

# ФОТОТУР

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА



# ФОТОТУР

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 базовые правила игры. Мы рекомендуем базовый режим игры для новичков в настольных играх и семей с детьми младшего возраста. Также базовые правила подойдут для первого знакомства с игрой.

## В ИГРЕ ВЫ БУДЕТЕ:

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

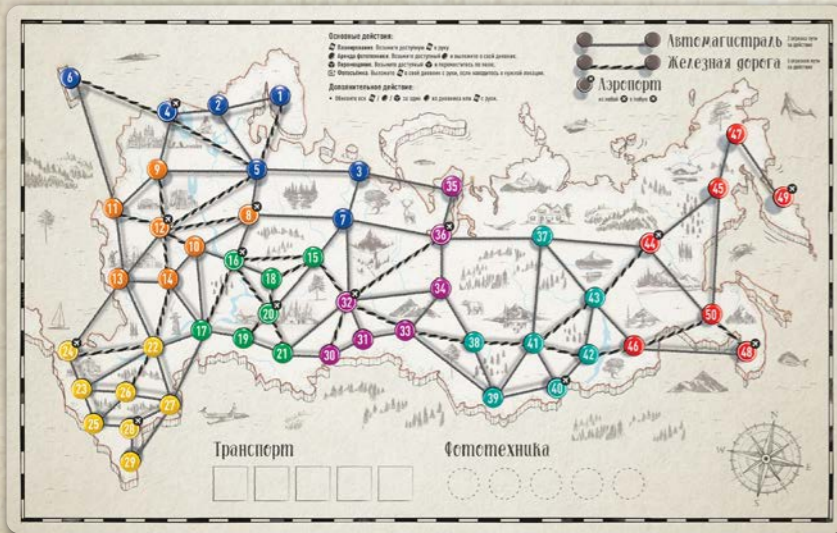
Чтобы победить в игре, фотографируйте достопримечательности и заполняйте ваш дневник путешественника и используйте дополнительную фототехнику для улучшения качества ваших фотографий.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — заработать как можно больше очков за сделанные фотографии и жетоны фототехники.

# СОСТАВ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЫ

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



50 КАРТ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



5 КУБИКОВ ТРАНСПОРТА



4 ФИШКИ ИГРОКОВ



4 ДНЕВНИКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА



50 ЖЕТОНОВ ФОТОТЕХНИКИ по 10 жетонов 5 видов

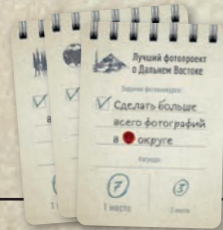


МЕШОК ДЛЯ ЖЕТОНОВ



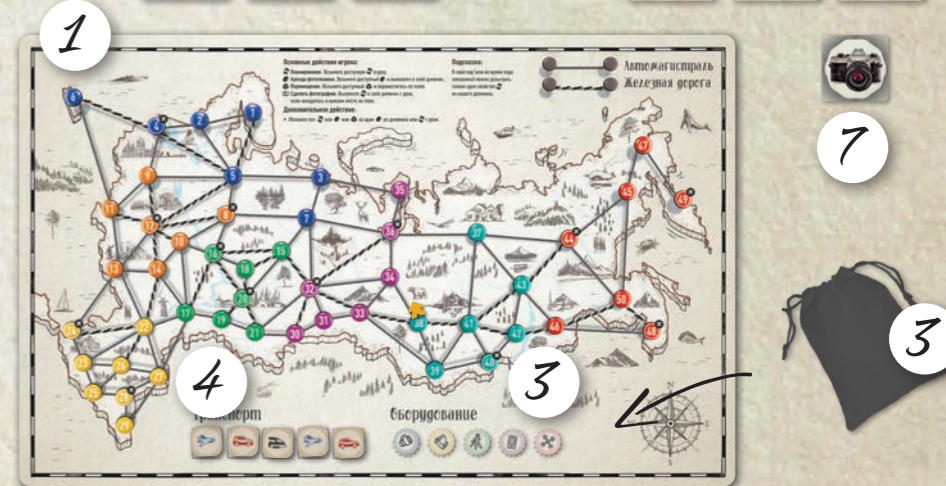
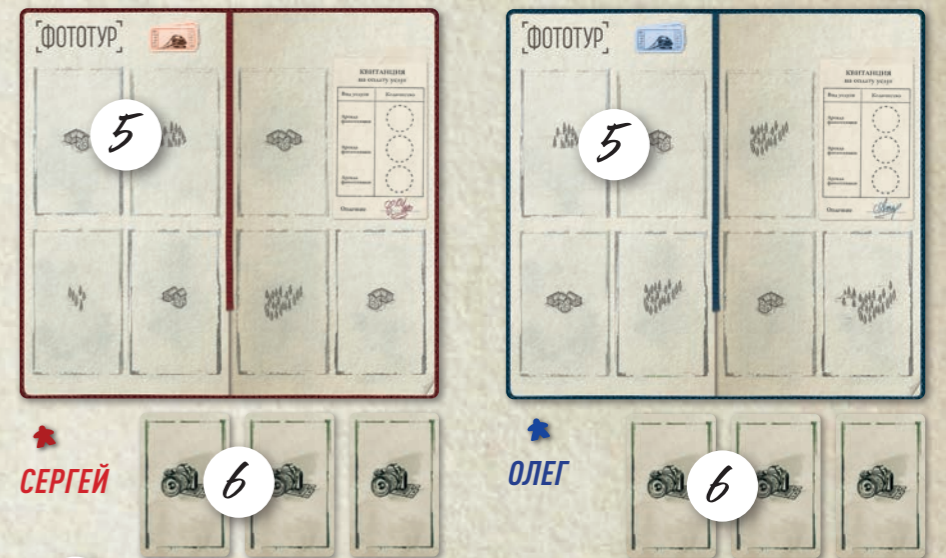
БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

17 КАРТ ФОТОКОНКУРСОВ



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите игровое поле в центре стола.
- 2 Перемешайте колоду карт достопримечательностей и выложите 5 случайных карт лицом вверх возле игрового поля — это доступные достопримечательности.
- 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 Каждый игрок получает дневник путешественника и фишку выбранного цвета. Неиспользуемые компоненты уберите в коробку. Игроки кладут дневник путешественника стороной А вверх.
- 6 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 одну из своих фишек на локацию с номером, соответствующим номеру сброшенной карты.
- 7 Игрок, выставивший фишку в локацию с большим номером, получает жетон первого игрока и будет ходить первым.



# 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

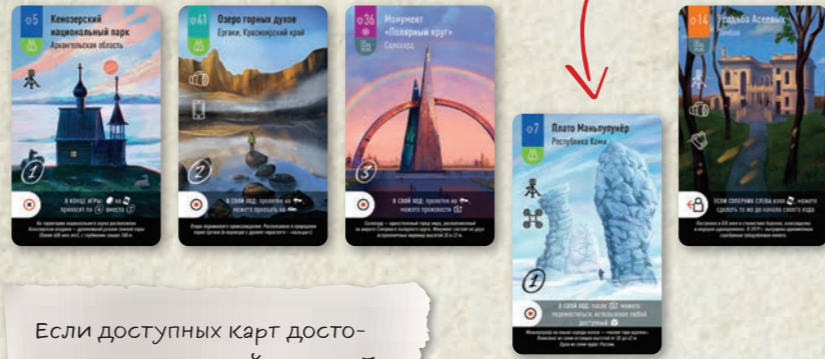


# ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## ПЛАНИРОВАНИЕ

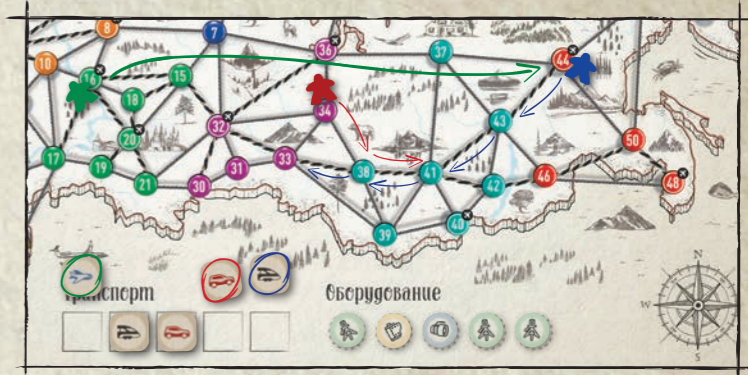
Открытые на столе карты достопримечательностей — самые популярные на данный момент среди фотографов и их подписчиков. Выбирая карту достопримечательности, вы планируете её посещение. Другие фотографии не хотят повторяться, поэтому выбирают среди оставшихся.

- 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.



## 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.

**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.

## 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:

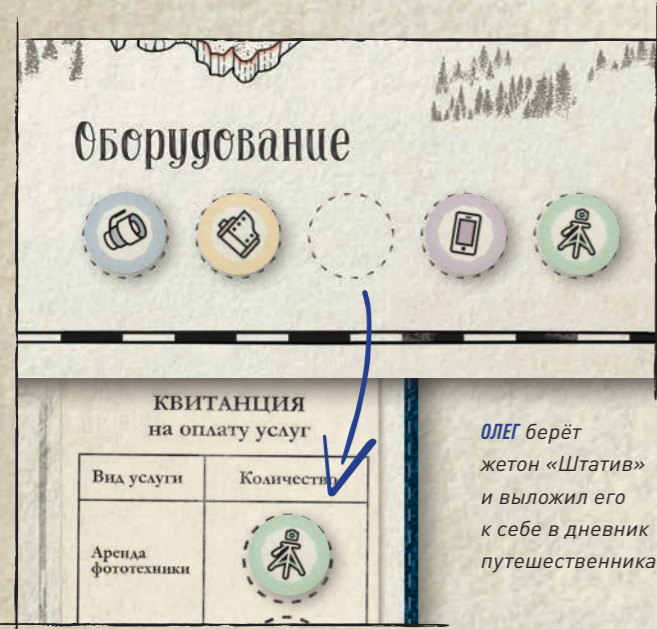
- 1 **Проверьте локацию.** Ваша фишка должна находиться в локации, номер которой **совпадает** с номером одной из карт достопримечательности у вас в руке. Если карты с таким номером в руке нет, вы не можете совершить это действие.
- 2 **Выложите карту** достопримечательности себе в дневник путешественника. Вы можете выбрать любой из 7 слотов.
- 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: использовать жетоны фототехники можно только в ходе текущей фотосъёмки, докладывать жетоны на уже выложенные карты и перекладывать их с одной карты на другую нельзя.



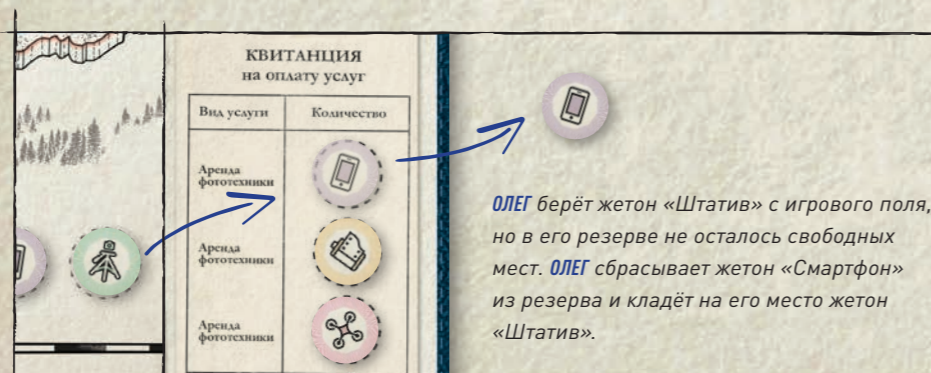
**СЕРГЕЙ** может выложить жетоны только на только что выложенную карту №20. Среди его жетонов есть один подходящий — «Квадракоптер». Жетоны «Объектив» и «Фотоплёнка» не подходят для этой карты. «Квадракоптер» подходит для карты №46, но она выложена ранее, и на неё больше нельзя класть жетоны.



**ОЛЕГ** берёт жетон «Штатив» и выложил его к себе в дневник путешественника.



**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.



**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».

## 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**.

## 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 втроем 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 вашем дневнике путешественника. Количество очков указано на картах. Карты в руке не приносят очков.
- 2 По 3 очка за каждый жетон фототехники**, выложенный на эти карты.
- 3 По 1 очку за каждый жетон фототехники**, оставшийся в вашем резерве.

Просуммируйте очки. Получившаяся сумма — ваш итоговый результат.

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\*\*\*



A painting of a tent with a rainbow and a sunset sky. The tent is the central focus, with its interior visible through the entrance. A vibrant rainbow is visible on the right side of the tent's interior. The sky above is a mix of warm colors, including yellow, orange, and purple, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is expressive and painterly.

ТИМАШЕВ  
издательство