

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



VIDEO RULES

DIFFERENT LANGUAGES



**AND
MORE**

★ 游戏过程简要说明



游戏设置

1. 给每位玩家发一张城市地图。
2. 洗混游客卡牌。3人游戏使用全套卡牌，2或4人游戏则移除3张卡牌。
3. 给每位玩家一个标记物。
4. 随机选择首位玩家。

玩家回合

- 步骤 1. 首位玩家从游客卡牌堆中抽出3张，选择并弃掉其中1张，保留2张作为本回合的行动卡。
- 步骤 2. 每位玩家根据行动卡上的坐标选择一个城市区块。
- 步骤 3. 每位玩家在其城市地图上的选定区块内放置游客。
- 步骤 4. 每位玩家在其城市地图上绘制路线连接：
 - a) 绘制两条路线连接：
第一条路线连接沿选定区块的任意一侧放置。第二条路线连接必须从第一条延伸，可以直行或弯。
 - b) 或绘制一条路线连接，但沿城市地图的任意区块边缘放置。
- 步骤 5. 弃掉本回合的行动卡。回合顺时针传递给下一位玩家，游戏从步骤 1 开始。玩家轮流进行回合，直至游戏结束。

游戏结束

当游客卡牌堆中剩下最后3张卡牌时，进入最后一个回合。最后一个回合结束后，游戏结束。

最终路线确定

最终路线是一条由游戏中绘制的路线连接组成的连续线路，为玩家带来最多胜利点。确定最终路线时，每位玩家需要在其城市地图上擦掉：

- a) 不属于最终路线的路线连接。
- b) 连接到最终路线但提供较少胜利点的分支或备用路线连接。
- c) 所有不在最终路线旁的区块内的游客。

计算胜利点

胜利点从位于最终路线旁的城市区块获得。玩家通过填写城市地图底部的计分框来计算胜利点。

游客卡上的特殊符号：

- * 每位玩家可以选择任意1到6作为其X或Y坐标。
- + 每位玩家必须绘制1条额外的路线连接。

咖啡馆奖励：

-  每位玩家必须在本回合刚刚放置游客的同一区块内绘制两个额外的同类型游客。

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

游戏目标

在这款2至4人的竞赛游戏中,你将在纽约市中绘制自己的路线,并将游客分配到不同的城市区块。你的目标是创建一条长且连续的路线,经过你放置游客的多个景点。游戏结束时,只有沿路线的城市区块内的游客和景点才会为你带来胜利点。胜利点最高的玩家获胜!

游戏组件

1. 4张城市地图,示意性地描绘纽约市的一个区域。
2. 27张游客卡牌。
3. 4支不同颜色的擦写笔。
4. 游戏规则。

游戏设置

1. 给每位玩家发一张城市地图。
2. 洗混游客卡牌。3人游戏使用全套卡牌,2或4人游戏则移除3张随机卡牌,放回盒中。
3. 给每位玩家任意颜色的标记物。
4. 随机选择首位玩家。

★ 玩家可以共享所有标记物,以便使用红、绿、蓝三种颜色绘制游客,紫色用于路线连接。

游戏过程

游戏在2或4人游戏中进行9个回合,3人游戏中进行8个回合(直到卡牌用完)。每回合,首位玩家从游客卡牌堆中抽出3张,选择并弃掉1张,保留另外2张供所有玩家使用。这些卡牌显示了城市区块的X和Y坐标。每位玩家选择一个城市区块,在该区块内绘制游客,并在其城市地图上绘制路线连接。然后,下一位顺时针玩家成为首位玩家,开始新一轮。

玩家回合

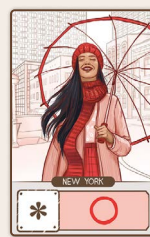
玩家回合包括5个步骤:

1. 首位玩家从游客卡牌堆中抽出3张,选择并弃掉1张,保留2张作为本回合的行动卡供所有玩家使用。
2. 每位玩家根据行动卡上的坐标选择一个城市区块。
3. 每位玩家在其城市地图上的选定区块内放置游客。
4. 每位玩家在其城市地图上绘制路线连接。
5. 弃掉本回合的行动卡。顺时针的下一位玩家成为首位玩家。



★ 起初,你的游客和路线连接可能在城市地图上分散、不相连。你的目标是在游戏过程中通过增加路线连接将它们连成一条长且连续的路径。

步骤 1. 首位玩家从游客卡牌堆顶揭示3张卡，正面朝上放在桌子中央。首位玩家选择并弃掉其中1张，将其放入弃牌堆。剩余的2张成为本回合的行动卡。



行动卡

游客卡牌堆

弃牌堆

每张游客卡包括：

- a) **2** 数字1到6，代表城市地图上的X或Y坐标。
- b) ***** 一些游客卡上有一个 * 符号而不是数字，意味着每位玩家可以选择1到6中的任意数字作为其X或Y坐标。
- c) **+** 一些游客卡上有一个额外的路线连接符号(见第5页)。
- d) **□** 一个或两个游客符号。游戏中有3种类型的游客



○ — 这些游客喜欢热闹的地点：繁忙的公共广场、体育场和购物中心（红色圆形景点）。

□ — 这些游客喜欢公园、植物园和其他城市绿地（绿色方形景点）。

△ — 这些游客喜欢文化景点：博物馆、艺术画廊和剧院（蓝色三角形景点）。

步骤 2. 每位玩家根据行动卡上的坐标在其城市地图上选择一个城市区块。每位玩家必须选择一个空的城市区块(空的意思是没游客)。选择城市区块的方法如下：

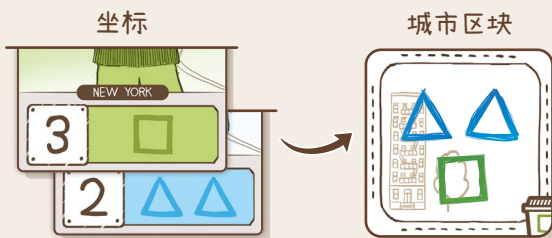
- a) 如果两张行动卡显示相同的数字，例如2和2，则只有一个城市区块可选，必须选择它。
- b) 如果两张行动卡上的数字不同，每位玩家可以决定哪个数字作为X坐标，哪个作为Y坐标。例如，如果行动卡显示数字2和1，玩家可以选择坐标为(2, 1)或(1, 2)的城市区块。如果两个可用城市区块之一已被占据(包含之前回合的游客)，玩家必须选择另一个可用的城市区块。
- c) 如果有一个 * 符号而不是数字，每位玩家可以选择1到6中的任意一个数字作为其X或Y坐标。如果两张卡都有 * 符号，每位玩家可以选择城市地图上的任何城市区块。
- b) 如果所有具有可用坐标的城市区块都已被占据(包含之前回合的游客)，玩家必须选择任何其他没有游客的城市区块，并在步骤 3 中只绘制一个任意类型的游客。



步骤 3. 每位玩家在其选定的空城市区块内绘制游客。

a) 每位玩家根据两张行动卡在选定的城市区块内绘制游客。

b) 如果玩家未使用提供的坐标选择城市区块(见步骤 2. d), 该玩家必须在选定的城市区块内只绘制一个任意类型的游客。



步骤 4. 每位玩家在其城市地图上绘制路线连接。

路线连接必须绘制在城市区块之间的道路上, 道路用虚线标记。每位玩家必须以下三种方式之一绘制路线连接:

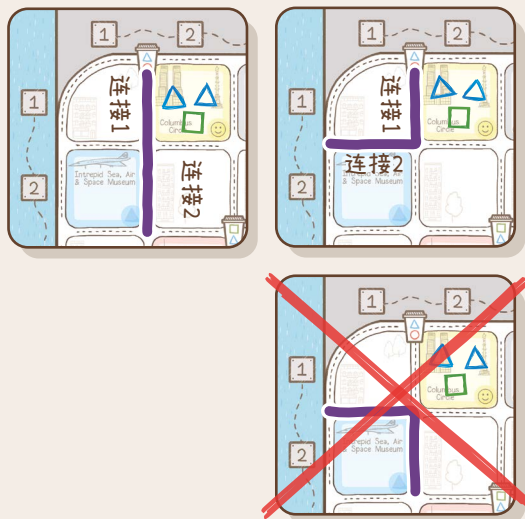
a) 绘制两条路线连接。


路线连接1: 第一条路线连接必须沿着玩家刚放置游客的城市区块的任意一侧(左、右、上或下)绘制。

路线连接2: 第二条路线连接必须从第一条延伸, 可以直行或转弯。第二条路线连接不必沿着玩家刚放置游客的城市区块绘制。

b) 只绘制一条路线连接, 但可以在城市地图上的任意地方。如果玩家不想在刚放置游客的城市区块旁绘制路线连接, 他们可以选择在城市地图上的任意城市区块旁绘制一条路线连接。

c) 如果玩家绘制了一个游客(见步骤 3. b), 他们必须绘制一条路线连接, 但可以在城市地图上的任意城市区块旁绘制。



额外路线连接。 

游客卡上的这个符号意味着每位玩家必须在其城市地图上的任意城市区块旁绘制一条额外的路线连接。这条路线连接不必延续玩家在本回合绘制的路线连接。如果两张行动卡都有这个符号, 每位玩家必须绘制两条额外的路线连接, 每条都在城市地图上的任意城市区块旁。




步骤 5. 弃掉行动卡。回合顺时针传递给下一位玩家。


所有玩家完成绘制路线连接后, 首位玩家的回合结束。将行动卡放入弃牌堆, 回合顺时针传递给下一位玩家。游戏从步骤 1 开始。玩家轮流进行回合, 直到游戏结束。

游戏结束

当游客卡牌堆中剩下最后3张卡牌时, 进入最后一个回合。最后一个回合结束后, 游戏结束, 玩家计算其胜利点。

城市地图


城市地图是纽约市的一个示意性区域，由6×6个方格组成。这些方格代表你的城市地图上的城市区块。在游戏过程中，玩家在城市地图的城市区块中绘制游客   .

道路用虚线  标记，位于城市区块之间。在游戏过程中，玩家在这些印刷的道路上绘制路线连接。城市地图的左侧有Y坐标，范围从1到6。城市地图的顶部有X坐标，范围从1到6。游戏过程中，玩家将使用这些坐标选择城市区块。




城市区块类型




红色圆形景点吸引喜欢热闹地点的游客，例如繁忙的公共广场、体育场和购物中心。这些游客用  符号表示。



绿色方形景点吸引喜欢公园、植物园和其他城市绿地的游客。这些游客用  符号表示。



蓝色三角形景点吸引喜欢文化景点的游客，例如博物馆、艺术画廊和剧院。这些游客用  符号表示。



黄色笑脸景点对所有人都有吸引力。每个沿最终路线的笑脸景点为你提供6个胜利点。



灰色星形景点对于游客来说很重要，尽可能多地参观。沿最终路线的这些景点数量越多，获得的胜利点越多：1个景点获得4个胜利点；2个景点获得12个胜利点；3个景点获得24个胜利点；4个景点获得36个胜利点。



白色城市区块不提供胜利点。然而，如果这些区块包含在最终路线中，区块内的游客将贡献胜利点。



请注意，城市地图角落的道路是圆角的。这些圆角象征着城市地图角落的一条路线连接。



咖啡馆位于城市地图上一些道路交叉口。如果任何路线接触及（绘制到或经过）咖啡馆符号，玩家必须立即在本回合刚刚放置游客的同一区块内绘制两个咖啡馆符号上显示的游客。

在某些情况下，你可能有机会在同一回合内到达多个咖啡馆。在这种情况下，所有额外的游客必须放置在本回合刚刚放置游客的同一区块。

分数计算前确定最终路线

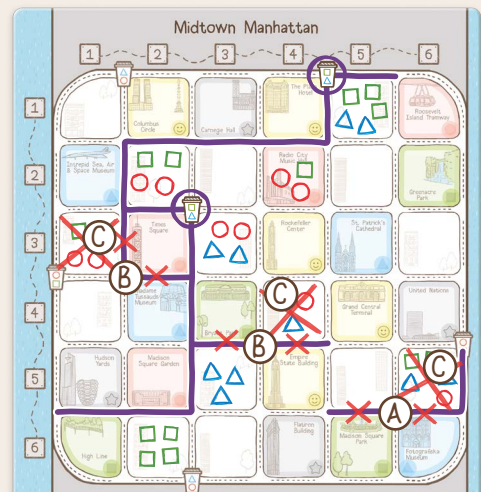
游戏结束后，每位玩家必须确定其最终路线。最终路线是由游戏中绘制的路线连接组成的一条连续线，为玩家带来最多的胜利点。

- 1) 最终路线的每条路线连接在通过时只能使用一次。
- 2) 最终路线可以交叉。
- 3) 最终路线可以从同一点开始并结束，形成一个环。

首先，每位玩家必须擦除不属于最终路线的路线连接：

1. 与最终路线不相连的路线连接 (A)。
2. 与最终路线相连但带来较少胜利点的分支或替代路线连接 (B)。
3. 不在最终路线旁的城市区块内的所有游客 (C)。

路线示例



计算胜利点

胜利点来自沿最终路线的城市区块。请注意，如果最终路线只触及城市区块的一角，则该区块不算在最终路线旁。

每位玩家通过填写城市地图底部的计分框来计算其胜利点。

1. 统计最终路线上的红色圆形游客数量，并将其记录在对应计分框的左侧。统计最终路线上的红色圆形景点数量，并将其记录在对应计分框的右侧。将这两个数字相乘，并记录结果。

2. 以相同方式完成绿色方形和蓝色三角形游客类型的计分框。

3. 统计最终路线上的咖啡馆数量，将这个总数乘以3，并记录结果在相应的计分框中。

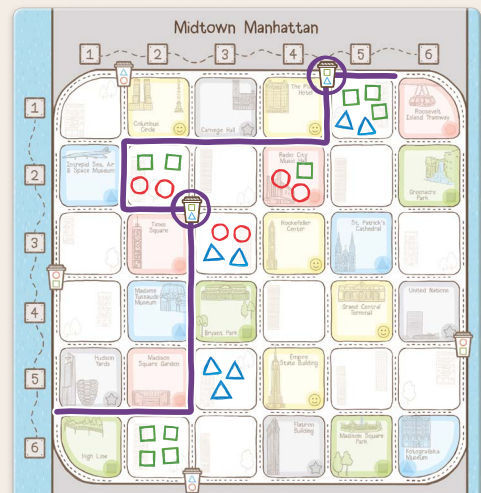
4. 统计最终路线上的黄色景点数量，将这个总数乘以6，并记录结果在相应的计分框中。

5. 统计最终路线上的灰色景点数量，并根据总数获取相应的分数：1个灰色景点获得4个胜利点；2个获得12个；3个获得24个；4个获得36个。将结果记录在相应的计分框中。

6. 将所有结果相加，记录总胜利点数。



最终路线示例



			Total
6	12	12	82

胜利点最多的玩家获胜！



这些游客对你为他们组织的精彩观光之旅印象深刻。他们一定会向朋友推荐，并计划未来再次访问纽约！

两人游戏示例

马克斯和丽娜各取一张城市地图。他们同意共享所有标记笔，轮流用各自的颜色绘制游客和道路。他们洗混游客卡牌堆并移除其中的3张。马克斯被选为首位玩家。



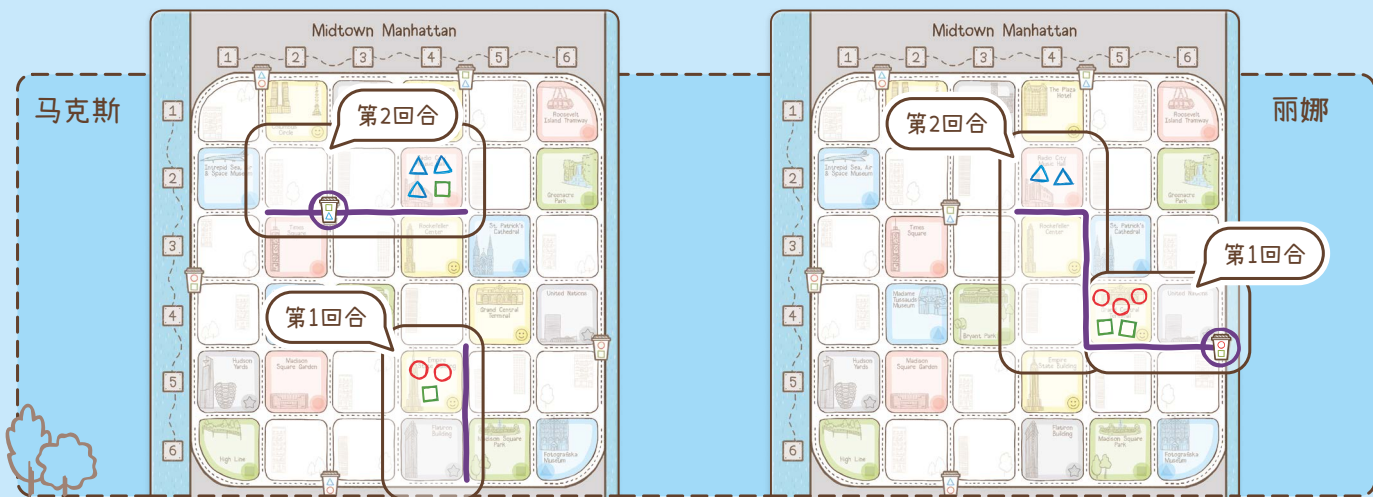
第一个回合

马克斯从游客卡牌堆揭示3张卡。他查看他的城市地图后，决定保留坐标为4和5的卡作为行动卡。他弃掉带有 * 符号的卡。马克斯选择X=4和Y=5坐标的城市区块。在他选定的城市区块内绘制3个游客，并绘制2条路线连接：第一条沿着他的城市区块，第二条从第一条向下延伸。

丽娜选择X=5和Y=4坐标的城市区块。在她选定的城市区块内绘制3个游客，并绘制2条路线连接：第一条沿着她的城市区块，第二条从第一条向右延伸（直行）。由于丽娜的第二条路线连接到达了一个咖啡馆，她立即将咖啡馆符号上的2个游客添加到她刚刚添加游客的城市区块中。丽娜然后圈出咖啡馆以显示它已经被使用。丽娜成为下一位首位玩家。

第二个回合

丽娜从游客卡牌堆揭示3张卡。她弃掉带有1坐标的卡，并选择坐标为2和4的卡作为行动卡。两位玩家都选择X=4和Y=2坐标的城市区块。这让丽娜绘制2个游客和3条路线连接，比平常多1条，因为卡片上显示了一个 + 路线连接符号。马克斯也在选定的城市区块内绘制2个蓝色三角形游客。然而，他以不同的方式绘制了3条路线连接以到达一个咖啡馆。他圈出咖啡馆，并在选定的城市区块内添加一个绿色方形和一个蓝色三角形游客。行动卡被弃掉，马克斯成为下一位首位玩家。玩家轮流进行回合直到游戏结束。





时代广场

位于纽约市的时代广场是一个令人眼花缭乱的灯光、活动和兴奋的汇聚地，常被称为“世界的十字路口”。这里以高耸的数字广告牌、百老汇剧院、熙熙攘攘的人群和标志性的跨年倒计时球降而闻名。这个充满活力的交汇点展示了纽约的无穷活力，成为游客必访之地，也象征着这座城市的生气勃勃。时代广场最初名为长艾克广场，1904年在《纽约时报》将总部迁至新建的时报大楼后更名。



罗斯福岛空中缆车

罗斯福岛空中缆车提供了一段独特而风景如画的空中旅程，横跨东河，连接曼哈顿与罗斯福岛。它是北美为数不多的通勤缆车系统之一，曾在流行文化中亮相，包括2002年《蜘蛛侠》电影中的一幕，蜘蛛侠在空中缆车上营救了一车乘客，成功避开绿魔的袭击。



麦迪逊广场花园

麦迪逊广场花园，通常被称为“花园”，是纽约市一座举世闻名的多功能室内竞技场，以承办大型音乐会、体育赛事和娱乐表演而著称。它是世界上唯一一个举办过七种不同类型的职业体育赛事的场地，包括篮球、冰球、拳击、摔跤、曲棍球、室内美式足球，甚至室内足球。凭借其多样性，它获得了“世界上最著名的竞技场”这一称号。此外，麦迪逊广场花园实际上是第四代麦迪逊广场花园——第一座花园始建于1879年！



广播城音乐厅

广播城音乐厅位于纽约市洛克菲勒中心，是一座标志性的娱乐场所，因其精美的艺术装饰风格和著名的“火箭舞团”而闻名。广播城音乐厅与洛克菲勒中心之间有一条秘密地下通道，最初为安全和保密地运输贵重物品及重要人物而建造。



卡内基音乐厅

卡内基音乐厅是纽约市最具声望的音乐会场所之一，以卓越的音响效果和惊艳的建筑而著称。自1891年开幕以来，卡内基音乐厅曾举办无数世界级音乐家、乐团及艺术家的传奇演出。



格林艾克公园

格林艾克公园是位于曼哈顿中城区的一个小型私人公园，因其宁静的氛围和郁郁葱葱的绿地而著名，成为忙碌城市街道中的一片宁静绿洲。公园由景观设计师佐佐木秀雄设计，1971年开园。尽管公园面积仅为60×120英尺，但它拥有一座高达25英尺的瀑布，这一壮丽景观不仅增添了公园的宁静感，也为其城市环境增添了一抹自然的美丽。



麦迪逊广场公园

麦迪逊广场公园位于纽约市曼哈顿的平铁区，是一座历史悠久的公共公园。它曾是第一和第二代麦迪逊广场花园的所在地。公园得名于麦迪逊广场，后者以詹姆斯·麦迪逊总统命名。最初是一个沼泽地，麦迪逊广场于1847年被改造成公共空间。每年某些时节，尤其是在万圣节期间，流传着一个传闻，说麦迪逊广场公园内的法拉古特将军雕像会发出红色光芒，这一神秘现象引发了游客和当地人们的好奇和猜测，为公园增添了一丝神秘气氛。



布莱恩特公园

布莱恩特公园是位于纽约市曼哈顿中城区的一座深受喜爱的公共公园，位于第五大道与美洲大道（第六大道）之间，40至42街之间。布莱恩特公园在成为公共公园之前，曾是一个用来安葬无人认领尸体的贫民公墓。1820年代，它被指定为贫困与无名者的墓地。公园下方有广泛的地下墓室和隧道，其中一些可追溯至19世纪。它们曾被用于维修和存储，现在大部分已关闭，不对外开放。



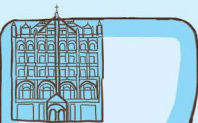
高线公园

高线公园是位于纽约市曼哈顿西区的独特城市公园。它建造在一条历史悠久的货运铁路上，悬浮于街道之上，从甘塞沃特街延伸至34街。部分原始铁路轨道和基础设施至今依然可见，作为其工业历史的见证。这些“幽灵轨道”增添了公园的历史魅力，也让人回顾它曾经的用途。



铁包石大厦

铁包石大厦是位于纽约市曼哈顿第五大道175号的一座标志性摩天大楼。它于1902年竣工，因其独特的三角形外观而闻名，形状类似于古老的衣铁，因此得名。由于大厦的三角设计及其位于第五大道与百老汇交叉口，铁包石大厦常常会在街道层面形成一种风洞效应，这一现象已成为当地的都市传说，并为这座建筑增添了独特的魅力。



纽约摄影展览馆

纽约摄影展览馆是位于曼哈顿的一个当代摄影博物馆，是纽约摄影展览馆网络的一部分，总部位于瑞典斯德哥尔摩。纽约摄影展览馆展示了来自世界各地艺术家的多种摄影展览，涵盖了各种主题和风格。原本称为教会使命大厦，这座建筑于1894年竣工，曾是多个传教组织的总部。



圣帕特里克大教堂

圣帕特里克大教堂是美国最大的哥特式大教堂，也是纽约市最具标志性的地标之一。它于1878年竣工，奉献给爱尔兰的守护圣人圣帕特里克，并且是纽约罗马天主教总教区的主教座堂。1913年，圣帕特里克大教堂周围发生了一场大火，尽管火势猛烈，教堂却奇迹般地免于灾难，这要归功于消防员的努力和建筑坚固的石结构。



杜莎夫人蜡像馆

纽约杜莎夫人蜡像馆是一个受欢迎的蜡像博物馆，展示了栩栩如生的名人、历史人物、运动员和虚构角色的蜡像。游客可以与来自流行文化、政治、体育和娱乐界的各种名人合影。馆内还设有“恐怖室”专区，展示了著名恶棍和恐怖电影角色的蜡像，为游客提供刺激的体验。



英特雷比德海、空与太空博物馆

英特雷比德海、空与太空博物馆是一座标志性的博物馆，位于纽约市的哈德逊河畔，位于86号码头，展示了包括军事飞机、潜水艇以及与海洋、航空和太空探索相关的各种展品。博物馆还展示了互动展览、历史文物和恢复的飞机，包括“企业号”航天飞机。



联合国总部

联合国总部位于纽约市，是一个国际组织的总部，成立于1945年，旨在促进世界各国之间的和平、安全与合作。联合国总部包括多个机构，如大会、安全理事会和秘书处，协调着组织的日常工作。值得一提的是，联合国总部所在的土地被视为国际领土，虽然它位于曼哈顿，但其18英亩的土地技术上并不属于美国。



大中央总站



大中央总站是位于曼哈顿中城区的一座历史性交通枢纽，以其华丽的法国学术风格建筑而著称，自1913年开始为地铁-北铁路的通勤乘客和游客提供服务。大中央总站时常有鬼魂目击和超自然活动的报道。关于车站内有一个身穿20世纪初服饰的鬼魂出没的传闻广为流传，尤其在车站的下层或其地下墓室区域。



洛克菲勒中心



洛克菲勒中心是位于纽约市曼哈顿中城区的一座大型商业建筑群，由洛克菲勒家族开发。一个流传的都市传说提到，洛克菲勒中心地下一座秘密的地铁站，专门为富兰克林·D·罗斯福总统建造，这座地铁站据说让他在总统任期内能够秘密地通过火车进入该大楼。



广场酒店



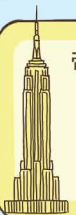
广场酒店是纽约市一座历史悠久的豪华地标，以其法国文艺复兴风格的建筑、位于中央公园附近的优越位置以及自1907年开业以来作为优雅与尊贵象征的文化意义而闻名。和许多历史建筑一样，广场酒店也有传言称曾经闹鬼。许多宾客和员工都曾报告过在酒店的老旧区域遇到过鬼魂、神秘的声音以及无法解释的现象。



哥伦布圆环



哥伦布圆环是位于曼哈顿中央公园西南角的一个重要交通圆环和公共空间。哥伦布圆环中央的克里斯托弗·哥伦布雕像尤为引人注目，雕像高达76英尺，并且坐落在由缅因州花岗岩制成的柱子上。有一种流言称，这座雕像刻意面朝南方，指向意大利的“小意大利”社区。



帝国大厦



帝国大厦位于纽约市曼哈顿中城区，是一座标志性的摩天大楼。它于1931年竣工，曾是世界最高的建筑，整栋大楼高度为1,454英尺（包括天线），它保持这一记录近40年。关于帝国大厦的传闻中，曾有人提到有一些神秘或无法进入的楼层。有些都市传说认为，大厦上方有一些秘密楼层，专门用于维护或其他未公开的用途。



哈德逊广场



哈德逊广场是位于纽约市曼哈顿西区的大型再开发项目。哈德逊广场最具特色的建筑是由托马斯·赫瑟维克设计的“航船”结构，作为一个螺旋形的楼梯，提供了游客俯瞰城市的独特视角，已成为人们喜爱的旅游景点。