




# МЕСТО


Игра для тех, кто не теряет

# НАХОЖДЕНИЕ

 От 2 до 4 игроков

 Партия 30 минут

 От 6 лет

 Объясняется за 7 минут или 1 партию

## ОБ ИГРЕ

Вы — городской житель. Помимо множества прочих хлопот, мегаполис время от времени подкидывает вам почетную обязанность выгуливать друзей, родственников и знакомых, которые стремятся посетить разные неожиданные места.

Лучезарная бабуля, племянник не самого простого возраста, крайне дальний родственник, старинный товарищ или хомячок в прогулочном шаре — проверьте, каждый из них уже может стоять за вашей дверью. Так что обуйтесь поудобнее, скачайте свежее обновление с детальной информацией о городе и вперед — к победе!

## СОСТАВ



5 карт персонажей, которых вам предстоит хорошенько выгуливать



39 карт событий:

- 20 карт действий
- 7 карт приложений
- 6 карт дезориентации
- 6 карт тупиков



48 карт маршрутов для составления пути



11 карт интересных мест, которые стремятся посетить ваши гости



25 жетонов для оплаты карт событий



Игровое поле



5 фишек игроков, которыми отмечается ваше местонахождение



15 пинов, которыми отмечаются посещенные места

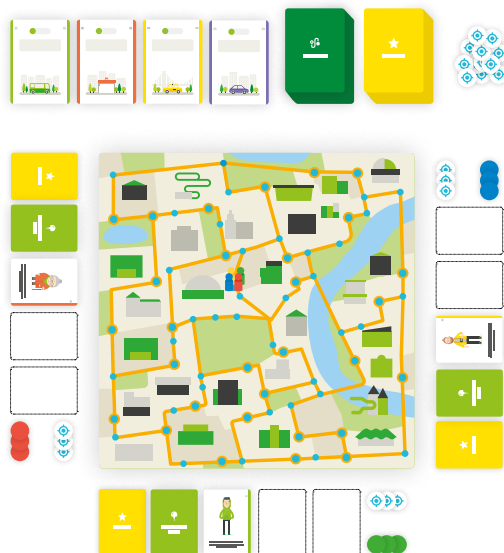
Правила игры, которые вы сейчас держите в руках

## ЦЕЛЬ

В этой игре побеждает тот, кто первым проведет своего гостя по всем локациям с карты интересных мест.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Первым делом положите на стол игровое поле и удобно расположитесь.
- Перемешайте карты персонажей и раздайте каждому игроку по карте. Положите ее перед собой лицом вверх и оставьте место справа — там будет формироваться ваш путь.
- Раздайте каждому игроку 3 пина и фишку игрока такого же цвета, что и сам персонаж. Фишку поставьте на клетку дома на игровом поле.
- Перемешайте колоду карт маршрутов и выложите 4 случайные карты в центр стола лицом вверх в ряд — это будет банк маршрутов. Оставшуюся колоду положите рядом рубашкой вверх.
- Перемешайте карты событий и раздайте каждому игроку по 5 штук. Оставшиеся положите рядом с колодой маршрутов рубашкой вверх. Не показывайте карты событий другим игрокам, если не хотите проиграть.
- Перемешайте карты интересных мест и раздайте каждому игроку по карте. Эти карты тем более никому не показывайте. Оставшиеся карты не глядя уберите в коробку.
- Раздайте всем игрокам по 3 жетона. Остальные сложите рядом с игровым полем — это будет банк жетонов.
- Теперь вы готовы к приключениям! Первым ходит игрок, который быстрее всех назовет две улицы на букву А. Далее ход продолжится по часовой стрелке.



Не теряйте время! Начинайте играть и подглядывайте в правила по ходу дела.



### КАРТА ИНТЕРЕСНЫХ МЕСТ

Никому не показывайте их, даже если будут просить! На этой карте 3 места, которые нужно посетить, чтобы выиграть игру. Посетили быстрее всех — вы молодец, остальные завидуют, игра окончена.

Смело начинайте новую партию!

Чтобы отметить посещение, не обязательно останавливаться. Вы можете оставить пин на этом месте и сразу продолжить движение. Пусть другие игроки видят ваш успех.

Порядок посещения выбирайте сами. В этой игре и так все слишком непредсказуемо.



## ХОД

Ход каждого игрока обязательно состоит из 3 этапов:

1. Планирование.
2. Событие.
3. Движение.

Игрок выполняет все этапы полностью, и после ход переходит к следующему игроку. Разберем каждый подробнее.

### ПЛАНИРОВАНИЕ

В начале каждого хода вы можете взять карты из колоды событий или жетоны из банка жетонов. Что именно — решайте сами. Но не больше 2. То есть возможные комбинации выглядят так:

- 2 жетона,
- 2 карты событий,
- 1 жетон и 1 карта событий.

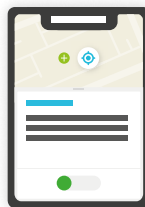
Если карты событий закончились — перемешайте колоду сброса и сформируйте новую колоду событий.

Только учтите, что у каждого игрока не может быть больше 7 карт за раз. Если по какой-то причине они появились — необходимо в конце хода сбросить лишние на свой выбор.

У жетонов нет ограничения по количеству.

### СОБЫТИЕ

На этом этапе вам предстоит существенно улучшить свое положение. Вы можете сыграть любое количество карт событий. Если хватит жетонов, конечно. Обратите внимание, что некоторые карты событий разыгрываются бесплатно. Карты событий делятся на несколько типов: действие, приложение, дезориентация, тупик. Одни отправляются в колоду сброса после использования, другие остаются и гарантируют регулярные бонусы из хода в ход. Только если кто-нибудь не отберет их.



### КАРТА ПРИЛОЖЕНИЯ

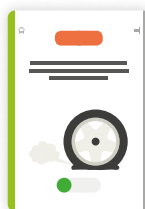
Станьте счастливым обладателем этой карты, положите ее в открытую перед собой. Эффект работает до тех пор, пока карта лежит перед вами.



### КАРТА ДЕЗОРИЕНТАЦИИ

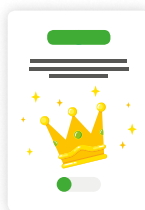
Эту карту вы можете сыграть в чужой путь. Обратите внимание на цвета по краям карт: левая сторона карты дезориентации должна совпадать по цвету с правой стороной карты маршрута в пути другого игрока.

При использовании этой карты переместите фишку другого игрока в любую сторону на то количество кварталов, которое указано на карте.



### КАРТА ТУПИКА

Она тоже подкидывается в чужой путь. После ее использования другой игрок не может добавлять себе карты маршрутов. То есть не может двигаться дальше. Избавиться от нее можно, оплатив стоимость сброса. Цвет на левой стороне тупика и на правой стороне карты маршрута другого игрока также должен совпадать.



### КАРТА ДЕЙСТВИЯ

С этой картой все просто: оплачиваете жетонами стоимость использования, сразу же выполняете то, что на ней написано, и кладете в колоду сброса событие.



## ДВИЖЕНИЕ

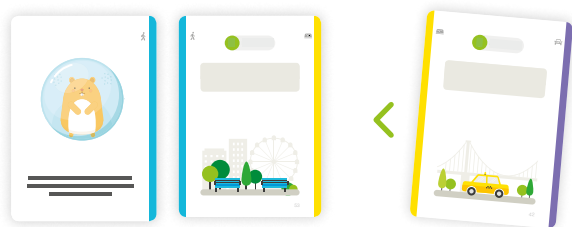
Заключительная часть хода — перемещение фишки по игровому полю.

Вы можете добавить к своему пути только одну карту маршрута.

Выберите из банка 1 из карт маршрутов, подходящую вам по боковым граням на карте, и добавьте ее к своему пути. Эта карта должна подходить цветом боковых граней к последней карте в вашем пути.

Нельзя класть карту вверх ногами.

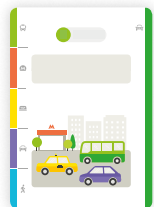
Если в банке маршрутов нет подходящей карты — вы не берете карту маршрута.



После добавления карты к вашему пути пополните банк маршрутов, выложив новые карты из колоды маршрутов.



На некоторых картах маршрута есть 2 цвета. Такие карты можно положить к маршрутам любого из этих цветов.



Также есть карты с 5 цветами. Они универсальны и подойдут для любого маршрута.



После добавления карты в ваш путь передвиньте фишку по полю на столько клеток, сколько указано на добавленной карте маршрута. Передвигать фишку можно в любую сторону.

Если после передвижения кто-то из игроков выставляет свой последний пин на поле, игра сразу же заканчивается, а этот игрок объявляется победителем!



© ООО «ДубльГИС». Произведено ООО «Магеллан», 2017. 117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 176, помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31. Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

**2GIS**

  
Magellan  
Restaurant  
mglan.ru