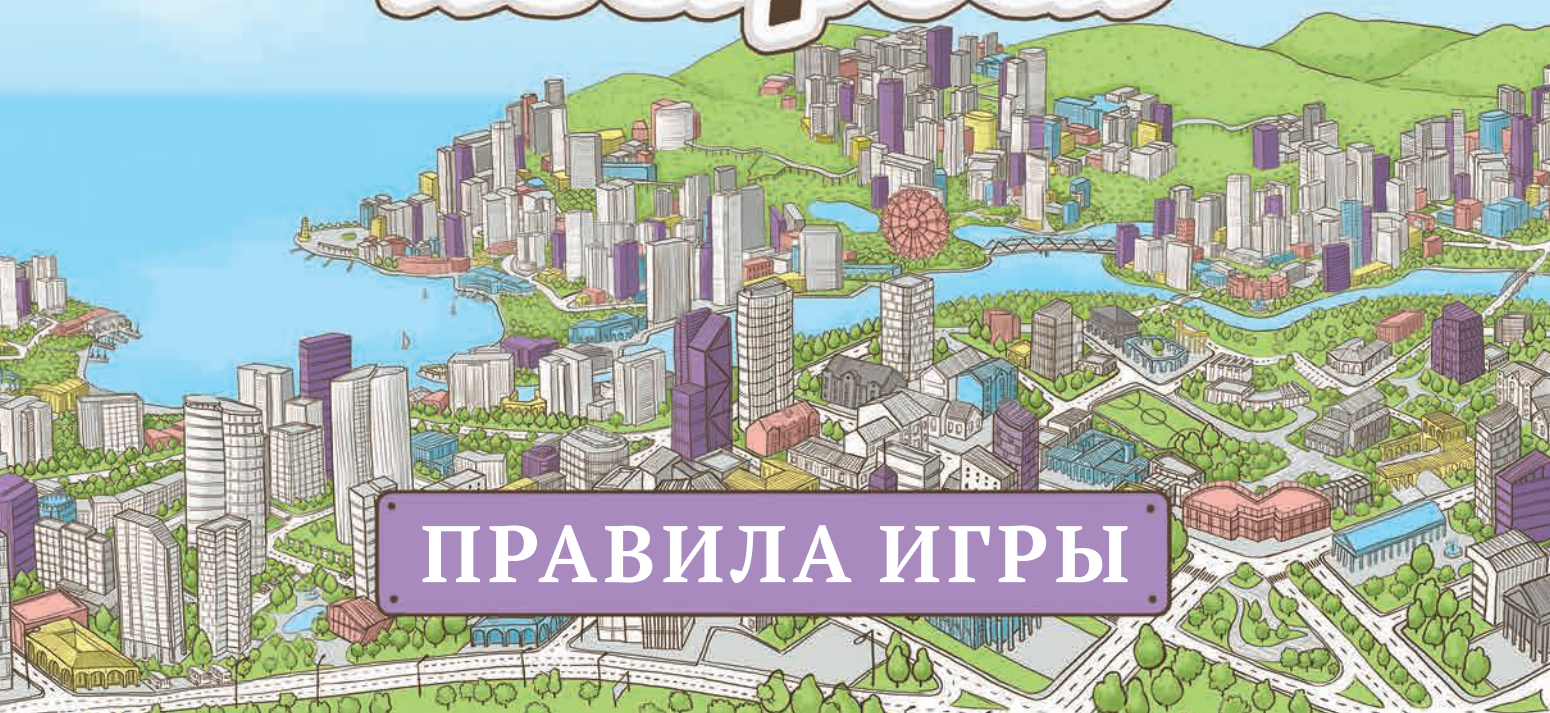




МАРШРУТ построен



ПРАВИЛА ИГРЫ

Ничто не сравнится с путешествиями! Порой так здорово отдохнуть от привычного быта, окунувшись в незнакомую культуру, архитектуру и образ жизни. Один из лучших способов исследовать новый для себя город — пешеходные экскурсии. Но у каждого туриста свои запросы. Некоторые любят прогуляться по уютным паркам и скверам, другим нравится знакомиться с местной культурой в музеях и театрах, а третьи предпочитают оживлённые мероприятия и диковинные сувениры. Здорово, когда есть знающий гид, который проведёт по всем примечательным местам и заодно поделится интересными фактами о них.

В этой игре вам предстоит стать первоклассными экскурсоводами. Постарайтесь учесть пожелания всех туристов и постройте для них идеальный маршрут!

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В игре «Маршрут построен» вы составляете экскурсионный маршрут по интересным достопримечательностям в одном из знаменитых городов мира. Разыгрывая карты, вы вместе с соперниками определяете, каких туристов привлечь на свою экскурсию. Каждый игрок отмечает этих туристов на собственной схеме города и строит оптимальный маршрут с учётом их предпочтений. Одни достопримечательности инте-

ресны лишь некоторым туристам, а другие с удовольствием посетит любой путешественник. Есть и такие места, привлекательность которых меняется со временем в зависимости от того, насколько они на слуху. Сделайте свой маршрут самым запоминающимся, насыщенным и увлекательным для всех туристов и наберите больше всего очков престижа (ОП), чтобы победить в игре!

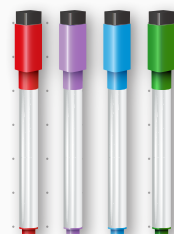
СОСТАВ ИГРЫ



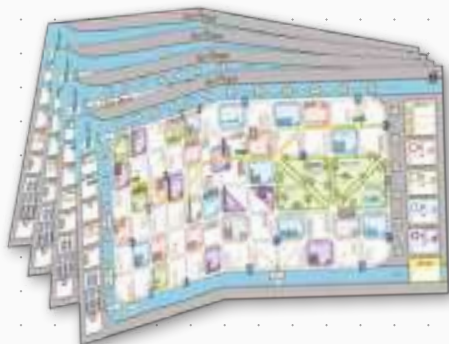
8 двусторонних планшето игроков со схемами городов



4 двусторонних планшета раундов



16 стираемых маркеров (4 цвета)



4 складных двусторонних планшета игроков со схемами городов



7 карт выбора города



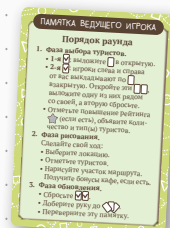
18 общих карт туристов



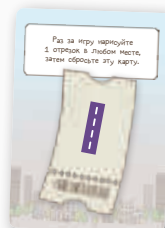
6 карт повтора



9 карт целей



4 двусторонние карты-памятки



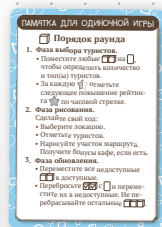
4 карты баланса



8 карт. личных задач



4 карты-таблицы вызова для одиночной игры
(карта-памятка для одиночной игры на обороте карты вызова для Первого города)



Эта брошюра правил



Брошюра «Города мира»

НАБОРЫ КАРТ ГОРОДОВ:



12 карт Первого города
(12 карт туристов)



22 карты Лондона
(12 карт туристов, 7 начальных карт метро, 3 карты особых целей)



32 карты Нью-Йорка
(12 карт туристов, 11 карт кафе, 9 карт особых целей)



21 карта Гонконга
(12 карт туристов, 9 карт особых целей)



21 карта Парижа
(12 карт туристов, 9 карт тематических экскурсий)



13 карт Рио-де-Жанейро
(12 карт туристов, 1 карта особой цели)



15 карт Каира
(12 карт туристов, 3 карты особых целей)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. Выберите **город**. Чтобы сделать выбор случайным, воспользуйтесь **картами выбора города**. Выбрав Первый город, просто следуйте указанной здесь подготовке к игре. Выбрав любой другой город, возьмите брошюру «Города мира», найдите в ней раздел выбранного города и учитывайте указанные там особенности подготовки.
2. Найдите **планшет раундов** для выбранного города и положите его в центр стола. Оставьте рядом с планшетом место для размещения карт раунда в ходе партии.
Если вы опытные игроки и выбрали продвинутый режим, описанный на с. 19, отметьте фиолетовым маркером на планшете раундов каждую ячейку рейтинга с фиолетовым уголком. Для обычной игры ничего не отмечайте.
3. Перемешайте вместе 12 карт туристов выбранного города, 18 общих карт туристов и 6 карт повтора, чтобы создать **колоду города** (36 карт). Поместите колоду на прилагаемую специальную подставку.
4. Возьмите 9 **карт целей**. Перемешайте 3 колоды (А, В и С) по отдельности, переверните их и положите рядом с планшетом раундов лицевой стороной вверх. Открытые 3 карты — общие цели на партию. *Во многих городах есть особые карты целей, которые добавляются к обычным целям или заменяют их. В некоторых городах цели не используются совсем.* Вы можете играть без целей, но с ними игра становится интереснее и глубже.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1. Найдите 4 **планшета игроков** со схемой выбранного города и раздайте каждому игроку по 1 планшету случайным образом.
Все планшеты игроков двусторонние: на их сторонах изображены схемы разных городов. На 4 планшетах игроков для каждого города изображена одна и та же схема, но с разным расположением координат.
2. Каждый игрок берёт себе в руку 3 **карты** из колоды города.
3. Перемешайте 8 **карт личных задач**. Каждый игрок получает 2 такие карты, оставляет одну из них себе, не показывая другим игрокам, а вторую сбрасывает. Уберите в коробку все невыбранные карты личных задач.

Вы можете играть без личных задач, но они делают игру увлекательнее и помогают определиться со стратегией на партию.

4. Любой участник, чувствующий себя менее опытным, чем остальные, может взять **карту баланса** любой стороной вверх (см. с. 14).
5. Каждый игрок получает 4 **маркера** разных цветов (красный, зелёный, синий, фиолетовый).
6. Каждый игрок получает **карту-памятку**. Игрок, который последним путешествовал или был на экскурсии, кладёт свою карту-памятку зелёной стороной вверх — он становится первым ведущим игроком. Остальные игроки кладут свои карты-памятки фиолетовой стороной вверх.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА ГОРОДА

Если у выбранного вами города есть другие **особые компоненты**, подготовьте их, как указано в правилах этого города.

ГОРОДА

Первый город — вымышленный город, идеально подходящий для ознакомительных партий. Его правила полностью описаны в этой брошюре. Особые замечания, относящиеся только к Первому городу, выделены фиолетовым.

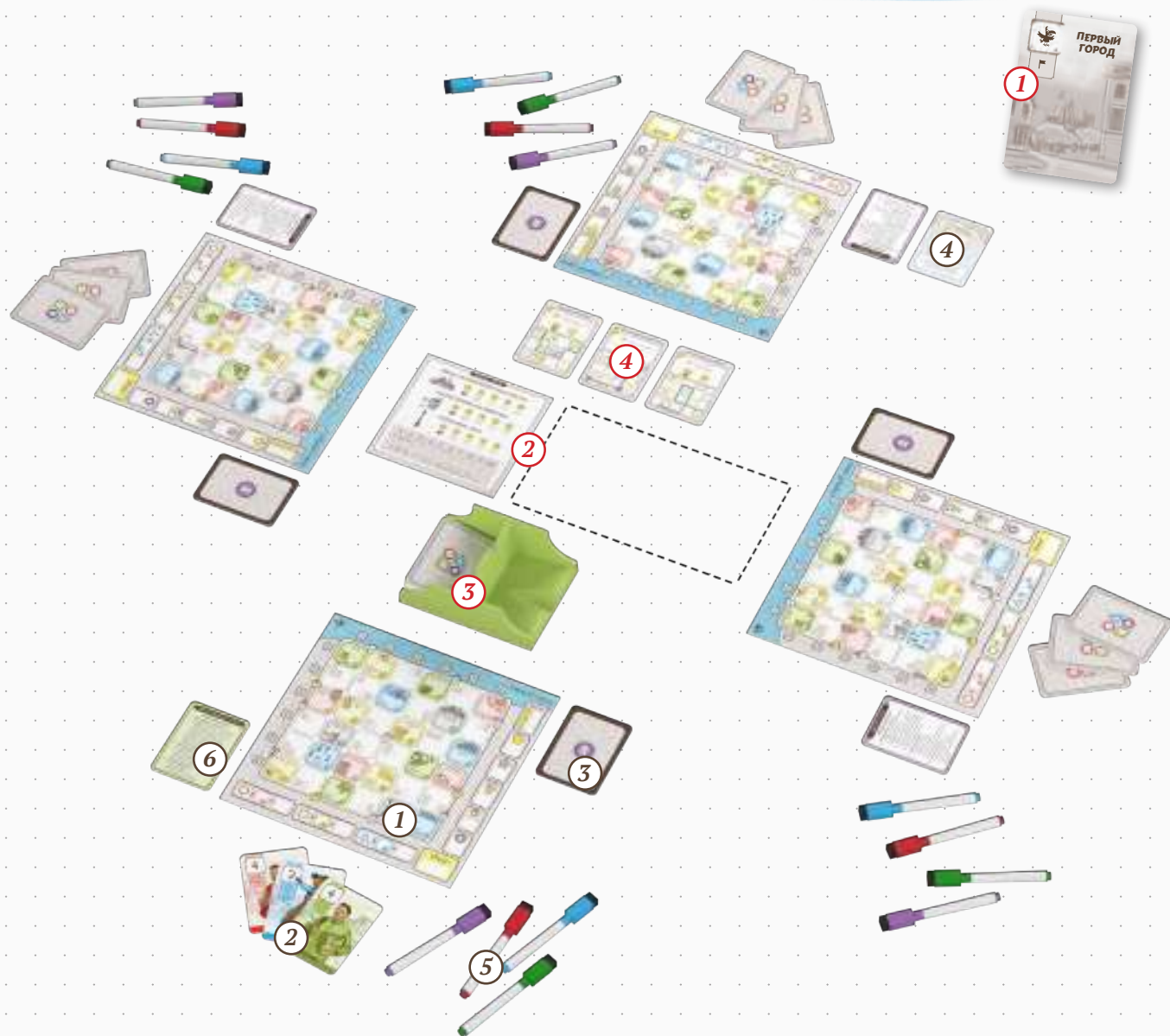
Для **упрощённой партии** играйте в Первом городе без карт целей, карт личных задач (просто пропустите соответствующие этапы подготовки) и без кафе (игнорируйте символы кафе и их бонусы).

Для **партии средней сложности** играйте в Первом городе без карт целей, но с картами личных задач и с кафе (см. с. 13–14).

Для **полной партии** в Первом городе играйте со всеми правилами, включая карты целей (см. с. 14).

Другие города. Освоившись с игрой, пробуйте свои навыки экскурсовода в знаменитых туристических городах — вы найдёте их в брошюре «Города мира». У каждого города есть свои неповторимые достопримечательности и особые правила — не забудьте изучить их перед партией.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ НА 4 ИГРОКОВ



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- ① Выбранный город.
- ② Планшет раундов и место для карт раунда.
- ③ Двусторонняя подставка с колодой города и местом для стопки сброса.
- ④ Карты целей (в Первом городе — только для полной партии).

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- ① Планшет игрока.
- ② Рука игрока (держите эти карты в секрете).
- ③ Карта личной задачи.
- ④ Карта баланса.
- ⑤ Стираемые маркеры.
- ⑥ Карта-памятка.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Центральную часть планшета занимает **схема города** — на ней вы будете строить маршруты и отмечать туристов. На краях планшета расположены **ячейки для подсчёта очков престижа (ОП)** в конце игры.

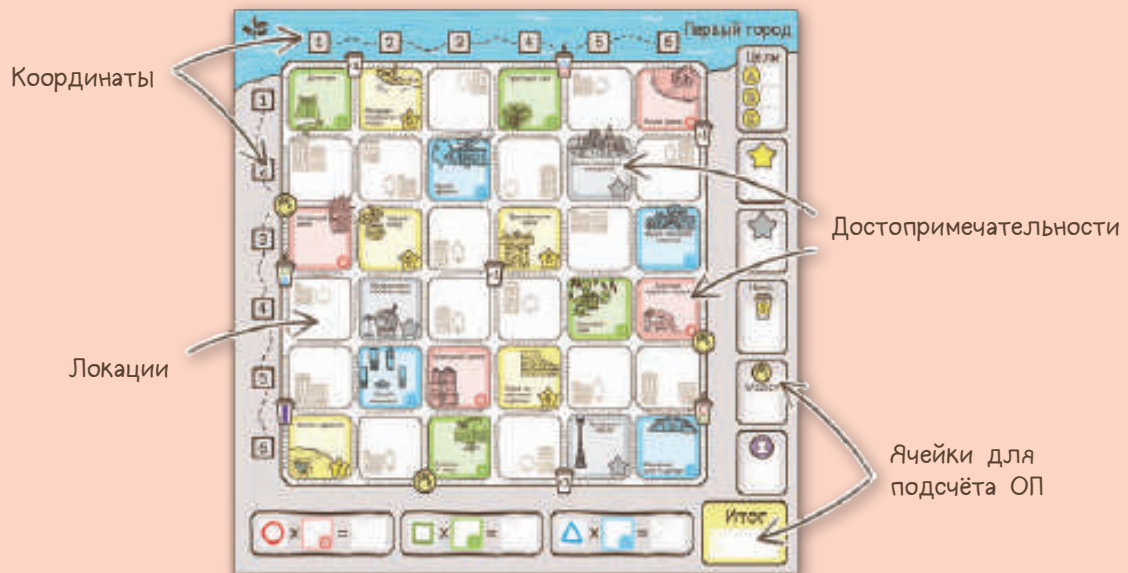


Схема города состоит из 36 клеток-**локаций**, которые образуют квадрат 6×6 . Вокруг локаций и между ними проходят **дороги**. Каждой локации соответствует пара **координат**, указанных за границей города. Горизонтальные и вертикальные координаты обозначаются одинаково — числами от 1 до 6.

Цветные участки (красные, зелёные, синие, жёлтые, серые) — это **достопримечательности**. В большинстве городов каждая достопримечательность занимает ровно одну локацию. Достопримечательности могут принести ОП, если окажутся на итоговом маршруте.

В процессе игры вы будете отмечать в локациях **туристов** (обычно фигуры ,  и/или ) , а по дорогам будете рисовать **отрезки маршрута**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок составляет на своём планшете маршрут экскурсии по городу, стараясь собрать как появляющихся в городе туристов, так и интересующие их достопримечательности. В процессе игры можно рисовать разные участки маршрута, но в конце партии перед подсчётом очков игрок должен соединить их в один непрерывный **итоговый маршрут**. При этом некоторые нарисованные участки пути и некоторые туристы могут оказаться за пределами итогового маршрута — их нужно будет стереть. Каждая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт игроку очки престижа (ОП) по определённым правилам. Игрок, набравший больше всех ОП, становится лучшим экскурсоводом и побеждает.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в игру «Маршрут построен» длится ровно 10 раундов.

Каждый **обычный раунд** состоит из 3 фаз:

1. **Фаза выбора туристов.** Ведущий игрок выкладывает в центр стола 1 карту из руки в открытую. Затем игроки слева и справа от него выкладывают по 1 карте из руки в закрытую слева и справа от первой карты. Ведущий игрок открывает обе карты и сбрасывает одну из них под колоду города. Оставшиеся 2 карты — это **карты раунда**, они определяют правила рисования в этом раунде для всех игроков.
2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход в соответствии с картами раунда: выбирает на своём планшете незанятую локацию, отмечает в ней туристов и рисует участок маршрута.
3. **Фаза обновления.** Карты раунда перекладываются в стопку сброса, и каждый игрок добирает руку до 3 карт. Затем ведущим игроком становится следующий участник по часовой стрелке.

В конце фазы выбора туристов ставьте отметку в очередной ячейке **шкалы раундов** на планшете раундов, чтобы отслеживать, сколько раундов вы сыграли. Можете вместо этого записывать в ячейках шкалы первую букву имени ведущего игрока или координаты карт раунда.



Шкала раундов

При игре втроём или вчетвером первые 1 или 2 **начальных раунда** разыгрываются по особым правилам (см. с. 15).

Маркеры

Для удобства мы положили в коробку игры разноцветные маркеры, чтобы вы могли отмечать туристов разными цветами, а строить маршрут фиолетовым. Впрочем, вы можете рисовать всё маркером одного и того же цвета.

ТУРИСТЫ В ГОРОДЕ

Каждый раунд вы отмечаете в локациях города новых **туристов**, которых вы стремитесь привлечь на свой маршрут.

Вам могут повстречаться туристы трёх или четырёх разных типов. Они отличаются личными предпочтениями и представлены фигурами разных цветов и форм:

-  **Красные круги** — туристы, которым нравятся шумные развлечения и людные места: торговые кварталы, ярмарки, аттракционы, стадионы, пляжи.
-  **Зелёные квадраты** — туристы, которым нравится городская природа и красивые места под открытым небом: парки, скверы, дендрарии и озеленённые пространства.
-  **Синие треугольники** — туристы, которым нравится знакомиться с городом через культурные центры: музеи, картинные галереи, театры.
-  В некоторых городах могут появиться **фиолетовые пятиугольники** — туристы другого типа, уникальные для определённых городов (см. брошюру «Города мира»).

КАРТЫ ТУРИСТОВ



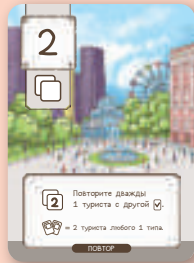
Карты туристов бывают двух типов: общие карты туристов, одинаковые в каждой партии, и карты туристов выбранного города, на которых есть символы знаковых достопримечательностей (см. с. 12).

Каждый обычный раунд игроки совместно выбирают из колоды города две карты раунда, которые определяют **для всех игроков**:

- 1) количество и тип туристов, которых нужно отметить в этом раунде;
- 2) координаты локации, в которой они окажутся.

Начальные раунды в партиях на 3 и 4 игроков отличаются тем, что каждый игрок самостоятельно выбирает для себя карты раунда из доступных выложенных карт (см. с. 15).

КАРТЫ ПОВТОРА



Карты повтора похожи на карты туристов, но вместо туристов у этих карт есть особый эффект:

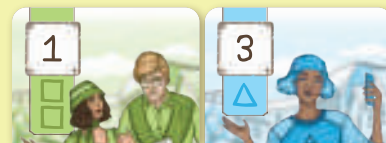
- Если одна из карт раунда — это карта повтора, то считайте, что на ней 2 туриста такого же типа, как и на второй карте раунда.
- Если обе карты раунда — это карты повтора (и таким образом ни на одной карте раунда нет туристов), то в этом раунде каждый игрок получает 2 туристов одного любого типа на свой выбор.

Карта повтора повторяет со второй карты только туристов. Другие элементы (например, повышение рейтинга знаковой достопримечательности) не повторяются.

КООРДИНАТЫ

Каждой локации соответствует пара из горизонтальной и вертикальной координат. Они обозначаются одинаково — цифрами от 1 до 6.

Карты раунда задают обе координаты, но каждый игрок сам для себя решает, какая из них горизонтальная, а какая вертикальная. Если на картах раунда указаны разные числа, то на схеме города будет две подходящие локации. Каждый игрок выбирает, в какой из них он будет отмечать туристов в этом раунде.



Координаты (1; 3) или (3; 1)



ПОРЯДОК РАУНДА

1. ФАЗА ВЫБОРА ТУРИСТОВ

Эта фаза состоит из следующих этапов:

- 1) **Первая карта.** Ведущий игрок выбирает карту из своей руки и выкладывает её **в открытую** в середину стола.
- 2) **Вторая карта.** Игроки слева и справа от ведущего кладут **взакрытую** по одной карте из своей руки (при игре вдвоём соперник кладёт две карты). Далее ведущий игрок открывает обе карты, выложенные его соседями, оставляет **одну** из этих карт и убирает вторую лицевой стороной вниз под колоду города (не в стопку сброса). Оставшиеся две карты — это **карты раунда**.



Ведущий игрок не может отказаться от своей карты, он должен убрать именно одну из карт, выложенных соседними игроками.

- 3) **Объявление условий раунда.** На основании выложенных карт ведущий игрок объявляет:



- **повышение рейтинга знаковых достопримечательностей**, если есть (отметьте это на планшете раундов);
- **координаты** (можете записать их в соответствующую ячейку шкалы раундов);
- **количество и тип(ы) туристов**, изображённых на картах.

ПОВЫШЕНИЕ РЕЙТИНГА

Обычная игра. После того как вы выбрали карты раунда, за каждый символ **знаковой достопримечательности** на этих картах отметьте на планшете раундов 1 следующую ячейку на шкале рейтинга соответствующей достопримечательности. Это значит, что рейтинг достопримечательности повышается.



ТЕЛЕБАШНЯ «ОКО»

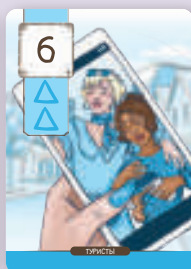
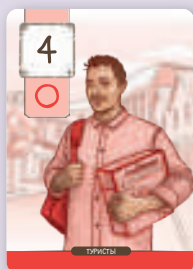


Продвинутый режим (для опытных игроков). Выбрав карты раунда, за каждый символ знаковой достопримечательности на них ведущий игрок должен выполнить одно из двух:

- повысить рейтинг этой достопримечательности (отметить на планшете раундов 1 следующую ячейку её рейтинга);
- понизить её рейтинг (стереть самую правую отметку её рейтинга).

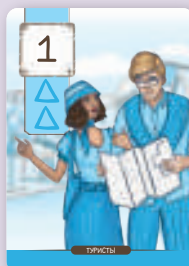
Выбрать этот режим можно только до начала партии. Подробнее см. с. 19.

ПРИМЕРЫ КАРТ РАУНДА



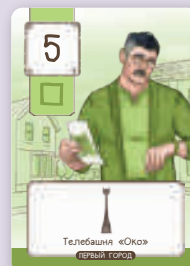
Координаты: (4; 6) или (6; 4).

Туристы: ○ △ △.



Координаты: (1; 3) или (3; 1).

Туристы: △ △ △ △.



Рейтинг телебашни «Око» повышается 1 раз.

Координаты: (5; 5).

Туристы: □ □ □.

2. ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе каждый игрок самостоятельно делает свой ход, выполняя 3 этапа в таком порядке:

- 1) **Выбор локации.** Выберите на своей схеме города 1 локацию, в которой вы собираетесь разместить всех туристов этого раунда. Её координаты определяются картами раунда, так что обычно у вас есть выбор из двух локаций (см. с. 8).



Выбранная локация должна быть незанятой на начало хода. Вы не можете выбрать локацию, в которой вы уже нарисовали туристов ранее. Однако отрезки маршрута вокруг локации не делают её занятой.

Если у вас есть полученный ранее бонус кафе «Изменение координаты» (см. с. 13), можете использовать его на этом этапе.

- 2) **Рисование туристов.** Нарисуйте в выбранной вами локации фигуры туристов в соответствии с картами раунда.



- 3) **Рисование маршрута.** Нарисуйте участок маршрута, проводя линию по дорогам. Выберите один из вариантов:

- а) **участок маршрута** из 2 отрезков (прямой или в виде буквы «Г») **рядом с выбранной локацией** (хотя бы один отрезок проходит вдоль стороны этой локации);



- б) **1 отрезок маршрута в любом месте** на вашей схеме города.

Примечание. Возможна ситуация, когда на вашей схеме города все локации, соответствующие картам раунда, уже заняты. В этом случае вы не сможете нарисовать туристов с выложенных карт. Вместо этого нарисуйте 1 туриста любого типа в любой незанятой локации, затем нарисуйте 1 отрезок маршрута в любом месте на вашей схеме города.

3. ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В конце раунда выполните следующее:

- 1) **Сброс карт раунда.** Переложите обе карты раунда лицевой стороной вверх в стопку сброса (не под колоду города).
- 2) **Добор карт.** Каждый игрок добирает карты из колоды города (если нужно) до 3 карт в руке.
- 3) **Смена ведущего игрока.** Игрок, который был ведущим в этом раунде, переворачивает свою карту-памятку фиолетовой стороной вверх. Следующий игрок по часовой стрелке становится ведущим игроком и переворачивает свою карту-памятку зелёной стороной ведущего игрока вверх.

МАРШРУТ

Для описания маршрута используются следующие игровые термины:

Отрезок маршрута. Линия, нарисованная между двумя соседними перекрёстками (обычно вдоль одной из 4 сторон локации). Нарисовать отрезок можно только вдоль дороги.

Участок маршрута. Непрерывная последовательность отрезков маршрута.

Итоговый маршрут. Непрерывная последовательность отрезков маршрута, выбранная игроком в конце партии.

КАК СТРОИТЬ МАРШРУТ

Маршрут не может повторять сам себя — нельзя нарисовать второй отрезок маршрута вдоль уже нарисованного отрезка.

Во время партии вы можете рисовать сколько угодно обособленных участков маршрута. Вы даже можете временно разветвлять и переплетать ваш маршрут.

В конце игры вам нужно будет выбрать ровно один непрерывный участок маршрута, проходящий из одной точки в другую, а остальные участки стереть.

Каждый отрезок в итоговом маршруте может быть использован только 1 раз.

Сброс карт

В этой игре сброс карт происходит по-разному в зависимости от фазы раунда.

- В фазе **выбора туристов** сбрасывайте невыбранную карту лицевой стороной вниз под колоду города. В некоторых случаях такая карта может впоследствии вернуться в руку игрока.
- В фазе **обновления** (в конце раунда) сбрасывайте карты раунда лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой города. Эти карты уже разыграны в текущей партии. Вы всегда можете просмотреть эту стопку — например, чтобы проверить рейтинг достопримечательностей.

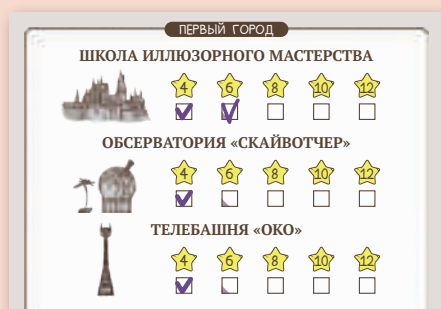
ПРИМЕР РАУНДА

Ведущий игрок выкладывает центральную карту, его соседи кладут две другие. Открыв эти карты, он решает оставить карту соседа слева, а карту соседа справа убрать под колоду города.

Далее каждый игрок рисует на свой выбор участок маршрута (либо 2 последовательных отрезка рядом с выбранной локацией, либо 1 отрезок в любом месте):

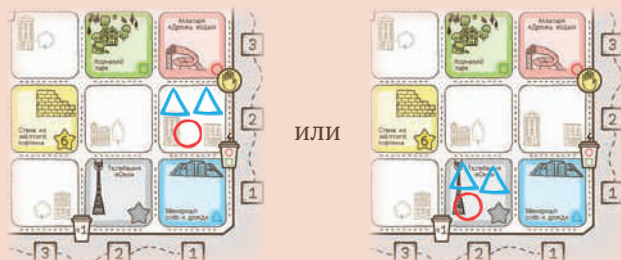


Игроки отмечают на планшете раундов следующую ячейку рейтинга достопримечательности.



Ведущий игрок озвучивает координаты («1» и «2»), а также суммарное количество и тип туристов на разыгранных картах — 2 синих туриста и 1 красный.

Каждый игрок делает свой ход: выбирает одну из двух локаций, соответствующих объявленным координатам, и рисует в ней 2  и 1 .



Правильно:



Правильно:



Правильно:



Неправильно:



Неправильно:



Неправильно:



Закончив рисование, игроки сбрасывают карты раунда, и каждый подбирает руку до 3 карт. Следующий игрок по часовой стрелке становится ведущим и начинает новый раунд.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ГОРОДА

Чтобы в конце игры получить больше очков престижа (ОП), стройте свой маршрут вдоль границ **достопримечательностей** — цветных участков со специальным символом в углу. В большинстве городов каждая достопримечательность занимает ровно одну локацию. Достопримечательности бывают особыми, которые важны лишь для туристов того или иного типа, и общими, которые интересны для всех.

ОСОБЫЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Особые достопримечательности бывают красными, зелёными и синими. Каждая особая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт по 1 ОП за каждого туриста своего цвета.



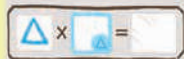
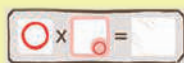
Красные достопримечательности (с кругом) — это знаменитые торговые кварталы, аттракционы, стадионы и прочие людные места.



Зелёные достопримечательности (с квадратом) — это знаменитые парки, скверы и прочие открытые городские пространства.



Синие достопримечательности (с треугольником) — это знаменитые музеи, картинные галереи, театры и прочие учреждения культуры.



В конце партии умножьте количество туристов каждого типа на количество особых достопримечательностей того же цвета на итоговом маршруте, чтобы подсчитать ОП. Специальные ячейки подсчёта очков на вашем планшете игрока помогут вам в этом.

ОБЩИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Общие достопримечательности бывают жёлтыми и серыми. Они приносят ОП независимо от типа туристов на маршруте.



Популярные (жёлтые) достопримечательности вызывают постоянный интерес туристов. Каждая жёлтая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт фиксированное число ОП, указанное на ней.



Знаковые (серые) достопримечательности — это самые известные места в городе. Они перечислены на планшете раундов, и интерес к их посещению может колебаться от одной партии к другой. В течение партии игроки могут повышать рейтинг таких достопримечательностей при помощи карт раунда. За каждую карту раунда с символом знаковой достопримечательности игроки отмечают на планшете раундов 1 следующую ячейку соответствующей шкалы рейтинга. В конце партии каждая серая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт столько ОП, сколько указано над её самой правой отмеченной ячейкой на планшете раундов.

В Первом городе 3 серые достопримечательности: школа иллюзорного мастерства, обсерватория «Скайвотчер» и телебашня «Око». Каждая из них принесёт от 4 ОП (самый низкий рейтинг, без повышений) до 12 ОП (максимальный рейтинг, 4 повышения).

Когда вы станете опытными игроками, рекомендуем использовать продвинутый режим управления рейтингом знаковых достопримечательностей (см. с. 19).



КАФЕ

Каждый опытный гид должен знать город как свои пять пальцев. Придумывая маршруты, экскурсоводы сами ходят по улицам, изучают достопримечательности и частенько заглядывают в кафе. Ведь чашечка крепкого кофе может не только вызвать прилив бодрости и подарить вдохновение, но и помочь завести новые знакомства.



Кафе встречаются на городских перекрёстках, чаще всего на краю схемы города. Они обозначены символом кофейного стаканчика. Посещая их, вы можете получать разные бонусы в процессе партии.

В Первом городе, играя упрощённую партию, не используйте кафе и игнорируйте их обозначения на схеме города.

ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ КАФЕ



Задев отрезком маршрута перекрёсток с кафе, немедленно обведите символ стаканчика: вы посещаете это кафе и **получаете** его бонус. При этом не имеет значения, войдёт ли этот отрезок в итоговый маршрут.



Каждый бонус кафе — одноразовый. **Используйте** бонус, зачеркните его, но не стирайте — вы не сможете посетить это кафе повторно.

НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ БОНУСЫ КАФЕ



В конце игры каждый бонус кафе, который вы получили, но не потратите (то есть каждый обведённый и не зачёркнутый символ кафе), принесёт вам 2 ОП, даже если его символ будет не на итоговом маршруте.

ВИДЫ БОНУСОВ КАФЕ



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

Трубочка-молния над символом кофейного стаканчика напоминает вам, что этот бонус — **мгновенный**. Вы не можете отложить его, чтобы использовать в последующие раунды. Однако вы можете оставить этот бонус кафе неиспользованным, чтобы получить за него 2 ОП в конце игры.



Отрезок маршрута. Используйте этот бонус, чтобы нарисовать 1 дополнительный отрезок в любом месте на своей схеме города. Вы можете использовать его как сразу при получении, так и в любом последующем раунде в любой момент своего хода.



Изменение координаты. Используйте этот бонус перед выбором локации, чтобы изменить значение координаты одной из карт раунда на 1 в любую сторону (6 можно превратить в 1 и наоборот). Это изменение применяется только к вам. Если у вас несколько таких бонусов, их можно совмещать и применять на одну или разные карты.

Поскольку вы всегда выбираете локацию до рисования маршрута, вы не сможете использовать этот бонус в том же раунде, когда получили его.

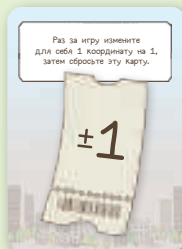
«ПОСЕТИ ИХ ВСЕ»



В некоторых городах мира несколько перекрёстков отмечены символом «Посети их все» (жёлтый круг). Чем больше таких мест вы посетите, построив через них итоговый маршрут, тем больше очков престижа они принесут.

В Первом городе есть 3 точки «Фестиваль рукоделия». Они принесут 12 или 24 ОП, если итоговый маршрут проходит через 2 или 3 такие точки соответственно.

КАРТЫ БАЛАНСА



Карты баланса добавлены в игру, чтобы более юные и неопытные игроки могли чувствовать себя увереннее. Каждая карта баланса позволяет игроку раз за партию применить один из двух бонусов на выбор: «Отрезок маршрута» или «Изменение координаты». Эти бонусы действуют так же, как одноимённые бонусы кафе (см. с. 13).

При подготовке к партии (этап 4 подготовки игрока) каждый участник может взять себе одну карту баланса (или даже несколько таких карт). Он должен немедленно выбрать одну из сторон карты как свой бонус на текущую партию. Если вы затрудняетесь с выбором, положите свою карту баланса стороной «Отрезок маршрута» вверх.

Игрок может использовать свою карту баланса в свой ход в фазе рисования. После использования карты удалите её из игры.

КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАДАЧ

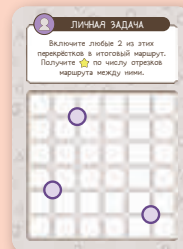
В Первом городе, играя упрощённую партию, не используйте карты личных задач.

При подготовке к партии каждый игрок получает 2 карты личных задач, выбирает одну из них, а вторую сразу же сбрасывает.

Положите выбранную карту рядом со своим планшетом лицевой стороной вниз до конца партии (вы можете смотреть её в любой момент).

На вашей карте личной задачи отмечены перекрёстки — это особые точки интереса ваших туристов. Постарайтесь включить в итоговый маршрут хотя бы 2 таких перекрёстка. Чем длиннее будет участок маршрута между ними, тем больше ОП вы получите.

Примечание. Если вам сложно запомнить расположение перекрёстков, можете сразу отметить их на своей схеме города.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Туристы становятся более требовательными! В каждой партии будет предложено три условия, выполнив которые вы сделаете свой маршрут престижнее. Тот из игроков, кто выполнит условие наилучшим образом, станет победителем в этом мини-соревновании за самых притязательных туристов.

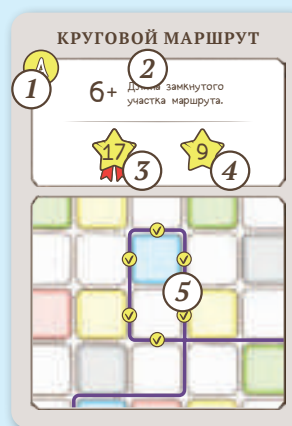
В Первом городе, играя упрощённую партию либо партию средней сложности, не используйте карты целей.

В полной партии с Первым городом, а также в большинстве других городов мира в игру добавляются карты целей. В каждой партии используются 3 такие карты (А, В и С), общие для всех игроков.

На каждой карте цели указано **требование** со знаком плюс (+). В конце партии каждый игрок, который выполнит это требование с указанным результатом или больше, получит ОП **за достижение цели**, указанные в звезде без ленты.

Игрок, который не только выполнит указанное на карте требование, но и покажет максимальный результат, в конце партии вместо этого получит ОП **за победу по цели**, указанные в звезде с лентой. Если несколько игроков достигнут одинаково максимального результата по требованию цели, каждый из них получит ОП за победу по цели.

Примечание. В некоторых городах есть карты цели, на которых указано требование со знаком минус (–). Для ОП за достижение цели требуется получить указанное число или меньше. Для ОП за победу по цели игрок должен показать минимальный результат по указанному требованию.



Карта цели

- ① Тип карты цели.
- ② Требование.
- ③ ОП за победу по цели.
- ④ ОП за достижение цели.
- ⑤ Пояснительная иллюстрация.

НАЧАЛЬНЫЕ РАУНДЫ

Партия **втроём** или **вчетвером** всегда начинается с 1 или 2 особых **начальных раундов**. У них есть два основных отличия от обычных раундов игры:

- В начальных раундах нет ведущего игрока, который выбирает карты раунда. Каждый игрок выбирает их для себя среди карт, выложенных игроками совместно.
- Ходы делаются **взакрытую**, **втайне** от других игроков. Участникам не разрешается смотреть на чужие планшеты до конца начальных раундов.

ПАРТИЯ ВТРОЁМ

При игре **втроём** сыграйте первый раунд следующим образом:

1. **Особая фаза выбора туристов.** Все игроки выбирают по 1 карте из руки, выкладывают их на стол **взакрытую** и затем одновременно **открывают**. В отличие от обычных раундов, ни одна карта не сбрасывается.



Если на выложенных картах указаны **знаковые достопримечательности**, отметьте **повышение их рейтинга** на планшете раундов (за каждую карту, по обычным правилам на с. 9).

Каждый игрок самостоятельно выбирает себе из 3 выложенных карт 2 любые как карты раунда на этот ход.

2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход в соответствии с картами раунда, которые он выбрал для себя.
3. **Фаза обновления.** Уберите все 3 выложенные карты в стопку сброса, затем каждый игрок **добирает** руку до 3 карт.

После этого первый ведущий игрок начинает **обычный раунд**. В оставшихся 9 раундах каждый участник будет **ведущим игроком** по 3 раза.

ПАРТИЯ ВЧЕТВЕРОМ

При игре **вчетвером** сыграйте первые 2 раунда следующим образом:

I. Первый раунд.

1. **Особая фаза выбора туристов.** Все игроки выбирают по 1 карте из руки, выкладывают их на стол **взакрытую** и затем **одновременно открывают**. В отличие от обычных раундов, ни одна карта не сбрасывается.



Если на выложенных картах указаны **знаковые достопримечательности**, отметьте **повышение их рейтинга** на планшете раундов (за каждую карту, по обычным правилам на с. 9).

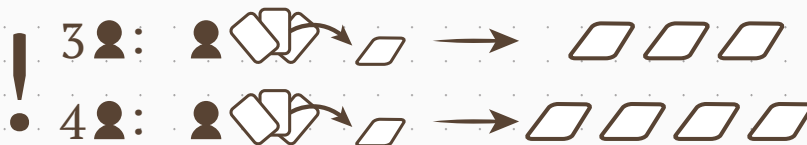
Каждый игрок самостоятельно выбирает себе из 4 выложенных карт 2 любые как карты раунда для своего первого хода (а 2 оставшиеся понадобятся ему в следующем раунде).

2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой первый ход в соответствии с картами раунда, которые он выбрал для себя.
3. **Фаза обновления.** Ничего не происходит — разыгранные карты не сбрасываются.

II. Второй раунд.

1. **Особая фаза выбора карт.** В этом раунде каждый игрок использует для себя 2 другие карты раунда, которые он не выбрал в первом раунде.
2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой второй ход в соответствии с картами раунда, которые он оставил себе на этот ход.
3. **Фаза обновления.** Уберите все 4 выложенные карты в стопку сброса, затем каждый игрок **добирает** руку до 3 карт.

После этого первый ведущий игрок начинает **обычный раунд**. В оставшихся 8 раундах каждый участник будет **ведущим игроком** по 2 раза.



КОНЕЦ ИГРЫ

После 10 раундов игра заканчивается. Каждый игрок на своём планшете выполняет следующее:

I. Перекрёстки личной задачи.

Откройте свою карту личной задачи и положите вертикально рядом с планшетом, не поворачивая её. Затем обведите на схеме города каждый из трёх перекрёстков с карты. (Пропустите этот этап, если вы играете без личных задач.)

II. Построение итогового маршрута.

Выберите 2 конечные точки и 1 непрерывный участок маршрута между ними. Это — итоговый маршрут. Сотрите все лишние отрезки, не вошедшие в итоговый маршрут (но не стирайте обведённые кафе на них).

- Итоговый маршрут должен быть непрерывным. Если у вашего маршрута есть несколько ответов, вы можете оставить только одно из них.
- Каждый отрезок в итоговом маршруте можно использовать только 1 раз.
- Вы больше не можете рисовать дополнительные отрезки маршрута.
- Других ограничений нет. Итоговый маршрут может даже пересекать сам себя или замыкаться.

III. Проверка туристов.

Проверьте, все ли локации с туристами находятся на итоговом маршруте. Туристы, чьи локации

оказались не на итоговом маршруте, покидают вас — сотрите их символы.

Если маршрут касается локации только углом при повороте на перекрёстке и не проходит вдоль её края, такая локация не считается находящейся на маршруте.

IV. Подсчёт очков престижа.

Записывайте все промежуточные результаты в соответствующие ячейки на своём планшете — так будет удобнее считать ОП.

Здесь указан подсчёт очков на примере Первого города. Для других городов этапы подсчёта очков могут незначительно отличаться.

Если вы играли без целей или личных задач, пропустите соответствующие этапы.

1. **Красные достопримечательности.** Посчитайте всех красных туристов и умножьте на число красных достопримечательностей на маршруте.
2. **Зелёные достопримечательности.** Посчитайте всех зелёных туристов и умножьте на число зелёных достопримечательностей на маршруте.
3. **Синие достопримечательности.** Посчитайте всех синих туристов и умножьте на число синих достопримечательностей на маршруте.
4. **Жёлтые достопримечательности.** Сложите ОП за все популярные достопримечательности на маршруте.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ПРЕСТИЖА



Сначала игрок отмечает перекрёстки личной задачи и определяет итоговый маршрут. Он стирает лишние участки, а также символы туристов, не попавших на итоговый маршрут (зачёркнуты красным).

- 1 Перекрёсток личной задачи.
- 2 Конечные точки.
- 3 Стёртый участок маршрута — он не соединён с итоговим маршрутом.
- 4 Стёртый участок маршрута — игрок мог бы выбрать его вместо участка, огибающего ту же локацию сверху.
- 5 Стёртый участок маршрута — тупик, туристы не могут пройти по нему дважды.
- 6 Потерянные туристы, не попавшие на итоговый маршрут.

5. **Серые достопримечательности.** Сложите ОП за все знаковые достопримечательности на маршруте. Каждая из них приносит ОП, указанные над её крайней правой отмеченной ячейкой рейтинга на планшете раундов.

В Первом городе каждая знаковая достопримечательность может принести от 4 до 12 ОП.

6. **Неиспользованные бонусы кафе.** Получите 2 ОП за каждый неиспользованный бонус кафе, даже если он не находится на маршруте.

7. **«Посети их все».** Получите указанные ОП в зависимости от количества точек «Посети их все» на маршруте.

В Первом городе получите 0 ОП за одну точку «Фестиваль рукоделия» на маршруте, 12 ОП за две, а 24 ОП за три.

8. **Личные задачи.** Если хотя бы 2 перекрёстка с вашей карты личной задачи находятся на маршруте, посчитайте число отрезков на участке маршрута между любыми двумя такими перекрёстками — это ваши ОП за выполненную личную задачу. Если таких участков несколько, выберите самый длинный.

9. **Цели.** Для каждой из трёх целей (А, В и С) проверьте, выполнили ли вы её требование, и сравните свой результат с результатом других игроков. Если вы выполнили требование карты цели, получите ОП за достижение цели (в звезде без ленты). Если вы выполнили требование карты цели с максимальным результатом, вместо этого

получите ОП за победу по цели (в звезде с лентой). Если несколько игроков показали одинаково максимальный результат, каждый из них получает ОП за победу по цели.

Сложите все полученные ОП и запишите результат в ячейку «Итог».

Если у вас больше всего очков престижа, **вы победили!** Туристам очень понравилась насыщенная и разнообразная программа на вашем маршруте. Они обязательно порекомендуют его своим друзьям и знакомым любителям путешествий!

При ничьей победителем среди претендентов становится игрок с самым длинным маршрутом. Если сохраняется ничья, то побеждает претендент с наибольшим числом туристов. Если и в этом случае ничья, то побеждает претендент, у которого на итоговом маршруте больше всего достопримечательностей. Если и после этого у нескольких претендентов одинаковые результаты, то все они становятся победителями.



Затем игрок проводит подсчёт очков престижа.

- На маршруте 2 красные достопримечательности и 6 красных туристов . **Итого:** $2 \times 6 = 12$ ОП.
- На маршруте 2 зелёные достопримечательности и 10 зелёных туристов . **Итого:** $2 \times 10 = 20$ ОП.
- На маршруте 3 синие достопримечательности и 7 синих туристов . **Итого:** $3 \times 7 = 21$ ОП.
- На маршруте 3 жёлтые достопримечательности. **Итого:** $6 + 6 + 6 = 18$ ОП.
- На маршруте 1 серая достопримечательность — телебашня «Око». **Итого:** $10 = 10$ ОП.
- У игрока 1 полученный, но не использованный за игру бонус кафе. **Итого:** 2 ОП.
- Игрок соединил маршрутом 2 точки «Фестиваль рукоделия». **Итого:** 12 ОП.
- Между отмеченными перекрёстками участок длиной 10 отрезков. **Итого:** 10 ОП.
- Карты целей не использовались в этой партии. **Общий счёт игрока составил 105 очков престижа.**

ПЕРВЫЙ ГОРОД

ШКОЛА ИЛЛЮЗОРНОГО МАСТЕРСТВА

	4	6	8	10	12
	☒	☒	☒	☐	☐

ОБСЕРВАТОРИЯ «СКАЙВОТЧЕР»

	4	6	8	10	12
	☒	☒	☐	☐	☐

ТЕЛЕБАШНЯ «ОКО»

	4	6	8	10	12
	☒	☒	☒	☒	☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

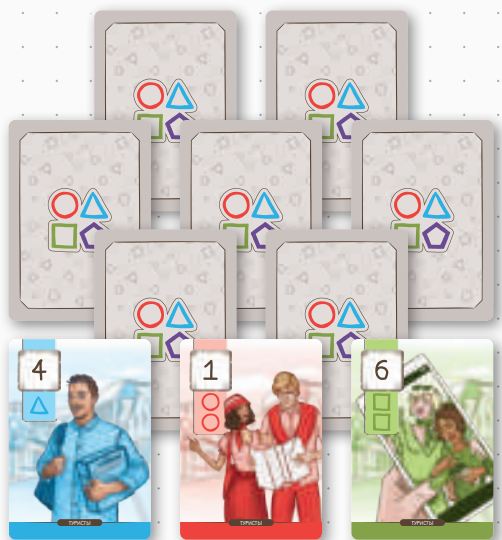
3: → ☐ ☐ Выберите себе 2 карты для 1-го раунда.
4: → ☐ ☐ Выберите себе 2 карты для 1-го раунда.
Использование 2 оставшихся карт для 2-го раунда.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы можете играть и без соперников. Попробуйте улучшать свои навыки экскурсовода с каждой одиночной партией! Отмечайте свои достижения в особой таблице.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите город. Возьмите случайный планшет игрока и планшет раундов для этого города.
2. Возьмите **карту-таблицу вызова** для этого города и выберите в ней любую ячейку — она задаёт уровень сложности и количество целей для достижения.
3. Перемешайте 12 карт туристов выбранного города, 18 общих карт туристов и 6 карт повтора, чтобы создать колоду города (36 карт) как обычно. Положите эту колоду на подставку и поместите рядом со своим планшетом.
4. Перемешайте и выложите 3 колоды целей лицевой стороной вверх как обычно.
5. Создайте **очередь карт**: выложите взакрытую 10 карт из колоды в 4 ряда, как показано на рисунке ниже, затем откройте 3 карты нижнего ряда (они лежат поверх других карт).



6. Возьмите в руку 2 (а не 3) карты из колоды города.
7. Возьмите 2 карты личных задач и оставьте себе одну как обычно.
8. Возьмите 4 маркера разных цветов как обычно.
9. Возьмите **карту-памятку для одиночной игры**. Подготовьте другие особые компоненты города, если это указано в его правилах.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В одиночной игре значение ОП на картах целей не учитывается, ведь вам не с кем соревноваться. Вместо этого, чтобы победить в партии, вы должны выполнить требования определённого количества карт целей, указанного в выбранной ячейке таблицы вызова, иначе туристы останутся разочарованы.

ПЕРВЫЙ ГОРОД						
ТАБЛИЦА ВЫЗОВА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ						
Уровень сложности	★ для победы	🗺️	🏠	👤	👥	🏆
Начинающий экскурсовод	115					
Опытный экскурсовод	150					
Выдающийся экскурсовод	145					
Легендарный экскурсовод	160					

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Количество карт в очереди поможет вам отследить число раундов. Как обычно, партия длится 10 раундов и каждый раунд состоит из 3 фаз.

1. **Фаза выбора туристов.** Сначала выложите одну карту раунда из руки. Затем выберите любую карту, лежащую в очереди карт лицевой стороной вверх, и положите её как вторую карту раунда.
2. **Фаза рисования.** Сделайте ход как обычно.
3. **Фаза обновления.** Переложите карты раунда в стопку сброса и возьмите новую карту из колоды, чтобы у вас в руке снова было 2 карты. После этого, если в очереди появилась одна или несколько карт, которые лежат взакрытую и не накрыты никакой другой картой сверху, переверните такие карты лицевой стороной вверх. Они становятся доступны для выбора в следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Завершив последний раунд, постройте итоговый маршрут как обычно.

При подсчёте ОП **не начисляйте очки** за достигнутые цели. Вместо этого, если вы выполнили требование карты цели, поставьте в ячейке подсчёта очков за неё на своём планшете знак «+».

Подсчитав итоговую сумму ОП и количество достигнутых целей, сравните свои результаты с ячейкой в таблице вызова, выбранной до начала партии. Если вам удалось достичь нужного числа ОП и выполнить требования необходимого числа целей, вы выиграли!

Запишите свой победный результат в эту ячейку таблицы вызова. Постарайтесь заполнить таблицу полностью!

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Мы рекомендуем продвинутый режим опытным игрокам для более тонкого управления рейтингом знаковых достопримечательностей, а также более плотного и агрессивного взаимодействия. Этот режим нельзя использовать в одиночной игре.

Подготовка к игре в продвинутом режиме. Положив на стол планшет раундов, сразу же отметьте каждую ячейку рейтинга знаковых достопримечательностей с фиолетовым уголком (как правило, по одной для каждой).

Процесс игры. Выбрав карты раунда, за каждый символ знаковой достопримечательности на них ведущий игрок должен либо повысить рейтинг этой достопримечательности, либо понизить его. Игрок может оставить рейтинг достопримечательности без изменений, только если этот рейтинг уже максимален или минимален.

Если вы должны изменить рейтинг нескольких достопримечательностей, сделайте это по отдельности.

Начальные раунды. Как и при обычной игре, в начальных раундах рейтинг достопримечательностей растёт.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Вы можете объединяться с другими экскурсоводами и соревноваться за лучшие маршруты в командном режиме двое на двое.

Подготовка к игре двое на двое. Для каждого участника игроки, сидящие слева и справа от него, становятся соперниками, а игрок напротив — партнёром по команде.

Проведите обычную подготовку к игре вчетвером. Убедитесь, что у одной команды планшеты игроков с номерами 1 и 3, а у второй — с номерами 2 и 4.

Процесс игры. В командном режиме 10 обычных раундов, без особых начальных раундов.

В **фазе выбора туристов** ведущий игрок выкладывает первую карту раунда, но обе другие карты выкладывает в открытую его партнёр по команде. После этого активный игрок выбирает из них вторую карту раунда и объявляет условия раунда по обычным правилам.

Фаза рисования и фаза обновления проходят по обычным правилам, после этого следующий игрок по часовой стрелке становится ведущим. Таким образом, две команды будут выбирать карты раунда по очереди.

Игроки одной команды не могут обмениваться информацией о картах у себя на руках, но могут открыто обсуждать план маршрута.

Конец игры. Подсчитайте очки престижа по обычным правилам, затем сложите между собой ОП партнёров в каждой команде. Побеждает команда, набравшая наибольшее число ОП. При равенстве побеждает команда с наименьшей разницей ОП её участников. Если результаты всё ещё равны, команды делят победу.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ В РУКЕ

Один раз за партию каждый игрок может обновить карты в руке. Для этого игрок помещает 1–3 карты из руки под колоду города, затем берёт столько же карт с верха колоды и перемешивает её. Не показывайте другим игрокам карты, которые сбрасываете!

Вы можете обновить руку в любой момент игры, даже после того, как ведущий игрок уже выложил первую карту раунда.

Обновив карты в руке, отметьте это на своем планшете — обведите символ города в углу планшета. Вы не сможете снова обновить свои карты в этой партии.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Обычно все игроки в фазе рисования делают ход (рисуют на своих планшетах) одновременно. Однако в редких случаях возможно, что вы захотите уточнить очередность хода: например, при игре с картами целей вам может быть важно знать, как нарисует участок маршрута ваш соперник, прежде чем вы будете рисовать свой участок маршрута в надежде выполнить требование той или иной карты цели. В таком случае разыгрывайте фазу рисования по очереди по часовой стрелке, начиная с ведущего игрока.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Когда вы — ведущий игрок и выбираете карту для сброса, вы должны выбрать одну из предложенных соседями. Сбросить выложенную вами карту нельзя.
- Если у вас нет подходящей карты, чтобы выложить в фазе выбора туристов, раз за партию вы можете обновить карты в руке.
- Вы можете отмечать туристов только в незанятой локации, то есть в такой, где в начале этого хода ещё не было никаких отметок.
- Если локация с координатами карт раунда уже занята, проверьте вторую локацию. Если они обе заняты, нарисуйте 1 туриста любого типа в любой незанятой локации и 1 отрезок маршрута где угодно.
- Если ни на одной из карт раунда не изображены туристы, нарисуйте 2 туристов любого одного типа.
- Вы можете нарисовать либо два последовательных отрезка маршрута, один из которых проходит вдоль выбранной вами локации, либо один где угодно.
- Рисуя маршрут, вы не обязаны продолжать существующий участок.
- Добирайте карты только в фазе обновления, в самом конце раунда — после того как вы полностью закончите фазу рисования, то есть нарисуете туристов и участок маршрута и примените все желаемые бонусы.
- Ваш итоговый маршрут должен быть непрерывным, при этом он может пересекать сам себя или даже замыкаться, однако каждый отрезок в нём можно использовать только один раз.
- Перед подсчётом очков престижа вы должны стереть все отрезки, не входящие в итоговый маршрут, и символы туристов, оказавшихся за пределами маршрута.

УКАЗАТЕЛЬ

Города	4	Одиночная игра	18
Достопримечательности	12	Отрезок маршрута	10
Изменение координаты	13	Очерёдность хода	19
Итоговый маршрут	10, 16	Планшет игрока	6
Карты баланса	14	Подготовка к игре	4
Карты личных задач	14	Подсчёт очков престижа	16
Карты повтора	8	«Посети их все»	13
Карты раунда	9	Продвинутый режим	19
Карты туристов	8	Процесс игры	7
Карты целей	14	Раунд (обычный)	7, 9
Кафе	13	Рейтинг достопримечательностей	9
Командный режим	19	Сброс карт	10
Конец игры	16	Состав игры	2
Координаты	6, 8	Схема города	6
Краткое описание игры	2	Туристы	7
Локации	6	Участок маршрута	10
Маркеры	7	Фаза выбора туристов	9
Маршрут	10	Фаза обновления	10
Мгновенный бонус	13	Фаза рисования	10
Начальные раунды	15	Цель игры	6
Обновление руки	19	Шкала раундов	7