

ПОКОРИТЕЛИ ТРОП РАЙАН КОРТНИ СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК ДОПОЛНЕНИЕ



2–4 игрока
30 минут
14+

СОСТАВ ИГРЫ



3 карты гибридных баз



5 карт персонажей (4 туриста + 1 снежный человек)



135 карт троп



3 карты баз



1 карта логова снежного человека



6 фрагментов шкалы подсчёта сброшенных карт



1 маркер подсчёта



1 фигурка снежного человека

ВАМ ТАКЖЕ ПОНАДОБЯТСЯ

Эти компоненты вы найдёте в дорожной версии игры «Покорители троп» (и в других версиях базовой игры).

Больше информации об этой игре ищите в наших социальных сетях:

<https://t.me/nizanianza>

<https://vk.com/nizagams>

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Объединившись, игроки прокладывают пешеходные, велосипедные и водные кольцевые тропы, размещая карты в центре стола. Но не всё так просто, ведь среди карт персонажей есть карта снежного человека. Если она достанется одному из игроков, он сделает всё, чтобы помешать другим проложить тропы. Дело в том, что снежный человек не хочет, чтобы в его лесу гуляли туристы, он хочет жить там один — в тишине и спокойствии. И если другие игроки подозревают, что среди них есть снежный человек, они должны найти его и не дать ему сорвать их планы.

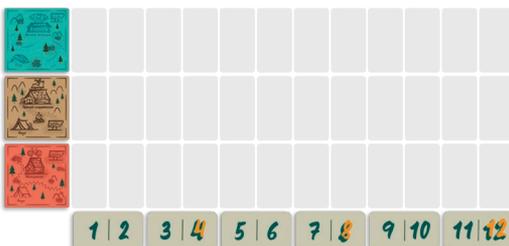
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Среди всех карт персонажей найдите карту снежного человека и отложите её. Затем добавьте к ней столько карт туристов, сколько игроков участвует в текущей партии. Остальные карты персонажей верните в коробку — больше они не понадобятся. Например, если вы играете вдвоём, в сформированной на этом этапе стопке карт персонажей должно быть 3 карты туристов и 1 карта снежного человека.



2. Перемешайте стопку карт персонажей и раздайте каждому игроку по 1 карте лицевой стороной вниз. Последнюю оставшуюся карту отложите в сторону лицевой стороной вниз. Игроки тайне от других изучают полученную карту персонажа, а затем размещают её перед собой лицевой стороной вниз. Помните, что ваша карта персонажа — это конфиденциальная информация!

3. Из карт баз сформируйте 1 вертикальный столбец. Рядом с ним разместите 6 фрагментов шкалы подсчёта сброшенных карт, соблюдая последовательность чисел от 1 до 12 (см. рисунок ниже).



4. Перемешайте все 135 карт троп, сформируйте колоду и разместите её так, чтобы все игроки имели к ней доступ. Разместите 3 карты гибридных баз рядом с получившейся колодой. Затем каждый игрок берёт с верха колоды по 2 карты троп.



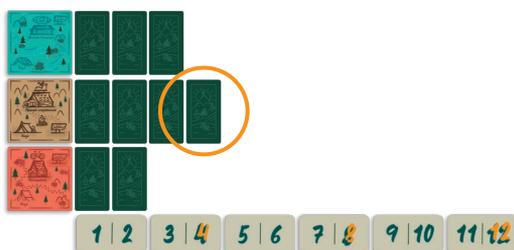
5. Первым игроком становится тот, кто недавно ходил в поход или катался на велосипеде или байдарке. Вы также можете выбрать первого игрока случайным образом.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди размещают в центре стола карту троп или карту гибридной базы до тех пор, пока снежный человек не будет обнаружен или игра не будет закончена.

В свой ход игрок должен выбрать и разместить карту гибридной базы, если выполнено одно из следующих условий:

1. Это первый ход в партии.
2. Предыдущий игрок разместил четвёртую или восьмую карту троп в самом длинном ряду сброса.



Если игрок размещает карту гибридной базы, в текущем ходу он не будет размещать карту троп. В этом случае он оставляет 2 карты троп на руке до своего следующего хода.

Если в текущем ходу игрок не размещает карту гибридной базы, он выбирает с руки карту троп и выкладывает её в центр стола. Оставшуюся на руке карту троп он перемещает в один из трёх рядов сброса лицевой стороной вниз. При этом сброшенная карта занимает самую левую свободную ячейку в ряду.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Если ваша карта персонажа — это карта туриста, вам нужно подготовить каждый из трёх рядов сброса к тому моменту, когда снежный человек будет обнаружен. В этом случае вы должны постараться:

- чтобы на карте троп, которую вы сбрасываете, вид самой длинной тропы совпал с типом базы. Так, если на карте троп, которую вы сбрасываете, длинная тропа — пешеходная, а две короткие — водные, вам необходимо разместить её в том ряду, где размещена карта базы пешеходных троп;
- не сбрасывать карты троп, на которых изображены животные;
- чтобы во всех трёх рядах сброса было равное количество карт троп. Это поможет отсрочить размещение следующей карты гибридной базы и окончание игры.

Если ваша карта персонажа — карта снежного человека, попытайтесь не дать туристам вас обнаружить и поймать. В этом случае вы должны постараться:

- чтобы на карте троп, которую вы сбрасываете, вид самой длинной тропы не совпал с типом базы. Так, если на карте троп, которую вы сбрасываете, длинная тропа — пешеходная, а две короткие — водные, вам выгоднее разместить её в том ряду, где размещена карта базы велосипедных троп. Если на карте присутствуют тропы всех трёх видов, постарайтесь сделать так, чтобы при сбросе вид самой длинной тропы не совпал с типом карты базы;
- сбрасывать карты троп, на которых изображены животные;
- размещать карты троп в тех рядах, куда уже было сброшено больше всего карт. Это поможет приблизить размещение следующей карты гибридной базы и окончание игры.

Разместив одну карту троп и сбросив другую, игрок берёт с верха колоды 2 новые карты троп и завершает свой ход. Если в свой ход игрок размещал карту гибридной базы, он не сбрасывает карты троп с руки и оставляет их для своего следующего хода. Затем ход передаётся следующему игроку.

Игра продолжается до тех пор, пока снежный человек не будет обнаружен ИЛИ в одном из рядов сброса не будет размещена двенадцатая карта (подробнее об этом см. на обратной стороне буклета).

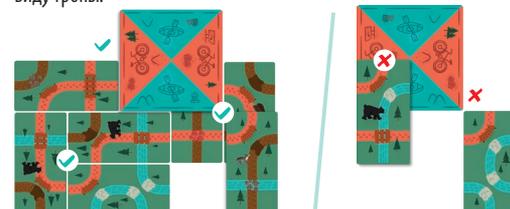
ПРОЛОЖИТЬ ТРОПУ

Вы должны размещать карту троп или базы ортогонально по отношению к уже выложенным в центре стола картам, так чтобы она прилегала к ним частично или полностью.

Карты троп или баз могут быть размещены поверх уже лежащих карт троп (перекрывая их частично или полностью), но не могут перекрывать карты баз.

Вы можете присоединять друг к другу тропы разных видов.

Начало и конец кольцевой тропы должны прилегать к одной и той же карте гибридной базы, причём с тех её сторон, которые соответствуют виду тропы.



ДОПУСТИМО

- ✓ Размещать карту ортогонально по отношению к уже выложенным картам.
- ✓ Размещать карту поверх уже выложенных карт троп.
- ✓ Присоединять друг к другу тропы разных видов.

НЕДОПУСТИМО

- ✗ Размещать карты поверх карт баз.
- ✗ Нарушать правило ортогонального размещения по отношению к уже выложенным картам.

КОММУНИКАЦИЯ ИГРОКОВ

Чтобы проложить кольцевые тропы, игроки должны работать сообща. Однако всё, что вы можете сообщить другим игрокам о своих картах на руке, — это то, к какому виду относится самая длинная тропа на карте («Самые длинные тропы на моих картах — пешеходная и водная»). Вы также можете сказать, что у вас есть хорошая карта для этого места или что вы можете помочь соединить эти два отрезка тропы. Постарайтесь предоставить другим игрокам наиболее полную информацию о своих картах, но не описывайте конфигурацию изображённых на них троп и тому подобные детали.

Когда игрок выбрал и открыл одну из карт троп, другие игроки могут открыто обсуждать, где и как она может быть размещена.

Игроки также могут открыто обсуждать, какую карту гибридной базы разместить следующей и куда.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Игроки могут открыто обсуждать свои подозрения относительно других игроков, если их игровые действия кажутся им странными и нелогичными. В то же время игрок, получивший карту снежного человека, может обманывать других относительно того, какие карты у него на руке, высказывать свои подозрения и просто давать плохие советы. Его главная задача — не попасться в руки туристам!

СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК ОБНАРУЖЕН!

В ходе партии снежный человек может быть обнаружен в двух случаях:

1. Игрок, получивший карту снежного человека, сам объявит эту информацию после размещения карты троп. В этом случае разместите фигурку снежного человека на только что выложенной карте. **Важно!** Игрок не может объявить о своей роли, если размещённая им карта троп частично или полностью прилегает к карте базы.
2. Игрок, получивший карту туриста, может обвинить другого игрока, как только тот завершит свой ход. Это возможно даже в том случае, если попавший под подозрение игрок разместил карту троп рядом с картой базы. После этого подозреваемый немедленно вскрывает свою карту персонажа:
 - Если у него оказалась карта туриста, игра немедленно заканчивается поражением туристов. В этой партии снежный человек празднует победу! Если ни у одного из игроков не оказалось карты снежного человека, туристы всё равно считаются проигравшей стороной.
 - Если у него оказалась карта снежного человека, он немедленно размещает фигурку снежного человека на карте троп или гибридной базы, которую только что выложил в центр стола.

Вне зависимости от того, как именно был обнаружен снежный человек, после раскрытия карты этого персонажа туристы начинают преследовать его.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Если игрок, получивший карту снежного человека, хочет обнаружить себя, он должен постараться сделать это в том месте, где туристам сложнее всего будет проложить кольцевую тропу. Например, если у него на руке есть карта, где все тропы — пешеходные и он может разместить её максимально удалённо от других участков пешеходных троп и соответствующей базы, ему будет выгодно обнаружить себя, размещая эту карту троп. Не забудьте, что туристы могут размещать карты баз даже во время преследования снежного человека, поэтому не стоит обнаруживать себя раньше времени.

Если игроки, получившие карты туристов, уверены, что вычислили снежного человека, им выгодно объявить об этом в тот момент, когда он размещает карту, которую легко будет присоединить к одной из кольцевых троп.

Кроме того, они должны стараться располагать свои карты троп и баз так, чтобы игрок, получивший карту снежного человека, не имел возможности обнаружить себя максимально удалённо от других участков троп и соответствующей базы.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ СНЕЖНОГО ЧЕЛОВЕКА

ЦЕЛЬ

Туристы должны поймать снежного человека. Для этого им необходимо проложить кольцевую тропу, задействовав карту троп, на которой находится фигурка снежного человека.

Если фигурка снежного человека находится на карте гибридной базы, то для победы туристам достаточно проложить кольцевую тропу, начало и конец которой будут прилегать к этой базе. Если фигурка снежного человека находится на карте, уже являющейся частью кольцевой тропы, туристы немедленно побеждают.

ПОДГОТОВКА

После обнаружения снежного человека игроки выполняют следующее:

1. Все игроки сбрасывают карты троп с руки. Не выкладывает эти карты в ряды сброса!
2. Игрок, получивший карту снежного человека, берёт все карты, выложенные в верхний ряд сброса, перемешивает их, формирует стопку и размещает её рядом с соответствующей картой базы лицевой стороной вниз. Затем он повторяет то же действие для двух оставшихся рядов сброса.
3. Переверните карту логова снежного человека, так чтобы шкала животных оказалась на лицевой стороне. Поместите маркер подсчёта на деление «0».



ПРЕСЛЕДОВАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

Теперь до конца партии ходить будут только игроки, получившие карты туристов.

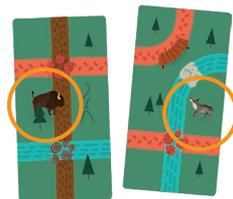
Первым ходит турист, сидящий слева от снежного человека. Затем ход передаётся по часовой стрелке. Всегда пропускайте снежного человека, он больше не участвует в партии!

Если в общем запасе остались карты гибридных баз, в свой ход можете выбрать одну из них и разместить её. Если таких карт не осталось или вы не хотите размещать их в свой ход, вы должны разместить карту троп:

1. Возьмите 2 карты троп с верха стартовой колоды или с верха одной из тех стопок, которые были сформированы из рядов сброса. Можете взять обе карты с верха одной и той же колоды или двух разных. Можете изучить первую полученную карту, прежде чем принимать решение, откуда брать вторую.

Если хотя бы на одной карте троп, которую вы открыли, изображено животное, передвиньте маркер подсчёта на следующее деление на шкале животных. Вы всегда перемещаете маркер на одно деление, даже если на обеих картах изображены животные.

2. Выберите, какую карту вы будете размещать, а какую уберёте в коробку.



На открытых картах троп изображены животные.

Значит, маркер подсчёта перемещается на следующее деление на шкале животных.



Важно! Нельзя выкладывать карты троп или баз поверх карты, на которой находится фигурка снежного человека.

НАПОМИНАЕМ!

Так как в ходе партии игрок, получивший карту снежного человека, также перемещал карты троп в ряды сброса, в соответствующих стопках могут встретиться как подходящие, так и неподходящие карты, а также карты, на которых изображены животные. В то же время карты из стартовой колоды могут быть более безопасными с точки зрения появления животных, но менее полезными для прокладывания кольцевой тропы.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Туристы побеждают, как только будет проложена кольцевая тропа, включающая в себя карту с фигуркой снежного человека. Но нельзя забывать и о шкале животных! Если маркер подсчёта переместится на деление «5», туристы до конца текущего хода игрока должны полностью завершить необходимую кольцевую тропу и не дать снежному человеку сбежать. Если они не сумеют этого сделать, победителем станет снежный человек!

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Когда туристы начинают преследовать снежного человека, их основная цель меняется. Если до этого они прокладывали кольцевые тропы, чтобы получить за них победные очки, то теперь им нужно проложить кольцевую тропу, которая бы включала в себя карту, на которой находится фигурка снежного человека. И сделать это нужно как можно быстрее! Поэтому игроки могут смело размещать карты поверх уже выложенных, перекрывая их частично или полностью, если это поможет проложить необходимую кольцевую тропу.

СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК НЕ ОБНАРУЖЕН

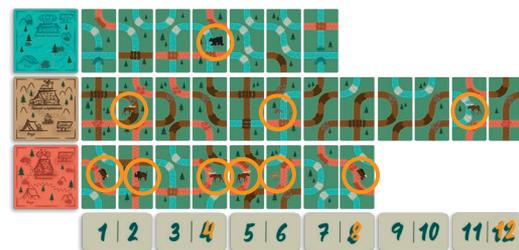
Если в ходе партии карта снежного человека так и не была раскрыта, игра заканчивается в тот момент, когда кто-то из игроков размещает в одном из рядов сброса двенадцатую карту троп.

Важно! Вы можете обвинить игрока, размещающего двенадцатую карту в одном из рядов сброса, в том, что его карта персонажа — это карта снежного человека. В зависимости от того, какая у него карта персонажа, это приведёт либо к началу преследования снежного человека, либо к немедленному проигрышу команды туристов.

Если до конца партии снежный человек так и не был обнаружен, раскройте все карты персонажей, включая ту, которая была отложена во время подготовки к игре.

ЕСЛИ У ОДНОГО ИЗ ИГРОКОВ БЫЛА КАРТА СНЕЖНОГО ЧЕЛОВЕКА:

1. Посчитайте, сколько победных очков заработал снежный человек. Для этого все карты троп, размещённые в рядах сброса, переверните лицевой стороной вверх и посчитайте общее количество изображённых на них животных. Затем, в зависимости от количества игроков за столом, умножьте полученное число на 4/5/6 (для 2/3/4 игроков). Таким образом, при игре втроём общая сумма очков снежного человека равняется 50 (см. рисунок ниже).



2. Посчитайте, сколько победных очков заработали туристы. Они получают победные очки за проложенные кольцевые тропы по правилам базовой игры «Покорители троп». Если общая сумма полученных ими очков больше суммы очков снежного человека или равна ей, туристы побеждают! Если она меньше, в этой партии побеждает снежный человек.

ЕСЛИ НИ У КОГО ИЗ ИГРОКОВ НЕ ОКАЗАЛОСЬ КАРТЫ СНЕЖНОГО ЧЕЛОВЕКА:

Посчитайте победные очки за проложенные кольцевые тропы по правилам базовой игры «Покорители троп». В зависимости от суммы набранных очков определите, насколько успешно вы сыграли:

- **Меньше 50 очков.** Это поражение! Но в следующий раз всё получится!
- **50+ очков.** Это успех!
- **65+ очков.** Вы показали невероятную игру!
- **80+ очков.** Недостижимый результат!

НАПОМИНАЕМ!

В ходе партии снежный человек будет стараться разместить в рядах сброса как можно больше карт, на которых изображены животные. Поэтому туристы должны разместить там как можно меньше таких карт, чтобы не дать снежному человеку выиграть.

Карты, на которых изображены животные, могут существенно повлиять на итоговый счёт снежного человека!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Геймдизайнер: Райан Кортни
Иллюстратор: Сет Лукас
Издатели: Ник Мюррей и Кайл Спэкмен
Графический дизайнер буклета правил: Брандт Бринкерхофф
Редактор: Джон Хили

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин
Перевод: Александра Цейлина
Редактура: Полина Кудрявцева
Корректура: Владислав Пржигоцкий
Вёрстка: OWL Agency
©2022 Bitewing Games LLC. Все права защищены.
©2022 Райан Кортни. Все права защищены.
Nizagams.ru



BITEWING GAMES