

RYAN COURTNEY

ПЕРШОПРОХІДЦІ

ДОРОЖНЯ ВЕРСІЯ

МАТЕРІАЛИ ПО ГРІ ТА ПРАВИЛА



2-4 ГРАВЦІ



30 ХВИЛИН



ВІД 8 РОКІВ



BITEWING GAMES



ВМІСТ ГРИ



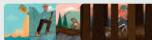
3 НАБОРИ ПО 4 КАРТИ ТАБОРУ



12 КАРТ ЗАВДАНЬ



4 НАБОРИ ПО 4 КАРТИ ГРАВЦІВ



135 КАРТ ДОРІГ

1

КАРТА СОЛО-РЕЖИМУ



МЕТА ГРИ

Здобудьте якомога більше балів, прокладаючи від своїх таборів дорожні маршрути пішки, велосипедом або каяком. **Маршрут** – це суцільна дорога одного кольору, яка починається і закінчується в одному й тому ж таборі відповідного типу.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере 3 різні карти табору й 4 однакові карти гравця.
2. Перетасуйте окремо карти ігрових та прикінцевих завдань. Розмістіть по 2 карти обох типів горілиць у центрі ігрової зони, решту карт поверніть у коробку.
3. Утворіть колоду карт доріг, перетасуйте її та розмістіть у центрі ігрової зони.



ПЕРЕБІГ ГРИ

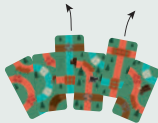
Гравці одночасно розміщують карти табору та доріг на своїх ділянках ігрової зони. Гра триває 4 раунди, впродовж яких кожен розмістить 3 карти табору й 24 карти доріг.

Є 3 типи карт доріг (**дорога пішки** / **велосипедом** / **каяком**) із відповідними типами таборів.

На **початку раунду** роздайте кожному гравцеві 8 карт доріг. Переглянувши карти в руці, гравці одночасно розміщують на своїх ділянках 1 вибраний табір зі свого запасу (у четвертому раунді нові табори не розміщуються).

Раунд складається з 3 ходів, під час яких гравці одночасно розміщують 2 вибрані карти доріг із руки. Решту карт треба передати гравцеві ліворуч у першому і третьому раундах, а в другому і четвертому раундах – гравцеві праворуч. Після 3 ходів гравці скидають останні 2 карти з руки, і раунд завершується.

8



РОЗМІЩЕННЯ КАРТ

Розміщувати карти табору й доріг необхідно так, щоб вони прилягали до однієї з карт на ділянці або ж повністю чи частково накривали її. Є два винятки:

1. Перший табір є першою розміщеною картою на ділянці гравця, тож на початку гри він не прилягає і не накриває жодну карту.
2. Карту табору накривати не можна.

РОЗМІЩЕННЯ ЗА ПРАВИЛАМИ

Розміщуйте карту в такий спосіб, щоб вона прилягала до інших карт на ділянці.



Можна накривати карти доріг.



Можна розміщувати поряд дороги різних типів.



РОЗМІЩЕННЯ НЕ ЗА ПРАВИЛАМИ

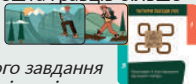
✗ Не можна накривати табори.

✗ Карта повинна прилягати ортогонально.



КАРТИ ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ

Якщо наприкінці ходу гравець виконав умови будь-якої з двох карт ігрових завдань, він може покласти свою карту гравця на незайняте місце з найбільшою кількістю балів на цій карті (місця з позначками 1 / 2 / 3 дають 6 / 3 / 1 бал). Якщо впродовж одного ходу умову карти виконали кілька гравців, вони всі кладуть свої карти на одне місце й здобувають повну й однакову кількість балів за це. Якщо всі місця на карті ігрового завдання вже зайняті, решта гравців більше не зможе здобути бали за це завдання.



Примітка: після виконання ігрового завдання карта гравця залишається на карті до кінця гри, навіть якщо гравець перериває необхідний для цього завдання маршрут.

КІНЕЦЬ ГРИ Й КАРТИ ПРИКІНЦЕВИХ ЗАВДАНЬ

Гра завершується після четвертого раунду. Учасники гри перевіряють, чи виконали умови карт прикінцевих завдань, і розміщують на відповідних місцях свої карти гравців. У разі нічиєї між гравцями вони здобувають однакову кількість балів і посідають одне місце. Гравці, що посіли наступні місця, розміщують свої карти як зазвичай (тобто гравці з нічиєю не займають наступні за собою місця).



ПІДРАХУНОК БАЛІВ

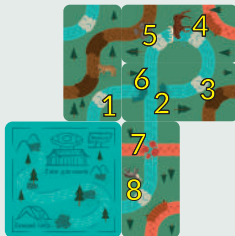


Гравці здобувають бали за прокладені **маршрути**, а також за карти ігрових та прикінцевих завдань. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю балів. Якщо таких кілька, перемагає той, хто виконав найбільше ігрових та прикінцевих завдань (тобто той, хто розмістив найбільше карт гравця). Якщо єдиного переможця визначити не вдалося, гра завершується нічиєю.

БАЛИ ЗА МАРШРУТИ

Гравці здобувають бали за протяжність прокладених маршрутів, по 1 балу за **кожну позначку** на ньому. На кожному перехресті та повороті є **позначки**: мости, насипи, хвилі, багнюка, купи каміння та тунелі.

Примітка: щоразу, коли маршрут перетинає сам себе, позначка на такому перехресті рахується двічі (за кожен прохід через нього).



Приклад: цей маршрут на каяку дає 8 балів.





Приклад:
 16 балів за маршрут
 пішки
 10 балів за маршрут
 на велосипеді
 0 балів за маршрут
 на каяку

ДОПОВНЕННЯ «ТВАРИНИ»



ПО 10 ВЕДМЕДІВ, ОРЛІВ, ЛЮСІВ, БІЗОНІВ, ВОВКІВ, РИСІЙ

Доповнення «Тварини» – це додатковий елемент до стандартної гри на кількох осіб. Це доповнення робить гру складнішою, а здобуття балів – більш різноманітним.

ЗМІНИ У ПІДГОТУВАННІ ДО ГРИ

Розмістіть жетони тварин у центрі ігрової зони.

ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ

На деяких картах є зображення тварин. Розміщуючи карту з таким зображенням, гравець може покласти відповідний жетон тварини на центр цієї карти. Покласти жетон можна лише в хід, в якому ви розміщуєте таку карту.



Примітка: згідно з правилами жетон тварини діє тільки на основну, найдовшу, дорогу карти, тому його варто розміщувати у центрі карти дороги.

Карту з жетоном тварини на ній не можна накривати іншими картами.

Примітка автора: окрім основної дороги, на кожній карті є також дві коротші, інші за типом. Під час планування своїх маршрутів зверніть увагу, що форма кожної довгої дороги має свій вид тварини.

БАЛИ ЗА ТВАРИН

Гравці здобувають додаткові бали за різні жетони тварин на своїх прокладених маршрутах:

1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 бал за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 видів тварин відповідно.

Примітка автора: однакові жетони тварин на одному маршруті не дають вам додаткових балів.

Річ у тім, що люди – мінливі створіння, тож усе нове і захопливе швидко стає буденним, коли до цього звикаєш.

Різні види тварин на маршруті

Бали

1	2	3	4	5	6
					
1	3	6	10	15	21

Приклад (див. наступну сторінку):

1 жетон лося на короткому **маршруті каяком** дає 1 бал. Довгий **маршрут каяком** дає 6 балів, адже містить 3 різні жетони тварин: рисі, лося і вовка. Орел і ведмідь розташовані поблизу, але бали за них не враховуються, адже ці два жетони прив'язані до інших доріг: **пішки** і **велосипедом**. На **велосипедній дорозі** є 3 різні жетони тварин, але вони не дають балів, адже маршрут не прокладено. Загалом Микита здобуває 7 балів за жетони тварин.

©2022 Bitewing
Games LLC. Усі права
застережено.

©2022 Ryan
Courtney. Усі права
застережено.



СПРОБУЙТЕ СПІЧНИЙ СОЛО-РЕЖИМ!



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Максим Волков
Редагування: Аліна Керімова, Оксана Квасняк

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua Версія правил 1.0