

# Havalandi

Игра про размещение тайлов в небесной вышине для 2–4 игроков  
от Райнера Книции · Возраст: 8+ · Продолжительность: около 45 минут

## В игре Взлёт нет предела совершенству!

В настольной игре Взлёт игроки поднимутся в небо! Вы всегда грезили воздухоплаванием и наконец-то стали обладателями собственных воздушных шаров. Совсем скоро они украсят небо этого удивительного места яркими и неповторимыми цветами! Можете гордиться собой!

Но есть и другие цвета, усеивающие небесный купол — вы не единственный, кто хочет запустить воздушные шары в небо этого прекрасного уголка мира.

Привлекайте к себе внимание, запуская большие флотилии, обеспечьте себе популярные стартовые площадки и будьте быстрее конкурентов — и тогда небо в конечном итоге будет принадлежать вам и вашим разноцветным воздушным шарам!



1 правила игры



1 шестигранный кубик

## Состав игры



1 двухстороннее игровое поле



1 аэростат с подставкой



7 карт финального подсчёта очков

### Фишки и жетоны:

#### 80 воздушных шаров (по 20 штук 4 цветов)



Лицевая сторона:  
лежащий воздушный шар



Оборотная сторона:  
запущенный воздушный шар

#### 12 специальных воздушных шаров (по 3 штуки 4 цветов)

Соседство

Ветер

Совместный запуск



Лицевая сторона:  
лежащий воздушный шар



Оборотная сторона:  
запущенный воздушный шар



4 фишки подсчёта очков

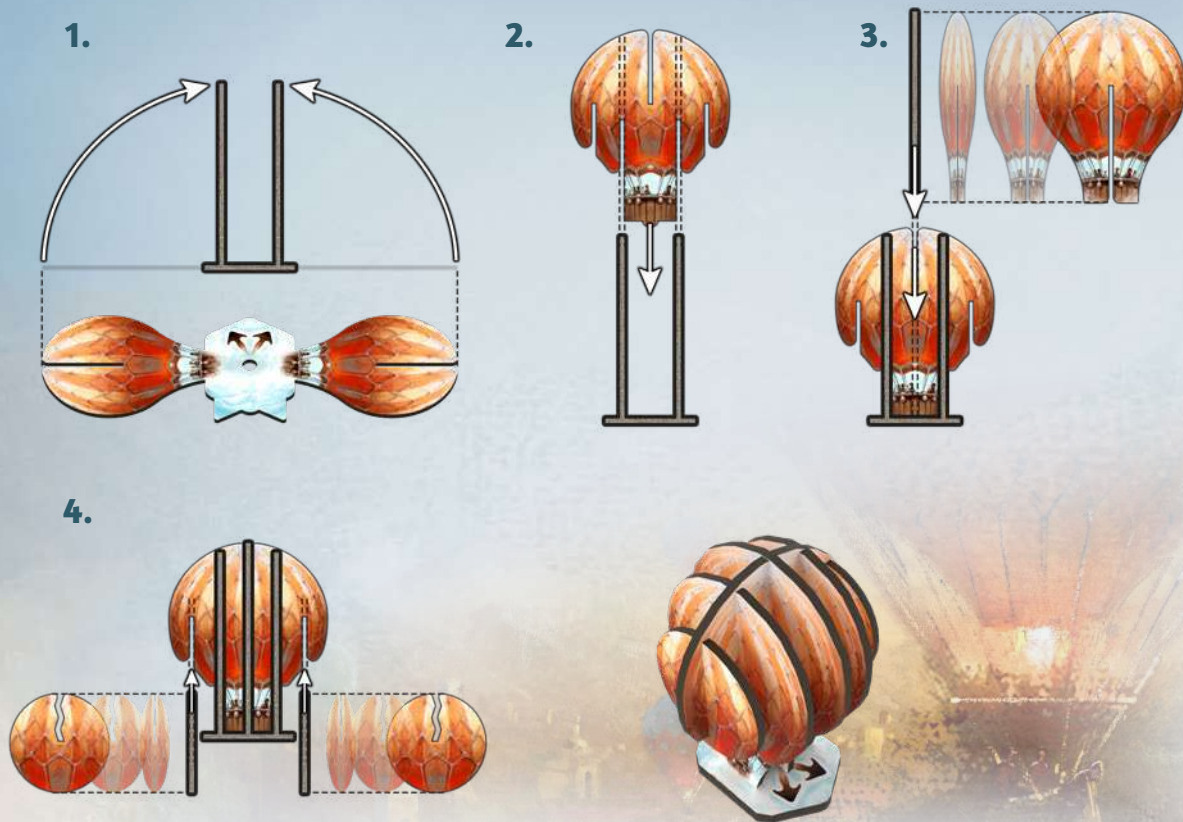
(Пожалуйста, наклейте на фишки стикеры соответствующего цвета.)



4 мешка с песком

**Служба запасных частей:** вы сделали качественное приобретение. Если какой-либо компонент отсутствует или есть другие жалобы, свяжитесь с нами по адресу [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Желаем вам долгих часов увлекательной игры. Ваша команда Pegasus Games

## Как собрать аэростат?



**Примечание:** аэростаты — это наполненные газом воздушные суда. Наш аэростат на самом деле — это тоже воздушный шар. Однако мы решили использовать это название, чтобы избежать путаницы и недопонимания в отношении компонентов игры.

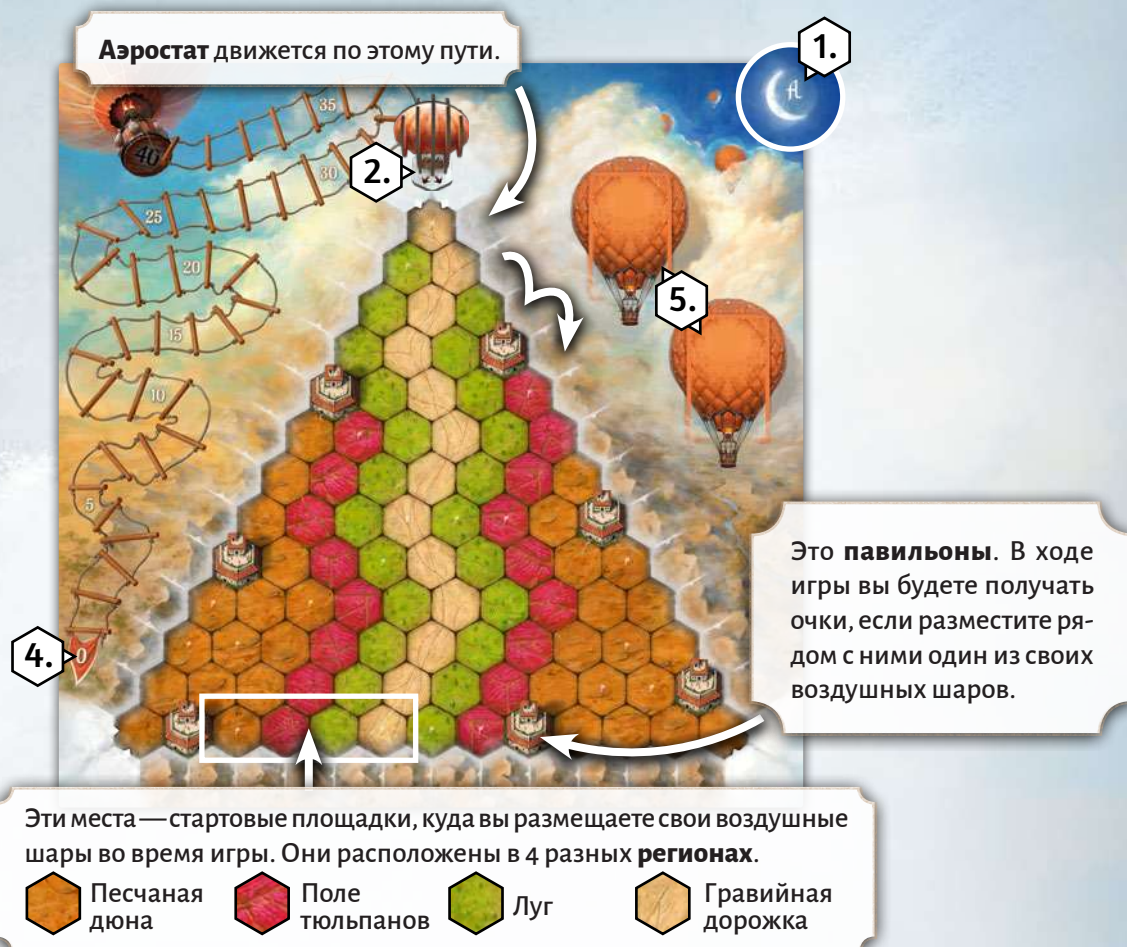
## Цель игры

В игре Вzlёт вы пытаетесь набрать как можно больше очков, грамотно размещая свои воздушные шары. Очки начисляются за запуск ваших флотилий воздушных шаров и формирование максимально больших групп из собственных воздушных шаров в разных регионах. Стартовые площадки в павильонах также очень востребованы и дают дополнительные возможности для получения очков. Выберите правильную стартовую площадку в нужное время и заработайте как можно больше очков для своей флотилии! Игрок, набравший наибольшее количество очков к концу игры, побеждает.



### Игровое поле/Подготовка

Игровое поле двухстороннее, на каждой стороне изображены разные ландшафты. Каждая сторона отличается расположением регионов и павильонов.



1. Выберите одну из сторон игрового поля и поместите его в центр стола.  
**Примечание:** для первых нескольких игр мы рекомендуем сторону с символом . Это хороший вариант для знакомства с игрой.
2. Поместите аэростат на отмеченное начальное деление  в верхней части пути и поместите кубик рядом.
3. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт соответствующие игровые компоненты.  
**Примечание:** при игре на 4 игроков каждый возвращает в коробку 3 воздушных шара своего цвета.  
Любое упоминание «воздушного шара» в этих правилах всегда относится к    . На правила, относящиеся к специальным воздушным шарам, всегда будет дано чёткое указание.
4. Поместите свою фишку подсчёта очков на деление о лестницы подсчёта очков. На ней вы будете отслеживать счёт во время игры. Поместите мешок с песком на корзину воздушного шара (деление 40 лестницы подсчёта очков).
5. Перемешайте карты финального подсчёта очков. Вытяните две случайные карты и положите их лицевой стороной вверх на отведённые места на игровом поле.
6. **Только при игре на 2 игроков:** закройте стартовые площадки на игровом поле, отмеченные флагом , воздушными шарами неиспользуемого цвета. Эти стартовые площадки считаются занятыми другим игроком. Флаги не имеют значения при игре с более чем 2 игроками.  
Верните все неиспользованные игровые компоненты в коробку, они не понадобятся в этой игре.

## Игровой процесс

Игрок, который последним что-то запустил, начинает игру.

В свой ход выполните следующие шаги:

1. Бросьте кубик и переместите аэростат по его пути на соответствующее количество делений по часовой стрелке.
2. Разместите один из своих воздушных шаров на доступной стартовой площадке на одной из 2 линий видимости аэростата. Это также может быть и специальный воздушный шар. Теперь, если возможно, вы можете также запустить флотилию воздушных шаров.
3. Отмечайте очки, полученные за размещение вашего воздушного шара, перемещая свою фишку подсчёта очков по лестнице.

Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



### Перемещение аэростата

Аэростат не принадлежит какому-либо конкретному игроку, он управляется всеми. Он всегда движется по часовой стрелке вперёд по своему пути в соответствии с результатом броска кубика.

Каждое деление на пути предоставляет 2 разные линии видимости, на которых вы можете разместить один из ваших воздушных шаров на доступной стартовой площадке.

Если аэростат заканчивает своё движение на одном из углов пути, вам будут доступны 2 длинные линии видимости вдоль края поля. Белая область в каждом углу пути считается как одно деление.



## Размещение воздушного шара

Вы всегда размещаете воздушный шар лежащей стороной вверх.

Есть 2 способа выбрать площадку для запуска вашего воздушного шара.



Лежащие воздушные шары

### 1. Разместите свой воздушный шар на свободной стартовой площадке на линии видимости.

Разместите один из своих воздушных шаров на любой свободной стартовой площадке, находящейся на одной из 2 линий видимости аэростата.

На стартовой площадке не должно быть других воздушных шаров. Размещать воздушные шары на павильонах или на пути аэростата нельзя.



ИЛИ

### 2. Разместите свой воздушный шар, начиная с линии видимости, рядом с одним из ваших воздушных шаров в том же регионе или сформируйте или расширьте группу этим воздушным шаром в том же регионе.

Выберите стартовую площадку на 2 линиях видимости аэростата, на которой уже есть один из ваших воздушных шаров. Неважно, лежит ли этот воздушный шар или уже запущен. Начиная с этого воздушного шара, вы можете разместить свой воздушный шар на соседней стартовой площадке **в том же регионе**. Или вы можете создать или расширить группу в том же регионе. Эта стартовая площадка не обязательно должна находиться на линии видимости.



По ходу игры может случиться так, что у вас не окажется доступных стартовых площадок. В этом случае перемещайте аэростат на 1 деление по пути, пока не сможете разместить один из своих воздушных шаров. В этой ситуации вы не обязаны использовать один из своих специальных воздушных шаров.

**Примечание:** для 3 специальных воздушных шаров действуют специальные правила, которые можно найти в разделе «Специальные воздушные шары».

## Как получать очки?

Очки можно получить несколькими способами:

1. Запускать флотилии воздушных шаров.
2. Формировать и расширять группы.
3. Размещать воздушные шары рядом с павильонами.
4. По картам финального подсчёта очков.

Если во время игры вы достигнете последнего деления лестницы подсчёта очков, возьмите мешок с песком своего цвета и положите его перед собой числом «40» вверх. Затем начните заново с самого низа лестницы. Если вы снова достигнете последнего деления, переверните мешок с песком так, чтобы на нём было «80», и начните подсчёт очков заново с самого низа лестницы.

**Примечание:** в правилах мы различаем «флотилию» и «группу».

**Флотилия** состоит из нескольких ваших связанных воздушных шаров в разных регионах. Изначально все воздушные шары в вашей флотилии лежат. Вы сможете единожды их запустить.

Вы формируете **группу**, состоящую как минимум из 3 ваших связанных воздушных шаров в одном регионе. Она может включать как уже запущенные, так и всё ещё лежащие воздушные шары.

### 1. Запуск флотилии воздушных шаров

Сразу после размещения воздушного шара вы можете запустить флотилию.

Необходимо учитывать следующее:

- Только что размещённый вами воздушный шар должен быть частью флотилии. Ранее запущенные воздушные шары не могут входить в состав флотилии.
- Хотя бы один из воздушных шаров этой флотилии должен находиться на гравийной дорожке. Это может быть воздушный шар, размещённый на прошлом ходу.



Гравийная  
дорожка

- Воздушные шары флотилии должны быть связаны.



**Пример:** с помощью только что размещённого воздушного шара (выделен жёлтым) вы можете запустить флотилию воздушных шаров, поскольку вы связали их с гравийной дорожкой. Воздушный шар, отмеченный красным на песчаной дюне нельзя запустить, так как он не связан с флотилией.

Вы получите разное количество очков в зависимости от того, из скольких разных регионов вы запустите свою флотилию. Переверните воздушные шары в вашей флотилии так, чтобы они были запущенной стороной вверх. Вам **не обязательно** переворачивать все воздушные шары в вашей флотилии, достаточно только тех, которые необходимы для получения очков. Вы обязаны перевернуть воздушный шар, который вы только что разместили, для запуска флотилии. Размер вашей флотилии не связан с количеством очков, которые вы получаете за запуск. Однако он может повлиять на одну из карт финального подсчёта очков.

Гравийная дорожка + Луг:  
4 очка



Гравийная дорожка + Луг + Поле тюльпанов:  
8 очков



Гравийная дорожка + Луг + Поле тюльпанов + Песчаная дюна:  
12 очков



**Примечание:** в этих примерах стартовая площадка только что размещённого воздушного шара выделена **жёлтым** цветом.

Для запуска флотилии и начала подсчёта очков **необходимо** запустить, то есть перевернуть воздушные шары, отмеченные **белым** цветом.

Вы также **можете** перевернуть воздушные шары, отмеченные **пунктирными белыми** линиями. Однако они не приносят дополнительных очков за эту флотилию.

Флотилия может размещаться по разным сторонам гравийной дорожки. У вас есть возможность запустить все воздушные шары этой флотилии одновременно. Для каждой стороны гравийной дорожки учитывайте отдельно, из какого количества регионов запускается флотилия, и суммируйте соответствующие очки. Обратите внимание, что каждая сторона учитывается только один раз.

На стороне  игрового поля вы можете запускать воздушные шары одновременно с 2 сторон: один справа и один слева от гравийной дорожки. На стороне  вы можете запускать воздушные шары одновременно с 3 сторон.



**Пример:** Вы только что разместили свой воздушный шар (стартовая площадка выделена жёлтым). Теперь вы можете запустить все отмеченные воздушные шары одновременно. За запуск флотилии вы получите  $8+12+8=28$  очков.

## 2. Формирование и расширение групп

Если вы разместите воздушный шар рядом с другими воздушными шарами в одном регионе, вы можете сформировать группу. Группа состоит как минимум из 3 ваших связанных воздушных шаров, в пределах одного региона. Вы получите очки, равные размеру группы: 3 очка за группу из 3 воздушных шаров. Если позже вы расширите группу до 4 воздушных шаров, вы снова получите очки, на этот раз 4. Если потом вы расширите группу из 4 воздушных шаров до группы из 5 воздушных шаров, вы получите 5 очков и так далее. Неважно, запущены воздушные шары в группе или ещё нет.



**Пример:** за только что размещённый воздушный шар (1., выделен жёлтым) вы получите 4 очка, поскольку он образует группу из 4 воздушных шаров. Если потом вы добавите в группу ещё один воздушный шар (2., полупрозрачный), вы увеличите её до 5 воздушных шаров и получите ещё 5 очков.

### 3. Размещение воздушных шаров рядом с павильонами

Каждый павильон немедленно приносит вам 3 очка, как только вы **впервые** разместите рядом с ним свой воздушный шар. Вы можете получить очки за каждый павильон только один раз.

Затем проверьте, получите ли вы бонус:

- На стороне  игрового поля вы немедленно получаете 7 бонусных очков, если у вас размещён хотя бы 1 воздушный шар рядом с **каждым** павильоном.
- На стороне  есть по 3 павильона 3 разных цветов. Вы немедленно получаете 3 бонусных очка, если разместили хотя бы 1 воздушный шар рядом с каждым павильоном **одного цвета**. Таким образом, вы можете получить максимум 9 бонусных очков.

### 4. Карты финального подсчёта очков

В конце игры проверьте, выполнили ли вы и насколько хорошо условия, указанные на 2 картах финального подсчёта очков на игровом поле. Отметьте свои очки на лестнице подсчёта очков. Подробный список каждой карты финального подсчёта очков можно найти в разделе «Карты финального подсчёта очков».

## Специальные воздушные шары

У вас есть 3 специальных воздушных шара. Вы можете использовать каждый из них только один раз за игру в течение своего хода. У них также есть сторона, на которой изображён лежащий воздушный шар, и сторона, на которой изображён запущенный воздушный шар. Вы можете использовать их как часть флотилии, но также у них есть особые возможности. Вы можете использовать только один специальный воздушный шар за ход.

#### Совместный запуск

В свой ход вы можете использовать *воздушный шар для совместного запуска* **вместо** своего обычного воздушного шара. Поместите его на стартовую площадку, находящуюся на одной из 2 линий видимости, но уже занятую воздушным шаром **противника**. Поместите свой *воздушный шар для совместного запуска* на воздушный шар противника, находящийся на этой площадке.

Теперь вы можете использовать эту стартовую площадку как любую другую из ваших стартовых площадок. Если другой воздушный шар запускается с этой стартовой площадки, это не влияет на ваш воздушный шар для совместного запуска. Обратное также верно.

**Важно:** на каждой стартовой площадке можно разместить не более одного воздушного шара для совместного запуска. Вы не можете размещать свой воздушный шар для совместного запуска на незанятой стартовой площадке.

#### Соседство

После того, как вы разместили свой воздушный шар на стартовой площадке, вы можете **дополнительно** разместить свой *соседский воздушный шар* на **доступной** стартовой площадке рядом с ним. Дополнительная стартовая площадка может быть в другом регионе.

#### Ветер

В свой ход вы можете использовать *этот специальный воздушный шар* **вместо** обычного воздушного шара. Разместите его на **любой** доступной стартовой площадке. Стартовая площадка не обязательно должна находиться на линии видимости аэростата.



## Конец игры

Если у вас больше **нет доступных воздушных шаров**, игра для вас заканчивается, и ход переходит к следующему игроку. Ваши специальные воздушные шары не учитываются. Если у вас остались специальные воздушные шары, они **останутся неиспользованными**. Если у всех игроков больше нет воздушных шаров, игра заканчивается, и наступает время оценить выполнение 2 карт финального подсчёта очков. Подсчитайте очки за обе карты для каждого игрока и отметьте их на лестнице подсчёта очков.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся специальных воздушных шаров. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

### Карты финального подсчёта очков

В конце игры каждый игрок подсчитывает очки за каждую карту один раз.

Для наглядности мы решили использовать бирюзовые или красные воздушные шары на картах, которые также доступны как цвета игроков. При этом **каждая** карта подсчёта очков действует для игроков любого цвета, цвета воздушных шаров, представленные на картах следует понимать только как пример.

Изображение на картах показывает, относится ли подсчёт очков к лежащим воздушным шарам, запущенным воздушным шарам или не имеет значения.



**Лежащие шары**



**Запущенные шары**



**Неважно, лежащие шары или запущенные**



**Запущенные воздушные шары на стартовых площадках у края поля: 1 очко за каждый воздушный шар.** Каждый игрок получает 1 очко за каждый свой запущенный воздушный шар, находящийся на стартовых площадках у края поля, то есть рядом с путём аэростата.



**Пример:** запущенные воздушные шары, отмеченные белым цветом, приносят по 1 очку каждый, итого 3 очка. Воздушные шары, отмеченные красным цветом, не приносят очки, поскольку они либо находятся на краю поля, но не были запущены, либо не находятся на краю поля, хотя и запущены.



**Соединение 2 краёв поля: 1 очко за каждый воздушный шар.** Каждый игрок получает очки за соединение 2 краёв поля при помощи только своих воздушных шаров. Проверьте, соединили ли вы 2 края поля. Выберите только одно из соединений и засчитайте его: подсчитайте минимальное количество воздушных шаров, необходимое для соединения краёв. Это и будет количество набранных вами очков. Объезды и ответвления не учитываются.



**Пример:** есть 2 варианта подсчёта очков, из которых можно выбрать только один. 4 красных лежащих воздушных шара (в примере, находящиеся наверху) принесут 4 очка. А воздушные шары, отмеченные белым, принесут 8 очков, потому что соединение состоит из 8 воздушных шаров. Однако, нельзя учитывать обход через воздушные шары, отмеченные красным, чтобы получить больше очков.



**Минимум 4 павильона, соединённых друг с другом: 8 очков.** Каждый игрок получает очки, если он соединил хотя бы 4 павильона своими воздушными шарами.



**Пример:** 4 павильона соединены друг с другом и, следовательно, приносят 8 очков.



**Самая большая связанная флотилия: 1 очко за каждый запущенный воздушный шар в составе флотилии.** Каждый игрок получает очки за каждый запущенный воздушный шар в своей самой большой связанной флотилии. Воздушные шары в этой флотилии не обязательно должны быть запущены одновременно в ходе игры, но все они должны быть связаны.



**Воздушные шары, запущенные с гравийной дорожки: 1 очко за каждый воздушный шар.** Каждый игрок получает очки за каждый свой воздушный шар, запущенный с гравийной дорожки.



**Пример:** воздушные шары, отмеченные белым цветом, приносят 7 очков как самая большая флотилия. Лежащие воздушные шары, отмеченные красным цветом, не связывают запущенную флотилию выше с флотилией ниже.

**Пример:** воздушные шары, отмеченные белым цветом были запущены с гравийной дорожки и приносят 2 очка. Воздушные шары, отмеченные красным цветом не приносят очков. Один из них не был запущен, а другой был запущен, но не с гравийной дорожки.



**Больше всего запущенных воздушных шаров:** игрок, запустивший больше всего воздушных шаров к концу игры, получает **8 очков**. **Примечание:** в игре с 3 и 4 игроками игрок, занявший второе место, получает 4 очка. В случае ничьей все игроки, запустившие необходимое число воздушных шаров, получают все очки. Но в случае ничьей между игроками, занявшими первое место, игроки, занявшие второе место, не получают очков.



**Воздушные шары, не рядом с воздушными шарами противника: 1 очко за каждый воздушный шар.** Каждый игрок получает очки за каждый свой воздушный шар, находящийся не рядом с воздушными шарами противника. Пустые стартовые площадки, павильоны и путь аэростата не считаются воздушными шарами противника.



**Пример:** игрок с наибольшим количеством запущенных воздушных шаров (7) получает 8 очков. игрок занимает второе место по количеству запущенных воздушных шаров (4) получает 4 очка. Игроки (3) и (0) не получают очков.



**Пример:** воздушные шары, отмеченные белым цветом, не соседствуют ни с одним воздушным шаром противника и, следовательно, приносят 5 очков. Воздушные шары, отмеченные красным цветом, рядом как минимум с одним воздушным шаром противника и, следовательно, не приносят очков.

## Краткий обзор

1. Бросьте кубик и переместите аэростат на соответствующее количество делений по часовой стрелке по его пути.
2. Разместите свой воздушный шар на свободную стартовую площадку на одной из 2 линий видимости аэростата, рядом с одним из ваших воздушных шаров в том же регионе или расширьте их группу. Вы можете использовать ваши специальные воздушные шары, если вы их ещё не использовали.
3. Используйте свою фишку подсчёта очков, чтобы отмечать все набранные вами очки, перемещая её по лестнице.

**Вы можете получить очки следующими способами:**

### Запуская флотилии воздушных шаров



Перепечатка и публикация правил без разрешения запрещены. С вопросами и предложениями, касающимися перевода на русский язык, пишите на [b.translate@mail.ru](mailto:b.translate@mail.ru)

Перевод правил  
подготовлен  
по заказу:



**Designer:** Reiner Knizia

**Illustration:** Lukas Siegmön

**Layout:** Daniel Müller

**Editors:** Kaddy Arendt, Andreas Langkamp

**Realisation:** Michael Schmitt

**Translation:** Jason Abel and Vanessa Abel

**Support:** Cyrill Callenius

© Dr. Reiner Knizia, 2023. All rights reserved.

Reiner Knizia would like to thank all those who have contributed to the development of Havalandi, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane and David Spring.



### Формируя и расширяя группы

Как минимум 3 ваших воздушных шара формируют группу **в пределах одного региона**. Вы немедленно получаете 3 очка за группу из 3 воздушных шаров. Если позже вы увеличите группу до 4 воздушных шаров, вы немедленно получите 4 очка и т.д.

### Размещая воздушные шары рядом с павильонами

Вы получаете 3 очка каждый раз, когда **впервые** размещаете воздушный шар рядом с павильоном. Получите бонусные очки, если разместили свои воздушные шары рядом со всеми павильонами одного цвета:

7 очков (сторона  игрового поля, только 1 раз)

или

3 очка (сторона  игрового поля, возможно до 3 раз)

### Специальные воздушные шары



**Совместный запуск:** разместите воздушный шар для совместного запуска **вместо** вашего обычного воздушного шара на уже занятую стартовую площадку. Теперь вы также можете использовать эту стартовую площадку.



**Соседство:** вы можете **дополнительно** разместить этот воздушный шар рядом с только что размещённым воздушным шаром.



**Ветер:** **Вместо** обычного воздушного шара вы можете разместить этот специальный воздушный шар на любой свободной стартовой площадке на игровом поле.

### Конец игры

Игра заканчивается после того, как все игроки разместят на игровом поле свой последний обычный воздушный шар. Неиспользованные специальные воздушные шары не учитываются. Игрок, набравший наибольшее количество очков после проверки карт финального подсчёта очков, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше неиспользованных специальных воздушных шаров.