

Настольная игра **Пассажирский** **ЭКСПРЕСС**



от 7-99 лет



2-4 игрока



60 минут

Нескучные
Игры

КОМПЛЕКТАЦИЯ И ПОДГОТОВКА ИГРЫ

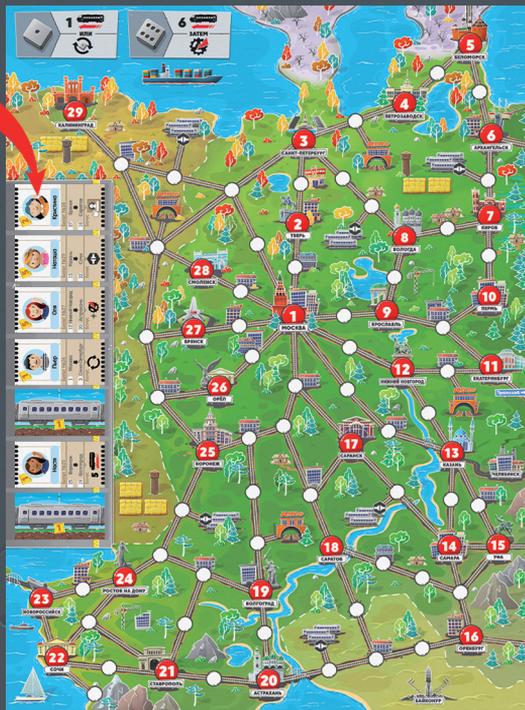
Игровое поле



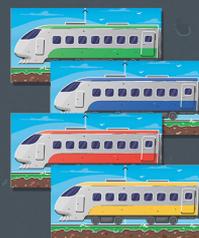
29 Карт



24 Жетона



4 Фишки поездов



4 Карточки поездов



1 Кубик

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Разложите игровое поле.
- 2) Выберите фишку и карточку поезда одинакового цвета.
- 3) Перемешайте колоду карточек и выложите в открытую 7 карт в специально отведённую зону — на Перрон.
- 4) При помощи кубика определите первого игрока. В начале своего хода он должен выбрать любую из 4-х стартовых клеток депо. Именно оттуда игрок начнёт свой маршрут. Примечательно, что следующий участник игры может выбрать себе то же самое депо.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Оптимально проложив маршрут, доставить пассажиров и получить победные очки. Отмеченные значком **1** победные очки начисляются за каждого успешно доставленного пассажира и за дополнительные вагоны.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок бросает кубик и перемещает свой поезд в любом направлении. Не обязательно выполнять все шаги, выпавшие на кубике.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Если на кубике выпадает число 1, вы можете переместить фишку на 1 шаг или перебросить кубик. Перебрасывать можно каждый раз, когда вам выпадает 1 очко.

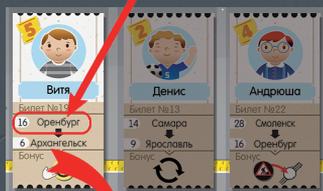
При выпадении на кубике числа 6, сначала переместите свою фишку на любое значение от 1 до 6, а затем положите на свою карточку поезда или вагона 1 жетон .



ПОСАДКА

Завершив движение в городе, вы можете взять карту пассажира, если город, в котором вы остановились, совпадает с городом отправления пассажира.

Поместите карту пассажира над картой поезда или вагона. Над каждой такой картой может быть не больше 2 пассажира.

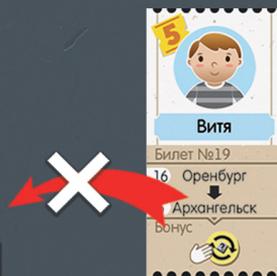


Взяв карту, сдвиньте оставшиеся карты влево. Сразу откройте новую карту и выложите её на освободившееся место!

ПЕРРОН

Если в городе, в котором вы находитесь, вдруг появился пассажир, то, пропустив свой ход, вы можете задержать поезд и взять этого пассажира.

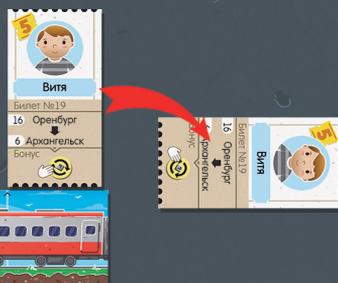
Вы не можете брать новых пассажиров, если все места в вашем поезде заняты.



ПРИБЫТИЕ

Закончив своё движение в городе, указанном на карточке пассажира как место назначения, отложите в сторону эту карту и поверните её на 90 градусов. Этот пассажир больше не занимает место в поезде.

Затем получите бонус, указанный внизу карточки пассажира. От этого бонуса нельзя отказаться; это могут быть как жетоны, так и мгновенные эффекты. После вы можете взять нового пассажира в этом городе, если такой имеется.



В конце игры победные очки будут начислены только за карточки пассажиров, которые были успешно доставлены до места назначения. Карточки пассажиров, оставшиеся в поезде, в расчет не принимаются.

БОНУСЫ С КАРТ

Как только вы доставите пассажира в пункт назначения, вы сразу же получите бонус с карты:



Выполните дополнительный ход. Снова бросьте кубик и переместите свою фишку.



Возьмите себе 1 жетон .



Возьмите себе 1 жетон .



Возьмите и разместите на поле 1 жетон .



Положите на свой состав 1 жетон .



Выполните движение на указанное количество шагов или меньше (*можно после того, как возьмёте нового пассажира*).



Возьмите нового пассажира, даже если он находится в другом городе.



Выполните эффект «Сцепка», если доступны карты серых вагонов.

ЖЕТОНЫ

В игре есть несколько видов жетонов: одни вы получаете бонусом за доставленных пассажиров, а другие — при выпадении на кубике числа 6.



«Ремонт» — можете сохранить этот жетон и использовать его (*положить в общий запас*) в любой момент своего хода, чтобы убрать со своего поезда и вагонов все жетоны .

Даже если в конце хода ваш поезд сломался, вы можете сразу применить этот жетон  и снять все поломки .



«Поломка» — сразу же поместите жетон  на свою карту поезда или вагона. Поезд не будет двигаться до тех пор, пока на одной из его карт лежат 2 жетона . Чтобы убрать 1 , игрок должен пропустить свой ход.



Чтобы поломки меньше задерживали вас, присоединяйте вагоны. Таким образом, получив жетон , вы можете положить его на другой вагон, а не туда, где уже есть .



«Переверни» — вы можете сохранить этот жетон и использовать его (положить в общий запас) в свой ход, чтобы перевернуть кубик на любую сторону до того, как переместите свой поезд.



«Ремонт путей» — такой жетон нельзя сохранить. Сразу же поместите его на поле, на любую белую точку, на которой нет фишки игрока. Игроки обязаны закончить свой ход на этом жетоне, проехать мимо него нельзя.

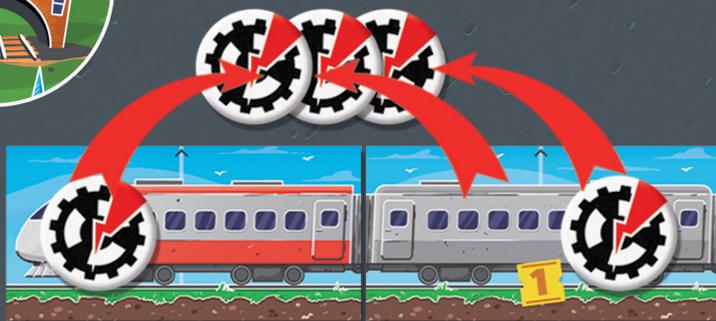


Игрок заканчивает свой ход, если дошёл до жетона , дальше он пройти не может.

Если игрок начинает свой ход на жетоне , он пропускает свой ход и убирает этот жетон.

ДЕПО

В депо вы не только начинаете свою игру, но и ремонтируете поезда. Если ваш ход закончился на клетке депо, можете убрать **ВСЕ** жетоны поломки .



СЦЕПКА

Если в области «Перрона» появляется карта серого вагона, вы можете присоединить эту карту к своему поезду, закончив свой ход на клетке . Таким образом, вы можете увеличить вместимость своего поезда.



Если в начале вашего хода в области «Перрона» есть карта серого вагона, а ваш поезд стоит на клетке , то пропустив свой ход, вы можете присоединить вагон к своему составу. В конце игры каждый такой вагон принесёт .



У игрока может быть сколько угодно серых вагонов, но знайте, что таких карт в колоде всего 7 штук. Это значит, что кому-то может не хватить.

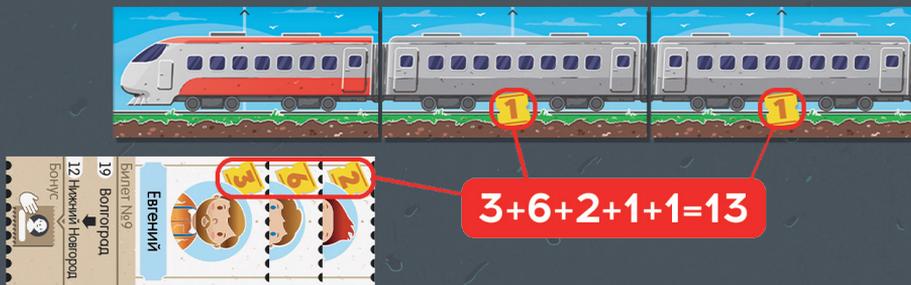


КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде остаётся недостаточное количество карт, чтобы накрыть знак 🚧 на перроне. Все игроки делают последний ход и приступают к подсчёту победных очков:

- 1) Подсчитайте победные очки 🟡 на пассажирах, которых вы доставили до места назначения (победные или штрафные очки не начисляются за пассажиров, оставшихся в поезде).
- 2) Каждый ваш серый вагон приносит дополнительно +1 🟡.

Пример:



Игрок получил: 11 очков за доставленных пассажиров и 2 очка за вагоны. Итоговый счёт — 13 победных очков.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, одерживает победу. При ничьей побеждает игрок доставивший больше пассажиров. Если и в этом случае ничья, побеждает тот, у кого больше вагонов.