

РАЙАН КОРТНИ

ПОКОРИТЕЛИ ТРОП

ПРАВИЛА БАЗОВОГО СОЛО-РЕЖИМА



1 игрок



30 минут



14+



BITEWING GAMES



БАЗОВЫЙ СОЛО-РЕЖИМ

Перед вами правила базового соло-режима. Прежде чем изучать их, внимательно прочитайте правила игры для 2 и более игроков. Базовый соло-режим предусматривает 3 уровня сложности:

Начинающий походник

- Получить не менее 30/40/50 **победных очков** за проложенные вами **кольцевые тропы**.

Опытный турист (перейдите на этот уровень, когда выполните условия предыдущего)

- Получить не менее 50 **победных очков** за проложенные вами **кольцевые тропы**.
- Выбрать одну из целей и выполнить её требование (в ходе партии — для промежуточной цели, в конце игры — для конечной цели).

Профессиональный гид (перейдите на этот уровень, когда в нескольких партиях выполните условия предыдущего)

- Получить не менее 50 **победных очков** за проложенные вами **кольцевые тропы**.
- Выполнить требование промежуточной цели к началу 4 раунда.

- Выполнить требование конечной цели к концу игры.

Примечание. Используйте памятку, чтобы отмечать, требования каких промежуточных и конечных целей вам удалось выполнить. Все цели в списке расположены по принципу «от простого к сложному». Поэтому мы рекомендуем начинать с более простых целей, а затем переходить к более сложным.

ПОКОРТЕЛИ ТРОП
КАКИЕ ОНИ РЕЖИМ - ДОСТИЖЕНИЯ

НАЧИНАЮЩИЙ ПОХОДНИК 🏔️ 30- 40- 50+

Получите X ПО за выполненные тропы: _____

ОПЫТНЫЙ ТУРИСТ 🔥

1) пешеходный маршрут	7) великий поход
2) тематическое планирование	8) маршрут следы
3) наблюдение за животными	9) выживание
4) пазлы из ветвей	10) критическая точка
5) оптимальный путь	11) велосипедный вел
6) стратегический поход	12) опасная экспедиция

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ГИД 🔥🔥

1) ок к вт	4) ок к ок
2) ок к ок	5) ок к ст
3) ок жпт	6) ок ж ст

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте все 135 карт троп и разместите получившуюся колоду в центре стола.
2. Возьмите по 1 карте базы каждого типа и разместите их рядом с собой.
3. Если вы выбрали уровень сложности «Опытный турист» или «Профессиональный гид», выберите также, требования каких целей вы будете выполнять. Отметьте это в памятке, возьмите соответствующие карты целей и разместите их рядом с собой (промежуточные — рядом с картами баз, конечные — рядом с картами троп).

ХОД ИГРЫ

Как и в обычной игре, на протяжении 4 раундов вы будете выбирать и размещать в личной игровой области карты баз и карты троп.

В начале раунда возьмите с верха колоды 8 карт троп. Изучите полученные карты, а затем разместите в личной игровой области 1 карту базы из личного запаса. В начале 4 раунда не размещайте новую карту базы в личной игровой области. Вместо этого проверьте, выполнили ли вы требование промежуточной цели (если такая цель была выбрана во время подготовки к игре).

В каждом раунде вы сделаете по 3 хода и разыграете по 6 карт троп с руки. В начале раунда выберите 2 карты троп и разместите их в личной игровой области. Все остальные карты сбросьте и доберите на руку столько карт из колоды, сколько вы переместили в сброс. После этого разыграйте следующие 2 карты троп, сбросьте оставшиеся карты и доберите на руку столько же. Завершив третий ход, переместите оставшиеся 2 карты троп в стопку сброса.

Используйте стопки сброса в качестве счётчика ходов и раундов. Для этого после каждого сброса карт формируйте новую стопку сброса и располагайте её рядом с уже сброшенными в этом раунде картами. В следующем раунде размещайте стопки сброса в новом ряду.

Размещая карты в личной игровой области, придерживайтесь основных правил прокладывания троп.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ЦЕЛИ

Если во время подготовки к игре вы выбрали промежуточную цель, вы должны выполнить её требование к началу 4 раунда. Вместо размещения в личной игровой области новой карты базы проверьте, выполнили ли вы это требование. Если требование не выполнено, вы немедленно проигрываете. Если требование выполнено, переверните эту карту цели лицевой стороной вниз и продолжайте делать ходы в 4 раунде по правилам, описанным выше.

Продолжайте игру, даже если в течение 4 раунда конфигурация ваших кольцевых троп перестанет соответствовать требованию промежуточной цели.

КОНЕЦ ИГРЫ И КОНЕЧНЫЕ ЦЕЛИ

После окончания 4 раунда наступает конец игры. Если во время подготовки к игре вы выбрали конечную цель, проверьте, выполнили ли вы её требование. Оно указано в правом нижнем углу карты цели.



Исключение. Если вы выбрали карту цели «**Центральный парк**», все карты, размещённые вами в личной игровой области во время партии, должны занимать квадрат площадью не более 8 x 8, чтобы вы смогли выполнить её требование.

Если требование не выполнено, вы немедленно проигрываете. Если требование выполнено, переходите к подсчёту победных очков.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Получите победные очки за все проложенные **кольцевые тропы**. В базовом соло-режиме игрок не получает победных очков за выполнение требований карт целей.

Чтобы победить, вы должны получить 50 или более победных очков. Если вы выбрали уровень сложности

«Начинающий походник», вы сначала должны получить не менее 30, затем не менее 40, а потом не менее 50 победных очков.

Одержав победу, отметьте все ваши достижения в памятке. Продолжайте в том же духе!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



BITEWING GAMES

Геймдизайнер: Райан Кортни

Иллюстратор: Сет Лукас

Разработчик игры: Тим Кайзер

Редактор: Джон Хили

Издатели: Ник Мюррей и Кайл Спэкмен



Огромное спасибо нашим тестировщикам и спонсорам с платформы Kickstarter!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency

©2022 Bitewing Games LLC. Все права защищены.

©2022 Райан Кортни. Все права защищены.



