Saashi Monsieur Z

СЧАСТЛИВЫЙ БИЛЕТ

МЕТРО

ПРАВИЛА

Сумерки опускаются на город, загораются уличные фонари и прохожие заняты мыслями о том, как провести остаток дня... До свидания, работа! И здравствуй, метро!

Толпы людей устремляются под землю, туда, где мчатся вперёд маленькие поезда, пробегая одну станцию за другой. Впереди целый вечер: куда же пойти? На концерт или в ресторан? Так легко потерять голову в этом городе, где в воздухе витает дух любви и романтики! Кто знает, куда приведёт нас следующая линия метро?



Это правила для 2–5 игроков. Правила одиночного режима напечатаны на отдельном листе!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 двухстороннее игровое поле:
  Сторона «Париж»
  Сторона «Рим»
- 50 двухсторонних листов игрока
- 160 маркеров маршрута (по 32 каждого из пяти цветов)
- 5 фишек отправления
- 5 карандашей
- 12 карт билетов
- 6 карт общих целей
- 10 карт личных целей:
  5 карт Парижа
  5 карт Рима
- 1 фишка контролёра
- 1 правила одиночной игры
- 2 карты часа пик (для одиночной игры)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

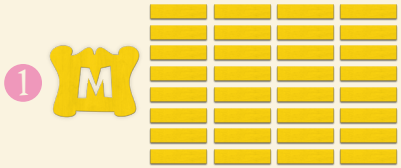
Ваша задача — проложить лучшую линию метро в городе за 12 раундов. Каждый раунд открывается новая карта с участком маршрута, форму которого игроки должны повторить, используя маркеры. Развозите пассажиров, выкладывайте скоростные участки — и старайтесь набрать больше всех победных очков!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите себе цвет и выложите перед собой все компоненты этого цвета: **32 маркера маршрута и 1 фишку отправления.**

   Маркеры маршрута вы будете выкладывать на поле, выстраивая свою линию метро.



2. Возьмите **лист игрока** и **карандаш.** Убедитесь, что верхняя часть листов (та, на которой изображены билеты) у всех игроков разная. Всё, кроме верхней части, на листах игроков будет одинаковым.

   На своём листе игрока вы будете отмечать, какие пассажиры сели в поезд на вашей линии метро и в каких местах были сделаны остановки по пути следования — это приносит победные очки.



3. Поместите игровое поле в середину стола.
   Если в партии **2 или 3 игрока,** используйте сторону **«Рим».**
   Если в партии **4 или 5 игроков,** используйте сторону **«Париж».**

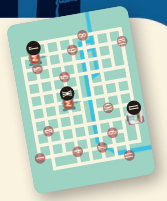
На поле изображена карта городской сети метро. На каждой развилке есть пассажир (, , ,), место (, , ,) или вход в метро M. В верхней части поля расположены 2 пронумерованные ячейки для карт общих целей (третья ячейка на стороне поля «Рим» используется только в одиночной игре). Две другие ячейки предназначены для колоды карт билетов и её сброса. На стороне «Рим» есть участки пути жёлтого и бордового цвета, где проще создавать соединения.

4 Перемешайте **6 карт общих целей** и выложите **2 случайные карты** жёлтой стороной вверх в ячейки с номерами 1 и 2. Остальные карты уберите в коробку.

На картах общих целей указано, сколько пассажиров должны подобрать игроки, и в каких местах они должны сделать остановки, чтобы получить победные очки.



5 Перемешайте **5 карт личных целей,** соответствующих стороне поля, на которой вы играете, и раздайте **каждому игроку по одной карте лицом вверх.** Остальные карты уберите в коробку.



На каждой карте личной цели указано, какие 3 развилки игрок должен соединить своей линией метро, чтобы получить победные очки. Эти развилки отмечены чёрными кружочками с буквами. Красные кружочки нужны только для ориентирования по карте.

6 Перемешайте все **12 карт билетов,** если вы играете на стороне «Париж», или **6 карт билетов** с номерами от 1 до 6, если вы играете на стороне «Рим». Раздайте каждому игроку по **2 карты билетов лицом вниз.** Каждый игрок изучает свои карты, выбирает одну из них и кладёт перед собой лицом вниз. Затем все игроки раскрывают выбранные карты и **кладут свою фишку отправления** на ту развилку, номер которой указан на выбранной карте.





Эта фишка обозначает вашу станцию отправления.

7 **Соберите все 12 карт билетов,** перемешайте их, сформируйте колоду и положите её лицом вниз в предназначенную для этого ячейку на поле.

Карты билетов различаются между собой номерами и цветами. Номера используются при подготовке, чтобы указать начало вашей линии метро, и далее в ходе игры. Цвет фона значения не имеет, а цвет рамки (бордовый или жёлтый) учитывается только при игре на стороне поля «Рим».

8 Самый старший игрок становится первым игроком и кладёт перед собой **фишку контролёра.**



Контролёр всегда ходит первым, затем ход передаётся по часовой стрелке. В конце каждого раунда фишка контролёра передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Партия состоит из **12 раундов.**
Каждый раунд состоит из **4 фаз:**

1. ОТКРЫТИЕ КАРТЫ БИЛЕТА
2. ПЛАНИРОВАНИЕ ЛИНИИ
3. ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ НА КАРТАХ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ
4. СМЕНА КОНТРОЛЁРА

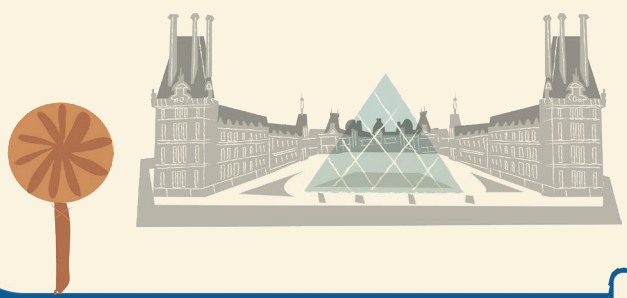
1 ОТКРЫТИЕ КАРТЫ БИЛЕТА

Контролёр открывает верхнюю карту из колоды билетов и кладёт её лицом вверх поверх карт в стопке сброса.

Каждый игрок отмечает ячейку **с соответствующим номером** в верхней части своего листа. Эта ячейка указывает, какой формы должен быть следующий участок вашей линии. Также вам всегда будет видно, участки каких форм остались на следующие раунды.

Если в игре 2 или 3 участника, только в первом раунде каждый игрок на своём листе отмечает ячейку, цвет которой совпадает с цветом рамки на первой открытой карте билета (бордовый или жёлтый). Этот цвет показывает, какие скоростные участки пути игрокам будет проще всего соединить (см. «Соединения» на стр. 6).

Далее: 2 ПЛАНИРОВАНИЕ ЛИНИИ



Пример: *в первом раунде был открыт билет номер 5, у него бордовая рамка. Вы отмечаете ячейку билета номер 5 и ячейку бордового цвета, — это означает, что в этой партии игрокам будет проще соединять участки бордового цвета.*



2 ПЛАНИРОВАНИЕ ЛИНИИ

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с контролёра. **В свой ход каждый выполняет 2 действия:**

А. РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ МАРШРУТА
Б. ПОЕЗДКА

А РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ МАРШРУТА

Выложите на поле с помощью маркеров маршрута участок той формы, которая указана на листе игрока под билетом с соответствующим номером (см. **ФОРМЫ УЧАСТКОВ МАРШРУТА** на стр. 5).

Выкладывая маршрут, соблюдайте следующие условия:

- Каждый игрок может выложить только 1 маркер своего цвета на участок маршрута. Разные игроки могут выложить свои маркеры на один и тот же участок маршрута.

ФОРМЫ УЧАСТКОВ МАРШРУТА

ПРЯМАЯ ЛИНИЯ

Вы должны разместить 1, 2 или 3 маркера так, как указано на вашем листе игрока. Если вы размещаете 2 или 3 маркера, то размещайте их по прямой линии.

ОДИН ПОВОРОТ

Вы должны разместить 2 маркера так, чтобы получился поворот на 90 градусов.

ДВА ПОВОРОТА

Вы должны разместить 3 маркера так, чтобы получились 2 поворота на 90 градусов. Повороты могут быть в одном направлении (получится форма «U») или в разных направлениях (получится форма «S»).

Если на листе игрока указаны две разные формы через «/», то вы должны выбрать одну из этих форм.

- Вы должны **продолжать маршрут из той же точки, где он закончился в предыдущем раунде.** В первом раунде начните выкладывать маршрут с фишки отправления.
- Вы должны **выложить столько маркеров, сколько указано** под отмеченной в текущем раунде ячейкой.
- Участок маршрута, который вы прокладываете в этот ход, должен содержать столько же поворотов, сколько указано под отмеченной в текущем раунде ячейкой. Значение имеет только количество поворотов, а не их направление. **Вы всегда можете изменить направление поворота (налево или направо).**
  Учитывайте только повороты, созданные маркерами, выложенными в текущем раунде. Поворот, созданный с маркером, выложенным в прошлом раунде, не учитывается.
- Вы не можете разместить маркер маршрута на участок маршрута, где уже находится маркер вашего цвета.

Пример: *в этом раунде вам необходимо разместить 3 маркера маршрута, создав 2 поворота. Вы решаете выложить их так, как показано ниже. При создании нужного поворота не учитываются маркеры, выложенные вами в прошлом раунде.*



СОЕДИНЕНИЯ

УВЕЛИЧИВАЙТЕ КОЛИЧЕСТВО ВАГОНОВ

Каждый раз, выкладывая маркер на участок пути, где уже есть один или несколько маркеров другого цвета, **зачеркните столько ячеек** на шкале соединений (в левом нижнем углу листа игрока), **сколько маркеров** уже было размещено на этом участке. Зачёркивайте ячейки последовательно, начиная с верхней левой. Шкала соединений отображает количество вагонов метро на вашей линии. В конце партии они приносят победные очки.

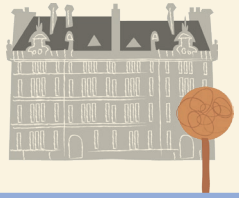
РИМ



ПРОКЛАДЫВАЙТЕ СКОРОСТНЫЕ УЧАСТКИ!

Каждый раз, выкладывая маркер на скоростной участок пути того цвета, который вы отметили в первом раунде, **зачёркивайте 1 дополнительную ячейку** на шкале соединений на вашем листе игрока.





ВХОД В МЕТРО

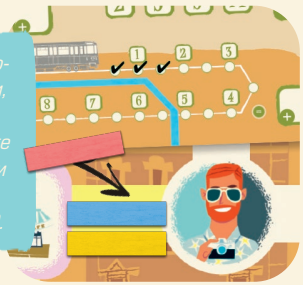


СОКРАЩАЙТЕ ВРЕМЯ В ПУТИ!

За каждый символ M, которого достиг ваш маршрут в этом раунде, обведите 1 ячейку на шкале метро (в левом верхнем углу листа игрока). В конце каждого раунда вы можете зачеркнуть один обведённый символ M, чтобы разместить 1 дополнительный маркер маршрута по обычным правилам в любом направлении. Вы можете зачеркнуть M в том же раунде, в котором обвели его. Фишки отправления, расположенные на символах M ни на что не влияют.

ВАЖНО! Каждый обведённый, но не зачёркнутый символ M в конце игры приносит 2 победных очка.

Пример: *вы размещаете 1 маркер на скоростной участок пути, где уже есть 2 маркера других игроков. Затем вы зачёркиваете на своём листе игрока 3 ячейки (1 за скоростной участок и 2 за маркеры других игроков).*



Пример: *вы закончили свой ход на этой развилке, но хотите продолжить маршрут до начала следующего хода. Вы решаете зачеркнуть 1 из обведённых символов M и добавляете ещё 1 маркер к своему маршруту.*



ДУБЛИРОВАНИЕ ПУТИ ЗАПРЕЩЕНО!

МАРШРУТ НЕ ДОЛЖЕН ПЕРЕСЕКАТЬ САМ СЕБЯ!

Если ваш маршрут заканчивается на развилке, через которую вы уже его прокладывали, то вы тут же выбываете из игры. Вы не завершаете текущий ход и не получаете победные очки. При этом ваши маркеры остаются на поле.



Пример: *ваш маршрут приближается к развилке, которую вы уже пересекали. Чтобы не выбыть из игры, вы решаете убрать поворот и отмечаете ячейку в области учёта поворотов.*

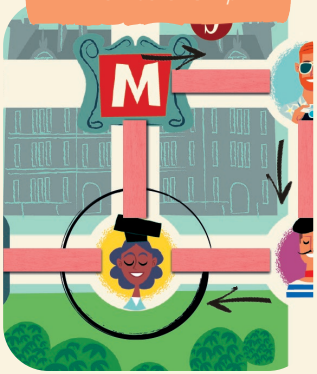
ПРЯМЫЕ ЛИНИИ И ПОВОРОТЫ

Иногда необходимое для текущего раунда число поворотов может вас не устроить. Например, вы не можете или не хотите выкладывать 2 поворота — или, напротив, вам обязательно нужно 2 поворота. В таком случае вы можете увеличивать или уменьшать **число необходимых поворотов.**

Чтобы это сделать, вы должны отметить крайнюю левую ячейку в **области учёта поворотов** (в правом верхнем углу листа игрока, на красном фоне). За каждую ячейку, которую вы отмечаете, вы можете **превратить поворот в прямую линию или прямую линию в поворот.** Это НЕ меняет число маркеров, которые вы должны разместить. Это число изменить нельзя.

В этой области только 5 ячеек. **Если все они вычеркнуты, а вы при этом не можете выложить участок маршрута,** потому что требуемая форма заведёт его за пределы карты, то эта форма считается прямой линией, состоящей из 1 маркера.

Пример: *ваш маршрут достиг развилки, которую вы уже пересекали. Вы выбываете из игры!*





После того как вы разместите все свои маркеры (действие А), переходите к действию Б — **ПОЕЗДКЕ**.

Б ПОЕЗДКА

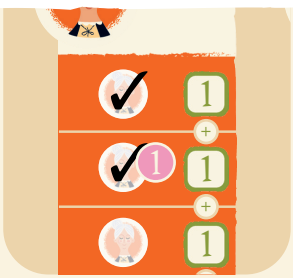
За каждого пассажира и каждое место, которых вы достигли, размещая маркеры маршрута, **примените следующие эффекты** (подробное описание на стр. 8–10).

На некоторых развилках находятся 2 пассажира. Достигнув такой развилки, **примените эффекты обоих пассажиров.**



БАБУШКИ

1 **Немедленно отметьте верхнюю доступную ячейку на вашем листе игрока.** Если при этом все ячейки отмечены, ничего не происходит. В конце игры сложите все победные очки, указанные напротив отмеченных ячеек.



СТУДЕНТЫ ИЛИ КИНОТЕАТРЫ





2 **Немедленно отметьте одну из соответствующих ячеек на вашем листе игрока.** Если при этом все ячейки отмечены, ничего не происходит. В конце игры умножьте количество отмеченных студентов на количество отмеченных кинотеатров и получите столько же победных очков.

Пример: *вы достигаете*  *поэтому должны отметить 1 ячейку* .





МЕСТА НАЗНАЧЕНИЯ



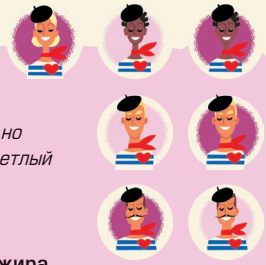






ВЛЮБЛЁННЫЕ





Эти пассажиры выглядят по-разному, но в игре имеет значение только фон (светлый или тёмный).

Немедленно отметьте ячейку, фон которой совпадает с фоном пассажира, в самом верхнем ряду без указанного числа в поле для победных очков. Если обе ячейки с совпадающим фоном уже отмечены в этом ряду или если во всех рядах уже указано число победных очков, ничего не происходит.

Все ряды состоят из двух пар влюблённых со светлым и тёмным фоном в каждой паре.

РЕСТОРАНЫ

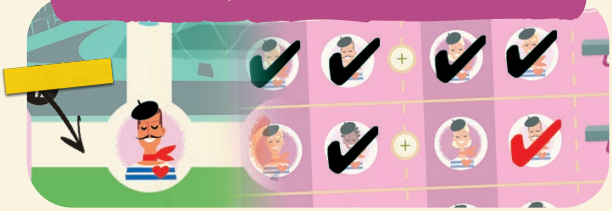


- Если в самом верхнем ряду без указанного числа в поле для победных очков нет отмеченных ячеек с , то **ничего не происходит.**
- Если в ряду есть отметки, то получите соответствующее количество победных очков и запишите его в крайнюю правую ячейку этого ряда. Очки начисляются следующим образом. За ячейку **без отметок — 0 очков. Один** влюблённый с любым фоном — **2 очка. Пара** влюблённых — **6 очков.** Таким образом, за каждый ряд вы можете получить 2, 4, 6, 8 или 12 очков.
- Затем заштрихуйте все ячейки в ряду, за который вы только что получили победные очки. В следующий раз, когда вам нужно будет отметить одну из ячеек с , сделайте это в следующем ряду.

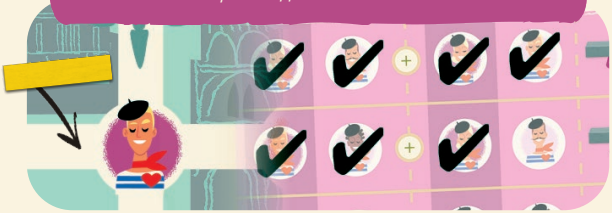


Пример:

1. *Вы достигли этой развилки и подбираете влюблённого со светлым фоном. Вы можете отметить только правую ячейку в среднем ряду, так как в левой уже есть отметка.*



2. *Вы достигаете этой развилки и подбираете влюблённого с тёмным фоном. В доступном ряду обе ячейки с тёмным фоном уже отмечены, так что ничего не происходит.*



3. *Вы достигаете развилки с . К этому моменту в доступном ряду 3 отмеченные ячейки. Вы получаете 8 очков, записываете их в крайнюю правую ячейку и заштриховываете 4-ю ячейку влюблённого.*





ТУРИСТЫ

Немедленно отметьте левую доступную ячейку с в самом верхнем ряду без указанного числа в поле для победных очков. Если все ячейки в этом ряду уже отмечены или если во всех рядах указано число победных очков, то ничего не происходит.





2 карты общих целей предписывают сделать остановку у 3 или 3 . Если одна из этих карт участвует в игре, обозначайте свой прогресс, отмечая ячейку соответствующего места каждый раз, когда вы посещаете его (даже если в вашем вагоне нет ни одного туриста). **Других функций у этих ячеек нет.**

ОПЕРЫ



ИЛИ



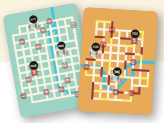
ТЕАТРЫ

- Если в самом верхнем ряду без указанного числа в поле для победных очков нет отмеченных ячеек с , то **ничего не происходит.**
- Посмотрите на последнюю отмеченную ячейку в верхнем ряду без указанного числа победных очков. Затем посмотрите, сколько победных очков указано в самом низу той же колонки. **Запишите это значение в крайнюю правую ячейку.**
- Затем заштрихуйте все ячейки в ряду, за который вы только что получили победные очки. В следующий раз, когда вам нужно будет отметить одну из ячеек с , сделайте это в следующем ряду.

Вы достигаете с 3 отмеченными в текущем ряду.

1. Отметьте одну из трёх ячеек, соответствующих этому типу здания.
2. Впишите «9» в крайнюю правую ячейку этого ряда.
3. Наконец, заштрихуйте последнего в этом ряду.







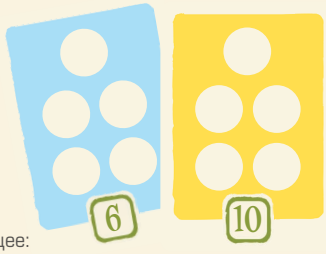
Каждый раз, когда вы достигаете одной из 3-х развилок, обозначенных на вашей карте личной цели, то есть развилки с чёрным кружком, отмечайте ячейку в области личных целей на вашем листе игрока (в порядке возрастания количества победных очков).

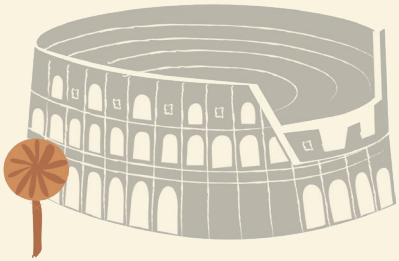


Когда все игроки выложили свои участки маршрута в текущем раунде и отметили нужные ячейки на своих листах игрока, переходите к следующей фазе.

Далее: (3) ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ НА КАРТАХ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ и (4) СМЕНА КОНТРОЛЁРА

3 ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ НА КАРТАХ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ





Посмотрите, удалось ли вам выполнить какие-либо общие цели в текущем раунде. При этом нужно учитывать следующее:

Несколько игроков могут получить победные очки за одну и ту же цель, но каждый игрок может выполнить каждую цель только 1 раз.

Если 1 или несколько игроков выполнят жёлтую цель в одном раунде, все они вписывают «10» в ячейку области общих целей на своих листах игрока (правый нижний угол). После этого переверните эту карту цели на синюю сторону.

Если 1 или несколько игроков выполнят синюю цель в одном раунде, все они вписывают «6» в ячейку области общих целей на своих листах игрока. Не переворачивайте эту карту.

Как только все игроки проверили условия и вписали нужное значение победных очков, переходите к 4 СМЕНА КОНТРОЛЁРА.

Пример: *в текущем раунде в ваш поезд сел пятый* , *то есть вы выполнили общую цель. Но другой игрок выполнил её раньше и перевернул карту на синюю сторону, поэтому вы получаете 6, а не 10 победных очков.*



4 СМЕНА КОНТРОЛЁРА

Если текущий раунд был 12-м (и колода карт билетов пуста), перейдите к итоговому подсчёту очков.



В противном случае игрок с жетоном контролёра передаёт его следующему игроку по часовой стрелке, после чего начинается новый раунд.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Saashi
Художник: Monsieur Z
Руководитель проекта: Ксавье Таверн
Графический дизайнер: Венсан Мугено
Редактор: Ксавье Таверн
Переводчик: Данни Ло
Корректор: Уильям Ниблинг

Saashi & Saashi

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Евгения Орлова
Корректор: Елена Даценко
Редактор: Роман Грудин
Дизайнер-верстальщик: Александр Шевченко
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

КОНЕЦ ИГРЫ

Посчитайте все свои победные и штрафные очки:

1. Каждый **обведённый символ входа в метро,** который вы не зачеркнули, приносит 2 победных очка. Сложите все полученные очки.

2. Сложите штрафные очки за отмеченные ячейки в **области учёта поворотов.**

3. Сложите победные очки за каждую отмеченную ячейку.

4. **Умножьте** количество отмеченных ячеек на количество отмеченных ячеек.

Для пассажиров и подсчёт происходит по следующим правилам:

5. Значения, уже записанные в полях для победных очков каждого ряда, **остаются без изменений.**

6. **Ряды с пустыми полями победных очков** приносят половину победных очков (с округлением вниз), которые вы получили бы, если бы прямо сейчас достигли места назначения.

7. Суммируйте все значения в полях для победных очков.

8. Прибавьте победные очки, полученные за выполнение **общих целей** в ходе игры.

9. Посмотрите на последнюю отмеченную ячейку в **области личных целей** и запишите число из неё в поле для победных очков.



10. Посмотрите на последнюю отмеченную ячейку на **шкале соединений,** над которой указано число, и запишите это число в поле для победных очков.

11. Посчитайте сумму победных очков из ячеек со знаком + и вычтите из неё сумму штрафных очков из ячеек со знаком -. Получится ваш итоговый счёт!

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает. Если несколько игроков получили наибольший результат, они делят победу!

Если вам нужно распечатать дополнительные листы игрока, вы можете найти их здесь:
https://gaga.ru/i/paris_i_rim_list_igroka.pdf