



ПРАВИЛА ГРИ

«ГАЛОПОМ ПО СВІТУ»



Опис та мета гри

Настільна гра «Галопом по світу» дійсно відповідає своїй назві. Гравцям необхідно буде якнайшвидше пройти маршрут, котрий вони самі складуть, містами світу. При цьому вони, будуть здійснювати перельоти між містами, а також рухатися по суші та по морю від міста до міста. В результаті відвідувань міст світу, які будуть у їхньому маршруті, гравці набиратимуть рейтингові очки мандрівника. Мета гри – набрати 50 очок в рейтингу мандрівника.

Комплектація гри

Ігрове двостороннє поле (на укр. та рос. мовах) – 1 шт., планшети рейсів (укр.) – 4 шт., планшети рейсів (рос.) – 4 шт., карточки міст – 42 шт., дерев'яні підставки для карточок – 4 шт., авіаквитки – 16 шт., гральні фішки – 4 шт., фішка-маркер – 4 шт., правила гри.

Підготовка до гри

Гра складається з раундів, після яких гравці будуть набирати очки і пересувати фішку-маркер по доріжці рейтингу мандрівника.

На початку гри кожен гравець отримує:

- 1 – одну гральну фішку вибраного ним кольору;
- 2 – одну фішку-маркер для пересування по доріжці мандрівника такого ж кольору;
- 3 – планшет рейсів літаків;
- 4 – 4 авіаквитка на літак.

Фішка-маркер кожного гравця ставиться на позначку «1», яка знаходиться на доріжці рейтингу мандрівника. Ця доріжка розташована по периметру ігрового поля.

Біля ігрового поля потрібно розкласти 7 стопок карточок міст. У кожній стопці повинно бути по 6 карточок однакового кольору. Попередньо карточки потрібно перетасувати і сформувати стопки «сорочкою» вверху. Далі гравці витягують по одній карточці з кожної стопки. Таким чином, у кожного гравця повинно бути по 7 карточок міст різних кольорів. Після цього, за допомогою планшету рейсів літаків та ігрового поля, гравці складають свій власний маршрут. Керуючись даним маршрутом, учасники повинні відвідати всі 7 міст, які вказані у їхніх карточках. На це гравцям відводиться певний час. Коли учасники визначилися з маршрутом, можна розпочинати гру.

Хід гри

Перед початком гри учасники отримали по 4 авіаквитка. Вони використовуються при перельоті між містами. На планшеті рейсів літаків вказано з якого і в яке місто можна здійснити переліт. Так, наприклад, з Ванкувера можна перелетіти тільки до Каракаса, а в Ванкувер – тільки з Касабланки. За кожен переліт гравець використовує один авіаквиток. Також, можна переміщатися по суші або по морю. У цьому випадку, гравці переміщують свої фішки по заданих позначках, які прокладені між містами. В один хід гравець може перемістити свою фішку на одну позначку.

Перед початком гри учасники жеребом визначають першочерговість ходу і починають перший раунд. Гравець, який отримав право ходу, відкриває карточку міста, з якого буде починати свій маршрут, і ставить свою гральну фішку на це місто на ігровому полі. Карточка скидається у відповідну стопку міст. Далі решта гравців виконують ті ж самі дії. Після цього, учасники гри по черзі пересуваються своїм складеним маршрутом. Коли гравець відвідує місто, яке вказане на його карточці, він її показує усім учасникам, скидає у відповідну стопку і наступним ходом продовжує свій шлях.

Кожен переліт вважається ходом. Наприклад, гравець знаходиться в Анкарі. В свій хід він робить переліт до Джакарти, а далі хід передається наступному гравцю.

У раунді перемагає гравець, котрий першим відвідає 7 міст, що були вказані у його карточках. За це він отримує 8 очок і пересуває свою фішку-маркер на 8 позначок вперед по доріжці рейтингу мандрівника. Решта гравців отримують стільки очок, скільки відвідали міст. Їхні фішки-маркери пересуваються на відповідну кількість позначок. Раунд закінчено. Перед наступним раундом стопки з містами перетасовуються. Учасникам знову роздається по 4 авіаквитка. Раунд починає гравець, який має найменшу загальну кількість очок. Якщо таких гравців декілька, вони жеребом визначають, хто першим розпочинатиме раунд. Далі всі ходять за годинниковою стрілкою.

У грі перемагає гравець, котрий першим набере 50 очок.