

# СЕВЕРНЫЙ КРУИЗ

## РУКОВОДСТВО ГИДА

*Станьте гидом на круизном корабле по рекам Северного края!*

*Влюбите туристов в волшебство северного сияния, подарите им незабываемые впечатления от катания в оленьей упряжке или позвольте почувствовать азарт подлёдной рыбалки.*

*Получите звание лучшего гида этого сурового, но такого прекрасного края!*



1-6



10+

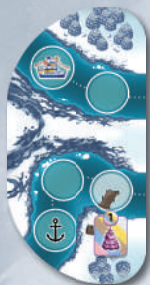


15-25  
мин.



# КОМПОНЕНТЫ

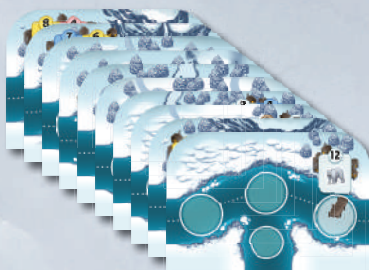
14 ТАЙЛОВ РЕКИ  
(частей игрового поля)



1 западный  
тайл



1 восточный  
тайл



10 тайлов реки



2 дополнительных  
тайла реки

1 БЛОК  
С ИГРОВЫМИ ЛИСТАМИ

100 двусторонних листов

6 КАРАНДАШЕЙ



1 ФИШКА КОРАБЛЯ  
с пластиковой подставкой



1 ЖЕТОН КАПИТАНА



6 КУБИКОВ  
РАЗНЫХ ЦВЕТОВ



1 зелёный  
кубик



5 базовых  
кубиков



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по одному игровому листу и карандашу.

*Примечание: игровые поля двусторонние. Вы можете использовать обратную сторону в следующей игре.*


Составьте игровое поле — реку, — случайным образом выложив 10 тайлов реки в два горизонтальных ряда (по пять тайлов в каждом ряду) лицом вверх. Убедитесь, что тайлы лежат закруглёнными сторонами наружу (см. пример ниже). Положите **западный тайл** с левой стороны реки, а **восточный тайл** — с правой.



Вставьте фишку корабля в пластиковую подставку и разместите собранный корабль на ячейке с изображением корабля на западном тайле.

Пример собранного игрового поля




**Важно:** 2 дополнительных тайла реки с символом  используются только в «Экстремальном варианте» (см. стр. 11).

Один из игроков должен стать капитаном — он берёт себе жетон капитана и все шесть кубиков.



МОЖНО ПРИСТУПАТЬ К ИГРЕ, ВСЕ НА БОРТУ!

## ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Корабль начинает свой путь с запада, двигаясь по белой пунктирной линии на восток, где затем поворачивает и идёт обратно на запад. Игра заканчивается, когда корабль **пришвартуется** на ячейке с символом якоря .

Цель игры — стать лучшим гидом, набрав больше всех очков. Вы получаете очки за:

1. Проданные **билеты** в ваших экскурсионных лодках.
2. **Экскурсии** в деревни, на которые отправятся ваши туристы.
3. **Очки капитана.**

У каждой экскурсии есть свой цвет:

Охота за северным сиянием  
 Наблюдение за белыми медведями  
 Прогулка в горах

Катание на северных оленях  
 Подлёдная рыбалка  
 Посещение местной пивоварни

## ИГРОВОЙ ЛИСТ

Символы огня

Символы «+1»

5 экскурсионных лодок (белого, жёлтого, коричневого, голубого и розового цветов)

Экскурсии к деревянной церкви

СЕВЕРНЫЙ КРУИЗ

Очки за экскурсии (подсчитываются в конце игры)

Промежуточный результат

Очки капитана

Итоговый результат

## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов (обычно 8–11). Каждый раунд состоит из трёх фаз:

1. **БРОСЬТЕ КУБИКИ И ПЕРЕДВИНЬТЕ КОРАБЛЬ.**
2. **ВЫБЕРИТЕ ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА И ЗАПОЛНИТЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА.**
3. **ОТПРАВЬТЕСЬ НА ЭКСКУРСИЮ.**



# 1. БРОСЬТЕ КУБИКИ И ПЕРЕДВИНЬТЕ КОРАБЛЬ

## 1.1. БРОСЬТЕ КУБИКИ

Капитан бросает зелёный кубик и кладёт его в зону тепла над своим жетоном. Затем капитан бросает 5 оставшихся базовых кубиков.

## 1.2. ОПРЕДЕЛИТЕ ТЕМПЕРАТУРУ

Кубики символизируют группы туристов. Не все готовы отправиться на экскурсии в особо морозные дни. Поэтому перед каждой остановкой капитан объявляет температуру за бортом.

Расставьте базовые кубики в ряд по возрастанию выпавших на них значений. Кубик, оказавшийся в середине (третий), определяет температуру этого раунда. Положите все базовые кубики, чьё значение оказалось больше температуры раунда, в зону тепла — это туристы, которые считают, что на улице слишком холодно, и предпочитают остаться в тепле на борту корабля. Кубики, чьё значение меньше или равно температуре раунда, оставьте в зоне мороза под жетоном капитана. Эти туристы готовы отправиться навстречу приключениям!

## 1.3. ПЕРЕДВИНЬТЕ КОРАБЛЬ

Капитан передвигает фишку корабля по пунктирной линии на число ячеек, равное температуре в этом раунде.

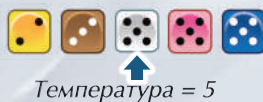
### ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ КОРАБЛЯ

Температура в этом раунде равна 4, поэтому корабль передвигается на 4 ячейки.

### ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТЕМПЕРАТУРЫ РАУНДА И РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ



1) В этом раунде температура равна 4. Только значение розового кубика (5) больше 4, поэтому капитан кладёт его в зону тепла к зелёному кубику.



2) Или, например, в этом раунде температура равна 5, но кубиков с большим значением нет. Значит, ни один кубик не будет перемещён в зону тепла.

# 2. ВЫБЕРИТЕ ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА И ЗАПОЛНИТЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА

Игроки одновременно выполняют следующие три шага:

## 2.1. ВЫБЕРИТЕ ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА

Сколько туристов и в какую лодку вы пригласите?

Выберите один (и только один!) базовый кубик, который вы будете использовать в текущем раунде: его цвет — это цвет лодки, а значение — количество туристов.

Вы также можете добавить значение зелёного кубика к значению выбранного вами базового кубика. Такая сумма значений называется **общим значением** кубиков.

**Важно:** не забирайте себе кубики, чьи значения вы выбрали. Несколько игроков могут выбрать значение одного и того же кубика.

## СИМВОЛЫ ОГНЯ:

Вам удалось уговорить нескольких теплолюбивых туристов поехать с вами на экскурсию в мороз, да ещё и попытать удачу в охоте за северным сиянием? Придётся организовать дополнительный обогрев, чтобы они не замёрзли!

Если вы используете значение базового и/или зелёного кубиков из зоны тепла, зачеркните столько символов огня в верхней части своего игрового листа, сколько выпало на выбранных вами кубиках. Если символов огня осталось меньше, чем вам нужно зачеркнуть, вы не можете использовать эти кубики из зоны тепла.

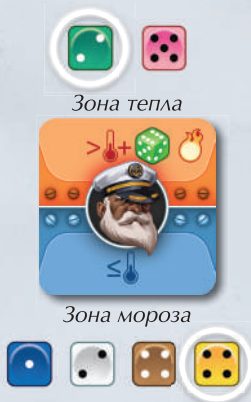
## 2.2 ЗАПОЛНИТЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА

Определите, какие именно места займут туристы в лодке выбранного цвета.

Зачеркните в любом из рядов лодки слева направо число мест 😊, равное общему значению кубиков. Вы можете начать новый ряд, даже если места в ранее выбранном ряду ещё не закончились. Каждый полностью заполненный ряд позволит отметить билет и получить дополнительные места в других лодках (см. следующий пункт).

**Примечание:** если мест в лодке недостаточно, чтобы разместить в ней всех туристов в соответствии с общим значением кубиков, значит, вы размещаете пассажиров только на доступные места. Если в лодке закончились места, вы не можете посадить в неё оставшихся туристов.

## ПРИМЕР ВЫБОРА ЗНАЧЕНИЯ КУБИКОВ



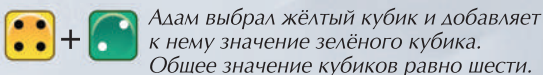
Адам выбирает значение жёлтого базового кубика и добавляет его к значению зелёного кубика. Таким образом, общее значение кубиков становится равным шести.

## ПРИМЕР ЗАЧЁРКИВАНИЯ СИМВОЛОВ ОГНЯ

(продолжение примера выше)



## ПРИМЕР ЗАПОЛНЕНИЯ ПОСАДОЧНЫХ МЕСТ



Адам зачёркивает шесть мест в жёлтой лодке: в верхнем, третьем и нижнем ряду (они обведены пунктирной линией).



## 2.3. БОНУСНЫЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА

Места заполнены! Получите бонусы!

Когда вы полностью заполняете ряд в лодке, сначала отметьте билет в этом ряду и затем, в зависимости от полученного бонуса, отметьте одно или два бонусных места в любом из рядов в экскурсионной лодке того же цвета, что и цвет бонуса (следуя обычным правилам). Если в результате применения бонуса в новой экскурсионной лодке вы

также закончили ряд, получите бонусы и этого ряда. Тщательно планируя и умело распределяя места в лодках, вы сможете запустить цепь активации бонусов и получить их несколько раз за ход.

**Важно:** если в свой ход вы целиком заполнили несколько рядов, вы можете применить их бонусы в любом порядке на ваш выбор.

### ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ БОНУСОВ



Адам целиком заполнил верхний ряд в жёлтой лодке: он зачёркивает билет  $X^2$  и получает одно дополнительное место в голубой экскурсионной лодке  $X$ . Он также заполнил нижний ряд и зачёркивает ещё один билет  $X^8$ , получая два дополнительных места в белой лодке  $XX$ . Он решает применить второй бонус первым.



- 1 Адам зачёркивает два места в верхнем ряду белой лодки, тем самым заполняя верхний ряд. Он зачёркивает билет и получает ещё два бонусных места в белой лодке.
- 2 Затем Адам применяет только что полученный бонус и начинает новый ряд в белой лодке. Потом Адам аналогичным образом применяет первый бонус и зачёркивает одно место в голубой лодке.

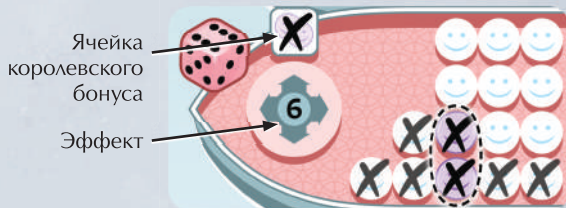
### КОРОЛЕВСКИЕ ПОСАДОЧНЫЕ МЕСТА



Королевские места (фиолетового цвета) заполняются как обычные посадочные места. Как только оба королевских места в одной экскурсионной лодке окажутся зачёркнутыми, вы получаете королевский бонус. Поставьте крестик в ячейке королевского бонуса (см. «Королевские места» на стр. 11).



### ПРИМЕР АКТИВАЦИИ БОНУСА КОРОЛЕВСКИХ МЕСТ



Катерина зачёркнула оба королевских места в розовой экскурсионной лодке. Она ставит крестик в ячейке бонуса и может использовать его эффект один раз за игру.

## 3. ОТПРАВЬТЕСЬ НА ЭКСКУРСИЮ

Пришло время отправиться на экскурсию!

В эту фазу игроки также выполняют действия одновременно. Каждый игрок может (но не обязан) отправиться на экскурсию, выполнив следующие шаги.

### 3.1. ВЫБЕРИТЕ ДЕРЕВНЮ

Вы можете отправиться на экскурсию в одну (и только одну!) деревню, находящуюся на расстоянии до трёх ячеек от фишки корабля. В одну и ту же деревню могут отправиться несколько игроков.

**Важно:** в этой фазе каждый игрок забирает туристов с корабля и на одной или нескольких лодках отправляется на экскурсии в выбранную деревню.

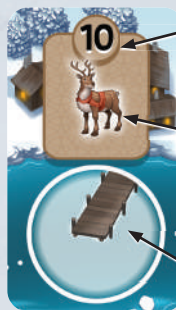
Не двигайте фишку корабля в эту фазу!



*Хотите отправиться на экскурсию в более отдалённую деревню? Воспользуйтесь скрытыми ресурсами!*

Вы можете увеличить дальность перемещения лодки на одну, две или три ячейки, зачеркнув символ «+1» в верхней части своего игрового листа. Вы можете зачеркнуть один или несколько символов в одном раунде, но на всю игру у вас есть только три символа «+1».

#### ПРИМЕР ЭКСКУРСИИ В ДЕРЕВНЕ



Ценность экскурсии в этой деревне (10)

Цвет/экскурсия (коричневый/катание на северных оленях)

Пирс (символ деревни)

#### ПРИМЕР УВЕЛИЧЕНИЯ ДАЛЬНОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



*Катерина зачёркивает сразу два символа «+1», чтобы её лодка могла пройти пять ячеек до более удалённой деревни.*

Текущая позиция корабля



#### ПРИМЕР ДАЛЬНОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Игроки могут отправиться на коричневую или розовую/жёлтую экскурсию — обе деревни с этими экскурсиями находятся на доступном расстоянии от корабля. Чтобы отправиться в другие деревни (с белой, жёлтой/голубой экскурсиями) или посетить деревню с деревянной церковью, игрокам нужно зачеркнуть по два символа «+1», так как все эти деревни удалены от корабля на пять ячеек.



## 3.2. ПОЛУЧИТЕ ОЧКИ ЗА ЭКСКУРСИЮ

Умножьте ценность экскурсии в выбранной деревне на число зачёркнутых билетов в лодке соответствующего цвета. Запишите очки за экскурсию в крайнюю левую свободную ячейку (см. пример справа), если вы выполнили следующее условие:



Записываемый результат должен быть больше значения в предыдущей заполненной ячейке в этой лодке. Результат, который вы записываете первым, может быть любым.

### ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА:

- Вы можете повторно использовать один и тот же билет для экскурсий соответствующего цвета до конца игры.
- Вы можете получить очки за одну и ту же экскурсию в одну и ту же деревню несколько раз в ходе игры (но вы обязаны соблюсти все условия, указанные выше).
- Если вы отправились в деревню с несколькими экскурсиями, вы можете получить очки за все эти экскурсии.

**Важно:** очки, указанные на билете, добавьте к своему результату в конце игры, а не к очкам за экскурсию, которые вы получили в текущей фазе.

### ДЕРЕВЯННАЯ ЦЕРКОВЬ

Очки за экскурсию в деревню с деревянной церковью начисляются так же, как и за экскурсию в любую другую деревню, но со следующими исключениями: умножьте количество всех билетов, которые у вас есть во всех лодках, на ценность экскурсии в деревню с церковью и запишите результат в ячейку в лодке с церковью. Эти очки увеличивают ваши очки капитана (см. «Конец игры» на стр. 10).

### ПРИМЕР ОЧКОВ ЗА ОДИНОЧНУЮ ЭКСКУРСИЮ В ДЕРЕВНЕ

11 очков за каждый «жёлтый» билет (прогулка в горах)



22 очка (2 билета x 11 очков) больше 16 очков.

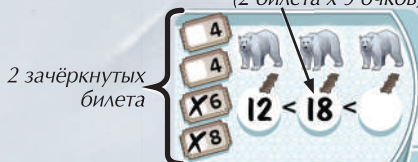


### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ДВЕ ЭКСКУРСИИ В ДЕРЕВНЕ

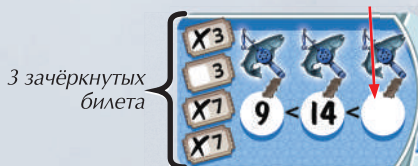
9 очков за каждый «белый» билет (сафари к белым медведям) и 4 очка за каждый «голубой» билет (подлёдная рыбака)



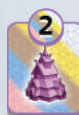
18 очков за «белый» билет (2 билета x 9 очков)



Игрок не получает 12 очков за «голубой» билет: 12 (3 билета x 4 очка) меньше 14




### ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ ЗА ЭКСКУРСИЮ В ДЕРЕВНЮ С ЦЕРКОВЬЮ



Всего у Моника 7 зачёркнутых билетов (суммарно в лодках всех цветов). За экскурсию в эту деревню с деревянной церковью ценностью 2 Моника получает 14 очков.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Вот и подошёл к концу ваш круиз по Северному краю! Пора подвести итоги путешествия!

Игра заканчивается сразу же, как только корабль оказывается на ячейке с якорем  на западном тайле в ходе **Фазы 1**. После этого все игроки приступают к подсчёту своих итоговых результатов.

## ОЧКИ ЗА ЭКСКУРСИОННЫЕ ЛОДКИ:

В каждой экскурсионной лодке сложите очки за зачёркнутые билеты и очки, полученные за экскурсии.

## ОЧКИ КАПИТАНА:

Капитану очень важно показать туристам красоту деревянных церквей, построенных без единого гвоздя. Он также хочет, чтобы за время круиза туристы познакомились с Северным краем со всех сторон и не упустили возможности побывать на каждой предлагаемой гидами экскурсии.

Добавьте очки за экскурсии в деревни с деревянной церковью (в нижней лодке с церковью) к наименьшему результату, полученному за экскурсионную лодку.

Игрок с наибольшим среди других игроков количеством очков капитана получает бонус и добавляет к своему результату 15 очков.

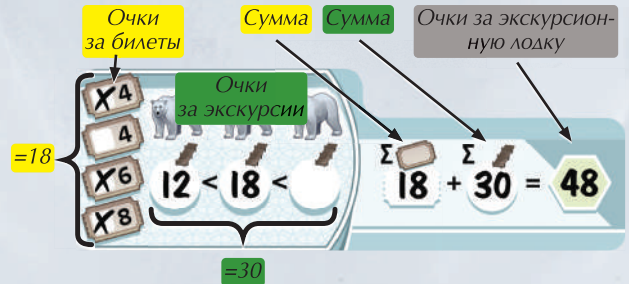
Игрок с наименьшим среди других игроков количеством очков капитана получает штраф и отнимает от своего результата 15 очков. Если у нескольких игроков одинаковый результат, то все они получают бонус/штраф.

В соло-варианте вы получаете 15 бонусных очков, если набрали 50 и более очков капитана. Если вы набрали меньше 50 очков капитана, то вы получаете 15 штрафных очков (однако вы не можете уйти в минус).

## ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

Сложите очки за лодки и очки капитана. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае ничьей победу одерживает игрок, набравший больше очков капитана. Если и после этого сохраняется ничья, все такие игроки становятся победителями.

### ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ ЗА ЭКСКУРСИОННЫЕ ЛОДКИ



Адам получает 48 очков за белую экскурсионную лодку. Таким же образом он считает очки и за другие лодки.

### ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ИТОГОВОГО РЕЗУЛЬТАТА





## КОРОЛЕВСКИЕ МЕСТА

После того как вы активировали **бонус королевских мест** во время Фазы 2, вы можете воспользоваться его эффектом **один** (и только один!) раз в любой последующей фазе любого раунда до конца игры. Когда вы воспользовались **бонусом**, зачеркните его, чтобы видеть, что он больше не доступен. Вы можете воспользоваться несколькими **бонусами** в одном раунде.

**Исключение:** вы не можете воспользоваться бонусами «Группа поддержки» и «Тёплая ночь» в ходе раунда, в котором они были активированы.

### ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БОНУСА КОРОЛЕВСКИХ МЕСТ



Катерина зачёркивает активированный бонус, чтобы увеличить дальность перемещения до 6 в этом раунде.



**Ранние пташки:** в текущем раунде во время Фазы 3 отправьтесь на экскурсии в две разные деревни (вместо одной) в любом порядке на ваш выбор. Обе деревни должны находиться в пределах дальности перемещения.



**Группа поддержки:** в текущем раунде во время Фазы 2 прибавьте три к значению выбранного кубика.  
**Важно:** зачёркивать символы огня при этом не нужно.



**Призовой билет:** в текущем раунде во время Фазы 3 добавьте один виртуальный билет при подсчёте очков за экскурсию. Например, получите очки за пять билетов вместо четырёх или за один вместо нуля.  
**Важно:** призовой билет действителен только в текущем раунде. Зачёркивать новый билет не нужно.



**Тёплая ночь:** в текущем раунде в ходе Фазы 2 не зачёркивайте символы огня, когда вы используете зелёный кубик.



**Скоростная лодка:** в текущем раунде в ходе Фазы 3 дальность вашего перемещения равна шести (вместо трёх). Вы по-прежнему можете зачеркнуть символы «+1», чтобы увеличить дальность перемещения ещё на одну, две или три ячейки.

## ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ

Во время подготовки к игре перемешайте два дополнительных тайла реки вместе с остальными тайлами реки и выложите в каждый ряд по шесть тайлов.

На одном тайле есть **деревня с тремя** экскурсиями (розовая, голубая и коричневая).

На другом тайле к деревне можно доплыть только по прямой, поэтому добраться до неё может быть непросто.



Нет дополнительного пути к деревне

## ДОСТИЖЕНИЯ

Результат (очки)	Достижение
199 и меньше	Туристы недовольны! Придётся объясниться перед капитаном.
200-224	Капитан к вам снисходителен, ведь вы новичок.
225-249	Неплохо. Капитан верит в вас.
250-274	Хорошая работа. Носите свою форму с достоинством.
275-299	Отлично! Вы получаете прибавку к жалованию.
300-324	Впечатляет! Капитан приглашает вас за свой стол.
325-349	Невероятно! Капитан поздравляет вас во время ужина.
350-374	Превосходно! Вы получаете национальное признание!
375-399	Вау! Вас номинировали на премию «Лучший гид»!
400 и больше	Вы — сокровище! А экскурсии с вами — всего лишь приятный бонус.

Вы можете оценить свой результат по таблице справа.

Если вы играете в соло-вариант, то результат в 300 очков уже можно считать победой!

**Важно:** если вы играете с дополнительными тайлами, отнимите 25 очков от своего итогового результата, прежде чем оценивать его по таблице.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Авторы игры: Осмунд и Эйлиф Свенссоны  
 Иллюстратор и графический дизайнер: Йермунд Боне  
 Менеджер русскоязычного издания: Анастасия Ермакова  
 Редакторы: Анастасия Ермакова, Олег Команев  
 Главный дизайнер: Анастасия Дурова  
 Вёрстка: Алёна Наумова  
 Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

*В первую очередь авторы игры благодарят свои семьи (Исака, Вильяра, Нору, Ханну и Лин Хайди) за их помощь, тестирование, поддержку и терпение!*

*Авторы также признательны Гейру Андре Уальквисту и Ронни Эфтевогу за их бесценное время, потраченное на эту игру. В тестировании игры принимали участие: Александер Линдаль Кронстад, Бьёрнанн и Кристен Хайтманн, Фридьоф и Майя Буварп, Инна Кристенсен,*

Приятного путешествия!  
Эйлиф



Добро пожаловать на борт!  
Осмунд

*Катрина Аалиен, Кьетил Вольдхауг, Кристиан Лингстад, Марте Ульсен Кристофферсен, Марте Эжерхауген и Пер Филип Осланд, Михаэль Хансен, Себастиан Эфтевог, Стине Хеннум, Тронд Арвид Ройзе, Вегард Стиллеруд, Эйстейн Андраассен.*



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

Игра от компании Chilifox games. Издано по лицензии Matagot © 2022 Все права защищены.