



Авторы игры: Родриго Рего и Данило Валенте

Графический дизайн: Кристиан Шупп

Для 1–5 путешественников старше 14 лет, которые хотят посетить Европу за 90 минут.

Компоненты



240 карт локаций



46 открыток



5 памяток игроков



59 монет



30 фишек энергии



20 двусторонних жетонов желаний (по 2 на регион)

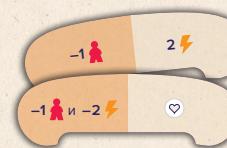


Стоимость Способность

40 двусторонних жетонов праздников (по 4 на регион)



1 жетон первого игрока



10 жетонов регионов



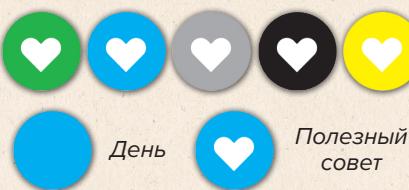
30 фишек местных жителей



2 жетона бонусов



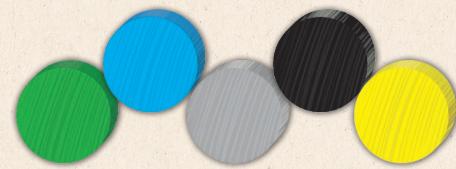
5 фишек путешественников (по 1 на игрока)



День

Полезный совет

140 двусторонних жетонов дней (по 28 на игрока)



5 фишек подсчёта очков (по 1 на игрока)

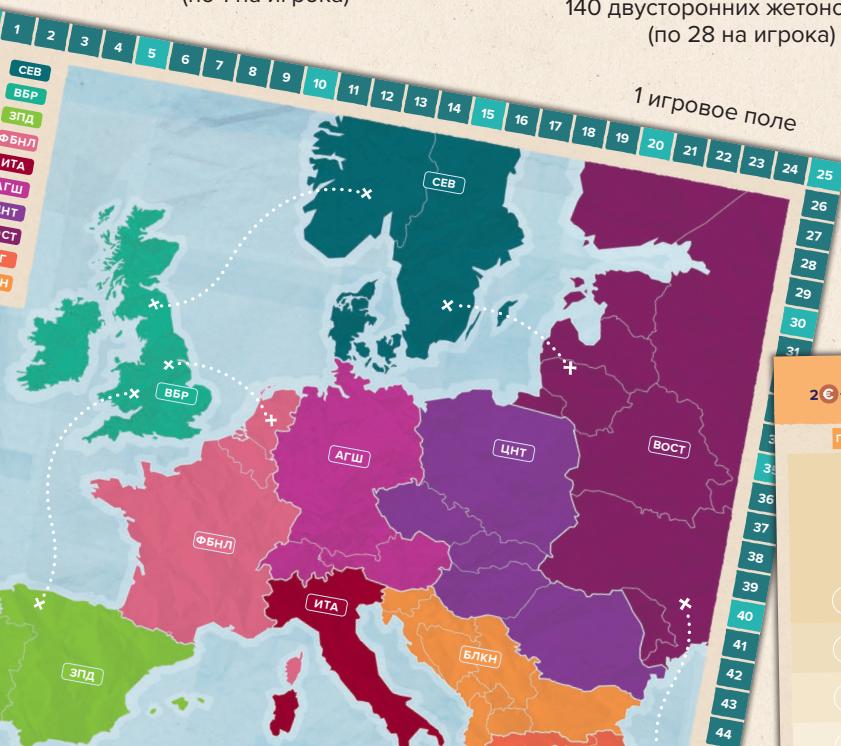


15 жетонов множителей



1 фигурука чемодана

5 календарей (по 1 на игрока)



1 игровое поле



Обзор игры

Вы всегда мечтали путешествовать по миру — и теперь у вас есть шанс сделать путешествия своей профессией! Одно известное издательство, выпускающее серию путеводителей, ищет нового автора!

Путешествие по Европе продлится всего 4 недели, и за это время вы должны доказать, что должность по праву принадлежит вам!

Общая подготовка к игре

Правила и подготовку для одиночной игры см. на отдельном листе.

При игре вдвоём разместите по 2 жетона дней неиспользуемого цвета в каждом регионе (один — стороной  вверх, второй — стороной  с полезным советом  вверх).

- 1 Положите игровое поле (далее — поле) в центр стола.
- 2 Разместите фигурку чемодана в первой ячейке шкафы регионов на поле.
- 3 Перемешайте открытки и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем, сформировав колоду открыток.
- 4 Перемешайте карты локаций и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем, сформировав колоду локаций.

Для удобства можете разделить её на несколько частей.

- 5 Для каждого региона случайным образом выберите, какой стороной вверх (А или Б) будут лежать соответствующие региону жетоны желаний, затем разместите их стопками по 2 жетона. Жетоны с  должны находиться на верху стопки.

В вашей первой партии используйте для 5 регионов жетоны желаний с лицевой стороной А, а для других 5 регионов — с лицевой стороной Б.

- 6 Разместите все монеты, фишки энергии, фишки впечатлений, фигурки местных жителей и жетоны множителей рядом с полем так, чтобы до них было легко дотянуться. Это **ресурсы**.
- 7 Разместите в каждом регионе на поле по 1 случайному жетону региона лицевой стороной вверх.

- 8 Передайте жетон первого игрока тому, кто больше всех нуждается в отпуске.

- 9 Случайным образом определите 2 региона и разместите в каждом из них по 1 жетону бонусов.

В вашей первой партии пропустите шаг 10 подготовки и оставьте все жетоны праздников в коробке — в игре и так будет много всего неожиданного.

Используйте их, когда сыграете несколько партий и как следует разберётесь с правилами.

Открывайте для себя живописные локации, знакомьтесь с местными жителями и собираите открытки с достопримечательностями.

Если вы будете использовать каждый день с умом, то по выходным сможете посещать различные национальные праздники и даже выполнять некоторые пункты из вашего списка желаний.

Чё путешествие окажется самым увлекательным, тот и получит работу мечты!

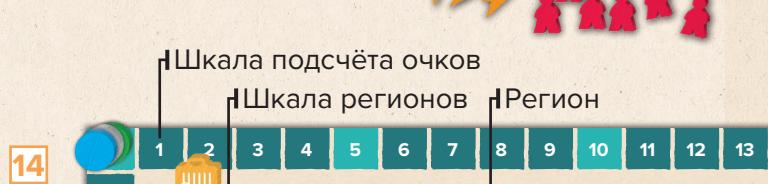
10 Верните в коробку жетоны праздников тех регионов, где уже были размещены жетоны бонусов.

Затем для каждого региона возьмите необходимое число жетонов праздников (для этого вычтите из общего числа игроков 1), а остальные верните в коробку.

Например, для игры втроём для каждого региона оставьте по 2 соответствующих жетона праздников, а остальные 2 жетона уберите в коробку.

Для первой недели вашего путешествия среди всех отложенных выберите 2 разных случайных жетона праздников и разместите их в соответствующих регионах стоимостью вверх.

Остальные жетоны праздников разместите рядом с полем способностью вверх.



Подготовка игроков

- 11 Положите календарь перед собой.
 - 12 Возьмите 1 фишку энергии, 1 монету, 1 фишку впечатлений и 1 фигурку местного жителя. Поместите их в ячейке «0» вашей шкалы дохода в верхней части календаря. Это **маркеры ресурсов**.
 - 13 Выберите цвет. Возьмите 28 жетонов дней этого цвета и разместите по 1 такому жетону символом  вниз в каждой ячейке календаря.
 - 14 Разместите фишку подсчёта очков выбранного цвета на делении «0» шкалы подсчёта очков на поле.
 - 15 Возьмите фигурку путешественника выбранного цвета, 4 монеты, 2 фишки энергии, 1 фигурку местного жителя, 1 фишку впечатлений и разместите их рядом со своим календарём. Это ваши **стартовые ресурсы**.
 - 16 Каждый игрок получает по 7 карт локаций. Держите их в секрете друг от друга.
 - 17 Каждый игрок получает по 2 открытки. Игроки выбирают из 2 полученных открыток 1, а вторую возвращают под низ колоды. Держите её в секрете от остальных участников.
- Выбирайте открытку с учётом своих карт локаций, доступных жетонов желаний и праздников на поле.
- В вашей первой партии рекомендуем просто взять по 1 случайной открытке.

Структура карты локации

1 **Время на посещение:** количество жетонов дней, которое нужно потратить, чтобы разыграть эту карту.

1 **Регион:** чтобы разыграть эту карту, ваша фигурка путешественника должна находиться в указанном регионе.



1 **Символ:** на карте локации может быть от 1 до 4 подобных символов. Они нужны, чтобы выполнять условия жетонов желаний и применять различные эффекты.

1 **Бонус дня недели:** дополнительное поощрение за розыгрыш карты локации в ячейку определённого дня недели.

1 **Эффект:** доступен вам всегда. Применяется после розыгрыша карты.



Ход игры

Каждая партия состоит из 4 раундов (4 недель вашего путешествия).

Каждый раунд состоит из 7 фаз:

1. Добрать карты локаций
2. Путешествовать (основная фаза)
3. Подсчитать очки за регионы
4. Обновить жетоны праздников (только для опытных игроков)
5. Получить доход
6. Сбросить карты локаций (кроме последнего раунда)
7. Передать жетон первого игрока (кроме последнего раунда)

1. Добрать карты локаций

Каждый игрок добирает карты из колоды локаций, пока у него в руке не окажется 7 карт.

! Если колода локаций закончилась, перемешайте сброшенные карты локаций и сформируйте новую колоду.

2. Путешествовать (основная фаза)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники ходят по очереди до тех пор, пока на всех календарях не закончатся жетоны дней текущей недели.

! Время на посещение той или иной локации различается, что указано в соответствующей области карты. Поэтому у одних игроков жетоны дней могут закончиться раньше, чем у других. В этом случае они будут пропускать свой ход до тех пор, пока жетоны дней не закончатся у всех остальных участников.

Ход игрока состоит из 3 шагов:

2.1. Перемещение

Вы можете оставить на месте или переместить в другой регион фигурку путешественника своего цвета, оплатив стоимость перемещения. В начале игры бесплатно разместите свою фигурку путешественника в любом регионе.

Для перемещения в другой регион вы можете воспользоваться самолётом или поездом.

Самолёт: заплатите 4 € и переместите свою фигурку путешественника в любой регион. Стоимость перелёта на самолёте всегда одинаковая.

Поезд: заплатите по 1 ⚡ за каждый регион, куда вы будете перемещать фигурку путешественника. Перемещайте фигурку только в регион, соседний с текущим. Регионы, соединённые пунктирными линиями, тоже считаются соседними.

Пример перемещения

Синий игрок хочет переместиться из ФБНЛ в юг.

Перемещение на самолёт обойдётся ему в 4 €.

Перемещение на поезд потребует 3 ⚡, так как кратчайший маршрут проходит через 3 региона:
> АГШ или ИТА > БЛКН > юг.

8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23



2.2. Действия

Выполните 1 из 4 действий, потратив указанное время на посещение и соответствующее ему число жетонов дней (обозначено **X**).

За каждый необходимый для посещения день перемещайте крайний левый жетон дня из ряда текущей недели вашего календаря в регион, где находится фигурка путешественника вашего цвета.

! Вы не можете потратить больше 7 жетонов дней за раунд.

A. Посещение локации: вы можете посещать только те локации, которые расположены в том же регионе, где в данный момент находится ваша фигурка путешественника.

Чтобы посетить локацию, разыграйте карту локации из руки и потратите указанное время на её посещение и соответствующее ему число жетонов дней. Затем разместите карту локации в той ячейке календаря, из которой вы убрали последний жетон дня.

Вы можете уменьшить время, необходимое для посещения локации, и потратить меньше жетонов дней с помощью 😊. Каждая потраченная фишка 😊 позволяет уменьшить время на посещение локации на 1, но вы не можете сократить его до 0 (и потратить меньше 1 жетона дня).

! Вы не можете уменьшить время на посещение локации, используя 😊, полученные после применения эффекта этой карты локации.

Затем в любом порядке примените всё, что указано в эффекте карты локации, а также получите бонус дня недели, если это возможно.

Вы получаете бонус дня недели только в том случае, если размещаете карту локации на календаре в ячейке того же дня, что и указан в левом нижнем углу карты.

Для применения эффектов некоторых карт нужно потратить ресурсы или иметь определённое количество символов на картах локаций на вашем календаре.

Вы можете посетить локацию, даже если не можете или не хотите применять эффект карты этой локации.

! Если для применения эффекта карты локации требуется наличие определённых символов, можете учитывать символы, изображённые на самой этой карте.

Пример посещения локации

Синий игрок отправился в АГШ и хочет посетить локацию. У него есть выбор между Гейдельбергом и Веной, так как это единственны карты локаций АГШ, которые есть у него в руке. Он посещает Гейдельберг. Ему нужно 2 дня, чтобы посетить эту локацию, поэтому он перемещает 2 жетона дня со своего календаря в АГШ, туда, где находится его фигурка путешественника. После этого синий игрок применяет эффект карты локации «Гейдельберг». Чтобы получить бонус дня недели, он должен был разместить карту локации в ячейке «Вт», а не «Чт». Поэтому этот бонус для него недоступен.



Б. Заметки: потратьте 1 и сбросьте 3 из руки, чтобы взять 4 €.

В. Отдых: потратьте 1 и сбросьте 3 из руки, чтобы взять 2 ⚡.

Г. Планирование: потратьте 1 и доберите 3.

! Совет: вы можете выполнять действия Б-Г, чтобы размещать жетоны дней в регионах, для которых у вас нет соответствующих карт локаций в руке. Тратя жетоны дней для выполнения действий Б-Г, размещайте их в регионе, где в данный момент находится ваша фигурка путешественника.

Если вы можете увеличить свой доход 💸, передвиньте соответствующий маркер ресурса на 1 деление вправо по шкале дохода на вашем календаре. Затем выберите 1 из 2 бонусов, изображённых с левой стороны текущего деления. Если маркер ресурса уже находится на крайнем правом делении шкалы, не перемещайте его и получите 2 ⚡. Если вы увеличиваете доход с помощью символа 🤝, передвиньте любой маркер ресурса.

Пример увеличения дохода

⚡ Синий игрок может получать больше фишек энергии в фазе получения дохода. Он передвигает маркер энергии на следующее деление шкалы дохода и сразу же выбирает: взять 1 € или добрать 1 ⚡. Уже в фазе получения дохода текущего раунда он получит 1 ⚡.



Если вы получаете полезный совет 💕, переверните 1 из своих жетонов дня, размещённый в любом регионе на поле, стороной 💕 вверх.

Пример получения полезного совета

Синий игрок получил полезный совет и решил перевернуть свой жетон дня ⚡ в регионе ЦНТ на сторону 💕.



Если вы можете взять открытку , возьмите 3 открытки из соответствующей колоды, оставьте себе 1, а остальные верните под низ колоды.



Цели: если вы выполните хотя бы 1 из 2 условий, в конце игры вы получите . Выполнив оба условия, получите  только за верхнюю цель.

2.3. Дополнительные действия

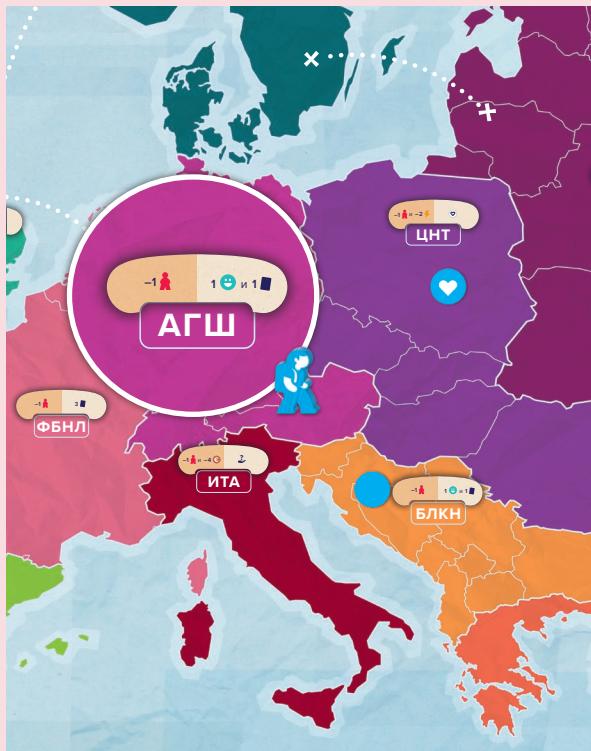
Каждое из 3 перечисленных ниже дополнительных действий вы можете выполнить в любом порядке по 1 разу за свой ход:

A. Жетоны регионов:

Потратите указанные ресурсы (, , или ) и получите бонус, указанный на жетоне региона, в котором в данный момент находится ваша фигурка путешественника.

Пример активации жетона региона

Посетив Гейдельберг, синий игрок потратил , чтобы взять 1  и добрать 1 .



Б. Жетоны желаний:

Если вы выполняете условие жетона желаний  региона, в котором в данный момент находится ваша фигурка путешественника, получите верхний жетон стопки и разместите его рядом со своим календарём. Затем получите указанные на нём  и переместите вашу фишку на шкале подсчёта очков на поле. В течение партии вы можете получить не более 1 жетона желаний каждого региона.

Если оба жетона желаний какого-либо региона уже были получены 2 другими игроками, вы больше не можете получить жетоны желаний в этом регионе.

B. Жетоны праздников (только для опытных игроков):

Если в этом ходу вы перемещали на поле жетоны дней из ячеек «Сб» или «Вс» текущей недели вашего календаря, можете побывать на празднике региона, в котором в данный момент находится ваша фигурка путешественника. Для этого оплатите стоимость, указанную на жетоне праздника. Если среди жетонов, выложенных рядом с полем, есть аналогичный жетон праздника, возьмите его себе. Если жетон на поле — последний доступный жетон этого типа, заберите его с поля. Вы всегда получаете 2  за жетон праздника. Теперь вы можете применять способность, указанную на обратной стороне жетона. В течение партии вы можете побывать только на 1 празднике в каждом регионе.

Пример участия в празднике

Синий игрок провёл субботу в  ИТА. Поскольку это выходной день, он может побывать на Венецианском карнавале, оплатив стоимость, указанную на жетоне праздника (2  и 1 ). Рядом с полем не осталось жетонов Венецианского карнавала, поэтому он забирает этот жетон праздника с поля и получает 2  по обычным правилам. Теперь он может применять способность жетона, указанную на его обратной стороне.



3. Подсчитать очки за регионы

Подсчитайте очки за каждый регион по указанным правилам. Чтобы не запутаться, используйте шкалу регионов на поле, передвигая фигурку чемодана на строчку ниже каждый раз, когда завершаете подсчёт для очередного региона.

- Игрок, у которого **больше всего**  в регионе, получает 2  (или 3 , если в регионе находится жетон бонусов).
- Игрок, занявший **второе место** по количеству  в регионе, получает 1 .

В случае ничьей по количеству  игроки сравнивают количество  в регионе. Игрок с большим количеством  побеждает. Если ничья сохраняется, все претенденты получают .

Если при этом сразу несколько игроков получили  за первое место,  за второе место никто не получает.

Чтобы претендовать на , у вас должен быть размещён хотя бы 1  в этом регионе.

! Помните, что игрок с 1  всегда побеждает игрока, у которого много  и ни одного  в регионе.

Пример подсчёта очков за регион

За 1-е место в этом регионе можно получить 3 .
У зелёного и синего игроков по 2 , у остальных — ни одного.

1-е место: синий и зелёный — по 3 .

Так как за 1-е место награду получили 2 игрока, награда за 2-е место не присуждается.

У серого игрока 1 , у синего — ни одного.
1-е место: серый — 2 , 2-е место: синий — 1 .



У чёрного и синего игроков по 1 , но у чёрного игрока есть ещё 2 , а у синего — ни одного.
1-е место: чёрный — 2 , 2-е место: синий — 1 .

Чёрный игрок — единственный игрок с , а у зелёного и серого игроков нет  (но у них есть по 2 ).
1-е место: чёрный — 2 , 2-е место: серый и зелёный — по 1 .

4. Обновить жетоны праздников (только для опытных игроков)

Сбросьте оставшиеся жетоны праздников с поля и аналогичные им рядом с полем.

Из запаса оставшихся рядом с полем жетонов праздников возьмите 2 разных случайных жетона и разместите их в соответствующих регионах стоимостью вверх. Аналогичные им жетоны праздников остаются лежать рядом с полем способностью вверх.

5. Получить доход

Каждый игрок получает **постоянный доход** в 2 .

Кроме того, он получит столько ресурсов, сколько указано на шкале дохода его календаря. Для этого посмотрите, на каком делении находится каждый маркер ресурса, и получите соответствующее число.

6. Сбросить карты локаций (кроме последнего раунда)

У каждого игрока в руке должно оставаться не больше 7 карт локаций. При этом игроки могут сбросить с руки сколько угодно карт.

! Не учитывайте открытки при подсчёте карт локаций. Вы должны соблюдать лимит в 7 карт, только когда добираете карты локаций в 1 фазе и когда сбрасываете эти карты в 6 фазе.
Во время розыгрыша других фаз у вас может быть больше карт в руке.

7. Передать жетон первого игрока (кроме последнего раунда)

Жетон первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

Конец игры

После фазы **получения дохода** в 4-м раунде подсчитайте, сколько очков набрал каждый игрок в конце партии:

- Каждая открытка приносит  за выполненную цель. Если вы выполнили оба условия, получите  только за верхнее.
- Каждые 4 оставшихся у вас ресурса (, , , ) в любом сочетании дают 1 .

Побеждает игрок с наибольшим количеством !

В случае ничьей победителем становится тот участник, у которого осталось больше ресурсов после обмена их на .

Если ничья сохраняется, победителем становится тот участник, у которого больше жетонов желаний и праздников.

Если и это не помогло определить победителя, все претенденты делят победу.



Создатели игры:

Идея игры: Родриго Рего и Данило Валенте
Разработка игры: Юlian Штайндорфер, Роман Рыбичка
Графический дизайн: Кристиан Шупп
Вёрстка: atelier198
Редактура правил: Педро Латро

Авторы выражают особую благодарность:
Эдуардо Андраде, Эдуардо Фелипе, Эрику Кампосу,
Густаво Оливейре, Игору Кнопу, Луишу Коэльо, Матеусу
Эспанье, Патрисии Розендо, Педро Латро, Педро
Пиресу, Рафаэлю Романо, Рикарду Коуту, Роберто
Родригес, Ромулу Маркесу, Роналду Жуниору, Томазу
Кунье, Тиагу Кардозу, Винисиусу Вакконселосу

Изображения взяты из базы pixabay.com и были
изменены для единообразия.

© 2025 – 1 More Time Games OG

Nobilegasse 26/13

AT-1150 Вена

1moretimegames.com

Все права защищены.

Русское издание игры:

Руководство проектом: Александра Етонова,
Владислав Пичугин
Перевод: Александра Цейтлина
Редактура: Дарья Устинова, Полина Кудрявцева
Корректура: Владислав Пржигоцкий
Вёрстка: OWL Agency

**1 MORE
TIME
GAMES**

**НИЗА
ГАМС**