

RYAN COURTNEY

# ПЕРШОПРОХІДЦІ

ДОРОЖНЯ ВЕРСІЯ

МАТЕРІАЛИ ПО ГРІ ТА ПРАВИЛА



2-4 ГРАВЦІ



30 ХВИЛИН



ВІД 8 РОКІВ



BITEWING GAMES



## ВМІСТ ГРИ

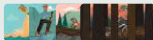


3 НАБОРИ ПО 4 КАРТИ ТАБОРУ

12 КАРТ ЗАВДАНЬ



4 НАБОРИ ПО 4 КАРТИ ГРАВЦІВ



135 КАРТ ДОРІГ

1

КАРТА СОЛО-РЕЖИМУ

## МЕТА ГРИ

Здобудьте якомога більше балів, прокладаючи від своїх таборів дорожні маршрути пішки, велосипедом або каяком. **Маршрут** – це суцільна дорога одного кольору, яка починається і закінчується в одному й тому ж таборі відповідного типу.

## ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере 3 різні карти табору й 4 однакові карти гравця.
2. Перетасуйте окремо карти ігрових та прикінцевих завдань. Розмістіть по 2 карти обох типів горілиць у центрі ігрової зони, решту карт поверніть у коробку.
3. Утворіть колоду карт доріг, перетасуйте її та розмістіть у центрі ігрової зони.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

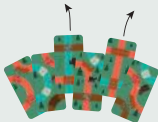
Гравці одночасно розміщують карти табору та доріг на своїх ділянках ігрової зони. Гра триває 4 раунди, впродовж яких кожен розмістить 3 карти табору й 24 карти доріг.

Є 3 типи карт доріг (**дорога пішки** / **велосипедом** / **каяком**) із відповідними типами таборів.

На **початку раунду** роздайте кожному гравцеві 8 карт доріг. Переглянувши карти в руці, гравці одночасно розміщують на своїх ділянках 1 вибраний табір зі свого запасу (у четвертому раунді нові табори не розміщуються).

Раунд складається з 3 ходів, під час яких гравці одночасно розміщують 2 вибрані карти доріг із руки. Решту карт треба передати гравцеві ліворуч у першому і третьому раундах, а в другому і четвертому раундах – гравцеві праворуч. Після 3 ходів гравці скидають останні 2 карти з руки, і раунд завершується.

8



## РОЗМІЩЕННЯ КАРТ

Розміщувати карти табору й доріг необхідно так, щоб вони прилягали до однієї з карт на ділянці або ж повністю чи частково накривали її. Є два винятки:

1. Перший табір є першою розміщеною картою на ділянці гравця, тож на початку гри він не прилягає і не накриває жодну карту.
2. Карту табору накривати не можна.

## РОЗМІЩЕННЯ ЗА ПРАВИЛАМИ

Розміщуйте карту в такий спосіб, щоб вона прилягала до інших карт на ділянці.



Можна накривати карти доріг.



Можна розміщувати поряд дороги різних типів.



## РОЗМІЩЕННЯ НЕ ЗА ПРАВИЛАМИ

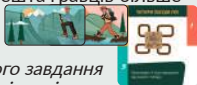
✗ Не можна накривати табори.

✗ Карта повинна прилягати ортогонально.



## КАРТИ ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ

Якщо наприкінці ходу гравець виконав умови будь-якої з двох карт ігрових завдань, він може покласти свою карту гравця на незайняте місце з найбільшою кількістю балів на цій карті (місця з позначками 1 / 2 / 3 дають 6 / 3 / 1 бал). Якщо впродовж одного ходу умову карти виконали кілька гравців, вони всі кладуть свої карти на одне місце й здобувають повну й однакову кількість балів за це. Якщо всі місця на карті ігрового завдання вже зайняті, решта гравців більше не зможе здобути бали за це завдання.



*Примітка: після виконання ігрового завдання карта гравця залишається на карті до кінця гри, навіть якщо гравець перериває необхідний для цього завдання маршрут.*

## КІНЕЦЬ ГРИ Й КАРТИ ПРИКІНЦЕВИХ ЗАВДАНЬ

Гра завершується після четвертого раунду. Учасники гри перевіряють, чи виконали умови карт прикінцевих завдань, і розміщують на відповідних місцях свої карти гравців. У разі нічиєї між гравцями вони здобувають однакову кількість балів і посідають одне місце. Гравці, що посіли наступні місця, розміщують свої карти як зазвичай (тобто гравці з нічиєю не займають наступні за собою місця).



## ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гравці здобувають бали за прокладені **маршрути**, а також за карти ігрових та прикінцевих завдань. Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю балів. Якщо таких кілька, перемагає той, хто виконав найбільше ігрових та прикінцевих завдань (тобто той, хто розмістив найбільше карт гравця). Якщо єдиного переможця визначити не вдалося, гра завершується нічиєю.

## БАЛИ ЗА МАРШРУТИ

Гравці здобувають бали за протяжність прокладених маршрутів, по 1 балу за **кожну позначку** на ньому. На кожному перехресті та повороті є **позначки**: мости, насипи, хвилі, багнюка, купи каміння та тунелі.

*Примітка: щоразу, коли маршрут перетинає сам себе, позначка на такому перехресті рахується двічі (за кожен прохід через нього).*



Приклад: цей маршрут на каяку дає 8 балів.





## ДОПОВНЕННЯ «ТВАРИНИ»



**ПО 10 ВЕДМЕДІВ, ОРЛІВ, ЛОСІВ, БІЗОНІВ, ВОВКІВ, РИСІЙ**

*Доповнення «Тварини» – це додатковий елемент до стандартної гри на кількох осіб. Це доповнення робить гру складнішою, а здобуття балів – більш різноманітним.*

### **ЗМІНИ У ПІДГОТУВАННІ ДО ГРИ**

Розмістіть жетони тварин у центрі ігрової зони.

### **ЗМІНИ В ІГРОЛАДІ**

На деяких картах є зображення тварин. Розміщуючи карту з таким зображенням, гравець може покласти відповідний жетон тварини на центр цієї карти. Покласти жетон можна лише в хід, в якому ви розміщуєте таку карту.



*Примітка: згідно з правилами жетон тварини діє тільки на основну, найдовшу, дорогу карти, тому його варто розміщувати у центрі карти дороги.*

Карту з жетоном тварини на ній не можна накривати іншими картами.

*Примітка автора: окрім основної дороги, на кожній карті є також дві коротші, інші за типом. Під час планування своїх маршрутів зверніть увагу, що форма кожної довгої дороги має свій вид тварини.*

### **БАЛИ ЗА ТВАРИН**

Гравці здобувають додаткові бали за різні жетони тварин на своїх прокладених маршрутах:

1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 бал за 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 видів тварин відповідно.

*Примітка автора: однакові жетони тварин на одному маршруті не дають вам додаткових балів.*

Річ у тім, що люди – мінливі створіння, тож усе нове і захопливе швидко стає буденним, коли до цього звикаєш.

Різні види тварин  
на маршруті

Бали

1	2	3	4	5	6
					
1	3	6	10	15	21

**Приклад (див. наступну сторінку):**

1 жетон лося на короткому **маршруті каяком** дає 1 бал. Довгий **маршрут каяком** дає 6 балів, адже містить 3 різні жетони тварин: рисі, лося і вовка. Орел і ведмідь розташовані поблизу, але бали за них не враховуються, адже ці два жетони прив'язані до інших доріг: **пішки** і **велосипедом**. На **велосипедній дорозі** є 3 різні жетони тварин, але вони не дають балів, адже маршрут не прокладено. Загалом Микита здобуває 7 балів за жетони тварин.

©2022 Bitewing  
Games LLC. Усі права  
застережено.

©2022 Ryan  
Courtney. Усі права  
застережено.



**СПРОБУЙТЕ СПІЧНИЙ СОЛО-РЕЖИМ!**



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»  
Керівництво проєктом: Аліса Соляниченко  
Переклад з англійської: Максим Волков  
Редагування: Аліна Керімова, Оксана Квасняк

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua) Версія правил 1.0

RYAN COURTNEY

# ПЕРШОПРОХІДЦІ

СТАНДАРТНИЙ СОЛО-РЕЖИМ



1 ГРАВЕЦЬ



30 ХВИЛИН



ВІД 8 РОКІВ



BITEWING GAMES

## **СТАНДАРТНИЙ СОЛО-РЕЖИМ**

Цей буклет містить правила гри для 1 першопроходця.

**Спершу обов'язково ознайомтеся з правилами гри для кількох гравців.** Стандартний соло-режим має 3 рівні складності:

### **Новачок**

- Здобудьте щонайменше 30 / 40 / 50 **балів за позначки на маршрутах.**

**Мандрівник** (рекомендуємо після перемоги на рівні «Новачок»):

- Здобудьте щонайменше 50 **балів за позначки на маршрутах.**
- Виконайте умови вибраного завдання у відведений час.

**Першопроходець** (рекомендуємо після кількох перемог на рівні «Мандрівник»):

- Здобудьте щонайменше 50 **балів за позначки на маршрутах.**
- Виконайте умови вибраного ігрового завдання до початку четвертого раунду.
- Виконайте умови вибраного прикінцевого завдання.

*Примітка: на карті соло-режиму ви можете вести підрахунок виконаних карт завдань; вони перелічені відповідно до зростання складності. Рекомендуємо виконувати завдання послідовно, поступово підвищуючи складність.*



## **ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ**

- 1.** Утворіть колоду зі 135 карт доріг, перетасуйте її та покладіть неподалік.
- 2.** Розмістіть поруч 3 різні карти табору.
- 3.** Виберіть завдання на карті соло-режиму і візьміть одну (рівень «Мандрівник») або кілька (рівень «Першопроходець») відповідних карт завдань. Покладіть карту ігрового завдання поруч із картами таборів, а карту прикінцевого завдання – біля своїх карт доріг.

## **ПЕРЕБІГ ГРИ**

Гра в соло-режимі, як і в стандартному, триває 4 раунди, впродовж яких гравець розміщує карти табору й доріг на своїй ділянці ігрової зони.

На **початку раунду** візьміть із колоди 8 карт доріг. Переглянувши карти в руці, виберіть і розмістіть табір зі свого запасу. В четвертому раунді замість розміщення табору ви граєте карту ігрового завдання, якщо вибрали його перед початком гри.

Раунд складається з 3 ходів. Під час кожного ходу розмістіть 2 вибрані карти доріг із руки. Решту карт приберіть в окремий стос скиду, після чого доберіть таку саму кількість нових карт. Після третього ходу ви маєте скинути останні 2 карти з руки й завершити раунд.

*Рекомендуємо розміщувати стоси скиду за кожен хід один біля одного й утворювати новий ряд таких стосів для кожного раунду. Так буде легше запам'ятати, на якому ході якого раунду ви перебуваєте.*

У соло-режимі діють правила розміщення карт, як і в стандартному режимі.

### **КАРТИ ІГРОВИХ ЗАВДАНЬ**

Вам необхідно виконати умови вибраної карти ігрового завдання до четвертого раунду. На початку перших 3 раундів ви розміщуєте 1 карту табору. На початку четвертого раунду всі табори вже розміщено, тож ви граєте карту ігрового завдання: у разі невиконання умов ви автоматично програєте. Якщо ж ви виконали умови карти, переверніть її долілиць і продовжте четвертий раунд. Дозволяється змінювати або переривати маршрути, що були необхідні для виконання ігрового завдання: жодних штрафів за це немає.

## КІНЕЦЬ ГРИ Й КАРТИ ПРИКІНЦЕВИХ ЗАВДАНЬ

Гра завершується після четвертого раунду. Якщо ви вибрали прикінцеве завдання, то маєте зіграти відповідну карту. Щоб виконати завдання, необхідно набрати кількість балів, вказану справа внизу на карті.



*Виняток: для виконання завдання карти «Парк відпочинку» необхідно, щоб площа вашої ділянки в ігровій зоні була не більша за 8x8 клітинок. Невиконане завдання автоматично означає поразку. Якщо ви виконали завдання, переходьте до підрахунку балів.*

## БАЛИ

Бали нараховуються тільки за прокладені **маршрути**. На відміну від режиму для кількох гравців, виконані карти завдань не дають балів.

*Щоб перемогти, наберіть не менше 50 балів. Граючи на рівні «Новачок», ви маєте набрати 30 балів, у наступних двох партіях – 40 і 50 балів відповідно.*

Відзначте свою перемогу, позначивши виконане завдання на карті соло-режиму. Ура!

## **ТВОРЦІ ГРИ**

**АВТОР: RYAN COURTNEY**

**ІЛЮСТРАЦІЇ: SETH LUCAS**

**РОЗРОБКА: TIM KIZER**

**РЕДАГУВАННЯ: JON HEALEY**

**ВИДАВЦІ: NICK MURRAY ТА KYLE SPACKMAN**

**ОСОБЛИВУ ПОДЯКУ ВИСЛОВЛЮЄМО НАШИМ ТЕСТУВАЛЬНИКАМ  
ТА СПОНСОРАМ НА КИХСТАРТЕРІ!**

## **Є ЗАПИТАННЯ?**

**ПИШІТЬ НА [INFO@IGROMAG.UA](mailto:INFO@IGROMAG.UA)**



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»  
Керівництво проектом: Аліса Соляниченко  
Переклад з англійської: Максим Волков  
Редагування: Аліна Керімова, Оксана Квасняк  
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)  
Версія правил 1.0

©2022 Bitewing  
Games LLC. Усі права  
застережено.



**BITEWING GAMES**

©2022 Ryan  
Courtney. Усі права  
застережено.

