

РАЙНЕР ШТОКХАУЗЕН

# АЛЪТИПЛАНО



# Вступление и цель игры

Вы находитесь высоко в горах Южной Америки, где-то между горными хребтами Боливии и Перу. Жить там, на высоте более 3 тысяч метров, в условиях скудной растительности, — то еще испытание! Вам предстоит стать одним из местных жителей, которые много трудятся, чтобы обеспечить себя: они ловят рыбу в озере Титикака, добывают руду, разводят альпака и торгуют разными товарами, произведенными из местных ресурсов. Но вам нужно быть осторожными, ведь ресурсы ограничены, и некоторые из них могут закончиться. Поэтому чем раньше вы освоите новый вид деятельности, например выращивание какао, тем лучше. Создавайте новые производства и не забывайте о строительстве дороги, необходимой для ускорения развития. В этих голодных краях нередко наступают трудные времена, и чтобы их пережить, вам придется склад для хранения запасов. Если вы умеете тщательно планировать свои действия и приспосабливаться к изменяющимся условиям, то в конце игры сможете похвастаться самой высокой продуктивностью!



## Компоненты

7 планшетов местностей



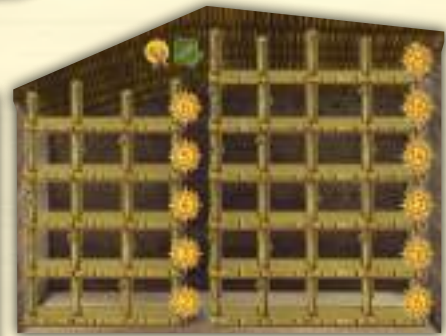
5 маркеров  
(по одному каждого цвета)

5 фишек  
(по одному каждого цвета)

7 жетонов ролей



5 планшетов действий



5 складов



28 пристроек



5 ящиков  
(по одному каждого цвета)

50 монет



1 планшет пристроек



1 фигурка первого игрока

15 маркеров повозок

56 карт, в том числе:



10 карт домов

10 карт лодок

16 карт заказов

20 карт заданий

209 жетонов товаров:



еда ×36

кукуруза ×25

дерево ×20

камень ×20

руда ×15

ткань ×15

шерсть ×15

серебро ×15

рыба ×12

стекло ×12

альпака ×12

какао ×12



5 мешков




1 блокнот для подсчета очков

5 памяток по победным очкам

## Подготовка к игре

Разложите **7 планшетов местностей** (*деревню, рынок, дорогу, пристань, ферму, шахту и лес*) по кругу в случайном порядке. Это ваша игровая зона. Во время игры вы будете перемещать свою фишку из одной местности в другую.

Поместите жетоны товаров, маркеры повозок и карты на планшеты местностей в соответствии со следующей таблицей:



Количество игроков	Еда	Кукуруза	Дерево, камень	Руда, серебро, ткань, шерсть	Альпака, рыба, стекло, какао	Повозки	Заказы
2	36х	12х	12х	8х	7х	6х	10х
3	36х	17х	15х	12х	9х	9х	10х
4	36х	22х	18х	14х	11х	12х	12х
5	36х	25х	20х	15х	12х	15х	12х

Уберите из игры все оставшиеся товары и повозки. Прежде чем разместить карты заказов, перемешайте их, а затем уберите из игры необходимое количество: **6 (при 2 или 3 игроках)** или **4 (при 4 или 5 игроках)**.

Поместите следующие игровые компоненты на соответствующие планшеты:

**Рынок:** жетоны стекла и карты заказов



**Ферма:** жетоны альпака, шерсти и ткани



**Шахта:** жетоны камня, руды и серебра



Поместите жетоны еды и монеты в центр игровой зоны в пределах доступности всех игроков.



**Лес:** жетоны дерева и какао



**Деревня:** карты домов и маркеры повозок



**Дорога:** жетоны кукурузы



**Пристань:** жетоны рыбы и карты лодок



## Количество жетонов и карт ограничено, количество монет – нет

Когда свободные жетоны или карты одного типа заканчиваются, вы не можете больше их получить. Тем не менее вы по-прежнему можете выполнять действия, позволяющие их взять (*хоть зачастую это уже не имеет никакого смысла*). Количество монет не ограничено, и если они закончатся в общем запасе, вы можете заменить их чем-либо другим.

Поместите на стол **планшет пристроек**.

В начале игры уберите из нее лишние **пристройки**:

- ▶ пристройки с отметкой «5+» используются только при игре с 5 игроками;
- ▶ пристройки с отметкой «4+» используются при игре с 4 и более игроками;
- ▶ пристройки с отметкой «3+» используются при игре с 3 и более игроками.

После этого разделите оставшиеся пристройки по буквам на их рубашках

(A, B, C и D) и перемешайте каждую стопку отдельно.

Затем соберите все стопки рубашками вверх в одну в следующем порядке:

- ▶ внизу должны находиться пристройки с буквой **D** на рубашках;
- ▶ сверху них — пристройки с буквой **C** на рубашках;
- ▶ сверху них — пристройки с буквой **B** на рубашках;
- ▶ на самом верху стопки — пристройки с буквой **A** на рубашках.

Затем переверните по очереди 5 пристроек начиная с верхней карты получившейся стопки и поместите их справа от планшета пристроек в колонку снизу вверх (первый жетон помещается на самое нижнее место).



## В любое время

Все игроки могут в любое время смотреть, какие заказы, лодки и дома лежат на планшетах местностей или находятся в распоряжении игроков. Также игроки могут в любое время посчитать, сколько осталось жетонов товаров на планшетах местностей и сколько пристроек находится в стопке (но не могут переворачивать жетоны или менять их порядок в стопке). Кроме того, каждый игрок может в любое время посмотреть, какие товары находятся в его мешке или ящике.

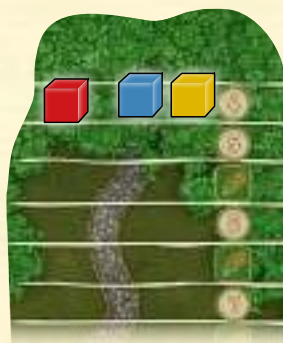
Каждый игрок выбирает один из цветов и получает:

- ▶ 1 планшет действий
- ▶ 1 склад
- ▶ 1 фишку
- ▶ 1 маркер
- ▶ 1 ящик
- ▶ 1 маркер повозки
- (с планшета деревни)
- ▶ 1 мешок



Поместите свой маркер на верхнее деление дороги, а повозку — на верхнюю левую ячейку перемещения планшета действий.

Самый младший игрок получает **фигурку первого игрока**.



Перемешайте **жетоны ролей** и разложите их рубашками вверх. Начиная с первого игрока, каждый игрок берет один из этих жетонов. Роли позволяют игрокам выполнять особое действие, а также указывают, с какими ресурсами они начинают игру.

## Распределение ролей

Если все игроки уже знакомы с игрой, мы рекомендуем использовать правило распределения ролей, при котором эти жетоны раскладываются рубашкой вниз. Затем, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает одну из доступных ролей. Первый игрок берет свою роль последним.

Возьмите указанные на вашем жетоне роли ресурсы: жетоны товаров с соответствующих планшетов местностей, жетоны еды и монеты из общего запаса. Поместите жетоны в свой мешок. *(Для упрощения вы можете сразу поместить их прямо на ячейки планирования внизу вашего планшета действий; в этом случае фаза 1 первого раунда пропускается.)* Положите полученные монеты рядом с вашим планшетом действий.



Теперь все готово к началу игры!

## Ход игры

Игра проходит в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из четырех фаз:

- Фаза 1. Вытягивание *(жетонов из мешка)*
- Фаза 2. Планирование *(и размещение жетонов на ячейках действий)*
- Фаза 3. Действия *(игроки выполняют их по очереди, пока все не спасуют)*
- Фаза 4. Подготовка *(к новому раунду)*



Когда в игре не останется свободных жетонов пристроек, чтобы заполнить пустое место в колонке на планшете пристроек, и/или закончатся все карты, маркеры повозок и/или жетоны товаров в одной из местностей, будет сыгран еще один полный раунд, после чего начнется финальный подсчет очков.

Побеждает игрок, набравший максимальное количество очков.

## Фаза 1. Вытягивание

Все игроки одновременно вытягивают жетоны из своих мешков и помещают их на ячейки планирования своих планшетов действий. В начале игры каждый игрок может занимать только с первой по четвертую ячейки *(остальные станут доступны позже, по мере строительства дороги)*. Таким образом, вы вытягиваете столько жетонов, сколько ячеек планирования у вас свободно. Например, если первая ячейка занята *(предположим, в ней лежит жетон, который не был перемещен на ячейку действия в предыдущем раунде)*, вы можете вытянуть не более трех жетонов и положить их на ячейки 2–4. Кроме того, **перед** тем как брать новые жетоны из мешка, вы можете вернуть любые размещенные на ячейках действий жетоны обратно на ячейки планирования.

Вы не можете помещать жетоны на ячейки планирования, которые не доступны вам на текущий момент игры.

*Например: Карлу доступны 4 ячейки планирования. Сначала он перемещает 1 рыбу с пристани обратно на первую ячейку планирования. Затем он берет еще 3 жетона из своего мешка и кладет их на ячейки планирования 2–4.*



**Важно:** вы не можете возвращать жетоны с вашего склада или с карт заказов и помещать их обратно на ячейки планирования!

Вы также можете вернуть в свой запас монеты, размещенные вами в предыдущих раундах на пристройках или ячейках перемещения (*также до вытягивания жетонов из мешка*).

Если после размещения всех жетонов из мешка у вас еще остались доступные ячейки планирования, переложите в мешок все содержимое вашего ящика и продолжите вытягивать жетоны (*все использованные или только что полученные жетоны сначала помещаются в ящик*). Если даже после этого у вас остались доступные ячейки планирования, на этот раунд они остаются пустыми.

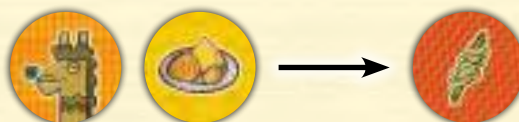
## Фаза 2. Планирование

Все игроки **одновременно** планируют свои действия. Для этого переместите жетоны со своих ячеек планирования на ячейки действий, расположенные на вашем планшете, жетоне роли и пристройках. Вам не обязательно перемещать все жетоны с ячеек планирования, вы можете оставить их там до следующего раунда, однако в этом случае вам, скорее всего, в следующий раз придется взять меньше жетонов из мешка. Тем не менее оставить жетоны на ячейках планирования, чтобы вытянуть меньше жетонов позже, иногда может быть полезным.

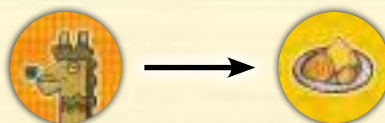
В большинстве местностей есть сразу несколько доступных действий. Вы можете помещать на ячейки только жетоны, необходимые для выполнения таких действий. Чтобы позже выполнить одно из действий в этой местности, на ячейках должны находиться именно те жетоны, которые требуются для этого действия.

*Например:* ферма позволяет вам потратить альпака и еду, чтобы произвести 1 шерсть.

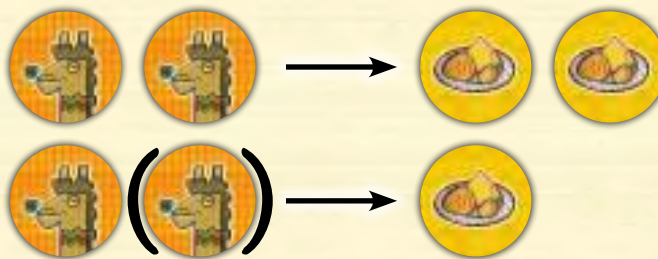
Для производства 1 шерсти именно эти жетоны нужно сначала поместить на ячейки действий фермы.



Либо вы можете выполнить другое действие фермы и поместить сюда 1 альпака, чтобы произвести 1 еду.



Кроме того, вы можете поместить сюда 2 альпака и третьим действием произвести 2 еды или, например, произвести 1 еду и оставить второго альпака на ячейке.



**Жетоны ролей и пристройки** позволяют выполнять дополнительные действия, для которых требуются указанные на них ресурсы. Если вы хотите выполнить это действие, вам также необходимо поместить указанные там жетоны на ячейки действий на этих компонентах.

При этом вы не можете перемещать жетоны, размещенные вами в предыдущих раундах, однако вы можете свободно перемещать новые жетоны (*т.е. жетоны, которые вы взяли с ячеек планирования*) в фазу планирования, пока все игроки не объявят, что они завершили свое планирование. После этого игроки больше не могут перемещать жетоны на ячейках действий (*даже в последующих раундах*), кроме их возврата в фазе 1, как было указано выше.

Сначала о завершении своего планирования должен объявить первый игрок, затем — остальные игроки по часовой стрелке, пока все игроки не завершат свое планирование.

Далее игроки переходят к фазе действий.

## Фаза 3. Действия

Игроки выполняют действия по очереди в порядке хода. Начиная с первого игрока каждый игрок либо выполняет одно действие, либо пасует. Если игрок пасует, он больше не может выполнять действия в этом раунде. Продолжайте по очереди выполнять действия до тех пор, пока все игроки не спасуют.

Вы можете выполнять свои действия в любом порядке, но ваша фишка должна находиться в той местности, с которой связано выполняемое действие. Например, если вы хотите выполнить действие в деревне, ваша фишка должна находиться там. Перед выполнением самого первого действия в игре вы можете поместить свою фишку в любую местность (*для этого не требуется повозка*). Далее во время игры вы можете передвигать свою фишку до и/или после каждого из своих действий.

### Перемещение

Для перемещения между местностями каждый игрок в начале игры получает одну повозку. Раз в раунд вы можете использовать ее для бесплатного перемещения. Повозка позволяет вам сделать до 3 шагов своей фишкой (*1 шаг — это перемещение с местности, где сейчас стоит фишка, в соседнюю*). Чтобы отметить использование повозки, передвиньте ее маркер вправо на вашем планшете действий.

Для дополнительного перемещения вам необходимо потратить 1 еду за каждый шаг с ячейки перемещения на планшете действий (*после использования жетоны помещаются в ящик*).

Если вы приобрели дополнительные повозки, вы можете использовать их, чтобы увеличить ваши передвижения за 1 еду до 3 шагов.

Перемещение не является действием. Вы можете передвинуть свою фишку до и/или после своего действия и даже переместиться несколько раз подряд. При одновременном использовании разных видов перемещений (*на повозке и без*) их можно выполнить в любом порядке.

Игрокам не обязательно выполнять действия. Вы можете подготовить действие (*то есть поместить необходимые для него жетоны на ячейки*), но оставить их там, чтобы выполнить это действие позже.

Вы также можете в течение одной фазы выполнить несколько действий в одной местности, если это возможно. Например, в деревне вы можете использовать ресурсы с двух ячеек действий, чтобы построить дом, а также поместить жетон с третьей ячейки на склад. Тем не менее это по-прежнему считается двумя отдельными действиями.

Выполняя действие, вы помещаете все потраченные жетоны, а также все полученные от данного действия жетоны в ваш ящик. Оттуда эти жетоны попадут в ваш мешок, когда вам нужно будет вытянуть жетоны, а мешок окажется пустым.

Жетоны, потраченные для выполнения действия, не убираются из игры и позднее снова попадают в ваш мешок. Только потраченные монеты возвращаются после использования в общий запас, однако они всегда доступны, то есть вам не нужно помещать их ни в мешок, ни на ячейки действий. Храните монеты рядом со своим планшетом действий.

Для выполнения действий с пристроек к рынку вам нужно поместить монеты на соответствующие ячейки в фазе планирования, так как вы уже не сможете сделать это в фазе действий.

Однако для базовых действий на рынке или в деревне (*получение заказа, покупка пристройки или покупка повозки*) вам не нужно заранее помещать монеты на ячейки действий. Выполняя эти действия, вы просто тратите свои монеты, возвращая их в общий запас. При этом вы можете даже использовать монеты, полученные в этом раунде.

Раунд завершается, когда все игроки спасуют. Перед началом следующего раунда игрокам необходимо провести определенную подготовку (*см. Фаза 4*).



## Базовые действия

Базовые действия доступны всем игрокам и указаны на их планшетах действий. В большинстве местностей вы можете выполнить несколько разных действий, но поскольку количество ячеек действий ограничено, вы не можете выполнить все возможные действия сразу. Например, если вы хотите построить лодку за 2 дерева на пристани, вы уже не сможете обменять там 2 рыбы на 1 камень в этом же раунде.

Игрокам доступны следующие базовые действия.

### Ферма

- ▶ **Произвести еду:** потратьте 1 или более альпака с ячеек действий фермы и получите за каждого по 1 еде из запаса. Поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Произвести шерсть:** потратьте 1 альпака и 1 еду с ячеек действий фермы и получите 1 шерсть с фермы. поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Произвести ткань:** потратьте 1 шерсть и 1 еду с ячеек действий фермы и получите 1 ткань с фермы. Поместите все жетоны в свой ящик.



### Лес

- ▶ **Произвести дерево:** потратьте 2 еды с ячеек действий леса и получите 1 дерево из леса. Поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Обменять какао:** потратьте 1 или более жетонов какао с ячеек действий леса и получите за каждый жетон 1 еду из запаса, 1 ткань с фермы или 1 стекло с рынка. Поместите все жетоны в свой ящик.



### Шахта

- ▶ **Произвести камень:** потратьте 2 еды с ячеек действий шахты и получите 1 камень из шахты. Поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Произвести серебро:** потратьте 1 руду и 1 еду с ячеек действий шахты и получите 1 серебро из шахты. Поместите все жетоны в свой ящик.



### Пристань

- ▶ **Произвести еду:** потратьте 1 рыбу и 1 еду с ячеек действий пристани и получите 1 дополнительную еду из запаса. Поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Обменять на камень:** потратьте 2 рыбы с ячеек действий пристани и получите 1 камень из шахты. Поместите все жетоны в свой ящик.
- ▶ **Построить лодку:** потратьте 2 дерева с ячеек действий пристани и получите 1 любую карту лодки с пристани. Лодка приносит 2 очка в конце игры, а также вы немедленно получаете указанный на ней товар из соответствующей местности (*один раз при получении карты*). Поместите все жетоны в свой ящик, а карту лодки — рядом со своим планшетом действий рубашкой вниз.



### Деревня

- ▶ **Построить дом:** потратьте 2 камня с ячеек действий деревни и получите 1 любую карту дома из деревни. Дом приносит 4 очка в конце игры, а также по 1 очку за определенный товар (*см. Подсчет очков*). Поместите все жетоны в свой ящик, а карту дома — рядом со своим планшетом действий рубашкой вниз.
- ▶ **Складируйте товары:** переместите 1 или несколько жетонов товаров (*кроме еды*) с ячеек действий деревни на свой склад в соответствии со следующими правилами.



### Складирование

Жетоны товаров помещаются на склад по следующим правилам:

- ▶ Поместите первый жетон товара на крайнюю левую ячейку нижнего левого ряда склада.
- ▶ Первый жетон каждого ряда склада определяет, какие товары будут храниться в этом ряду, и вы уже не сможете помещать в начатый ряд другие товары, кроме кукурузы, так как ее можно разместить в любом ряду (*см. ниже*).
- ▶ Каждый следующий складированный жетон размещается либо в уже начатый ряд, либо на крайнюю левую ячейку следующего ряда сверху.
- ▶ Вам не обязательно заполнять до конца предыдущие ряды склада, чтобы начать новые.
- ▶ Однако вы не можете начать новый ряд с товаром, который уже находится в одном из незаконченных рядов вашего склада.



- ▶ После того как вы начнете все ряды левой стороны склада, вы можете начинать ряды правой стороны, также начиная с нижнего.

- ▶ Жетоны еды нельзя помещать на склад.



*Например: на складе Мадаи в первом ряду лежат 2 рыбы, а во втором ряду — 1 серебро и 1 кукуруза. Он хочет складировать 1 шерсть и 2 рыбы из деревни. Сначала Мадаи помещает на склад 1 рыбу и таким образом заполняет первый ряд. Далее он помещает другую рыбу в третий ряд (теперь в этом ряду он сможет складировать только рыбу и кукурузу). Затем Мадаи помещает шерсть в четвертый ряд. Вместо этого он мог бы сначала поместить шерсть в третий ряд, а затем рыбу в четвертый.*

Особые правила для складирования кукурузы:

- ▶ Если кукуруза — первый товар, помещенный в новый ряд склада, то далее вы сможете помещать в этот ряд только кукурузу (*то есть вам придется помещать кукурузу в этот ряд, пока он не заполнится*).
- ▶ Если на момент получения вашего первого жетона кукурузы вы уже начали заполнять ряды склада другими товарами, вы можете вместо начала нового ряда поместить кукурузу в любой из своих начатых рядов. В каждом ряду кукуруза может заменять собой требуемый там товар. Например, в ряд с серебром вы можете помещать как серебро, так и кукурузу.
- ▶ Вы всегда должны помещать кукурузу на склад сразу же, как получили ее (*если только у вас нет пристройки, позволяющей отправить кукурузу на временное хранение*).

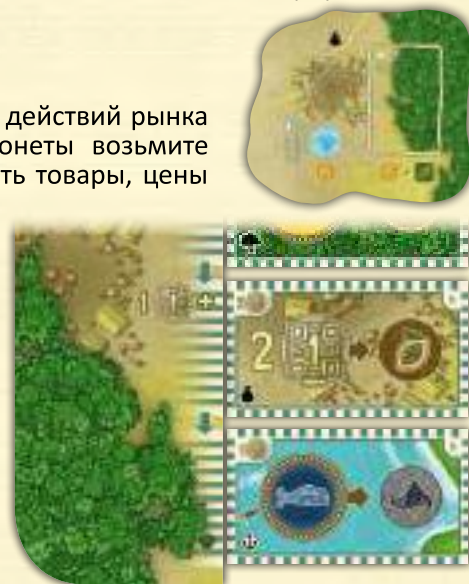
- ▶ **Купить повозку:** потратьте 1 монету, возьмите 1 маркер повозки из деревни и сразу же поместите его на следующую доступную ячейку перемещения на вашем планшете действий. Вы можете сразу же воспользоваться этой повозкой. Повозка позволяет вам сделать до 3 шагов своей фишкой при перемещении за 1 еду (вместо одного). Используя повозку, передвиньте ее маркер вправо. Вы не можете использовать одну повозку дважды в одном раунде, а также не можете получить больше одной повозки в раунд и иметь больше 4 повозок.

## Рынок

- ▶ **Продать товары:** потратьте 1 или несколько жетонов товаров с ячеек действий рынка и продайте их по указанным ценам. Полученные от продажи монеты возьмите из общего запаса. Поместите все жетоны в свой ящик. Нельзя продать товары, цены на которые не указаны.
- ▶ **Купить пристройку:** выберите одну из доступных пристроек, заплатите указанную стоимость и приложите ее к соответствующей части вашего планшета действий. Стоимость пристройки — это сумма стоимости, указанной на самом жетоне пристройки, а также дополнительной стоимости, указанной рядом с его местом на планшете пристроек. Для покупки вам не нужно заранее помещать монеты на рынок. Вы можете приобрести только одну пристройку за раунд.

**Важно:** у вас не может быть несколько пристроек одного типа, а также пристроек с таким же действием, как и на вашем жетоне роли!

*Например: второй жетон снизу стоит 3 монеты (2 за сам жетон и 1 за его место на планшете).*



- ▶ **Получить заказ:** потратьте 1 монету, возьмите 1 любую карту заказа с рынка и поместите ее рубашкой вниз рядом со своим планшетом действий. Вам не нужно заранее помещать монеты на рынок.

**Важно:** у вас не может быть более одного невыполненного заказа. Вы можете получить следующий заказ, только когда выполните предыдущий.

- ▶ **Доставить товары:** потратьте 1 или несколько жетонов товаров, которые необходимы для выполнения заказа, и поместите их на соответствующие пустые ячейки на карте невыполненного заказа. Вам не обязательно выполнять весь заказ за один раз.

После того как вы доставите последний товар и тем самым выполните заказ, вы получаете 1 кукурузу с дороги и немедленно помещаете ее на свой склад (*см. Складирование*).

## Дорога

- ▶ **Построить дорогу:** потратьте 1 камень и 1 дерево с ячеек действий дороги и передвиньте ваш маркер в этой местности на 1 деление вниз. Поместите все жетоны в свой ящик.

Построив дорогу в первый раз, вы увеличите на 1 количество доступных вам ячеек планирования, что позволит со следующего раунда в фазе 1 использовать ячейки планирования с 1 по 5. Построив дорогу во второй раз, вы получите 1 кукурузу с дороги и должны будете немедленно складировать ее (*см. Складирование*). Дальнейшее строительство дороги либо увеличит количество доступных вам ячеек планирования, либо даст вам кукурузу.



## Фаза 4. Подготовка

Перед началом следующего раунда вы должны провести определенную подготовку:

- ▶ Первый игрок передает фигурку первого игрока соседу слева.
- ▶ Маркеры использованных повозок возвращаются на ячейки перемещения слева.
- ▶ Если игроки купили хотя бы одну пристройку в этом раунде, все оставшиеся пристройки сдвигаются вниз (по направлению к бесплатному месту для пристройки), и колонка пополняется новыми жетонами пристроек с верха стопки.
- ▶ Если игроки не купили ни одной пристройки в этом раунде, то жетон, находящийся внизу ряда, убирается из игры, а все остальные жетоны сдвигаются вниз, после чего на верх колонки помещается новый жетон из стопки.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда хотя бы в одной местности заканчиваются все жетоны и карты (например, когда на пристани закончились все жетоны рыбы и карты лодок или на дороге закончилась кукуруза) и/или когда нечем заполнить пустое место в колонке на планшете пристроек. В этом случае игроки доигрывают текущий раунд, после чего играют еще один финальный.

Затем разыгрываются эффекты особых пристроек, позволяющих направить на склад товары в конце игры.

После этого игра завершается и начинается подсчет очков.

## Подсчет очков

Сначала каждый игрок берет все жетоны товаров из своего ящика, мешка, ячеек планирования и ячеек действий своего планшета действий, жетона роли и всех жетонов пристроек, после чего помещает их все перед собой. Отправленные на склад жетоны остаются там, но также учитываются при подсчете очков. Не считаются только товары на картах заказов.

Затем все игроки считают полученные очки и отмечают их в блокноте, чтобы определить победителя. Сначала подсчитываются очки за ресурсы. За каждый свой ресурс игрок получает:

	0 очков
	0 очков
	по 1 очку
	по 2 очка
	по 3 очка
	по 4 очка



За каждую свою лодку игрок получает по 2 очка, а за каждый свой дом — по 4 очка.

После этого каждый игрок прибавляет к полученному результату очки за свои выполненные заказы. невыполненные заказы не приносят очков, а все лежащие на них ресурсы считаются потерянными.

После этого игроки считают бонусы от построенных домов, получая по одному дополнительному очку за каждый указанный на них ресурс.

Наконец, игроки получают очки за склад. Каждый заполненный ряд склада приносит игроку количество очков, указанное справа от этого ряда.

Каждый игрок суммирует полученные очки. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок, накопивший больше всех монет.

## Мини-дополнение «Задания»



В этом дополнении игроки получают по 2 карты заданий, которые пытаются выполнить во время игры. При выполнении задания игрок получает в конце игры указанные на карте задания очки.

**После** подготовки к игре, но **до** ее начала игроки перемешивают все карты заданий. Каждый игрок получает по 3 такие карты, после чего выбирает себе одну и кладет ее перед собой рубашкой вверх. Затем он передает одну из оставшихся карт игроку слева, а вторую — игроку справа. Таким образом, каждый игрок получает 2 карты от своих соседей и выбирает одну из них. Оставшиеся карты уберите из игры.

При игре вдвоем каждый игрок оставляет одну из трех карт себе, одну карту отдает своему сопернику, а оставшуюся убирает из игры. Таким образом, каждый игрок выбирает задание себе и своему сопернику.

Карты заданий каждого игрока остаются лежать рубашкой вверх, пока задания не будут выполнены. При выполнении задания игрок сразу же объявляет об этом и переворачивает соответствующую карту. Игроки в любой момент могут смотреть свои карты заданий.

При подсчете очков в конце игры каждый игрок дополнительно получает очки, указанные на его картах выполненных заданий. При определении выполнения задания учитываются только товары, участвующие в подсчете очков (*то есть все товары, кроме тех, что лежат на картах заказов*).

## Советы для первой игры

В «Альтиплано» у игроков есть множество возможных действий, а также множество способов достичь своей цели. Ниже приведены несколько советов, которые помогут вам лучше освоить игру.

- ▶ **Не забывайте про еду.** Каждый игрок начинает с 1 или 2 жетонами еды. Этого явно не хватит на всю игру, и вы должны позаботиться о производстве дополнительной еды (*используя рыбу или альпака*), так как еда нужна не только для всех видов производства, но и для перемещения. Возможность перемещаться только один раз в раунд может сильно усложнить вашу игру. Однако и слишком много еды также плохо отразится на вашем развитии, так что вам нужно будет найти оптимальный баланс.
- ▶ **Обменивайте рыбу.** На пристани можно обменивать рыбу не только на еду, но и на другие товары. В качестве базового действия вы можете обменять 2 рыбы на 1 камень, но в игре есть несколько интересных пристроек, добавляющих новые условия обмена.
- ▶ **Складируйте в нужное время.** Играя в «Альтиплано» впервые, вы можете недооценить важность заполнения склада. Складирование товаров — это не только полезный способ уменьшить количество жетонов в мешке, но также хорошая возможность получить очки за заполнение рядов склада. Например, если вы собрали множество разных товаров, вы можете начать несколько рядов на складе, чтобы потом заполнить самые важные из них и получить за это очки.
- ▶ **Лодки в качестве альтернативы.** В «Альтиплано» много видов товаров, но вы не сможете быстро получить доступ ко всем из них. Например, без альпака вы не сможете получить шерсть, а без шерсти вы не сможете получить ткань. В игре есть много пристроек, позволяющих производить или покупать ресурсы, но их также можно получить, построив лодку, ведь каждая из них дает определенный товар. При этом вам следует учитывать не только ценность данного товара, но и возможность его дальнейшего использования. Например, жетон ткани принесет вам 3 очка в конце игры. Однако вы можете использовать жетон шерсти, чтобы произвести несколько жетонов ткани во время игры или использовать альпака, чтобы произвести шерсть, а затем использовать шерсть, чтобы произвести ткань.
- ▶ **Используйте монеты с умом.** Монеты не приносят очков в конце игры, так что копить их бессмысленно. Если вы получите пристройку для рынка, то сможете покупать там товары без использования жетонов с ячеек планирования (*при условии, что у вас достаточно монет*). Таким образом, монеты дают вам дополнительные возможности для действий.

## Благодарности

d1p выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, особенно — Андреасу Буцу, Инес Винклер, Оливеру Вестфалю, Нильсу Шурману, Каю Вэнерту, Маркусу Ангененту, Дирку Хорстеру, Сильвии и Николасу Григорию.

## Объяснения действий пристроек



Получите 1 альпака за 1 еду (*ферма*).



Получите 1 руду за 1 рыбу (*пристань*).



Получите 1 дерево за 1 еду (*лес*).



Получите 1 руду за 1 еду (*шахта*).



Получите 1 рыбу за 1 еду (*пристань*).



Получите 1 какао за 2 монеты (*рынок*).



Получите 1 альпака или 1 камень за 1 монету (*рынок*).



Получите 1 рыбу или 1 дерево за 1 монету (*рынок*).



Получите 1 камень или 1 дерево за 1 монету (*рынок*).



Получите 1 камень или 1 руду за 1 еду (*шахта*).



Получите 1 какао за 2 рыбы (*пристань*).



Получите 1 руду, 1 камень или 1 дерево за 1 рыбу (*пристань*).



Получите 1 какао за 2 еды (*лес*).



Поместите сюда любой жетон в фазе 2; вы сможете использовать его позже во время действия в любой местности.



Получите 1 шерсть за 1 альпака (*ферма*).



Получите 1 какао за 1 еду (*лес*).



Вы можете помещать монеты на ячейки перемещения (1 монета вместо 1 еды) во время фазы 2. Если вы используете монету при перемещении, верните ее в общий запас.



Поместите 1 любой жетон с ячейки планирования в свой ящик между фазой 1 и фазой 2. Затем либо вытяните 1 жетон из своего мешка, либо возьмите 1 жетон из своего ящика. Поместите новый жетон на ячейку планирования.



Эта пристройка увеличивает на 2 количество доступных ячеек действий в деревне.



Поместите сюда любой жетон в фазе 2; вы сможете использовать его позже во время действия в любой местности.



Получите 1 шерсть или 1 какао за 1 рыбу (*пристань*).



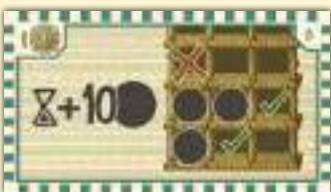
Получите 1 шерсть или 1 руду за 2 монеты (*рынок*).



Получите 1 серебро или 1 стекло за 3 монеты (*рынок*).



Непосредственно перед подсчетом очков в конце игры вытяните до 10 товаров из своего мешка (при необходимости высыпьте все содержимое вашего ящика в мешок, когда тот опустеет). Вы можете сразу же поместить эти товары на склад, однако при этом вы не можете начинать новые ряды, а должны только добавлять товары в уже созданные.



В фазе 3 вы можете поместить сюда до 2 жетонов кукурузы на временное хранение. Позже вы можете в качестве действия переложить 1 или 2 кукурузы с этого жетона на склад (см. *Складирование*).

## Объяснение карт заданий

Указанные на всех картах заданий условия являются минимальными: вы можете выполнить их, превышая необходимые показатели.



Выполните 3 заказа.



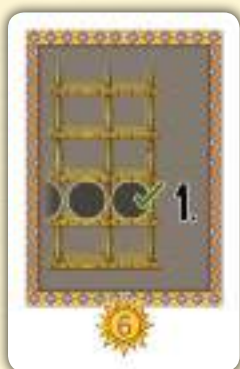
Складируйте 3 альпака.



Складируйте 7 разных товаров.



Складируйте 20 товаров.



Первым заполните ряд на складе.



Заполните 4 ряда на складе без использования кукурузы.



В конце игры у вас должно быть 3 серебра и 3 ткани (товары на картах заказов не учитываются).



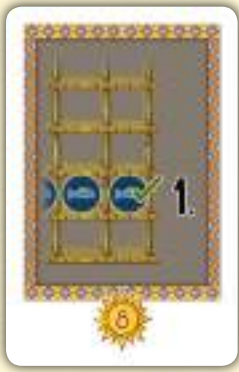
В конце игры у вас должно быть 4 стекла (товары на картах заказов не учитываются).



Заполните 3 ряда на складе.



Складируйте 5 кукурузы.



Первым заполните рыбой ряд на складе.



Постройте 3 лодки.



Постройте 3 дома.



В конце игры у вас должно быть больше всех руды (товары на картах заказов не учитываются).



Складируйте 4 какао.



Выполните 1 заказ, постройте 1 лодку и 1 дом.



Первым выполните заказ.



Первым постройте дом.



В конце игры у вас должно быть больше всех камней (товары на картах заказов не учитываются).



Выполните 2 заказа, содержащих шерсть или ткань.



**Автор:** Райнер Штокхаузен,  
**Художник:** Клеменс Франц | atelier198  
**Производство:** dlp games, Стефан Мальц  
**Верстка:** Андреа Катних | atelier198  
Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.  
**Переводчик:** Кирилл Войнов  
**Редактор:** Катерина Шевчук  
**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Васильева  
**Руководитель проекта:** Андрей Мательский  
**Общее руководство:** Антон Сковородин

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 —  
правообладатель русскоязычной  
версии игры.  
Все права защищены.  
Перепечатка и публикация правил,  
компонентов, иллюстраций без  
разрешения правообладателя запрещены.

**GAGA**  
**GAMES** dlp games