

МАРШРУТЫ КАРТА 1 ПРАВИЛА НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПАРК "СИЯЮЩАЯ ВОДА"

КАК ИГРАТЬ

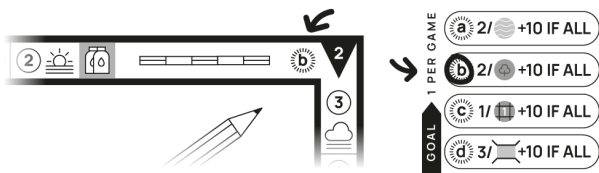
Игра «Маршруты» состоит из четырех походов, каждый из которых делится на несколько ходов. Каждый ход игроки рисуют на своей карте путь от одной путевой точки к другой, показывая маршрут, по которому они идут в текущем походе. Каждая достигнутая точка дает игроку очки и, возможно, способности, которые можно использовать в следующих ходах. Игра заканчивается, когда завершен четвертый и последний поход.



Маршруты - это круглые области на карте. Значок сверху/снизу показывает тип точки пути.

ПОДГОТОВКА

В начале игры выберите цель, которая будет засчитана всем игрокам во всех их походах. Вы можете сделать это случайным образом, покрутив карандаш на карте одного из игроков и выбрав бонус, на который указывает точка (a,b,c или d в четырех углах карты). Все игроки обходят соответствующую цель рядом с разделом «1 за игру» на своем листе, чтобы напомнить себе, к чему они стремятся в этой игре.



Перед первым ходом бросьте d6. Выпавшее значение указывает на лагерь с соответствующим номером, из которого все игроки начнут свой первый поход. После этого вы готовы к игре.

СТРУКТУРА ХОДА

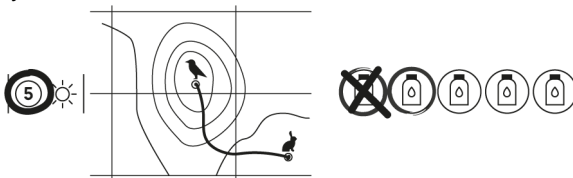
1. БРОСОК Один игрок бросает один D6. Начиная с первой погодной дорожки, все игроки отсчитывают столько мест по часовой стрелке от текущей точки на погодной дорожке и обходят достигнутое место. Если бросок превышает оставшееся количество мест на текущей стороне погодной дорожки, обведите последнее место. Обведенное место показывает количество очков движения, доступных всем игрокам в этот ход.



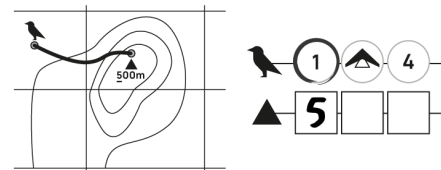
2. ДВИЖЕНИЕ И ОТДЫХ Каждый игрок одновременно выбирает, Движение или Отдых в этот ход.

Если вы выбрали Движение, нарисуйте маршрут от текущей точки маршрута до другой точки на карте, которую вы ранее не посещали и не фотографировали. Каждая линия (контур или сетка), которую пересекает ваш маршрут, стоит 1 очко движения, а любые пересечения двух линий - 2 очка движения. Реку можно пересечь только по мосту, но это не стоит дополнительных очков движения. Вы не можете перемещаться через другие маршрутные точки на пути к точке, на которой вы закончили свой ход.

Вы можете нарисовать только тот маршрут, который вы можете себе позволить, имея очки движения на этот ход. По желанию вы можете вычеркнуть любое количество воды, чтобы увеличить количество очков движения на 1 за каждое использованное количество воды. Вы можете пересекать предыдущие маршруты. Вы всегда можете пройти меньше очков передвижения, если сможете добраться до путевой точки.



После движения обведите кружком следующее место на треке (двигаясь слева направо), соответствующее типу путевой точки, к которой вы только что переместились. Если путевая точка - это гора, вместо этого напишите подчеркнутое число высоты горы в следующем свободном месте на дорожке. Если под этим местом стоит знак x2 или x3, удвойте или утройте значение этого числа и запишите его вместо этого.



Если вы не можете двигаться к путевой точке или решили отдохнуть, не рисуйте новый маршрут в этот ход, а **вместо этого получите 1 воду**.

ОСОБЕННОСТИ

На карте есть два типа особенностей: озера и леса. Каждая особенность дает вам преимущество в конце хода, в котором вы двигались через нее по маршруту. Каждый объект может дать преимущество только один раз, когда вы проходите через него в первый раз.



Озеро: Получите 1 воду, обведя кружком следующее доступное место на дорожке воды. Если свободных мест больше нет, вы не можете получить воду.



Лес: Обведите следующее место на дорожке медведя, птицы или кролика.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые места на дорожках содержат символ внутри себя. Если это место обведено кружком, вы можете использовать этот символ для специального действия на следующем ходу (или сразу для Камеры). После этого зачеркните кружок, чтобы показать, что он был использован. Вы можете использовать несколько специальных действий за один ход.



Планер: После того как вы достигли путевой точки «Гора» и записали ее значение на треке «Гора», вы можете немедленно перелететь на другую, не горную путевую точку. Выберите путевую точку (не гору) в том же квадрате сетки или в соседнем квадрате сетки (не по диагонали) и проведите к ней прямую линию. Вы не получаете никаких преимуществ от пространств Леса или Озера, через которые вы переместились, но вы можете посетить их в следующий ход движения, чтобы получить их преимущества.



Плащ: Когда погода дает вам 1 или 2 очка движения, вы можете использовать плащ, чтобы получить 3 дополнительных очка движения за этот ход.



Байдарка: В этот ход вы можете использовать реку как часть своего маршрута. Когда ваш маршрут встретится с рекой, вы можете продолжить движение вдоль нее, пересекая до 3 линий сетки бесплатно. Вы можете свободно проходить под любыми мостами. Затем вы продолжите свой маршрут в сторону от реки до следующей путевой точки.



Рюкзак: Вы можете использовать это специальное действие как планер, плащ или каяк. Вы сами выбираете, в качестве кого.



Камера: Немедленно выберите путевую точку, которую вы еще не посещали, в том же квадрате сетки или в ортогонально соседнем квадрате сетки. Обведите кружком или заштрихуйте следующее место на ее пути, как будто вы только что ее посетили. **Затем зачеркните маленькую точку рядом с путевой точкой, которую вы сфотографировали, - вы не сможете посетить ее снова.**



Специальные действия, под и над которыми есть стрелка, должны быть использованы, как только они будут обведены.

КОНЕЦ ПОХОДА

Когда вы обведете кружком последнее место на погодном треке текущего похода (последнее место на этом краю листа), этот ход станет последним в данном походе.

После обычного движения или отдыха каждый игрок отмечает свое конечное местоположение крестиком и выбирает запись в дневнике, которая будет засчитана за этот поход. Существует четыре различных записи в дневнике:

1/≠○

1 очко за каждую путевую точку, посещенную в этом походе.

2/=○

2 очка за каждую путевую точку одного типа, посещенную в этом походе.

3/○○

3 очка за каждый тип маршрутных точек, которые вы посетили в этом походе как минимум дважды.

1/2

1 очко за каждые 2 разных квадрата сетки, которые посетил ваш маршрут в этом походе, с округлением вниз.

При подсчете очков в дневнике учитываются только Маршруты и квадраты сетки, которые вы посетили в последнем походе, **но не все, что вы сфотографировали, и не все кемпинги.**

Если вы закончили поход, прибыв в кемпинг, удвойте балл за запись в дневнике (кемпинги не влияют на результат, если вы посетили их в середине похода). Выбрав определенный тип записи в дневнике, вы не сможете повторить его в будущем походе. Вы всегда должны выбирать одну запись в дневнике, даже если она не принесет вам очков.

Затем переместитесь по часовой стрелке на другую сторону метеорологического трека и начните следующий поход, начиная с той путевой точки или кемпинга, на которой вы закончили предыдущий поход. **Все игроки также получают 2 воды.**

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания 4-го похода. Игроки подсчитывают свои очки, и тот, у кого их больше, становится победителем. При равенстве очков все игроки делят между собой победу.

ПРИ ИГРЕ В ОДИНОЧКУ

Одиночная игра функционирует точно так же, как и многопользовательская, за исключением дополнительного требования:

ЛЕГКАЯ СЛОЖНОСТЬ

В конце трех из четырех походов вы должны быть в кемпинге. Если более чем один поход не заканчивается в новом кемпинге, вы проиграли игру. В противном случае вы подсчитываете свои очки в соответствии со стандартным подсчетом.

ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ

Вы должны быть в кемпинге в конце всех четырех походов. Если ЛЮБОЙ поход не заканчивается в новом кемпинге, вы проиграли игру. В противном случае подсчет очков ведется в соответствии со стандартным подсчетом.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



ЖИВОТНЫЕ И ОЧКИ ЗА ТРЕК

Очки за трек равны наибольшему числу, обведенному на соответствующем треке.



ГОРЫ

Получите очки, равные сумме значений, написанных на треке «Горы».



СМОТРОВЫЕ ПЛОЩАДКИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Получите 5 или 15 очков за каждый трек, на котором вы обвели 4 или 5 мест.



ЗАПИСИ В ЖУРНАЛЕ

Очки равны сумме всех ваших записей в дневнике.



ЦЕЛЬ

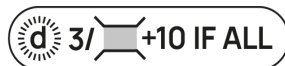
Набирайте очки в зависимости от того, какая цель была выбрана в начале игры, плюс дополнительные 10 очков за выполнение этой цели. Возможны следующие цели:



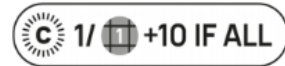
Получите 2 очка за каждое посещенное озеро, а также дополнительные 10 очков за посещение всех 9 озер.



Получите 2 очка за каждый посещенный лес, а также дополнительные 10 очков за посещение всех 9 лесов.



Получите 3 очка за каждый пройденный мост, а также дополнительные 10 очков за посещение всех 7 мостов.



Получите 1 балл за каждый квадрат сетки, посещенный по маршруту ваших походов, плюс дополнительные 10 баллов за посещение всех 24 квадратов сетки.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

<https://boardgamegeek.com/thread/3112071/waypoints-rules-official-faq>



Автор: Matthew Dunstan | Перевод: Vibe19 (t.me/Vibe19)