

Експедиции

Около света



ПРАВИЛА

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Три експедиции тръгват едновременно от Северна Европа със задача да открият необичайни и неизследвани места, нови култури, екзотични животни и впечатляващи пейзажи. Всеки от играчите участва и в трите експедиции и се опитва да повлияе на тяхното развитие, за да постигне собствените си цели и по този начин да спечели точки за победа.

СЪДЪРЖАНИЕ

1 игрално поле



80 карти с destinations 135 стрелки в 3 цвята



40 билета



4 референтни карти
(двустранни)



ПОДГОТОВКА И НАЧИН НА ИГРА

(пример с 4-ма играчи)

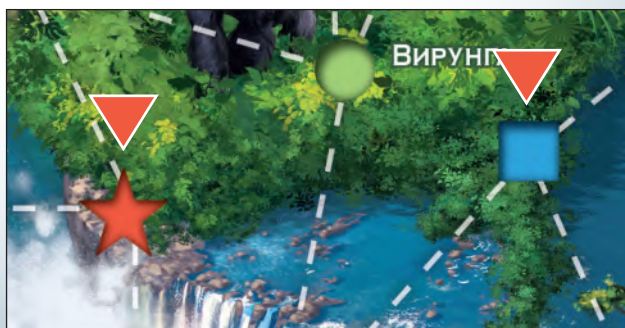
- » Поставете игралното поле в средата на масата.
- » Началната точка се намира в Северна Европа и представлява **символ на компас**; **всички експедиции** тръгват от там и се придвижват през различните локации.



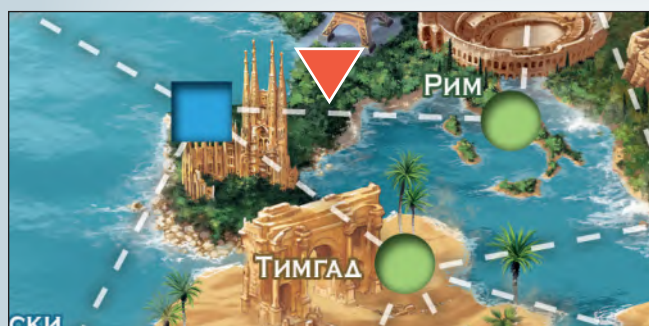
- » **Зелените кръгове** представляват **80 destinations**, за всяка от които има съответстваща карта.



- » **Сините квадрати** и **червените звезди** са междинни точки, намиращи се между тези destinations.



Всички локации са свързани една с друга чрез **пунктирани линии** - това са маршрутите, които експедициите може да следват и върху които ще поставят стрелки по време на играта.



1 Размесете **картите с дестинации** и раздайте на всеки играч следния брой карти с лицето надолу:

» **12 карти** (при игра с **2-ма** или **3-ма** играчи)

» **9 карти** (при игра с **4-ма, 5-ма** или **6-ма**)

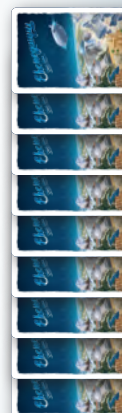
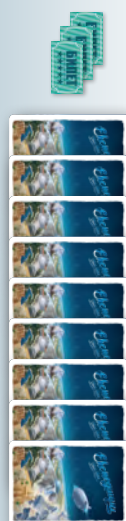
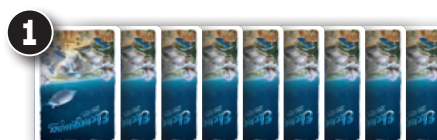


Дръжте своите карти **закрити**. Това са вашите **тайни цели** (дестинации), до които експедициите трябва да достигнат.

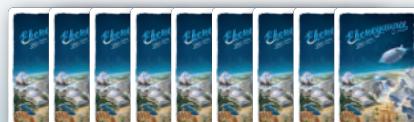
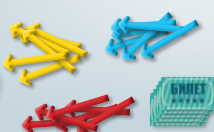
2 Направете тесте от останалите карти и го поставете до игралното поле с лицето надолу.

След това обърнете **6 карти** с лицето нагоре и ги поставете до тестето. Тези 6 карти са **общите цели** за всички играчи.

Опитвайте се да достигате първи до общите цели, в добавка към собствените ви тайни цели.



4



След това всеки играч трябва да набележи **4** от своите дестинации, върху които ще постави маркер на игралното поле. Това са вашите **ключови дестинации**. Започвайки от първия играч, всички се редуват по часовниковата стрелка да поставят по един от своите маркери върху избрана дестинация, докато всички не поставят 4-те си маркера.

ВАЖНО:

Тъй като има само по една карта за всяка дестинация, върху нея може да има само по един маркер. Ключовите ви дестинации трябва да се намират на разстояние **поне 3 отсечки** от началната точка (компаса).

Забележка: Това означава, че всеки от вас трябва да разкрие **4** от своите **9** или **12** (според броя на играчите) цели, които ще представляват вашите ключови дестинации.

ХОД НА ИГРАТА

Играчите се редуват по часовниковата стрелка да изпълняват своите ходове. Играта продължава по този начин, докато не бъде изпълнено едно от условията за край на играта (виж стр. 7).

ПРИДВИЖВАНЕ НА ЕКСПЕДИЦИЯ

В играта има **3 различни експедиции** - всяка е представена от **различен цвят** стрелки.

Експедициите не принадлежат на определен играч, а са **общи** за всички. Всяка от експедициите започва от **символа на компас**, намиращ се в Северна Европа.

По време на хода си **трябва** да продължите **една** от експедициите, поставяйки **една стрелка** на игралното поле.

» Ако избраната от вас експедиция все още не е започната (все още няма стрелки с нейния цвят върху игралното поле), трябва да вземете стрелка и да я поставите върху отсечка така, че да тръгва от **началната точка** (компаса) и да е насочена към една от **6-те свързани с нея локации**.

Забележка: Понятието „**локация**“ се отнася за всеки **зелен кръг**, **червена звезда** или **син квадрат**. Понятието „**дестинация**“ се използва само за **зелените кръгове**.

Пример за начало на експедиция



» Ако експедицията вече е започната, вземете нова стрелка от нейния цвят и я поставете върху отсечка, която започва от върха на последно поставената стрелка и стига до свързана с нея локация (дори ако двете локации са на различни континенти).

ВАЖНО:

Винаги продължавайте експедициите със стрелка от същия цвят.

Експедицията винаги продължава от последната посетена локация и следователно от върха на последната стрелка, поставена за тази експедиция.

Новата стрелка не може да бъде поставена в обратната посока спрямо предишната стрелка (вж. илюстрацията по-долу). Трите експедиции са независими и не си пречат една на друга, което значи, че върху една и съща отсечка може да има стрелки с **различни цветове** и в **различни посоки**.

Ако всички стрелки на една експедиция са поставени, тя се смята за приключена и трябва да продължите някоя от другите експедиции.



Забележка: На левия и десния край на игралното поле има по **3 локации**, представляващи **половин червена звезда**. Това са двете половини на **една и съща локация** в двата края на игралното поле.

Тези локации позволяват експедицията да „прескочи“ например от левия до десния край на полето. Уверете се, че експедицията влиза в противоположния край на полето на същата „височина“, от която е излязла!

ДОСТИГАНЕ ДО НОВИ ЛОКАЦИИ

При придвижването си експедицията ще достигне до една от **3 вида** локации:

» **Дестинация** ● - ако достигнатата току що дестинация отговаря на цел в нечия ръка, този играч трябва **веднага** да обяви това и да постави картата с въпросната дестинация с лицето нагоре пред себе си (дори ако в момента не е неговият ход).

Ако дестинацията е отбелязана с маркер върху игралното поле, собственикът му го взима и го поставя пред себе си върху току-що поставената карта.

Забележка: Целите се разкриват в момента, в който бъдат достигнати. Ако някой играч **забележи в по-късен ход**, че експедиция е достигнала някоя от целите му, той вече **не може** да разкрие съответната карта! Вместо това играчът трябва да се опита отново да насочи някоя експедиция към тази дестинация и чак след като се премине от там повторно, да разкрие картата си. Внимавайте, за да не се налага да правите това!

Ако достигнатата дестинация съвпада с **обща цел**, вземете картата и я поставете с лицето нагоре пред себе си (може да направите това само по време на **собствения** си ход).

След това **разкрийте нова** карта с дестинация от тестето, така че на масата винаги да има **6 общи цели**.

Забележка: Карта с обща цел може да бъде взета само в момента, в който експедицията стигне до тази дестинация. Ако новооткрита карта съдържа дестинация, която вече е била посетена, никой не може да я вземе, докато някоя експедиция не мине отново през нея.

» **Син квадрат** ■ - може **веднага** да добавите една стрелка към **някоя от трите** експедиции по избор и да приложите ефекта на новата локация, до която сте достигнали.

» **Червена звезда** ★ - получавате **билет**. Това важи и за локациите, които свързват двата края на игралното поле.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА БИЛЕТИТЕ

Може да използвате **до 2 билета** по време на хода си. Всеки от билетите може да бъде ползван преди и/или след като придвижите някоя експедиция.



Всеки билет ви позволява да извършите ЕДНО от следните допълнителни действия:

- Добавете **една допълнителна стрелка** към експедиция по ваш избор.

Продължете желана от вас експедиция (точно както при **сините квадрати**).

Или:

- Премахнете **последната поставена стрелка** от избрана от вас експедиция.

Ако след махането на стрелката новият край на експедицията позволява на играч да изпълни дадена цел, той може да я обяви и да постави съответната карта с лицето нагоре пред себе си. Ако новият край на експедицията сега сочи към **квадрат** или **звезда**, използвайте **бонуса** (добавете **стрелка** или вземете **билет**).

Или:

- Сменете **карта с дестинация** от ръката си.

Разменете една от своите карти с дестинации с нова карта от тестето. За да направите това, изтеглете 2 карти от тестето, изберете 1, която да остане в ръката ви, и върнете другата изтеглена карта под тестето, заедно с картата, която искате да изхвърлите от ръката си.

Забележка: Може да изчистите карта на ваша ключова дестинация, но маркерът върху локацията остава на игралното поле. Може също така просто да изчистите и двете изтеглени карти, вместо да изчистите някоя, която вече имате в ръката си.

АКО ЕКСПЕДИЦИЯ ОБРАЗУВА ЗАТВОРЕН КРЪГ :

Ако поставите стрелка, с която експедицията образува затворен кръг, незабавно поставете нова стрелка, тръгваща **от която и да е локация**, посетена от тази експедиция. Образуваното разклонение е новата отправна точка за останалата част от експедицията. От тук нататък експедицията продължава, следвайки обичайните правила.

Забележка:

Възможно е при използването на билет за премахване на стрелка от експедицията, тя отново да образува затворен кръг.

Ако при поставянето на стрелка, сочеща към **син квадрат**, се образува затворен кръг, може да поставите **2 допълнителни стрелки**. Първо поставете нова стрелка, тръгваща от **която и да е локация**, през която **тази** експедиция вече е минала (защото сте образували затворен кръг), а след това добавете стрелка към експедицията по ваш избор (заради синия квадрат).

Когато експедицията премине през една от трите локации, свързващи **левия с десния край** на игралното поле, затвореният кръг може да бъде трудно забележим.

Ако експедицията няма **свободна стрелка**, значи се е образувал затворен кръг.

Свободна стрелка (стрелка с отворен край) е тази, която сочи към локация, която експедицията не е посещавала преди това.

ЗАБЕЛЕЖКА: Няма ограничение на това, колко пъти на ход може да направите така, че експедицията да образува затворен кръг.



Тази експедиция образува затворен кръг.



Експедицията може да продължи от всяка локация, през която е преминала. В примера това е водопадът Игуасу, но това би могло да бъде също и водопадът Анхел, който не е част от затворения кръг.



КРАЙ НА ИГРАТА И ФИНАЛНО ТОЧКУВАНЕ

Играта приключва, когато някой постави пред себе си **последната** карта с дестинация от ръката си или когато **всички стрелки** (на трите експедиции) са поставени върху игралното поле. Довършете рунда, така че всеки играч да е извършил еднакъв брой ходове (пропуснете хода си, ако не можете да извършите никакви действия).

Всеки от вас преброява точките си:

+1 ТОЧКА за всяка карта с дестинация, поставена пред вас (изпълнена цел).

+1 ТОЧКА за всеки събран от полето маркер за дестинация (посетена ключова дестинация).

-1 ТОЧКА за всяка карта с дестинация, която все още е в ръката ви.

-1 ТОЧКА за всеки маркер за дестинация от вашия цвят, който все още се намира върху игралното поле.

Печели играчът с **най-много точки**.

Ако има равенство, печели играчът с най-много **неизиграни билети**.

Ако все още има равенство, играчите с равен брой билети си поделят победата.

ЗАСЛУГИ

Автор: Волфганг Крамер

Илюстратор: Ян Валеани

Мениджър: Шарл Амир Пере

Графичен дизайн

и прототип: Игор Полюшин

Кутия: Origames



Екипът на **Super Meeple** благодари специално на Симон и Бруно от Passe-Temps, които са представили тази прекрасна игра.

Експедиции около света е игра, публикувана от **Super Meeple**, 193 rue du faubourg Saint Denis, 75010 Paris, France.



Българско издание 2025

Фантасмагория ООД

онлайн магазин: BigBag.bg

София, ул Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

Превод и оформление:

Георги Кацарски

Редакция: Леда Герова,

Александър Геров



Произведено в Китай от **Whatz Games**.



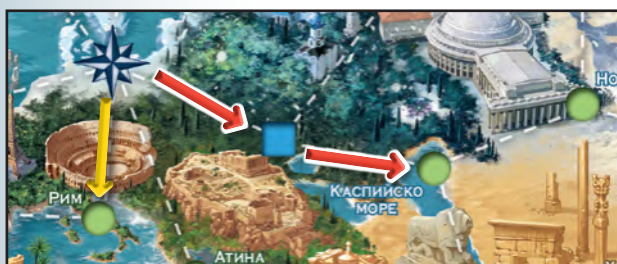
ПРИМЕРНО НАЧАЛО НА ИГРА

1-ВА СЪПКА



Косьо играе пръв и решава да започне жълтата експедиция. Той взема жълта стрелка и я поставя на отсечката между символа на компаса и Рим.

2-РА СЪПКА



Сега е ред на Елена да играе (след Косьо). Тя може да продължи жълтата експедиция от Рим, но предпочита да започне червената експедиция.

Тя взема червена стрелка и я поставя на отсечката, която води до син квадрат. Това ѝ позволява да сложи още една стрелка. Тя решава да продължи червената експедиция и поставя нова стрелка от синия квадрат до Каспийско море. Елена е доволна.

3-ТА СЪПКА



Митко е още по-доволен. Сега е негов ред да играе. Той решава да продължи червената експедиция и поставя стрелка от Каспийско море към Вавилон.

Тъй като има маркер върху Харапа и Митко не иска да пропусне възможността да отиде там, той използва билет, за да добави още една стрелка. Митко поставя червена стрелка от Вавилон към Харапа.

Той обявява, че е достигнал една от целите си, поставя картата *Харапа* пред себе си, взема маркера от полето и го поставя върху картата *Харапа*.

4-ТА СЪПКА

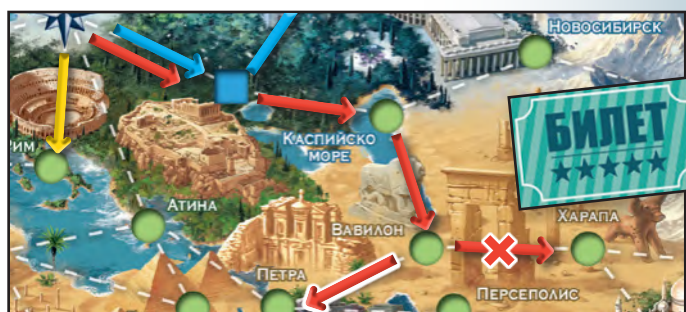


Сега е ред на Петя. Тя решава да започне синята експедиция към синия квадрат, което ѝ позволява да добави още една стрелка. Тя решава да отиде в Сергиев Посад. Платото Путорана е от общите цели.

Тъй като Петя не иска Косьо да достигне до тази локация по време на хода си, тя използва билет, за да продължи синята експедиция до платото Путорана.

Тя взема картата, поставя я пред себе си и разкрива нова карта от тестето.

5-ТА СЪПКА



Косьо е недоволен от хода на Митко, който е отклонил червената експедиция от Петра - една от тайните му цели.

Вместо да се поддаде на отчаянието, Косьо използва билет, за да премахне последната стрелка от червената експедиция (тази, която Митко поставя от Вавилон до Харапа). Сега Косьо може да напредне с червената експедиция, като отиде от Вавилон до Петра, изпълнявайки една от целите си. Той поставя картата си *Петра* с лицето нагоре пред себе си.

