



МАРШРУТ построен

Содержание

Дополнительные правила ...	2
Лондон	4
Рио-де-Жанейро	5
Каир	6
Гонконг	8
Париж	10
Нью-Йорк	14



ГОРОДА МИРА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь изложены общие правила для некоторых городов. Играя впервые с новым городом, изучите как его особые правила, так и относящиеся к нему дополнительные общие правила. Число флажков рядом с названием города обозначает его сложность от 1 до 3.

СОВМЕСТИМОСТЬ ГОРОДОВ И РЕЖИМОВ

С большинством городов можно играть как в обычном, так и в продвинутом режиме изменения рейтинга (см. с. 19 брошюры правил). Обратите внимание, что Рио-де-Жанейро несовместим с продвинутым режимом, а Париж несовместим с обычным режимом.

КАРТЫ С ВЫБОРОМ

На некоторых картах туристов изображены несколько достопримечательностей (или групп достопримечательностей) со словом «или» между ними. Когда такая карта выбрана картой раунда, ведущий игрок решает, рейтинг какой достопримечательности (или группы) повысить. Если рейтинг одной из этих достопримечательностей (или групп) уже максимален, он обязан выбрать другую.



Примечание. В партии на 3 или 4 игроков в начальных раундах нет ведущего игрока. Каждый игрок, выложивший такую карту, выбирает достопримечательность самостоятельно. Если карт с выбором несколько, делайте его по очереди, по часовой стрелке, начиная с игрока, чья карта-памятка лежит зелёной стороной вверх.

УГЛОВЫЕ ДОРОГИ



Во многих городах дороги на внешних углах схемы города скруглены. Участок маршрута между двумя перекрёстками, построенный вдоль такой дороги, считается одним отрезком.

Примечание. Для целей «Непрямой маршрут» и «Новый поворот» угловые и диагональные отрезки маршрута считаются повёрнутыми ко всем соседним отрезкам.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ ДОРОГИ



В некоторых городах есть дороги, которые проходят по диагонали насквозь через локацию. Отрезки маршрута по диагональным дорогам рисуйте по обычным правилам, от одного перекрёстка до другого.

Если вы выбираете такую локацию для рисования туристов, можете располагать их в любой половинке. Считается, что эти туристы занимают всю локацию. Чтобы все они находились на вашем маршруте, нужен отрезок маршрута с любой из 4 сторон локации или по диагонали сквозь неё.

Локация без туристов, через которую проведён диагональный отрезок маршрута, по-прежнему считается незанятой. Вы можете выбрать её для рисования туристов в свой ход.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ НЕОБЫЧНОЙ ФОРМЫ



В некоторых городах достопримечательности не всегда совпадают с локациями: иногда достопримечательность занимает лишь половину локации или, наоборот, несколько локаций.



Чтобы достопримечательность была на вашем маршруте, вы должны провести отрезок маршрута либо вдоль любой из её сторон, либо через неё.

В то же время локацией по-прежнему считается клетка, которая соответствует паре координат. Вы отмечаете туристов в выбранной локации и, исходя из неё, рисуете участок маршрута как обычно.

В одной локации могут находиться даже две разные достопримечательности. Обратите внимание, что между такими достопримечательностями нет диагональной дороги, так что вы не можете по обычным правилам построить отрезок маршрута через такую локацию по диагонали.

В конце игры при построении итогового маршрута внимательно проверяйте, находятся ли туристы и достопримечательности на маршруте.



В локациях с треугольными достопримечательностями на маршруте находится только та достопримечательность, вдоль стороны которой он проходит. При этом все туристы в локации находятся на маршруте, независимо от того, в какой части локации они отмечены.



Возможна ситуация, когда большая достопримечательность находится у вас на маршруте, а некоторые туристы в её пределах остаются вне маршрута, поскольку он не касается локаций с этими туристами.

ОТДАЛЁННЫЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Некоторые достопримечательности находятся за пределами исторического центра, к ним нужно ехать на экскурсионном автобусе или катере.



На схеме есть **точки сбора экскурсий** — места остановок экскурсионного транспорта. Каждая такая точка соответствует одной из отдалённых достопримечательностей. В некоторых городах вы можете сопроводить туристов на эти остановки и встретить их по возвращении с экскурсии, в других — привлечь туристов из отдалённых достопримечательностей на свой маршрут.

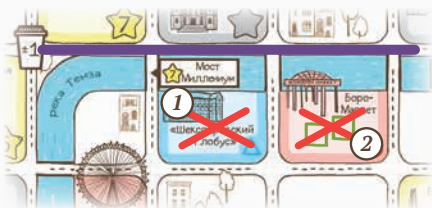
В конце игры отдалённая достопримечательность находится на вашем итоговом маршруте, если он проходит через соответствующую ей точку сбора.



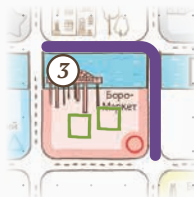
РЕКА И ОСТРОВА

В некоторых городах есть река, которая делит схему города на две неравные части и протекает между дорогами и локациями. Некоторые локации могут находиться на островах, отделённых рекой от дороги на берегу. **Река ограничивает соседство локаций** — дорога вдоль набережной не считается соседней для локации на другом берегу или на острове. В частности:

1. Достопримечательность, отделённая от маршрута рекой, не находится на маршруте.
2. Туристы в локации, отделённой от маршрута рекой, не находятся на маршруте — они покинут вас в конце игры.



3. Если в этом ходу вы выбрали локацию у реки или на острове и хотите нарисовать один из отрезков вдоль набережной на противоположном берегу, то второй соединённый с ним отрезок вы должны нарисовать через мост.



Примечание. Река не ограничивает соседство туристов для условий карт целей с буквой С.

ПОЕЗДКА

Когда в конце партии вы определяете итоговый маршрут, в некоторых городах вы можете собрать его из двух отдельных участков: туристы проходят часть маршрута пешком, затем едут на транспорте (например, на метро или на корабле), после этого продолжают движение по маршруту. Для этого у каждого из отдельных участков итогового маршрута на одном конце должна находиться станция (метро или другого транспорта, как указано в правилах конкретного города).

Вы можете использовать поездку на итоговом маршруте только один раз и соединить таким образом не более 2 участков.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Филипп Иванов.

Ведущий разработчик: Даниил Зайцев.

Разработчик прототипа: Ирина Соколова.

Художник: Екатерина Мамонтова.

Дизайнеры: Галина Кириллова, Екатерина Мамонтова.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Создатель мода для TTS: Анар Рамазанов.

Выпускающий редактор: Иван Реморов.

Редакторы: Владислава Орешонок, Лора Пикенс.

Корректор: Полина Ли.

Продюсер: Александр Ляпустин.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Благодарим всех, принявших участие в тестировании игры! Это прежде всего: Артём Волков, Эмиль Халиков, Тимофей Дудко, Валентин Трухачёв, Сергей Ермолаев, Марина Малютина.

А также: Анастасия Барабаш, Альфред Галлямов, Дмитрий Гудков, Даниил Евдокимов, Руслан Иванов, Ольга Ильченко, Павел Исанбаев, Джамиль Исимов, Анатолий Кириченко, Евгения Кичинская, Станислав Краснов, Виктория Ляскина, Руслан Никифоров, Александр Панфилов, Данила Попков, Анар Рамазанов, Игорь Санкин, Виктория Семёнова, Михаил Требунских, Алексей Шмаков.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru



ЛОНДОН



- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.
- 7 начальных карт метро.
- 3 карты особых целей.

Дополнительные правила (с. 2–3):

- Поездка.
- Река и острова.

Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Добавьте карты особых целей Лондона в соответствующие колоды (А, В и С) перед выбором целей на партию.
Примечание. Использовать в партии все 3 особые цели Лондона одновременно не рекомендуется из соображений баланса.
- **Особая подготовка.** Каждый игрок рисует на своём планшете 1 отрезок маршрута следующим образом:
 1. Перемешайте 7 начальных карт метро и раздайте игрокам по 1 карте в закрытую. На каждой такой карте отмечены две станции метро.
 2. Каждый игрок тайне от других выбирает одну из станций метро со своей начальной карты и рисует 1 отрезок маршрута от неё в любом направлении.
 3. Игроки одновременно открывают свои начальные карты метро и показывают друг другу выбранную станцию и нарисованный отрезок. Затем уберите из игры все начальные карты метро.
Примечание. Этот отрезок ничем не отличается от остальных отрезков, которые игроки будут рисовать впоследствии. Игрок не обязан включать его в итоговый маршрут.



Начальная карта метро

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ЛОНДОНА

Река Темза и мосты через Темзу

Для рисования туристов и построения маршрута рядом с Темзой используйте правило «Река и острова».



На каждой дороге на схеме города, проходящей через Темзу, есть мост. Отрезки по мостам прокладываются по обычным правилам.

Некоторые особо интересные для посещения мосты принесут по 7 ОП, если входят в итоговый маршрут. В конце игры при подсчёте очков запишите ОП за мосты в соответствующую ячейку.



Примечание. Для карты цели «Берег Темзы: набережная» учитываются отрезки маршрута вдоль набережной. Такие отрезки можно проложить только вдоль одного берега реки. Мосты не учитываются при выполнении этой цели.

Метрополитен

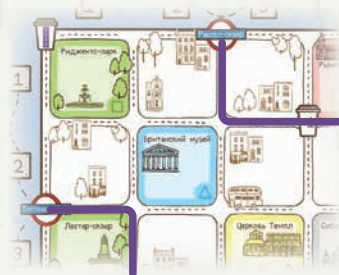


Лондонская подземка, также известная под названием «Труба», — старейший метрополитен мира и один из крупнейших.

Каждая станция на итоговом маршруте принесёт вам 4 ОП. В конце игры при подсчёте очков престижа запишите ОП за метро в соответствующую ячейку.



При определении итогового маршрута в конце партии вы можете соединить два участка при помощи станций метро, используя правило «Поездка». Обе станции, использованные для поездки, тоже принесут вам ОП.





Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Перемешайте 3 колоды целей и положите их лицевой стороной вверх как обычно. Если на колоде В лежит карта «Знаковый маршрут», то положите поверх неё карту особой цели Рио-де Жанейро.
- **Особая подготовка** не требуется.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО

Растущий рейтинг

Рейтинги достопримечательностей в Рио могут только расти, поэтому для этого города не подходит продвинутый режим (с альтернативной системой изменения рейтинга).

Знаковые достопримечательности Рио

На схеме города Рио нет серых локаций. Многие важные знаковые достопримечательности в Рио — отдалённые (см. «Отдалённые достопримечательности» на с. 3). Кроме этого, Рио знаменит своим ежегодным карнавалом. Улицы, по которым проходит карнавальное шествие, также считаются знаковой достопримечательностью.

В конце партии при подсчёте очков престижа запишите ОП за каждую знаковую достопримечательность в отдельную ячейку на своём планшете.

Отдалённые достопримечательности



Все отдалённые достопримечательности Рио считаются знаковыми, несмотря на свой цвет. Если они будут на вашем итоговом маршруте, то принесут очки престижа за свой рейтинг, отмеченный на планшете раундов (от 0 до 9 ОП). Запишите эти ОП в ячейки достопримечательностей.

Красная, зелёная и синяя отдалённые достопримечательности также считаются особыми для соответствующих типов туристов. Если они находятся на вашем итоговом маршруте, учитывайте их при подсчёте ОП за туристов.

Карнавал



Дороги, где проходит карнавал, выделены на схеме города красным.

В конце игры каждый отрезок маршрута, проложенный по дорогам карнавала, принесёт столько очков, сколько отмечено на планшете раундов (минимум 2, максимум 5 за каждый отрезок). Эти отрезки не обязаны составлять непрерывный участок.

- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.
- 1 карта особой цели.

Дополнительные правила (с. 2–3):

- Карты с выбором.
- Отдалённые достопримечательности.
- Угловые дороги.

Статуя Христа Исповителя



Каждая карта туристов Рио даёт ведущему игроку выбор: он может повысить рейтинг либо статуи Христа Исповителя, либо другой знаковой достопримечательности города. Если игрок повышает рейтинг

статуи Христа Исповителя, то отметьте на планшете раундов ячейку статуи, число на которой соответствует координате используемой карты раунда. Вы не можете выбрать повышение рейтинга статуи, если ячейка с таким числом уже отмечена. Таким образом, нельзя повысить рейтинг статуи дважды двумя картами с одинаковой координатой. Изначально статуя приносит 6 ОП, а за каждую закрашенную ячейку она принесёт ещё по 3 ОП (максимум 24).





КАИР



- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.
- 3 карты особых целей.

Дополнительные правила (с. 2–3):

- Отдалённые достопримечательности.
- Поездка.
- Река и острова.
- Угловые дороги.

Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Добавьте карты особых целей Каира в соответствующие колоды (А, В и С) перед выбором целей на партию.
Примечание. Использовать в партии все 3 особые цели Каира одновременно не рекомендуется из соображений баланса.
- **Особая подготовка** не требуется.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАИРА

Река Нил

Мосты и острова на Ниле

Нил протекает по 6 локациям игрового поля. Эти локации находятся на островах и доступны для размещения в них туристов. Чтобы включить такую локацию в свой маршрут, вы должны провести отрезок по мосту возле неё. Нельзя строить маршрут по воде вдоль белых пунктирных линий.

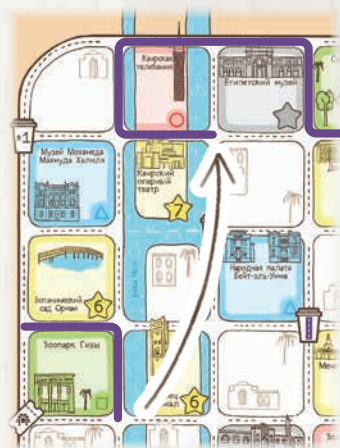
Для рисования туристов на островных локациях и построения маршрута рядом с ними используйте правило «Река и острова».



Прогулка по Нилу

Будучи в Каире, нельзя отказать себе в речной прогулке на местном корабле — фелуке.

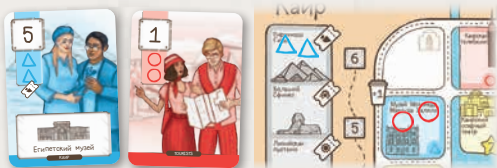
При определении итогового маршрута в конце партии вы можете соединить два участка, используя правило «Поездка»: вы можете прервать маршрут в любом перекрёстке на одном из берегов Нила, чтобы продолжить его с любого перекрёстка на противоположном берегу.



Отдалённые достопримечательности Каира

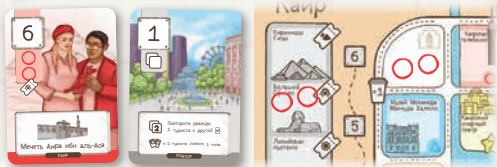
Размещение туристов с карт Каира

Некоторые туристы специально приезжают в Каир, чтобы посетить его отдалённые достопримечательности. На каждой карте туристов Каира есть один из трёх символов. Отмечайте туристов, изображённых на таких картах, не в выбранной локации на схеме города, а в ячейке отдалённой достопримечательности с соответствующим символом. Туристов, изображённых на обычных картах, отмечайте в выбранной локации по обычным правилам. Таким образом, в течение партии в ячейках отдалённых достопримечательностей будут постепенно скапливаться туристы.



Особые случаи:

1. Если выбранные карты раунда — это 1 карта туристов Каира и 1 карта повтора, отметьте туристов с карты Каира в ячейке указанной достопримечательности, затем отметьте туристов с карты повтора в выбранной локации. Не помещайте дополнительных туристов в ячейку достопримечательности.



2. Если обе выбранные карты раунда — это карты Каира, поместите туристов с обеих карт в ячейки указанных достопримечательностей, а в локации на схеме города, выбранной по координатам, нарисуйте X. В этом раунде вы можете построить участок маршрута возле этой локации по обычным правилам. В последующие ходы эта локация недоступна для рисования туристов. При подсчёте очков в конце игры для всех эффектов карт целей такая локация считается незанятой — в ней нет туристов.



Подсчёт очков

Если ваш маршрут проходит через какие-либо точки сбора экскурсий, то туристы в ячейках соответствующих отдалённых достопримечательностей считаются находящимися на вашем маршруте. Учитывайте этих туристов при подсчёте очков за особые достопримечательности.

Если ваш итоговый маршрут в конце партии не включает какую-либо точку сбора, туристы в соответствующей отдалённой достопримечательности покидают вас: сотрите их символы из ячейки достопримечательности.





- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.
- 9 карт особых целей.

Дополнительные правила (с. 2–3):

- Карты с выбором.

Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Для выбора 3 карт целей используйте особые колоды целей Гонконга (А, В и С). Не используйте обычные цели при игре в Гонконге.
- **Особая подготовка** не требуется.

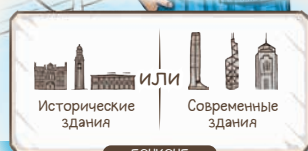
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ГОНКОНГА

Знаковые достопримечательности Гонконга

В облике Гонконга соседствуют архитектуры разных эпох. Гуляя по его улицам, вы запросто можете встретить как старые дома в викторианском стиле, так и современные небоскрёбы, по числу которых этот город — мировой рекордсмен.

Знаковые достопримечательности города разделены на две группы: исторические и современные. Все достопримечательности из одной группы приносят одинаковое количество ОП. Когда карта туристов Гонконга выбрана картой раунда, вы повышаете (изменяете) рейтинг не одной достопримечательности, а сразу всей группы.

Если на карте раунда изображены обе группы, ведущий игрок повышает (изменяет) рейтинг одной из них по своему выбору. При этом игрок обязан выбрать такую группу, рейтинг которой он может повысить (изменить).



Гонконгский трамвай



По островной части города курсирует гонконгский трамвай, которому уже больше ста лет. Он был первым общественным транспортом города, а теперь считается одной из главных его достопримечательностей.

С трамваем всегда связана карта цели с буквой В, выбираемая в начале партии. В зависимости от этой цели вы сможете получить ОП за отрезки маршрута вдоль или поперёк пути трамвая.



«Посети их все»: смотровые площадки

С окрестных гор и с верхних этажей небоскрёбов открываются потрясающие виды на город.

Знаки  по углам игрового поля и на некоторых перекрёстках — это смотровые площадки. Всего в городе 6 таких площадок. В конце партии вы получите ОП в зависимости от числа смотровых площадок на итоговом маршруте: 4, 9, 16 или 25 ОП за 1, 2, 3 или 4 и более площадки соответственно.



Пролив Виктория

Город разделён проливом Виктория на 2 части: континентальную (полуостров Коулун) и островную (остров Гонконг). Бухта кишит прогулочными яхтами, паромами, пассажирскими лайнерами и грузовыми судами. Лучший способ пересечь бухту во время туристической прогулки — на корабле: так открываются замечательные виды на набережную города.

Переправа через пролив

Чтобы соединить маршрут на двух берегах Гонконга, нужно организовать **переправу** туристов через пролив Виктория.

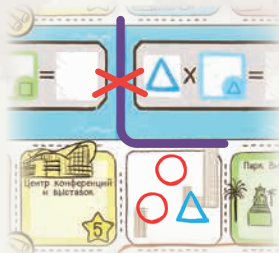
На схеме города есть 4 места для возможной переправы. Они обозначены синими линиями с белым пунктиром. Длина каждой переправы — ровно 1 отрезок (даже крайней левой, хотя она и выглядит длиннее).

Организовать переправу можно только двумя способами:

1. Вы можете не рисовать участок маршрута в свой ход, чтобы вместо этого нарисовать отрезок через пролив.
2. Вы можете использовать полученный в этом ходу бонус кафе «Отрезок маршрута», чтобы нарисовать отрезок через пролив.

В обоих случаях вы можете выбрать любую переправу, независимо от того, в какой локации вы разместили туристов.

! Даже выбрав локацию рядом с переправой, вы не можете нарисовать участок маршрута из двух отрезков, если один из них будет проходить по переправе.



Разрешается включать в маршрут сколько угодно переправ за игру. Однако, если вы потратите много времени на переправы, ваш маршрут по городу окажется короче и вы успеете посетить меньше достопримечательностей.

Особый бонус кафе



В Гонконге, в отличие от других городов, бонус кафе «Отрезок маршрута» — мгновенный (это отмечено символом трубочки-молнии). Вы можете нарисовать 1 дополнительный отрезок маршрута в любом месте (по сухопутной дороге или через пролив) только в тот же ход, когда получили бонус. Если вы не сделаете этого сразу, вы сможете сохранить этот бонус только для получения 2 ОП в конце партии, как и за другие неиспользованные бонусы кафе.

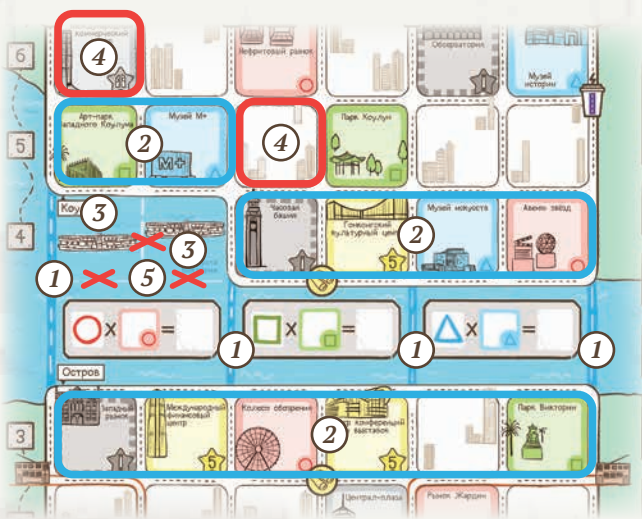
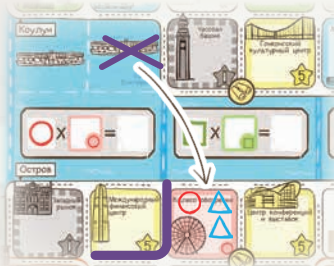
Паромы

В бухте Коулун есть две особые локации с паромами. В них нельзя размещать туристов, а рядом с ними вдоль белых пунктирных линий без синего фона нельзя рисовать отрезки маршрута. Однако паром позволит вам отправить туристов в любую локацию на набережной!

Если в свой ход вы выбрали локацию с паромом, зачеркните её — это означает, что паром с туристами отплыл от берега. После этого выберите любую прибрежную локацию (локацию с дорогой вдоль пролива), в которой ещё ничего не нарисовано, и разместите в ней туристов текущего раунда.

Затем нарисуйте участок маршрута по обычным правилам от этой новой локации.

Каждый паром можно использовать только раз за партию. Нельзя повторно зачеркнуть паром, уже зачёркнутый ранее.



① Переправы.

② Прибрежные локации.

③ Паромы.

④ Эти локации не прибрежные.

⑤ Здесь **X** нельзя рисовать отрезки.



ПАРИЖ

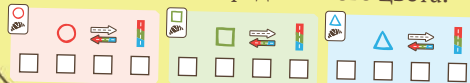


- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.
- 9 карт тематических экскурсий Парижа.

Дополнительные правила (с. 2–3):

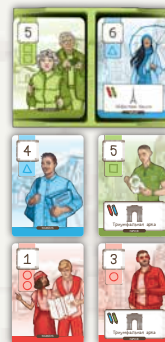
- Диагональные дороги.
- Достопримечательности необычной формы.
- Отдалённые достопримечательности.
- Поездка.
- Река и острова.
- Угловые дороги.

В нижней части планшета раундов есть три цветные области бонусов, соответствующие трём открытым в игре картам тематических экскурсий. Выполняйте указанные на картах задачи, чтобы каждый раунд получать бонусы отмеченных ячеек определённого цвета.



Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 2.** Положите в центр стола планшет раундов, затем поставьте на нём отметку в каждой ячейке рейтинга с фиолетовым уголком (вы будете играть в продвинутом режиме изменения рейтинга).
- **Общая подготовка, этап 3.** Не создавайте общую колоду города. Вместо этого перемешайте 18 общих карт туристов и 6 карт повтора, чтобы сделать **колоду общих туристов** из 24 карт. Затем перемешайте 12 карт туристов Парижа, чтобы сделать **колоду Парижа**. Переверните обе колоды лицевой стороной вверх и поместите их на прилагаемую специальную подставку. Возьмите 2 карты из колоды общих туристов и выложите их ниже колоды в столбик снизу вверх. Затем возьмите 2 карты из колоды Парижа и выложите их так же рядом. У вас должны получиться две **доступные пары карт**: верхняя и нижняя. Каждая доступная пара карт состоит из 1 общей карты и 1 карты Парижа.
- **Общая подготовка, этап 4.** Не используйте карты целей при игре в Париже.
- **Подготовка игроков, этап 2.** Игроки не берут карты себе в руку.
- **Подготовка игроков, этап 5.** Каждый игрок получает 3 маркера разных цветов (красный, зелёный, синий). Фиолетовые маркеры **не используются** в этой партии. (Можете взять 1 общий для всех фиолетовый маркер для отметок на планшете раундов.)
- **Особая подготовка.** Возьмите 9 карт тематических экскурсий. Перемешайте 3 колоды (красную, зелёную и синюю) по отдельности и положите их лицевой стороной вверх снизу рядом с планшетом раундов.
- Партия **втроем** или **вчетвером** начинается с особых начальных раундов, см. далее.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПАРИЖА

Цветные маршруты

В Париже так много интересных достопримечательностей, что порой просто невозможно уделить внимание им всем.

Вы будете рисовать участки маршрута разными цветами: красным, синим и зелёным. Каждый отрезок может быть только одного цвета.

В конце игры при подсчёте очков за особые достопримечательности учитывайте только те из них, рядом с которыми проходит отрезок маршрута того же цвета. Иными словами, синяя достопримечательность на маршруте должна находиться рядом с синим отрезком, зелёная с зелёным, а красная с красным. Для общих достопримечательностей (жёлтых и серых) подходят отрезки любого цвета.

Цвет отрезков маршрута имеет значение только для достопримечательностей, но не для туристов.

Очки престижа за разнообразие

В конце игры при подсчёте очков проверьте, сколько участков итогового маршрута состоят ровно из трёх отрезков трёх разных цветов. Последовательность цветов и форма участков не имеют значения. Получите ОП в зависимости от числа подходящих участков. Каждый отрезок может входить только в один такой участок.



Порядок раунда

При игре в Париже у участников нет карт в руке. Активный игрок выбирает карты раунда среди доступных пар карт, при этом колоды тоже лежат в открытую, так что игроки могут планировать выбор карт на 1—2 хода вперёд.

Кроме этого, в Париже всегда используется продвинутый режим изменения рейтинга знаковых достопримечательностей (см. с. 19 правил игры).

Раунд, как обычно, состоит из трёх фаз и проходит следующим образом.

1. Фаза выбора туристов

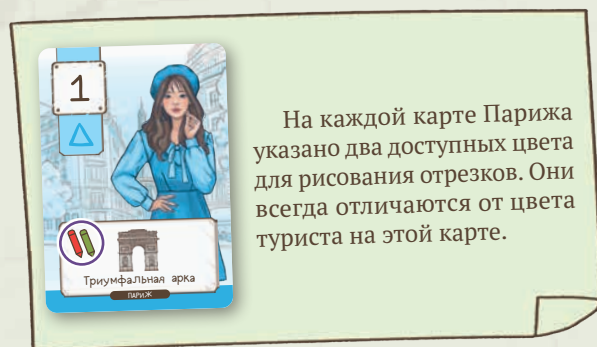
- 1) **Карты раунда.** Ведущий игрок выбирает одну из двух доступных пар карт. Положите рядом с этой парой карту выбора города Парижа, чтобы отметить, что это карты раунда. Затем он объявляет координаты и туристов на текущий раунд, используя эти карты. Запишите координаты в ячейку текущего раунда на планшете раундов.
- 2) **Изменение рейтинга.** Одна из выбранных карт раунда — это всегда карта Парижа (далее она называется парижской картой раунда). Ведущий игрок изменяет (повышает или понижает) рейтинг знаковой достопримечательности, указанной на этой карте.
- 3) **Активация нового бонуса.** Посмотрите на цвет туриста на парижской карте раунда. Найдите на планшете раундов область бонусов этого цвета и поставьте отметку в самой левой пустой ячейке в этой области.

2. Фаза рисования

Каждый игрок делает свой ход по обычным правилам.

Рисую отрезки маршрута, выберите любой из двух **доступных цветов**, которые указаны на парижской карте раунда. Все отрезки в одном раунде должны быть нарисованы одним и тем же цветом.

❗ Если у вас есть бонус «Отрезок маршрута», можете рисовать его любым из трёх цветов (это исключение).



На каждой карте Парижа указано два доступных цвета для рисования отрезков. Они всегда отличаются от цвета туриста на этой карте.

Закончив рисование туристов и отрезков маршрута, получите бонус раунда (см. далее) и нарисуйте его.

3. Фаза обновления

- 1) **Сброс карт.** Сбросьте обе карты раунда.
- 2) **Нетерпеливые туристы.** Ведущий игрок сбрасывает либо карту общих туристов (но не карту Парижа) из оставшейся доступной пары карт, либо верхнюю карту колоды общих туристов. Если он сбросил карту из доступной пары, выложите на её место новую карту из колоды общих туристов.
- 3) **Новая доступная пара.** Если была выбрана (и затем сброшена) нижняя пара, передвиньте верхнюю пару вниз. Выложите новую верхнюю пару карт (по одной карте из каждой колоды). Таким образом, карты всегда движутся сверху вниз, заполняя пустое пространство.
- 4) **Смена ведущего игрока.** Следующий игрок по часовой стрелке становится ведущим игроком.



Начальные раунды

Как обычно, в начальных раундах нет ведущего игрока. Играйте эти раунды по общим правилам Парижа, но с некоторыми особенностями.

Партия втроем

Сыграйте первый раунд следующим образом:

1. **Фаза выбора туристов.** Карты раунда для всех игроков — это нижняя пара доступных карт. В соответствии с парижской картой раунда **повысьте** рейтинг знаковой достопримечательности и поставьте отметку в ячейке бонуса раунда.
2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход.
3. **Фаза обновления.** Сбросьте карты раунда и выложите на их место новую пару карт.

Затем первый ведущий игрок начинает обычный раунд (второй раунд партии).

Партия вчетвером

Сыграйте первые два раунда следующим образом:

1. **Фаза выбора туристов.** Карты раунда для всех игроков в первом раунде — это нижняя пара доступных карт, а во втором — верхняя. В соответствии с парижской картой раунда **повысьте** рейтинг знаковой достопримечательности и поставьте отметку в ячейке бонуса раунда.
2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход.
3. **Фаза обновления.** В первом раунде ничего не происходит. Во втором раунде сбросьте все четыре карты и выложите на их место новые.

Затем первый ведущий игрок начинает обычный раунд (третий раунд партии).

Тематические экскурсии

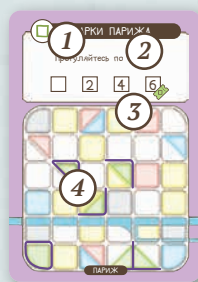
Карты тематических экскурсий

В каждой партии открыты три карты тематических экскурсий (по одной каждого типа: ,  и ). Игроки могут добавлять в свой маршрут указанные на этих картах места, чтобы получать следующие преимущества:

- в ходе партии — чтобы получать бонусы раундов;
- в конце партии — чтобы включить в свой итоговый маршрут указанную отдалённую достопримечательность.

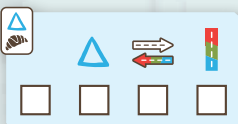
Карта тематической экскурсии

- 1 Цвет соответствующей области бонусов.
- 2 Поставленная задача.
- 3 Этапы выполнения задачи.
- 4 Изображение указанных мест на схеме города.



Получение бонусов раунда

Каждый раунд активна одна из трёх областей бонусов — та, которая соответствует по цвету парижской карте раунда.



В конце фазы рисования каждый игрок последовательно проходит следующие шаги:

1. Посмотрите на карту тематической экскурсии, соответствующую активной области бонусов, и проверьте, какие этапы задачи (помимо начального) на этой карте вы выполнили.
2. Посмотрите, какие ячейки в активной области бонусов уже отмечены. Получите и немедленно примените бонус раунда из каждой отмеченной ячейки, для которой вы уже выполнили соответствующий этап тематической экскурсии.

Бонусы раундов

Каждая область бонусов содержит 4 ячейки:

1. Нет бонуса.
2. **Турист.** Добавьте 1 указанного туриста в ту же локацию, в которой вы нарисовали туристов в этом ходу.
3. **Смена маршрута.** Можете стереть 1 любой отрезок на своём планшете. Если сделали это, либо нарисуйте **на его месте** отрезок любого другого цвета, либо нарисуйте в любом другом месте схемы города 1 отрезок **такого же цвета**.
4. **Отрезок маршрута.** Нарисуйте 1 отрезок маршрута в любом месте (вы можете нарисовать его любым из трёх цветов, это исключение).

Получайте и применяйте бонусы слева направо.

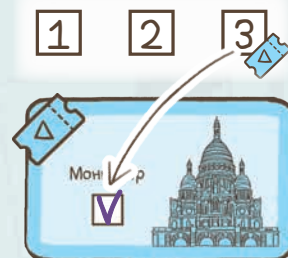
Отдалённые достопримечательности

Если вы успешно проведёте тематические экскурсии, ваши туристы согласятся также и на поездку к отдалённым достопримечательностям Парижа.

У отдалённых достопримечательностей Парижа нет точек сбора на схеме города. Вместо этого, чтобы включить их в свой маршрут, вы должны выполнить задачи соответствующих тематических экскурсий.

В конце партии, определив итоговый маршрут, проверьте, соответствует ли он задачам тематических экскурсий. Если вы выполнили заключительный этап тематической экскурсии (даже если в соответствующей области бонусов есть не все отметки), включите в свой маршрут указанную на карте отдалённую достопримечательность — поставьте отметку в её ячейке на своём планшете.

Отдалённые достопримечательности Парижа считаются особыми достопримечательностями соответствующих цветов и учитываются при обычном начислении ОП за туристов.



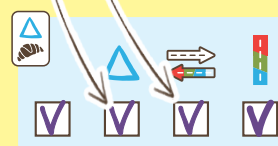
Пример получения бонусов раунда



Парижская карта раунда — синяя. Это значит, что в текущем раунде активна синяя область бонусов, которой в этой партии соответствует карта тематической экскурсии «Мосты Парижа».

Эта карта предлагает строить отрезки маршрута по определённым мостам. Этапы выполнения задачи такие:

- 0 — начальный этап (не проверяется);
- 1 — нарисован 1 из указанных отрезков;
- 2 — есть 2 из указанных отрезков;
- 3 — есть все 3 указанных отрезка.



В текущем раунде была отмечена уже последняя, четвёртая ячейка в синей области бонусов. Однако у вас нарисованы отрезки маршрута только по 2 мостам из трёх, указанных на карте тематической экскурсии. В конце фазы рисования вы получаете бонусы второй и третьей (но не четвёртой) ячеек синей области.

Построение маршрута в Париже

Елисейские поля



Авеню Елисейских полей — это знаменитая улица, которая проходит по диагонали насквозь через некоторые локации. Используйте правило «Диагональные дороги» при построении маршрута по Елисейским полям.

Люксембургский сад



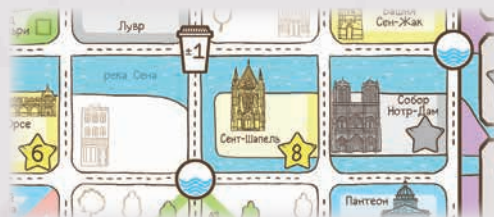
На схеме города Люксембургский сад частично занимает две локации. Используйте правило «Достопримечательности необычной формы» при построении маршрута и размещении туристов в локациях сада.

Река Сена и батобус

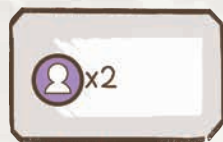
Для рисования туристов и построения маршрута рядом с Сеной используйте правило «Река и острова».



Вы можете добавить в свой маршрут прогулку на батобусе — речном трамвае, который курсирует по Сене по всему центру Парижа. При определении итогового маршрута в конце партии вы можете соединить два участка при помощи станций батобуса, используя правило «Поездка».



Личные задачи в Париже



При подсчёте очков в конце партии удвойте ОП, полученные за личную задачу.

Парижский режим игры и другие города

Вы можете использовать режим Парижа и при игре в других городах. Для этого при подготовке партии сделайте отдельные колоды общих туристов и туристов города. Следуйте правилам порядка раунда для Парижа в фазе выбора туристов и в фазе обновления.

Отмечайте туристов и прокладывайте маршруты по обычным правилам (без цветных отрезков).

Одиночная игра в Париже

Используйте обычные правила одиночной игры (с. 18 правил игры) со следующими изменениями.

Изменения в подготовке к игре

- **Этап 3.** Перемешайте 18 общих карт туристов и 6 карт повтора, чтобы создать колоду города (24 карты). Не включайте в неё карты туристов Парижа. Вы будете брать карты в руку из этой колоды.
- **Этап 4.** Не используйте карты целей. Вместо этого перемешайте и выложите 3 колоды тематических экскурсий лицевой стороной вверх рядом с планшетом раундов, как при обычной подготовке Парижа.
- **Этап 5.** Перемешайте 12 карт туристов Парижа и выложите из них **очередь карт** (из 10 карт) как обычно. Неиспользованные 2 карты уберите в коробку не глядя.
- **Этап 8.** Возьмите только красный, зелёный и синий маркеры. Положите фиолетовый маркер рядом с планшетом раундов.

При одиночной игре используется обычный, а не продвинутый режим рейтинга. Не повышайте рейтинг достопримечательностей при подготовке к игре.

Условия победы

На карте-таблице вызова для Парижа указано не количество целей для достижения (цели не используются в партии), а количество тематических экскурсий, у которых нужно выполнить все этапы задач.

Процесс игры

В соответствии с обычными правилами одиночной игры, в каждом раунде вы будете выкладывать 1 карту общих туристов из руки и 1 парижскую карту из очереди карт. Повышайте рейтинг достопримечательности с парижской карты раунда.

Рисуйте участки маршрута цветными маркерами и активируйте бонусы раунда по обычным правилам Парижа.



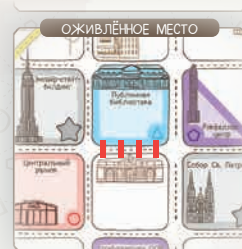
- 4 раскладных планшета игроков.
- 2 планшета раундов.
- 12 карт туристов.
- 9 карт особых целей.
- 11 карт кафе.

Дополнительные правила (с. 2—3):

- Диагональные дороги.
- Достопримечательности необычной формы.
- Отдалённые достопримечательности.
- Поездка.
- Угловые дороги.

Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 2.** Положите оба планшета раундов Нью-Йорка в центр стола.
- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Вместо обычных карт целей используйте особые колоды целей Нью-Йорка (А, В и С). На обороте каждой карты изображены участки города с **оживлёнными местами** (см. о них далее). Перемешайте эти колоды по отдельности и положите стороной с оживлёнными местами вверх.
- **Подготовка игроков, этап 1.** Как обычно, возьмите 4 планшета игроков со схемой города и раздайте каждому игроку по 1 планшету случайным образом. Схема Нью-Йорка по размеру вдвое больше схем других городов и расположена на внутренней стороне особых раскладных планшетоов игроков.
- **Подготовка игроков, этап 3.** Каждый игрок получает только 1 карту личной задачи.
- **Особая подготовка, этап 1.** Посмотрите на 4 оживлённых места на оборотах карт целей. Каждый игрок на своей схеме города отмечает указанные места несколькими поперечными штрихами с помощью красного маркера. Затем переверните все колоды целей стороной с целью вверх.
- **Особая подготовка, этап 2.** Перемешайте 11 карт кафе, чтобы собрать **колоду кафе**, и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом раундов. Перед первым раундом откройте верхнюю карту и положите её рядом.



Оживлённое место на карте цели

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА НЬЮ-ЙОРКА

Порядок раунда

В начале каждого раунда, перед **фазой выбора туристов**, ведущий игрок открывает карту с верха колоды кафе и кладёт её рядом, поверх ранее открытых карт. Эта карта будет определять бонус кафе для всех игроков на текущий раунд. (При игре вчетвером не забудьте открыть новую карту кафе также перед вторым начальным раундом.)

В **фазе рисования** каждый игрок делает свой ход, учитывая следующие особенности.

- 1) **Выбор локации.** Поле Нью-Йорка — двойное, при этом для левой и правой частей поля используются одни и те же координаты от 1 до 6. Таким образом, у каждого игрока есть вдвое больше локаций на выбор, соответствующих координатам на картах раунда.
- 2) **Рисование туристов.** Помимо обычных трёх типов, на картах Нью-Йорка есть четвёртый тип туристов — фиолетовые . Отмечайте их на схеме города фиолетовым маркером, которым вы обычно рисуете отрезки маршрута.
- 3) **Рисование маршрута.** Каждый игрок рисует на своём планшете участок маршрута, выбирая один из двух вариантов:
 - участок маршрута из 3 последовательных отрезков (вместо двух) рядом с выбранной локацией (хотя бы один отрезок в нём проходит вдоль стороны этой локации или сквозь неё по диагональной дороге);
 - 1 отрезок маршрута в любом месте на своей схеме города.

Фиолетовые туристы и достопримечательности

Фиолетовые пятиугольники — это туристы, посещающие Нью-Йорк с деловыми целями, а особые фиолетовые достопримечательности — это знаменитые бизнес-центры. В конце партии каждая фиолетовая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт 1 ОП за каждого фиолетового туриста .



Правильно:



Неправильно:



Достопримечательности Нью-Йорка

Знаковые достопримечательности

В Нью-Йорке знаковыми достопримечательностями считаются также Статуя Свободы и Бродвей, хотя они расположены не в локациях. На каждой карте туристов Нью-Йорка изображено по две достопримечательности. Выбрав такую карту в качестве карты раунда, повышайте (изменяйте) и рейтинг изображённой серой достопримечательности, и рейтинг Статуи Свободы или Бродвея.

Статуя Свободы

Статуя Свободы — отдалённая знаковая достопримечательность. Ваши туристы могут посетить её, воспользовавшись знаменитым паромом Статен-Айленд Ферри. Вы можете отправиться либо с пристани Уайтхолл, либо с Корлеарс-Хук (при этом в нашей игре вам не потребуется дополнительная пересадка).

Вы получите ОП за Статую Свободы, если в конце партии у вас будет билет с одной из двух пристаней (Уайтхолл или Корлеарс-Хук), а сама эта пристань будет на вашем итоговом маршруте. Вы можете получить оба билета и включить в свой маршрут обе пристани, но это не удвоит число ОП за Статую Свободы. Билеты находятся в колоде кафе.



Бродвей

Бродвей — знаменитая улица в Нью-Йорке и одна из его знаковых достопримечательностей. Дороги, составляющие Бродвей, выделены на схеме города жёлтым.

В конце партии каждый отрезок маршрута, проложенный по дорогам Бродвея, принесёт столько очков, сколько отмечено на планшете раундов (минимум 1, максимум 4 за каждый отрезок). Эти отрезки не обязаны составлять непрерывный участок.



Мосты

Перекрёстки возле мостов отмечены символом звезды. Проходя через такой перекрёсток, вы сможете полюбоваться видом на этот мост со стороны Манхэттена.

Каждый перекрёсток у моста, включённый в итоговый маршрут, принесёт указанное на нём число ОП.



Центральный парк

Центральный парк состоит из 4 особых зелёных достопримечательностей, расположенных на 8 локациях. Каждая достопримечательность в парке занимает сразу 3 локации. Используйте правило «Достопримечательности необычной формы» при построении маршрута и размещении туристов в локациях парка.



На территории парка, как и везде, рисовать отрезки маршрута можно только вдоль дорог. Каждая диагональ между достопримечательностями состоит из двух диагональных дорог. Зелёные пунктирные линии — это границы локаций внутри достопримечательностей, по ним нельзя прокладывать отрезки маршрута.

Таймс-сквер

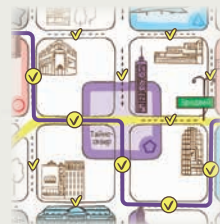
Таймс-сквер — это особая фиолетовая достопримечательность, которая занимает на схеме города не локацию, а перекрёсток. Используйте правило «Достопримечательности необычной формы» при построении маршрута и размещении туристов возле Таймс-сквер.



Театральный квартал

Театральный квартал включает 4 локации возле Бродвея вокруг Таймс-сквер.

Если карта цели «Театральный сезон» находится в игре, в конце партии игроки подсчитывают число своих отрезков маршрута вдоль этих локаций. Если эта карта цели не находится в игре, у театрального квартала нет эффекта.



Железнодорожный вокзал

Центральный железнодорожный вокзал Нью-Йорка расположен в локации между Публичной библиотекой, собором Святого Патрика, штаб-квартирой ООН и Центральным рынком.

Если карта цели «Центральный вокзал» находится в игре, в конце партии каждый игрок, у которого начальный или конечный отрезок итогового маршрута проложен рядом с вокзалом, получает 17 ОП. Если эта карта цели не находится в игре, у железнодорожного вокзала нет эффекта.



Оживлённые места

В Нью-Йорке очень много людей! Кое-где на улицах не протолкнуться.

Оживлённые места — городские дороги, на которых скопление машин и других туристов затрудняют движение по маршруту. В каждой партии эти места расположены в разных частях Нью-Йорка, они определяются картами целей и отмечаются на схеме города при подготовке к игре.

При прокладывании маршрута каждое оживлённое место считается двойной дорогой и требует двух отрезков маршрута одновременно.

Нельзя построить маршрут через оживлённое место, если для рисования вам доступен только 1 отрезок (либо отрезок

в любом месте, либо бонус «Отрезок маршрута»). Однако вы можете сделать это, если добавите такой бонус к участку маршрута рядом с выбранной локацией или к отрезку в любом месте, который рисуете по обычным правилам, либо если используете 2 таких бонуса одновременно.

Пример. Вы рисуете участок маршрута рядом с выбранной локацией и добавляете бонус «Отрезок маршрута», чтобы в вашем распоряжении было 4 отрезка. Нарисованный участок проходит по 3 последовательным дорогам, одна из которых — оживлённое место.

Примечание. Участок маршрута, нарисованный вдоль оживлённого места, далее в партии считается 1 отрезком.

Кафе Нью-Йорка

Кофе — любимый напиток жителей Нью-Йорка. Синий кофейный стаканчик в греческом стиле стал одним из символов повседневной жизни города.

Получение бонусов кафе

В каждом раунде открыта одна из карт кафе. Она определяет бонус кафе для всех игроков на этот раунд.

Раз в раунд, задев отрезком маршрута перекрёсток с кафе, немедленно обведите символ стаканчика на перекрёстке: вы посещаете это кафе и получаете бонус с карты.

 Если полученный бонус не мгновенный (с символом карандаша), также обведите символ этого бонуса в области кафе на своём планшете игрока слева. В дальнейшем, когда вы используете этот бонус, зачеркните его обведённый символ в области кафе. Полученный бонус, который останется не использованным в конце партии, принесёт 2 ОП как обычно.

 Если полученный бонус мгновенный (с символом молнии), примените его немедленно или откажитесь от его применения и обведите символ бонуса с трубочкой в области кафе (в этом случае в конце партии вы получите за него 2 ОП).

Примечание. Вы можете посетить (обвести на своей схеме города) не более одного кафе в раунд. Если вы провели участок маршрута, задевающий несколько символов кафе сразу, вы должны выбрать и обвести только один из них. Невыбранное кафе вы сможете посетить в любой последующий ход, если проложите к нему новый отрезок маршрута.

Виды бонусов кафе

В Нью-Йорке на картах кафе встречаются такие бонусы:



Новые туристы (мгновенный). Используйте этот бонус немедленно, чтобы добавить указанных туристов в ту же локацию, в которой вы нарисовали туристов в этом ходу.



Билет на Статую Свободы (мгновенный). Есть два таких билета, по одному с каждой пристани. Используйте этот бонус немедленно, чтобы зарегистрировать свой билет, отметив его в ячейке у соответствующей пристани.



Отрезок маршрута. Обведите этот бонус в своей области кафе. Используйте его по обычным правилам в свой ход.



Изменение координаты. Обведите этот бонус в своей области кафе. Используйте его по обычным правилам в свой ход (кроме текущего).



Очки престижа. Обведите этот бонус в своей области кафе. В конце партии добавьте эти 8 ОП к своему счёту.

Метрополитен



При определении итогового маршрута в конце партии вы можете соединить два участка при помощи станций метро, используя правило «Поездка».

Личные задачи в Нью-Йорке

При подготовке к игре каждый игрок получает не две карты личных задач на выбор, а только одну. В конце игры перед построением итогового маршрута выберите любую одну половину схемы города на своём планшете и отметьте перекрёстки личной задачи на ней.