

РАЙАН КОРТНИ ПОКОРИТЕЛИ ТРОП

ДОРОЖНАЯ ВЕРСИЯ



BITEWING GAMES



СОСТАВ ИГРЫ



4 × 3 карты баз



12 карт целей



135 карт троп

4 × 4 карты игрока



1



1 памятка
(solo-режим)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — получить наибольшее количество победных очков, прокладывая пешеходные, велосипедные и водные кольцевые тропы. **Кольцевыми** считаются те тропы, начало и конец которых прилегает к одной и той же базе, причём тип базы должен соответствовать виду тропы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок получает по 1 карте базы каждого типа и по 4 одинаковые карты игрока.
2. По отдельности перемешайте карты промежуточных и конечных целей. Затем вытяните по 2 карты целей из каждой из двух получившихся стопок и разместите эти карты в центре стола лицевой стороной вверх. Остальные карты целей уберите в коробку.
3. Перемешайте все карты троп и разместите получившуюся колоду в центре стола.



ХОД ИГРЫ

На протяжении 4 раундов игроки одновременно будут выбирать и размещать в личной игровой области карты баз и карты троп (всего по 3 карты баз и по 24 карты троп).

В игре вам встретится 3 вида троп (**пешеходные/ велосипедные/водные**) и 3 соответствующих им типа баз.

В начале раунда каждый игрок получает 8 карт троп. Игроки изучают полученные карты, а затем одновременно размещают по 1 карте базы из личного запаса в личной игровой области.

Важно! Так как к началу 4 раунда все карты баз будут выложены, новая карта базы размещаться не будет.

В течение одного раунда игроки трижды будут выбирать по 2 карты троп и размещать их с руки в личной игровой области. После каждого размещения они будут передавать оставшиеся карты троп: в чётных раундах (2, 4) — игроку справа; в нечётных раундах (1, 3) — игроку слева.

Разместив по 6 карт троп, игроки перемещают 2 оставшиеся на руке карты в сброс. После этого наступает конец раунда.



ПРОЛОЖИТЬ ТРОПУ

Размещая карту троп или базы, вы можете: 1) выложить её ортогонально по отношению к уже лежащим в личной игровой области картам, так чтобы она прилегалась к ним частично или полностью; 2) выложить её поверх уже лежащих карт, перекрыв их частично или полностью. Существует два ограничения:

1. Размещая первую карту базы в личной игровой области, вы не должны следовать общим правилам.
2. Вы не можете выкладывать карты поверх карт баз и не должны перекрывать их.

ДОПУСТИМО



Размещать карту ортогонально по отношению к уже выложенным картам.



Размещать карту поверх уже выложенных карт троп.



Присоединять друг к другу тропы разных видов.



НЕДОПУСТИМО

- ✘ Размещать карты поверх карт баз.
- ✘ Нарушать правило **ортогонального** размещения по отношению к уже выложенным картам.



ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ЦЕЛИ

Каждый раз, разместив по 2 карты троп, игроки проверяют, выполнил ли кто-то из них требования промежуточных целей. Если игрок выполнил требование, он размещает карту игрока в свободной области карты цели, отмеченной цветной маркировкой, где указано наибольшее количество победных очков. Таким образом, первый, кто выполнит требование, получит 6 очков, второй — 3 очка, а третий — 1 очко. Если во время проверки оказывается, что сразу несколько игроков выполнили требование промежуточной цели, все они размещают свои карты в одной и той же свободной области. При этом каждый из них получит указанное количество победных очков. Если все цветные области на карте цели заняты картами игроков, никто из них больше не сможет получить победные очки за эту цель.

Примечание. Даже если проложенные тропы больше не соответствуют требованию промежуточной цели, карта игрока до конца игры продолжает занимать цветную область на карте цели.

КОНЕЦ ИГРЫ И КОНЕЧНЫЕ ЦЕЛИ

После окончания 4 раунда наступает конец игры.

Игроки проверяют, выполнили ли они требования конечных целей, и размещают свои карты в соответствующих цветных областях. В случае ничьей все претенденты размещают свои карты в одной и той же области и получают указанное там количество победных очков.

Количество карт игроков, размещённых в одной области, не влияет на размещение карт игроков в других областях карты цели.



ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игроки получают победные очки за проложенные **кольцевые тропы**, а также за выполнение требований промежуточных и конечных целей. Игрок, получивший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот, кто разместил больше своих карт игрока на картах целей. Если и в этом случае сохраняется ничья, претенденты делят победу.

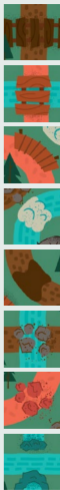
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА КОЛЬЦЕВЫЕ ТРОПЫ

На всём протяжении кольцевой тропы можно встретить различные **ориентир**ы: мосты, ограждения, пороги, лужи, камни и туннели. Они отмечают перекрёстки и повороты. За каждый такой **ориентир** игрок получает по 1 очку. Таким образом, протяжённость тропы измеряется количеством ориентиров на ней.

Примечание. Ориентир, который располагается в месте, где тропа пересекает саму себя, приносит не 1, а 2 победных очка, так как участвует в подсчёте дважды.



Пример. Эта водная тропа принесёт 8 очков в конце игры.



Пример подсчёта очков
за кольцевые тропы:

- 16 очков за пешеходные тропы;
- 10 очков за велосипедные тропы;
- 0 очков за водные тропы.



ДОПОЛНЕНИЕ «ЖИВОТНЫЕ»



По 10 жетонов медведя, орла, лося, бизона, волка, рыси

Используйте дополнение «Животные» в партиях от 2 игроков. Оно делает игру более соревновательной и добавляет ещё один способ получения победных очков.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Сформируйте общий запас из всех жетонов животных, доступный всем игрокам.

ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

На некоторых картах троп изображены животные.

Размещая карту, на которой изображено животное, игрок может выложить на неё соответствующий жетон. Жетон можно выложить только во время размещения карты троп, впоследствии это действие недоступно.



***Примечание.** На картах, где изображены животные, одна тропа всегда более длинная, а две другие короткие. Выкладывайте жетон животного в центр карты троп, чтобы показать, что он находится на длинной тропе.*

Нельзя размещать карты троп поверх тех карт, на которых размещены жетоны животных.

***Примечание.** Вид (в некоторых случаях – виды) коротких троп, изображённых на картах с животными, всегда отличается от вида длинной тропы. Также обратите внимание на то, что конфигурация длинной тропы связана с определённым видом животного. Не забывайте об этом, когда прокладываете тропу.*

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ

Если на кольцевой тропе размещены жетоны животных, игроки получают дополнительные победные очки. Подсчитайте, сколько уникальных жетонов животных размещено на тропе, и получите соответствующее число победных очков: за 1/2/3/4/5/6 жетонов – 1/3/6/10/15/21 победное очко.

***Примечание.** Старайтесь не размещать несколько одинаковых жетонов животных на кольцевой тропе, так как это не принесёт никакой выгоды.*

Люди — существа непостоянные. Поэтому часто то, что ещё недавно было новым и захватывающим, начинает восприниматься ими как привычное и само собой разумеющееся.

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

Количество уникальных жетонов животных

Победные очки

Пример (см. рисунок на следующей странице)

Короткая **водная кольцевая тропа** дополнительно принесёт 1 победное очко за размещённый жетон лося. Длинная **водная кольцевая тропа** дополнительно принесёт 6 победных очков за 3 уникальных жетона животных — рыси, лося и волка.

При этом жетоны орла и медведя, располагающиеся рядом с этой водной тропой, дополнительных победных очков не принесут, так как выложены на **пешеходную** и **велосипедную** тропу соответственно. Жетоны животных, размещённые на **велосипедной тропе**, также не принесут дополнительных победных очков, так как эта тропа не является кольцевой.

Таким образом, за жетоны животных Даша дополнительно получит 7 победных очков.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова,
Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency

©2022 Bitewing Games LLC. Все права защищены.

©2022 Райан Кортни. Все права защищены.

Попробуйте **эпический соло-режим**. Правила ищите в наших социальных сетях:

<https://t.me/nizanizana>

<https://vk.com/nizagams>