

ФОТОТУР

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА



ФОТОТУР

Вы — фотографы, отправляющиеся в путешествие по России. Ваша задача — запечатлеть достопримечательности нашей необъятной родины и разместить фотографии в дневнике путешественника. Каждый сделанный снимок может усилить ваш ход, позволяя сделать больше, чем ваши соперники.

Вы держите в руках базовые правила игры. Мы рекомендуем базовый режим игры для новичков в настольных играх и семей с детьми младшего возраста. Также базовые правила подойдут для первого знакомства с игрой.

В ИГРЕ ВЫ БУДЕТЕ:

- путешествовать по России на самолете, поезде, автомобиле;
- делать фотографии;
- брать в аренду дополнительную фототехнику.

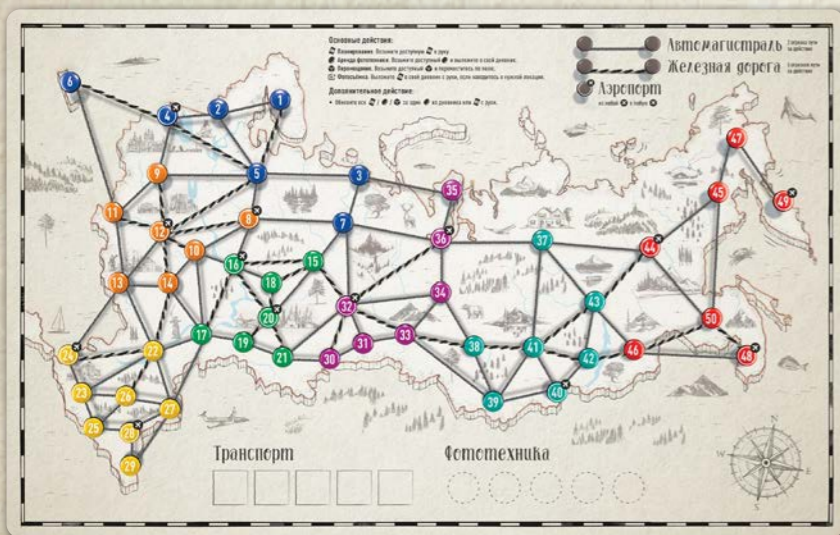
Чтобы победить в игре, фотографируйте достопримечательности и заполняйте ваш дневник путешественника и используйте дополнительную фототехнику для улучшения качества ваших фотографий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — заработать как можно больше очков за сделанные фотографии и жетоны фототехники.

СОСТАВ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



50 КАРТ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



5 КУБИКОВ ТРАНСПОРТА



4 ФИШКИ ИГРОКОВ



4 ДНЕВНИКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА



50 ЖЕТОНОВ ФОТОТЕХНИКИ по 10 жетонов 5 видов

МЕШОК ДЛЯ ЖЕТОНОВ



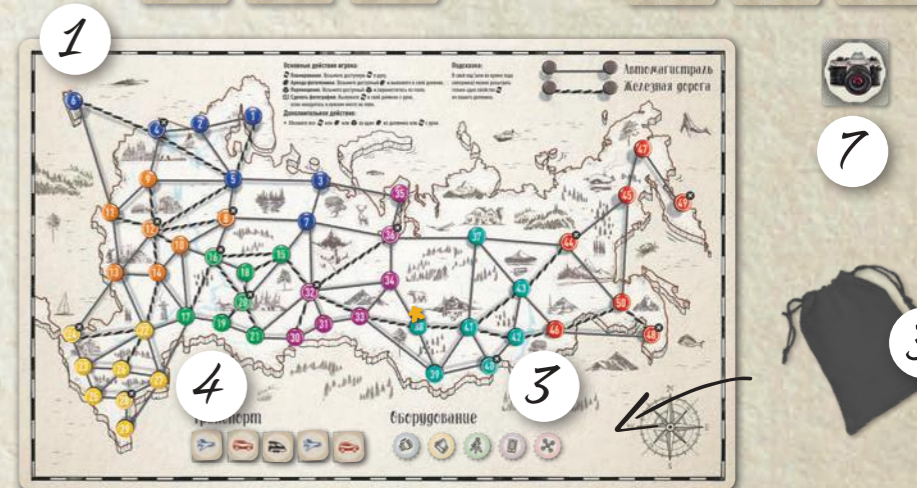
БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

17 КАРТ ФОТОКОНКУРСОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите игровое поле в центре стола.
- 2 Перемешайте колоду карт достопримечательностей и выложите 5 случайных карт лицом вверх возле игрового поля — это доступные достопримечательности.
- 3 Положите все жетоны фототехники в мешок и перемешайте их. Выложите случайных 5 жетонов в ячейки фототехники на игровом поле — это доступная для аренды фототехника.
- 4 Бросьте все 5 кубиков транспорта и выложите их в ячейки транспорта на игровом поле — это доступный транспорт.
- 5 Каждый игрок получает дневник путешественника и фишку выбранного цвета. Неиспользуемые компоненты уберите в коробку. Игроки кладут дневник путешественника стороной А вверх.
- 6 Каждый игрок получает по 3 случайные карты достопримечательности с верха колоды. Каждый игрок выбирает 1 из 3 карт и кладёт её в открытую в сброс рядом с колодой, после чего выставляет одну из своих фишек на локацию с номером, соответствующим номеру сброшенной карты.
- 7 Игрок, выставивший фишку в локацию с большим номером, получает жетон первого игрока и будет ходить первым.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок совершает 1 из 4 основных действий:

- ПЛАНИРОВАНИЕ
- АРЕНДА ФОТОТЕХНИКИ
- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
- ФОТОСЪЁМКА



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПЛАНИРОВАНИЕ

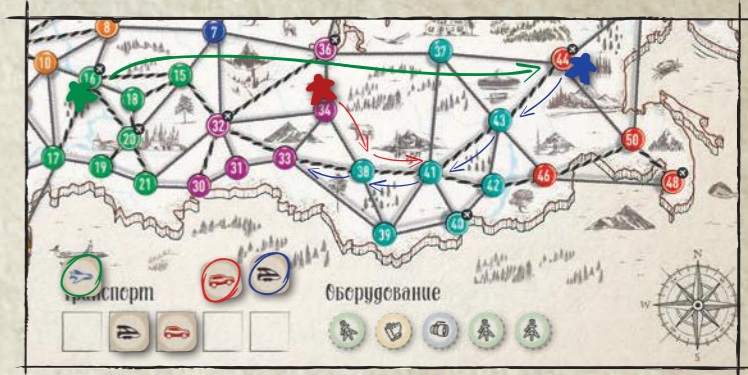
Открытые на столе карты достопримечательностей — самые популярные на данный момент среди фотографов и их подписчиков. Выбирая карту достопримечательности, вы планируете её посещение. Другие фотографии не хотят повторяться, поэтому выбирают среди оставшихся.

- 1 Выберите 1 из доступных карт достопримечательностей и возьмите её в руку. Количество карт в руке не ограничено.
- 2 Если вы взяли последнюю карту со стола, выложите новые 5 карт.



Если доступных карт достопримечательностей меньше 5, докладывать новые не нужно.

СЕРГЕЙ берёт карту №7 со стола в руку. Новая карта на освободившееся место не выкладывается.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Россия — огромная страна с большими расстояниями, чтобы пересечь её от края до края, нужно очень много времени. Самый быстрый способ — перелёт, но аэропорты есть далеко не во всех нужных местах. Поездом передвигаться несколько медленнее и железнодорожные пути также проложены не везде. Можно взять автомобиль в аренду: это медленнее всего, зато можно добраться куда угодно — и по отдельным автомагистралям, и по дублёрам железных дорог.

Кубики транспорта на игровом поле — это доступные на данный момент билеты на поезд и самолёт, а также автомобили для аренды.

Выберите 1 кубик транспорта на игровом поле. От того, что изображено на его верхней грани, зависит, как вы можете переместить вашу фишку на игровом поле.

На автомобиле вы можете проехать из одной локации в другую, используя до 2 отрезков пути. Можно использовать как автомагистрали, так и железные дороги:

На поезде вы можете проехать из одной локации в другую, используя до 6 отрезков пути. Можно использовать **только** железные дороги:

На самолёте вы можете перелететь из одной локации с ✕ аэропортом в любую другую локации с ✕ аэропортом. Расстояние значения не имеет.

СЕРГЕЙ хочет переместиться из локации №34 в локацию №41. Для этого он использует кубик 🚗 и перемещается по 2 отрезкам пути: сначала по автомагистрали, а затем по железной дороге.

ОЛЕГУ нужно попасть из локации №44 в локацию №33. Он использует кубик 🚂 и перемещается по 4 отрезкам пути — железным дорогам.

ЮРЕ нужно попасть в красный регион, находясь в противоположной части страны. К счастью, он находится в локации №16, и в ней есть аэропорт. **ЮРА** использует кубик ✈️ и перемещается в локацию №44, в которой также есть аэропорт.

Выбранный и использованный кубик транспорта сдвиньте вверх, освободив занимаемую им ячейку. Если вы использовали последний кубик, бросьте все 5 отложенных кубиков и заново выложите их в ячейки транспорта на игровом поле.

Оборудование



АРЕНДА ФОТОТЕХНИКИ

У каждого фотографа есть своя фототехника, с помощью которой он делает фотографии. При этом почти в каждой локации можно сделать фотографии поинтереснее, но для этого нужно дополнительное фотооборудование. Стоит оно дорого, а для постоянного использования не требуется, поэтому фотограф берёт его в аренду. После фотосъёмки выбранной достопримечательности (карта размещена в дневнике), арендованное для неё оборудование возвращается арендатору — сбрасывается на карту.

Размер вашей сумки (резерв) ограничен 3 единицами фототехники.

- 1 Выберите 1 доступный жетон фототехники на игровом поле и переложите его в одну из свободных ячеек своего дневника путешественника (резерв).
- 2 Если вы взяли последний жетон с поля, выложите новые 5 жетонов.

Если доступных жетонов фототехники меньше 5, докладывать новые не нужно.

- 3 Если в мешке закончились жетоны, верните в него все жетоны из сброса.
- 4 Вы можете хранить в резерве не более 3 жетонов. Если вы берёте 4-й жетон, сбросьте 1 из имеющихся.

ОЛЕГ берёт жетон «Штатив» и выложил его к себе в дневник путешественника.



ЮРА берёт последний жетон и хочет выложить 5 новых жетонов на игровое поле, но жетоны в мешке закончились. **ЮРА** складывает в него все жетоны из сброса.



КВИТАНЦИЯ на оплату услуг

Вид услуги	Количество
Аренда фототехники	1 штатив
Аренда фототехники	1 смартфон
Аренда фототехники	1 штатив

ОЛЕГ берёт жетон «Штатив» с игрового поля, но в его резерве не осталось свободных мест. **ОЛЕГ** сбрасывает жетон «Смартфон» из резерва и кладёт на его место жетон «Штатив».

ФОТОСЪЁМКА

Для осуществления фотосъёмки желаемой достопримечательности вы, очевидно, должны находиться в её локации. В ходе фотосъёмки вы можете использовать заранее арендованную дополнительную фототехнику, чтобы сделать более интересные и качественные фотографии.

Для выполнения фотосъёмки последовательно совершите следующие шаги:

- 1 **Проверьте локацию.** Ваша фишка должна находиться в локации, номер которой **совпадает** с номером одной из карт достопримечательности у вас в руке. Если карты с таким номером в руке нет, вы не можете совершить это действие.
- 2 **Выложите карту** достопримечательности себе в дневник путешественника. Вы можете выбрать любой из 7 слотов.
- 3 **Используйте жетоны фототехники** (необязательный шаг). Вы можете выложить от 1 до 3 жетонов фототехники из своего резерва на только что выложенную карту достопримечательности, чтобы получить в конце игры дополнительные победные очки. Символы на жетоне и карте должны совпадать. На картах может быть до 3 мест для жетонов фототехники, а часть карт вообще не имеет мест для них. Символ ☉ означает жетон любого типа.



Важно: использовать жетоны фототехники можно только в ходе текущей фотосъёмки, докладывать жетоны на уже выложенные карты и перекладывать их с одной карты на другую нельзя.



СЕРГЕЙ может выложить жетоны только на только что выложенную карту №20. Среди его жетонов есть один подходящий — «Квадракоптер». Жетоны «Объектив» и «Фотоплёнка» не подходят для этой карты. «Квадракоптер» подходит для карты №46, но она выложена ранее, и на неё больше нельзя класть жетоны.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

ОБНОВЛЕНИЕ

Планирование поездок, покупка билетов, аренда автомобиля и фототехники стоит денег. Вы можете вернуть арендованное оборудование или снять бронь с отеля в ранее запланированном месте и вернуть денежный залог. Это даст вам новые возможности для путешествий.

В дополнение к основному действию вы можете совершить дополнительное действие обновления. Вы можете совершить это действие в любой момент **своего** хода и неограниченное число раз.

Потратьте **1 жетон** фототехники с дневника или **1 карту** достопримечательности с руки, чтобы сбросить и выложить новые компоненты **1 из 3** видов: **карты** достопримечательностей, **жетоны** фототехники или **кубики** транспорта. В процессе обновления не обязательно сбрасывать все выбранные компоненты. Любое их количество вы можете оставить на столе, после чего выложить новые, так, чтобы их стало 5.

В конце этого действия обновлённых компонентов должно стать **ровно 5** (5 карт достопримечательностей, 5 жетонов фототехники или 5 кубиков транспорта).



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков положил себе в дневник 7-ю карту достопримечательности, текущий раунд объявляется последним. Этот игрок доигрывает свой ход, после чего ходят остальные игроки, не ходившие в этом раунде. Игра заканчивается после завершения хода игрока, сидящего справа от первого игрока (первый игрок не ходит).

Например, при игре втрём 2-й игрок положил 7-ю карту достопримечательности в дневник. Он доигрывает ход, затем ходит 3-й игрок, после чего игра завершается.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки подсчитывают набранные очки 5 категориях и записывают их в блокнот для подсчёта очков:

- 1 Очки на картах достопримечательностей в вашем дневнике путешественника. Количество очков указано на картах. Карты в руке не приносят очков.
- 2 По 3 очка за каждый жетон фототехники, выложенный на эти карты.
- 3 По 1 очку за каждый жетон фототехники, оставшийся в вашем резерве.

Просуммируйте очки. Получившаяся сумма — ваш итоговый результат.

Побеждает игрок, набравший больше очков.

В случае ничьей побеждает претендент, который провел меньше фотосъёмок (в его дневнике меньше карт).

Если ничья сохраняется, победа достаётся тому из них, у кого больше жетонов фототехники на картах.

Если ничья сохраняется и после этого, то претенденты делят победу.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Евгений Тимашёв, Юрий Ямщиков, Олег Мелешин

Художник:

Дизайн и вёрстка:

Редактор:

Корректоры:

БЛАГОДАРНОСТИ

Создатели игры благодарят за участие в тестировании, помощь и советы:

Вячеслава Агапова, Ярослава Дзёму, Марию Уварову, Александра Назаренко, Алексея Лихачёва, Олега Афонина, Константина Глазкова, Владимира Кирова, Сергея Родивилова, Виталия Шемякина, Германа Тихомирова, Илью Чуракова, Игоря Ганжу, Владимира Кананыхина.

ДОПОЛНИТЬ ТЕМИ, КТО ТЕСТИРОВАЛ



A painting of a tent with a rainbow and a mountain in the background. The tent is white with a dark interior. A rainbow is visible in the foreground, and a mountain is in the background. The sky is a mix of blue, yellow, and purple.

ТІМАШЕВ
ИЗДАТЕЛЬСТВО