

# ФОТОТУР

ПРАВИЛА ИГРЫ:  
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЖИМ





# ФОТОТУР

# СОСТАВ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

**50 КАРТ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ**



**5 КУБИКОВ ТРАНСПОРТА**

**50 ЖЕТОНОВ ФОТОТЕХНИКИ**  
по 10 жетонов 5 видов



**МЕШОК ДЛЯ ЖЕТОНОВ**

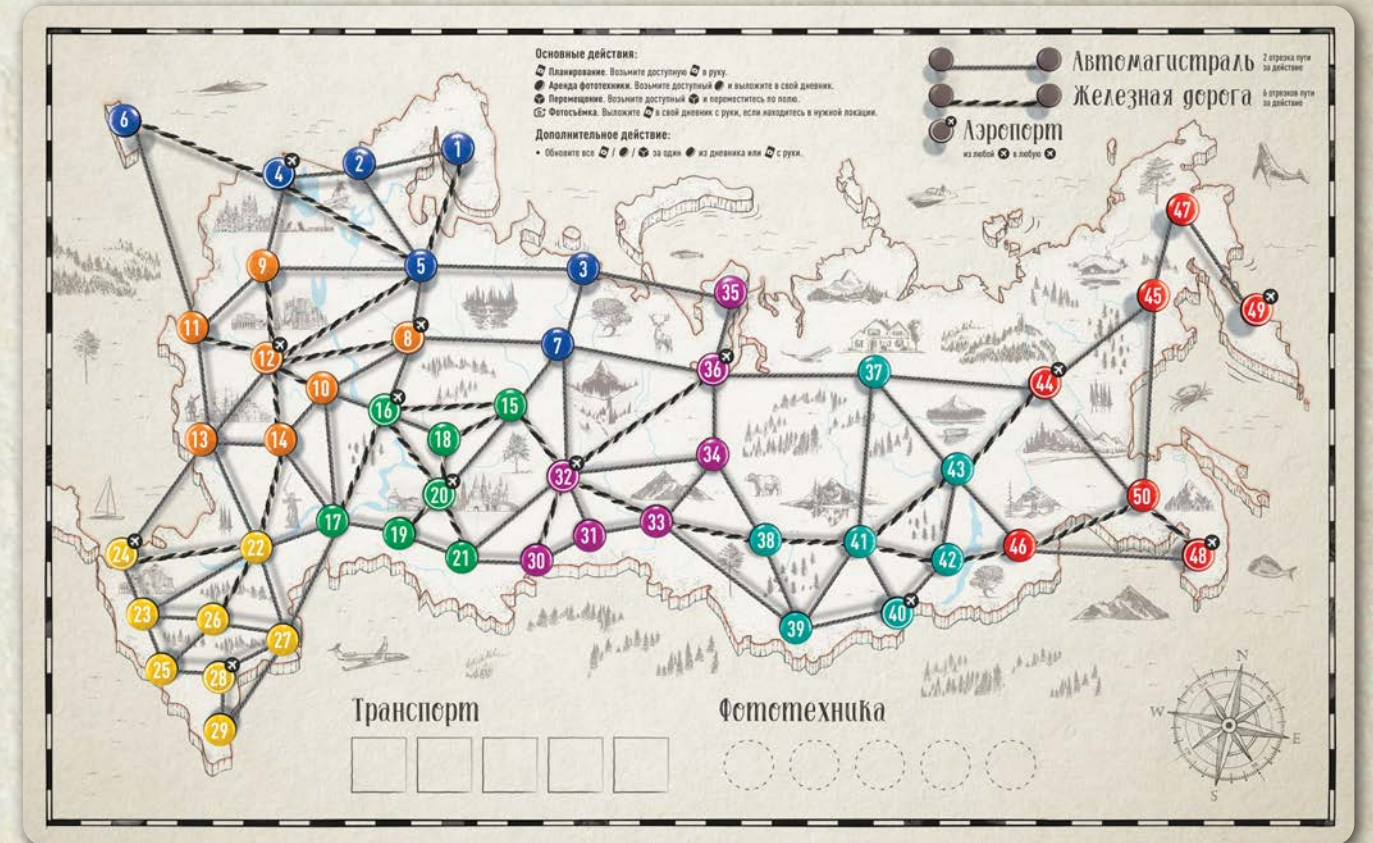


**ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА**

**17 КАРТ ФОТОКОНКУРСОВ**



**ИГРОВОЕ ПОЛЕ**



Транспорт

Фототехника

**4 ДНЕВНИКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА**



**4 ФИШКИ ИГРОКОВ**



**БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ**

Вы — фотографы, отправляющиеся в путешествие по России. Ваша задача — запечатлеть достопримечательности нашей необъятной родины и разместить фотографии в дневнике путешественника. Каждый сделанный снимок может усилить ваш ход, позволяя сделать больше, чем ваши соперники.

Вы держите в руках правила игры для продвинутых игроков. Мы рекомендуем стратегический режим для продвинутых игроков, знакомых с современными настольными играми, знакомых с понятиями «комбо», «драфт» и «рандом». Вы также можете сыграть по этим усложнённым правилам, если заиграли базовую игру от и до, и хотите «поднять планку».

## В ИГРЕ ВЫ БУДЕТЕ:

- путешествовать по России на самолете, поезде, автомобиле;
- делать фотографии;
- брать в аренду дополнительную фототехнику;
- побеждать в фотоконкурсах.

Чтобы победить в игре, фотографируйте достопримечательности и заполняйте ваш дневник путешественника, используйте дополнительную фототехнику для улучшения качества ваших фотографий и участвуйте в фотоконкурсах.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — заработать как можно больше очков за сделанные фотографии и бонусы в дневнике путешественника, жетоны фототехники и фотоконкурсы.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Разложите игровое поле в центре стола.

3 Положите все жетоны фототехники в мешок и перемешайте их. Выложите случайных 5 жетонов в ячейки фототехники на игровом поле — это доступная для аренды фототехника.

4 Бросьте все 5 кубиков транспорта и выложите их в ячейки транспорта на игровом поле — это доступный транспорт.

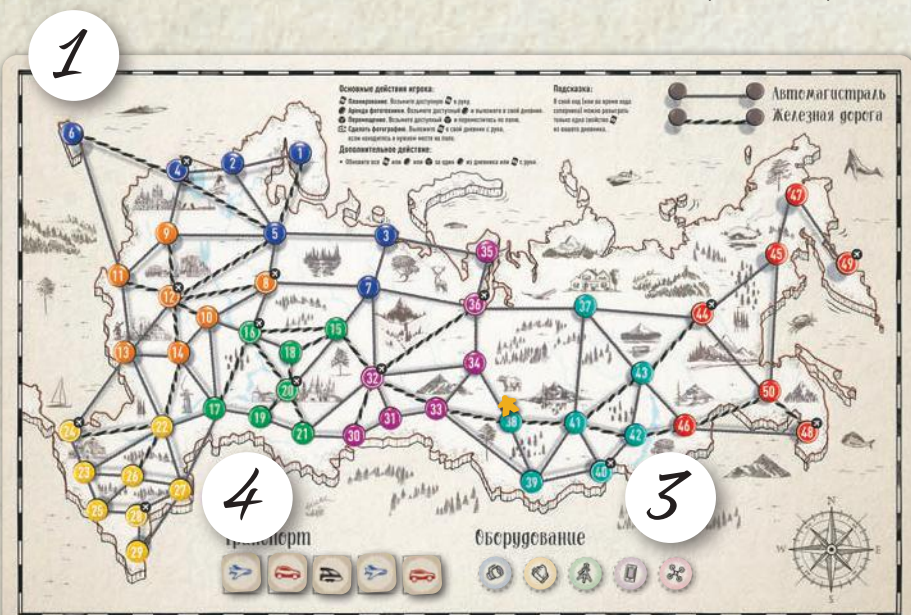
5 **Особый шаг для стратегической игры.** Выложите 3 случайных карты фотоконкурсов лицом вверх возле игрового поля. Это — общие цели для всех игроков на партию.

6 Каждый игрок получает дневник путешественника и фишку выбранного цвета. Неиспользуемые компоненты уберите в коробку. Игроки кладут дневник путешественника стороной Б вверх.

7 Каждый игрок получает по 3 случайные карты достопримечательности с верха колоды. Каждый игрок выбирает 1 из 3 карт и кладёт её в открытую в сброс рядом с колодой, после чего выставляет свою фишку на локацию с номером, соответствующим номеру сброшенной карты.

8 Игрок, выставивший фишку в локацию с наибольшим номером, получает жетон первого игрока и будет ходить первым.

★ **СЕРГЕЙ**

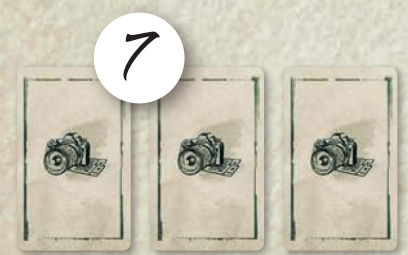


# ХОД ИГРЫ

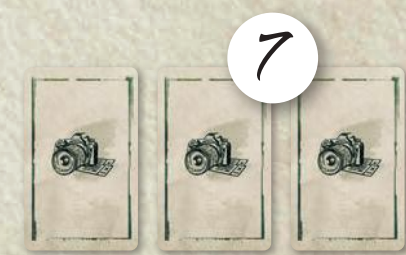
Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход игрок совершает 1 из 4 основных действий:

- ПЛАНИРОВАНИЕ
- АРЕНДА ФОТОТЕХНИКИ
- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
- ФОТОСЪЁМКА

★ **ОЛЕГ**



★ **ЮРА**





# ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## ПЛАНИРОВАНИЕ

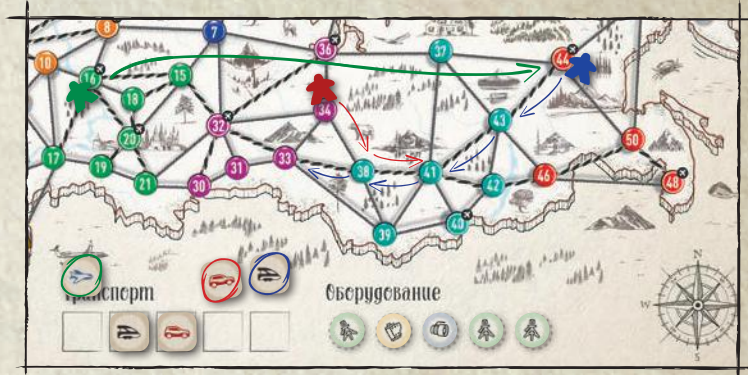
Открытые на столе карты достопримечательностей — самые популярные на данный момент среди фотографов и их подписчиков. Выбирая карту достопримечательности, вы планируете её посещение. Другие фотографии не хотят повторяться, поэтому выбирают среди оставшихся.

- 1 Выберите 1 из доступных карт достопримечательностей и возьмите её в руку. Количество карт в руке не ограничено.
- 2 Если вы взяли последнюю карту со стола, выложите новые 5 карт.



Если доступных карт достопримечательностей меньше 5, докладывать новые не нужно.

**СЕРГЕЙ** берёт карту №7 со стола в руку. Новая карта на освободившееся место не выкладывается.



**СЕРГЕЙ** хочет переместиться из локации №34 в локацию №41. Для этого он использует кубик и перемещается по 2 отрезкам пути: сначала по автомагистрали, а затем по железной дороге.

**ОЛЕГУ** нужно попасть из локации №44 в локацию №33. Он использует кубик и перемещается по 4 отрезкам пути — железным дорогам.

**ЮРЕ** нужно попасть в красный регион, находясь в противоположной части страны. К счастью, он находится в локации №16, и в ней есть аэропорт. **ЮРА** использует кубик и перемещается в локацию №44, в которой также есть аэропорт.

Выбранный и использованный кубик транспорта сдвиньте вверх, освободив занимаемую им ячейку. Если вы использовали последний кубик, бросьте все 5 отложенных кубиков и заново выложите их в ячейки транспорта на игровом поле.

## Оборудование



## АРЕНДА ФОТОТЕХНИКИ

У каждого фотографа есть своя фототехника, с помощью которой он делает фотографии. При этом почти в каждой локации можно сделать фотографии поинтереснее, но для этого нужно дополнительное фотооборудование. Стоит оно дорого, а для постоянного использования не требуется, поэтому фотограф берёт его в аренду. После фотосъёмки выбранной достопримечательности (карта размещена в дневнике), арендованное для неё оборудование возвращается арендатору — сбрасывается на карту.

Размер вашей сумки (резерв) ограничен 3 единицами фототехники.

- 1 Выберите 1 доступный жетон фототехники на игровом поле и переложите его в одну из свободных ячеек своего дневника путешественника (резерв).
- 2 Если вы взяли последний жетон с поля, выложите новые 5 жетонов.

Если доступных жетонов фототехники меньше 5, докладывать новые не нужно.

- 3 Если в мешке закончились жетоны, верните в него все жетоны из сброса.
- 4 Вы можете хранить в резерве не более 3 жетонов. Если вы берёте 4-й жетон, сбросьте 1 из имеющихся.



**ЮРА** берёт последний жетон и хочет выложить 5 новых жетонов на игровое поле, но жетоны в мешке закончились. **ЮРА** складывает в него все жетоны из сброса.



КВИТАНЦИЯ на оплату услуг	
Вид услуги	Количество
Аренда фототехники	
Аренда фототехники	
Аренда фототехники	

**ОЛЕГ** берёт жетон «Штатив» с игрового поля, но в его резерве не осталось свободных мест. **ОЛЕГ** сбрасывает жетон «Смартфон» из резерва и кладёт на его место жетон «Штатив».

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Россия — огромная страна с большими расстояниями, чтобы пересечь её от края до края, нужно очень много времени. Самый быстрый способ — перелёт, но аэропорты есть далеко не во всех нужных местах. Поездом передвигаться несколько медленнее и железнодорожные пути также проложены не везде. Можно взять автомобиль в аренду: это медленнее всего, зато можно добраться куда угодно — и по отдельным автомагистралям, и по дублёрам железных дорог.

Кубики транспорта на игровом поле — это доступные на данный момент билеты на поезд и самолёт, а также автомобили для аренды.

Выберите 1 кубик транспорта на игровом поле. От того, что изображено на его верхней грани, зависит, как вы можете переместить вашу фишку на игровом поле.

**На автомобиле** вы можете проехать из одной локации в другую, используя до 2 отрезков пути. Можно использовать как автомагистрали, так и железные дороги:

**На поезде** вы можете проехать из одной локации в другую, используя до 6 отрезков пути. Можно использовать **только** железные дороги:

**На самолёте** вы можете перелететь из одной локации с аэропортом в любую другую локацию с аэропортом. Расстояние значения не имеет.

## ФОТОСЪЁМКА

Для осуществления фотосъёмки желаемой достопримечательности вы, очевидно, должны находиться в её локации. В ходе фотосъёмки вы можете использовать заранее арендованную дополнительную фототехнику, чтобы сделать более интересные и качественные фотографии.

Для выполнения фотосъёмки последовательно совершите следующие шаги:

- 1 **Проверьте локацию.** Ваша фишка должна находиться в локации, номер которой **совпадает** с номером одной из карт достопримечательности у вас в руке. Если карты с таким номером в руке нет, вы не можете совершить это действие.



- 2 **Выложите карту** достопримечательности себе в дневник путешественника. Вы можете выбрать любой из 7 слотов. На красной стороне дневника путешественника слоты для карт и сами карты достопримечательностей делятся на 2 типа: городские и природные. Также эти слоты имеют бонус в нижней части, и от совпадения типа карты и слота зависит, будет ли работать этот бонус. Выкладывая карту достопримечательности подходящего типа (городская или природная) в 1 из слотов, вы оставляете бонус этого слота открытым. Если тип карты и слота не совпадает, закройте бонус выложенной картой.



На примере выше карта №38 (городская достопримечательность) лежит в слоте для , поэтому бонус этого слота открыт. Карта №16 (также городская достопримечательность) лежит в слоте для , поэтому бонус этого слота закрыт.

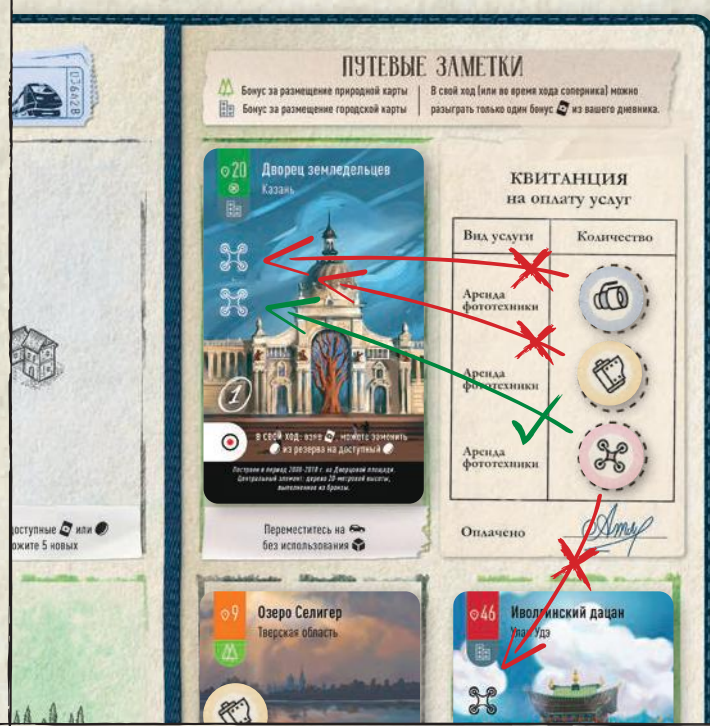
Бонусы дневника можно активировать в ходе дополнительного действия (см. «Дополнительное действие — бонус дневника» на стр. 6). Вы можете активировать доступный бонус дневника сразу же после выкладывания подходящей карты в соответствующий слот.



**3** Используйте жетоны фототехники (необязательный шаг). Вы можете выложить от 1 до 3 жетонов фототехники из своего резерва на только что выложенную карту достопримечательности, чтобы получить в конце игры дополнительные победные очки. Символы на жетоне и карте должны совпадать. На картах может быть до 3 мест для жетонов фототехники, а часть карт вообще не имеет мест для них. Символ означает жетон любого типа.

Важно: это можно сделать только в ходе текущей фотосъёмки, докладывая жетоны на уже выложенные карты и перекладывая их с одной карты на другую нельзя.

**СЕРГЕЙ** может выложить жетоны только на только что выложенную карту №20. Среди его жетонов есть один подходящий — «Квадрокоптер». Жетоны «Объектив» и «Фотоплёнка» не подходят для этой карты. «Квадрокоптер» подходит для карты №46, но она выложена ранее, и на неё больше нельзя класть жетоны.



## БОНУС ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Каждая достопримечательность уникальна, и её посещение даёт новые возможности. В Москве дешёвые авиабилеты, а в Новосибирске отличный вид с железнодорожного моста. Побывавшим на Камчатке откроются недоступные для других направления, а гостям Ямала — фототехника.

Большинство карт достопримечательностей имеет бонусные способности, дающие игроку возможность совершать более эффективные ходы. Бонус каждой достопримечательности может быть активирован только после фотосъёмки этой достопримечательности, то есть выкладывания этой карты в дневник. На картах указано, когда именно они могут быть активированы (во время хода игрока, в чужой ход или в конце игры).

В свой ход вы можете активировать **только 1 бонус** достопримечательности. Дополнительно, **1 раз между своими ходами** вы можете активировать **только 1 бонус**, работающий во время ходов соперников. Вы не обязаны активировать бонус, если выполняется его условие.

### ВИДЫ БОНУСОВ:

- В свой ход:** активируется во время хода игрока. Некоторые бонусы могут усилить результат основного действия.
- Бонус к действию:** также активируются во время хода игрока, но не привязаны к основному действию и могут быть выполнены в любой момент его хода.
- Если соперник...:** может быть активирован, когда соперник совершает определённое основное действие.
- В конце игры:** активируется в конце игры, на этапе подсчёта очков.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

### ОБНОВЛЕНИЕ

Планирование поездок, покупка билетов, аренда автомобиля и фототехники стоит денег. Вы можете вернуть арендованное оборудование или снять бронь с отеля в ранее запланированном месте и вернуть денежный залог. Это даст вам новые возможности для путешествий.

В дополнение к основному действию вы можете совершить дополнительное действие обновления. Вы можете совершить это действие в любой момент **своего** хода и неограниченное число раз.

Потратьте **1 жетон** фототехники с дневника или **1 карту** достопримечательности с руки, чтобы сбросить и выложить новые компоненты **1 из 3** видов: **карты** достопримечательностей, **жетоны** фототехники или **кубики** транспорта. В процессе обновления не обязательно сбрасывать все выбранные компоненты. Любое их количество вы можете оставить на столе, после чего выложить новые, так, чтобы их стало 5.

В конце этого действия обновлённых компонентов должно стать **ровно 5** (5 карт достопримечательностей, 5 жетонов фототехники или 5 кубиков транспорта).



**ЮРА** сбрасывает один из своих жетонов **1**, затем отправляет доступные карты достопримечательностей в стопку сброса **2**, после чего выкладывает новые 5 карт **3**.



С помощью этой карты в свой ход вы можете, переместившись на поезде, осуществить фотосъёмку (выложить новую фотографию в дневник путешественника).

Помните: вы можете активировать только 1 бонус в свой ход.



С помощью этой карты вы можете в любой момент своего хода сбросить с руки, чтобы взять .

Помните: вы можете активировать только 1 бонус в свой ход.

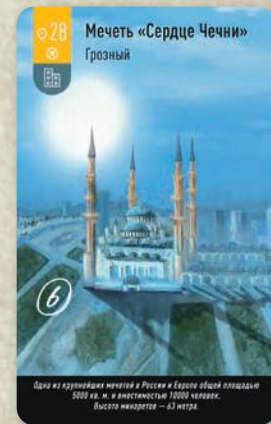


С помощью этой карты, если соперник, сидящий слева от вас, перемещался на автомобиле, до начала своего хода вы можете также переместиться на автомобиле (не используя кубик).

Помните: вы можете активировать только 1 бонус между своими ходами.



В конце игры обладатель этой карты получит не по 3, а по 4 очка за каждый жетон фототехники на своих картах.



Эта карта не имеет бонусов.



## БОНУС ДНЕВНИКА

Дневники путешественников асимметричны по бонусам, но устроены по одному принципу:



На слотах дневника путешественника, предназначенных для карт, указаны одноразовые бонусы, а также бонусы, приносящие дополнительные очки в конце игры. Эти бонусы могут быть активированы только после фотосъёмки, то есть выкладывания в соответствующий слот карты достопримечательности подходящего типа (городская или природная). Если тип карты и слота не совпадает, бонус закрыт картой и недоступен.

Вы можете использовать любой доступный бонус дневника в свой ход. После использования бонуса сдвиньте карту вниз, тем самым закрыв использованный одноразовый бонус.

Вы можете последовательно использовать сразу несколько одноразовых бонусов дневника за один ход. Эти бонусы также могут позволить активировать какие-либо бонусы достопримечательностей (но активировать за ход всё равно можно только 1 бонус достопримечательности).

Верхний ряд слотов — одноразовые бонусы.

Верхние бонусы дневника — это случайности, которые вы не планировали во время путешествия. Где-то вас подвезли и вам не пришлось тратить на дорогу. Где-то неожиданно появились билеты на поезд, и так далее.

Нижний ряд слотов — дополнительные победные очки за выполнение указанных условий.

Нижние бонусы дневника — это личные проекты фотографа. Например, за съёмку фотопроекта о городах России вы получите очки за фотографии городов.

**СЕРГЕЙ** использовал бонус слота: переместился на транспорте, которого нет на доступных кубиках. **СЕРГЕЙ** смещает карту слегка вниз и закрывает использованный бонус дневника.



**ЮРА** использовал бонус дневника и переместился на поезде без использования кубика. Он сначала закрывает этот бонус картой №26, затем отыгрывает бонус этой карты, т.к. выполнил условие его срабатывания.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков положил себе в дневник 7-ю карту достопримечательности, текущий раунд объявляется последним. Этот игрок доигрывает свой ход, после чего ходят остальные игроки, не ходившие в этом раунде. Игра заканчивается после завершения хода игрока, сидящего справа от первого игрока (первый игрок не ходит).

Например, при игре втроём 2-й игрок положил 7-ю карту достопримечательности в дневник. Он доигрывает ход, затем ходит 3-й игрок, после чего игра завершается.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки подсчитывают набранные очки 5 категориях и записывают их в блокнот для подсчёта очков:

- 1 Очки на картах достопримечательностей** в их дневниках путешественников.
- 2 По 3 очка за каждый жетон фототехники**, выложенный на эти карты.
- 3 По 1 очку за каждый жетон фототехники**, оставшийся в резерве.
- 4 Очки за призовые места в 3 фотоконкурсах.**

Цели фотоконкурсов бывают на наибольшее число фотосъёмок в определённом регионе, или на наибольшее количество жетонов фототехники.

1-е место в фотоконкурсе приносит 7 очков, 2-е — 3 очка. Для того, чтобы занять призовое место, необходимо хотя бы минимальное выполнение условия.

Если несколько игроков занимают 1-е место, они суммируют очки за оба призовых места (10 очков) и делят их между собой (округляя в меньшую сторону). 2-е место в таком случае отдельно не определяется.

Если несколько игроков занимают 2-е место, они делят 3 очка за 2-е место между собой (округляя в меньшую сторону).

**5 Очки за выполненные условия бонусов** дневника путешественника и карт достопримечательностей.

Просуммируйте очки. Получившаяся сумма — ваш итоговый результат.

Напоминание: учитываются слоты нижнего ряда дневника, в которых размещены подходящие карты достопримечательностей: в городских слотах — городские карты, в природных слотах — природные карты. Бонусы слотов с неподходящими картами и пустых слотов очков не приносят.

Побеждает игрок, набравший больше очков.

В случае ничьей побеждает претендент, который провел меньше фотосъёмок (в его дневнике меньше карт).

Если ничья сохраняется, победа достаётся тому из них, у кого больше жетонов фототехники на картах.

Если ничья сохраняется и после этого, то претенденты делят победу.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Евгений Тимашёв, Юрий Ямщиков, Олег Мелешин

**Художник:**

**Дизайн и вёрстка:**

**Редактор:**

**Корректоры:**

## БЛАГОДАРНОСТИ

Создатели игры благодарят за участие в тестировании, помощь и советы:

Вячеслава Агапова, Ярослава Дзёму, Марию Уварову, Александра Назаренко, Алексея Лихачёва, Олега Афонина, Константина Глазкова, Владимира Кирова, Сергея Родивилова, Виталия Шемякина, Германа Тихомирова, Илью Чуракова, Игоря Ганжу, Владимира Кананыхина.

\*\*\*ДОПОЛНИТЬ ТЕМИ, КТО ТЕСТИРОВАЛ\*\*\*





ТИМАШЕВ  
издательство