

Маршруты Двух Столиц

ПРАВИЛА ИГРЫ



• Состав игры •

- Двустороннее игровое поле (Москва и Санкт-Петербург)
- Карточки маршрутов:
 - Короткие маршруты Москвы – 25 шт.
 - Длинные маршруты Москвы – 25 шт.
 - Короткие маршруты Санкт-Петербурга – 25 шт.
 - Длинные маршруты Санкт-Петербурга – 25 шт.
- Жетоны игроков – 120 шт. (по 30 шт. красного, синего, желтого и зеленого цвета)
- Жетоны крыш – 14 шт.
- Фишка автобуса

УВАЖАЕМЫЕ ИГРОКИ!

ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОТПРАВИТЬСЯ В ЭКСКУРСИОННЫЙ ТУР ПО САМЫМ ЗНАКОВЫМ МЕСТАМ МОСКВЫ ИЛИ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА. КАЖДЫЙ ИЗ ВАС ПОЛУЧИТ СХЕМУ ТУРИСТИЧЕСКОГО АВТОБУСНОГО МАРШРУТА С ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ СТОЛИЦЫ.

МЫ СПЛАНИРОВАЛИ ПОЕЗДКУ ТАК, ЧТОБЫ ВАША ГРУППА САМА ВЫБИРАЛА МЕСТА ОСТАНОВОК.

ПОСЛЕ УТРЕННЕГО ПУТЕШЕСТВИЯ ВАС ЖДЕТ ВКУСНЫЙ ОБЕД В ЦЕНТРЕ ГОРОДА,

А ВЕЧЕРОМ ВЫ ПОСЕТИТЕ МЕСТА, КОТОРЫЕ ЕЩЕ НЕ УСПЕЛИ УВИДЕТЬ. НО ВРЕМЯ ПОЕЗДКИ ОГРАНИЧЕНО, А КАЖДЫЙ ТУРИСТ ИЗ ВАШЕЙ ГРУППЫ ИМЕЕТ СВОИ ПРЕДПОЧТЕНИЯ ПО ПОСЕЩЕНИЮ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ, ТАК ЧТО НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО КТО-ТО ЗАХОЧЕТ ПОДОЛЬШЕ ЗАДЕРЖАТЬСЯ В ОДНОМ МЕСТЕ, В ТО ВРЕМЯ КАК ДРУГОЙ БУДЕТ ТЯНУТЬ ОСТАЛЬНЫХ ВПЕРЕД.

ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЕ СХЕМУ МАРШРУТА И НЕ УПУСТИТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОБЫВАТЬ В НАИБОЛЬШЕМ КОЛИЧЕСТВЕ ИНТЕРЕСНЫХ МЕСТ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Пройти как можно больше туристических маршрутов, посетив различные достопримечательности.

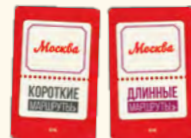
В нашей игре двустороннее игровое поле, что позволит вам путешествовать как по Москве, так и по Санкт-Петербургу. Данные правила относятся к обоим вариантам игры, но если вы играете на стороне Москвы, то следуйте правилам **Мск** выделенным красным цветом, а если на стороне Санкт-Петербурга – то **СПб** синим.

Если вы играете вдвоем, то используйте также дополнительное правило (см. стр 4).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

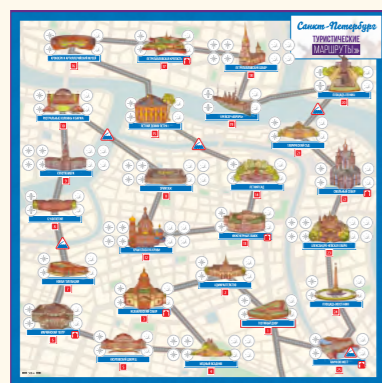
Поместите игровое поле в центре стола:

Мск Стороной Москва:



Карточки **Короткие маршруты Москвы** тщательно перемешайте и сложите стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. Карточки **Длинные маршруты Москвы** также тщательно перемешайте и сложите стопкой рядом с игровым полем лицом вниз.

СПб Стороной Санкт-Петербург:



Карточки **Короткие маршруты Санкт-Петербурга** тщательно перемешайте и сложите стопкой рядом с игровым полем лицом вниз. Карточки **Длинные маршруты Санкт-Петербурга** также тщательно перемешайте и сложите стопкой рядом с игровым полем лицом вниз.

Жетоны крыш переверните лицом вниз и разделите на 2 соответствующие группы:



Утреннее путешествие

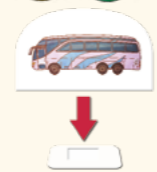


Вечернее путешествие

Каждую группу тщательно перемешайте и поместите рядом с игровым полем.



Каждый игрок берет по 30 фишек выбранного цвета.



Фишку автобуса положите рядом с игровым полем.

Тот, кто быстрее остальных вспомнит исторический факт о Москве или Санкт-Петербурге, становится первым игроком. Игроки ходят по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ:

Игра разделена на 4 этапа, которые следуют друг за другом:

1. ПЛАНИРОВАНИЕ ДНЯ
2. УТРЕННЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ
3. ОБЕД
4. ВЕЧЕРНЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ПЛАНИРОВАНИЕ ДНЯ

Каждый игрок получает по 6 карточек Коротких маршрутов. Карточки можно смотреть, держать в руках или перед собой на столе раздельными стопками, но не показывая остальным игрокам.

На каждой карточке указан список достопримечательностей, которые планирует посетить игрок. Название и номер достопримечательности на карточке совпадает с достопримечательностью на игровом поле.

Мск Достопримечательности Москвы разноцветные! Это делает их частью коллекции. О коллекциях вы узнаете позже (см. стр. 3).

Чем больше достопримечательностей, указанных на карточках, вы посетите, тем больше получите победных очков в конце игры.

УТРЕННЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

В свой ход игрок должен разместить один свой жетон на достопримечательность.

Каждая достопримечательность содержит 4 ячейки. Слева от центра 2 ячейки с изображением ☀, а справа с изображением ☺. Размещенный на ячейке жетон означает, что игрок делает остановку и отправляется изучать данную достопримечательность.

➔ В данном этапе игры (**Утреннее путешествие**) игроки могут класть жетоны только на ячейки, расположенные слева от центра.

На одной ячейке может размещаться только один жетон игрока.

Если одна ячейка уже занята, то игрок может поместить свой жетон на вторую свободную ячейку. Таким образом, в данном этапе игры одну и ту же достопримечательность смогут посетить не больше двух игроков.

Как только игрок кладет жетон на ячейку, он сразу перемещает фишку автобуса на изображение данной достопримечательности на игровом поле. Фишка автобуса помогает игрокам не потерять место последней остановки.

Первый игрок, в свой первый ход, размещает жетон на достопримечательность с номером **от 1 до 3** и ставит автобус. В свой ход следующий игрок выбирает одну из трех достопримечательностей, начиная с той, где находится автобус.

Если на остановке занята одна ячейка, то доступны эта достопримечательность и две следующие.

Если обе ячейки достопримечательности заняты, то необходимо выбрать между тремя следующими достопримечательностями, ячейки которых еще не заняты.

СПб На поле Санкт-Петербург есть достопримечательности с 8 ячейками: 4 слева и 4 справа от центра. На них распространяется такое же правило размещения жетонов, с той лишь разницей, что большее количество игроков могут разместить свои жетоны на ячейках.

Пример размещения жетонов игроками:

Ваня кладет жетон на ячейку достопримечательности под номером 2 и ставит на нее фишку автобуса. Алиса выбирает между достопримечательностями 3 и 4. Она кладет жетон на ячейку достопримечательности 3 и переставляет на нее автобус. Боря выбирает между 3, 4 и 5. Он выбирает 5 и двигает автобус. Даша выбирает между достопримечательностями 5, 6 и 7. Она выбирает достопримечательность 5, где уже лежит жетон Бори (автобус стоит на месте). Обе ячейки достопримечательности 5 заняты, и Ваня, к которому возвращается ход, выбирает между следующими тремя остановками: 6, 7 и 8.

Если фишка автобуса находится на достопримечательности с номером 24 или 25, а игрок не хочет или не может положить жетон на ячейку достопримечательности, данный этап игры (**Утреннее путешествие**) заканчивается – фишка автобуса убирается с игрового поля.

Игроки переходят к этапу **Обед**.

Советы:

- Держите свои маршруты перед глазами, чтобы знать какие достопримечательности вам необходимо посетить. Выполненные маршруты рекомендуем откладывать в сторону, чтобы было легче сориентироваться среди множества мест.

- Не огорчайтесь, если вы пропустили нужную остановку, ведь сохраняется шанс посетить ее в Вечернем путешествии.

СПб КРЫШИ



Особые остановки с крышами, обозначенные значком, не указаны на карточках маршрутов. Разместив жетон на достопримечательности с крышей игрок берет жетон крыши из стопки себе:



- во время Утреннего путешествия из стопки жетонов с таким значком;



- во время Вечернего путешествия из стопки жетонов с таким значком.

Если жетоны в стопке закончились, то брать их в данном этапе игры больше нельзя.



Собранные жетоны игрок хранит у себя до конца игры. На их лицевой стороне показано, какая погода была во время посещения крыши.

В конце игры, игрок получивший жетоны крыш, получает сумму очков указанную на данных жетонах.

ОБЕД

Каждый игрок получает по 4 карточки Длинные маршрутов. Итого в наличие у каждого игрока становится по 10 карточек маршрутов.

Длинные маршруты содержат по 3 остановки и в конце игры принесут больше очков.

ВЕЧЕРНЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Вечернее путешествие проходит по тем же правилам, что и Утреннее, но со следующими условиями:

- Первым игроком становится тот, кто должен ходить за игроком, закончившим предыдущий этап.



Игроки начинают путешествие с достопримечательности 25 и путешествуют по обратному пути к достопримечательности 1.



Игроки снова начинают путешествие с достопримечательности 1.

- Жетоны во время Вечернего путешествия кладутся теперь только на ячейки справа от центра достопримечательности.



На каждой достопримечательности, таким образом, может оказаться до 4 жетонов игроков.

- Игроки могут класть жетоны на достопримечательности, которые уже посетили в Утреннем путешествии.

- Данный этап заканчивается:



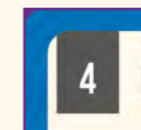
Если фишка автобуса находится на достопримечательности с номером 2 или 1, а игрок не хочет или не может положить жетон на ячейку достопримечательности, данный этап игры (**Вечернее путешествие**) заканчивается.



Так же, как и в Утреннем путешествии.

Далее игроки переходят к подсчету очков и выявлению победителя.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



На каждой карточке маршрута в левом верхнем углу указано число очков, которое получит игрок, если посетит все достопримечательности указанные на данной карточке.

Не важно, посетили вы ее в Утреннем или Вечернем путешествии. Если же игрок посетил не все достопримечательности карточки маршрута, то он получит по 2 победных очка за каждую посещенную достопримечательность указанную на карточке.

Таким образом, посещенная достопримечательность может дать очки для каждой карточки маршрутов где она указана.

Для удобства обозначения посещенных достопримечательностей используйте оставшиеся жетоны игроков, которые вы можете положить на карточки.

Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем.

В случае равного количества очков, победителем становится тот, кто начинал игру позже.

В зависимости от того, в каком городе путешествовали игроки, проведите дополнительный подсчет очков:

Мск МОСКОВСКАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Каждая достопримечательность Москвы помимо номера обладает еще и цветом (обозначено на карточках маршрутов и игровом поле). Посещение всех достопримечательностей одного цвета принесет игроку дополнительные победные очки:

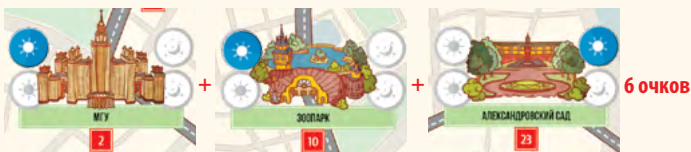
Коллекция из 3 остановок – 6 очков;

Коллекции из 4 остановок – 10 очков;

Коллекции из 5 остановок – 15 очков.

Исключение: для сбора коллекции (остановки: 1, 5, 17, 25) достаточно посетить три достопримечательности из четырех. Четвертая остановка из данной коллекции очков не принесет.

Если игрок посетил две или больше достопримечательности из коллекции, но не собрал коллекцию полностью, то он получит по 1 очку за каждую достопримечательность в этой не собранной коллекции. Обратите внимание, для получения очков за коллекцию игроку необязательно иметь карточки маршрутов с достопримечательностями из этой коллекции.



СПб МОСТЫ



Мосты Санкт-Петербурга – особенно привлекательны для туристов. Увидев мост, игрок получает дополнительные победные очки. Все мосты, кроме Аничкова (25), находятся между достопримечательностями. Чтобы увидеть мост, игрок должен положить жетон на соседнюю с мостом достопримечательность. В случае с Аничковым мостом – на саму достопримечательность. Количество победных очков игрока зависит от того, сколько мостов он увидел:

- 2 моста – 2 очка;
- 3 моста – 5 очков;
- 4 моста – 9 очков;
- 5 мостов – 14 очков.

Также не забудьте, посчитать очки за жетоны крыш, которые были получены во время путешествия по городу.

ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоем следует соблюдать одно дополнительное правило:

- игрок не может класть жетон на ячейку достопримечательности, на которой находится фишка автобуса.



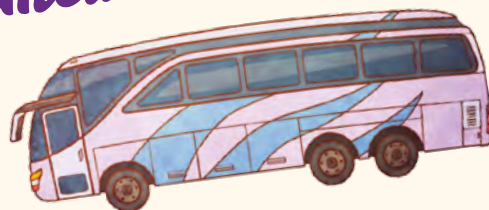
Данное правило не распространяется на достопримечательности с 8 ячейками Санкт-Петербурга.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Если вы опытный игрок в настольные игры или уже сыграли в базовый вариант правил несколько раз, то рекомендуем вам использовать следующее дополнение правил, которое сделает игру сложней и интересней.

- В этапе **Планирование дня** каждый игрок получает по шесть карточек Коротких маршрутов, выбирает 3 карточки и оставляет их себе отложив пока в сторону. Оставшиеся 3 карточки игрок передает игроку сидящему слева. Из полученных 3 карточек от соседа справа выбирает одну карточку и оставляет себе, отложив в сторону. Оставшиеся 2 карточки снова передает игроку слева. Игроки передают и выбирают карточки, пока у каждого не окажется по 6 отложенных карточек. Отложенные карточки остаются у игроков. Чтобы не запутаться в карточках, передавайте их одновременно, предварительно убедившись, что все сделали выбор.
- Затем, начиная с последнего игрока, против часовой стрелки, каждый игрок кладет свой жетон игрока на **любую** ячейку достопримечательности на игровом поле. Игрок сам решает, класть жетон на ячейку Утреннего путешествия или Вечернего. Класть жетон на остановку, где уже есть жетон другого игрока, сейчас нельзя. Фишку автобуса при этом ставить не нужно.
- В этапе **Обед** игроки получают по 4 карточки Длинных маршрутов. Каждый игрок выбирает одну карточку и оставляет себе, остальные 3 передает соседу справа. Из полученных карточек от игрока слева снова выбирает одну и оставляет себе, оставшиеся 2 снова передает игроку справа. Далее необходимо выбрать одну из полученных двух и оставить себе, а оставшуюся последнюю карточку передать игроку справа. У каждого игрока должно оказаться по 4 карточки Длинных маршрутов.

Удачного путешествия!



8716



Автор игры: Сергей Усминский

Автор игры благодарит Ивана Лашина (дважды), Наталью Тележкину, Юрия Ямщикова, Ольгу Магдич, Сергея Ровенкова, Николая Потовина, Андрея Колупаева, Людмилу Чеканину, Влада Чопорова, Илью Усминского, Ольгу Лазареву, Леонида Усминского, Ольгу Усминскую и Александра Цикарева.

Художник: Садикова Н. В.

Дизайнер: Лилия Никонова

© Zvezda. All rights reserved.

