

# МАРШРУТ построен

Первый город

1	2	3	4	5	6
Динопарк	Янтарная подводная лодка		Гремящая ива		Рынок раков
Летающий замок	Чёрный плед		Триумфальная арка		Музей Великой машины
	Обсерватория «Скайвотчер»			Корневой парк	Аквапарк «Дрожь воды»
	Пятый монумент	Кукольный домик	Стена из жёлтого кирпича		
Фонтан Древних		Хижина в лесу		Телебашня «Око»	Мемориал слёз и дождя

Цели

A  
B  
C

★

★

Неисп.

0/12/24

Итог

$$\bigcirc \times \square = \square$$

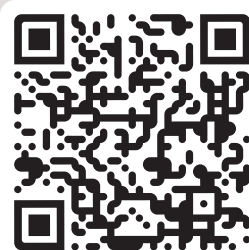
$$\square \times \square = \square$$

$$\triangle \times \square = \square$$

Итог



Подробнее об игре



# МАРШРУТ построен

2

Первый город

6	5	4	3	2	1
Динопарк 	Антарная подводная лодка 		Гремящая ива 		Рынок раков 
		Музей времени 		Школа иллюзорного мастерства 	
Летающий замок 	Чёрный плед 		Триумфальная орка 		Музей Великой машины 
	Обсерватория «Скайвотчер» 			Корневой парк 	Аквапарк «Дрожь воды» 
	Пятый монумент 	Кукольный домик 	Стена из жёлтого кирпича 		
Фонтан Древних 		Хижина в лесу 		Телебашня «Око» 	Мемориал слёз и дождя 

Цели

A  
B  
C

★

★

Неисп.

0/12/24

1

2

3

4

5

6

× =

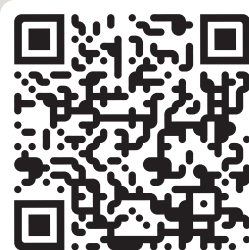
× =

× =

Итог



Подробнее об игре





# МАРШРУТ построен

Первый город

Динопарк	Антарная подводная лодка		Гремящая ива		Рынок раков
Летающий замок	Чёрный плед		Триумфальная орка		Музей Великой машины
Обсерватория «Скайвотчер»					Аквапарк «Дрожь воды»
Фонтан Древних	Пятый монумент	Кукольный домик	Стена из жёлтого кирпича		Мемориал слёз и дождя
Хижина в лесу				Телебашня «Око»	

Цели

А

В

С

Неисп.

0/12/24

Итог

6 5 4 3 2 1

6 5 4 3 2 1

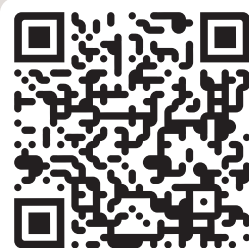
О × =

□ × =

△ × =



Подробнее об игре



# МАРШРУТ построен

Первый город

6

5

4

3

2

1

Динопарк 	Антарная подводная лодка 		Гремящая ива 		Рынок раков 
		Музей времени 		Школа иллюзорного мастерства 	
Летающий замок 	Чёрный плед 		Триумфальная орка 		Музей Великой машины 
	Обсерватория «Скайвотчер» 			Корневой парк 	Аквапарк «Дрожь воды» 
	Пятый монумент 	Кукольный домик 	Стена из жёлтого кирпича 		
Фонтан Древних 		Хижина в лесу 		Телебашня «Око» 	Мемориал слёз и дождя 
1	2	3	4	5	6

Цели

A

B

C

Неисп.

0/12/24

x =

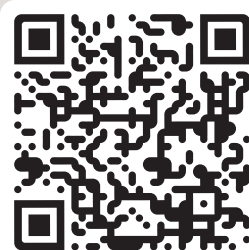
x =

x =

Итог



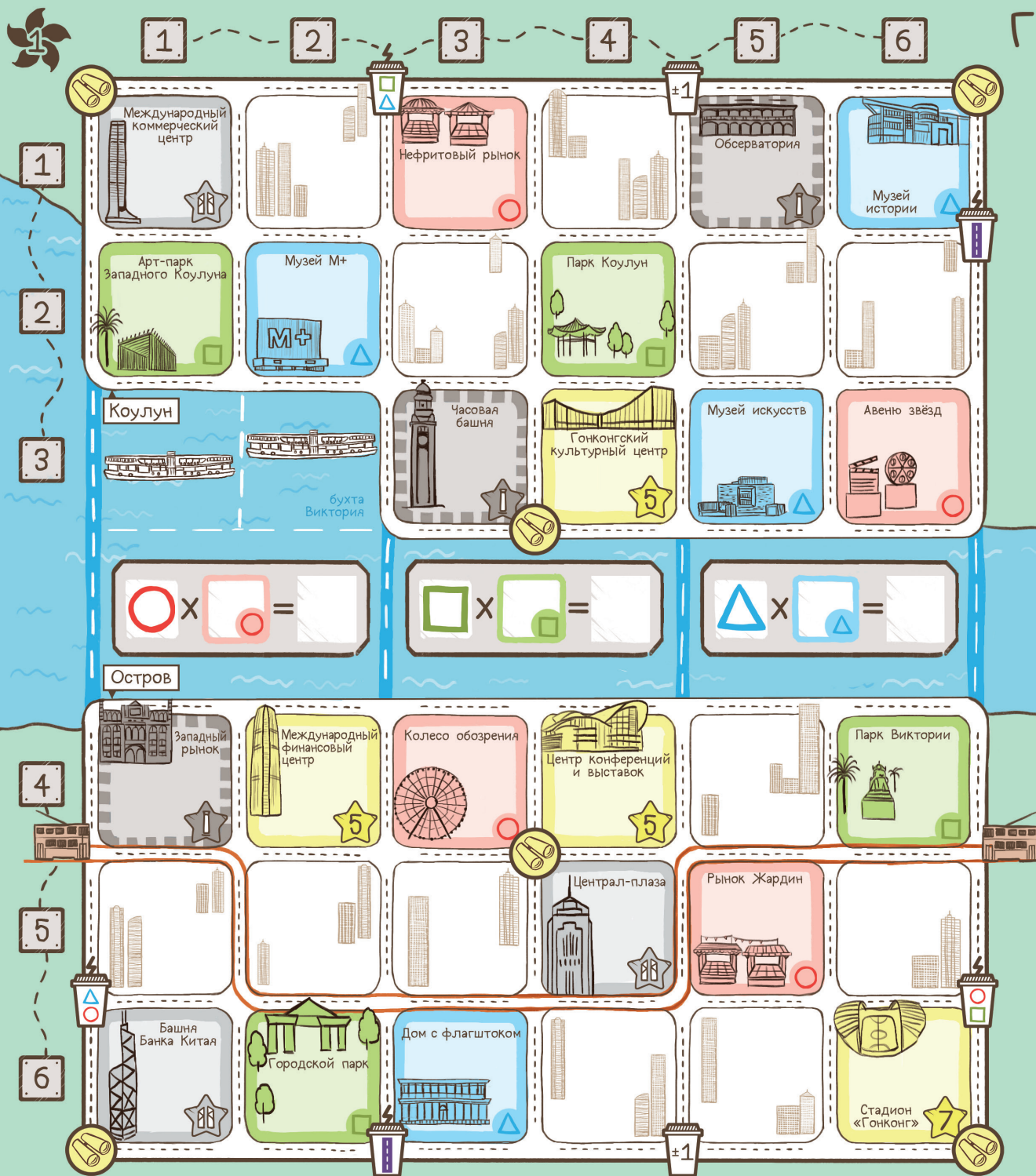
Подробнее об игре





# МАРШРУТ построен

# ГОНКОНГ



## Цели

A



Неисп.

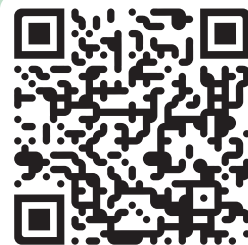
4/9/16/25



## Итог



Подробнее об игре





# МАРШРУТ построен

2

6 5 4 3 2 1 Гонконг

Международный коммерческий центр

Нефритовый рынок

Обсерватория

Музей истории

Арт-парк Западного Коулун

Музей M+

Парк Коулун

Коулун

Часовая башня

Гонконгский культурный центр

Музей искусств

Авеню звёзд

бухта Виктория

Остров

Западный рынок

Международный финансовый центр

Колесо обозрения

Центр конференций и выставок

Парк Виктории

Башня Банка Китая

Городской парк

Дом с флагштоком

Централ-плаза

Рынок Жардин

Стадион «Гонконг»

Цели

1 A B C

2

3

4

5

6

Итог

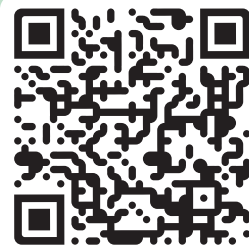
4/9/16/25

Неисп.

Итог



Подробнее об игре





# МАРШРУТ построен

**Гонконг**

Цели  
A  
B  
C

6  
5  
4  
3  
2  
1

Международный коммерческий центр  
Нефритовый рынок  
Обсерватория  
Музей истории  
Арт-парк Западного Коуллуна  
Музей M+  
Парк Коулун  
Коулун  
Часовая башня  
Гонконгский культурный центр  
Музей искусств  
Авеню звёзд  
бухта Виктория  
Остров  
Западный рынок  
Международный финансовый центр  
Колесо обозрения  
Центр конференций и выставок  
Парк Виктории  
Централ-плаза  
Рынок Жардин  
Башня Банка Китая  
Городской парк  
Дом с флагштоком  
Стадион «Гонконг»

6  
5  
4  
3  
2  
1

Итог

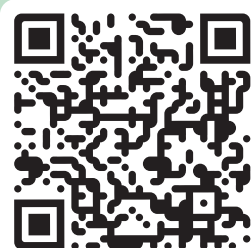
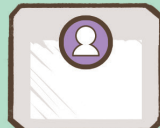
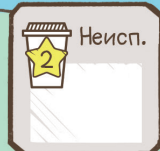
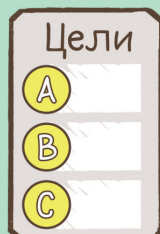


Подробнее об игре





## Гонконг









ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ

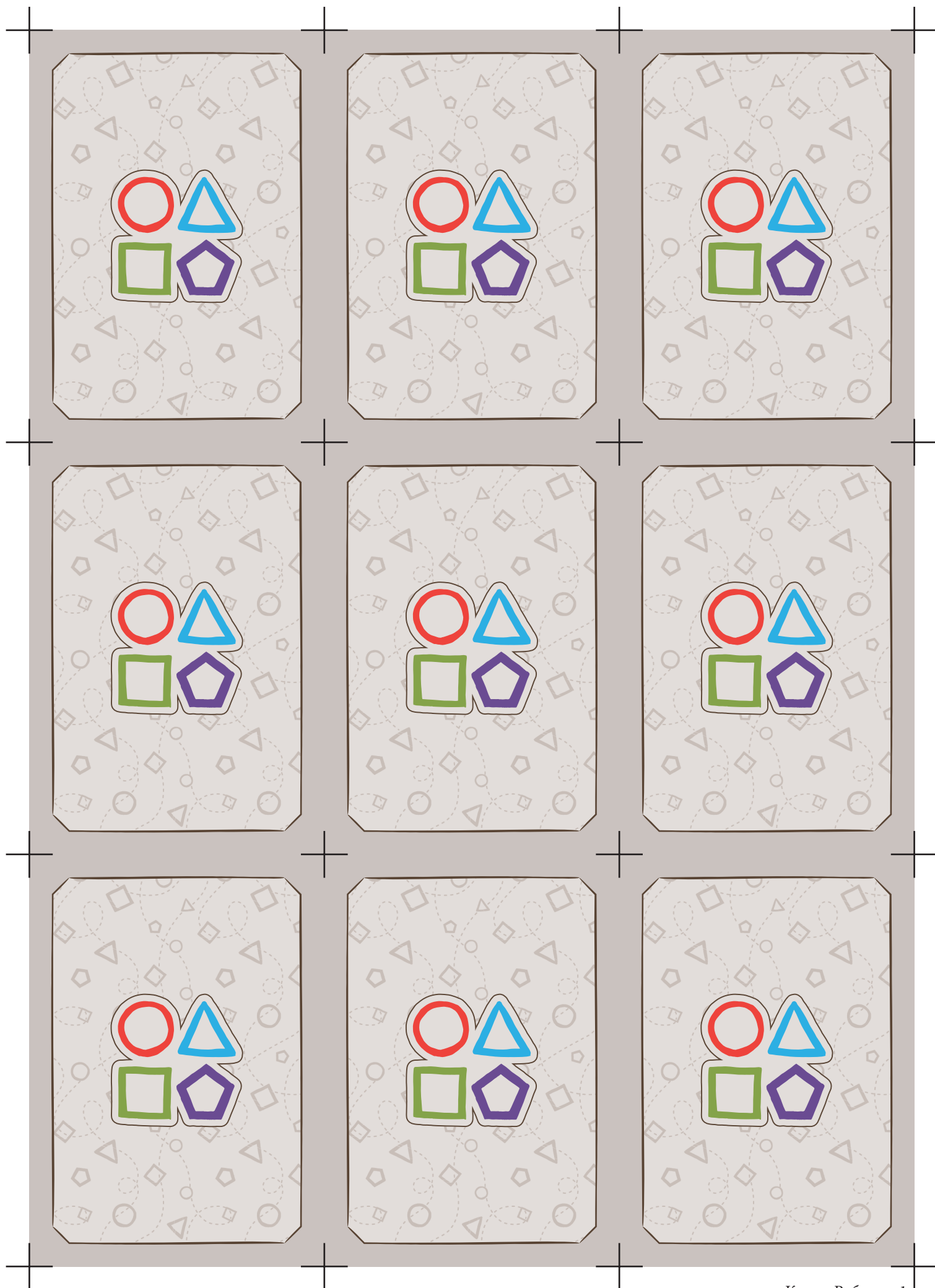


ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



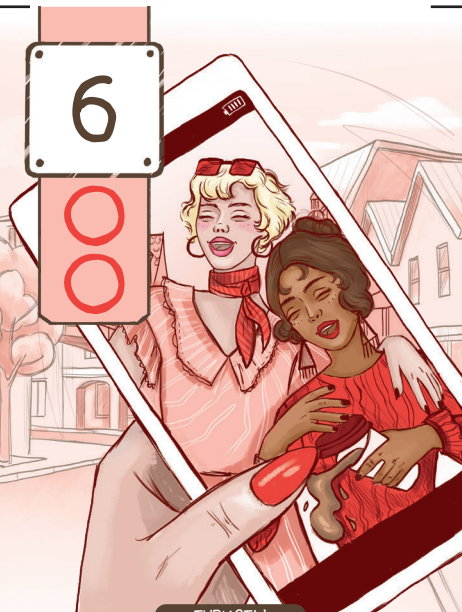




ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



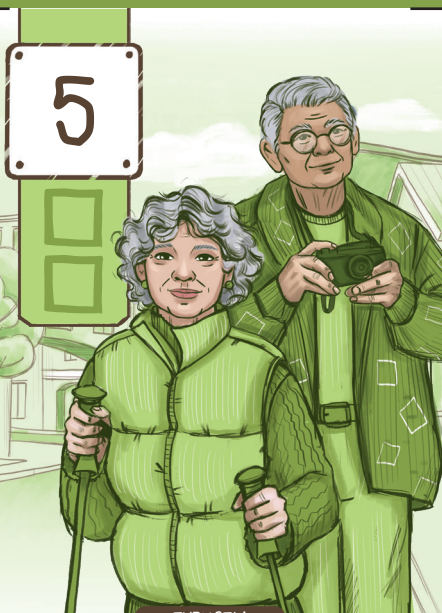
ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ

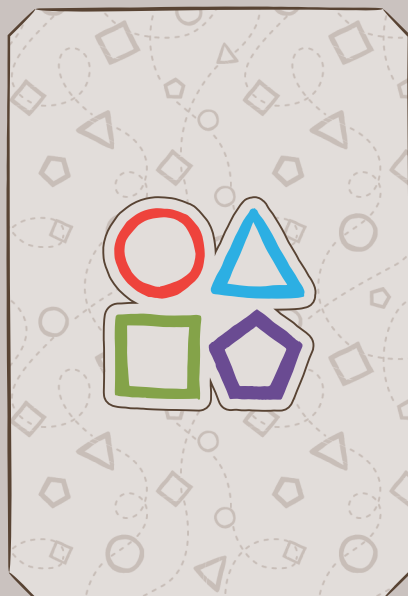
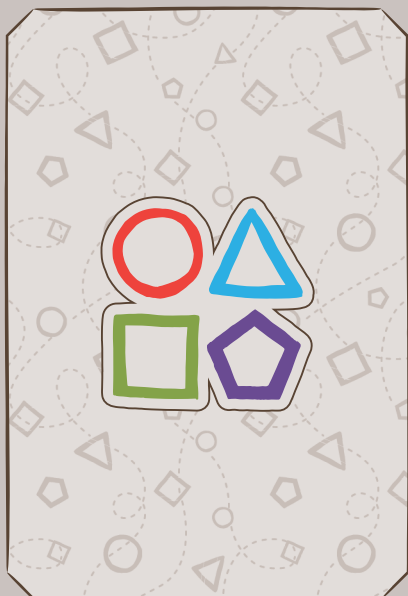
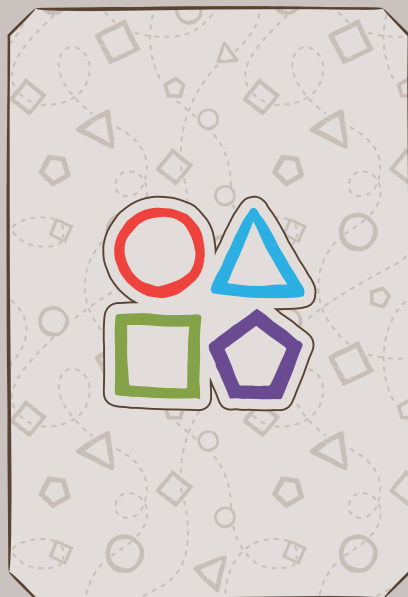


ТУРИСТЫ



ТУРИСТЫ





1

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

2

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

3

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

4

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

5

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

6

2

Повторите дважды  
1 туриста с другой ☒.

2

= 2 туриста любого 1 типа.

ПОВТОР

### КРУГОВОЙ МАРШРУТ

A

6+ Длина замкнутого участка маршрута.

17

9

### НЕПРЯМОЙ МАРШРУТ

A

14+ Длина участка маршрута не более чем с 3 отрезками в прямой линии.

17

9

### НОВЫЙ ПОВОРОТ

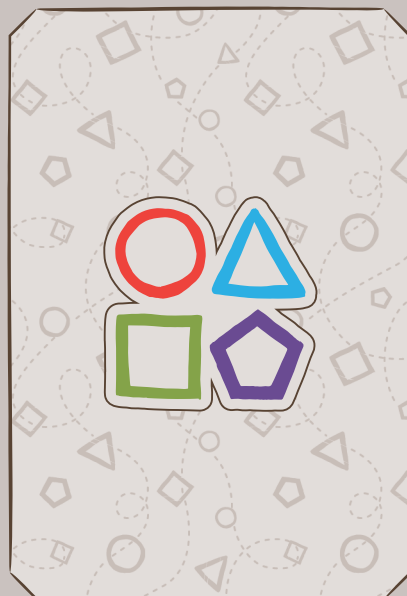
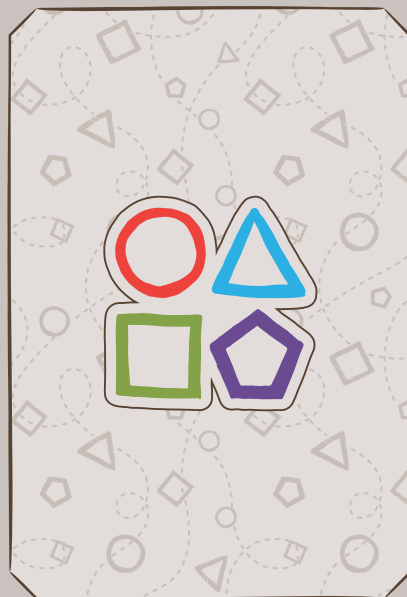
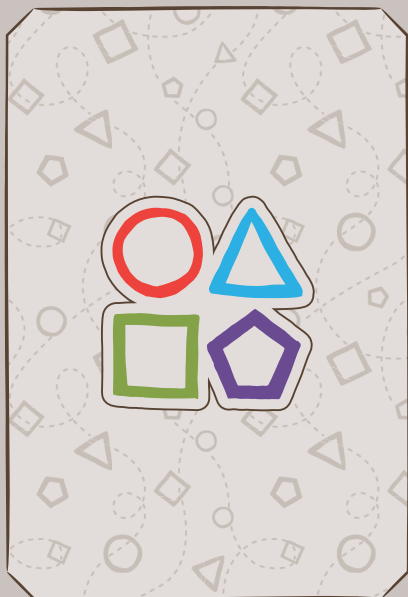
A

10+ Общее число поворотов на маршруте.

17

9

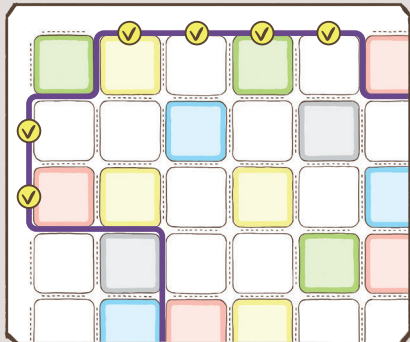




## ПЕРИФЕРИЙНЫЙ МАРШРУТ

**В** 6+ Число отрезков маршрута вдоль края схемы города.

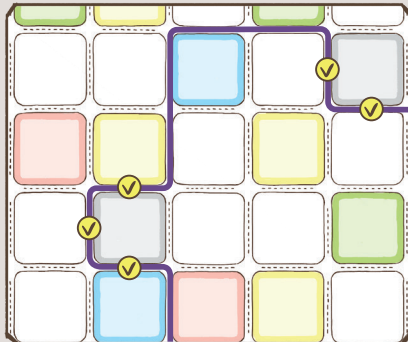
15 8



## ЗНАКОВЫЙ МАРШРУТ

**В** 5+ Число отрезков маршрута вдоль сторон локаций знаковых достопримечательностей.

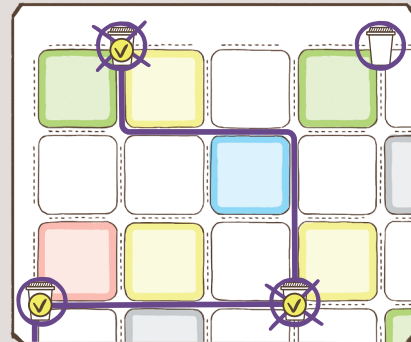
15 8



## ГАСТРОНОМИЧЕСКИЙ ТУР

**В** 3+ Число кафе на маршруте.

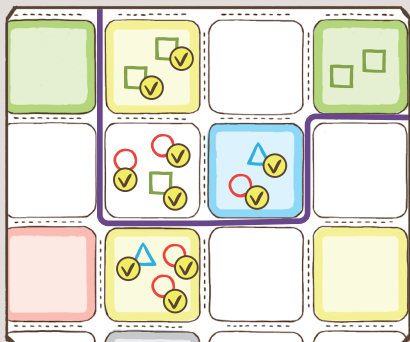
15 8



## БОЛЬШАЯ ГРУППА

**С** 10+ Число туристов в группе соседних локаций.

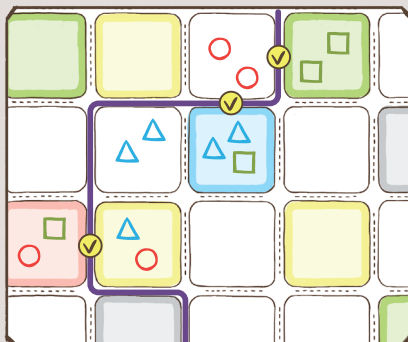
13 7



## ТЕСНЫЙ МАРШРУТ

**С** 3+ Число отрезков маршрута между 2 локациями с туристами.

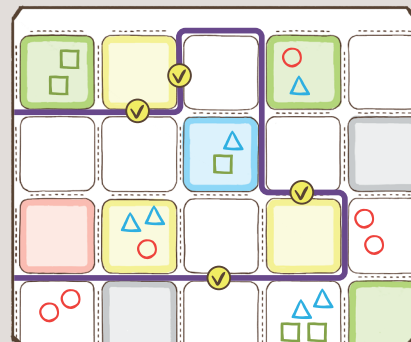
13 7



## НОЧНОЙ МАРШРУТ

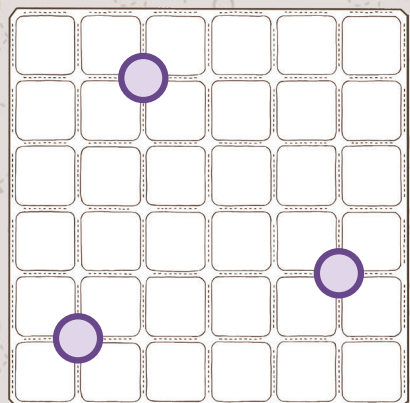
**С** 4+ Число отрезков маршрута между 2 локациями без туристов.

13 7



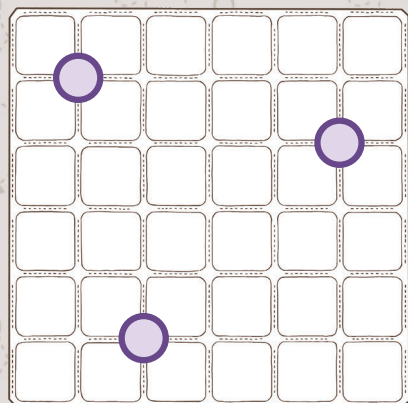
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ☆ по числу отрезков маршрута между ними.



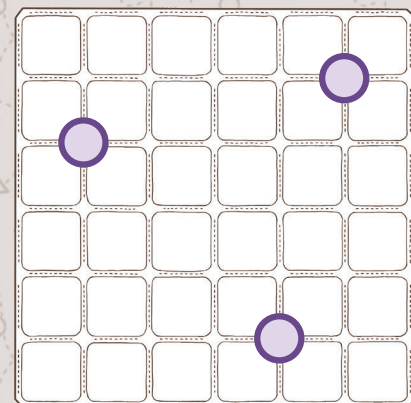
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ☆ по числу отрезков маршрута между ними.

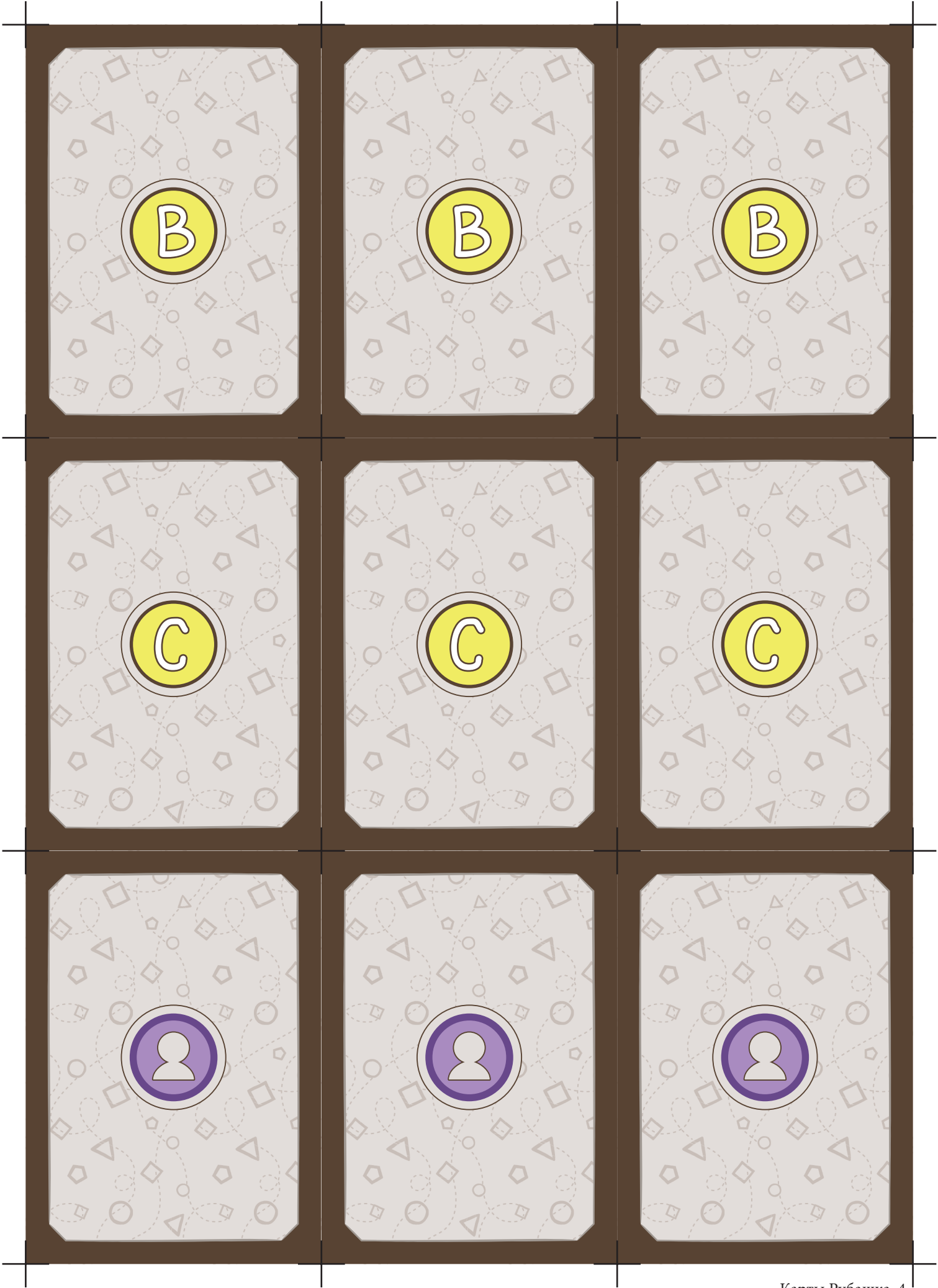


### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ☆ по числу отрезков маршрута между ними.



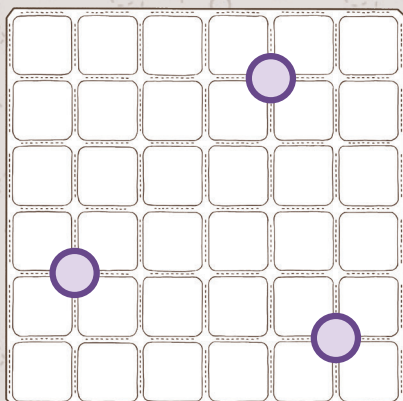






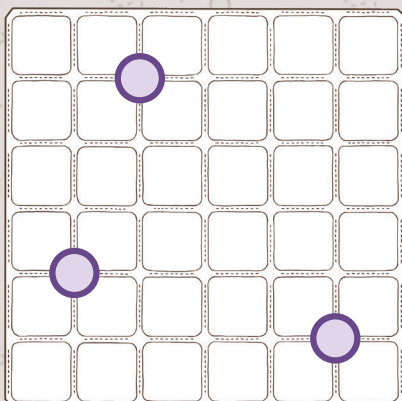
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ★ по числу отрезков маршрута между ними.



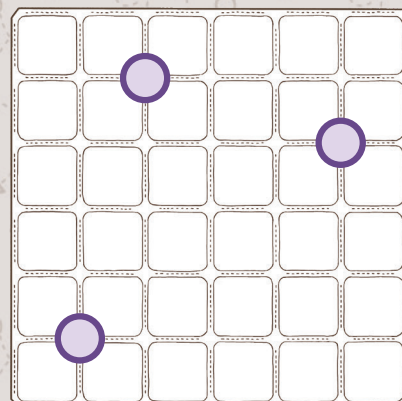
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ★ по числу отрезков маршрута между ними.



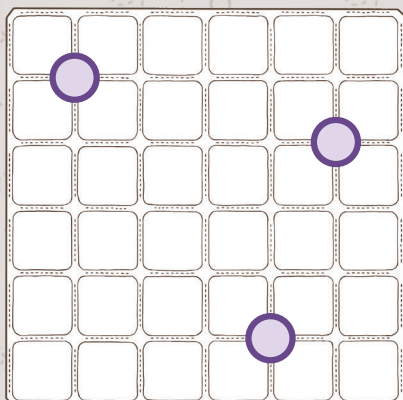
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ★ по числу отрезков маршрута между ними.



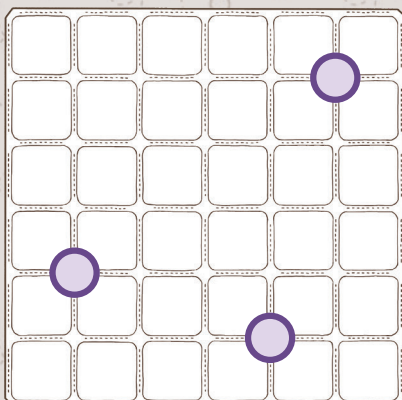
### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ★ по числу отрезков маршрута между ними.



### ЛИЧНАЯ ЗАДАЧА

Включите любые 2 из этих перекрёстков в итоговый маршрут. Получите ★ по числу отрезков маршрута между ними.



### ПАМЯТКА ИГРОКА

#### Порядок раунда

##### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я ✓: ведущий игрок выкладывает в открытую.
- 2-я ✓: если вы сидите слева или справа от ведущего игрока, выложите взакрытую. Ведущий игрок открывает и выбирает .
- Ведущий игрок объявляет количество и тип(ы) туристов.

##### 2. Фаза рисования.

- Сделайте свой ход:
- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута. Получите бонусы кафе, если есть.

##### 3. Фаза обновления.

- Доберите руку до .
- Если вы сидите слева от ведущего игрока, переверните эту памятку.

### ПАМЯТКА ИГРОКА

#### Порядок раунда

##### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я ✓: ведущий игрок выкладывает в открытую.
- 2-я ✓: если вы сидите слева или справа от ведущего игрока, выложите взакрытую. Ведущий игрок открывает и выбирает .
- Ведущий игрок объявляет количество и тип(ы) туристов.

##### 2. Фаза рисования.

- Сделайте свой ход:
- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута. Получите бонусы кафе, если есть.

##### 3. Фаза обновления.

- Доберите руку до .
- Если вы сидите слева от ведущего игрока, переверните эту памятку.

### ПАМЯТКА ИГРОКА

#### Порядок раунда

##### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я ✓: ведущий игрок выкладывает в открытую.
- 2-я ✓: если вы сидите слева или справа от ведущего игрока, выложите взакрытую. Ведущий игрок открывает и выбирает .
- Ведущий игрок объявляет количество и тип(ы) туристов.

##### 2. Фаза рисования.

- Сделайте свой ход:
- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута. Получите бонусы кафе, если есть.

##### 3. Фаза обновления.

- Доберите руку до .
- Если вы сидите слева от ведущего игрока, переверните эту памятку.

### ПАМЯТКА ИГРОКА

#### Порядок раунда

##### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я ✓: ведущий игрок выкладывает в открытую.
- 2-я ✓: если вы сидите слева или справа от ведущего игрока, выложите взакрытую. Ведущий игрок открывает и выбирает .
- Ведущий игрок объявляет количество и тип(ы) туристов.

##### 2. Фаза рисования.

- Сделайте свой ход:
- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута. Получите бонусы кафе, если есть.

##### 3. Фаза обновления.

- Доберите руку до .
- Если вы сидите слева от ведущего игрока, переверните эту памятку.





#### ПАМЯТКА ВЕДУЩЕГО ИГРОКА

##### Порядок раунда

###### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я : выложите в открытую.
- 2-я : игроки слева и справа от вас выкладывают по , , выложите одну из них рядом со своей, а вторую сбросьте.
- Отметьте повышение рейтинга (если есть), объявите количество и тип(ы) туристов.

###### 2. Фаза рисования.

Сделайте свой ход:

- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута.
- Получите бонусы кафе, если есть.

###### 3. Фаза обновления.

- Сбросьте .
- Доберите руку до .
- Переверните эту памятку.



#### ПАМЯТКА ВЕДУЩЕГО ИГРОКА

##### Порядок раунда

###### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я : выложите в открытую.
- 2-я : игроки слева и справа от вас выкладывают по , , выложите одну из них рядом со своей, а вторую сбросьте.
- Отметьте повышение рейтинга (если есть), объявите количество и тип(ы) туристов.

###### 2. Фаза рисования.

Сделайте свой ход:

- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута.
- Получите бонусы кафе, если есть.

###### 3. Фаза обновления.

- Сбросьте .
- Доберите руку до .
- Переверните эту памятку.

#### ПАМЯТКА ВЕДУЩЕГО ИГРОКА

##### Порядок раунда

###### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я : выложите в открытую.
- 2-я : игроки слева и справа от вас выкладывают по , , выложите одну из них рядом со своей, а вторую сбросьте.
- Отметьте повышение рейтинга (если есть), объявите количество и тип(ы) туристов.

###### 2. Фаза рисования.

Сделайте свой ход:

- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута.
- Получите бонусы кафе, если есть.

###### 3. Фаза обновления.

- Сбросьте .
- Доберите руку до .
- Переверните эту памятку.

#### ПАМЯТКА ВЕДУЩЕГО ИГРОКА

##### Порядок раунда

###### 1. Фаза выбора туристов.

- 1-я : выложите в открытую.
- 2-я : игроки слева и справа от вас выкладывают по , , выложите одну из них рядом со своей, а вторую сбросьте.
- Отметьте повышение рейтинга (если есть), объявите количество и тип(ы) туристов.

###### 2. Фаза рисования.

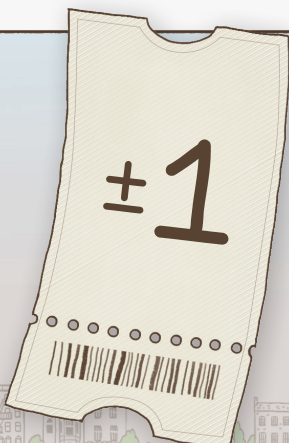
Сделайте свой ход:

- Выберите локацию.
  - Отметьте туристов.
  - Нарисуйте участок маршрута.
- Получите бонусы кафе, если есть.

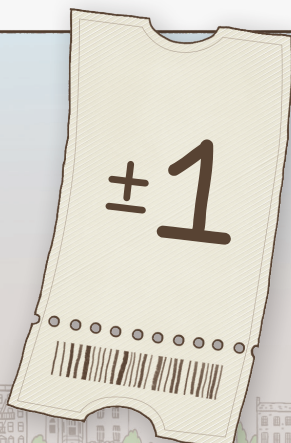
###### 3. Фаза обновления.

- Сбросьте .
- Доберите руку до .
- Переверните эту памятку.

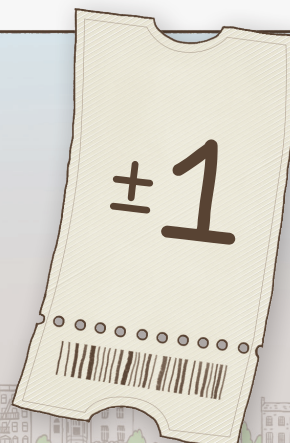
Раз за игру измените  
для себя 1 координату на 1,  
затем сбросьте эту карту.



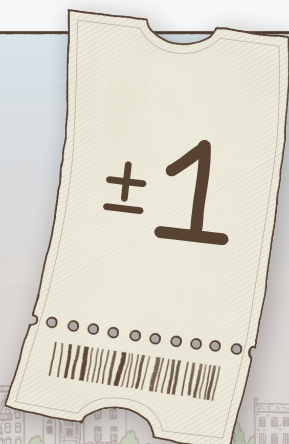
Раз за игру измените  
для себя 1 координату на 1,  
затем сбросьте эту карту.



Раз за игру измените  
для себя 1 координату на 1,  
затем сбросьте эту карту.



Раз за игру измените  
для себя 1 координату на 1,  
затем сбросьте эту карту.

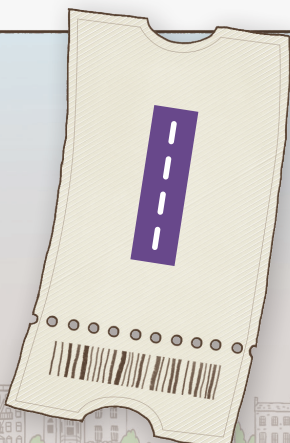




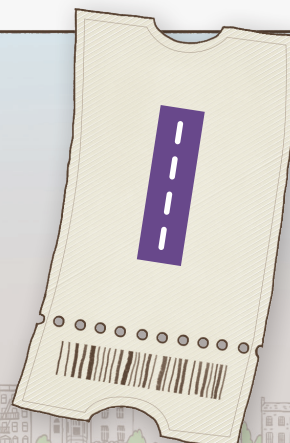
Раз за игру нарисуйте  
1 отрезок в любом месте,  
затем сбросьте эту карту.



Раз за игру нарисуйте  
1 отрезок в любом месте,  
затем сбросьте эту карту.



Раз за игру нарисуйте  
1 отрезок в любом месте,  
затем сбросьте эту карту.



Раз за игру нарисуйте  
1 отрезок в любом месте,  
затем сбросьте эту карту.



1

○

Школа иллюзорного мастерства  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

2

△

Телебашня «Око»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

3

□

Школа иллюзорного мастерства  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

4

△

Школа иллюзорного мастерства  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

5

△

Обсерватория «Скайвотчер»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

6

△

Телебашня «Око»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

1

□

Обсерватория «Скайвотчер»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

2

□

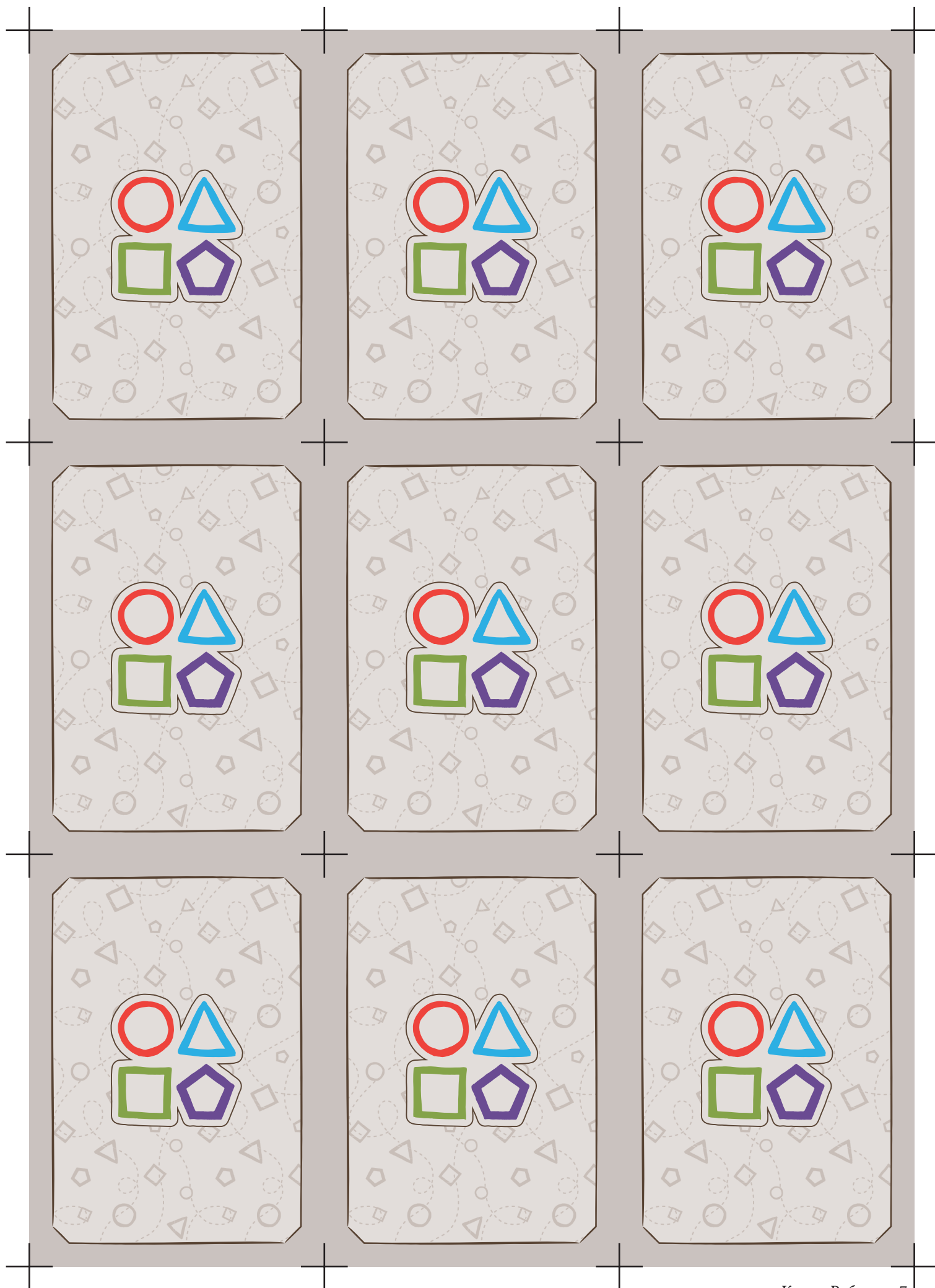
Обсерватория «Скайвотчер»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД

3

○

Телебашня «Око»  
ПЕРВЫЙ ГОРОД





4

Обсерватория «Скайвотчер»

ПЕРВЫЙ ГОРОД

5

Телебашня «Око»

ПЕРВЫЙ ГОРОД

6

Школа иллюзорного мастерства

ПЕРВЫЙ ГОРОД

1

Исторические здания | Или | Современные здания

ГОНКОНГ

2

Исторические здания | Или | Современные здания

ГОНКОНГ

3

Современные здания

ГОНКОНГ

4

Исторические здания

ГОНКОНГ

5

Исторические здания | Или | Современные здания

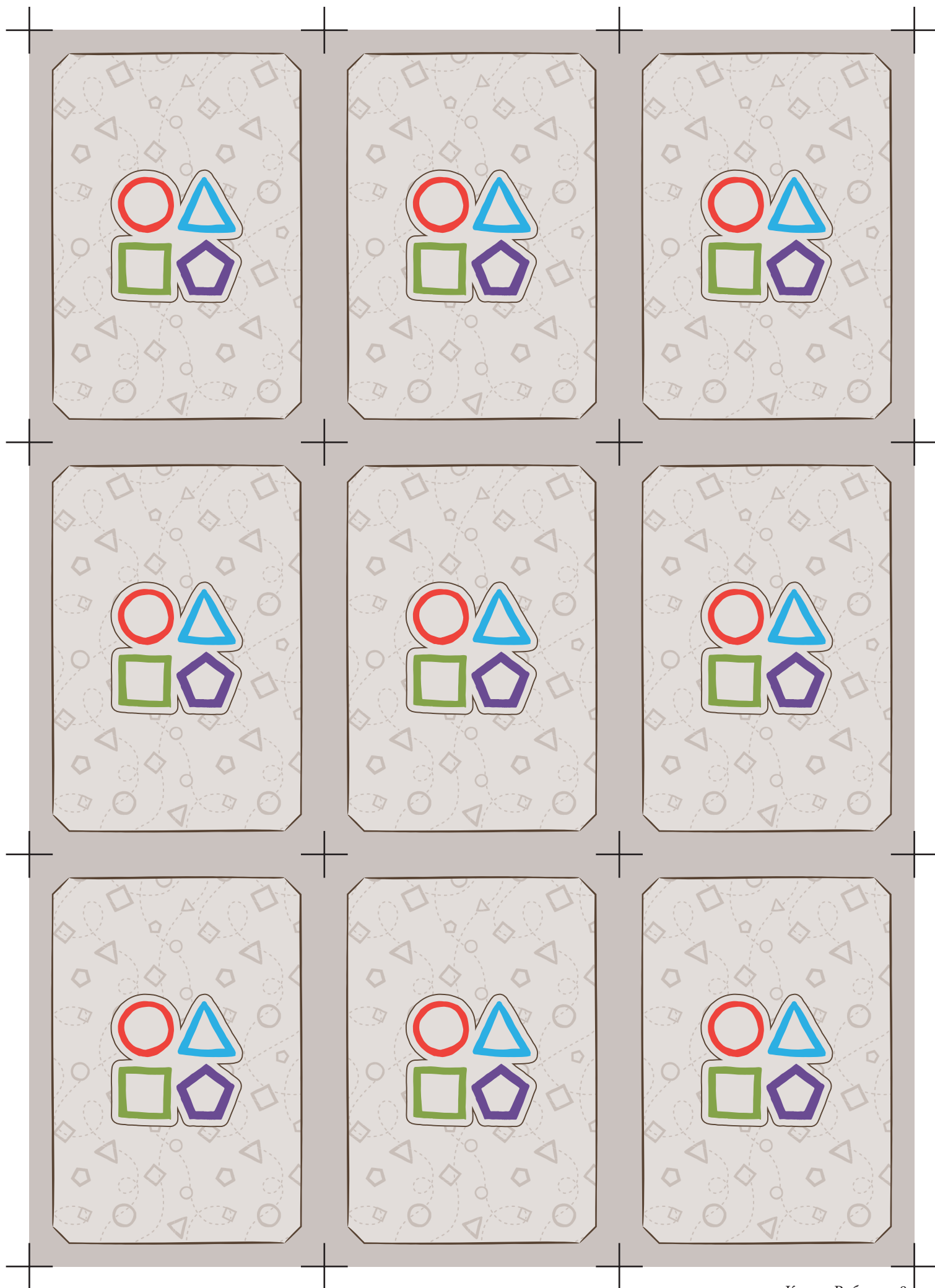
ГОНКОНГ

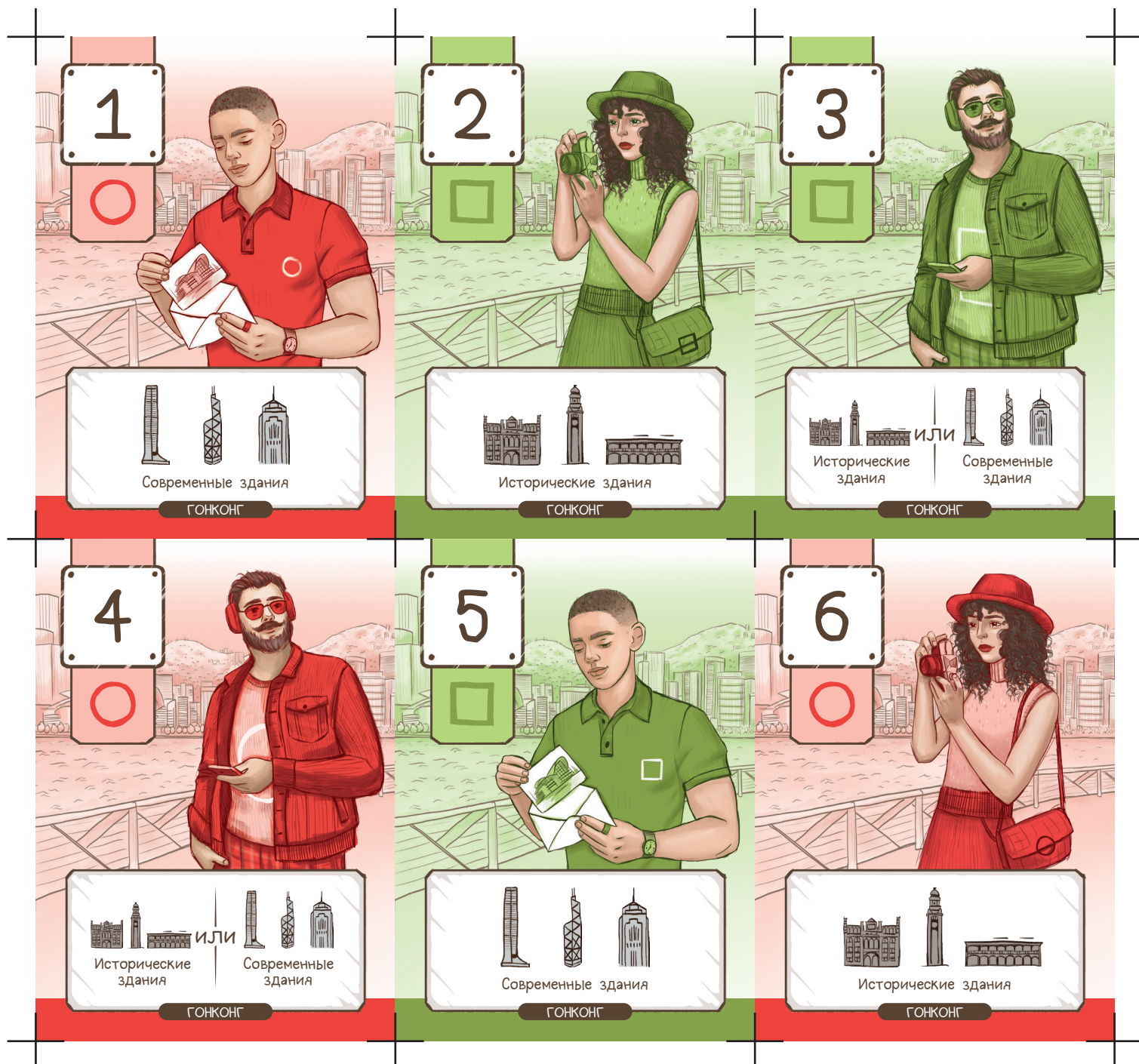
6

Исторические здания | Или | Современные здания

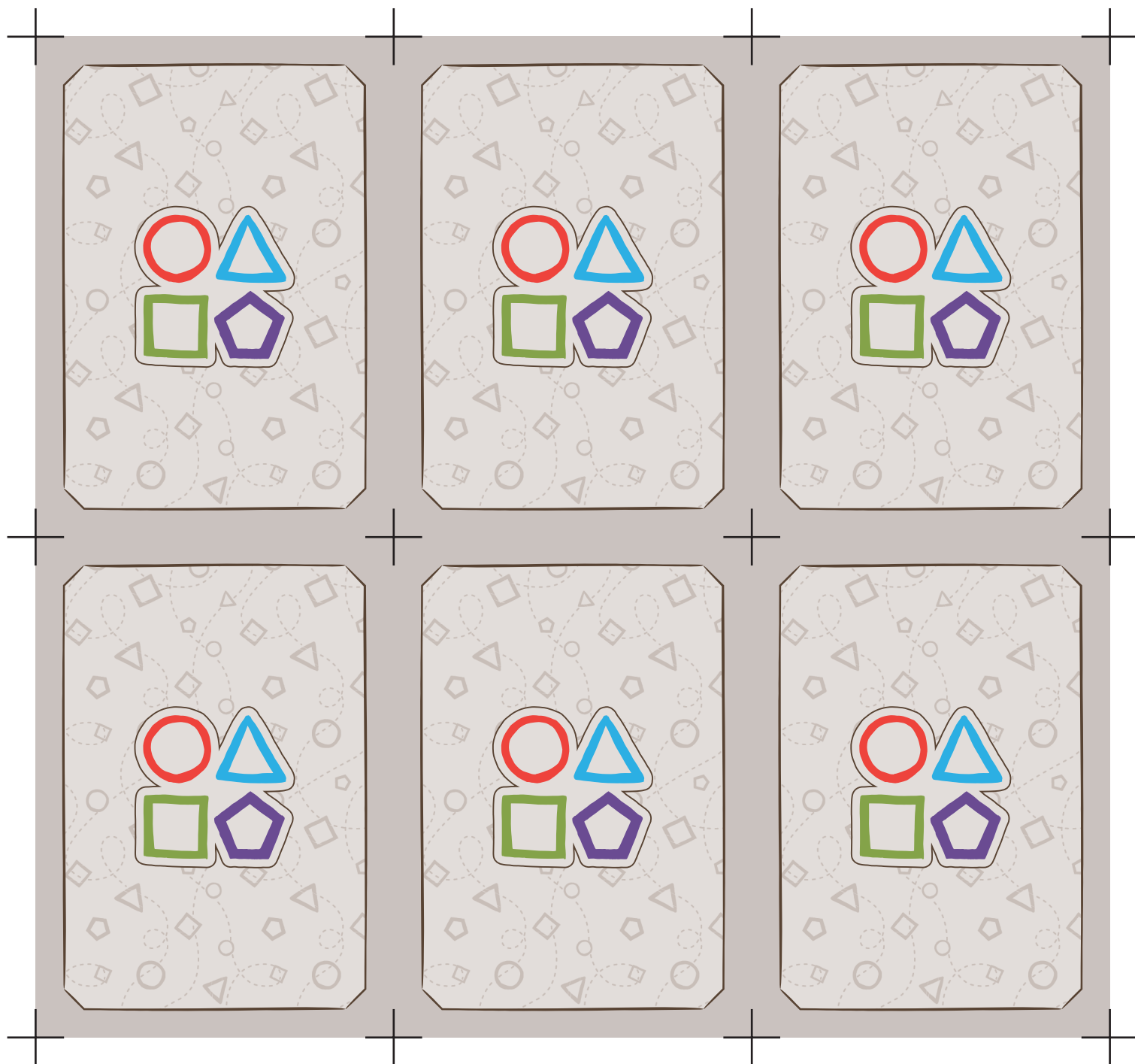
ГОНКОНГ









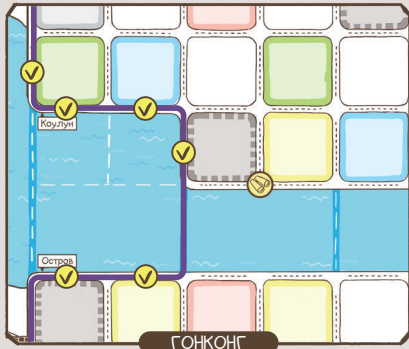


### ПРИБРЕЖНЫЙ МАРШРУТ: ОТРЕЗКИ

**A**

6+ Число отрезков маршрута вдоль берега пролива.

17 9



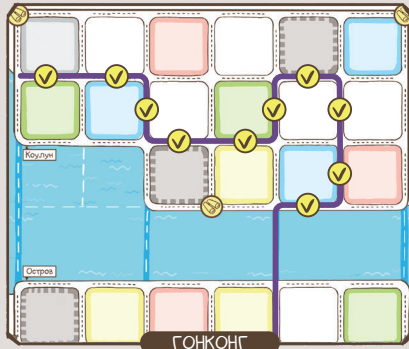
ГОНКОНГ

### КОУЛУН

**A**

10+ Число отрезков маршрута в Коулуне.

17 9



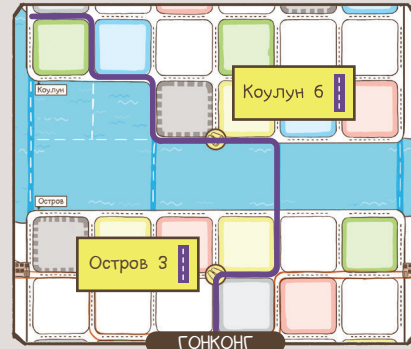
ГОНКОНГ

### СБАЛАНСИРОВАННЫЙ МАРШРУТ

**A**

3- Разница между числом отрезков маршрута на острове и в Коулуне.

17 9



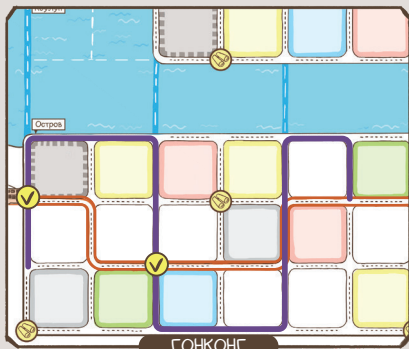
ГОНКОНГ

### ТРАМВАЙ: ПЕРЕКРЁСТКИ

**B**

2+ Число пересечений трамвайной линии маршрутом.

15 8



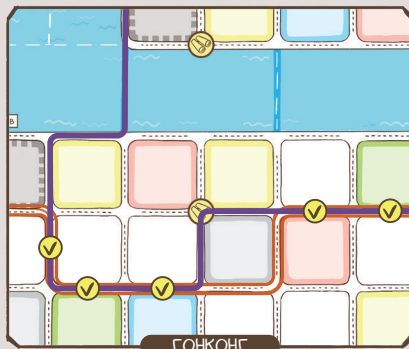
ГОНКОНГ

### ТРАМВАЙ: ДЛИННЫЙ МАРШРУТ

**B**

5+ Число отрезков маршрута вдоль трамвайной линии.

15 8



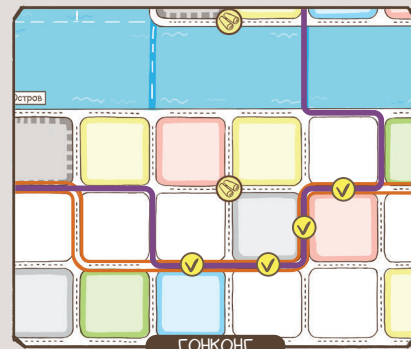
ГОНКОНГ

### ПОЕЗДКА НА ТРАМВАЕ

**B**

4+ Число отрезков маршрута подряд вдоль трамвайной линии.

15 8



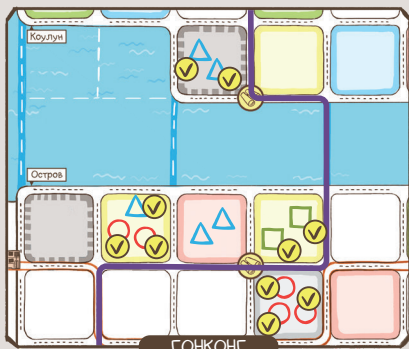
ГОНКОНГ

### УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МАРШРУТ

**C**

10+ Число туристов в локациях популярных и знаковых достопримечательностей.

13 7



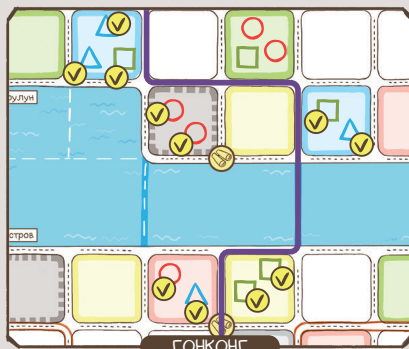
ГОНКОНГ

### ПРИБРЕЖНЫЙ МАРШРУТ: ТУРИСТЫ

**C**

11+ Число туристов в прибрежных локациях.

13 7



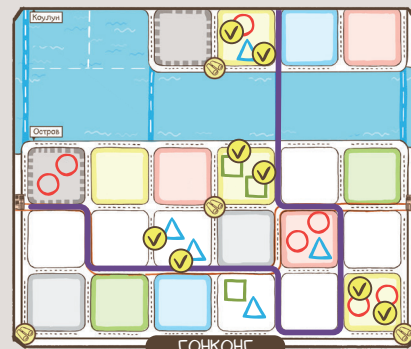
ГОНКОНГ

### СМОТРОВОЙ МАРШРУТ

**C**

8+ Число туристов в локациях, соседних со смотровыми площадками.

13 7



ГОНКОНГ



