг с другом. Дом и дерево могут быть в паре только находясь на соседних гексах.

*Лесопарк: Если на вашем игровом поле несколько деревьев находятся на соседних гексах, то они становятся лесопарком. Добавьте по 2 очка за каждое дерево в лесопарке, если он находится рядом с домом.*



## ДОМА БЕЗ ДЕРЕВЬЕВ

Вычтите 3 очка за каждый дом без дерева по соседству.



## КЛУМБЫ

Получите по 1 очку за каждую клумбу.



## ВОДОЕМЫ И ОТЕЛИ

Получите по 2 очка за каждый водоем, находящийся в зоне отеля.

*Например: в голубой зоне у Вас расположено 2 водоема, тем самым отель в голубой зоне получает 4 очка за 2 водоема, находящиеся в его зоне.*



## ГОСТИ

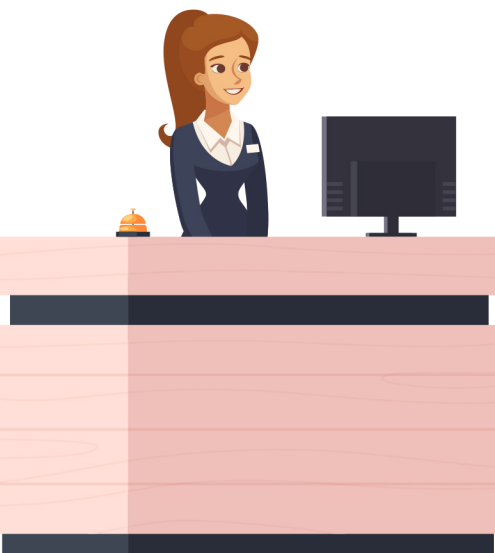
Получите по одному очку за каждого гостя в Вашем отеле. Гости прибывают в Ваш отель только при постройке домика на 1 или 2 гостей.

*Для вашего удобства отмечайте гостей в зоне ресепшена в правом верхнем углу от игрового поля. В конце игры добавьте 3 очка тому игроку, у кого больше всех гостей и 2 очка тому, кто идет следующим по количеству гостей.*



## ДОРОГИ

Тропинки должны соединять или дома между собой или дом с отелем. За каждую тропинку, соединяющую два объекта на поле, получите по 1 очку. В конце игры игрок с самой продолжительной тропинкой получает 5 очков. При этом, дома и отели на пути не будут прерывать вашу цепочку тропинок.



*Например: Вы соединили дорогой отель и дом, после дом соединили с еще одним домом. Такая цепочка будет считаться непрерывной. Также, если дорожки будут соединены между собой, это также будет считаться непрерывной цепочкой.*

## КОНЕЦ ИГРЫ

Сложите все полученные Вами очки, это и будет итогом вашего труда по созданию отеля своей мечты. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре, если вдруг количество очков по итогу игры равное, то побеждает игрок с наибольшим количеством домов.

**Делитесь самыми красивыми отелями в социальных сетях под хэштегом #играwеlпa или #домасwеlпa. Лучшие фотографии мы постараемся опубликовать на нашей странице!**

**Если у вас вдруг возникнут вопросы по правилам или игре, а может быть вы захотите, чтобы мы создали игру именно для Вас, отправляйте нам вопросы на почту [playwork@inbox.ru](mailto:playwork@inbox.ru).**

**Создатели, разработчики и издатели игры: PlayWork Studio**

