

GET ON BOARD™

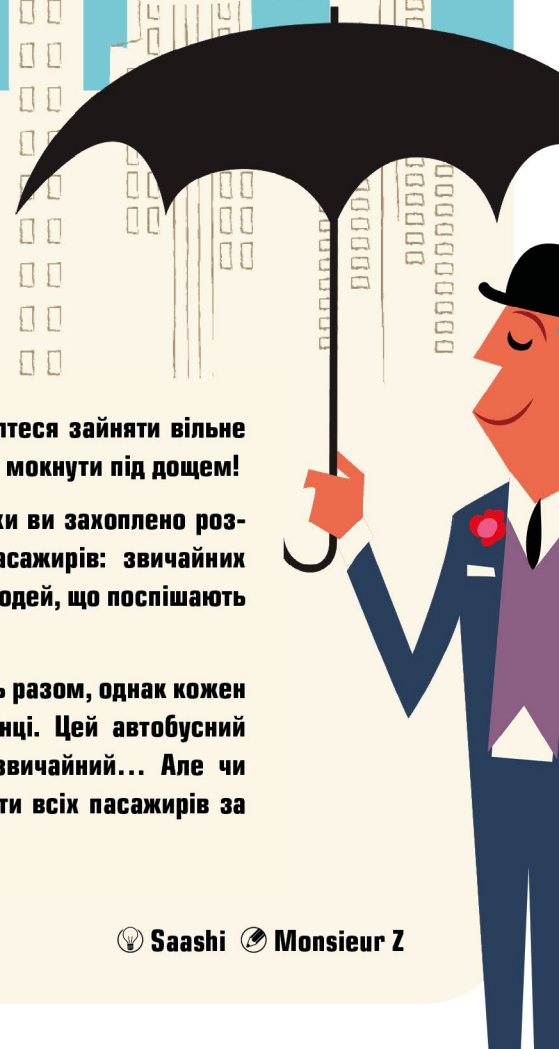
ПРАВИЛА



Ось і автобус! Покваптеся зайняти вільне місце, щоб більше не мокнути під дощем!

Під час кожної поїздки ви захоплено роздивляєтесь інших пасажирів: звичайних туристів, студентів, людей, що поспішають на роботу...

Усі вони поки що їдуть разом, однак кожен вийде на своїй зупинці. Цей автобусний маршрут справді незвичайний... Але чи вдасться вам розвести всіх пасажирів за графіком?





ВМІСТ ГРИ

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 двостороннє ігрове поле | 5 олівців |
| 1 сторона «Лондон» | 12 карт автобусних квитків |
| 1 сторона «Нью-Йорк» | 6 карт загальних цілей |
| 50 двосторонніх листів гравців | 10 карт особистих цілей |
| 160 маркерів маршруту | 5 карт «Лондон» |
| 5 фішок початку маршруту | 5 карт «Нью-Йорк» |
| | 1 фішка контролера |

ОГЛЯД І МЕТА ГРИ

Маєте 12 раундів, щоб прокласти найкращий автобусний маршрут містом. Щораунду ви відкриваєте карту, що визначає форму маршруту для всіх гравців. Доставляйте пасажирів до місць призначення, уникайте дорожніх заторів і здобуйте переможні очки!

ПРИГОТУВАННЯ ТА ІГРОВІ ЕЛЕМЕНТИ

- 1 Виберіть колір і покладіть перед собою такі компоненти вибраного кольору: **32 маркери маршруту** та **1 фішку початку маршруту**.

Маркери маршруту розміщують на ігровому полі, щоб прокласти автобусний маршрут.

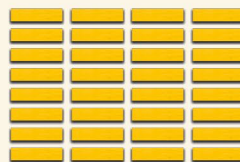
- 2 Візьміть **лист гравця** та **олівець**. Переконайтеся, що верхні частини листів у всіх гравців різні (в усьому іншому листи повинні бути однакові).

На листі гравця ви позначатимете пасажирів на вашому маршруті й місця зупинок автобуса. Зрештою всі ці пасажирів й місця зупинок дадуть вам переможні очки.

- 3 Покладіть ігрове поле у центрі стола. Для гри **вдвох** чи **втрьох** використовуйте сторону «Нью-Йорк». Для гри **вчотирьох** чи **вп'ятьох** використовуйте сторону «Лондон».

На ігровому полі зображено мапу вулиць відповідного міста. На кожному перехресті зображено одного з пасажирів (👤, 👤, 👤, 👤), одне з місць (🏠, 🏢, 🏠, 🏠) або зелене світло світлофора. Деякі місця також мають власну назву на кольоровому тлі — це пам'ятки. На кожній стороні ігрового поля є 2 пронумеровані комірки для карт загальних цілей (їх викладають горілиць), комірка для колоди автобусних квитків і комірка скиду квитків. На мапі Нью-Йорку зображено кілька доріг чорного кольору. Це ділянки з постійними заторами.

1



2



3



- 4** Перетасуйте **6 карт загальних цілей** і покладіть по 1 випадковій карті жовтим боком догори на кожну з **2 відповідних комірок ігрового поля**. Решту карт поверніть у коробку.

Кarti загальних цілей показують гравцям, скільки відповідних пасажирів повинно сісти в їхній автобус або в скількох місцях відповідного типу треба зупинитися, щоб здобути вказані на картах переможні очки.



- 5** Перетасуйте **5 карт особистих цілей**, що відповідають вибраній стороні ігрового поля. Роздайте **кожному гравцеві по 1 такій карті долілиць**. Решту карт поверніть у коробку. Якщо хочете додати гри змагальності, можете тримати ці карти горілиць.

На картах особистих цілей вказано **3 перехрестя**, через які ви повинні прокласти ваш автобусний маршрут, щоб здобути переможні очки. Ці перехрестя позначено чорними кружечками з літерами. Червоні кружечки з цифрами — лише орієнтири на мапі.

- 6** Перетасуйте всі **12 карт автобусних квитків**, якщо ви граєте на стороні «Лондон», або лише карти з номерами від 1 до 6, якщо граєте на стороні «Нью-Йорк». Потім роздайте **кожному гравцеві по 2 такі карти долілиць**. Подивіться 2 отримані карти, виберіть одну й покладіть її перед собою долілиць. Щойно всі гравці покладуть перед собою по одній карті, відкрийте їх. Розмістіть вашу фішку початку маршруту на перехресті зі світлофором, чий номер відповідає номеру на вибраній вами карті автобусного квитка.

Цією фішкою позначають початок автобусного маршруту.

- 7** Зберіть усі **12 карт автобусних квитків** і перетасуйте їх, сформууйте колоду й покладіть її долілиць на відповідну комірку ігрового поля.

Кожна карта автобусного квитка має свій номер і колір. Номер використовують лише під час приготування до гри, щоб визначити початок маршруту. Колір використовують під час гри.

- 8** Найстарший гравець стає першим контролером. Він розміщує **фішку контролера** перед собою.

Фішка контролера визначає порядок ходів. Контролер завжди виконує хід першим, а далі решта гравців за годинниковою стрілкою по черзі виконують свої ходи. Щораунду контролер передає свою фішку наступному гравцеві ліворуч себе.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Get on Board. Маршрути» триває **12 раундів**.
Кожен раунд складається з **4 фаз**:

- 1 НОВИЙ АВТОБУСНИЙ КВИТОК
- 2 ПРОКЛАДАННЯ МАРШРУТУ
- 3 ПЕРЕВІРКА ЗАГАЛЬНИХ ЦІЛЕЙ
- 4 ЗМІНА КОНТРОЛЕРА

1 НОВИЙ АВТОБУСНИЙ КВИТОК

Контролер відкриває верхню карту з колоди автобусних квитків і кладе її горілиць у комірку скиду.

Тепер кожен гравець закреслює одну з двох зображень у верхній частині його листа комірок, колір якої відповідає кольору відкритої карти. Закреслена комірка вказує, якої форми маршрут треба прокласти під час фази **2 ПРОКЛАДАННЯ МАРШРУТУ**. Також гравець бачить, які маршрути будуть йому доступні в подальших раундах.

Переходьте до фази **2 ПРОКЛАДАННЯ МАРШРУТУ**.

Приклад



2 ПРОКЛАДАННЯ МАРШРУТУ

Починаючи з контролера й далі **за годинниковою стрілкою**, гравці **по черзі виконують свої ходи**. Кожен хід складається з **двох кроків**:

- a РОЗМІЩЕННЯ МАРКЕРІВ МАРШРУТУ
- б МІСЦЯ ТА ПАСАЖИРИ

a РОЗМІЩЕННЯ МАРКЕРІВ МАРШРУТУ

Використовуючи відповідні маркери, створіть на ігровому полі **форму маршруту** згідно з автобусним квитком, відкритим у цьому раунді.

Створюючи форму, дотримуйтеся таких правил:

- Кожен гравець може розмістити лише один свій маркер на будь-якій ділянці дороги. Однак на тій самій ділянці дороги можуть одночасно розміщуватися маркери різних гравців.
- Ви повинні продовжувати свій маршрут з того місця, **де закінчили його прокладати в попередньому раунді**. У першому раунді розпочніть свій маршрут з **перехрестя з вашою фішкою початку маршруту**.
- Ви можете розмістити лише ту **кількість маркерів, яка вказана** на вашому листі гравця.
- Розміщені в поточному раунді маркери можуть утворити **стільки поворотів, скільки вказано** на вашому листі гравця. Має значення лише кількість поворотів, а не напрямок. Ви завжди можете вибирати, куди повернути (**ліворуч або праворуч**). Перший розміщений у поточному раунді маркер може утворити поворот з останнім розміщеним маркером у попередньому раунді. У будь-якому разі **цей поворот не входить до числа поворотів, які треба утворити, прокладаючи маршрут у поточному раунді**.
- Ви ніколи не можете прокласти свій маршрут по тій самій ділянці дороги вдруге.



РІЗНІ ФОРМИ МАРШРУТУ

— ПРЯМА ЛІНІЯ



Ви повинні розмістити рівно 1, 2 або 3 маркери, як показано на малюнку. Якщо ви розміщуєте 2 або 3 маркери, вони повинні утворити пряму лінію.

└ 1 ПОВОРОТ

Ви повинні розмістити рівно 2 маркери, що утворюють поворот під кутом 90°.

└└ 2 ПОВОРОТИ

Ви повинні розмістити рівно 3 маркери, що утворюють два повороти під кутом 90° кожен. Ці повороти можуть мати однаковий напрямок (маркери утворюють «П»), або протилежні напрямки (маркери утворюють «Г»).

Якщо на вашому листі гравця зображено дві різні форми маршрутів, розділені скісною рисою, ви можете вибрати один з двох варіантів.



ПРИКЛАД. У поточному раунді ви повинні розмістити 3 маркери й утворити 2 повороти. Ви вирішили прокласти маршрут так, як зображено нижче. Поворот, утворений останнім маркером з попереднього раунду та першим маркером поточного раунду, не рахують до тих 2 поворотів, які ви повинні утворити.



ЗАТОРИ

УСІЯКО УНИКАЙТЕ ЗАТОРІВ!



Щоразу, коли ви прокладаєте свій маршрут ділянкою дороги з одним або кількома маркерами інших гравців, ви повинні закреслити стільки автобусів у секції заторів (унизу ліворуч на вашому листі гравця), скільки маркерів були розміщені на цій ділянці дороги до вас. Автобуси закреслюють один за одним, починаючи з крайнього лівого у верхньому ряді. Так ви позначаєте затори на вашому маршруті, які негативно вплинуть на ваш кінцевий результат.

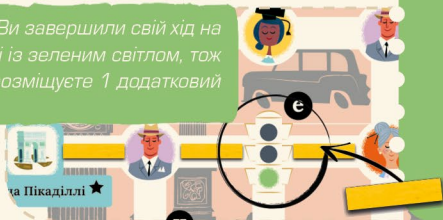
НЬЮ-ЙОРК

НА ДЕЯКИХ ДОРОГАХ ЗАВЖДИ ЗАТОРИ!

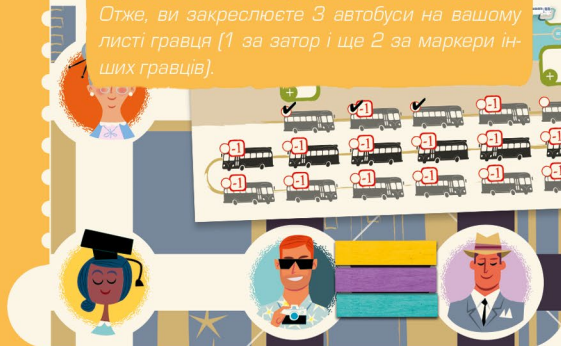


Щоразу, коли ви прокладаєте свій маршрут завантаженою зоною (ділянкою дороги чорного кольору) закресліть 1 додатковий автобус у секції заторів на вашому листі гравця.

ПРИКЛАД. Ви завершили свій хід на перехресті із зеленим світлом, тож тепер ви розміщуєте 1 додатковий маркер!



ПРИКЛАД. Ви розмістили 1 маркер на ділянці дороги, де вже є маркери двох інших гравців. Отже, ви закреслюєте 3 автобуси на вашому листі гравця (1 за затор і ще 2 за маркери інших гравців).



ЗЕЛЕНЕ СВІТЛО

ЗБІЛЬШУЙТЕ ШВИДКІСТЬ ЗАВДЯКИ ЗЕЛЕНОМУ СВІТЛУ!



Якщо в поточному раунді ви **закінчили** прокласти свій маршрут на перехресті із зеленим світлом, **розмістіть 1 додатковий маркер**, щоб продовжити свій маршрут. Дотримуйтеся звичайних правил розміщення (ви вибираєте напрямок). Якщо ви знову розміщуєте цей маркер на перехресті із зеленим світлом, розмістіть іще один маркер. Зелене світло з фішками початку маршруту вважають звичайним зеленим світлом.

Якщо у вас вичерпалися маркери, замініть їх чимось подібним і грайте далі.

РУХ ПО КОЛУ ЗАБОРОНЕНО

АВТОБУСНИЙ МАРШРУТ, ЩО ДВІЧІ ПРОХОДИТЬ ТІЄЮ САМОЮ ДІЛЯНКОЮ ДОРОГИ, НЕЕФЕКТИВНИЙ!

Якщо ви дісталися того самого перехрестя вдруге, негайно завершіть свій хід. Ви вибуваєте з гри. Ви не здобуваєте переможних очок наприкінці гри. Не вилучайте ваші маркери з ігрового поля.

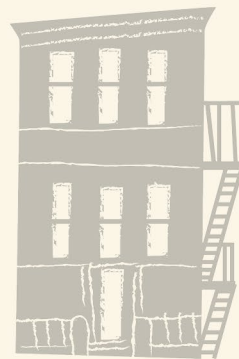
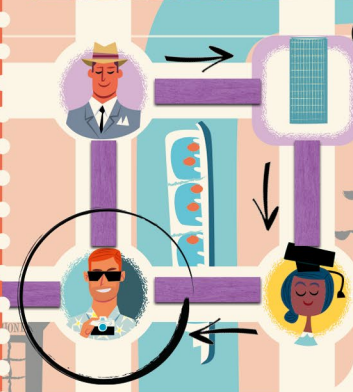
ПРЯМІ ЛІНІЇ ТА ПОВОРОТИ

Якщо ви не можете розмістити потрібну кількість маркерів маршруту або якщо форма маршруту не відповідає вашій стратегії, то можете збільшити або зменшити кількість поворотів.

Щоб зробити це, ви повинні закреслити крайню ліву комірку у вашій **секції поворотів** (зверху праворуч на червоному тлі листа гравця). За кожну закреслену вами комірку, **ви можете змінити поворот на пряму лінію або пряму лінію на поворот**. Ви не можете змінювати загальну кількість маркерів, які повинні розмістити. Ця кількість ніколи не змінюється.

Ви можете закреслити щонайбільше 5 комірок у секції поворотів. **Якщо ви вже закреслили всі комірки, але не можете створити поточну форму маршруту, бо ваш маршрут виходить за межі мапи (а не через те, що ви вдруге прокладете свій маршрут через те саме перехрестя), вважайте, що ваша поточна форма маршруту — пряма лінія з 1 маркера.**

ПРИКЛАД. Ви вдруге дісталися того самого перехрестя. Ви вибуваєте з гри.



Розмістивши всі ваші маркери, переходьте до кроку **6 МІСЦЯ ТА ПАСАЖИРИ.**

ПРИКЛАД. Прокладаючи маршрут, ви дістанетеся того самого перехрестя вдруге. Ви вирішуєте додати поворот до вашого маршруту й закреслюєте комірку в секції поворотів на вашому листі гравця. Вам вдалося уникнути того самого перехрестя, а отже, ви не вибуваєте з гри.




6 МІСЦЯ ТА ПАСАЖИРИ

За **кожного** пасажирів або місця, до яких ви дісталися в поточному раунді під час фази **ПРОКЛАДАННЯ МАРШРУТУ**, застосуйте відповідні ефекти, описані на с. 8, 9 і 10.

На деяких перехрестях зображено 2 пасажирів. Якщо ви дісталися одного з таких перехрестів, застосуйте ефекти обох пасажирів.





- 1 Негайно закресліть верхню доступну комірку  на вашому листі гравця. Якщо всі відповідні комірки вже закреслені, нічого не відбувається.



АБО



- 2 Негайно закресліть одну з відповідних комірок на вашому листі гравця. Якщо всі комірки цього типу вже закреслені, нічого не відбувається.

Увага! Трьох  у нижньому ряді можна закреслювати лише тоді, коли здобуваєте бонус , який пропонує стажування деяким студентам.

Приклад. Діставшись до , ви закреслюєте 1 комірку .

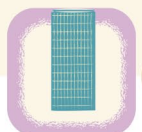




АБО



Негайно закресліть крайню ліву комірку або у верхньому ряді без припаркованого автобуса (тобто без числа в крайній правій комірці). Якщо всі комірки в такому ряді закреслені або в усіх рядах є припарковані автобуси, нічого не відбувається.



АБО



АБО



- Подивіться на **останню** комірку (якщо дісталися) або на **останню** комірку (якщо дісталися) , закреслену вами у верхньому ряді без припаркованого автобуса (тобто без числа в крайній правій комірці).

Потім перевірте, скільки переможних очок указано в нижній частині того самого стовпця. **Запишіть це число в крайню праву комірку** відповідного ряду. Так ви позначите, що в цьому ряді є припаркований автобус.

- Коли ви паркуєте автобус з , цей пасажир надає **додаткового пасажир**, зображеного в нижній частині відповідного стовпця. **Закресліть зображеного пасажир**, дотримуючись звичайних правил. Якщо ви повинні закреслити 1 , закресліть одну з відповідних комірок у третьому ряді. **Це стажери, ви можете закреслювати їх лише тоді, коли отримете цей бонус.**

- **Тепер викресліть будь-які вільні комірки чи в ряді** зі щойно припаркованим автобусом. Наступного разу, коли вам треба буде закреслити комірку одного із цих типів, закреслюйте її в наступному ряді.

- Якщо ви не закреслили жодного чи у поточному ряді перед тим як припаркували автобус, **нічого не відбувається.**

Приклад.

- 1 Ви дісталися , маючи 2 закреслених у своєму поточному ряді.

- 2 Запишіть «4» у крайню праву комірку цього ряду, потім закресліть наступного доступного .

- 3 Тепер викресліть останнього в ряді, щоб позначити, що автобус припаркований.



Потім ви дістаєтеся , маючи 3 закреслених у своєму поточному ряді.

- 1 Закресліть одну з 3 комірок, які відповідають типу цього місця.

- 2 Запишіть «9» у крайню праву комірку цього ряду.

- 3 Потім викресліть останнього в ряді, щоб позначити, що автобус припаркований.






Згідно з умовами двох карт загальних цілей ви повинні зупинитися в 3 або в 3 . Якщо одна з цих карт цілей у грі, позначайте ваш прогрес, закреслюючи відповідну комірку щоразу, коли дістаєтеся потрібного місця, навіть якщо у вашому автобусі немає туристів. **Цю секцію використовують лише для нагадування, у скількох місцях відповідного типу ви вже побували.**


- ★ Гаймс-сквер ★
- ★ Площа Пікаділлі ★
- ★ Колумбія ★
- ★ Королівський коледж ★
- ★ Гуггенгайм ★
- ★ Букінгемський палац ★
- ★ Волл-стріт ★
- ★ Лондонське Сіті ★

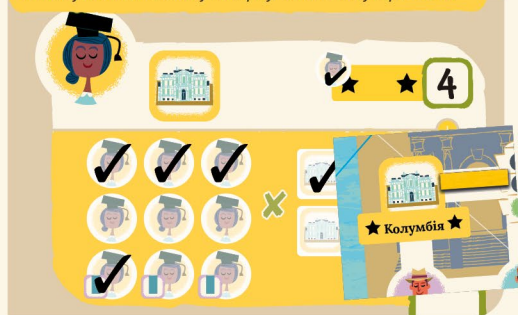
На кожній мапі є чотири особливі місця (по одному кожного типу). Це пам'ятки, які варто відвідати. Назва кожної пам'ятки написана на кольоровому тлі більшими літерами та позначена зірочками з обох боків.



Щойно ви дісталися одного з цих місць, порахуйте, скільки пасажирів того самого кольору ви вже закреслили. Запишіть це число в комірку відповідного кольору, позначену зірочкою.

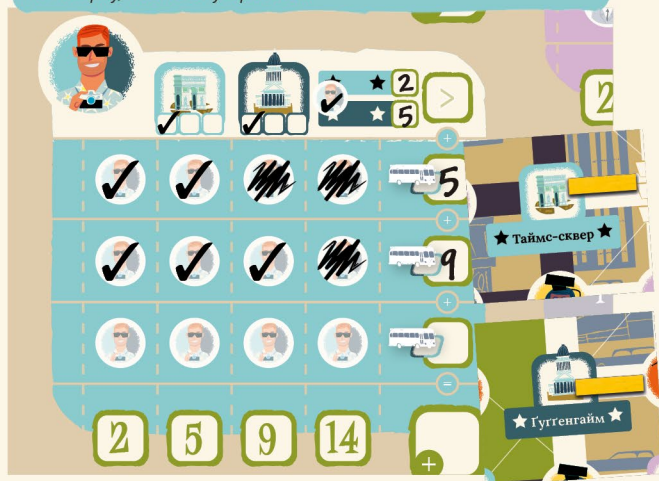
Туристам відповідають відразу 2 такі комірки: світло-блакитна для пам'ятки  і темно-блакитна для пам'ятки . Комірку з символом  використовують лише під час підрахунку очок наприкінці гри (див. на с. 12).



Приклад. Ви дісталися Колумбійського університету, маючи 4 закреслені комірки . Отже, ви запишете «4» в жовту комірку, позначену зірочкою.



Приклад. Ви дісталися Таймс-скверу, маючи 2 закреслені комірки . Отже, ви запишете «2» у світло-блакитну комірку, позначену зірочкою. Пізніше ви дісталися музею Гуггенгайма, маючи 5 закреслених комірок . Отже, ви запишете «5» у темно-синю комірку, позначену зірочкою.



Завершивши прокладати ваш маршрут у поточному раунді й закресливши всі відповідні комірки на вашому листі гравця, переходьте до фази **3 ПЕРЕВІРКА ЗАГАЛЬНИХ ЦІЛЕЙ.**



3 ПЕРЕВІРКА ЗАГАЛЬНИХ ЦІЛЕЙ

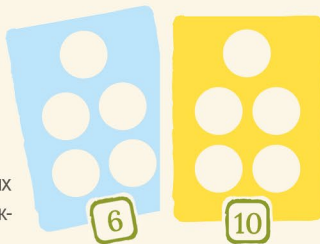
Перевіряючи виконання умов однієї чи обох загальних цілей у поточному раунді, дотримуйтеся наведених нижче правил.

Умови кожної карти цілі може виконати будь-яка кількість гравців, проте кожен гравець може виконати умови кожної карти цілі лише один раз.

Якщо в поточному раунді один чи більше гравців виконали умови, указані на жовтому боці карти цілі, **усі вони записують по 10 ПО** в бонусну секцію на своїх листах гравців. Після цього **перевіряють карту цілі** й покладають її синім боком догори.

Якщо один чи більше гравців виконали умови, указані на блакитному боці карти цілі, **усі вони записують по 6 ПО** в бонусну секцію на своїх листах гравців. Карта цілі лишається лежати синім боком догори.

Тепер переходьте до фази **4 ЗМІНА КОНТРОЛЕРА**.




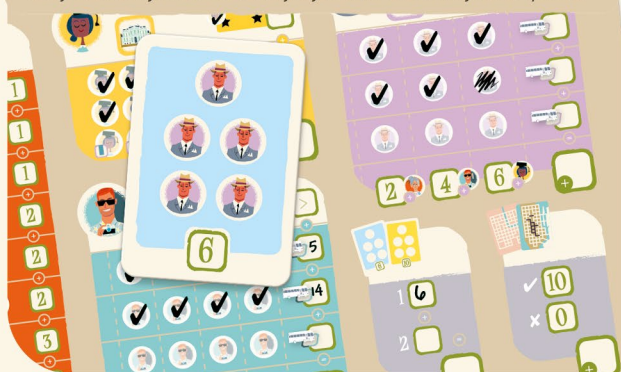
4 ЗМІНА КОНТРОЛЕРА



Якщо 12-й раунд добіг кінця (і колоду автобусних квитків вичерпано), переходьте до етапу **КІНЦЯ ГРИ**.

Інакше **передайте фішку контролера** наступному за годинниковою стрілкою гравцеві й розпочніть новий раунд.

ПРИКЛАД. Під час поточного раунду ви закреслили 5-го . У попередньому раунді умови відповідної карти цілі виконав інший гравець, тому ви записуєте 6 ПО в бонусну секцію на своєму листі гравця.



ТВОРЦІ

Автор гри: Saashi

Ілюстрації: Monsieur Z

Керівник проєкту: Ксав'є Таверн

Графічний дизайн: Венсан Мужено

Редактор правил: Ксав'є Таверн

Перекладач: Денні Ло

Коректор: Вільям Ніблінг






Saashi & Saashi










КІНЕЦЬ ГРИ

Визначте суму здобутих вами переможних очок, виконавши такі кроки:

- 1 Порахуйте всі від'ємні очки біля закреслених комірок у вашій **секції поворотів**.
- 2 Порахуйте всі очки біля закреслених комірок .
- 3 **Помножьте** кількість закреслених комірок  на кількість закреслених комірок . Цей добуток додайте до переможних очок, здобутих завдяки жовтим пам'яткам.



Для секцій  і  виконайте таке:

- 4 Для **пам'яток**  порівняйте значення у двох комірках цих пам'яток. Найбільше з двох значень — це переможні очки. Запишіть їх у зображену праворуч комірку із символом .
- 5 **Припарковані автобуси** дають очки, записані вами протягом гри у крайніх правих комірках відповідних рядів.
- 6 За кожен **не припаркований автобус** (тобто за ряд без очок у крайній правій комірці) ви здобуваєте половину очок (округлення до меншого), які б ви здобули, якби негайно дісталися до  або  для  або  для .
- 7 Порахуйте очки з 4 комірок крайнього правого стовпця.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
 Випускова редакторка: Алла Костовська
 Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Міхаєл
 Коректорка: Олександра Ломака
 Перекладач: Юрій Голубенко
 Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
 Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Сергій Іщук та Сергій Тодоров



- 8 Порахуйте очки за **загальні цілі**, умови яких ви виконали протягом гри.
- 9 **Перевірте вашу карту особистої цілі**. Якщо ви з'єднали всі 3 перехрестя, позначені чорними кружечками (у будь-якому порядку), здобудьте 10 очок. Інакше ви не здобуваєте очок.
- 10 Порахуйте всі набрані від'ємні очки в секції **заторів**.
- 11 Тепер підсумуйте результати, здобуті вами в кожній з 8 секцій (числа в позначених  або  комірках у нижньому правому куті кожної секції). Запишіть цю суму в нижньому правому куті вашого листа гравця. Це ваш кінцевий результат!

Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає. У разі нічиєї претенденти ділять перемогу!

Якщо у вас закінчилися листи гравців, можете завантажити їх на сторінці гри на сайті www.geekach.com.ua

