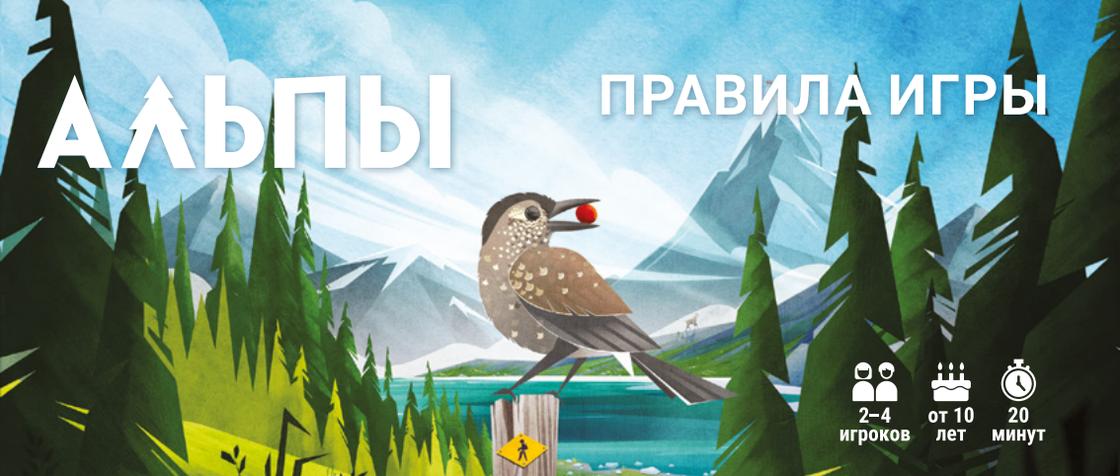


АЛЬПЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ



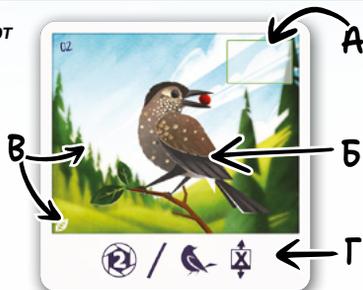
2-4
игроков

от 10
лет

20
минут

СОСТАВ ИГРЫ

56 карт



4 жетона
подсчёта ПО



32 фигурки
игроков

А. Место фигурки игрока

Б. Вид животного:

- ▶ кедровка
- ▶ серна
- ▶ травяная лягушка

В. Тип ландшафта:

- ▶ горы
- ▶ озёра
- ▶ леса

Г. Условие получения победных очков (ПО)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать больше всех победных очков (ПО), грамотно размещая свои фигурки на выложенных картах.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайным образом выберите любую карту с серной и положите её центр стола — это первая карта альбома из 25 карт, которые вы будете выкладывать сеткой 5x5 в ходе игры. Перемешайте все остальные карты.
2. Раздайте каждому игроку 6 карт взакрытую. Вы можете смотреть свои карты, но не показывайте их другим игрокам. Оставшуюся колоду положите лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков.
3. Игроки выбирают цвет и берут столько фигурок этого цвета, сколько указано в таблице ниже в зависимости от количества игроков.

Количество игроков	Количество фигурок
2	8
3	5
4	4

Выберите первого игрока любым удобным способом.

Передавайте ход по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

В СВОЙ ХОД:

1. Вклейте 1 снимок в альбом (обязательно)
 2. Поставьте свою фигурку на 1 снимок (по желанию)
 3. Возьмите 1 карту из колоды (обязательно)
1. Вклейте снимок в альбом: выберите и выложите на стол одну из карт с руки, соблюдая следующие условия:
 - ▶ Не располагайте карту боком или вверх ногами относительно уже выложенных карт.
 - ▶ Карта должна примыкать хотя бы к одной из ранее сыгранных карт по вертикали или горизонтали (не по диагонали!).
 - ▶ Не выходите за границы сетки 5x5: начинать 6 ряд или столбец **нельзя**.
 2. При желании вы можете поставить свою фигурку на выложенную карту или соседнюю с ней по вертикали или горизонтали. На одной карте может стоять только одна фигурка. 
 3. Возьмите верхнюю карту из колоды, чтобы на руке снова оказалось 6 карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в ход, когда была выложена 25-я карта. После того как игрок, выложивший её, завершит свой ход полностью, переходите к подсчёту очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Получите ПО за каждую карту, на которой стоит ваша фигурка. Если не указано иного, то карта, на которой стоит фигурка, не учитывается при получении ПО по собственному условию.

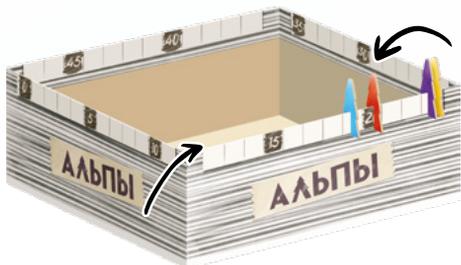
Условия получения ПО могут быть разделены на две части символом «+»:

- ▶ «приклеенное» число ПО (см. иллюстрацию справа), которое вы гарантированно получите за эту карту, даже если не выполните вторую часть условия; 
- ▶ условие, позволяющее получить больше ПО в зависимости от его выполнения. Если вы его не выполните, за него вы ПО не получаете. На многих картах будет только такое условие получения ПО.

От типа карты зависит, за что вы будете получать ПО:

- ▶ Кедровка приносит ПО за животных в сетке.
- ▶ Серна приносит ПО за фигурки игроков.
- ▶ Травяная лягушка порадует ПО за ландшафты.

Чтобы не запутаться, подсчитывайте ПО слева направо и сверху вниз. Воспользуйтесь жетонами подсчёта ПО: наденьте их на край коробки на деление «0» и, посчитав ПО за каждую карту, переставьте свой жетон на столько же делений вперёд.



Победит набравший больше всего ПО. В случае ничьей побеждает тот игрок, который ходил позже.

УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПО

Ниже описаны основные примеры условий получения ПО. Если среди них нет представленного на вашей карте, найдите самый похожий и начисляйте ПО по аналогии.



- ▶ Получите 1 ПО и 1 ПО за каждую кедровку на картах в том же ряду или столбце, что и данная карта.



- ▶ Получите 2 ПО за каждый уникальный вид животного (независимо от типа ландшафта) справа от этой карты в том же ряду.



- ▶ Получите 2 ПО за каждый уникальный тип ландшафта (независимо от животного) ниже в том же столбце.



- ▶ Получите 2 ПО за каждую кедровку в этом ряду.



- ▶ Получите по 2 ПО за каждую кедровку в этом столбце.



- ▶ Получите 2 ПО и 1 ПО за каждую серну, окружающую эту карту. Учитывайте карты по вертикали, горизонтали и диагонали.



- ▶ Получите 2 ПО за каждое озеро, примыкающее к этой карте по вертикали или горизонтали.



- ▶ Получите 2 ПО за каждую фигурку игрока ниже этой карты в этом столбце (независимо от её цвета).



- ▶ Получите 1 ПО и 1 ПО за каждую фигурку игрока (независимо от её цвета), стоящую на карте с серной, **включая** эту карту.



- ▶ Получите 1 ПО за каждую фигурку игрока (независимо от её цвета), стоящую на карте с лесом.



- ▶ Получите 1 фигурку за каждую кедровку, связанную с этой картой.

Примечание:
связанными картами считаются карты указанного типа, ортогонально (по горизонтали или вертикали) соединённые с этой картой в цепочку.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Игроки выложили в сетку альбома все 25 карт и поставили свои фигурки. Пора подсчитать ПО и определить победителя.



В приведённом примере игроки заработали:

$$\begin{aligned} & \text{Красный} \\ & 4 + 6 + 5 + 5 \\ & = 20 \text{ ПО} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} & \text{Жёлтый} \\ & 9 + 4 + 4 + 6 \\ & = 23 \text{ ПО} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} & \text{Фиолетовый} \\ & 8 + 6 + 5 + 4 \\ & = 23 \text{ ПО} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} & \text{Голубой} \\ & 4 + 4 + 5 + 6 \\ & = 19 \text{ ПО} \end{aligned}$$

Победил фиолетовый, потому что он ходил позже жёлтого.

ШВЕЙЦАРСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПАРК И РЕТОРОМАНСКИЙ ЯЗЫК

Мы выбрали эту тему, чтобы не только показать красоту богатой флоры и фауны природы, но и получить возможность упомянуть о дорогом нашему сердцу ретороманском языке, на котором говорят всего около 42 875 человек — лишь 0,5% населения Швейцарии, и тем не менее он признан государственным.

Швейцарский национальный парк, послуживший вдохновением для этой настольной игры, был основан в 1914-м и является старейшим в Альпах. Он расположен в кантоне Граубюнден, недалеко от Цернеца. Героями нашей игры стали обитающие на этой охраняемой территории животные.

Первой мы выбрали символ парка — кедровку. Представителем млекопитающих мы выбрали серну, чтобы не повторять овец-муфлонов, с которыми мы уже познакомили игроков в другом проекте. Мы хотели охватить разные царства животных, поэтому для нашего третьего и последнего представителя позвоночных выбор колебался между рептилиями, амфибиями и рыбами. Мы присмотрелись к ландшафтам на картах: озера, горы и леса... Рыбу тут не нарисуешь. Гадюка могла бы подойти, но, возможно, она не так уж привлекательна. Поколебавшись, мы выбрали амфибию, а именно травяную лягушку. Вот так и был создан антураж этой игры.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Люк Ремон

Иллюстрации: Crocotime

© 2024 Helvetiq SA All rights reserved. Avenue de l'Église-Anglaise 2, CH-1006 Lausanne, Switzerland

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Екатерина Швилкина

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

