



# МАРШРУТ построен

## Содержание

### Особые модули

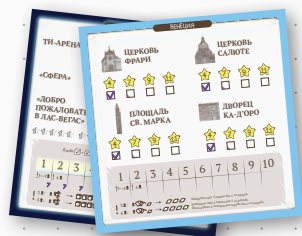
Эффекты .....	3
Игра с кубиками .....	4
Начальные события .....	7
Кампания-путешествие .....	8

### Новые города мира

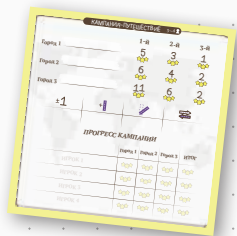
Лас-Вегас .....	11
Сидней .....	14
Венеция .....	18
Аркхэм .....	20
Достижения .....	24

**НОВЫЕ МОДУЛИ И ГОРОДА**

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЙ



2 двусторонних планшета раундов



Двусторонний планшет компании



8 двусторонних планшетов игроков со схемами городов



Эта брошюра «Новые модули и города»



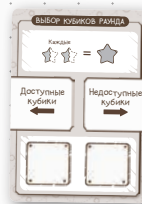
4 кубика туристов и 1 кубик эффектов



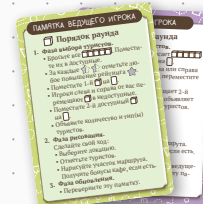
4 карты выбора города



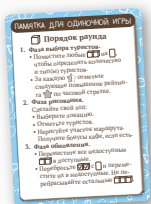
2 карты-таблицы вызова для одиночной игры



Карта выбора кубиков



4 двусторонние карты-памятки для игры с кубиками



Карта-памятка для одиночной игры с кубиками



8 карт событий (4 жёлтые, 4 красные)



4 карты эффектов



6 карт применения эффектов



«Секретная коробочка» (в зиплоке)

## НАБОРЫ КАРТ ГОРОДОВ:



4 карты Лас-Вегаса (4 карты ставок)



12 карт Сиднея (12 карт туристов)



12 карт Венеции (12 карт туристов)



18 карт Аркхэза (3 карты Древних, 4 карты зова Ктулху, 11 карт диковинок)

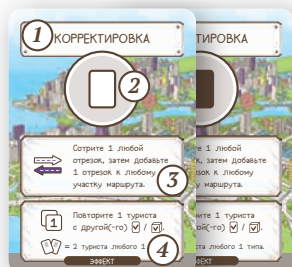


## МОДУЛЬ «ЭФФЕКТЫ»

Состав модуля:

- 4 карты эффектов.
- 6 карт применения эффектов.

Вы можете использовать эффекты при игре в любом городе. Этот модуль усложняет игровой процесс и вносит ещё больше разнообразия в ход партий. Также он необходим при игре с кубиками.



### Карта эффекта

- 1 Название эффекта.
- 2 Символ применения эффекта.
- 3 Описание эффекта.
- 4 Турист.

В каждой партии вы будете использовать 1 или 2 **карты эффектов**, которые будут действовать в некоторых раундах.

У каждой карты эффекта есть две стороны, они различаются только цветом символа в центре.

## Изменения в подготовке к игре

**Общая подготовка, этап 3.** Перед созданием колоды города замените 6 карт повтора на 6 карт применения эффектов.



Затем выберите (по договорённости или случайным образом) 2 карты эффектов на текущую партию. Положите выбранные карты эффектов около планшета раундов, перед всеми игроками. При этом положите одну из них тёмным, а другую светлым символом вверх (не имеет большого значения, какую карту какой стороной класть).

## Игра с одной картой эффекта

Вы можете при подготовке к партии вместо 2 карт эффектов выбрать только одну. Положите её любой стороной вверх. Считается, что на этой карте есть оба символа — тёмный и светлый.

## Процесс игры

Если одна из карт раунда — это карта применения эффекта, посмотрите, какой символ (тёмный или светлый) изображён на ней. В текущем раунде действует эффект карты с таким символом. Каждый игрок применяет этот эффект в свой ход в фазе рисования. Вдобавок считайте, что на карте применения эффекта изображён 1 турист того же типа, что и на второй карте раунда (напоминание об этом есть внизу каждой карты эффекта).



Если обе карты раунда — это карты применения эффектов, в этом раунде всё равно действует только один из эффектов:

- + — каждый игрок выбирает для себя любой из эффектов;
- + — указанный эффект применяется только один раз.

Поскольку ни на одной карте раунда нет туристов, в этом раунде каждый игрок получает 2 туристов любого одного типа на свой выбор.

Если вы играете только с одной картой эффекта, применяйте её эффект однократно в каждом раунде, в котором выбрана хотя бы одна карта применения эффекта.

## Эффекты карт



**Повтор.** Нарисовав в выбранной локации туристов, нарисуйте в ней ещё 1 туриста того же типа.



**Корректировка маршрута.** В начале фазы рисования, прежде чем рисовать туристов и обычный участок маршрута, можете стереть 1 любой отрезок и взамен добавить 1 отрезок к любому уже построенному на этот момент участку маршрута, нарисовав его вдоль дороги как обычно.

**Примечание.** Этот эффект не позволяет присоединить новый отрезок маршрута через остановку транспорта по правилу «Поездка», потому что это правило можно применить только в конце партии.



**Тайный переулок.** Проводя маршрут в этом раунде, вместо 1 любого отрезка вы можете нарисовать 1 отрезок не вдоль дороги, а по диагонали сквозь наземную локацию, между перекрёстками на её противоположных углах.

Диагональный отрезок маршрута не делает локацию занятой и не блокирует её для рисования туристов.

Нельзя рисовать диагональный отрезок через реку.



**Соединяя пути.** Проводя маршрут в этом раунде, вместо 1 отрезка в любом месте можете нарисовать участок из 2 отрезков в виде буквы «Г», как показано на карте (эту фигуру можно поворачивать).

## ИГРА С КУБИКАМИ

Состав модуля:

- 5 особых кубиков.
- Карта выбора кубиков.
- 4 карты-памятки для игры с кубиками.
- Карта-памятка для одиночной игры с кубиками.

Вам также понадобятся:


- Карты эффектов.

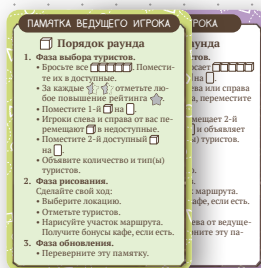
Попробуйте вместо карт туристов играть с кубиками!

В этом режиме не используется колода города. Её заменяют особые кубики для выбора туристов и координат. Кроме того, обязательно использование карт эффектов (с. 3) и продвинутого режима изменения рейтинга (с. 19 правил игры).

Некоторые города в расширенном издании не содержат карт туристов, в них можно играть только с кубиками.

## Изменения в подготовке к игре


- Общая подготовка, этап 2.** Положите в центр стола планшет раундов, затем поставьте на нём отметку в каждой ячейке рейтинга с фиолетовым уголком.
- Общая подготовка, этап 3.** Вместо создания колоды города положите около планшета раундов **карту выбора кубиков** и все 5 **кубиков**. Затем выберите (по договорённости или случайным образом) 2 **карты эффектов** на текущую партию и положите их около планшета раундов (одну карту тёмным, а другую светлым символом вверх).
- Подготовка игроков, этап 2.** Пропустите этот этап. Игроки не берут карты в руку, потому что колода города не используется в партии.
- Подготовка игроков, этап 6.** Вместо обычной карты-памятки каждый игрок берёт карту-памятку с символом . Партия **втроем** или **вчетвером** начинается с особых начальных раундов, см. далее.



## Порядок раунда

### 1. Фаза выбора туристов

Эта фаза состоит из следующих этапов:

- Бросок кубиков.** Ведущий игрок бросает все 5 кубиков и кладёт их слева от карты выбора кубиков, в зону доступных кубиков.
- Повышение уровня знаковых достопримечательностей.** Ведущий игрок считает, сколько символов полужезды  выпало на кубиках, и за каждые 2 полужезды изменяет (повышает или понижает) рейтинг 1 любой знаковой достопримечательности по своему выбору. Если на кубиках выпало 4 полужезды, то ведущий игрок может либо изменить рейтинг у двух достопримечательностей, либо дважды изменить рейтинг одной достопримечательности.



- Первый кубик.** Ведущий игрок выбирает 1 кубик, который будет использован в этом раунде, и помещает его в первую ячейку кубиков раунда.
- Недоступные кубики.** Игрок, сидящий слева от ведущего, выбирает один из кубиков в зоне доступных кубиков (слева от карты) и перемещает его в зону недоступных кубиков (справа от карты). Затем игрок, сидящий справа от ведущего, делает то же.
- Второй кубик.** Ведущий игрок выбирает 1 из двух оставшихся доступных кубиков и помещает его во вторую ячейку кубиков раунда. Кубики, лежащие на карте, — это кубики раунда.





- 6) **Объявление условий раунда.** Ведущий игрок объявляет координаты и тип(ы) туристов, изображённые на кубиках раунда, а также действующий эффект, если есть. Если один из кубиков раунда — это кубик эффектов, то, во-первых, он повторяет 1 туриста с другого кубика раунда (напоминание об этом есть внизу каждой карты эффекта), во-вторых, в фазе рисования этого раунда действует эффект той карты, символ которой выпал на кубике (тёмный или светлый).



## 2. Фаза рисования





В этой фазе каждый игрок делает свой ход по обычным правилам в соответствии с кубиками раунда: выбирает локацию, отмечает туристов и проводит маршрут, а также изменяет карту эффекта (если она действует в этом раунде).


## 3. Фаза обновления

При игре с кубиками в этой фазе не требуется особых действий.


Игрок, который был ведущим в этом раунде, переворачивает свою карту-памятку фиолетовой стороной вверх. Следующий игрок по часовой стрелке становится ведущим игроком и переворачивает свою карту-памятку зелёной стороной ведущего игрока вверх.

### Фиолетовые туристы

На каждом из 4 кубиков туристов изображены туристы одного из 4 цветов: красные , зелёные , синие  и фиолетовые .

Если вы играете с кубиками в городе, где есть особые фиолетовые достопримечательности (Лас-Вегас, Аркхэм, Нью-Йорк), а также в Венеции, отмечайте фиолетовых туристов  с кубика по общим правилам.



Если вы играете с кубиками в городе без фиолетовых достопримечательностей (Первый город, Лондон, Гонконг), **фиолетовые туристы  на кубике считаются туристами того же типа, что и туристы на другом кубике раунда.** Если второй кубик — это кубик эффектов, каждый игрок считает фиолетовых туристов туристами одного любого другого типа по своему выбору.

## Начальные раунды

Как и при игре с картами, в начальных раундах нет ведущего игрока, а ходы делаются вслепую, тайно от других участников.

### Партия втроём

При игре втроём с кубиками сыграйте первый раунд следующим образом:

1. **Особая фаза выбора туристов.** Каждый игрок, начиная с игрока, чья карта-памятка лежит зелёной стороной вверх, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик и бросает его.



Не повышайте рейтинг знаковых достопримечательностей в этом раунде (игнорируйте выпавшие полувёзды). Затем каждый игрок независимо выбирает любые 2 из 3 кубиков как свои **кубики раунда** на этот ход.

2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход в соответствии с кубиками раунда, которые он выбрал для себя.
3. **Фаза обновления.** Ничего не происходит.

Затем первый ведущий игрок начинает обычный раунд (второй раунд партии).

### Партия вчетвером

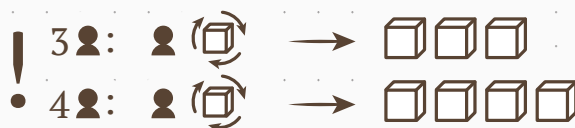
При игре вчетвером с кубиками первые два раунда сыграйте следующим образом:

1. **Особая фаза выбора туристов.** В начале первого раунда каждый игрок, начиная с игрока, чья карта-памятка лежит зелёной стороной вверх, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик и бросает его.



Не повышайте рейтинг знаковых достопримечательностей в этих раундах (игнорируйте выпавшие полувёзды). Затем каждый игрок независимо выбирает любые 2 из 4 кубиков как свои **кубики раунда** на первый ход, а оставшиеся 2 кубика — на второй ход.

2. **Фаза рисования.** Каждый игрок делает свой ход в соответствии с кубиками раунда, которые он выбрал для себя на этот раунд.
  3. **Фаза обновления.** Ничего не происходит.
- Затем первый ведущий игрок начинает обычный раунд (третий раунд партии).



## ОДИНОЧНАЯ ИГРА С КУБИКАМИ

Вам также понадобятся:

- Карта-таблица вызова для выбранного города.
- Карта-памятка для одиночной игры с кубиками.

## Подготовка к игре

1. Выберите город. Возьмите случайный планшет игрока и планшет раундов для этого города. Не ставьте отметки в ячейках рейтинга с фиолетовым уголком — при одиночной игре рейтинг достопримечательностей подчиняется правилам обычного режима.
2. Возьмите карту-таблицу вызова для этого города и выберите в ней любую ячейку — она задаёт уровень сложности и количество целей для достижения.
3. Положите **карту выбора кубиков** около планшета раундов и возьмите все 5 **кубиков**. Бросьте кубики красных, синих и зелёных туристов и положите их в зону доступных кубиков. Бросьте кубик фиолетовых туристов и кубик эффектов и положите их в зону недоступных кубиков.



4. Выложите **карту эффекта «Повтор»** (вы можете вместо этого взять любую 1 или 2 карты эффектов).
5. Перемешайте и выложите 3 колоды целей как обычно.
6. Возьмите 2 карты личных задач и оставьте себе одну как обычно.
7. Возьмите 4 маркера разных цветов как обычно.
8. Возьмите **карту-памятку для одиночной игры с кубиками**. Подготовьте другие особые компоненты города, если это указано в его правилах.

## Условия победы

Помните, что в одиночной игре значение ОП на картах целей не учитывается. Вместо этого в конце партии поставьте знак «+» в ячейке подсчёта очков каждой цели, требование которой вы выполнили.

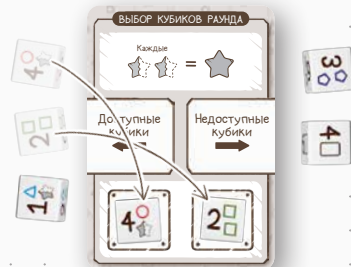
Как обычно, в одиночной игре для победы вы должны получить столько ОП и достичь такого числа целей, сколько указано в выбранной вами ячейке таблицы вызова.

## Порядок раунда

### 1. Фаза выбора туристов

Выполните следующие этапы:

- 1) **Кубики раунда.** Выберите любые два доступных кубика и поместите их на карту выбора кубиков.
- 2) **Повышение рейтинга.** За каждый символ полужезды на выбранных кубиках (а не за два символа) повысьте рейтинг одной следующей знаковой достопримечательности.



Обратите внимание: вы не выбираете достопримечательность, а повышаете рейтинг достопримечательностей в порядке очереди, сверху вниз, начиная с верхней. Если достопримечательности на планшете раундов расположены в 2 столбца, то повышайте их рейтинг по часовой стрелке, начиная с верхней левой.



### 2. Фаза рисования

Сделайте ход по обычным правилам.

### 3. Фаза обновления

Выполните следующие этапы:

- 1) **Новые доступные кубики.** Переложите оба недоступных кубика в доступные. Не перебрасывайте их!
- 2) **Переброс.** Перебросьте кубики раунда, лежащие на карте выбора, и положите их в зону недоступных кубиков. Не перебрасывайте невыбранный в этом раунде доступный кубик! Он остаётся без изменений. Начните следующий раунд.





## МОДУЛЬ «НАЧАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ»

Состав модуля:

- 4 жёлтые карты событий.
- 4 красные карты событий.

Вам также понадобятся:

- 2 кубика (любые из прилагаемых).

Вы можете использовать этот модуль в любой партии. Он добавляет на схему города при подготовке к игре различные события, которые игрокам предстоит учитывать при построении маршрута. События бывают как положительными (жёлтыми), так и отрицательными (красными).



### Карта события

- 1 Название.
- 2 Подготовка к игре.
- 3 Игровой эффект или подсчёт ОП.
- 4 Пояснительная иллюстрация.

## Подготовка к игре с событиями

Закончив подготовку игроков и особую подготовку города, выполните следующее.

1. Решите, сколько карт событий вы хотите использовать в этой партии. Рекомендуемые варианты:
  - 1 жёлтая и 1 красная карты событий;
  - 2 жёлтые и 2 красные карты событий.Впрочем, вы можете брать любое количество карт событий в любом сочетании.

2. Перемешайте все красные карты событий (можете сначала убрать те из них, которые не хотите использовать). Затем оставьте в стопке желаемое число карт (например, 2 карты), а остальные уберите в коробку не глядя. Сделайте то же с жёлтыми картами событий. Положите выбранные жёлтые карты событий поверх красных, сформировав одну колоду.

3. Откройте верхнюю карту колоды и положите её рядом с планшетом раундов.

**Если это жёлтая карта события,** бросьте 2 кубика. Каждый игрок рисует на своём планшете символ события, указанный на карте, в незанятой локации, которая соответствует выпавшим координатам. Если подходящей неза-




нятой локации нет хотя бы у одного игрока, перебросьте кубики. (Если открыто событие «Всплеск популярности», каждый игрок просто выбирает любую серую достопримечательность на своём планшете.)

**Если это красная карта события,** каждый игрок берёт планшет соседа слева и рисует на нём символ события в любом месте, указанном на карте, затем возвращает планшет.

Дождитесь, когда все игроки нарисуют символы события.


4. Повторяйте этап 3, пока не подготовите все события из колоды. Открытые карты событий остаются рядом с планшетом раундов и задают условия на партию.


## Ограничения при размещении событий

- Вы не можете отметить событие в локации, в которой уже отмечено другое событие. Она считается занятой.
- Символ красного события «Реконструкция»  можно рисовать только на достопримечательности обычной формы, которая занимает ровно одну локацию. (Например, в Нью-Йорке нельзя рисовать его на Таймс-сквер или на Центральном парке, а в Аркхэме — на Университете.)
- Символ красного события «Ты не пройдёшь»  (непроходимая дорога) можно нарисовать только на белой дороге без мостов, трамвайных путей и оживлённых мест.
- Символ красного события «Помеха на маршруте»  (непроходимый перекрёсток) можно нарисовать только на белом перекрёстке (без кафе, станций метро, точек сбора и т. п.), который не ведёт на мост или переправу.
- Нельзя рисовать символы красных событий рядом друг с другом, а также возле одной и той же локации.

## Процесс игры

Локация с любым символом события считается **занятой**, её нельзя выбрать для рисования туристов.

Нельзя прокладывать участки маршрута вдоль символов , а также через символы .

**Примечание.** Символ  события «Постоянный посетитель» считается символом кафе. Когда вы в первый раз проводите отрезок маршрута вдоль локации с этим символом, обведите его, чтобы скопировать любой бонус кафе на схеме города. Если бонусы кафе определяются картами кафе, этот символ приносит бонус кафе текущего раунда.

## Конец игры

В конце партии проверьте особые условия каждого события в игре.

На планшете игрока нет отдельной ячейки для ОП за событие. Если событие приносит ОП, запишите эти ОП непосредственно в локацию с событием.

## КАМПАНИЯ-ПУТЕШЕСТВИЕ

Состав модуля:

- Двусторонний планшет кампании.

Вам также понадобятся:

- 11 карт выбора города.

Кампания-путешествие — это мини-турнир по игре «Маршрут построен» для 2–4 участников, состоящий из 3 партий подряд в разных городах. По итогам трёх игр вы определите суперпобедителя!

### Подготовка к кампании

До начала подготовки к первой партии выполните следующее.

1. Возьмите планшет кампании и положите его в центре стола нужной стороной вверх по числу игроков.

#### КАМПАНИЯ-ПУТЕШЕСТВИЕ 3–4

2. Напишите на планшете имена всех участников кампании в соответствующих строках.
3. Возьмите 3 карты выбора города (случайные или по согласию участников) и сложите их в **колоду кампании**. Откройте верхнюю карту колоды — это ваш город на первую из трёх партий. Впишите его название в верхнюю строку планшета.

**Вариант для продвинутых игроков.** Выберите город на первую партию случайным образом или по согласию участников. Впишите его название в верхнюю строку планшета. Каждый следующий город будет выбирать победитель очередной партии.

На картах выбора города указана сложность от 1 до 3. Рекомендуем выбирать города для кампании так, чтобы сложность каждого последующего города была не ниже, чем у предыдущего.



## Между партиями

После того как вы подвели итоги партии, выполните следующее.

1. Каждый игрок получает **очки мировой славы** в соответствии со своим результатом в партии. Эти очки указаны на планшете кампании в строке с названием сыгранного города. Впишите их в нижнюю таблицу на планшете кампании.
2. Каждый проигравший игрок по очереди, начиная с занявшего последнее место и заканчивая занявшим второе место, выбирает себе **бонус поддержки** на следующую партию. Для этого игрок ставит свои инициалы в одну из незанятых ячеек по своему выбору. Победитель партии не получает бонуса поддержки.

±1	+1	1/2	→
МИ	ТК	ЕМ	

3. Уберите карту выбора отыгранного города в коробку. Откройте новую карту из колоды кампании — это ваш город на следующую партию. Впишите его название в следующую строку планшета.

**Вариант для продвинутых игроков.** Победитель выбирает город на следующую партию.

Окончив **вторую** партию, сначала сотрите все записи бонусов поддержки — неиспользованные бонусы нельзя перенести на следующую игру. Затем выполните то же, что и после первой партии.

## Конец кампании

По окончании третьей партии выполните только пункт 1. Затем просуммируйте очки мировой славы для каждого игрока.

Игрок, набравший больше всех очков мировой славы, побеждает в кампании! В случае ничьей побеждает претендент, который занял более высокое место в последней партии.

## Кампания на двоих

Когда вы проходите кампанию-путешествие вдвоём, после каждой партии очки мировой славы получает только победивший игрок. При этом число получаемых им очков зависит от разницы очков престижа по итогам партии между игроками, как указано на планшете кампании.

Проигравший игрок выбирает себе один бонус поддержки. Если он проиграл с разницей более 40 ОП, то он выбирает себе два разных бонуса поддержки.

Игрок, набравший по итогам трёх партий больше очков мировой славы, побеждает в кампании! В случае ничьей побеждает участник, который выиграл две партии из трёх.



## Бонусы поддержки

Эти бонусы сделаны для поддержки отстающих игроков. Игрок, выбравший бонус поддержки перед второй или третьей партией кампании, может использовать его 1 раз в течение этой партии в любой свой ход. Используя бонус поддержки, игрок отмечает это — обводит свои инициалы в ячейке этого бонуса.

Неиспользованные бонусы поддержки в конце партии сгорают — они не приносят ОП, в отличие от кафе, и их нельзя перенести в следующую партию кампании.

**±1** **Изменение координаты.** Используйте этот бонус по правилам одноимённого бонуса кафе.

**+** **Длинный путь.** Если в этом раунде вы проводите участок маршрута рядом с выбранной локацией, нарисуйте в этом участке на 1 отрезок больше.



**Тайный переулок.** Проводя маршрут в этом раунде, вместо 1 любого отрезка вы можете нарисовать 1 отрезок не вдоль дороги, а по диагонали сквозь наземную локацию, между перекрёстками на её противоположных углах.

Диагональный отрезок маршрута не делает локацию занятой и не блокирует её для рисования туристов.

Нельзя рисовать диагональный отрезок через реку.



**Корректировка маршрута.** В начале фазы рисования, прежде чем рисовать туристов и обычный участок маршрута, можете стереть 1 отрезок и взамен добавить 1 отрезок к любому уже построенному на этот момент участку маршрута, нарисовав его вдоль дороги как обычно.

**Примечание.** Этот бонус не позволяет присоединить новый отрезок маршрута через остановку транспорта по правилу «Поездка», потому что это правило можно применить только в конце партии.



# СОВМЕСТИМОСТЬ ГОРОДОВ И РЕЖИМОВ ИГРЫ

Попробуйте разные режимы игры в разных городах:

- **Обычная игра:** для выбора туристов используются карты, рейтинг особых достопримечательностей всегда повышается. Рекомендуется для начинающих игроков.
- **Продвинутый режим:** для выбора туристов используются карты, рейтинг особых достопримечательностей можно повышать или понижать (с. 19 правил игры). Рекомендуется для опытных игроков.

- **Игра с кубиками:** для выбора туристов используются кубики (с. 4—5), рейтинг особых достопримечательностей можно повышать или понижать.

Вы также можете играть в одиночку, используя для выбора туристов карты (с. 18 правил игры) или кубики (с. 6). При этом рейтинг особых достопримечательностей всегда повышается.

Город	Соревновательная игра			Одиночная игра	
	Обычная	Продвинутая	С кубиками	Обычная	С кубиками
Первый город	✓	✓	✓	✓	✓
Лондон	✓	✓	✓	✓	✓
Рио-де-Жанейро	✓	✗	✗	✓	✗
Каир	✓	✓	✗	✓	✗
Гонконг	✓	✓	✓	✓	✓
Париж	✗	✓	✗	✓	✗
Нью-Йорк	✓	✓	✓	✓	✓
Лас-Вегас	✗	✗	✓	✗	✓
Сидней	Особый режим (с. 15)			Особый режим (с. 17)	
Венеция	✓	✓	✓	✓	✓
Аркхэм	✗	✗	✓	✗	✓







## Изменения в подготовке к игре



- **Общая подготовка и подготовка игроков.** Проведите подготовку с учётом изменений для игры с кубиками (с. 4).
- **Особая подготовка.** Каждый игрок берёт 1 карту ставок и кладёт её рядом со своим планшетом.

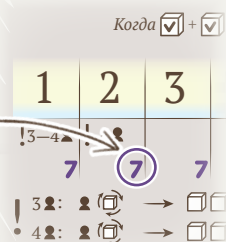
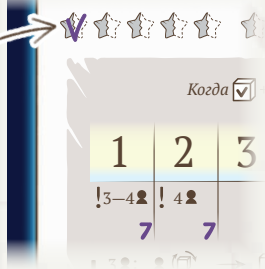
## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ЛАС-ВЕГАСА

### Порядок раунда

Используйте порядок раунда при игре с кубиками (с. 4–5).

Кроме этого, в каждом раунде **после фазы выбора туристов** сделайте следующие отметки на планшете раундов. В конце партии они понадобятся для ставок (см. с. 12).

1. Если на кубиках раунда есть 1 или 2 символа , то отметьте соответственно 1 или 2 полужезды  на планшете раундов (для удобства отмечайте самые левые неотмеченные символы).
2. Если **сумма координат** на кубиках раунда равна 7, обведите семёрку **7** в ячейке текущего раунда.



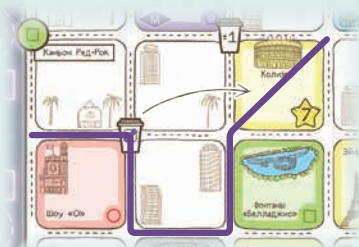
- ! Полужезды на планшете раундов вы отмечаете по выбранным кубикам раундов, а повышение рейтинга знаковых достопримечательностей в начале фазы выбора туристов — по всем пяти кубикам.

### Особый бонус кафе



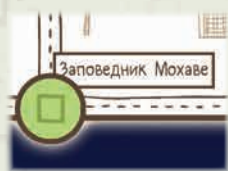
**Диагональный отрезок маршрута.** Используйте этот бонус в свой ход, чтобы нарисовать 1 дополнительный отрезок в любом месте не вдоль дороги, а по диагонали сквозь локацию, между перекрёстками на её противоположных углах.

Диагональный отрезок маршрута не делает локацию занятой и не блокирует её для рисования туристов.



## Построение маршрута в Лас-Вегасе

### Отдалённые достопримечательности



Лас-Вегас расположен в пустыне Мохава и окружён национальными парками, привлекающими туристов.

Зелёные перекрёстки на краях схемы города — места сбора экскурсий для поездок к отдалённым зелёным достопримечательностям. Название достопримечательности указано рядом с перекрёстком. Вы как гид можете сопроводить туристов на эти остановки и встретить их по возвращении с экскурсии.

При подсчёте очков в конце игры, если ваш маршрут касается зелёного перекрёстка или проходит через него, учитывайте такой перекрёсток как особую достопримечательность для зелёных туристов

### Поездка на вертолёте



Вы можете устроить для своих туристов полёт к отдалённым достопримечательностям на вертолёте из аэропорта Лас-Вегаса. Возвращение обратно в город происходит обычным наземным транспортом.

При построении итогового маршрута в конце игры вы можете соединять разрозненные участки с помощью вертолёта. Для этого на конце одного участка должен находиться аэропорт , а на конце другого — зелёный перекрёсток .

Вы можете использовать вертолёт несколько раз за партию, организуя полёты к разным отдалённым достопримечательностям.



## Казино и ставки

Лас-Вегас — столица мировой игорной индустрии. Люди с разных концов планеты приезжают сюда, чтобы испытать удачу в известных казино. Мы не призываем вас ехать для этого в Лас-Вегас, но вы можете поставить на успешность своего маршрута в нашей игре.

### Казино и фиолетовые туристы



Фиолетовые туристы в Лас-Вегасе — это любители азартных игр.

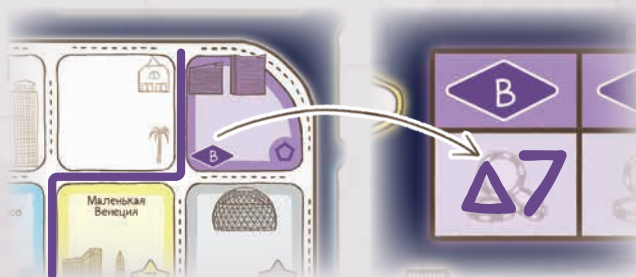
Фиолетовые достопримечательности — это **казино**. Каждая фиолетовая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт по 1 ОП за каждого фиолетового туриста . Кроме этого, посещая казино, игрок делает **ставки**, которые в случае успеха могут принести дополнительные ОП в конце партии.

### Как сделать ставку

На схеме города есть 4 казино. В 1—8 раундах, когда вы впервые посещаете каждое казино (строите маршрут рядом с ним), вы **должны** сделать в нём ставку. В 9-м и 10-м раундах сделать ставку нельзя.



Область ставок на планшете игрока



Чтобы сделать ставку, найдите в области ставок на своём планшете ячейку под буквой соответствующего казино. Напишите в ней символ выбранной ставки и при необходимости число. Затем положите поверх этой области специальную **карту ставок**.

Держите ваши ставки в тайне от других игроков. Для этого закрывайте от них область ставок на вашем планшете картой ставок в течение всей партии до подсчёта ОП.











Карта ставок





## Типы ставок

В одной партии вы сделаете не более 4 ставок, по одной в каждом казино. Все сделанные вами ставки должны быть **разных типов** (символы ставок не должны повторяться), на карте ставок есть памятка о них. Всего вам доступны 10 разных типов ставок:


1—4. **Ставка на число туристов определённого типа:** **красных** , **зелёных** , **синих**  **или фиолетовых** . Нарисуйте в ячейке ставок  (или , или , или ) и число. Вы можете делать отдельные ставки на разные типы туристов.



### В конце игры:

- Если число, которое вы указали, точно совпадёт с числом туристов такого типа на вашем маршруте, вы получите 15 ОП.
- Если число будет отличаться на 1 в любую сторону, вы получите 10 ОП.
- В ином случае вы не получите очков за такую ставку.

5. **Ставка на число отмеченных полувёзд** . Нарисуйте в ячейке ставок  и число.



### В конце игры:

- Если число, которое вы указали, точно совпадёт с числом отмеченных полувёзд  на планшете раундов, вы получите 15 ОП.
- Если число будет отличаться на 1 в любую сторону, вы получите 10 ОП.
- В ином случае вы не получите очков за эту ставку.

6. **Ставка на число обведённых 7** . Нарисуйте в ячейке ставок  и число.

### В конце игры:

- Если число, которое вы указали, точно совпадёт с числом обведённых 7 на планшете раундов, вы получите 18 ОП.
- Если число будет отличаться на 1 в любую сторону, вы получите 6 ОП.
- В ином случае вы не получите очков за эту ставку.

7. **Ставка на личную задачу** . Вы можете сделать такую ставку, если используете личные задачи в текущей партии. Нарисуйте в ячейке ставок  и число.

### В конце игры:

- Если число, которое вы указали, точно совпадёт с числом отрезков итогового маршрута, которое вы засчитываете при выполнении личной задачи, вы получите дополнительно ещё столько же ОП.
- Если число будет отличаться на 1 в любую сторону, вы получите 5 ОП.
- В ином случае вы не получите очков за эту ставку.

8—10. **Ставка на определённую цель: А, В или С.** Выберите карту цели в игре и напишите в ячейке ставок букву этой цели. Вы можете делать отдельные ставки на разные цели.

### В конце игры:

- Если вы одержите победу по выбранной цели, вы получите дополнительно ещё столько же ОП.
- В ином случае вы не получите очков за эту ставку. Если вы выполните требование цели, но не с максимальным результатом, вы получите только ОП за достижение цели как обычно.

## Ограничение по раундам

В раундах 1—5 вы можете делать любые ставки.

В раундах 6—8 вы можете делать только ставки на цели (типы 8—10), однако уже не можете делать другие ставки (типы 1—7).

В раундах 9 и 10 нельзя делать никакие ставки.

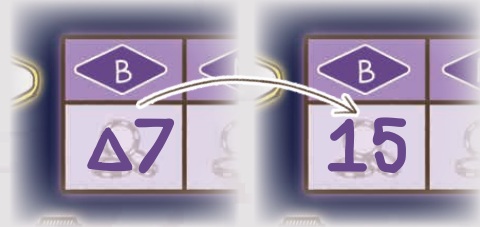
## Подсчёт очков за ставки

При подсчёте очков в конце игры уберите карту ставок со своего планшета игрока. Сотрите ставки в тех казино, которые не сохранились на вашем итоговом маршруте.

Затем поочерёдно проверьте каждую сделанную вами ставку в казино, находящихся на итоговом маршруте.

Если ставка не принесла очки, просто сотрите её.

Если ваша догадка была верной и ставка принесла очки, сотрите ставку и на её месте напишите полученное за неё число очков.



## Ставки в одиночной игре

При одиночной игре в Лас-Вегасе нельзя делать ставки на цели, поскольку цели в одиночной игре не приносят очков. Вы можете делать ставки только в раундах 1—5.



СИДНЕЙ



- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.

Вам также понадобятся:

- 4 кубика.
- Карты эффектов.

Дополнительные правила («Города мира», с. 2–3):

- Достопримечательности необычной формы.
- Отдалённые достопримечательности.
- Угловые дороги.

## Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Перемешайте только 12 карт туристов Сиднея, чтобы создать колоду города. Не используйте в этой партии общие карты туристов и карты повтора.

Положите рядом с этой колодой 4 кубика



(кубик с в партии не используется).

Затем выберите 2 карты эффектов на текущую партию и положите их около планшета раундов (одну карту тёмным, а другую светлым символом вверх).

- **Особая подготовка** не требуется.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СИДНЕЯ

### Особый режим игры

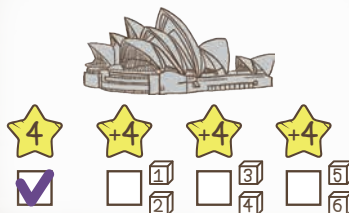
В Сиднее для определения туристов и координат в каждом раунде вы будете использовать кубики и карты туристов одновременно. Порядок раунда описан на с. 15.

Также в этом городе каждый раунд появляются дополнительные туристы, которые собираются на отдалённых достопримечательностях, а для повышения рейтинга знаковых достопримечательностей применяется особый способ. В связи с этим в Сиднее нельзя использовать обычный режим с картами, продвинутый режим изменения рейтинга, а также играть с кубиками.

Правила одиночной игры в Сиднее описаны на с. 16.

### Знаковые достопримечательности

#### ОПЕРНЫЙ ТЕАТР



На каждой карте туристов Сиднея указаны две знаковые достопримечательности. Выложив карту раунда, ведущий игрок выбирает одну из этих достопримечательностей и повышает её рейтинг. Однако он ставит отметку не в первой неотмеченной ячейке, как в других городах, а в ячейке, соответствующей числу на кубике достопримечательностей (см. далее).

Символы полувзвёзд на кубиках не используются.

При подсчёте очков в конце игры каждая знаковая достопримечательность принесёт 4 ОП и дополнительно по 4 ОП за каждую отмеченную игроками ячейку.

## Порядок раунда

В Сиднее вы будете выбирать туристов и координаты не двумя картами раунда, а парой из карты раунда и кубика раунда. Кроме этого, в каждом раунде вы дополнительно выбираете один кубик достопримечательностей, который определяет повышение рейтинга, а также туристов на отдалённых достопримечательностях.

При игре втроём или вчетвером первые 1 или 2 начальных раунда разыгрываются по особым правилам.

Каждый обычный раунд состоит из трёх фаз:

### 1. Фаза выбора туристов

Эта фаза отличается в Сиднее от всех других городов. У неё следующий порядок:

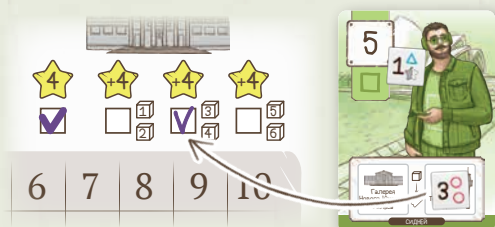
- 1) **Карта раунда.** Ведущий игрок выкладывает в открытую одну из карт из своей руки — это карта раунда.
- 2) **Выбор кубиков.** Игроки слева и справа от ведущего берут по 2 кубика в следующем порядке:
  - а) игрок слева берёт 1 любой кубик;
  - б) затем игрок справа берёт 2 любых кубика;
  - в) в конце игрок слева берёт 1 оставшийся кубик.Оба игрока бросают взятые кубики. Игрок слева от ведущего выбирает один из двух своих кубиков и кладёт его рядом с картой раунда. Затем игрок справа от ведущего делает то же.

- 3) **Кубик раунда.** Ведущий игрок выбирает один из двух кубиков, лежащих рядом с картой раунда, и ставит его на верхнюю часть этой карты. Затем он объявляет координаты и туристов на текущий раунд, используя карту и кубик раунда.

Если кубик раунда содержит символ эффекта (тёмный или светлый), то в фазе рисования этого раунда также действует эффект соответствующей карты.

- 4) **Кубик достопримечательностей.** Ведущий игрок берёт второй кубик, лежащий рядом с картой раунда, и накрывает им по своему выбору одну из двух достопримечательностей, указанных в нижней части этой карты. Это значит, что он выбрал другую (не закрытую кубиком) достопримечательность, чтобы повысить её рейтинг.

Найдите на планшете раундов шкалу рейтинга выбранной достопримечательности и отметьте на ней ячейку, соответствующую числу на кубике.



! При игре в Сиднее ведущий игрок вправе выбрать для повышения рейтинга даже такую достопримечательность, у которой уже стоит отметка в соответствующей ячейке. В таком случае ничего не происходит.

! Играя в Сиднее, игнорируйте символы на кубиках.

- 5) **Туристы на отдалённых достопримечательностях.** Каждый игрок находит на своём планшете отдалённую достопримечательность, соответствующую типу туристов на кубике достопримечательностей, и **немедленно отмечает** в ней всех туристов с этого кубика. Если это кубик эффектов, он повторяет количество и тип туристов с карты раунда (это отличается от обычного правила о туристах с кубика эффектов).



На этом фаза выбора туристов заканчивается.

### 2. Фаза рисования

Каждый игрок делает свой ход по обычным правилам.

### 3. Фаза обновления

В конце раунда переложите карту раунда в стопку сброса как обычно. Затем ведущий игрок берёт в руку 1 карту из колоды города, если в колоде ещё остались карты.

После этого следующий по часовой стрелке игрок становится ведущим и начинает новый раунд.

## Начальные раунды

В начальных раундах при игре втроём или вчетвером не используется карта раунда и кубик достопримечательностей.

Сыграйте начальные раунды, как при игре с кубиками (с. 8), с одним исключением: игроки не выбирают кубики для броска. Вместо этого в начале первого раунда при игре втроём бросьте три кубика с туристами (красными, зелёными и синими), а при игре вчетвером бросьте все 4 кубика, используемые в партии. Напоминание об этом есть на планшете раундов.





## Достопримечательности Сиднея

### Отдалённые достопримечательности

Многие туристы приезжают специально для того, чтобы посетить **отдалённые достопримечательности** по берегам Сиднейской гавани. Это дополнителные туристы, которые в каждом раунде определяются кубиком достопримечательностей. Отмечайте их в фазе выбора туристов.

На каждой из трёх отдалённых достопримечательностей собираются туристы строго определённого типа.

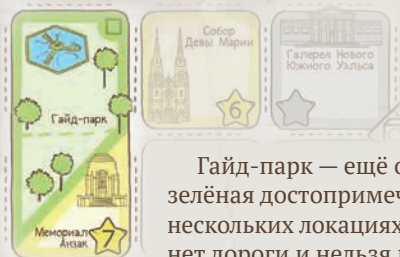
Отдалённые достопримечательности Сиднея не считаются особыми цветными достопримечательностями и сами по себе не приносят ОП. Если вы включите точки сбора экскурсий (пристани) в итоговый маршрут, то заберёте туристов с соответствующих отдалённых достопримечательностей, чтобы добавить их к другим туристам на вашем маршруте.



### Достопримечательности необычной формы

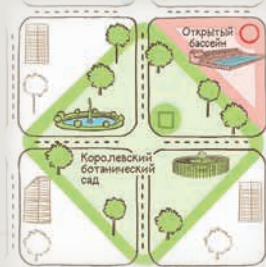
Поднявшись на мост Харбор-Бридж, можно полюбоваться видами Сиднейской гавани. Вход на мост считается серой достопримечательностью и занимает один перекрёсток.

Королевский ботанический сад — зелёная достопримечательность, занимающая сразу 4 локации в центре города. Чтобы сад был на вашем маршруте, вам нужно зайти внутрь него.



Гайд-парк — ещё одна зелёная достопримечательность, расположенная на нескольких локациях. Между локациями Гайд-парка нет дороги и нельзя провести отрезок маршрута.

Используйте правило «Достопримечательности необычной формы» при построении маршрута и размещении туристов в локациях с этими достопримечательностями.



## Паромы

В бухте Сиднея есть две особые локации с паромами. В них нельзя размещать туристов, а между ними вдоль белых пунктирных линий нельзя рисовать отрезки маршрута. Однако паром позволит вам отправить туристов в любую локацию на набережной!

Если в свой ход вы выбрали локацию с паромом, зачеркните её — это означает, что паром с туристами отплыл от берега. После этого выберите любую прибрежную локацию, в которой ещё ничего не нарисовано, и разместите в ней туристов текущего раунда. Затем нарисуйте участок маршрута по обычным правилам от этой новой локации.

Каждый паром можно использовать только раз за партию. Нельзя повторно зачеркнуть паром, уже зачёркнутый ранее.



## Карты в руке

Колода города содержит всего 12 карт, так что она закончится очень быстро, а при игре вчетвером участники разберут все карты из колоды ещё во время подготовки. Если колода закончилась, то игроки больше не добывают карты.

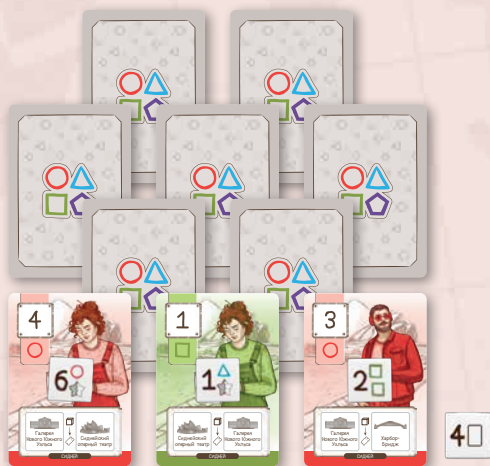
Таким образом, в начале раунда у вас в руке может быть меньше трёх карт.

В отличие от других городов, при игре в Сиднее вы не можете обновить карты в руке (с. 19 правил игры).

## Одиночная игра в Сиднее

### Подготовка к одиночной игре в Сиднее

1. Возьмите случайный планшет игрока и планшет раундов для Сиднея.
2. Возьмите карту-таблицу вызова для Сиднея и выберите на ней любую ячейку.
3. Перемешайте 12 карт туристов Сиднея (не используйте общие карты туристов). Создайте из них **очередь карт**, как при одиночной игре в других городах (с. 18 правил игры), но не открывайте нижний ряд карт. Неиспользованные 2 карты уберите в коробку не глядя.
4. Возьмите 4 кубика (все, кроме кубика с фиолетовыми туристами). Бросьте кубики и расположите случайным образом красный, синий и зелёный кубик напротив нижнего ряда очереди карт. Кубик эффектов положите справа — он становится первым в **очереди кубиков**.
5. Переверните нижний ряд карт и поместите на каждую из карт тот кубик, который лежит напротив соответствующей карты.
6. Выложите карту эффекта «Повтор» (вы можете вместо этого взять любую 1 или 2 карты эффектов).
7. Перемешайте и выложите 3 колоды целей как обычно.
8. Возьмите 2 карты личных задач и оставьте себе одну как обычно.
9. Возьмите 4 маркера разных цветов как обычно.



### Условия победы

Помните, что в одиночной игре значение ОП на картах целей не учитывается. Вместо этого в конце партии поставьте знак «+» в ячейке подсчёта очков каждой цели, требование которой вы выполнили.

Как обычно, в одиночной игре для победы вы должны получить столько ОП и достичь такого числа целей, сколько указано в выбранной вами ячейке таблицы вызова.

## Порядок раунда

### 1. Фаза выбора туристов

- 1) Возьмите самый левый кубик из очереди кубиков и бросьте его. (В первом раунде не бросайте кубик, вы уже это сделали при подготовке к игре.) Затем поместите его на любую открытую карту с другим кубиком на ней. Это карта раунда.
- ! Обратите внимание, что каждый раз перед тем, как положить кубик на карту, вы бросаете этот кубик. Таким образом, вы не знаете, какое значение выпадет на следующих кубиках в очереди.
- 2) Выберите, какой из двух кубиков станет кубиком раунда (поставьте его на верхнюю часть карты), а какой станет кубиком достопримечательностей (поставьте его на одну из достопримечательностей в нижней части карты).
- 3) Определите координаты, туристов и эффект (если есть) по карте раунда и кубику раунда.
- 4) Повысьте рейтинг достопримечательности и отметьте туристов на отдалённой достопримечательности в соответствии с кубиком достопримечательностей.

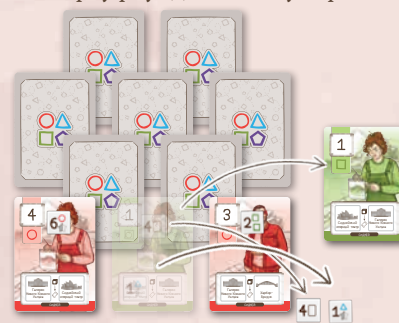


### 2. Фаза рисования

Сделайте ход как обычно.

### 3. Фаза обновления

- 1) Положите кубик раунда справа в очереди кубиков.
- 2) Положите кубик достопримечательностей ещё правее него в очереди кубиков.
- 3) Переложите карту раунда в стопку сброса.



- 4) Если какая-либо карта в очереди теперь не накрыта другими картами, откройте её, затем бросьте самый левый кубик из очереди и положите на эту карту. Если таких карты две, то открывайте их и кладите на них кубики слева направо.



## ВЕНЕЦИЯ



- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 12 карт туристов.

## Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка, этап 3.** Создайте колоду города из 36 карт как обычно.
- **Общая подготовка, этап 4.** Перемешайте колоду целей А и положите её лицевой стороной вверх как обычно. Колоды В и С не участвуют в игре.
- **Особая подготовка** не требуется.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВЕНЕЦИИ

### Фиолетовые туристы

Каналы Венеции настолько популярны, что многие туристы приезжают только ради них, чтобы покататься на гондолах.

Фиолетовые пятиугольники — это туристы, любящие прогулки по каналам. В Венеции нет особых фиолетовых локаций. Постарайтесь провести значительную часть вашего маршрута по каналам, чтобы произвести на этих туристов благоприятное впечатление!

В конце партии подсчитайте, сколько отрезков итогового маршрута проходит по каналам, и определите коэффициент по следующей таблице. Затем умножьте этот коэффициент на количество фиолетовых туристов, чтобы определить число ОП за них.

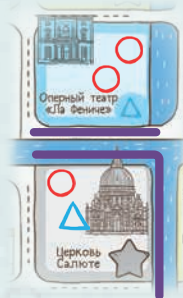
Число каналов	0—3	4—6	7—8	9—10	11+
Коэффициент	0	1	2	3	4

### Два типа дорог

Историческая часть Венеции расположена на многочисленных островах, соединённых как сетью наземных дорог, так и сетью каналов.

### Дороги и соседство локаций

В Венеции есть **два типа дорог**, по которым вы можете строить свой маршрут: **наземные дороги** и **каналы**. Каналы или дублируют наземные дороги, или полностью заменяют их.



Даже если наземная дорога и канал проходят рядом, это две разные дороги. Рисуйте каждый отрезок маршрута так, чтобы было ясно, по какой из дорог он проложен.

Локация не считается соседней с дорогой, если она отделена дорогой другого типа. Чтобы включить в маршрут локацию по обе стороны дорог, проходящих рядом, вы можете нарисовать два отдельных отрезка пути — по одному вдоль каждой из дорог.

Когда в свой ход вы рисуете участок маршрута из 2 отрезков рядом с выбранной локацией, хотя бы один из них должен проходить вдоль стороны этой локации и не должен быть отделён от неё дорогой другого типа.

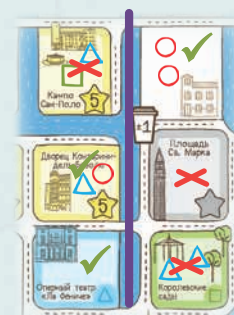
### Неправильно:



### Правильно:



В конце игры, когда вы определите итоговый маршрут, снова проверьте соседство локаций с маршрутом. Все локации, отделённые от итогового маршрута наземной дорогой или каналом, не находятся на маршруте. Сотрите символы туристов в таких локациях, а при подсчёте ОП не учитывайте достопримечательности в них.





## Один ход — один тип дорог

Когда в свой ход вы строите участок маршрута, вы можете рисовать его либо только по наземным дорогам, либо только по каналам. В следующем ходу вы сможете выбрать другой тип дорог.

*Примечание.* Карта эффекта «Корректировка маршрута» (и одноимённый бонус поддержки при игре в кампании), применяемая в начале фазы рисования, позволяет вам поменять водный отрезок на наземный или наоборот.



## Особые бонусы кафе



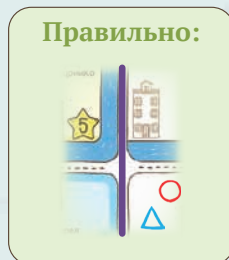
**Отрезок маршрута.** Используйте этот бонус в свой ход, чтобы нарисовать 1 дополнительный отрезок в любом месте по дороге любого типа, независимо от того, по каким дорогам (наземным или каналам) вы строите маршрут в этом раунде.



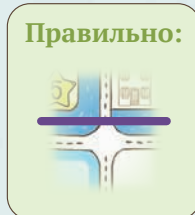
**Пересадка.** Используйте этот бонус в свой ход (кроме текущего), чтобы проигнорировать правило «Один ход — один тип дорог» и нарисовать один из отрезков по наземной дороге, а другой по каналу.

## Мосты

Если две наземные дороги разделены каналом, вы не можете провести по ним неразрывный участок маршрута за 1 ход. Переходить на другой берег канала разрешается только по мосту.



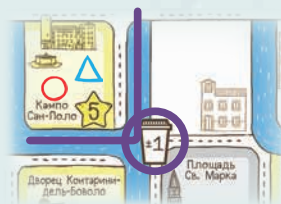
В то же время, если два канала разделены мостом, вы можете провести по ним неразрывный участок маршрута за 1 ход. Под мостом всегда можно проплыть!



## Перекрёстки и кафе

Как обычно, каждый отрезок маршрута строится от одного перекрёстка до другого. На схеме Венеции перекрёстками считаются любые углы локаций — не только пересечения наземных дорог, но также пересечения каналов и мосты.

На некоторых перекрёстках с каналами находятся кафе. Ко входу в такие кафе можно подплыть прямо на лодке. Чтобы посетить такое кафе, проведите к этому перекрёстку участок маршрута либо по каналу, либо по наземной дороге у нужного берега канала. Обратите внимание, что вы не сможете посетить кафе, если подошли по наземной дороге с противоположного берега канала, а на перекрёстке нет моста.



## Построение итогового маршрута

В конце партии, составляя итоговый маршрут, вы можете делать неограниченное число пересадок — любое число раз в любом месте стыковать наземные и водные участки маршрута. Кроме того, на итоговом маршруте можно пересекать каналы не только по мостам.

Перекрёстки личной задачи можно посетить как по каналам, так и по наземным дорогам — это не имеет значения. ОП за личную задачу начисляются по обычным правилам.

### Пример итогового маршрута



## Другие правила

Если какой-либо бонус или эффект позволяет вам проложить отрезок маршрута по диагонали, такой отрезок всегда будет наземным.

Не используйте карты событий «Ты не пройдёшь» и «По-меха на маршруте» при игре в Венеции.



- 4 планшета игроков.
- Планшет раундов.
- 11 карт диковинок.
- 3 карты Древних.
- 4 карты зова Ктулху.

Вам также понадобятся:

- 5 кубиков.
- 1 карта выбора кубиков.
- Карты-памятки для игры с кубиками.
- Карты эффектов.

Дополнительные правила («Города мира», с. 2–3):

- Достопримечательности необычной формы.
- Поездка.
- Река и острова.
- Угловые дороги.

## Изменения в подготовке к игре

- **Общая подготовка и подготовка игроков.** Проведите подготовку с учётом изменений для игры с кубиками (с. 4).
- **Общая подготовка, этап 4.** Не используйте карты целей при игре в Аркхэме.
- **Особая подготовка, этап 1.** Выберите карту Древнего на партию, положите её лицевой стороной вниз в центр стола. На обратной стороне карты изображены **ужасающие места**. Каждый игрок отмечает указанные перекрёстки на своей схеме города символами ☆. Затем переверните карту Древнего лицевой стороной вверх. В этой партии действует правило, указанное в верхней части карты.

Если Древним выбран Ктулху, каждый игрок получает карту зова Ктулху. Не показывайте её другим игрокам до конца партии.

- **Особая подготовка, этап 2.** Перемешайте 11 карт диковинок, чтобы собрать колоду диковинок, и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом раундов. Перед первым раундом откройте верхнюю карту этой колоды и положите рядом.

Если Древним выбран Ктулху, перед составлением колоды диковинок уберите из неё случайную карту **без** бонуса новых туристов.



Оборот карты Древнего



Карта диковинки

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА АРКХЭМА

Аркхэм — вымышленный город из произведений Говарда Лавкрафта, оживающий во многих настольных играх. В Аркхэме на вашем пути будут встречаться ужасающие места и врата в иные миры. Маршрут, построенный через такие места, будет вызывать безумие у ваших туристов, так что впоследствии некоторые из них могут поддаться влиянию потустороннего зова и покинуть вас. В конце партии перед подсчётом очков вам предстоит встретиться с воплощением ужаса — одним из пробуждающихся Древних, который пытается подчинить Аркхэм своему влиянию. Однако фолианты древних знаний, которые можно приобрести в антикварных лавках, помогут вам в этом финальном противостоянии.

## Порядок раунда

Используйте порядок раунда при игре с кубиками (с. 4–5).

Кроме этого, в начале каждого раунда, **перед фазой выбора туристов**, ведущий игрок открывает карту с верха колоды диковинок и кладёт её рядом, поверх ранее открытых карт. Эта карта будет определять бонус диковинок для всех игроков на текущий раунд.

При игре вчетвером не забудьте открыть новую карту диковинок также перед вторым начальным раундом.



### Карта Древнего

- 1 Имя Древнего.
- 2 Особое правило Древнего.
- 3 Противостояние Древнему в конце партии.
- 4 Награда за каждый успешный результат.
- 5 Наказание за каждый провальный результат.
- 6 Таблица провальных результатов.

# Дороги и перекрёстки Аркхэма

## Река и мосты

Для рисования туристов и построения маршрута рядом с рекой Мискатоник используйте правило «Река и острова». Ваш маршрут может пересекать реку только по мостам.



- 1 Мосты. 2 Укороченные тупиковые дороги.

## Тупиковые дороги

Некоторые дороги на схеме города не приводят к перекрёстку, они короче обычных дорог и заканчиваются тупиком у реки. В их конце находятся врата в иные миры или антикварные лавки, которые помогут вам построить более эффективный маршрут.

Вы можете нарисовать обычный отрезок маршрута вдоль тупиковой дороги. Однако такая дорога не позволяет продлить участок маршрута дальше, через реку.

Если Древним выбран Дагон, вы можете продлить такие отрезки через реку при построении итогового маршрута в конце партии, получая 1 за каждый.

## Ужасающие места



Ужасающие места — это перекрёстки, куда через прорвавшуюся ткань реальности проникают ужасы из иных миров. При игре с разными Древними ужасающие места будут возникать на разных перекрёнках. Вы отмечаете ужасающие места на своей схеме города при подготовке к партии.

Каждое ужасающее место на итоговом маршруте принесёт вам 1.

## Древний

В каждой партии вам придётся противостоять одному из Древних, выбранному при подготовке к игре.

Карты Древних вводят дополнительные правила.

Перед подсчётом очков в конце партии вам нужно будет вступить в противостояние с Древним, бросая кубики. Бонусы фолиантов увеличивают ваши шансы на успех, а получение безумия увеличивает риск провала. Результаты успеха и провала описаны на карте Древнего.

## Антикварные лавки



На некоторых перекрёнках в Аркхэме находятся **антикварные лавки**. В них вы сможете приобретать **диковинки**, чтобы получать бонусы в процессе партии (см. с. 22). Помимо привычных бонусов, похожих на бонусы кафе в других городах, иногда вы будете находить в антикварных лавках таинственные **фолианты**, которые помогут вам противостоять Древнему в конце партии.

## Врата



Вам как знатоку Аркхэма известны все местные врата в иные миры. Они встречаются на некоторых перекрёнках по краю схемы города или у реки Мискатоник. И вы даже можете провести через них туристов!

При построении итогового маршрута вы можете собрать его из нескольких участков с вратами на конце. Воспользуйтесь правилом «Поездка» со следующим исключением: в Аркхэме вы не ограничены в количестве соединений и даже можете использовать каждые врата несколько раз. Однако каждое прохождение через иной мир (вход в одни врата и выход из других) принесёт вам 1.

## Мискатоникский университет

Университет состоит из 4 локаций, на каждой из которых находится отдельная достопримечательность. Но между этими локациями нет дорог и потому нельзя проводить отрезки маршрута.

Если Древним выбран Йог-Сотот, вы можете рисовать отрезки маршрута по линиям между локациями университета, как если бы там были дороги.



## Фиолетовые туристы

В Аркхэме фиолетовые туристы — это исследователи паранормальных явлений, а фиолетовые достопримечательности — это места, содержащие наибольшее количество ценных сведений для таких исследований. Каждая фиолетовая достопримечательность на итоговом маршруте принесёт по 1 ОП за каждого фиолетового туриста как обычно.





## Диковинки и фолианты

### Получение бонусов диковинок

В каждом раунде открыта одна из карт диковинок. Она определяет бонус(ы) диковинок для всех игроков на этот раунд.

Раз в раунд, задев отрезком маршрута перекрёсток с антикварной лавкой, немедленно обведите её символ: вы посещаете эту лавку и получаете бонус(ы) с карты.

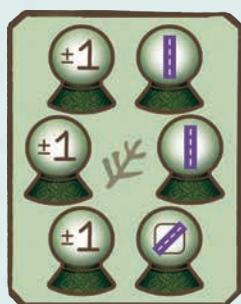


**Примечание.** Вы можете посетить (обвести на своей схеме города) не более одной антикварной лавки в раунд. Если вы провели участок маршрута, задевающий несколько лавок сразу, вы должны выбрать и обвести только одну из них. Невыбранную антикварную лавку вы сможете посетить в любой последующий ход, если проложите к ней новый отрезок маршрута.

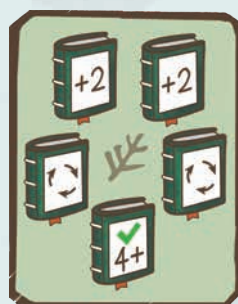
### Использование бонусов диковинок

Когда вы используете полученный бонус диковинок (в свой ход) или фолиант (в конце партии), зачеркните обведённый символ в соответствующей области.

В отличие от обычных бонусов кафе, неиспользованные бонусы диковинок и фолианты не приносят ОП при подсчёте очков в конце партии.



Область диковинок



Область фолиантов

### Виды бонусов диковинок

На картах диковинок Архэма встречаются следующие бонусы:



**Новые туристы.** Этот бонус — мгновенный, вы должны его использовать немедленно и не можете отказаться от его использования. Добавьте указанных 3 туристов в ту же локацию, в которой вы нарисовали туристов в этом ходу.



**Двойной бонус.** Обведите два указанных бонуса в своей области диковинок. Вы сможете использовать их в свой ход:

±1



**Изменение координаты.** Используйте этот бонус по правилам одноимённого бонуса кафе.



**Отрезок маршрута.** Используйте этот бонус по правилам одноимённого бонуса кафе.



**Диагональный отрезок маршрута.** Используйте этот бонус в свой ход, чтобы нарисовать 1 дополнительный отрезок в любом месте вдоль дороги, а по диагонали сквозь локацию, между перекрёстками на её противоположных углах. Нельзя рисовать такой отрезок через реку. Диагональный отрезок маршрута не делает локацию занятой и не блокирует её для рисования туристов.



**Таинственный фолиант.** Выберите любой необведённый фолиант в своей области фолиантов и обведите его. Вы сможете использовать его в конце партии при борьбе с Древним, чтобы получить следующие эффекты:



**Переброс.** Вы можете перебросить любые кубики.



**Улучшение.** Закончив броски кубиков, вы можете добавить +2 к результату любого кубика.




**Благословение.** На всех кубиках результат 4 и более считается успешным вместо нейтрального. Применяйте этот эффект после остальных.

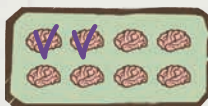
## Конец игры


После 10 раундов игра заканчивается. Каждый игрок на своём планшете выполняет следующее:

1. Отметьте перекрёстки личной задачи как обычно.
2. Постройте итоговый маршрут как обычно.
3. Проверьте нахождение туристов на маршруте как обычно.
4. Подсчитайте уровень безумия вашего маршрута.
5. Вступите в противостояние с Древним.
6. Примените последствия противостояния.
7. Перейдите к обычному подсчёту очков престижа.


### Подсчёт безумия на маршруте

После того как вы построили итоговый маршрут, посчитайте уровень безумия на нём: за каждое 1 безумие отмечайте  в ячейке сбоку от схемы города.



Каждое ужасающее место на вашем маршруте приносит 1 , даже если вы прошли через него более 1 раза.



Каждое использование врат (вход в одни врата и выход из других) приносит 1 . Вы не получаете безумие, если ваш маршрут пересекает перекрёсток с вратами, но вы их не используете.



Если Древним выбран Дагон, при построении итогового маршрута вы можете продлевать тупиковые отрезки, пересекая реку по воде вне мостов. Каждое такое пересечение реки также приносит 1 🧠.

## Противостояние Древнему

Все игроки по очереди вступают в противостояние с Древним, начиная с игрока с наибольшим уровнем безумия и далее по его убыванию. Игроки с одинаковым безумием вступают в противостояние с Древним по часовой стрелке, начиная с последнего ведущего игрока.

Когда подходит ваша очередь вступить в противостояние с Древним, выполните следующее:

1. **Бросьте 3 любых кубика.** Учитываются только выпавшие числа. Результат 5 или 6 считается успешным.
2. **Можете использовать свои фолианты.** Если в ходе партии вы получили один или несколько фолиантов (обвели их в области фолиантов на своём планшете), можете использовать их на этом этапе. Используя фолиант, зачеркните его символ.
3. **Определите количество успешных и провальных результатов.** Каждый из трёх результатов бросков может быть провальным, успешным или нейтральным.

✓ **Успешным** считается результат 5–6 (или 4–6 с благословением). *Вы преодолели ужасы!*

✗ **Провальный** результат зависит от того, сколько безумия на построенном вами маршруте. Посмотрите в таблицу провальных результатов в карте выбранного Древнего, найдите в ней уровень вашего безумия и определите по нему диапазон провала. Если результат броска попал в указанный диапазон, наказание неминуемо. *Вы стали на шаг ближе к сумасшествию!*

○ **Нейтральным** становится каждый результат, который не оказался ни успешным, ни провальным. Нейтральные результаты никак не влияют на подсчёт очков. *Вам удалось скрыться!*

*Примечание.* Если высокий уровень безумия определяет диапазон провала как 1–4, то результат 4 считается провальным даже при использовании благословения.

## Последствия противостояния

Сначала получите **наказание** за **каждый** провальный результат.

Если все три результата провальные, то вы автоматически проигрываете и не участвуете в подсчёте очков!



Затем получите **награду** за **каждый** успешный результат. Их у вас может быть до трёх. Запишите полученные ОП в отдельную ячейку.

Наказание и награда при противостоянии каждому Древнему указаны на его карте.

### КТУЛХУ

Откройте вашу карту зова Ктулху, полученную при подготовке к партии.

**Наказание.** Если у вас 1 провальный результат, потеряйте (сотрите) половину туристов указанного на карте типа (с округлением в меньшую сторону). Если у вас 2 провальных результата, потеряйте (сотрите) всех туристов этого типа.

**Награда.** За каждый успешный результат получите 3 ОП за каждые 2 туристов того типа, который указан на вашей карте зова Ктулху.

### ЙОГ-СОТОТ

**Наказание.** За каждый провальный результат выберите 2 локации Мискатоникского университета с наибольшим числом туристов, потеряйте (сотрите) всех туристов на этих локациях и нарисуйте на них ✗. Достопримечательности на этих локациях заблокированы и не учитываются при подсчёте очков (иначе говоря, считайте такие локации белыми).

**Награда.** За каждый успешный результат получите ОП, равные вашему уровню безумия, умноженному на 4.

### ДАГОН

**Наказание.** За каждый провальный результат подсчитайте количество туристов каждого типа в локациях у реки, по обеим её сторонам, и потеряйте (сотрите) из этих локаций всех туристов самого многочисленного типа.

**Награда.** За каждый успешный результат получите 3 ОП за каждую локацию с туристами около реки (с любой её стороны).

## Одиночная игра в Аркхэме

На карте-таблице вызова для Аркхэма указано не количество целей для достижения (цели не используются в партии), а количество ОП, которые нужно набрать за успешные броски кубиков при противостоянии Древнему.



## ДОСТИЖЕНИЯ И «СЕКРЕТНАЯ КОРОБОЧКА»

Бросьте себе вызов, чтобы открыть доступ к картам из секретной коробочки, разблокировать новые возможности и привести в игру ещё больше разнообразия!

Это список достижений, объединённых в группы. В каждой группе достижений есть три сложные игровые задачи, требующие терпения и мастерства, а также одно необязательное предложение о социальной активности — нам будет очень приятно, если игра вам понравится и вы поможете рассказать о ней другим людям. Выполнив достижение, отметьте соответствующую строку. Если вы выполнили любые **3 из 4** достижений в одной группе, вы можете добавить к игре новую карту. Для этого достаньте из отдельного зиплока набор карт «Секретная коробочка» и найдите нужную карту по номеру в левом нижнем углу. Не просматривайте остальные карты в наборе!

### Игра в разных режимах

- ☐ Сыграйте в одиночном режиме.
- ☐ Сыграйте в командном режиме.
- ☐ Сыграйте кампанию-путешествие.
- ☐ Сыграйте с семьёй разными людьми.

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретные карты 1—5. Вы можете добавить их к игре.

### Пути и повороты

- ☐ Сделайте 12 поворотов подряд на итоговом маршруте (или 18 в Нью-Йорке) и выиграйте.
- ☐ Воспользуйтесь картой эффекта «Соединяя пути» хотя бы 3 раза за партию и выиграйте.
- ☐ Наберите хотя бы 20 ОП за личную задачу и выиграйте.
- ☐ Напишите рецензию длиной от 50 слов на [nastol.io](https://nastol.io).

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретную карту 8. Вы можете добавить её к игре.

### Уточнение координат

- ☐ Примените хотя бы 3 бонуса «Изменение координаты» в одном раунде и выиграйте.
- ☐ Разместите туристов на итоговом маршруте хотя бы в 3 локациях, где вертикальная и горизонтальная координаты одинаковы, и выиграйте.
- ☐ Разместите туристов на итоговом маршруте хотя бы в 3 угловых локациях и выиграйте.
- ☐ Поставьте игре оценку на [nastol.io](https://nastol.io) или [boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com).

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретную карту 9. Вы можете добавить её к игре.

### Светлая полоса

- ☐ Сыграйте хотя бы с 3 жёлтыми картами событий одновременно.
- ☐ Обойдите итоговую маршрутом одну локацию со всех 4 сторон и выиграйте.
- ☐ Сыграйте хотя бы 1 раз в каждый из 11 городов.
- ☐ Загрузите фотографию с игровой сессии «Маршрут построен» на [nastol.io](https://nastol.io).

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретную карту 6. Вы можете добавить её к игре.

### Тёмная полоса

- ☐ Сыграйте хотя бы с 3 красными картами событий одновременно.
- ☐ Наберите хотя бы 50 ОП за серые (знаковые) достопримечательности и выиграйте.
- ☐ Победите по всем 3 целям и выиграйте в партии.
- ☐ Разместите короткое видео с игрой в любой соцсети (с хештегом [#sgмаршрутпостроен](https://nastol.io)).

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретную карту 7. Вы можете добавить её к игре.

### Ужас Аркхэма

- ☐ Сыграйте хотя бы по 1 разу против каждого Древнего в Аркхэме.
- ☐ Получите хотя бы 4 безумия за врата в одной партии и выиграйте.
- ☐ Наберите хотя бы 50 ОП как награду в противостоянии Древнему и выиграйте.
- ☐ Напишите на [nastol.io](https://nastol.io) или в VK (с хештегом [#sgмаршрутпостроен](https://nastol.io)), какой у вас любимый Древний в этой игре.

Выполнены любые 3 достижения из группы: найдите секретную карту 10. Вы можете добавить её к игре.