

Пачамама (Мать-Земля) направляет народ кечуа

в поисках плодородных земель. Эта горная богиня приносит процветание в семьи тех, кто глубоко её почитает, и раскрашивает пейзаж плодами обильного урожая.

Проведите свой народ по неизведанным территориям в поисках новых плодородных земель. Старайтесь изучить регионы, проследить их очертания и развить там сельское хозяйство в соответствии с обычаями и легендами Пачамамы. Если вы выкажете ей своё почтение, соблюдая её принципы разнообразия и разделения, природа вознаградит вас. В противном случае вы прочувствуете её гнев на себе. Дедуция и хороший расчёт помогут вам добиться успеха.

Введение

Ваш народ прибывает в долину, где не ступала ещё нога человека. Исследуйте этот регион и попытайтесь предсказать, что посадить на каждом участке, чтобы угодить Пачамаме.

Колесо Пачамамы показывает тайную раскладку жетонов местности, заданную диском сценария, вставленным в него перед игрой. Согласно точным координатам на игровом поле, колесо показывает, какой тип местности соответствует участкам, которые открывают кечуа.

Вам нужно **вычислить**, какой тип культуры должны посадить ваши кечуа, чтобы проявить уважение к Пачамаме. Решающее значение имеет:

- ☞ определённый размер регионов;
- ☞ принцип разнообразия (в одном регионе не может находиться два одинаковых типа культур).

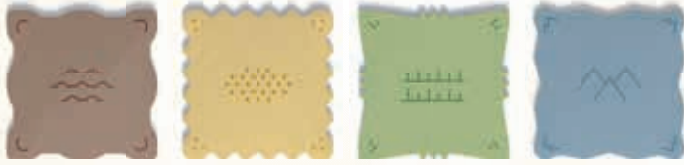
Пачамама запрещает нарушать эти два основополагающих правила. **Каждому участку на игровом поле соответствует только один правильный вариант!**

Прославляйте Пачамаму, поощряя её стремление к разнообразию: сажайте на жетонах местности разные культуры и продвигайте свои маркеры разнообразия. Поддерживайте равновесие в установленном природой порядке.

ТЙУАНАКО

КОМПОНЕНТЫ

62 жетона местности (одна сторона без стрелки, другая со стрелкой [для соло- и кооперативного режима])



15 жетонов земли

17 жетонов песка

15 жетонов травы

15 жетонов гор

57 жетонов культур



10 жетонов киноа

10 жетонов кукурузы

12 жетонов чили

12 жетонов мяты

13 жетонов батата

20 фишек подношений



4 фишки киноа

4 фишки кукурузы

4 фишки чили

4 фишки мяты

4 фишки батата

20 фигурок кечуа



×5

×5

×5

×5

×1

×1

1 колесо Пачамамы + 1 пластиковая ось



64 наклейки

Прикрепите эти наклейки к деревянным компонентам, если у вас есть проблемы с распознаванием цветов.

16 маркеров разнообразия



×4

×4

×4

×4

4 маркера для подсчёта очков



×1

×1

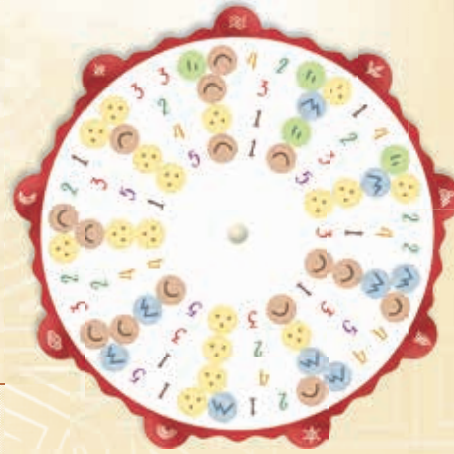
×1

×1

Буклет правил

Вы его держите в руках.

20 дисков сценариев



1 поле разнообразия



4 ширмы



1 двустороннее игровое поле



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

☞ После выбора короткого или длинного сценария (25 или 45 участков) разместите в центре стола игровое поле и поле разнообразия.

1 Каждый игрок выбирает цвет и берёт:

а Свои фигурки кечуа:

- ☞ при игре вдвоём – 5 фигурок;
- ☞ при игре втроём – 4 фигурки;
- ☞ при игре вчетвером – 3 фигурки.

б Свой маркер подсчёта очков, который размещает на отметке «10» шкалы подсчёта очков.

в 4 маркера разнообразия, каждый из которых размещает в нижней ячейке каждого типа местности на поле разнообразия.

2 На игровом поле в общем запасе:

а По одной фишке подношений каждого типа на 1 игрока.

Например, при игре вдвоём по 2 фишки киноа, кукурузы, чили, мяты и батата (итого 10 фишек).

б Все жетоны культур, разложенные по типу.

3 Закройте оба окошка на колесе Пачамамы.

ВНИМАНИЕ!

С начала и до конца сборки никто не должен видеть лицевую сторону диска сценария – только обратную.



Лицевая

Обратная

4 Подготовьте сценарий:

а Создайте запас жетонов местности, **в точности** совпадающий с количеством и типом жетонов, указанных на обратной стороне диска сценария. Сформируйте стопки жетонов местности по типу и поместите их на поле разнообразия как часть общего запаса.

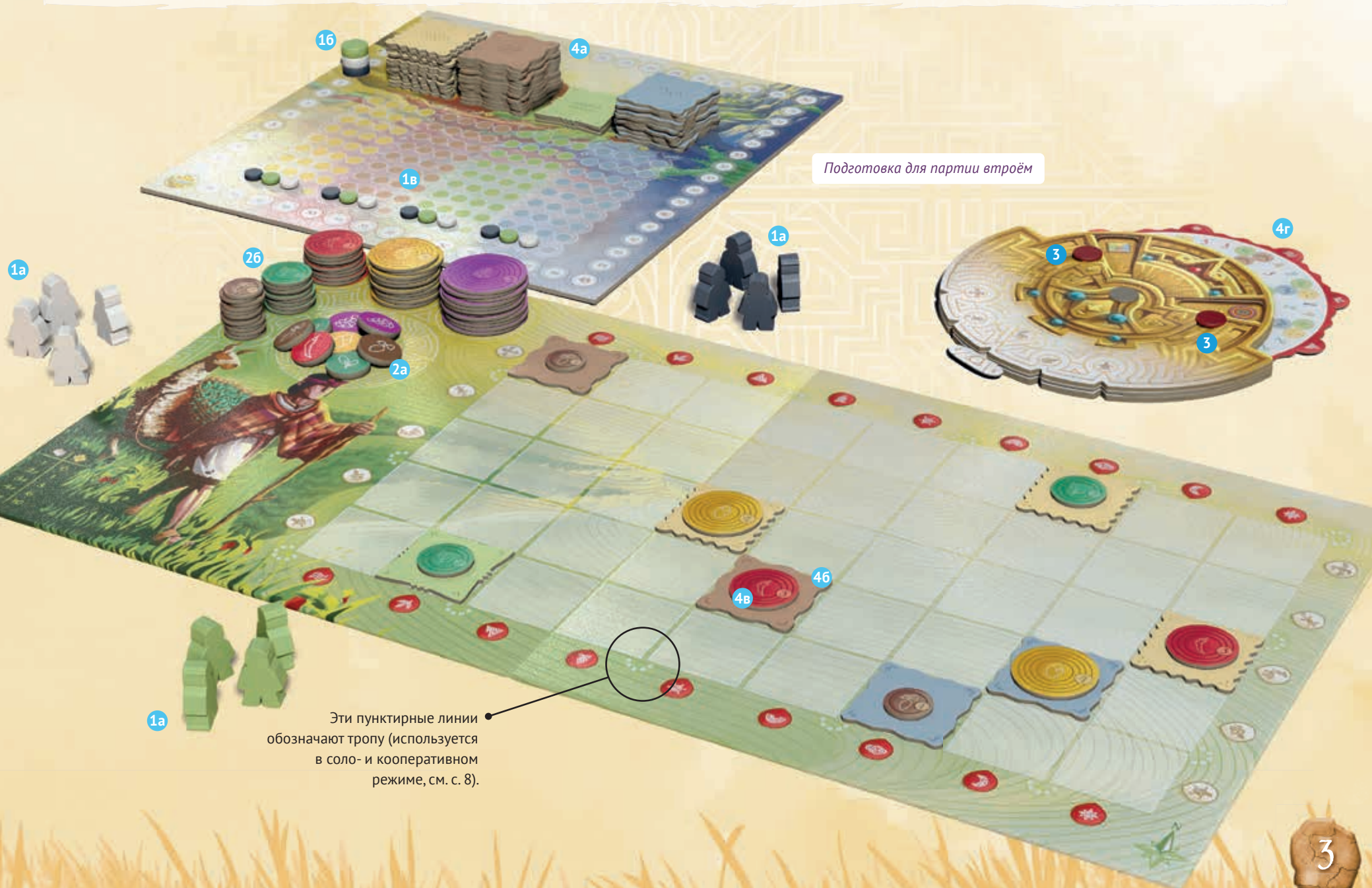
б Возьмите стартовые жетоны местности (из стопок, которые вы только что сформировали) и разместите их на игровом поле, как показано на обратной стороне диска сценария.

в На каждый стартовый жетон местности положите жетон культуры того типа, который указан для данного участка на обратной стороне диска сценария.

г Вставьте диск сценария в колесо Пачамамы (обратите внимание на то, как его правильно сориентировать!) и закрепите при помощи центральной оси.

☞ Случайным образом выберите первого игрока.

☞ Уберите в коробку всё, что вы не будете использовать во время партии.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС


Во время партии игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход вы должны либо **исследовать**, либо **предсказывать**.

Исследование

Действие исследования всегда начинается с фазы **перемещения**, которая затем может перейти в фазу **открытия**.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Эта фаза состоит из передвижения **одного** из ваших кечуа по игровому полю. Движение никогда не ограничивается определённым количеством участков.




Ваш кечуа может передвигаться только **ортогонально** , и если он достигнет участка с **жетоном культуры и/или другим вашим кечуа**, то может изменить направление и продолжить движение. Он может проделать это сколько угодно раз.

Ваш кечуа **не может** зайти или пересечь участок, на котором находится фигурка противника.

Если ваш кечуа заходит на участок, где **нет ни жетона культуры, ни другого кечуа вашего цвета** (пустой участок или участок с жетоном местности), он должен завершить на нём своё перемещение.

В любом случае **к концу перемещения** на участке может находиться только **одна фигурка**, и ваш кечуа не может закончить своё перемещение на участке, с которого начинал движение.






Коричневый кечуа находится в трудном положении : кажется, что у него нет доступа к открытому пространству. Однако у него есть возможность переместиться вправо и вверх, что позволит добраться до участка  или участка  (поскольку коричневый кечуа может пересекать участки с такими же коричневыми кечуа).









Вы сами решаете, переместить уже находящегося на игровом поле кечуа или взять одного из своего личного запаса, чтобы ввести в игру (при условии, что у вас остался хотя бы один).

Если вы вводите в игру нового кечуа, он начинает своё перемещение с любого участка на краю игрового поля, на котором нет кечуа противника. Перечисленные выше правила перемещения действуют и для нового кечуа.

ПАМЯТКА

-  Если участок пуст или на нём лежит только жетон местности, кечуа **должен на нём остановиться**.
-  Если на участке лежит жетон культуры, кечуа **должен продолжить** своё перемещение.
-  Если на участке находится кечуа того же цвета, перемещаемый кечуа **должен продолжить** своё перемещение.














В этом примере для кечуа, входящего в игру из личного запаса, недоступны  семь участков. Зато подходят  все ячейки на краю (маленького) игрового поля. Участок  доступен благодаря проходу через  , на котором лежит жетон культуры, позволяющий кечуа продолжить своё перемещение. Участок  доступен благодаря проходу через  , на котором тоже лежит жетон культуры. Заметьте, что в этом примере нет ни одного другого кечуа в игре.

ПАМЯТКА

Ваш кечуа не может ни остановиться, ни пройти сквозь участок, занятый фигуркой противника. Однако он может пройти сквозь участок, занятый кечуа того же цвета, правда, не может на нём остановиться.



Этот пример – продолжение предыдущего, но в этот раз на поле уже находятся кечуа, и это меняет всё положение вещей! Ход Синего игрока. Участок стал недоступен, потому что находящийся на участке   зелёный кечуа блокирует путь через жетон культуры. Участок  тоже заблокирован зелёным кечуа. Синий игрок может ввести в игру нового кечуа через участок   и пересечь  участок  (на котором находится синий кечуа), чтобы завершить своё перемещение на участке ,  или . Заметьте, что Синий игрок мог бы переместить своего кечуа, находящегося на участке , вместо того чтобы вводить в игру нового.

Наконец, вместо того чтобы передвигать кечуа, вы можете **взять его фигурку и вернуть в свой запас, вне зависимости от того, где он находился**.

ПРИМЕЧАНИЕ

Возвращение одного из ваших кечуа в запас считается действием исследования, и иногда это единственный возможный вариант!

или

Предсказание

ОТКРЫТИЕ

Если кечуа останавливается на пустом участке, он открывает на нём жетон местности.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ

1. Возьмите колесо Пачамамы и убедитесь, что оба окошка на нём закрыты.
2. Совместите на колесе природный элемент на красном фоне — с золотой стрелкой, а животное на белом фоне — с белым указателем. Природный элемент и животное должны соответствовать координатам участка на игровом поле, где остановился кечуа.

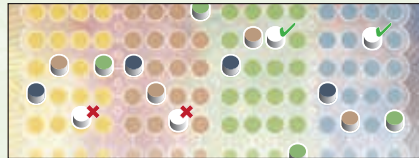
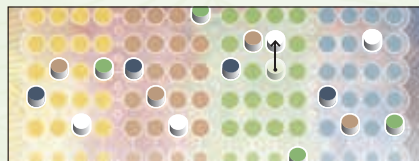


ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Не перепутайте окошки открытия и предсказания!

Раскройте окошко открытия, посмотрите, какой жетон местности соответствует этим координатам, объявите об этом всем игрокам и закройте окошко.

4. Возьмите соответствующий жетон местности из общего запаса и разместите его на участке, куда только что переместился кечуа.
5. Передвиньте на 1 ячейку вверх свой маркер разнообразия в столбце соответствующего типа местности (на поле разнообразия). Маркер никогда не поднимется выше последнего уровня ячеек.
6. Наконец, получите 1 победное очко (+1) за каждый ваш маркер разнообразия, находящийся на том же уровне, включая тот, что вы только что передвинули (+2 в примере справа).



Если вы не можете передвинуть маркер, потому что он находится на последнем уровне, получите 1.

Предсказание — это процесс вычисления (см. «Постижение Пачамамы» на с. 6), какую культуру нужно посадить на одном или нескольких заранее открытых жетонах местности.

ПРИМЕЧАНИЕ

Жетон культуры всегда выкладывается на жетон местности и никогда не размещается на пустом участке!

Когда вы выбираете действие предсказания, каждый ваш кечуа, находящийся на пустом жетоне местности, может сделать предсказание (в любом порядке). Однако вы должны сделать как минимум одно предсказание.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ

1. Другой игрок берёт колесо Пачамамы.
2. Вы выбираете и указываете на одного из ваших кечуа, а затем называете тип культуры, который, по вашему мнению, должен вырасти на этом участке благодаря Пачамаме.
3. Игрок с колесом Пачамамы задаёт координаты участка с выбранным кечуа (природный элемент на красном фоне и животное на белом фоне), открывает окошко предсказания и озвучивает ответ (тип жетона культуры).
4. Вне зависимости от результата возьмите этот жетон культуры из общего запаса и разместите на участке с выбранным кечуа.
5. Если ваше предсказание было верным:

- ☉ Вы получаете фишку, равные уровню размещённого жетона культуры (см. таблицу справа).
- ☉ Вы получаете фишку подношения, соответствующую размещённому жетону культуры, если у вас ещё нет фишки этого типа. У игрока одновременно может быть только одна фишка подношения каждого типа.
- ☉ При желании и наличии возможности вы можете выполнить новое предсказание другим вашим кечуа.

ЦЕННОСТЬ КУЛЬТУР

Батат.....уровень 1
Мята.....уровень 2
Чили.....уровень 3
Кукуруза.....уровень 4
Киноа.....уровень 5

ПРИМЕЧАНИЕ

Потенциально все ваши кечуа, находящиеся на пустых жетонах местности без культуры, могут поочерёдно выполнить предсказание за одно действие предсказания.

Если ваше предсказание было неверным: вы теряете фишку, равные уровню размещённого жетона культуры. Ваш маркер не может опуститься ниже 0. Вы не получаете фишку подношения за неправильный ответ!

ВАЖНО

Ваш ход сразу же заканчивается после неправильного ответа!

Подношение

После выполнения исследования или предсказания (успешного) вы можете сделать подношение Пачамаме и получить 1.

Выберите фишки подношений, которые у вас есть, и поднесите их Пачамаме, возвращая в общий запас.

Количество зависит от числа преподнесённых фишек подношений (вне зависимости от их типа):

- ☉ 1 фишка подношения — 0
- ☉ 2 фишки подношений — 1
- ☉ 3 фишки подношений — 3
- ☉ 4 фишки подношений — 6
- ☉ 5 фишек подношений — 10

ПОМНИТЕ

Одновременно у вас не может быть больше 1 фишки подношения каждого типа! Все преподнесённые фишки подношений должны всегда быть разными.



Пачамама проявляет свою волю во благо человечества.

*Чтобы сделать правильное предсказание, важно понимать правила, позволяющие учесть её пожелания:
правило разнообразия и правило разделения.*

ПРАВИЛО РАЗНООБРАЗИЯ

Жетоны местности группируются в регионы. Регион — это группа из **1–5 жетонов местности одного типа**, прилегающих друг к другу **сторонами**.

Регионы одного размера (с одинаковым количеством участков) могут иметь разные очертания.



Регион из 4 участков может быть одной из этих форм.

Кроме того, два региона одного и того же типа местности не могут соприкасаться (**даже по диагонали**).



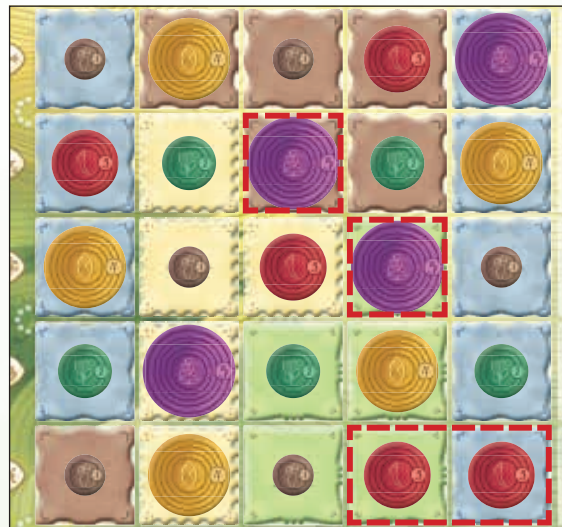
Здесь две конфигурации, которые вы никогда не встретите. Красный круг указывает на два региона с травой, которые соприкасаются углами, что невозможно! Красная линия очерчивает два региона с травой, которые соединены сторонами, из-за чего образуется пространство из 6 участков. Это тоже невозможно, потому что регионы всегда состоят из 1–5 участков, а не 6.

Каждый регион должен содержать набор из жетонов культур, которые все отличаются друг от друга и соответствуют размеру региона. Регион из 1 участка содержит один жетон культуры 1-го уровня; регион из 2 участков — два жетона культуры 1-го и 2-го уровня; из 3 участков — три жетона культуры 1, 2 и 3-го уровня. Таким образом, жетон культуры 5-го уровня появляется только в регионе, состоящем из 5 участков. Регионы одного размера могут иметь различные очертания, но они всегда содержат одинаковый набор жетонов культур, которые могут быть по-разному расположены.



ПРАВИЛО РАЗДЕЛЕНИЯ

Два одинаковых жетона культур (одного уровня) никогда не будут соприкасаться ни сторонами, ни по диагонали, независимо от того, на каком типе местности они находятся.



Здесь две конфигурации, которые вы никогда не встретите! Два красных квадрата в центре указывают на два жетона киноа (5-й уровень), которые соприкасаются по диагонали, а это невозможно! Красный прямоугольник в нижнем правом углу очерчивает два жетона чили (3-й уровень), которые соприкасаются сторонами, что тоже невозможно!

Регион из 4 участков может быть такой формы. Независимо от того, к какому типу местности он относится, он всегда будет содержать культуры 1, 2, 3 и 4-го уровня (5-го уровня никогда не будет!). Необязательно, чтобы они одинаково располагались, главное, чтобы одновременно соблюдались два правила Пачамамы.

Конец игры приближается, когда вы размещаете **последний жетон местности** (не последний жетон культуры!) на игровом поле. Закончите свой ход как обычно.

Затем, начиная с вас и далее по часовой стрелке, каждый игрок **может** выполнить действие предсказания **одним** из своих кечуа. Продолжайте так предсказывать по одному кечуа до тех пор, пока все игроки не сделают все возможные и желаемые предсказания.

Эти финальные предсказания приносят 🌱 и фишки подношений точно так же, как и предсказания, сделанные во время партии.

Если вы не можете или не хотите делать предсказание, вы должны спасовать. Спасовав один раз, вы перестаёте играть. Если у вас ещё остались кечуа на пустых жетонах местности, они уже не смогут открыть жетоны культур. Когда все спасуют, игра закончится.

ВАЖНО


Если вы делаете неверное предсказание, вы теряете 🌱, равные уровню жетона культуры, который размещается на участке, после чего вы должны спасовать (как и во время партии).

После того как все спасуют (по собственному желанию или в результате неверного предсказания), **каждый** сможет сделать последнее подношение Пачамаме.


Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

В случае ничьей побеждает претендент, открывший больше всего жетонов местности (прошедший больше всего ячеек на поле разнообразия). Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.


ХОД КОРИЧНЕВОГО ИГРОКА.





Он выбирает действие предсказания и начинает с кечуа на участке , предполагая, что там находится жетон культуры 5-го уровня.




После проверки на колесе оказывается, что Коричневый игрок ошибся: Пачамама хочет посадить там культуру 4-го уровня. Таким образом, Коричневый игрок теряет 4 . Тем не менее жетон культуры 4-го уровня отправляется на участок под выбранным кечуа, а ход Коричневого игрока сразу же завершается.



Коричневый игрок сыграл не очень удачно. Лучше всего было бы начать с предсказания для кечуа на участке , где ответ был очевиден и не было риска ошибиться. Почему?


На участке  точно находится культура 1-го уровня, потому что этот регион состоит только из одного участка! Значит, ни на одном другом соседнем с  участке не может находиться культура 1-го уровня. Участок  занят, а значит, единственное подходящее место в этом регионе земли — , где должна находиться культура 1-го уровня. Благодаря горькому опыту Коричневый игрок усвоил, что начинать нужно с того кечуа, в котором полностью уверен!

ХОД БЕЛОГО ИГРОКА.

Он выбирает действие исследования и вводит в игру своего третьего кечуа из запаса, отправляя его на участок . Поскольку участок пуст, кечуа должен немедленно там остановиться.







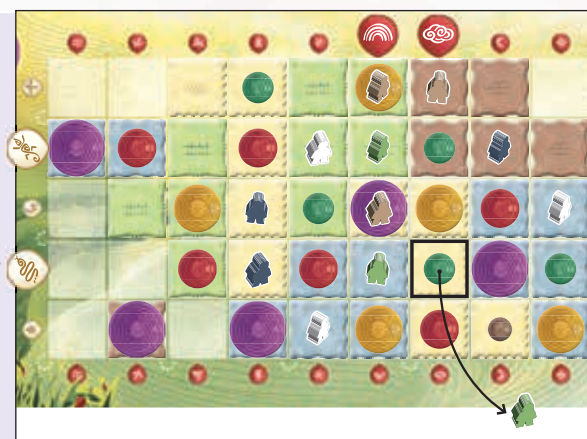
Игрок открывает для этого участка жетон горной местности.


Затем он продвигает свой маркер разнообразия на 1 ячейку вверх в сером столбце и получает 2 , поскольку на этом уровне у него находится 2 маркера.



ХОД ЗЕЛЁНОГО ИГРОКА.

Он хочет подождать, пока три его кечуа будут находиться на подходящих позициях для предсказания. Его кечуа на  и  уже находятся на нужных местах. Лишь один кечуа на неподходящем участке , поэтому игрок хочет его передвинуть, но кечуа не может достигнуть жетона местности без культуры, потому что тот полностью перекрыт кечуа соперников. Поэтому Зелёный игрок возвращает кечуа с участка  обратно в свой запас, чтобы позднее разместить его на лучшей позиции.







В конце хода Зелёный игрок решает сделать подношение Пачамаме. Он отдаёт четыре фишки подношения (которые должны быть разного типа!) и получает 6 .

ХОД СИНЕГО ИГРОКА.

Как оказалось, в начале хода у него уже есть четыре фишки подношения 1, 2, 3 и 4-го уровня.





Он выбирает действие предсказания и начинает с кечуа на участке , предполагая, что там находится жетон культуры 5-го уровня. Абсолютно верно! Жетон культуры 5-го уровня отправляется на участок с этим кечуа, а Синий игрок получает 5  и фиолетовую фишку подношения (потому что у него её ещё не было).


Синий игрок продолжает предсказывать с кечуа на участке , предполагая там культуру 1-го уровня. Опять верно! Жетон культуры 1-го уровня отправляется под кечуа, а Синий игрок получает 1 , но не берёт коричневую фишку подношения, потому что она у него уже есть.

Синий игрок может продолжать предсказывать, потому что его ответы были абсолютно верны*, но он решает подождать, чтобы собирать фишки подношений.


ПРИМЕЧАНИЕ





Количество жетонов местности в общем запасе может дать вам подсказку.

Осталось 3 жетона гор, и все они должны находиться рядом с участком , потому что жетон культуры 5-го уровня в регионе гор требует, чтобы его размер был не меньше 5 участков. Следуя этой логике, 4 жетона земли должны находиться возле участка .

Остаётся только жетон травы, который найдёт своё место на участке .

Как видите, даже если игра ещё не завершится, вы можете найти много информации для вычислений, даже не учитывая жетоны культур!

Конечно, Синий игрок делает подношение Пачамаме из 5 (разных!) фишек подношений и получает 10 .

* В песочном регионе с 2 синими кечуа не хватает двух жетонов культур: 4-го и 5-го уровня. Легко отгадать, где какой из них находится: жетон 4-го уровня на участке  соприкасается с синим кечуа на участке . Значит, культура на втором участке не может быть 4-го уровня! Следовательно, единственный вариант расположения жетона культуры 4-го уровня — это участок , а жетона культуры 5-го уровня — на участке !

Кочевой (вымышленный) народ автома тоже странствует по этим неизведанным территориям в поисках новых плодородных земель. Их главное преимущество – чрезвычайная мобильность. Вам понадобится выдержка, чтобы одержать победу над этими прирождёнными исследователями.

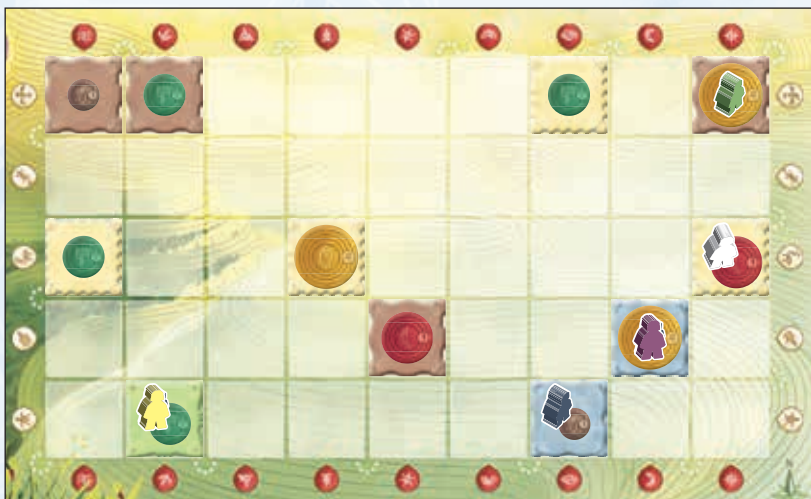
Подготовка к игре

ВАЖНО

Короткий сценарий (25 участков) **не подходит** для соло-режима!

Проведите подготовку к игре как в партии с 2 участниками со следующими изменениями:

- ☞ Народ автома состоит из одного кечуа каждого цвета (за исключением того, что выбрали вы), плюс фиолетовая и жёлтая фигурка автомы. Для упрощения все они будут называться **фигурками автомы**.
- ☞ Используйте для них набор маркеров разнообразия и маркер для подсчёта очков одного цвета.
- ☞ Народ автома никогда не делает подношения Пачамаме, так что возьмите только один набор жетонов подношений (лично для вас).
- ☞ Отсортируйте жетоны местности по типу, затем перемешайте их и разложите на 4 стопки **стороной со стрелкой вниз**.
- ☞ Разместите 5 фигурок автомы согласно информации, указанной на обратной стороне диска сценария. Затем народ автома получает:
 - ☉ Число 🌱, равное уровню жетона культуры, на котором стоит каждая фигурка.
 - ☉ Продвижение на 1 ячейку вверх на поле разнообразия и 🌱 за каждый перемещённый маркер разнообразия согласно жетонам местности, на которых были размещены фигурки. Рассматривайте фигурки, продвигаясь по столбцам сверху вниз и перемещаясь от одного к другому слева направо.



После подготовки к игре народ автома продвигается на поле разнообразия в следующем порядке: +1 в столбце травы (+1 🌱 за жёлтую фигурку), +1 в столбце гор (+2 🌱 за синюю фигурку), +1 в столбце гор (+1 🌱 за фиолетовую фигурку), +1 в столбце земли (+2 🌱 за зелёную фигурку) и +1 в столбце песка (+3 🌱 за белую фигурку).

Игровой процесс

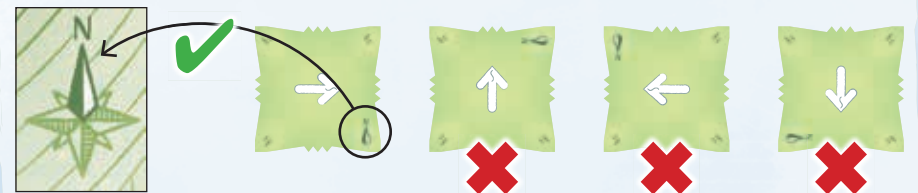
Игровой процесс точно такой же, как и в партии с несколькими игроками в соревновательном режиме, за исключением нижеперечисленного.

Вы будете совершать ход за ходом (выполнять действия исследования или предсказания), однако народ автома будет вас прерывать **после действия исследования**, но **никогда** – после предсказания. Таким образом, вы можете делать предсказания, а сразу после них, не прерываясь, выполнить действие исследования.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Вы не можете возвращать кечуа обратно в свой запас. Если вы разместили кечуа на игровом поле, он должен оставаться там до конца партии.

Стрелки на жетонах местности не влияют на перемещение кечуа.



Когда вы открываете жетон местности (см. «Открытие» на с. 5), на нём должна появиться стрелка. Поверните жетон так, чтобы указанная на нём маленькая роза ветров была ориентирована так же, как и роза ветров на игровом поле (в нижнем правом углу), а затем разместите жетон в таком положении на предназначенном участке.

Стрелки представлены в 6 различных цветах (см. с. 9), что соответствует цвету кечуа и фигуркам автомы. Когда кечуа завершают своё перемещение на жетоне местности (неважно, был ли он там изначально или только появился под этой фигуркой) **без жетона урожая**, цвет стрелки указывает, какого цвета фигурка автомы должна быть немедленно перемещена:

- ☞ Если стрелка того же цвета, что и кечуа, которого вы только что передвинули, вы выбираете, что произойдёт дальше:
 - ☉ **Лёгкий режим:** ничего не происходит, совершайте своё следующее действие.
 - ☉ **Сложный режим:** ваш ход заканчивается, затем вы передвигаете фигурку автомы по своему выбору в направлении, указанном соответствующей стрелкой (см. «Перемещение. Правила народа автома» на с. 9).
- ☞ В ином случае передвиньте фигурку автомы того же цвета, что и стрелка, в указанном ей направлении (см. «Перемещение. Правила народа автома» на с. 9).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. ПРАВИЛА НАРОДА АВТОМА

Фигурки автомы передвигаются по жетонам местности **вне зависимости от того, что на них находится** (кечуа, фигурка автомы, жетон культуры или вообще ничего), всегда по прямой, без изменения направления, за исключением момента, когда они должны использовать тропу.

Тропы нарисованы на всех четырёх краях игрового поля. Их может использовать только народ автома. Когда фигурка автомы должна покинуть игровую зону, она идёт по тропинке к тому месту, где та заканчивается. Там фигурка автомы не останавливается, а продолжает движение (на двух углах игрового поля тропинки меняют направление движения со столбца на ряд, и наоборот). Вполне возможно, что за одно перемещение фигурка автомы пройдёт несколько троп.



Фигурка автомы останавливается, когда попадает на **пустой** участок игрового поля. Затем выполняются следующие шаги:

1. Используя колесо Пачамамы, фигурка автомы автоматически (и всегда правильно) открывает **жетон местности и жетон культуры** для этого участка, а затем продвигает соответствующий маркер разнообразия, в результате чего получает 🌻.

Внимание: когда фигурка автомы открывает жетон местности, не обращайте внимание на стрелку.



2. Народ автома получает число 🌻, равное уровню размещённого жетона культуры, но при этом никогда не получает фишку подношения.

На этом ход народа автома заканчивается. Начинается ваш следующий ход.

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Когда вы делаете предсказание, вы **должны** это сделать **всеми** кечуа, находящимися на пустых жетонах местности. Если вы ошибётесь, вы потеряете число 🌻, равное размещённому жетону культуры (как обычно), но **должны продолжить свои предсказания**, рискуя совершить ошибку! Как только будут сделаны все ваши предсказания, вы можете сделать подношение, **даже если совершали ошибки**.

Конец игры

Вы **не** делаете финальное предсказание после размещения всех жетонов местности на игровом поле.

Вы выигрываете, если заработали больше 🌻, чем народ автома.

В случае ничьей побеждает народ автома.



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Столкнувшись с необычайными исследовательскими способностями народа автома, вы должны объединить усилия, чтобы иметь хоть какую-то надежду успешно распространить свои культуры. Но народ автома извлекает прибыль из каждого малейшего шага, совершаемого вами, пока вы пытаетесь совместными усилиями одержать верх. Каждый раз, когда кто-то из вас перемещает кечуа, вы, возможно, перекроете себе доступ к новым землям, куда первым устремился народ автома.

Подготовка к игре

ВАЖНО

Короткий сценарий (25 участков) **не подходит** для кооперативного режима!

Проведите подготовку к игре как обычно («Соревновательный режим», см. с. 3), но со следующими изменениями:

☞ Для отслеживания **уровней** на поле разнообразия и **победных очков** все игроки используют **один** цвет маркеров.

☞ Выложите на игровое поле **два** набора **фишек подношений**.



☞ Ознакомьтесь с нижеприведённой таблицей, чтобы понять, сколько **кечуа** получает каждый игрок (или пара игроков). Каждый игрок (или пара игроков) получает кечуа одного цвета, который отличается от цвета фигурок других игроков.

	Простой режим	Нормальный режим	Сложный режим
2 игрока	По 4 на игрока		По 3 на игрока
3 игрока	По 3 на игрока		По 2 на игрока
4 игрока	По 4 на пару игроков		По 3 на пару игроков

В партии с 4 участниками образуется 2 пары (команды), состоящие из 2 игроков. Оба игрока из пары используют один и тот же цвет кечуа. Несмотря на это, все 4 игрока (обе команды) выигрывают или проигрывают вместе как единая группа. Во время партии кечуа должны чередоваться по цветам (сядьте за стол соответствующим образом).

☞ Каждый игрок получает ширму.

ПРИМЕЧАНИЕ

Ширмы способствуют вашему общению.

☞ Раздайте всем игрокам поровну те жетоны местности, которые вы заранее разместили на поле разнообразия (если игрок получил меньше жетонов одного типа, значит, он получит больше жетонов другого типа). В конце концов у всех должно оказаться примерно одинаковое количество жетонов на руках.

Рассортируйте свои жетоны местности по типу и перемешайте их, прежде чем разместить за вашей ширмой стороной со стрелкой вверх. Убедитесь, что верхний жетон всегда правильно сориентирован (см. с. 8).

Должно быть видно направление стрелок только на верхних жетонах стопок. Вы не должны просматривать находящиеся ниже жетоны.

АВТОМА

Проведите подготовку к игре как в партии с 2 участниками со следующими изменениями:

☞ Народ автома берёт фигурки кечуа неиспользуемого цвета. Их количество зависит от режима, в котором вы будете играть (количество игроков при этом не имеет значения). Ознакомьтесь с нижеприведённой таблицей, чтобы понять, сколько фигурок автомы должно быть в игре:

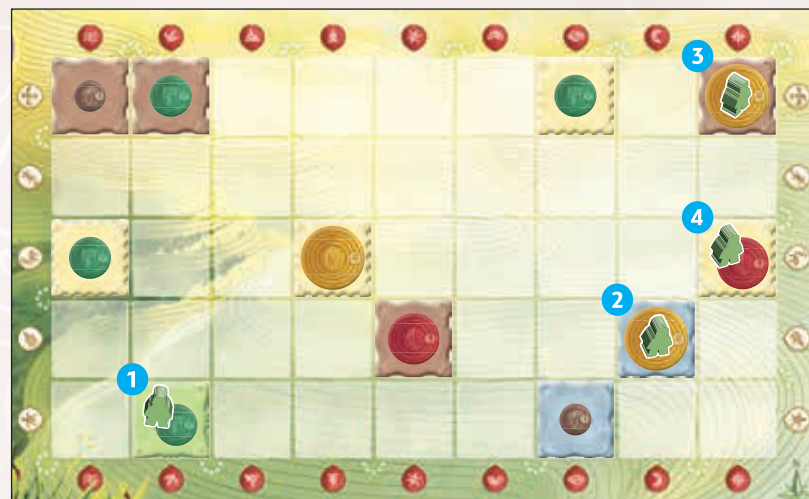
Простой режим	Нормальный режим	Сложный режим
4 фигурки автомы		5 фигурок автомы

☞ Используйте соответствующие маркеры разнообразия и маркер подсчёта очков для народа автома.

☞ Разместите фигурки автомы согласно информации, указанной на обратной стороне диска сценария. Затем народ автома получает:

☉ Число , равное уровню жетонов культур, на которых были размещены фигурки.

☉ Продвижение на 1 ячейку вверх на поле разнообразия и за каждый перемещённый маркер разнообразия согласно жетонам местности, на которых были размещены фигурки. Рассматривайте фигурки, продвигаясь по столбцам сверху вниз и перемещаясь от одного к другому слева направо.



После подготовки к игре народ автома продвигается на поле разнообразия в следующем порядке: +1 в столбце травы (+1) 1, +1 в столбце гор (+2) 2, +1 в столбце земли (+3) 3 и +1 в столбце песка (+4) 4.

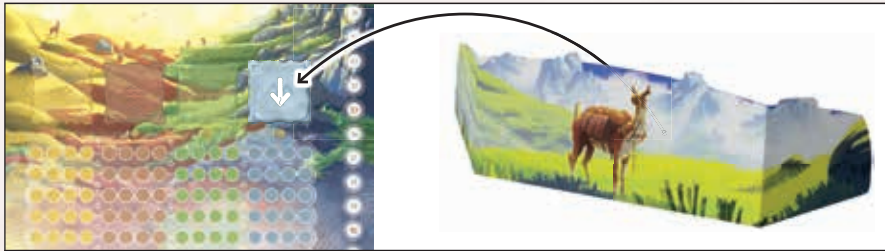
Игровой процесс

Раунд в кооперативном режиме похож на раунд в соревновательном, за исключением нескольких моментов, описанных ниже.

Совершайте ходы по очереди (выполняя действия исследования и предсказания) как обычно.
После действия исследования (но **никогда** после предсказания) вас может прервать народ автома.

ИГРОВОЙ РАУНД

В свой ход вы **должны** взять один из жетонов местности с верха одной из стопок, находящихся за ширмой, и положить его над соответствующим столбцом на поле разнообразия.



ПРИМЕЧАНИЕ

Вы не можете обмениваться друг с другом жетонами местности, а также не можете обменивать свои жетоны на те, что лежат на поле разнообразия.

Затем вы **должны** выполнить действие: **исследование** или **предсказание**. Направление стрелки на жетоне важно, только если вы выполняете действие исследования (см. «Исследование» ниже).

ИССЛЕДОВАНИЕ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Все обычные правила перемещения сохраняются (см. с. 4), но со следующими изменениями:

- ☞ Выберите одного из ваших кечуа и переместите его на **один участок в направлении, указанном стрелкой на жетоне местности**, который вы только что выложили на поле разнообразия. После этого первого шага кечуа должен продолжить своё перемещение как обычно, если на участке, где он остановился, находится жетон культуры или кечуа того же цвета.
- ☞ Во время своего перемещения кечуа не может дважды проходить один и тот же участок и не может остановиться на жетоне культуры, уже находящемся в игре.
- ☞ Вы не можете возвращать кечуа обратно в свой запас. Если вы разместили кечуа на игровом поле, он должен оставаться там до конца партии.

ОТКРЫТИЕ

Действие открытия проходит так же, как и в соревновательном режиме (см. с. 5), но с **одним исключением**: если на поле разнообразия нет какого-то типа жетонов местности, который нужно выложить, все должны решить, какой игрок возьмёт этот жетон с верха своей стопки и положит на игровое поле под кечуа, который только что сделал открытие.

В любом случае передвиньте соответствующий маркер разнообразия на поле разнообразия и получите 🍄 в соответствии с положением других маркеров (см. с. 5).

РЕАКЦИЯ НАРОДА АВТОМА

Завершив действие исследования, проверьте, находится ли фигурка автомы в том же столбце или ряду, где остановился ваш кечуа. Если да, каждая из них начинает перемещаться; если нет, фигурки автомы остаются на своих местах.

Каждая фигурка автомы должна передвигаться в порядке, зависящем от приближённости к кечуа, которого вы только что переместили. Фигурки автомы **начинают движение** в сторону от кечуа, которого вы только что переместили: первой передвигается самая ближайшая, а самая дальняя — последней. Если несколько фигурок находятся на равном расстоянии, вы все вместе решаете, в каком порядке должны передвигаться эти равноудалённые фигурки..

Фигурки автомы перемещаются точно так же, как и в соло-режиме (см. с. 9).

Когда фигурка автомы открывает жетон местности и жетон культуры, она получает фишку подношения согласно базовым правилам игры. Если на поле разнообразия нет одного из необходимых жетонов местности, который фигурка автомы должна выложить, все должны решить, какой игрок возьмёт этот жетон с верха своей стопки и положит на игровое поле под фигурку автомы, которая только что сделала открытие.

Как только переместятся все фигурки автомы, ход начинает следующий игрок.

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Делайте предсказания как в соревновательном режиме, за исключением того, что у всех игроков общий набор фишек подношений. Независимо от количества игроков у вас одновременно может быть только 1 фишка подношения каждого типа.

ПОДНОШЕНИЕ

В конце вашего хода вы можете сделать подношение и получить соответствующее количество 🍄.

Каждый раз, когда вы делаете подношение, народ автомы также делает подношение, отдавая все свои фишки подношений, даже если у него она всего одна.

Конец игры

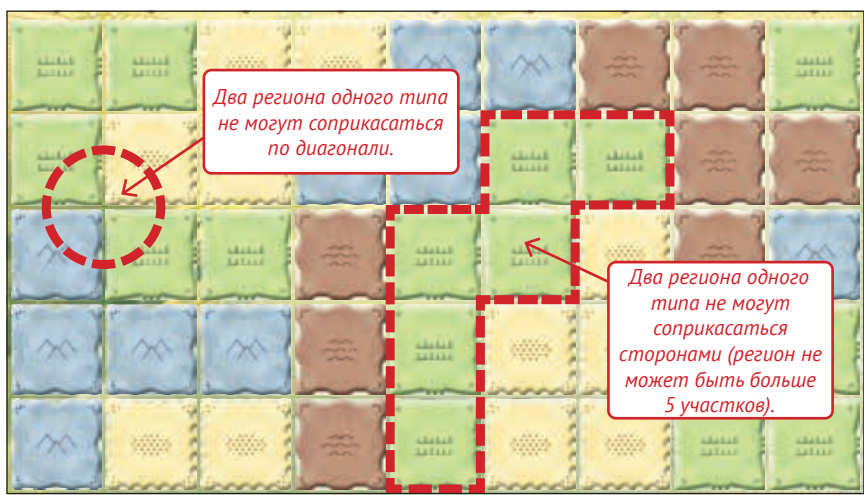
Если к концу вашего хода ни у одного игрока за ширмой не осталось ни одного жетона местности, игра заканчивается. Команда и народ автомы могут сделать своё последнее подношение. Народ автомы получает 1 🍄 за каждый участок на игровом поле без жетона местности. Команда побеждает, если у неё больше победных очков 🍄, чем у народа автомы. В случае ничьей побеждает народ автомы.

Перечисленные ниже пункты помогут вам быстро объяснить базовые правила «Тиуанако» новым игрокам.

1 Расскажите о возможных вариантах расположения жетонов, образующих регионы.



2 Расскажите об **ограничениях**, связанных с расположением регионов.



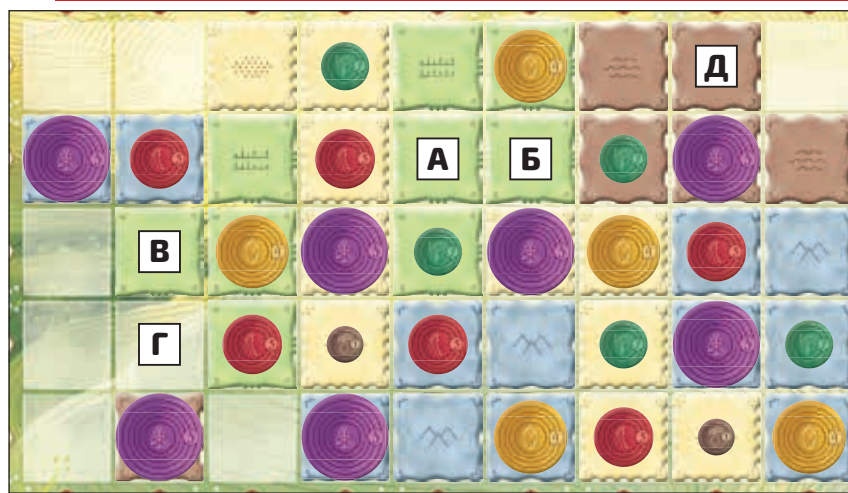
3 Объясните связь между размером региона, жетонами культур, которые могут находиться в этом регионе, и их расположением.



4 Объясните, что два одинаковых жетона культуры **не могут** соприкасаться.



5 Наконец, предложите новым игрокам угадать, какие жетоны культур будут находиться на участках А, Б, В, Г и Д (спрячьте от них ответы, находящиеся под рисунком!), используя только доступную информацию (в запасе есть 1 жетон песка, 3 жетона гор и 4 жетона земли). Подскажите, что отсутствующую информацию можно вычислить!



rue Sanson 4 BE-5310 Longchamps
Phone +32 468 37 51 31

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

Игра от Sit Down! выпущена компанией Megalopole. © Megalopole (2022). Все права защищены. Эти материалы могут быть использованы только для личного развлечения. **ВНИМАНИЕ!** Не подходит для детей младше 3 лет! Эта игра содержит мелкие детали, которые можно проглотить или вдохнуть. Любое воспроизведение этой игры, полностью или частично, на любом носителе, физическом или электронном, строго запрещено без письменного разрешения от компании Megalopole.

Этот QR-код покажет вам видео, в котором объяснят все правильные ответы.



ДИЗАЙНЕР
Оливье ГРЕГУАР
художник
Рафаэль САМАК
МЕНЕДЖЕР ПО РАЗВИТИЮ
Микаэль ДЕРОБЕРТМАСУР
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
Мари ООМС
художник по графике
Энтони МУЛИНС
МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДВИЖЕНИЮ
Софи ТРУА
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Дидье ДЕЛЕ
ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК
Натан МОРС

ОЛИВЬЕ:
«От всего сердца благодарю свою сестру Изабель, воодушевившую меня на создание механической концепции этой игры. Спасибо жителям Латинской Америки, вдохновившим меня тематикой во время долгого путешествия по этому невероятному континенту, богатому историей и загадками. Спасибо компании SNCF за то, что позволила мне совместить эти два понятия во время «недолгого» сна в поезде на обратном пути с Каннского международного фестиваля игр. Спасибо официальным тестировщикам из ячейки Mardis Ludiques («Аванпост» в Брюсселе, Бельгия) и особенно Элу, Фнору и Эрику за многочисленные игровые тесты, а также Вэлу за неутомимую, постоянную и непоколебимую поддержку».

SIT DOWN!
благодарит анонимных тестировщиков и всех, кто поддержал краудфандинговую кампанию сбора средств на Kickstarter!



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА
Андрей САФРОНОВ
РЕДАКТОР
Елена ШКУТКОВА
ПЕРЕВОДЧИК
Елена ШКУТКОВА
КОРРЕКТОР
Кирилл ЕГОРОВ
ВЕРСТАЛЬЩИК
Константин СОКОЛОВ