

Кругосветная экспедиция

Семейная настольная игра

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сразу три экспедиции одновременно отправляются в путь из Северной Европы. Участники экспедиций стремятся попасть в самые интересные уголки мира, чтобы познакомиться с новыми культурами, увидеть экзотических животных, насладиться роскошными пейзажами.

Каждый игрок принимает участие во всех трёх экспедициях и старается повлиять на их маршрут, чтобы достичь своих целей и заработать победные очки.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле – карта мира



4 двусторонние
памятки



2 подставки
для карт
экспедиций



80 карт
экспедиций



40 билетов

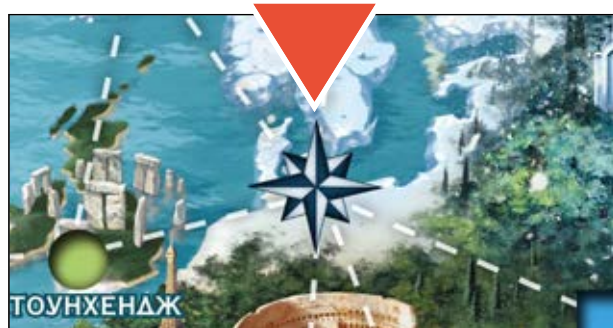


30 жетонов ключевых мест
(по 4 маленьких и 1 большому
каждого из 6 цветов)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **карту мира** в центре стола.
Роза ветров – место старта всех экспедиций из Северной Европы.



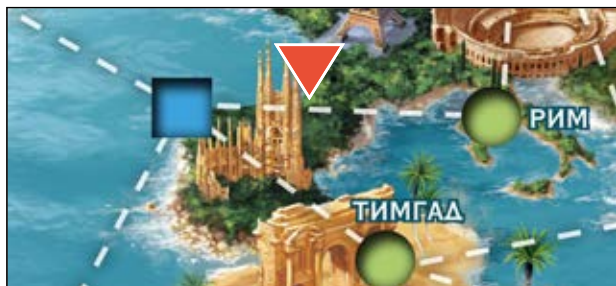
- **Зелёными точками** на карте обозначены 80 достопримечательностей. Каждой достопримечательности соответствует одна из карт экспедиций.



- **Синие квадраты и красные звёздочки** – это промежуточные пункты остановки между достопримечательностями.



- Между точками на карте проходят **пунктирные линии**. Это маршруты, по которым могут следовать экспедиции. Во время игры вы будете размещать на них стрелки, чтобы обозначить продвижение экспедиции.



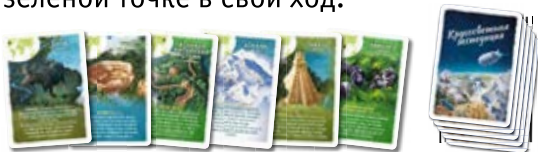
- 2 Перемешайте **карты экспедиций** и в зависимости от числа участников раздайте каждому игроку:

- по 12 карт (при 2 или 3 игроках),
- по 9 карт (при 4, 5 или 6 игроках).

На полученных картах экспедиций указаны достопримечательности. Это ваши **личные цели** на игру. Цель будет выполнена, если маршрут любой из экспедиций пройдёт через соответствующую зелёную точку.

- 3 Оставшиеся **карты экспедиций** положите стопкой лицом вниз рядом с картой. Затем откройте 6 верхних карт из стопки и поставьте их на подставку так, чтобы все игроки могли их видеть. Это **общие цели** для всех игроков.

Для выполнения одной из общих целей необходимо привести экспедицию к соответствующей зелёной точке в свой ход.



- 4 Каждый игрок выбирает цвет и берёт большой и 4 маленьких жетона этого цвета. Верните жетоны неиспользованных цветов в коробку.
- 5 Раздайте каждому игроку также по 3 билета, а оставшиеся билеты вместе со стрелками 3 цветов положите рядом с игровым полем.

Важно. Для каждой зелёной точки на карте есть ровно одна карта экспедиции. Для синих квадратов и красных звёзд карт экспедиции нет.

ВАЖНО

Во время подготовки к игре все общие цели должны находиться на расстоянии не менее 3 пунктирных линий от места старта. Если открытая карта указывает на более близкую цель, уберите её под низ стопки и откройте новую карту.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА ПУТЕШЕСТВИЯ

Соблюдая тайну, каждый игрок изучает свои карты экспедиции (личные цели) и находит их местоположение на карте.

Вам необходимо раскрыть 4 ваших личных цели, обозначив их на карте жетонами вашего цвета. Это будут **ключевые места** вашего путешествия.

Начиная с первого игрока, размещайте по одному жетону на зелёной точке, которая соответствует одной из ваших карт экспедиций. Первый игрок отмечает 1 точку, затем следующий игрок по часовой стрелке делает то же самое и так далее, пока каждый игрок не разместит все 4 жетона своего цвета.



ВАЖНО

Раскрытые личные цели должны находиться на расстоянии не менее 3 пунктирных линий от места старта.

Большой жетон остаётся лежать перед вами, он служит напоминанием о вашем цвете.





ОПИСАНИЕ КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИИ

- 1 Название достопримечательности (города, постройки, природного объекта или редко-го животного)
- 2 Иллюстрация
- 3 Немного полезной информации
- 4 Подсказка, в какой части света её искать



ХОД ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди, передавая это право по часовой стрелке.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры (подробнее на странице 7).

МАРШРУТЫ ЭКСПЕДИЦИИ

В путь отправляются сразу три экспедиции, каждая из них будет отмечаться стрелками своего цвета. Экспедиции общие для всех игроков, и все они начинаются от розы ветров.

В свой ход вы должны принять участие в одной из экспедиций, выбирая её по своему желанию.

Если выбранная вами экспедиция ещё не началась (то есть на карте ещё нет стрелок соответствующего цвета), вы должны взять стрелку и поместить её на любую пунктирную линию, идущую от **розы ветров** к одной из 6 ближайших точек.

Если выбранная экспедиция уже началась, возьмите стрелку и поместите её на пунктирную линию, которая начинается от точки, на которую указывает последняя положенная стрелка этого цвета. Таким образом, вы продолжаете маршрут с последнего места, которое посетила эта экспедиция.



ВАЖНО!

Всегда продолжайте экспедицию стрелкой того же цвета.

Две стрелки одного цвета нельзя класть на одну пунктирную линию, в том числе в противоположных направлениях (см. пример ниже).

Стрелки разных цветов (разные экспедиции) могут лежать на одной пунктирной линии, в том числе в противоположных направлениях.

Если в запасе закончились стрелки одного цвета, эта экспедиция завершилась, и вы не можете продолжить её. Вы должны выбрать стрелку другого цвета и продолжить соответствующую ей экспедицию.



Примечание. На левом и правом краях карты расположены по 3 половинки красных звёздочек. Они позволяют вам продолжить экспедицию с противоположного края карты. Убедитесь, что обе половинки звёздочки, через которую вы перешли на другой край, расположены на одной высоте.



ПРИБЫТИЕ ЭКСПЕДИЦИИ

Выложив стрелку, посмотрите, куда прибыла экспедиция, и выполните эффект этой точки.

Зелёная точка ●. Достопримечательность, к которой прибыла экспедиция, может совпадать с личной или общей целью игроков.

- Если достопримечательность соответствует личной цели кого-то из игроков, то этот игрок может объявить о выполнении цели и выложить соответствующую карту из своей руки на стол перед собой (даже если сейчас не его ход).

Если на этой точке лежал жетон ключевого места, то игрок объявивший о выполнении цели, забирает его и кладёт на выложенную карту. Он посетил своё ключевое место.

***Примечание.** Если игрок пропустил прибытие к нужной ему достопримечательности и обнаружил это позже, он не может объявить о выполнении цели и раскрыть карту. Ему придётся заново направить экспедицию к этой точке. Будьте начеку!*

- Если достопримечательность соответствует общей цели, то карточку получает игрок, который выкладывал стрелку. Он забирает соответствующую карту с подставки и кладёт её перед собой лицом вверх, а затем открывает новую карту из стопки и ставит её на подставку. В игре всегда должно быть открыто 6 общих целей.

***Примечание.** Общую цель можно выполнить только в момент прибытия экспедиции. Если вновь открытая карта указывает на точку, которая уже была пройдена, то для выполнения цели необходимо прибыть в это место заново.*

- Если достопримечательность не соответствует ни одной цели (или выполнение цели не было замечено), то ничего не происходит.

Синий квадрат ■. Выполните дополнительный ход. Сразу возьмите стрелку любого цвета и продолжите одну из экспедиций. Выполните эффект точки, к которой вновь прибыла ваша экспедиция.

Красная звёздочка ★. Получите 1 билет. Две половинки 🎫 по краям карты считаются одной звёздочкой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИЛЕТОВ

В свой ход, до или после того, как вы выложили стрелку, вы можете использовать до 2 билетов.



Каждый билет позволяет вам выполнить одно из следующих дополнительных действий.

- **Возьмите стрелку любого цвета и продолжите одну из экспедиций.** Выполните эффект точки, к которой прибыла эта экспедиция.
- **Уберите с игрового поля последнюю стрелку любой экспедиции.** Выполните эффект точки, на которой теперь заканчивается эта экспедиция.
- **Поменяйте одну вашу карту экспедиции.** Возьмите 2 новые карты экспедиций из стопки. По своему желанию вы можете убрать обе эти карты под низ стопки, либо взять одну из них в руку.

Оставшуюся карту вместе с любой картой из вашей руки уберите под низ стопки.

***Примечание.** Вы можете обменять карту экспедиции, для которой выложен жетон ключевого места на игровом поле. В таком случае жетон останется лежать на карте.*

ЕСЛИ МАРШРУТ ЭКСПЕДИЦИИ ОБРАЗОВАЛ ПЕТЛЮ

Если выложив стрелку, вы замкнули маршрут экспедиции в петлю:

- выполните эффект точки, к которой прибыла ваша экспедиция,
- после этого разместите ещё одну стрелку этой экспедиции из любой точки, через которую уже проходил маршрут этой экспедиции. Эффект точки, к которой придёт экспедиция, также выполняется.

После этого маршрут продолжится с новой стрелки по обычным правилам.

Примечание. Удаление стрелки с помощью билета может привести к тому, что экспедиция снова окажется в ранее завершённой петле (подробнее на странице 5).

Пример. Если вы замкнули маршрут в петлю на синей точке, вы сможете разместить 2 дополнительные стрелки. Сначала поместите новую стрелку этой экспедиции из любого места, которое уже посетила экспедиция (так как вы образовали петлю), затем добавьте стрелку к любой экспедиции (выполняя эффект синего квадрата).

Если экспедиция переходила через край поля, заметить петлю может быть сложно. Следите за острием стрелки. Если острие указывает на точку, из которой хотя бы в одном из направлений продолжается та же самая экспедиция, значит образовалась петля.

Примечание. В течение хода одного игрока петля может образоваться несколько раз. Это нормально.



Пример. Эта экспедиция образовала петлю. Теперь её можно продолжить из любого места, которое она уже посетила. На примере показаны 3 варианта продолжения экспедиции: 1 – из точки Водопад Игуасу, 2 и 3 — из точки Водопад Анхель.



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда кто-то выложит последнюю карту экспедиции из своей руки или когда все стрелки окажутся на игровом поле. Завершите раунд так, чтобы у всех было одинаковое количество ходов (пасуйте, если вы ничего не можете сделать в свой ход).

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки (ПО):

- +1 ПО** за каждую карту, лежащую перед вами (выполненную цель),
- +1 ПО** за каждый жетон ключевого места, который вы забрали с игрового поля,
- 1 ПО** за каждую карту экспедиции, которая осталась на руках,
- 1 ПО** за каждый жетон ключевого места вашего цвета, который остался лежать на игровом поле.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей выигрывает тот из претендентов, у которого накопилось наибольшее количество билетов. Если ничья сохраняется, все игроки, набравшие одинаковое количество победных очков, объявляются победителями.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



ПРИМЕР НАЧАЛА ИГРЫ

1-й ход



Первый игрок — Филипп. Желая начать жёлтую экспедицию, он берёт жёлтую стрелку и помещает её на пунктирную линию между розой ветров и Римом.

2-й ход



Ход передаётся Марьяне. Она может продолжить жёлтую экспедицию из Рима дальше, но предпочитает начать новую экспедицию. Взяв красную стрелку, она помещает её на пунктирную линию между розой ветров и синим квадратом. Это позволяет ей сразу выполнить дополнительный ход. Марьяна продолжает маршрут красной экспедиции, выкладывая стрелку от синего квадрата к Каспийскому морю. Марьяна радуется хорошему ходу.



3-й ход

Но ещё больше радуется Илья, чья очередь ходить. В его личных целях есть Хараппа, и благодаря ходу Марии, он может направить экспедицию в эту точку. Илья ставит красную стрелку от Каспийского моря к Вавилону, а затем, используя билет, выкладывает дополнительную стрелку из Вавилона в Хараппу.

Он объявляет, что достиг одной из своих личных целей, выкладывает перед собой карту Хараппы, берёт жетон ключевого места с игрового поля и кладёт его на карту Хараппы.



4-й ход

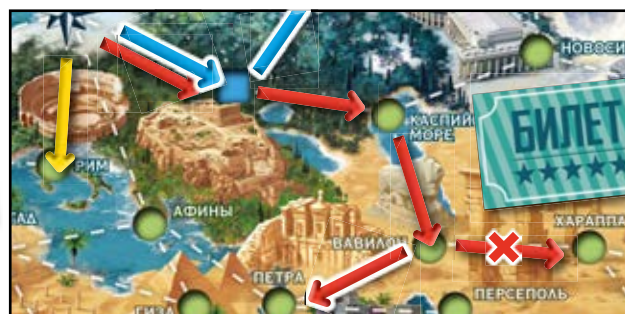


Настала очередь Андрея. Он начинает 3-ю экспедицию, выкладывая стрелку к синему квадрату. Это позволяет ему добавить ещё одну стрелку. Он направляет ту же экспедицию в Сергиев Посад. Плато Путорана — одна из общих целей. Андрей не хочет, чтобы Филипп легко получил эту карту в свой ход, поэтому он тратит свой билет и, взяв дополнительную стрелку синего цвета, сам приводит синюю экспедицию на плато Путорана.



Он забирает соответствующую карту с подставками, кладёт её перед собой и сразу открывает новую карту общей цели.

5-й ход



Филипп сердится на Илью, который увёл красную экспедицию в сторону от Петры, одной из личных целей Филиппа.

Однако он не опускает руки, а тратит билет, чтобы убрать последнюю стрелу из красной экспедиции (ту, которую Илья положил между Вавилоном и Хараппой). Теперь Филипп может продолжить красную экспедицию в нужную ему сторону, отправившись из Вавилона в Петру и выполнив свою цель. Он кладёт карту Петры перед собой.

