

Вокруг света за 80 дней



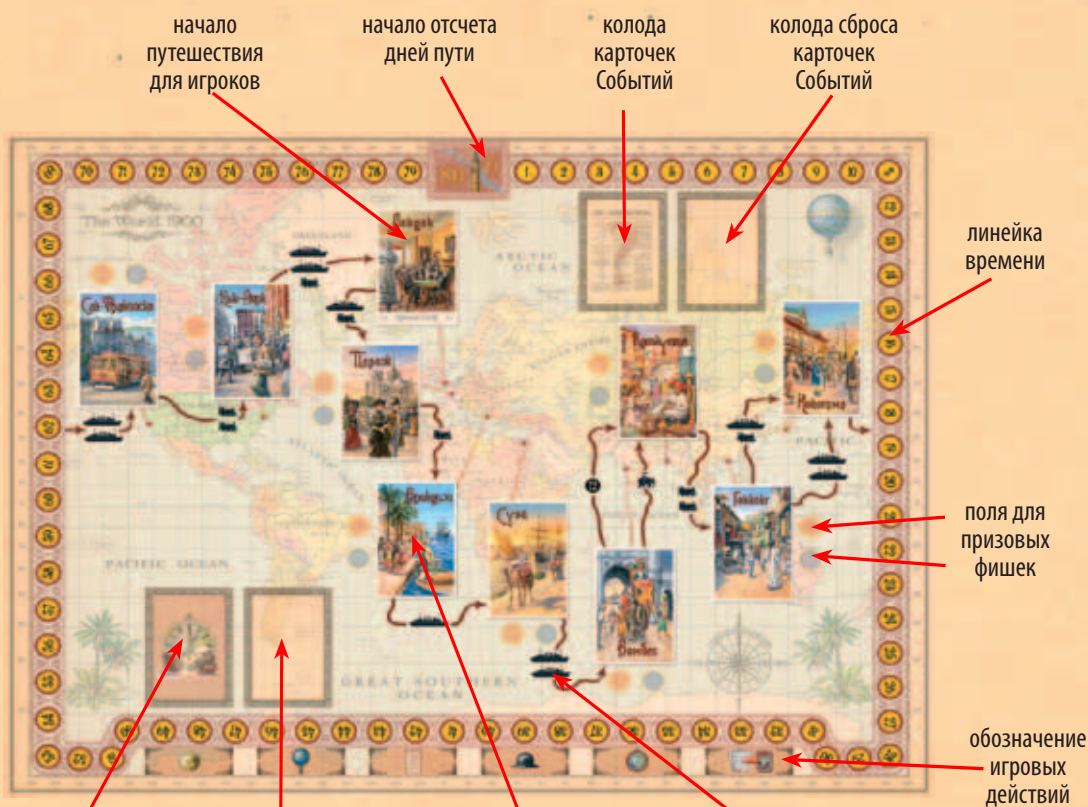
ПРАВИЛА ИГРЫ

Как и в знаменитой истории Жюль Верна о невероятном пари в одном Лондонском клубе в начале XX века, игроки заключают пари: кому удастся, отправившись из Лондона, совершить путешествие вокруг света за 80 дней? Маршрут путешествия уже продуман, теперь надо успеть вернуться в Лондон раньше своих конкурентов. Для путешествия игроки должны воспользоваться кораблями или поездами, а иногда воздушный шар может оказаться самым быстрым способом передвижения. Однако честолюбивый Детектив старается помешать путешественникам, нередко путая все их планы. Зато часто удивительные и неожиданные события открывают новые возможности перед путешественниками.

Цель игры:

Совершить кругосветное путешествие, потратив на него как можно меньше дней.

Игровые элементы: 1 Игровое поле



13 игровых фигурок



24 золотые монеты



1 игровой кубик



18 призовых фишек



60 карточек Путешествий:
30 карточек «Поезд» (2-6 дней пути)
30 карточек «Корабль» (4-8 дней пути)

15 карточек Событий

1 знак Первого Игрока круга

6 свидетельств пари

Подсказка: если вы играете в первый раз, то лучше, чтобы в игре участвовали 3-5 игроков, так как игра шестером более длинная. Когда вы будете лучше разбираться в игре, можете, учитывая изменения в правилах на стр.4, играть также и вдвоем.

Подготовка к игре:

- Прежде всего для игры необходимо аккуратно отделить от рамки призовые фишки, свидетельства пари, золотые монеты и знак Первого Игрока круга.
- 18 призовых фишек перемешиваются и затем взакрытую, случайным образом раскладываются по игровому полю. Около каждого города (кроме Лондона) находятся 2 круглых поля для призовых фишек: одно для оранжевой и одно для голубой фишки. Когда все фишки разложены по карте, по желанию игроков их можно перевернуть.
- Каждый игрок выбирает себе цвет, которым он будет играть. Он получает 2 игровые фигурки и свидетельство пари выбранного цвета. Одну игровую фигурку игрок устанавливает на поле начала путешествия (в город Лондон), а вторую – на поле начала отсчета дней пути. Свидетельство пари каждый игрок кладет рядом с собой для того, чтобы во время игры все видели, кто каким цветом играет.
- Фигурка Детектива (черная игровая фигурка) устанавливается на поле начала путешествия Детектива (город Бриндизи).
- 60 карточек Путешествий перемешиваются, затем каждому игроку раздается взакрытую по 3 карточки. Из оставшихся карточек Путешествий формируется колода, которая кладется на специальное поле для этих карт в нижнем левом углу игрового поля.
- 15 карточек Событий также перемешиваются, колода карточек Событий размещается на соответствующем поле в правом верхнем углу игрового поля.
- Каждый игрок получает 1 золотую монету. Оставшиеся монеты остаются в банке игры и кладутся рядом с игровым полем вместе с игровым кубиком.
- После этого каждый игрок бросает кубик. Тот, у кого выпало большее значение, получает знак Первого Игрока круга и ходит первым. Если выпали одинаковые значения, бросьте кубик еще раз.

Ход игры:

Прохождение одного круга игры:

Игра состоит из кругов – этапов, в каждом из которых все игроки сделали по одному ходу. Первый Игрок круга (тот, у кого есть соответствующий знак) берет из колоды карточек Путешествий верхние карточки, при этом:

- При 3 игроках он должен взять 4 карточки;
- При 4 игроках – 5 карточек;
- При 5 и 6 игроках – 6 карточек.

Затем он в открытую выкладывает эти карточки в ряд слева направо под символами игровых действий в нижней части игрового поля, причем таким образом, чтобы каждая карточка лежала точно под символом определенного действия.

Пример для 4 игроков



После этого Первый Игрок круга выбирает одну карточку Путешествия и выполняет, если хочет, действие, под символом которого находилась выбранная карточка. Затем он может совершить путешествие в ближайший город, т.е. передвинуть свою игровую фигурку на поле следующего города. На этом его ход закончен, и приходит черед игрока, сидящего слева от Первого Игрока круга. Он также выбирает карточку Путешествия и может совершить путешествие. После того, как все игроки сделали по одному ходу, круг игры закончен.

Последовательность хода игрока:

Во время своего хода игрок может совершить следующие действия (действия указаны в определенной последовательности, которую нельзя нарушать):

- выбирает карточку Путешествия (обязательно);
- выполняет определенное игровое действие (по желанию);
- совершает путешествие в ближайший город (по желанию, т.е. игрок может остаться в городе, в котором закончил свой предыдущий ход);
- передвигает свою вторую фишку на линейке времени (если совершал путешествие), отмечая количество дней, потраченных на преодоление этапа путешествия.

Важно: количество карточек Путешествий на руках игра на момент окончания хода не должно превышать 6.

Подсказка: игроки могут договориться, что невнимательный игрок (т.е. тот, который не взял карточку, не передвинул одну из своих фишек или передвинул чужую фишку и т.д.), если его ошибку заметили другие игроки, получает 2 штрафных дня путешествия.

Выбор карточки Путешествия:

Начиная свой ход, игрок должен взять по своему выбору 1 карточку Путешествий из тех, что выложены на столе около игрового поля.

Исключение: Первый Игрок круга не может взять карточку Путешествия, которая находится под действием «Первый Игрок следующего круга».

Выполнение игровых действий:

Каждая карточка Путешествий, которая была выложена, предполагает выполнение определенного действия. Игрок может решить, выполнять ему соответствующее действие или отказаться от него. Есть следующие Действия:



Игрок получает из банка 1 золотую монету.



Игрок может воспользоваться воздушным шаром, если он в этом круге будет совершать путешествие.



Игрок может взять из колоды 1 карточку Событий.



Игрок может поставить фигурку Детектива в любой город (кроме Лондона).



Игрок становится Первым Игроком следующего круга (знак Первого Игрока передается ему). Если это действие не выпало ни одному из игроков, то знак Первого Игрока круга передается по часовой стрелке следующему игроку в конце круга.



Игрок может менять карточки Путешествий. Он может сбросить от 1-3 карточек Путешествий и взять из колоды карточек Путешествий столько карточек, сколько было сброшено.

Специальные правила для различных вариантов игры:

- 5 и 6 игроков: только в игре для 5 или 6 игроков могут быть использованы все игровые действия.
- 6 игроков: только в игре для 6 игроков последний игрок круга может решить, возьмет он оставшуюся выложенную карточку Путешествия или возьмет карточку из колоды.
- 3 игрока: только в игре для 3 игроков не может быть использовано действие «Первый Игрок следующего круга». После каждого круга знак Первого Игрока передается игроку, следующему по часовой стрелке.

Путешествия по городам:

- В каждом круге игрок может совершить путешествие только в 1 город, т.е. преодолеть только 1 этап путешествия.

Исключение: игрок может воспользоваться карточкой «Переезд», которая позволит ему преодолеть еще один, дополнительный, этап путешествия, т.е. за круг игрок сможет пройти два города.

• Совершая путешествие, игрок перемещает свою фигурку по стрелке в направлении ближайшего города, при этом он должен положить в колоду сброса карточек Путешествий те карточки, которые необходимы ему для преодоления этого этапа путешествия. Какие именно это будут карточки, зависит от типа и количества символов, которые изображены на стрелке, соединяющей два ближайших города.

Например: для путешествия из Лондона в Париж требуется 1 карточка «Корабль» и 1 карточка «Поезд». А для того чтобы попасть из Нью-Йорка в Лондон, необходимо использовать 2 карточки «Корабль» и 1 карточку «Поезд».

• Путешествие из города в город занимает столько дней, сколько обозначено на используемых для него карточках (если карточек несколько, то их значения складываются). Игрок должен отметить, сколько он потратил дней на путешествие, передвинув свою фишку по линейке времени.

Например: для путешествия из Лондона в Париж у игрока есть карточка «Корабль» (значение «7») и карточка «Поезд» (значение «3»), следовательно, его путешествие продлится 10 дней (7 + 3). На это количество дней он должен переместить свою фишку по линейке времени.

Использование 2 карточек с одинаковыми значениями

• Если при совершении путешествия, для которого требуются 2 карточки «Корабль» или 2 карточки «Поезд», игрок использует 2 карточки с одинаковыми значениями (одинаковым количеством дней пути), то значения этих карточек не складываются; при подсчете дней пути учитывается только одно из них. Считается, что путешественнику не нужно пересаживаться с одного транспорта на другой, поэтому он экономит дни пути.

Например: если игрок для путешествия из Суэца в Бомбей использует 2 карточки «Корабль», значение каждой из них 8 дней пути, то этот этап путешествия займет не 16 дней пути, а только 8. Если же у игрока на руках карточки «Корабль» (значение «5») и «Корабль» (значение «4»), то его путешествие займет 9 дней.

- Нельзя сэкономить время путешествия, если игрок использует 2 разных транспортных средства, даже если карточки имеют одно значение.

Например: значения карточки «Корабль» («4») и карточки «Поезд» («4»), используемых для одного путешествия, должны быть сложены, поэтому на этот этап путешествия игрок потратит 8 дней.

Подсказка: при путешествии из Нью-Йорка в Лондон сэкономить время можно, только используя одинаковые карточки «Корабль», дни пути по железной дороге считаются как обычно.

Остановка в городе

Игрок в свой ход может отказаться от путешествия в следующий город, в этом случае он не передвигает ни одну из своих фишек. Игрок обязан это сделать, если у него нет на руках карточек Путешествий, которые он должен использовать на этом этапе пути. Игрок может отказаться от путешествия, если хочет собрать одинаковые карточки «Корабль» или «Поезд», чтобы сэкономить время, или надеется взять в следующем круге карточки с меньшими значениями.

2 дополнительных дня путешествия из-за действий Детектива:

• Если игрок заканчивает свой ход в городе, в котором в это же время находится Детектив, он теряет 2 дня и обязан передвинуть свою фишку на линейке времени на 2 дня вперед.

Важно: даже если игрок решил в свой ход не совершать путешествие и остался в городе, где находится Детектив, он теряет 2 дня пути в конце своего хода.

• Если в начале своего хода игрок находится на одном поле с Детективом, но затем решает продолжить путешествие, Детектив не оказывает на него влияния.

• Игрок также не теряет дни, если Детектив оказывается в одном с ним городе после того, как игрок закончил свой ход.

Количество карт на руках должно быть не больше 6!

В конце своего хода игрок должен проверить количество карточек, находящихся у него на руках (вместе карточек Путешествий и карточек Событий), их должно быть не больше 6. Если карточек оказалось больше, то лишние необходимо сбросить в соответствующие колоды.

Карточки для сброса наугад выбирает игрок, находящийся слева от того, у кого на руках оказались лишние карточки.

Окончание круга

После того, как все игроки сделали по одному ходу, круг считается законченным. Игрок, который становится следующим Первым Игроком круга, кладет оставшиеся на столе карточки Путешествий в колоду сброса и выкладывает новые карточки Путешествий. После этого он берет себе новую карточку Путешествия.

Подсказка: в игре для 6 игроков может получиться так, что в конце круга на столе не останется выложенных карточек Путешествий.

Если колода карточек Путешествий закончилась, то необходимо перемешать карточки из колоды сброса и сформировать новую колоду карточек Путешествий.

Окончание игры

• Если в игре участвуют 3, 4 и 5 игроков, то она заканчивается на круге, в котором предпоследний игрок завершит свое путешествие, т.е. его игровая фигурка оказалась в Лондоне. Последний игрок может сделать свой ход. Если ему в этот ход удалось попасть в Лондон, то он участвует в подсчете результатов игры. Если он не закончил свое путешествие, считается, что он проиграл и в подсчете результатов игры не участвует.

• Если в игре участвуют 6 игроков, то она заканчивается уже на том круге, в котором четвертый по счету игрок добрался своей игровой фигуркой до Лондона.



Победитель в игре

• Все игроки должны вернуться в Лондон максимум через 80 дней после начала путешествия. Выигрывает тот, кто затратит на путешествие меньшее количество дней. Если несколько игроков потратили на путешествие одинаковое количество дней, то победителем считается тот, кто первым добрался до Лондона.

• Если все игроки потратили на путешествие больше чем 80 дней, то победителем считается тот, кто первым оказался в Лондоне, вне зависимости от количества потраченных на путешествие дней.

Подробные правила

Путешествия на воздушном шаре:

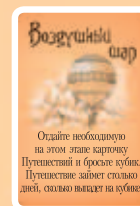


• Выбирая карточку Путешествия, лежащую под действием «Воздушный шар», игрок, если он совершает путешествие в этом круге, может воспользоваться воздушным шаром.

• Возможности, которые дает путешествие на воздушном шаре, подробно описаны на карточке События «Воздушный шар».

• Разумеется, на одном этапе путешествия можно использовать только один полет на воздушном шаре (на основании выбранного игрового действия или с помощью карточки События).

• Тот, кто собирается совершить путешествие на воздушном шаре, должен, как и при обычном путешествии, сбросить требующиеся для этого путешествия карточки.



Отдайте необходимо
на этом этапе карточку
Путешествий и бросьте кубик.
Путешествие займет столько
дней, сколько выскочит на кубике.

• Значение одной сброшенной карточки Путешествия, которая требовалась для этапа путешествия, заменяется значением воздушного шара. Для определения значения воздушного шара игрок должен бросить кубик (путешествие на воздушном шаре занимает всегда от 1 до 6 дней).

• Если результат, выпавший на кубике, игрока не устраивает, он может, заплатив 1 золотую монету, бросить кубик еще раз. Количество повторных бросков кубика равно количеству заплаченных золотых монет. Игрок обязан использовать для подсчета дней, затраченных на путешествие, значение последнего броска кубика, даже если до этого выпадали меньшие значения.

Например: для путешествия из Гонконга в Иокогаму игрок использует карточки «Поезд» (значение «4») и «Корабль» (значение «7»). Игрок выбирает действие «Воздушный шар» и использует его вместо карточки «Корабль», обладающей большим значением (саму карточку он сбрасывает вместе с карточкой «Поезд»). Игрок бросает кубик, выпадает 5. Это слишком большое значение, и игрок решает бросить кубик еще раз. Он отдает 1 золотую монету и повторно бросает кубик.

Удача! На этот раз выпадает 2. Таким образом, путешествие заняло 6 дней (4 + 2).

• Действие «Воздушный шар» можно использовать только вместо 1 карточки Путешествия.

Например: для путешествия из Суэца в Бомбей требуются 2 карточки «Корабль». У игрока есть карточка «Корабль» (значение «5») и карточка «Корабль» (значение «8»). Вместо карточки «Корабль» («8») он использует карточку События «Воздушный шар». Затем он бросает кубик, и выпадает 5. Таким образом, он затратит на путешествие 10 дней (5 + 5).

Подсказка: если игрок, имея на руках 2 карточки одного транспортного средства с одинаковыми значениями, решает использовать воздушный шар и бросает кубик, он не может сэкономить дни пути за счет использования одинаковых карточек.

Особые этапы путешествия

Для путешествия из Бомбея в Калькутту не требуется карточки Путешествий. Тот, кому предстоит совершить это путешествие, должен просто переставить свою игровую фигурку из Бомбея в Калькутту.

• Если предстоит совершить путешествие без карточки События «Слон», то оно займет 12 дней.

• На этом этапе можно использовать карточку События «Слон». Игрок сбрасывает эту карточку, затем бросает кубик. Выпавшее на кубике число прибавляется к 6. Эта сумма количество дней, которое потрачено на путешествие из Бомбея в Калькутту. Как и в случае с карточкой «Воздушный шар», игрок может за 1 золотую монету повторно бросить кубик.

• На этом этапе также можно использовать карточки Событий «Предложение» и «Переезд».

• Однако использовать воздушный шар (как игровое действие, так и карточка События) для этого этапа путешествия нельзя.

Для путешествия из Гонконга в Иокогаму игрок может выбрать один из двух путей: он может использовать 2 карточки «Корабль» или 1 карточку «Корабль» и 1 карточку «Поезд».

Следующий после **Иокогамы** город – **Сан-Франциско**.

Призовые фишки

• Около каждого города (кроме Лондона) разложены на соответствующих полях 1 оранжевая и 1 голубая призовые фишки.

• Тот, кто первым оказывается в городе, берет оранжевую призовую фишку и выполняет действие, символ которого на ней находится. После этого он должен убрать фишку с игрового поля.

• Голубую призовую фишку берет второй игрок, пришедший в город.

• Игрок может отказаться от выполнения действия, обозначенного на призовой фишке. В этом случае он оставляет открытую призовую фишку на поле, и ей могут воспользоваться другие игроки, пришедшие в город позже.

Призовые фишки бывают:

• Игрок получает из банка 1 золотую монету.

• Игрок может взять карточку Путешествий из колоды.

• Игрок может взять карточку Событий из колоды.

• Все игроки (за исключением того игрока, который осуществил действие, предписанное этой фишкой) теряют 1 день и должны передвинуть свои фигурки на линейке времени на 1 день.

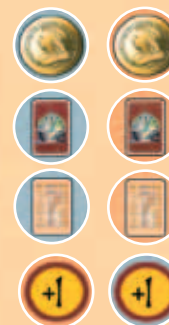
Карточки Событий:

• Тот, кто выбрал карточку Путешествий, лежащую под действием «Взять карточку Событий» или выполнил соответствующее действие, предписанное призовой фишкой, может взять верхнюю карточку Событий из колоды и оставить ее у себя.

Исключение: серые карточки Событий.

• Разумеется, карточки Событий можно использовать в любом количестве только во время своего хода. Их можно использовать сразу, положив в колоду сброса, или оставить у себя для следующих ходов.

12



Почти все карточки Событий помогают игрокам. Конечно, использовать их можно только в определенных ситуациях, поэтому, когда игрок берет карточку из колоды, он рискует: может оказаться, что карточка в этом круге бесполезна. Среди карточек Событий находятся 2 серые карточки («Промедление» и «Буря»). Действия, описанные на них, необходимо немедленно выполнить, а карточку вернуть в колоду.

- Эти карточки приводят к тому, что все игроки (в том числе и тот, кто взял данную карточку из колоды) теряют 1 или 2 дня путешествия.
- Игроки, которые имели на руках карточки Событий, должны сразу же их сбросить.
- Затем все 15 карточек Событий должны быть перемешаны и сложены в новую колоду.

Подсказка: игроки, которые слишком долго не использовали свои карточки Событий, рискуют, потому что могут потерять их прежде, чем успеют воспользоваться.



Подробные пояснения к некоторым карточкам

(к ним можно обращаться, если во время игры возникают вопросы)

- Карточки «Экспресс» и «Подводная лодка» могут быть использованы во время преодоления одного из этапов путешествия. Они заменяют 1 карточку «Поезд» или «Корабль» соответственно, при этом значительно снижают количество дней, затрачиваемых на путешествие.
- С помощью карточки «Принцесса» можно взять и использовать верхнюю карточку Событий из колоды сброса. После этого необходимо сбросить обе карточки.
- Разрешается, преодолев один этап путешествия, использовать карточку «Переезд», чтобы попытаться добраться до следующего города.

Золотые монеты

Каждый игрок начинает игру с 1 золотой монетой. Другие золотые монеты игрок может получить, выполнив игровое действие «Получение золотой монеты» или взяв призовую фишку с соответствующим символом. Также можно не использовать карточку События «Слон» при путешествии из Бомбея в Калькутту, а положить ее в колоду сброса, за что получить 1 золотую монету.



Подсказка: если в банке игры не осталось золотых монет, игрок не может получить их. Необходимо подождать, когда кто-либо из игроков решит потратить свои монеты и вернет их в банк игры.

- Золотые монеты могут потребоваться для путешествия на воздушном шаре или на слоне, если игрок решает повторно бросить кубик. Каждый повторный бросок кубика стоит 1 золотую монету.
- Кроме того, за 2 золотые монеты можно в любой момент своего хода купить 1 карточку События или карточку Путешествия. Эти карточки могут быть использованы в тот же ход или позже.

Прибытие в Лондон

- Как только один из игроков завершил свое кругосветное путешествие (его игровая фигурка вернулась в Лондон), для других игроков время начинает идти быстрее.
- В каждом следующем круге игры все игроки, еще не достигшие Лондона, дополнительно теряет по 1 дню. Даже когда несколько игроков завершают свое путешествие, оставшиеся игроки продолжают каждый круг терять по 1 дню.
- Игрок, который первым прибыл в Лондон, кладет свое свидетельство пари на поле «Лондон». Все игроки, заканчивающие путешествие после него, должны положить свои свидетельства пари под первое таким образом, чтобы в конце получилась стопка. Карточки, оставшиеся на руках игроков, которые уже закончили путешествие, кладутся вниз соответствующих колод сброса.
- Игрок, который закончил путешествие, больше не должен передвигать свою фишку по линейке времени — он не должен больше учитывать потери дней, вызванные карточками Событий или призовыми фишками. Поле на линейке времени, на котором на момент окончания путешествия остановилась его фишка, показывает потраченные на путешествие дни и является окончательным результатом игры этого игрока.
- В каждом следующем круге для игроков, которые еще не достигли Лондона, Первый Игрок круга должен выкладывать только определенное количество карточек Путешествий:

- для 2 игроков — 3 карточки;
- для 3 игроков — 4 карточки;
- для 4 игроков — 5 карточек;
- для 5 игроков — 6 карточек.

Подсказка: если на пути к Лондону остались только два игрока, Детектив может быть перемещен только с помощью карточки События, так как карточки Путешествий нельзя больше выкладывать под игровое действие «Переместить Детектива».

Карточки Путешествий



5х

6х

7х

8х

4х



4х

6х

7х

8х

5х

Игра для 2 путешественников

Вы можете путешествовать вокруг света вдвоем. Для игры вдвоем необходимо учитывать следующие поправки к правилам:

- В игре не используется карточка События «Переезд».
- В каждом круге выкладывают справа налево только 3 карточки Путешествий.
- Оба игрока по очереди становятся Первым Игроком круга.
- Игра заканчивается на круге, в котором один из игроков завершит свое кругосветное путешествие.
- Этот игрок становится победителем в том случае, если его путешествие заняло меньше 80 дней, даже если в следующем круге другой игрок достигнет цели, потратив меньшее количество дней.
- Однако если его путешествие длилось больше 80 дней, победителем считается другой игрок, даже если он еще не достиг Лондона.
- Если оба игрока заканчивают путешествия одновременно (в одном круге), то победителем считается тот, кто затратит на это меньшее количество дней, а при равном счете тот, у кого больше золотых монет.

Подсказка: игра на двоих – это быстрая игра. Когда один игрок отстает от другого более чем на один город, то ему очень сложно будет выиграть игру.



*Автор и издательство благодарят всех игроков и тех,
кто прочитал правила и высказал свои замечания и пожелания.*



Редакционная обработка: TM Spiele
Иллюстрации: Бернд Вагенфельд
Оформление: Pohl & Rick
Фото: Дирк Хоффманн

©2004 KOSMOS Verlag
Pfizerstrasse 5-7
D-70184 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-199
Web: www.kosmos.de
E-Mail: info@kosmos.de

8637



Автор игры: Михаэль Ринек