

# АМАЗОНИЯ

## Правила игры

Отблеск солнца танцует на огромной капле воды, укрытой среди ярко-красных лепестков бромелии. Древолаз выскакивает из лужи и прыгает по тонким ветвям деревьев. Жаркие лучи солнца Амазонии со всем жаром падают на высочайшие деревья, но почти ни один лучик не пробивается через полог, сплетённый из листьев переплетающихся крон. Низкий грудной крик ревуна пронизывает округу, и великолепные яркие туканы вылетают из своего укрытия среди листьев. Воздух гудит от жизни. Всё, что здесь есть, — живое: стремящееся, тянущееся и растущее навстречу солнцу.

### Состав игры

- 140 карт тропического леса (112 обычных и 28 для усложнённого варианта)
- 21 карта семян
- 5 карт сезона/роста (3 обычных, 2 для вариантов)
- 50 жетонов победных очков
- 3 жетона бонусов за самое высокое дерево
- 1 жетон бонуса за самый большой лес
- 2 подсказки
- 11 карт меняющихся сезонов
- 10 жетонов животных
- 4 начальные карты стволов



## Ход игры

«Амазония» — игра, в которой двум игрокам предстоит состязаться в создании самого пышного леса. Экосистема Амазонии буквально живёт симбиозом. Вам нужно будет выращивать высокие деревья и зелёные растения, а также привлекать диких животных. Тщательно выбирая, что будет расти в вашем лесу, вы можете создать идеальный баланс флоры и фауны, необходимый для процветающей экосистемы.

Партия в «Амазонию» длится три сезона (раунда). Каждый сезон игроки по очереди выбирают карты для своего леса из трёх стопок роста. Каждый раз, когда вы просматриваете карты стопки, вы можете либо забрать её и выложить эти карты в свой лес, либо положить стопку обратно лицевой стороной вниз, добавив дополнительную карту из колоды текущего сезона. Старайтесь искать растения и животных, которые принесут больше всего пользы вашему лесу. Но будьте осторожны, ибо вас будут подстерегать опасности в виде огня, болезней и засухи.

## Победа в игре

В конце сезона игроки получают очки за собранные наборы растений и завершённые деревья, а также бонус за самое высокое дерево. Если вы выращиваете лес, в котором сбалансировано количество растений, деревьев и животных, вы будете получать больше очков. В конце третьего сезона побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## Стандартная подготовка для 2 игроков

1. Сформируйте игровую зону, поместив 3 обычные карты сезона/роста (с зелёным фоном) в центр стола, как показано на иллюстрации справа.
2. Положите жетоны победных очков, животных и бонусов рядом с игровой зоной.
3. Перемешайте колоду семян и положите её лицевой стороной вниз рядом с картой «сезон 2/3».
4. Перемешайте карты тропического леса. Случайным образом уберите 10 карт обратно в коробку.
5. Разделите оставшиеся карты на 3 приблизительно одинаковые колоды. Положите по одной колоде на следующие места: текущий сезон, сезон 2, сезон 3.
6. В закрытую положите одну карту из колоды текущего сезона в стопку роста 1, две карты в стопку роста 2 и три карты в стопку роста 3.
7. Каждый игрок берёт начальную карту ствола. Лишние начальные карты уберите в коробку.
8. Первым ходит игрок, который последним поливал растение.

## ВАЖНО

При подготовке к первой партии уберите все карты тропического леса для усложнённого варианта (отмечены фиолетовым прямоугольником с числом в правом нижнем углу). Как только вы ознакомитесь с игрой, можете добавить эти карты в игру при подготовке к усложнённой партии.

Правила для соло-режима и вариант на 3–4 игрока вы найдёте на стр. 13–15.



2





## Структура карты

**Символ карты**  
показывает тип карты

**Уровень**  
показывает, на каком уровне (или уровнях) леса можно найти то, что изображено на карте

**Свойство/очки**  
показывает свойство карты или условие получения очков

**Художественный текст:**  
интересный факт о том, что изображено на карте

**Когда нужно сбросить:**

 = в конце сезона

 = немедленно






## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ И ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ**



**Название карты**

**Научное название**

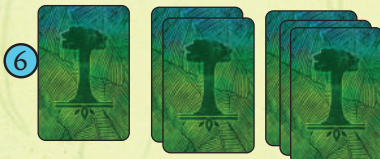
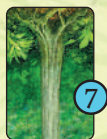
**Количество очков:**

-  подчитываются в конце сезона
-  подчитываются в конце игры
-  штрафные очки

**Количество карт (без учёта колоды семян):**

-  11 Бежевый = для стандартной партии
-  2 Фиолетовый = для усложнённой партии

## Игрок А



## Игрок Б

## Ход игры

Каждый ход вы просматриваете карты в первой стопке роста и выбираете одно из двух действий: либо забрать карты (или карту), чтобы выложить в свой лес, либо пропустить эту стопку роста и перейти к следующей.

### Если вы забираете стопку:

выложите все карты из выбранной стопки лицевой стороной вверх в свой лес (перед собой). Затем положите 1 карту из колоды текущего сезона (лицевой стороной вниз, не глядя на неё) на место стопки, которую вы забрали.

### Если вы пропускаете стопку:

положите все карты этой стопки обратно и добавьте в эту стопку одну карту из колоды текущего сезона (лицевой стороной вниз, не глядя на неё). Затем перейдите к следующей стопке роста и повторите процесс (либо заберите стопку, либо пропустите её).

### Если вы пропустили все три стопки:

возьмите верхнюю карту из колоды текущего сезона и выложите её в свой лес (вы не можете отказаться от этой карты).

Вы не можете вернуться к стопке, если уже пропустили её. Как только вы пропустили стопку, вы не можете брать карты из неё в этот ход.

## Как выложить карты в лес

Карты представляют собой растения, животных и деревья. У карт есть различные эффекты. Большинство карт приносит очки в конце сезона, другие имеют свойства, действующие в течение сезона, а у третьих есть немедленный эффект, который активируется, как только вы выкладываете карту в свой лес (такие карты отмечены значком молнии в левом нижнем углу).

Когда вы забираете стопку, вы обязаны выложить все карты из неё в свой лес. Карты из стопки можно выкладывать в лес в любом порядке.

**Стволы и кроны:** при помощи ствола вы можете начать новое дерево в своём лесу. Вы также можете выложить ствол на уже имеющуюся в вашем лесу карту ствола, чтобы сделать дерево выше. Кроны кладутся выше карт ствола в вашем лесу. Как только крона выложена, дерево считается завершённым и вы больше не можете выкладывать карты на это дерево. Если вам нужно выложить крону, но ни в вашем лесу, ни в забранной стопке нет стволов без кроны, вы сбрасываете её. Вы не можете сбросить крону, если у вас есть ствол без кроны.

**Животные:** если у животного есть текстовое свойство, его можно использовать раз в сезон (но не в тот ход, в который карта была выложена).

**Засуха:** когда вы выкладываете засуху в свой лес, вы должны немедленно сбросить из леса одну другую карту и затем сбросить карту засухи. Вы можете сбросить любую карту, кроме стволов и кроны деревьев, за которые уже подсчитаны очки.



## Пример хода

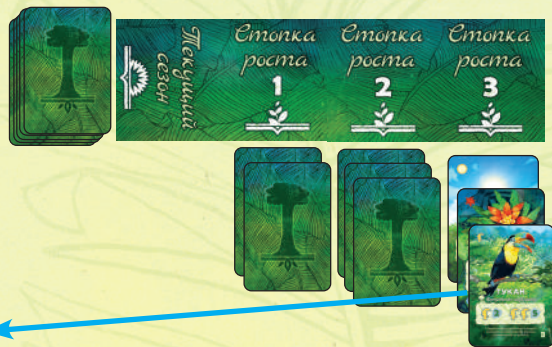
1. Мария ходит первой и смотрит карту из стопки роста 1, не раскрывая её сопернику. Это монстера, и Мария решает пропустить эту стопку, чтобы посмотреть остальные стопки. Она возвращает монстеру лицевой стороной вниз в стопку роста 1 и кладёт поверх неё верхнюю карту из колоды текущего сезона лицевой стороной вниз.



2. Затем Мария просматривает обе карты в стопке роста 2 (древлаз и дождь), не показывая их сопернику. Она решает пропустить эту стопку, возвращает обе карты и кладёт поверх них верхнюю карту из колоды текущего сезона.



3. Мария просматривает три карты из стопки роста 3. Она решает забрать их и выкладывает все три карты лицевой стороной вверх перед собой в свой лес.



4. Затем Мария кладёт верхнюю карту из колоды текущего сезона в новую стопку роста 3. Её ход завершён, и теперь ходить будет Олег, который начнёт свой ход с просмотра двух карт в стопке роста 1.



## Конец сезона

Когда колода текущего сезона закончится, продолжайте выбирать стопки роста (не добавляя в них карты из колоды текущего сезона), пока все стопки не будут забраны. Теперь вы не можете пропустить последнюю стопку.

*Если эффект карты предписывает взять карту из колоды сезона, но эта колода закончилась, возьмите карту из колоды следующего сезона. Если сейчас третий сезон, возьмите одну из карт, которые вы положили в коробку во время подготовки. Если карт не осталось, перемешайте все сброшенные карты.*

## Подсчёт очков в конце сезона

Оба игрока получают жетоны победных очков по шагам. Игрок, забравший последнюю стопку роста, выполняет каждый шаг первым.

### 1. Животные

Активируйте эффекты карт животных, которые можно использовать в конце сезона.

### 2. Семена

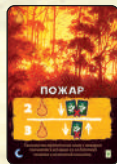
Если у вас есть хотя бы 1 карта семян, возьмите 3 карты из колоды семян. Возьмите 1 дополнительную карту из колоды семян за каждую карту пожара в вашем лесу. Затем выложите в свой лес столько взятых карт (на свой выбор), сколько у вас карт семян. Положите оставшиеся карты под низ колоды семян лицевой стороной вниз. Затем сбросьте карты семян.



*Если у вас 2 карты семян, вы берёте 3 карты из колоды семян и можете выложить 2 карты вместо 1.*

### 3. Угрозы

Если у вас ровно 2 карты пожара в конце раунда, сбросьте 2 карты растений по своему выбору. Если у вас 3 или больше карт пожара, то пожар распространяется и каждый игрок сбрасывает одну карту растения из своего леса по своему выбору. Болезнь животных действует аналогичным образом, но вместо карт растений вы сбрасываете карты животных.



### 4. Деревья

Получите очки за каждое дерево с кроной, за которое вы ещё не получали очки. Каждая карта ствола даёт вам количество очков, указанное на ней, а за каждую крону вы получаете указанные очки (0–2), помноженные на количество карт стволов в этом дереве. Затем поместите на дерево жетон животного — так вы отметите, что уже получили очки за это дерево.



Игрок с самым высоким завершённым деревом (деревом, у которого больше всего карт стволов) получает жетон бонуса за этот





сезон. Поместите жетон на это дерево. В следующих сезонах оно больше не будет участвовать в состязании за звание самого высокого. На жетонах бонусов указано то количество победных очков, которое вам присуждается (первый/второй/третий сезон = 3/4/5 победных очков).



В случае ничьей оба игрока получают одинаковое количество очков, равное значению на жетоне бонуса за самое высокое дерево. Положите жетоны победных очков на крону, чтобы это отметить.

*Деревья, завершённые в предыдущие сезоны, но не ставшие самыми высокими, будут участвовать в состязании за звание самого высокого дерева в последующие сезоны.*

Незавершённые деревья не приносят победных очков и остаются в вашем лесу до конца игры. Деревья, за которые вы получили очки, тоже остаются в вашем лесу, но не могут становиться целью эффектов карт в следующих раундах. Они могут участвовать в состязании за звание самого высокого дерева в последующих раундах (если ещё не получали соответствующего жетона бонуса) и будут использованы при подсчёте бонуса за самый большой лес в конце игры.

## 5. Растения и погода

Получите очки за карты растений и погоды в вашем лесу.



## 6. Завершение

После подсчёта очков сбросьте все карты, кроме деревьев и животных. Очки за карты животных вы получите **только** в конце игры.

## Новый сезон

В конце первого и второго сезонов подготовьтесь к следующему сезону, взяв колоду следующего по порядку сезона и положив её как колоду текущего сезона на соответствующее место. Из новой колоды текущего сезона выложите одну карту в стопку роста 1, две карты в стопку роста 2 и три карты в стопку роста 3.

В новом сезоне первым ходит игрок, у которого суммарно меньше всего победных очков.

## Конец игры

В конце третьего сезона, после стандартного подсчёта очков, игроки подсчитывают очки за животных.

**Активные животные** (с текстом): получите указанное количество очков.



**Животные, ищущие пару** (с символами): получите большее количество очков, если у животного есть пара, и меньшее количество очков, если животное без пары. Если у вас есть пара животных одного вида (с одинаковыми символами), сначала получите очки за активное животное, после чего получите большее из двух значений за животное с парой.

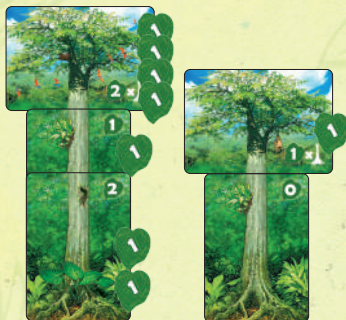
После подсчёта очков за животных игрок с наибольшим количеством завершённых деревьев получает бонус за самый большой лес. Если у обоих игроков ничья, они оба получают бонус.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт животных.



## Пример подсчёта очков в конце 3 сезона

1. Мария получает 8 очков за деревья, завершённые в этом сезоне. Первое дерево приносит 3 очка за карты ствола и 4 очка за крону. Второе дерево приносит только 1 очко за крону.



2. Мария получает 8 очков за растения: 2 очка за бромелию и 6 очков за набор из 3 папоротников. Монстера ей очков не приносит.



3. Мария получает 5 очков за свою пару из дождя и солнца. Солнце без пары ей очков не приносит.



4. Поскольку сейчас конец третьего сезона, Мария подсчитывает очки за карты животных и получает суммарно 10 очков: 1 за тукана, 7 за древолазов (2 за активного, 5 за ищущего пары) и 2 за ленивца (поскольку пары у него нет).



5. Олег завершил дерево с 3 картами стволов и получает бонус за самое высокое дерево.

Затем Мария и Олег сравнивают количество завершённых деревьев в своих лесах. У Марии их 5, в то время как у Олега только 4, и потому Мария получает бонус за самый большой лес!





## Глоссарий обычных карт

**Ствол (18):** у каждой карты ствола есть значение победных очков, равное 0, 1 или 2. Эти очки вы получаете в конце сезона, если дерево завершено. Карту ствола можно использовать, чтобы начать новое дерево, или выложить на уже имеющуюся карту ствола, чтобы сделать дерево выше. Выкладывая карту в лес, вы должны решить, добавлять её к имеющемуся незавершённому дереву или же начать новое.



**Крона (11):** карты крон выкладываются выше карт ствола. Если у вас нет незавершённых деревьев, то карта кроны сбрасывается. Если у вас есть хотя бы 1 незавершённое дерево, вы обязаны выложить карту кроны и не можете сбросить её. У крон есть множитель победных очков, равный 0, 1 или 2. Карты крон приносят вам очки по количеству карт стволов под ними в конце сезона.



## Растения

**Папоротник (13):** если у вас нечётное количество папоротников, вы получаете 2 победных очка за каждый. Если у вас чётное количество папоротников, вы не получаете за них победных очков. За 5 папоротников вы получите 10 очков, в то время как за 6 вы получите 0.



**Бромелия (11):** если у вас 3 или больше бромелий, вы теряете суммарно 3 победных очка.



**Монстера (11):** если у вас 3 или больше монстер, вы получаете 8 победных очков. Если у вас меньше 3 монстер, вы не получаете победных очков.

## Семена

**Семена (5):** если в конце сезона у вас есть хотя бы 1 карта семян, возьмите из колоды семян 3 карты + 1 карту за каждую карту пожара в вашем лесу. Затем можете выбрать столько взятых карт, сколько у вас карт семян, и выложить их в свой лес. Оставшиеся карты сбросьте. Затем сбросьте карты семян.



## Погода

**Дождь и солнце (по 8 каждого вида):** ваш тропический лес будет лучше расти при условии хорошего баланса между дождём и солнцем. За каждую пару из дождя и солнца вы получаете 5 победных очков.



## Угрозы

**Засуха (3):** если вы выложили в свой лес карту засухи, вы должны немедленно сбросить 1 другую карту по вашему выбору. Обычно это негативно сказывается на вашем лесу, но иногда может и помочь вам — например, когда вы сбрасываете болезнь животных или пожар. После применения эффекта сбросьте карту засухи.



**Болезнь животных (6):** если в конце сезона у вас ровно 2 карты болезни животных, выберите и сбросьте 2 карты животных. Если у вас 3 или больше карт болезни животных, болезнь распространяется: и вы, и ваш соперник выбираете и сбрасываете по 1 карте животного из своих лесов.



**Пожар (6):** если в конце сезона у вас ровно 2 карты пожара, выберите и сбросьте 2 карты растений. Если у вас 3 или больше карт пожара, пожар распространяется: и вы, и ваш соперник выбираете и сбрасываете по 1 карте растений из своих лесов. Если у вас всего 1 карта пожара, она не действует, но вы всё ещё получаете за неё бонус семян. В отношении пожара карты стволов и крон также считаются растениями: вы можете сбросить верхнюю карту с дерева (крону, если оно завершено, или ствол, если оно не завершено). Однако эффект пожара не действует на деревья, за которые уже были начислены очки.



## Животные (6 пар)

В «Амазонии» есть два типа животных: активные животные и животные, ищущие пару (как правило, по одной карте каждого типа). Активное животное приносит вам победные очки и свойство, которое вы можете использовать раз в сезон. Животное, ищущее пару, приносит больше очков, если у вас есть карта животного с совпадающим символом.

За исключением случая, когда карта сбрасывается при помощи болезни или засухи, карты животных остаются в игре до конца и вы получаете за них победные очки только в самом конце игры.

## Животные, ищущие пару

Эти карты животных приносят меньшее значение победных очков при отсутствии пары и большее, если пара есть. Если у вас есть пара совпадающих карт животных, за активное животное вы получите указанное количество очков, а за животное, ищущее пару, вы получите большее из указанных значений победных очков.

## Свойства активных животных

**Собакоголовый удав:** раз в сезон вы можете забрать 1 карту из стопки, которую пропускаете. Верните оставшиеся карты в эту стопку и продолжите свой ход.



**Кинкажу:** раз в сезон вы можете выложить 1 дополнительную карту в свой лес, когда берёте карты из колоды семян.

**Муравьи-листорезы:** раз в сезон вы можете сбросить 1 карту из своего леса. Это можно сделать только в самом конце сезона.



**Древолаз:** раз в сезон вы можете добавить 1 карту из колоды сезона в каждую стопку роста перед началом вашего хода. Если и стопки роста, и колода текущего сезона пусты, вы не можете пополнить стопки.

**Ленивец:** раз в сезон, если вы пропустили все стопки роста, возьмите 2 карты из колоды текущего сезона вместо 1.

**Тукан:** раз в сезон вы можете просмотреть одну стопку перед началом своего хода.



## Карты для усложнённого варианта

Как только вы ознакомитесь с обычной игрой, можете добавить карты для усложнённого варианта, чтобы привести в ваши леса немного разнообразия. Такие карты отмечены фиолетовым прямоугольником в правом нижнем углу.



У вас есть 4 варианта добавления карт:

- 1. Только растения и угрозы:** добавьте только карты растений и угроз для усложнённого варианта.
- 2. Только животные:** перед тем как добавлять карты для усложнённого варианта, уберите все обычные карты животных из колоды.
- 3. Растения, угрозы и животные:** добавьте все карты для усложнённого варианта. Перед этим уберите все обычные карты животных из колоды.
- 4. Смешанные животные:** добавьте карты растений и угроз, как указано в варианте 1, после чего добавьте набор из 6 или 7 пар карт животных, выбранных случайно или на своё усмотрение.

## Глоссарий карт для усложнённого варианта

### Растения

**Говорушка (2):** в свой ход можете сбросить карту говорушки и 1 другую карту из вашего леса, чтобы взять карту из колоды текущего сезона. Взятую карту вы можете или сбросить, или выложить в свой лес.



**Лианы (3):** каждая карта лиан приносит 1 очко за каждое завершённое дерево в вашем лесу.



**Орхидея (3):** в конце сезона, если у вас карт дождя хотя бы на 2 больше, чем карт солнца, или если у вас карт солнца хотя бы на 2 больше, чем карт дождя, вы должны сбросить орхидею перед подсчётом очков.



**Гелиамфора (2):** каждый раз, когда вы забираете стопку, можете положить 1 карту из неё лицевой стороной вниз под карту гелиамфоры. Если под ней уже есть карта, выложите ранее спрятанную карту в свой лес. В конце сезона сбросьте карту гелиамфоры. Если под ней находится карта, лежащая лицевой стороной вниз, выложите эту карту лицевой стороной вверх в свой лес в начале следующего сезона.



### Угрозы

**Молния (2):** когда вы получаете эту карту, выберите одно из двух: либо оба игрока берут по 2 карты из колоды сезона и выкладывают в свой лес, либо оба сбрасывают по 2 карты (по своему выбору) из своего леса. После розыгрыша эффекта сбросьте карту молнии.



**Болезнь растений (2):** во время шага угрозы в конце сезона сбросьте 1 карту растения, символов которого в вашем лесу больше всего. Если у вас две группы растений одинакового размера, можете выбрать, какую карту сбрасывать. На карты стволов и крон этот эффект не распространяется.



## Животные

**Золотистая игрунка:** если вы активируете золотистую игрунку, вы должны сделать это в начале вашего хода, перед тем как смотреть стопки роста. Сбросьте карты, которые вы не выложили в ваш лес.

**Птицеяд-голиаф:** угрозы, оставленные в стопке, не показываются другим игрокам. Добавьте 1 карту из колоды текущего сезона после того, как вы вернули угрозы в стопку.

**Кария ракотис:** во время подсчёта очков в конце сезона вы можете сбросить эту карту, чтобы добавить для подсчёта 1 символ монстры, папоротника или бромелии к группе растений с таким же символом в вашем лесу. Добавлять символ можно только к уже имеющейся группе растений.

**Гоацин:** в начале фазы конца сезона вы должны перевернуть все карты, лежащие закрытую под гоацином лицевой стороной вверх, и выложить их в ваш лес.

**Ревун:** когда вы пропускаете стопку, вы можете сбросить её, а не возвращать. Если вы это сделали, всё равно положите 1 карту лицевой стороной вниз на место этой стопки.

**Ягуар:** в конце каждого сезона ваш соперник должен сбросить 1 карту животного из своего леса, выбранную случайным образом.

**Карликовая игрунка:** в конце игры эти карты приносят количество очков, равное количеству завершённых деревьев разной высоты в вашем лесу.



## Меняющиеся сезоны

Этот вариант игры вводит новое правило для каждого сезона.

Правила представляют собой климатические или сезонные вариации и добавляют в игру новые бонусы и штрафы для определённых типов карт.

**Подготовка:** перемешайте все карты меняющихся сезонов и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с игровой зоной.

В начале каждого сезона раскрывайте 1 карту меняющегося сезона. Эффект этой карты будет действовать в течение всего сезона, и эта карта будет заменена на новую в начале следующего сезона.

**Сезон высоты:** если у двух игроков ничья при определении самого высокого дерева, каждый из них забирает карту животного у другого игрока. Вы не можете вернуть карту животного, которую у вас забрали.

Вариант с меняющимися сезонами можно применить в игре на 3–4 игроков, но он не работает для соло-режима «Дух леса».





## Соло-режим: Дух леса

Это одиночный вариант игры в «Амазонию», который позволит вам сыграть против Духа леса — виртуального соперника. Игра идёт по стандартным правилам «Амазони» с учётом изменений, указанных ниже.

**Подготовка:** следуйте стандартным правилам подготовки к игре, но в начале игры ни у вас, ни у Духа леса нет начальной карты ствола.

*Чтобы сделать игру легче, возьмите начальную карту ствола во время подготовки. Чтобы усложнить игру, выдайте начальную карту ствола Духу леса.*

Если вы играете с картами для усложнённого варианта, уберите все карты говорушек, гелиамфор и молний.

### Ход игры:

- В начале каждого сезона Дух леса получает 1 начальную карту ствола.
- В каждом сезоне вы ходите первым.
- Вы ходите по очереди, как обычно, выкладывая карты в свой лес. Каждый раз, когда вы пропускаете стопку, переверните все карты угроз в этой стопке лицевой стороной вверх.
- В конце сезона вы выполняете все шаги первым.

### Выбор стопки для Духа леса

В свой ход Дух леса следует следующим правилам выбора стопки роста:

1. Он выбирает стопку с наибольшим количеством карт, лежащих лицевой стороной вниз. Если две стопки имеют одинаковое количество таких карт, дух выбирает стопку с наименьшим количеством карт, лежащих лицевой стороной вверх. Если стопки всё ещё равны, Дух выбирает крайнюю левую стопку.
2. Добавляйте 1 карту лицевой стороной вниз в каждую стопку, которую Дух пропустил.
3. Если Дух получает хотя бы 1 карту угрозы, лежащую лицевой стороной вниз, он добавляет одну карту из колоды текущего сезона в стопку роста 3.
4. Выложите карты из стопки, выбранной Духом, в его лес, следуя правилам расположения, описанным ниже.

### Расположение деревьев Духа леса

Дух определяет расположение карт стволов, основываясь на деревьях в обоих ваших лесах и подчиняясь следующим правилам.

- Дух всегда начинает новое дерево, если у него только 1 завершённое дерево или их нет вовсе.
- Дух кладёт карты стволов перед тем, как выложить карту кроны.
- Дух выкладывает карту ствола на верхнюю карту своего самого высокого дерева, если в вашем лесу есть более высокое дерево, за которое вы ещё не получали бонус. В противном случае Дух будет выращивать свои деревья до одинаковой высоты.
- Когда Дух получает карту кроны, он выкладывает её выше карты ствола своего самого высокого дерева.

## Добор и сброс карт за Духа леса

Некоторые карты дают Духу леса выбор, который вы должны сделать за него. Для этого придерживайтесь следующих правил.

- Общее правило: всегда выбирайте вариант, который даст Духу получить наибольшее количество очков или позволит потерять меньше всего очков. В случае если варианты равноценны, выбор совершаете вы.
- Деревья: Дух принимает в расчёт бонусы за самое высокое дерево и самый большой лес и при прочих равных предпочитает завершить дерево.

## Изменения для соло-режима

**Необходимо удалить следующие карты:** говорушки, гелиамфоры и молнии.

**Бонус за угрозы:** если в конце сезона у Духа леса больше угроз в лесу, чем у вас, он получает 7 очков.

**Животные:** карты активных животных Духа не имеют эффекта. Удвойте для Духа леса все очки, получаемые за карты животных. Дух леса не получает штрафные очки за животных.

### Пример хода Духа леса



1. Дух берёт карты из стопки роста 3, поскольку в ней больше всего карт, выложенных лицевой стороной вниз.



2. Он добавляет 1 карту в каждую пропущенную стопку (1 и 2). Поскольку Дух получил лежащую лицевой стороной вниз карту угрозы (засуха), он добавляет 1 дополнительную карту в стопку роста 3.



3. Дух выкладывает полученные из стопки роста 3 карты в свой лес. Он использует карту ствола для создания нового дерева, поскольку у него только 1 незавершённое дерево. Он выкладывает в свой лес папоротник и сбрасывает ствол «О» за карту засухи, поскольку это наименее ценная карта.





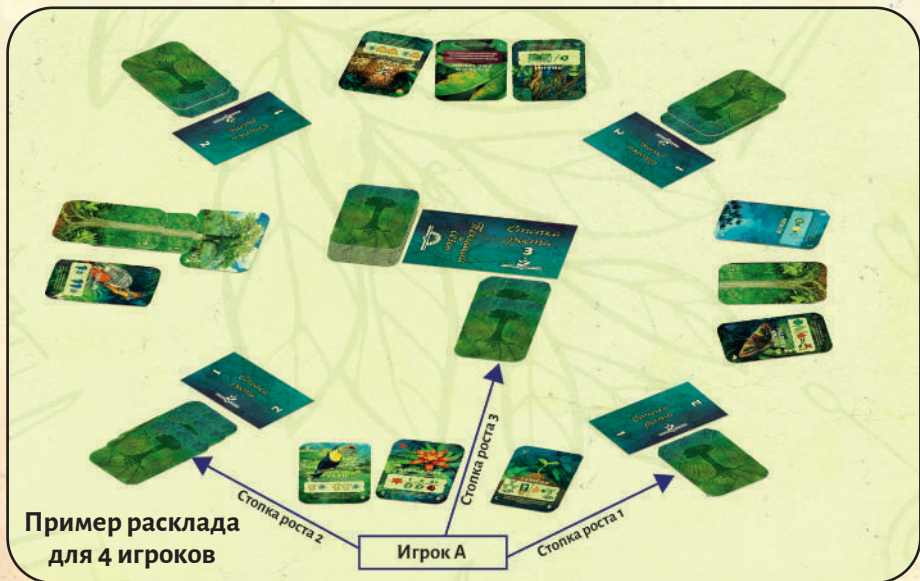
## Правила игры для 3–4 игроков

Вариант игры для 3–4 игроков в «Амазонии» проходит по тем же правилам, что и вариант для 2 игроков, с некоторыми исключениями, описанными ниже. Мы рекомендуем вам сыграть хотя бы одну партию на 2 игроков перед тем, как начать игру с бóльшим количеством.

Вы можете сыграть партию на 3–4 игрока с колодой обычных карт или же добавить карты для усложнённого варианта, следуя соответствующим правилам подготовки.

### Подготовка

1. Положите карту текущего сезона в центр стола стороной для игры на 3–4 игрока вверх (эта карта показывает текущий сезон и стопку роста 3).
2. В промежутках между игроками положите по 1 карте роста стороной для игры на 3–4 игроков вверх (стороной стопок роста 1 и 2 вверх). У каждого игрока должна быть стопка роста 1 справа и стопка роста 2 слева.
3. Перемешайте карты. В партии на 3 игроков уберите из игры 10 карт, выбранных случайным образом. В партии на 4 игроков не убирайте карты из игры.
4. Разделите оставшиеся карты на две примерно одинаковые колоды и положите одну в качестве колоды текущего сезона, а вторую в качестве колоды сезона 2.
5. Положите 1 карту лицевой стороной вниз в каждую стопку роста между игроками. Положите 2 карты лицевой стороной вниз в стопку роста 3, расположенную в центре игровой зоны.



## Ход игры

Партия на 3–4 игрока идёт по тем же правилам и имеет ту же структуру, что и партия на 2 игроков, но со следующими исключениями.

## Соседи

Вместо того чтобы делить все три стопки роста между всеми игроками, вы делите одну стопку роста с каждым из соседних игроков, в то время как центральную стопку роста могут использовать все игроки. Для каждого игрока стопка роста 1 будет находиться справа, стопка роста 2 — слева, а стопка роста 3 — в центре стола.

В свой ход вы так же просматриваете стопки роста по порядку (1, 2, 3) и должны добавить карту в каждую стопку, которую вы пропускаете. Поскольку только один другой игрок имеет доступ к стопкам роста, расположенным справа и слева от вас, вы можете обдумать стратегию выбора стопок, основываясь на том, что у каждого соперника в лесу.

Когда игрок забирает стопку роста 3, выложите на её место 2 карты вместо 1.

## Конец сезона

Сезон заканчивается, когда у активного игрока в начале хода нет ни одной стопки роста для выбора. Сезон может закончиться, когда у одного из игроков всё ещё есть стопки роста для выбора. Если это произошло, сбросьте все оставшиеся стопки.

## Два сезона

В этом варианте игры два сезона. В конце сезона 2 выдаётся бонус за самый большой лес и подсчитываются очки за карты животных. Самое высокое дерево сезона 1 приносит 3 победных очка, а самое высокое дерево сезона 2 — 4 победных очка. Бонус за самый большой лес приносит только 5 очков.

## Угрозы

**Пожар и болезнь животных:** когда у вас есть 3 или больше таких карт в лесу в конце сезона, они влияют и на остальных игроков. Например, если у вас есть 3 карты пожара в лесу, вы и каждый другой игрок сбрасываете 1 растение из ваших лесов.

**Молния:** влияет на вас и одного другого игрока по вашему выбору.

**Животные:** эффекты карт, ссылающиеся на стопки роста, влияют только на те стопки, к которым у вас есть доступ. Например, древолаз добавляет карту в стопку слева от вас, справа от вас и в центре стола.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Иллюстрации и дизайн: Венсан Дютре

Автор игры: Тим Айснер

Разработка игры: Бен Айснер, Текела Фишер, Мак Нельсон

Игру тестировали: Майк Дейч, Кори Коулман, Марти Батцен, Кит Айснер,

Люк К., Соня Маклеод, Тай "Cloudcar Games" Джеймс, Эван Халберт, Райан

Маук, Таран Крац, Стив Эллис, Мэтт Гулд, Райан Суишер, Крис Дракос,

Джо Горс, Бен Опгарт, Светлана Нельсон, Савкико, Джосек Альбертсон,

Линдер Вендт, Адель Франк, Прескотт Вайда, Кристина Хейс, Сэм

Мартинес, Бен Рей, Мика Томас, Орион Хелд, Анна Хелд, Брайан Таннер

Проверка научных фактов и вычитка правил: Джим Браун, Эндрю В., Уилл

Чау, Афина Стейнке, Ян Ховард, Карен Уайт, Ребекка, Мартин Бишёбель, Гэвин,

Дэвид, Том Дэвитт, Леони Швальб, Индра Уолтерс, Джули Боде, Келли Мейер,

Кара Скелси, Талига Мэй, Крис Персон, Кори Рок, Имоджен Сמיד, Линда,

Джозел Ливингстон, Алистер Дэвидс, Робин Хейворд, Сара Р., Джен Трэгер,

Деррик Рикерт, Джон Лапаж, Тулачи Бхакти, Соня Маринелли, Карис С.,

Адель Франк, Джим Карлтон, Крис Персон, Кен Пакер, Морган Бёрд, Лейн

Баггетт, Александр Монтьель, Лурдес Дельгадо, Ребекка Фен, Дженнифер Р.,

Микаэла Венцель, Маттас, Майкл Райт, Адель, Мэтт Донли, Эмили Илим,

Виктор Чете, Кристина Мур, Чаз hazelchaz Баден, Сцилард Лейтнер

## 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 Коленикова

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий Ворон, Ксения Таругина

Литературный редактор и корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тигунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она

была издана, пишите 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.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

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

