

Альпака



ПРАВИЛА ИГРЫ

Альпака

Давайте уже признаем — все любят альпака*! А те, кто отрицают это, попросту лукавят. Подумайте сами: это милые, мягкие, неотразимые пушистые шарики. Сопротивляться бесполезно: миру нужно больше альпака, и ваша задача — удовлетворить этот спрос!

Компоненты



24 карты
детёнышей
альпака



4 карты
благородных
альпака



4 карты
альпака-
снобов



16 карт
строящегося
забора

1 карта-
комикс

4 памятки

Этот
буклет
правил

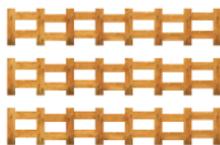


32 карты
с белыми
альпака

(20 стопок по 4 карты с разными
альпака)



48 карт
с коричневыми
альпака



16 жетонов
забора (+2
дополнительных)



1 фигурка
альпака для
первого игрока

* Слово «альпака» не склоняется, а ударение падает на последний слог.

Цель игры

В этой игре у вас есть шанс стать лучшим фермером, выращивающим альпака! Итак, ваша задача — создать ферму с самыми ценными альпака.



Особая благодарность

Прежде всего, спасибо матери-природе за создание таких красивых и пушистых альпака. Если бы на их месте был кто-то другой (морские окуни, лошади, мыши, бухгалтеры из Пьяченцы), игра была бы менее привлекательной для глаз. Второе спасибо — легендарному Тартаротти, чьё творчество сумело подчеркнуть элегантность альпака и их очевидную профессиональную универсальность. Третье огромное спасибо — множеству тестировщиков, которые попробовали эту игру и позволили мне её постоянно улучшать: Алессандра ди Грациано, Андреа Барбассо, Анджелика Чичарелли, Антео Императо, Антонелло «Рокки» Роккаццелла, Аурора Лонго, Беатриче Фрезия, Кристина Белиныи, Дарио Одде, Федерико Принчотто, Франческа «Бонси» Маркезе, Линда Пилла, Лука Тревизани, Лудовико Мальдарицци, Луиджи «Биджио» Чекки, Надия Фикко, Паола «Бонни» Чифани, Паоло Капуццо, Роберто Аллокко, Сара ди Пьетро, Сильвия Тодеско, Стефания Клори и Витале Канчелльере.

Над игрой работали

Издательство GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Автор: Кристиан Джове

Художник: Стефано Тартаротти

Разработка игры: Кристиан Джове

Администратор: Марио Кортеше

Графический дизайн: Маргарита Каньола

Редакторы: Франческа Герарди, Сильвия Салис, Закари Смит

Перевод: Сильвия Салис

Дополнительные источники:

благодарим сайт Freerik за фантастическую базу иконок!

Распространение: DungeonDice.it

www.dungeondice.it

«Альпака» © 2023 Zerosem S.R.L.

GateOnGames и DungeonDice — зарегистрированные торговые марки. Все права защищены..

GO3
GATEONGAMES


DUNGEONDICE.IT

Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает стартовую колоду, состоящую из **4 карт строящегося забора** и **6 карт детёнышей альпака**. Он их перемешивает, размещает лицевой стороной вниз рядом с собой и берёт 5 карт в качестве начальной руки. Если играет меньше 4 участников, уберите в коробку оставшиеся карты детёнышей и строящегося забора.
2. Создайте область в центре стола (далее **рынок**), которая первоначально будет содержать следующие **12 открытых колод**:
 - 1 колода карт благородных альпака;
 - 1 колода карт альпака-снобов;
 - 6 колод с коричневыми альпака;
 - 4 колоды с белыми альпака.

Каждая колода состоит из **4 одинаковых карт**. Единственным исключением является колода благородных альпака, содержащая **4 разные карты**, хотя и с одинаковой ценностью: король, королева, принц и принцесса.

3. Вы можете случайным образом взять колоды альпака или выбрать их самостоятельно, при условии, что всегда будете соблюдать указанное выше количество колод коричневых и белых альпака. В то же время альпака-снобы и благородные альпака **должны всегда присутствовать на рынке**. В зависимости от используемых колод будут возможны различные стратегии. Мы рекомендуем размещать колоды на рынке, сортируя их по ценности (от самой дешёвой до самой дорогой). Наконец, **оставьте место для карт детёнышей альпака**.

2 игрока. Если хотите устроить быстрое соревнование, уберите 1 альпака из каждой колоды в начале игры.

4. Поместите жетоны забора в общий запас в пределах досягаемости всех игроков.
5. Тот, кто последним гладил альпака, становится первым игроком и получает великолепную **фигурку альпака**. Если никто ещё не гладил альпака, это плохо! Очень плохо! Идите и погладьте как можно скорее!



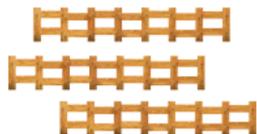
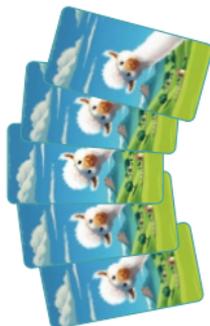
1



2



4

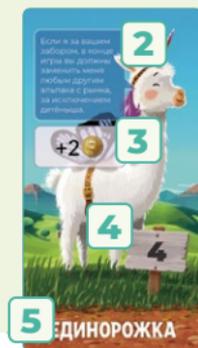


3

Описание карт альпака

Подробно ознакомиться со всеми картами можно в разделе «Список карт» на с. 12.

1. Активная способность.
2. Пассивная способность.
3. Монеты.
4. Ценность.
5. Имя.



Игровой процесс

В течение партии игроки делают ходы по часовой стрелке. В свой ход можно выполнять следующие действия в любом порядке:

1. Розыгрыш альпака и активация его способности.
2. Покупка альпака (**максимум 1 за ход**).
3. Размещение альпака на ферме (**максимум 1 за ход**).

Если игрок не может или не хочет совершать какие-либо дальнейшие действия, он сбрасывает все карты, оставшиеся у него на руке, помещает в стопку сброса карты, разыгранные во время хода (кроме тех, что находятся за заборами), и берёт 5 новых карт.

Внимание! Если в любой момент игры вам нужно взять карту, но колода закончилась, все сброшенные карты немедленно перемешиваются и из них формируется новая стопка. Может случиться так, что не останется сброшенных карт, которые можно было бы перетасовать: в этом случае взять карты не получится.

1. Розыгрыш альпака и активация его способности

В свой ход вы можете разыграть **любое количество** карт альпака из руки, чтобы активировать описанные на них способности. Некоторые способности содержат слова «Освободи меня» или «Освободи».

Освобождение альпака означает, что его следует помещать не в вашу стопку сброса, а вернуть в его колоду на рынке.

Пассивная способность. Эта способность всегда находится на синем фоне и активируется только тогда, когда альпака находится за забором, а не во время розыгрыша карты.

Важно! Если вы разыгрываете карту альпака как способность, вы не сможете использовать изображённые на ней монеты  для совершения покупки во время своего хода.

Внимание! Если способность альпака противоречит правилам игры, у способности всегда будет над ними приоритет.

Подробно ознакомиться со всеми картами можно в разделе «Список карт» на с. 12.

Пример А. Во время своего хода Лидия разыгрывает перед собой шопоголика, отказываясь от возможности потратить указанные 2 монеты. Однако, сделав это, она сможет сбросить все остальные карты со своей руки (кроме шопоголика, который находится на столе и окажется в сбросе в конце хода, как и все карты, разыгранные в качестве способности или ради монет) и взять 5 новых карт.



2. Покупка альпака

В любое время, **один раз за ход**, вы можете приобрести альпака из одной из колод в центре стола. Стоимость альпака равна его ценности, указанной на деревянной табличке в правом нижнем углу карты. Для его покупки вы должны разыграть из своей руки одного или нескольких альпака с числом монет, равным или превышающим стоимость альпака, которого вы хотите приобрести. Купленного вами альпака **следует немедленно положить в стопку сброса**.

Внимание! Если вы разыгрываете альпака, чтобы купить другого альпака, его особая способность (если таковая имеется) не активируется на этом ходу.

Пример Б. Александр решает разыграть 2 детёнышей и 1 мима, получив в общей сложности 4 монеты — точную сумму, необходимую для покупки единорожки. Затем Александр кладёт только что купленную единорожку на верх своей стопки сброса.



3. Размещение альпака на ферме

В любое время, **один раз за ход**, вы можете разместить альпака на своей ферме, соблюдая следующие условия:

1. На вашей ферме **не должно быть альпака с таким именем**.
2. За забором **должно быть достаточно свободного места** (см. ниже «Строительство забора»).
3. Карты заборов и расположенные за ними альпака на вашей ферме должны всегда **добавляться слева направо**. Если альпака поместили за забор, его нельзя будет больше переместить.

Чтобы разместить альпака за забором со свободным местом, вы берёте нужную карту альпака из своей руки и кладёте её за жетон забора. Альпака за забором больше нельзя разыгрывать для активации способности или ради монет. Однако если у альпака есть пассивная способность (на синем фоне), она теперь становится активной.

Внимание! Несмотря на то, что вы можете определить ценность чужой фермы, все победные очки хранятся в секрете, а значит, нельзя просить другого игрока передвинуть заборы или сообщить текущий счёт.

Важно! За каждым забором могут находиться максимум 2 альпака. Если за забором нет свободного места или нет забора, вы должны сначала построить новый забор.

Ферма — это набор альпака за заборами игрока.

Строительство забора

Чтобы построить забор во время своего хода, вы должны:

1. Убрать карту строящегося забора из своей руки и из игры.
2. Взять жетон забора из запаса и положить его перед собой рядом с другими уже заполненными жетонами забора.



Внимание! Строить забор разрешается только в том случае, если вам нужно поместить альпака на свою ферму и у вас нет для этого места за забором. **Нельзя построить забор и оставить его пустым!**

Пример В. Лидия хочет разместить бухгалтера за забором, но у неё нет свободных мест. Однако у неё также есть карта строящегося забора в руке. Она решает убрать её из игры и взять жетон забора из общего запаса. Теперь, когда у неё есть свободный забор, она может разместить за ним бухгалтера. При этом у неё ещё осталось одно место для будущего альпака.



Конец игры

После того как игрок полностью заполнил свой **четвёртый забор**, начинается заключительная фаза: игра продолжается до конца хода последнего участника (то есть того, кто сидит справа от игрока с фигуркой альпака).

Важно! Если последний игрок первым заполнит свой четвёртый забор, игра немедленно завершается.

На этом этапе вы можете убрать жетоны забора, чтобы суммировать победные очки, указанные на деревянной табличке в правом нижнем углу каждой карты (они равны стоимости покупки альпака).

Внимание! У некоторых альпака могут быть способности, которые активируются в конце игры. Всегда проверяйте описание ваших карт.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем! **В случае ничьей** выигрывает претендент, у которого за заборами находится больше всего альпака. В случае дальнейшей ничьей побеждает тот, у кого за заборами находится самый ценный альпака, а при равенстве победу одерживает тот, у кого в колоде больше карт (включая сброшенные). Если и по этому показателю ничья, победа становится общей, ведь мир альпака прекрасен.

Пример Г. Лидия при помощи альпака заполняет последнее место за своим четвёртым забором, запуская заключительную фазу игры. Александру предстоит сделать ещё один ход, но он не может поставить четвёртый забор. В этот момент они оба поднимают свои жетоны заборов и подсчитывают очки, указанные на картах. Лидия набирает 36 очков ($0+4+8+2+4+6+12$), а Александр, несмотря на то, что у него всего три забора, получает 39 очков ($2+5+5+7+12+8$) и выигрывает.

Лидия



Александр



Ключевые слова

- **Взять** — взять верхнюю карту колоды.
- **Освободить** — поместить альпака обратно в его колоду на рынке.
- **Сбросить** — разместить карту поверх стопки сброса.
- **Открыть** — показать одну или несколько карт другим игрокам.

Список карт

В этом разделе содержится полное описание всех карт альпака в порядке возрастания ценности.



Детёныш. У детёныша альпака нет никаких способностей. Детёныш является частью стартовой колоды каждого игрока, но не исключено, что в течение игры он освободится. В этом случае его придётся поместить на свободном месте, оставшемся во время подготовки к игре (см. «Подготовка к игре» на с. 4). С этого момента его можно будет купить на рынке по обычным правилам: это будет стоить вам 0 монет, но всё равно будет считаться покупкой и учитываться в лимите покупок за ход.



Строящийся забор. Это забор, который ещё не построен. Если вам нужно разместить альпака на своей ферме, но у вас нет свободных заборов, уберите эту карту из игры и возьмите жетон забора из общего запаса. Поместите его перед собой, соблюдая порядок размещения слева направо, и используйте его для своей фермы.



Библиотекарь. Тсс! Возьмите ещё 2 карты из своей колоды и добавьте их в руку, но... говорите шёпотом!



Шопоголик. Суперпредложение для всех импульсивных покупателей! Во время своего хода первым действием сбросьте то, что осталось у вас в руке, и возьмите новый набор карт!



Уборщик. Чтобы как следует очистить территорию, переложите 1 альпака из стопки сброса обратно на рынок. Подсчитайте монеты, указанные на его карте, удвойте их значение и добавьте их к монетам, которые будете использовать на этом ходу для покупки на рынке!



Боец. Я борец за свободу и продолжу свою битву из-за забора! Каждые 2 альпака, оставшиеся в вашей колоде в конце игры, принесут вам +1 победное очко, за исключением детёнышей.



Мим. Я отлично умею имитировать других альпака! Я даже могу скопировать особые активные способности другого альпака за вашим забором. Все эффекты скопированной способности применяются ко мне так, как если бы они были написаны на моей карте. Например, если скопированная способность — «Освободите меня...», мим снова будет размещён на рынке.



Исследователь. Любители приключений, подходите! Найдите в своей колоде любимого альпака и добавьте его в руку, а затем перемешайте колоду (но НЕ стопку сброса!). Если при розыгрыше этой карты в вашей колоде нет альпака, вы НЕ можете перетасовать стопку сброса, чтобы сделать из неё колоду.



Добряк. Будьте щедры к своему соседу, и награда не заставит себя ждать! Отдайте любого альпака из своей руки, поместив его в руку соперника. У него будет больше покупательной способности в свой ход, но вы сможете взять 3 карты! Я отлично помогаю избавляться от карт альпака, которые больше не нужны в колоде.



Единорожка. Я люблю мечтать, потому что знаю, что если я чего-то захочу, то смогу сделать всё. Если я нахожусь за забором, в конце игры вы должны заменить меня любым другим альпака из оставшихся на рынке, за исключением детёныша. Если я нахожусь за забором сразу у нескольких игроков, замена производится с учётом того, кто первым разместил мою карту на своей ферме (т. е. начиная с игрока, который поместил меня левее за своими заборами). Если позиции одинаковы, замена производится в порядке хода. Обмен обязателен, даже если единственные доступные альпака имеют меньшую стоимость. Если на рынке не хватает подходящих альпака для всех, обмен происходит в указанном порядке до тех пор, пока на рынке не закончатся альпака.



Бухгалтер. Математика — это точная наука. Умение хорошо управлять финансами фермы имеет решающее значение. Поэтому знайте, что, если я нахожусь за забором, покупаемые вами альпака будут стоить вам -1 монету. Подсчитайте всё точно!



Плотник. Святые щепки! Я настоящий эксперт по заборам. Верните меня на рынок, и взамен вы сможете на этом ходу разместить дополнительного альпака за своим забором.



Кладовщик. Это тяжёлая работа, но она того стоит, вот увидите. Если я нахожусь за забором, каждый раз, когда вы заканчиваете свой ход или вам по какой-либо причине приходится брать новую руку карт, вы можете взять 6 карт вместо обычных 5!



Паникёр. Говорят, тревога заразительна. Но я совершенно спокоен, правда! Не нужно паниковать! Всё будет хорошо... Может быть... Когда вы меня разыгрываете, все игроки сбрасывают случайную карту из руки, но... давайте уже быстрее!



Дровосек. Люблю запах срубленного дерева по утрам! Если вам нужно сделать деревянные доски для забора, я — то что надо. Покажите свою руку другим игрокам: если в ней нет карт строящегося забора, вы можете взять 3 карты.



Горлопан. Любый, кто говорит вам, что я всех раздражаю, говорит это только из зависти. Я идеальный напарник по забору. Поставьте меня за любой свободный забор (даже за забор другого игрока). Альпака, который будет со мной за забором, принесёт в конце игры 0 очков! Не знаете почему?



Торговец. Доверьтесь моему опыту предпринимателя и выслушайте совет: поместите альпака из руки обратно на рынок, а затем выберите на рынке нового альпака стоимостью на 0—2 монеты дороже того, которого вы только что освободили. Это обмен, а не покупка, поэтому вы также можете купить альпака в свой ход.



Гулёна. *Я настоящий тусовщик, и мне нравится иметь много друзей!* Если вы меня разыграете и купите альпака, на этом ходу он попадёт прямо к вам в руку, а не в стопку сброса, как обычно!



Викинг. *Во славу Одина! Освободите меня, и я устрою ад!* Если вы вернёте меня на рынок, всем остальным игрокам придётся вернуть на рынок самого ценного альпака, который у них есть на руках (если на руках игроков находятся разные альпака с одинаковой наибольшей ценностью, игрок, которому нужно сбросить карты, выбирает любого из них). Очевидно, что альпака, освобождённый с помощью способности викинга, не может использовать имеющуюся у него способность «Освободите меня».



Билетёр. *Пожалуйста, соблюдайте очереди!* Обменяйте любого альпака из вашей руки на любого альпака, находящегося за одним из ваших заборов, соблюдая обычные правила забора. Это обмен, поэтому в свой ход вы ещё можете добавить альпака на ферму.



Близнецы. *Нет, у вас не двоится в глазах — нас действительно двое!* Поэтому, если мы находимся за забором, вам придётся посчитать нас за двух альпака. Это значит, что, хоть мы и находимся на одной карте, мы занимаем целый забор. Вы не можете разместить нас за забором, в котором уже есть другой альпака, но в этом случае вы можете немедленно построить новый забор специально для нас.



Выпускник. *Я наконец-то это сделал!* Верните меня на рынок, и взамен я позволю вам сделать ещё один ход после завершения текущего. Вы же не хотите отстать! Это полноценный ход, поэтому после того, как вы закончите выполнять действия, вы сбросите остаток своей руки и все сыгранные карты, возьмёте новую руку карт, а затем... снова будет ваш ход!



Король, королева, принц, принцесса. Эти благородные альпака не обладают особыми способностями, зато вознаградят множеством победных очков в конце игры. А самое приятное то, что в соответствии с обычными правилами за вашими заборами можно держать нескольких благородных альпака, потому что у всех у них разные имена... а ещё они очень желанны.



Сноб. Для покупки этого сноба, вместо того чтобы тратить монеты, положите 2 карты альпака из своей руки обратно на рынок. Сноб — отличный способ очистить вашу колоду от карт альпака, которые вам больше не нужны, но если вы поместите его за забор, он принесёт 0 очков.

Ход игры

Следующие действия можно выполнять в любом порядке:

1. Розыгрыш альпака и активация его способности.

Вы можете разыграть альпака из руки перед собой, чтобы активировать его способность. Альпака с пассивной способностью не может быть использован таким образом: его способность становится активной только после того, как альпака поместят за забор.

2. Покупка альпака (максимум 1 за ход).

Вы можете взять альпака с рынка, разыгрывая одного или нескольких альпака из вашей руки, пока не наберёте монеты, равные его ценности. Купленный альпака сразу сбрасывается.

3. Размещение альпака на ферме (максимум 1 за ход).

Альпака можно разместить из руки за забором со свободным местом. Если свободного места нет, сначала необходимо построить новый забор.

Строительство нового забора

Вы можете построить новый забор только в том случае, если на ферме нет места для нового альпака. Постройте новый забор, убрав карту строящегося забора из вашей руки (и из игры).

Сбросьте все карты, которые ещё остались у вас на руках, и все сыгранные вами карты, кроме тех, которые находятся за заборами. Затем возьмите 5 карт из своей колоды.

Оглавление

Игровой процесс	6
Ключевые слова	12
Конец игры	10
Ничья	11
Описание карт альпака	6
Пассивная способность	7
Подготовка к игре	4
Покупка альпака	8
Размещение альпака на ферме	9
Розыгрыш альпака и активация его способности	6
Список карт	12
Строительство забора	9

Русская версия игры

Руководитель проекта:

Андрей Сафронов

Редактор:

Елена Шкуткова

Переводчик:

Елена Шкуткова

Корректор:

Кирилл Егоров

Верстальщик:

Константин Соколов

