

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



VIDEO RULES

DIFFERENT LANGUAGES



**AND
MORE**

★ КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по схеме города.
2. Перемешайте колоду туристов. Если вы будете играть вдвоём или вчетвером, уберите из неё 3 карты.
3. Раздайте каждому игроку по маркеру.
4. Случайным образом выберите первого игрока.

РАУНД ИГРЫ

ЭТАП 1. Первый игрок открывает из колоды туристов 3 карты, выбирает 1 из них и сбрасывает. Оставшиеся 2 становятся картами раунда.

ЭТАП 2. Каждый игрок выбирает на своей схеме города 1 квартал с координатами, соответствующими числам на картах раунда.

ЭТАП 3. Каждый игрок рисует в выбранном квартале изображённых на картах раунда туристов.

ЭТАП 4. Каждый игрок рисует на своей схеме города отрезки маршрутов:

- а) либо 2 отрезка — тогда первый должен прилегать к одной из сторон выбранного квартала, а второй должен соединяться с первым (по прямой или поворачивая);
- б) либо один отрезок, но в любом месте схемы города.

ЭТАП 5. Карты текущего раунда сбрасываются. В следующем раунде первым игроком становится участник, сидящий слева от текущего первого игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда первый игрок берёт из колоды последние 3 карты, начинается последний раунд.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИТОГОВОГО МАРШРУТА

Итоговый маршрут — это единая непрерывная линия, состоящая из отрезков, нарисованных в ходе игры, приносящая участнику наибольшее количество победных очков.

Все игроки стирают на своей карте города:

- а) отрезки маршрутов, не соединённые с итоговым маршрутом;
- б) маршруты, альтернативные итоговому (приносящие меньше очков), или ответвления от него;
- в) всех туристов, нарисованных в кварталах, которые не прилегают к итоговому маршруту.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Победные очки приносят кварталы, прилегающие к итоговому маршруту. Все игроки подсчитывают очки, заполняя таблицу в нижней части своей схемы города.

ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ТУРИСТОВ:

- * В качестве координаты, соответствующей карте с таким символом, можно выбрать любое число от 1 до 6 включительно.
- + Если на одной из карт раунда изображён этот символ, все игроки обязаны нарисовать по 1 дополнительному отрезку маршрута рядом с любым кварталом на карте города.

БОНУСЫ КАФЕ:

- ☕ Нарисуйте двух дополнительных туристов, изображённых на таком символе, в том же квартале, в котором вы разместили туристов с карт текущего раунда.

Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

ЦЕЛЬ ИГРЫ


Ваша цель — создать длинный непрерывный маршрут, проходящий возле достопримечательностей, которые привлекают ваших туристов. В конце игры эти достопримечательности и туристы принесут вам победные очки. Выигрывает участник с наибольшим количеством победных очков!

СОСТАВ ИГРЫ

1. 4 планшета со схемой Нью-Йорка.
2. Карты туристов (27 шт.).
3. 4 стирающихся маркера разных цветов.
4. Правила игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку по схеме города.
2. Перемешайте колоду туристов. Если вы будете играть вдвоём или вчетвером, уберите из неё 3 карты.
3. Раздайте каждому игроку по маркеру.
4. Случайным образом выберите первого игрока.

 Каждый из вас может использовать только маркер своего цвета, или вы можете меняться ими, чтобы рисовать разными цветами туристов и отрезки маршрутов, — как вам будет удобнее.

Схемы города



Колода туристов
(27 карт)

4 маркера


ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

При игре вдвоём или вчетвером партия займёт 9 раундов, троём — 8 (пока не закончится **колода туристов**). В каждом раунде первый игрок открывает из колоды 3 карты и сбрасывает 1 из них по своему выбору. Все игроки используют числа на оставшихся 2 картах в качестве **координат кварталов на схемах города**. Выбрав подходящий квартал, игроки рисуют в нём **туристов с карт раунда**, а затем размещают на своей схеме города один или несколько **отрезков маршрутов**. Первым игроком становится следующий по часовой стрелке участник, и начинается новый раунд.

РАУНД

Каждый раунд состоит из 5 этапов:

1. Первый игрок открывает 3 карты из колоды туристов, выбирает и сбрасывает 1 из них, а 2 оставшиеся оставляет открытыми — это карты раунда, которые предстоит использовать всем игрокам.
2. Каждый игрок выбирает на своей схеме города квартал с координатами, соответствующими числам на картах раунда.
3. Каждый игрок рисует в выбранном квартале туристов, изображённых на картах раунда.
4. Каждый игрок рисует на своей схеме города один или несколько отрезков маршрута.
5. Карты текущего раунда сбрасываются. В следующем раунде первым игроком становится участник, сидящий слева от текущего первого игрока.

 В начале партии ваши туристы и отрезки маршрутов могут оказаться разбросанными по всему городу. Ваша цель — постараться соединить их единым длинным маршрутом.

ЭТАП 1. Первый игрок открывает 3 карты из колоды туристов и выкладывает так, чтобы все могли их видеть.

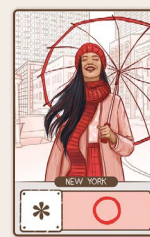
Он выбирает 1 из этих карт и сбрасывает её, формируя **стопку сброса**. Оставшиеся 2 становятся картами раунда.



Карты раунда



Колода туристов

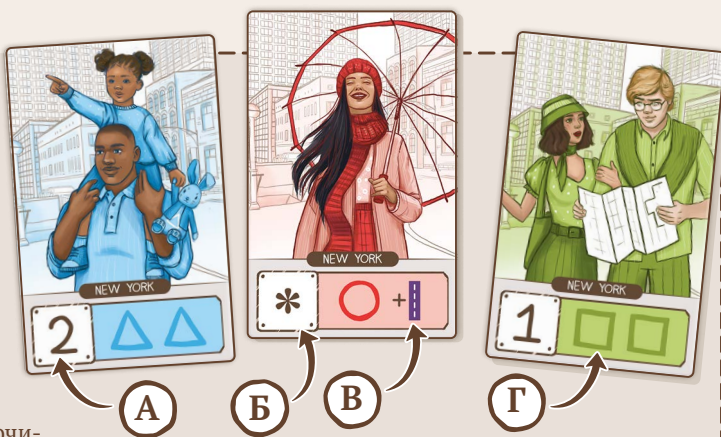


Колода сброса

ЧТО ИЗОБРАЖЕНО НА КАРТАХ ТУРИСТОВ

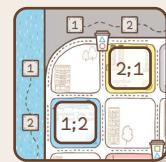
- А. **2** Число от 1 до 6, обозначающее координату X или Y на схеме города.
- Б. ***** На некоторых картах вместо числа изображен символ *****. В качестве координаты, соответствующей такой карте, каждый игрок может выбрать любое число от 1 до 6 включительно.
- В. **+** Этот символ означает, что все игроки обязаны нарисовать по 1 дополнительному отрезку маршрута рядом с любым кварталом на карте города. (Подробно о правилах размещения отрезков см. на с. 5).
- Г. **□** Один или два туриста. Их три типа, каждый предпочитает достопримечательности с соответствующим символом:

- — туристы, которых привлекают людные места: площади, стадионы и магазины;
- — туристы, которые любят парки, скверы и другие открытые городские пространства;
- △** — туристы, стремящиеся в музеи, картинные галереи и прочие учреждения культуры.

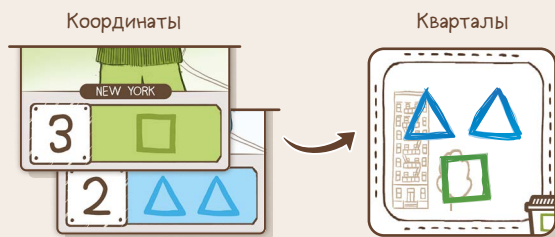


ЭТАП 2. Каждый игрок выбирает на своей схеме города 1 квартал с координатами, соответствующими числам на картах раунда. Этот квартал должен быть пустым, то есть в нём ещё не должно быть нарисовано ни одного туриста. При выборе квартала учитывайте следующие правила:

- А. Если на обеих картах раунда изображено одно и то же число (например, 2 и 2), всем игрокам доступен только один квартал с соответствующими координатами, и они должны выбрать его.
- Б. Если числа на картах раунда разные, каждый игрок самостоятельно решает, какое число будет соответствовать для него координате X, а какое — координате Y. Например, если числа на картах раунда — 2 и 1, игрок может выбрать один из двух кварталов: либо с координатами (2; 1), либо с координатами (1; 2). Если один из подходящих кварталов занят (в нём уже нарисованы туристы), игрок обязан выбрать второй.
- В. Если вместо одного числа изображён символ *****, каждый игрок самостоятельно выбирает число от 1 до 6, чтобы использовать его вместо координаты X или Y. Если символ ***** изображён на обеих картах раунда, каждый игрок может выбрать любой квартал.
- Г. Если все подходящие кварталы уже заняты туристами, нарисованными в предыдущих раундах, игрок обязан выбрать любой пустой квартал, чтобы нарисовать в нём на третьем этапе только 1 туриста.

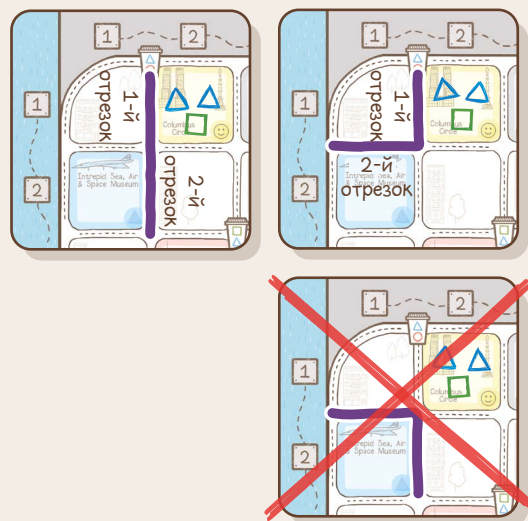



ЭТАП 3. Каждый игрок рисует в выбранном пустом квартале всех туристов с обеих карт раунда. Если на схеме игрока не осталось подходящих под координаты раунда пустых кварталов (см. ЭТАП.2.Г), он обязан нарисовать одинокого туриста — только одного туриста любого типа в любом квартале по своему выбору.



ЭТАП 4. Все игроки рисуют на своих схемах города отрезки маршрутов **на дорогах** — пунктирных линиях между кварталами. Каждый игрок выбирает один из трёх вариантов:

- А.** Нарисовать 2 отрезка. В этом случае первый отрезок должен быть нарисован с любой стороны квартала (левой, правой, верхней или нижней), в котором игрок только что нарисовал туристов. Второй отрезок должен соединяться с первым по прямой или поворачивая. Этот отрезок может не прилегать к выбранному в этом раунде кварталу.
- Б.** Нарисовать только один отрезок — но в любом месте схемы города. Если игрок не хочет размещать отрезок маршрута рядом с кварталом, в котором только что нарисовал туристов, он может нарисовать один (и только один) отрезок рядом с любым другим кварталом.
- В.** Если игрок нарисовал одинокого туриста (см. ЭТАП.3), он обязан нарисовать только один отрезок маршрута в любом месте схемы города.



Дополнительный отрезок маршрута 

Этот символ на карте туриста означает, что все игроки должны нарисовать 1 дополнительный отрезок маршрута рядом с любым кварталом своей схемы города. Этот отрезок не обязан соединяться с другими нарисованными игроком в этот ход. Если такой символ изображён на обеих картах раунда, все игроки должны нарисовать два дополнительных отрезка, каждый рядом с любым кварталом на карте города.

ЭТАП 5. Как только все игроки заканчивают рисовать свои отрезки маршрутов, наступает конец раунда. Карты текущего раунда сбрасываются. В следующем раунде первым игроком становится участник, сидящий слева от текущего первого игрока. Игра продолжается с первого этапа, игроки продолжают совершать ходы до конца игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

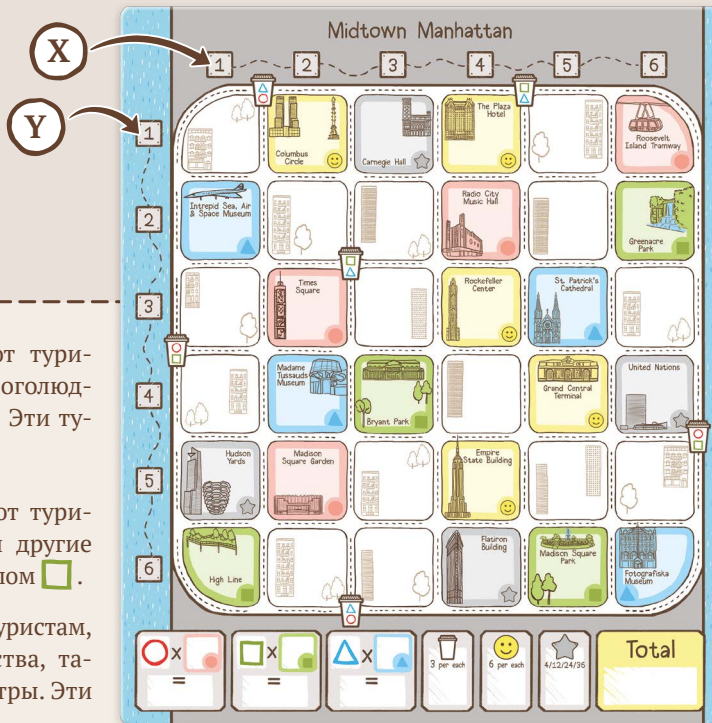
Когда первый игрок берёт из колоды последние 3 карты, начинается последний раунд. После этого раунда игра заканчивается.

СХЕМА ГОРОДА

Схема города — это сетка 6 × 6 клеток, изображающая участок Нью-Йорка. Эти клетки — городские кварталы. В ходе игры участники размещают в кварталах туристов.


Между кварталами находятся дороги, обозначенные пунктирными линиями. В ходе игры участники будут рисовать поверх дорог отрезки маршрутов.

Слева от схемы расположена ось координат Y, а сверху — ось координат X, обе с числами от 1 до 6. В ходе игры участники будут использовать эти координаты для определения нужных кварталов.




ТИПЫ КВАРТАЛОВ




Такие достопримечательности привлекают туристов, которые любят оживлённые места: многолюдные площади, стадионы и торговые центры. Эти туристы обозначены символом .



Такие достопримечательности притягивают туристов, предпочитающих парки, оранжереи и другие зелёные зоны. Эти туристы обозначены символом .



Такие достопримечательности нравятся туристам, желающим посещать культурные пространства, такие как музеи, художественные галереи и театры. Эти туристы обозначены символом .



Достопримечательности с жёлтым смайликом интересны всем. Каждая такая достопримечательность, прилегающая к вашему итоговому маршруту, приносит вам 6 победных очков.



Достопримечательности с серой звездой важны для туристов, которые стремятся увидеть как можно больше. Чем больше таких достопримечательностей прилегает к вашему итоговому маршруту, тем пропорционально больше вы получаете победных очков: 4 очка за 1 достопримечательность, 12 — за 2, 24 — за 3, и 36 — за 4.



Белые кварталы без символа не приносят победных очков. Однако туристы, нарисованные в таких кварталах, прилегающих к итоговому маршруту, принесут победные очки.



Обратите внимание, что кварталы, расположенные в углах схемы города, имеют скруглённую форму. Отрезок, проложенный по такой скруглённой дороге, считается одним отрезком (нарисуйте одну полукруглую линию).



На некоторых перекрёстках дорог расположены кафе. Если какой-либо отрезок касается перекрёстка с символом кафе, игрок обязан немедленно нарисовать указанных на символе туристов в тот же квартал, куда он только что разместил туристов с карт раунда, и обвести сам символ.

Если игрок достиг нескольких кафе за один ход, он должен нарисовать в тот же квартал, куда только что разместил туристов с карт раунда, всех туристов со всех символов кафе, которых достиг.

Каждое находящееся на итоговом маршруте кафе приносит в конце игры 3 победных очка.

ИТОГОВЫЙ МАРШРУТ

В конце игры все участники определяют свой итоговый маршрут. Итоговый маршрут — это единая непрерывная линия, состоящая из отрезков, нарисованных в ходе игры, приносящая участнику наибольшее количество победных очков. При определении итогового маршрута учитывайте следующие правила:

1. При прохождении маршрута каждый отрезок можно использовать только один раз.
2. Итоговый маршрут может пересекать сам себя.
3. Итоговый маршрут может начинаться и заканчиваться в одной точке, образуя петлю.

Все игроки должны стереть со своей схемы:

- а) отрезки маршрутов, не соединённые с итоговым маршрутом;
- б) маршруты, альтернативные итоговому (приносящие меньше очков), или ответвления от него;
- в) всех туристов, нарисованных в кварталах, которые не прилегают к итоговому маршруту.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

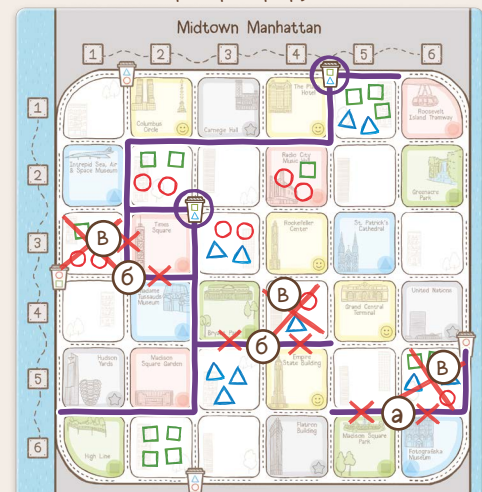
Победные очки приносят кварталы, прилегающие к итоговому маршруту. Будьте внимательны: если итоговый маршрут касается только угла квартала, такой квартал не считается прилегающим к нему.

Все игроки подсчитывают свои победные очки, заполняя таблицу в нижней части своей схемы города.

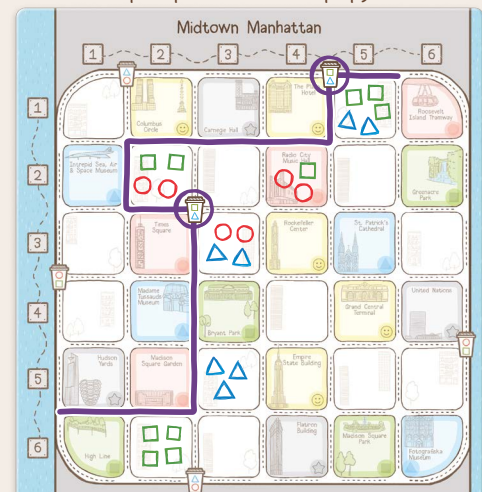
1. Подсчитайте количество красных туристов, прилегающих к вашему итоговому маршруту, и запишите в левой ячейке соответствующего поля таблицы. Подсчитайте количество красных достопримечательностей, прилегающих к вашему итоговому маршруту, и запишите в правой ячейке соответствующего поля таблицы. Перемножьте эти два числа и запишите результат.
2. Аналогичным образом заполните зелёные и синие ячейки таблицы.
3. Подсчитайте количество символов кафе, прилегающих к вашему итоговому маршруту, затем умножьте это число на 3 и запишите результат.
4. Подсчитайте количество жёлтых достопримечательностей, прилегающих к вашему итоговому маршруту, умножьте это число на 6 и запишите результат.
5. Подсчитайте количество серых достопримечательностей, прилегающих к вашему итоговому маршруту, и получите очки в зависимости от их общего количества следующим образом: 4 победных очка за одну серую достопримечательность, 12 очков за две, 24 очка за три, а 36 очков за четыре. Запишите результат.



Пример маршрута



Пример итогового маршрута



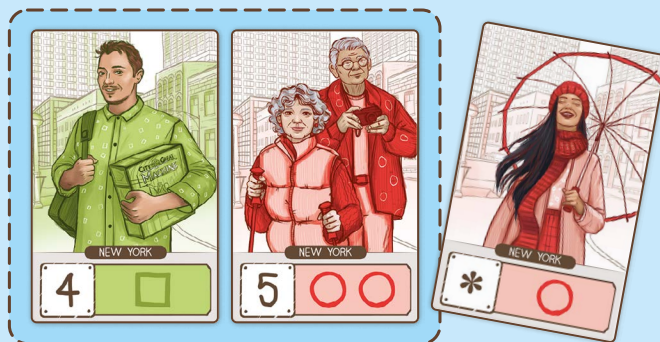
			Total
6	12	12	82



Туристы были по-настоящему впечатлены фантастической экскурсией, которую вы для них организовали! Они обязательно порекомендуют её своим друзьям и планируют ещё один визит в Нью-Йорк в будущем!

ПРИМЕР ПАРТИИ НА ДВОИХ

Макс и Лина берут по карте города. Они решают использовать все маркеры совместно, по очереди рисуя туристов и дороги разными цветами. Они перемешивают колоду туристов и убирают из неё 3 карты. Макс становится первым игроком.



ПЕРВЫЙ РАУНД

Макс открывает 3 карты из колоды туристов. Посмотрев на свою карту города, он решает оставить в качестве карт раунда карты с числами 4 и 5. Карту с числом 1 он сбрасывает. Макс выбирает квартал с координатами $X = 4$ и $Y = 5$. Он рисует в выбранном квартале 3 туристов, а затем 2 отрезка маршрута: первый — вдоль своего квартала, а второй — направленный вниз от первого.

Лина выбирает квартал с координатами $X = 5$ и $Y = 4$. Она рисует в выбранном квартале 3 туристов, а затем 2 отрезка маршрута: первый — вдоль своего квартала, а второй — продолжая первый вправо. Поскольку второй отрезок Лины достиг кафе, она немедленно добавляет 2 туристов, изображённых на символе кафе, в квартал, куда только что нарисовала туристов с карт раунда. Затем Лина обводит кафе, чтобы отметить, что оно уже использовано. Лина становится следующим первым игроком.

ВТОРОЙ РАУНД

Лина открывает 3 карты из колоды туристов. Она сбрасывает карту с числом 1 и оставляет карты с числами 2 и 4 в качестве карт раунда. Оба игрока выбирают квартал с координатами $X = 4$ и $Y = 2$. Лина рисует 2 туристов и 3 отрезка маршрута (на один больше, чем обычно, благодаря символу $+$ на карте раунда).

Макс также рисует 2 туристов в выбранном квартале. Однако он размещает свои 3 отрезка маршрута по-другому, чтобы достичь кафе. Он обводит символ кафе и добавляет изображённых на нём туристов в выбранный квартал. Карты раунда сбрасываются, Макс становится следующим первым игроком.

Игроки продолжают по очереди выполнять ходы до завершения партии.

