



8+



2-6



15-20

# ГАЛАКТИКО

ИНТЕРГАЛАКТИЧЕСКОЕ ТАКСИ СМАРФА КВАНЗОРА



# ГАЛАКТИКО

ИНТЕРГАЛАКТИЧЕСКОЕ ТАКСИ СМАРФА КВАНЗОРА

*Здарова, щеглы! Я Смарф, и я тут главный. Добро пожаловать в мою контору по перевозу биомассы и прочих грузов интергалактического масштаба.*

*Всё просто: берёте пассажиров и везёте их по своему маршруту туда, куда им нужно. Чем больше билетов продадите, тем больше я зара... кхм, буду горд за вас, поэтому помните, что надо быть осторожными с «зайцами» и особенно с вор-танцами!*

*Вам нужно поработать, чтобы меня впечатлить, и лучший из вас получит премию, но это не точно.*

*Внизу инструкция, которая вам поможет.*

## СОСТАВ ИГРЫ

- 82 карточки пассажиров
- 1 карточка «конец смены»
- 8 карточек маршрута
- 6 фишек игроков
- 1 карточка первого игрока



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто заработает больше всех очков репутации в компании Смарфа. Очки репутации зарабатываются в результате развоза пассажиров по нужным станциям.

## МАРШРУТ

*Конечно, у вас будет маршрут! Думали, катаемся где хотим? У нас серьёзный бизнес!*

8 карточек маршрута – это сектора кольцевого маршрута (каждая карточка – один сектор).

В каждом секторе находятся 3 станции, на которые вам предстоит отвозить пассажиров, чтобы зарабатывать очки репутации. У каждой станции есть свой значок (1 из 8), по которому можно определить, какого пассажира там можно высадить: только пассажиры с этими значками могут выйти на каждой конкретной станции.

Перед игрой определите, по какому маршруту вы будете возить пассажиров:

для 2 игроков – зелёный маршрут (8 станций);

для 3-4 игроков – жёлтый маршрут (16 станций);

для 5-6 игроков – розовый маршрут (24 станции).


## ПАССАЖИРЫ

*А вот и источник наших проблем и денег. Будьте с ними вежливыми. Сервис – основа нашего дела!*

Пассажиры бывают разными:

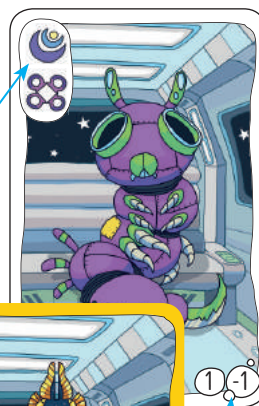
Карточки пассажиров с белой рамкой и с двумя значками – обычные пассажиры (36 в колоде). Их можно высадить на любой из двух станций, совпадающих по значкам: они принесут 1 очко репутации (см. «Подсчёт очков репутации»).

Карточки пассажиров с жёлтой рамкой и с одним значком – наши богатые, а потому почётные гости (16 в колоде). Их можно высадить только на станции, совпадающей по значку, но принесут они 2 очка репутации.

Карточки пассажиров с красной рамкой со значком  – это «зайцы», которых хлебом не корми, а дай прокатиться задарма (16 в колоде). Чтобы стрясти с них оплату и заработать 2 очка репутации, их нужно высадить в секторе, где находится Контролёр. «Зайцы» могут выйти на своей станции и, если в этом секторе нет Контролёра, они не платят за проезд, и их карточки придётся положить в сброс.



СТАНЦИИ



ЗНАЧКИ СТАНЦИЙ



ОЧКИ РЕПУТАЦИИ

ЗНАЧОК «ЗАЙЦА»



*Жжёт глаза? Думаете, где-то про-  
рвало сточную трубу? Этот комбине-  
зон уже не отстирать!*

Карточки вортанцев. Среди тех, кто может попасть в ваш корабль, есть «особые» пассажиры – вортанцы (7 в колоде), они в любом случае не платят за проезд, и их карточки всегда отправляются только в сброс, не принося очков репутации. Поскольку они сильно мешают всем вокруг, если их вовремя не высадить, в конце игры они отнимут у вас очки репутации (-2 очка), а высадить их можно только на станции, где есть другой вортанец, поскольку нет ничего более важного, чем дружба двух вортанцев.

## КОНТРОЛЁРЫ

*Хороший пассажир – заплативший пассажир!*

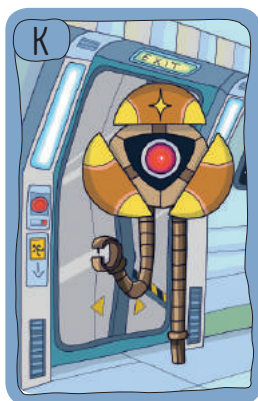
Карточки Контролёров (их в колоде должно быть на 1 больше, чем количество игроков), активируясь, автоматически высаживают всех «зайцев» (не важно, есть у них значок станции или нет) на любой станции в секторе – благодаря этому вы можете получить очки репутации за всех «зайцев», которых привезли на станцию.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

*В нашей работе есть чёткий ре-  
гламент! Перед началом работы  
следуйте инструкции, чтобы ничего  
не напутать!*

А. Распределите корабли.

Каждый игрок берёт себе одну фишку игрока – это ваши корабли на текущую игру.





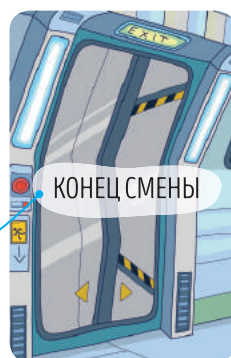
Б. Определите свой маршрут.

В случайном порядке, в кольцо, раскладывается 8 карточек маршрута, образуя 8 секторов (см. «Пример игровой раскладки»). Определите по количеству игроков, по какому маршруту вы будете возить пассажиров (см. «Маршрут»).

В. Подготовьте пассажиров.

Замешайте в колоду пассажиров столько Контролёров, сколько игроков плюс один Контролёр.

Отсчитайте 20 карточек пассажиров, замешайте среди них карточку «конец смены», затем положите получившуюся колоду под остальные карточки пассажиров под углом так, чтобы у вас получилась стопка из двух колод, лежащих одна на другой. Так вам будет проще понять, когда приближается конец игры. Положите получившуюся стопку рубашками вверх внутрь кольца маршрута. Когда закончится верхняя колода пассажиров, нужно начинать брать карточки из нижней.



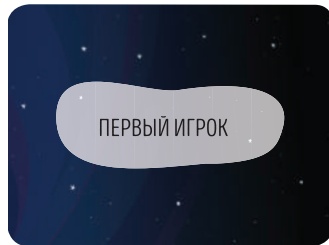
Г. Сформируйте первые очереди на станциях.

Откройте и положите по 3 верхние карточки из колоды пассажиров в открытую снаружи кольца маршрута рядом с каждым сектором – это стопки очередей. Если открыли Контролёра, откройте вместо него новые карточки пассажиров, а его карточку замешайте обратно в колоду пассажиров. Кладите открытые карточки «лесенкой», так, чтобы видеть все значки станций (см. «Пример игровой раскладки»).

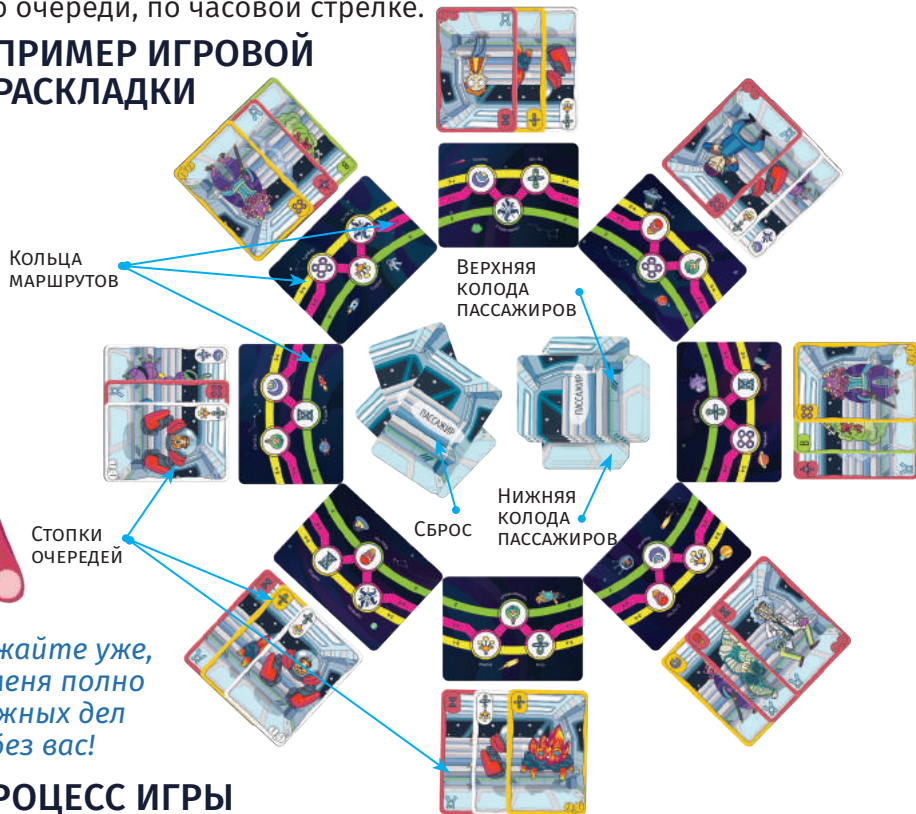
Каждый раз, когда замешиваете Контролёра в колоду пассажиров, замешивайте его в верхнюю колоду, а если она закончилась, в нижнюю.

Д. Определите первого игрока.

Первым игроком становится тот, кто последним пользовался такси (неважно, маршрутным или нет), если такого нет, то выберите его случайным образом. Выдайте первому игроку карточку первого игрока. Далее игроки будут ходить по очереди, по часовой стрелке.



## ПРИМЕР ИГРОВОЙ РАСКЛАДКИ



## ПРОЦЕСС ИГРЫ

В начале игры игроки по очереди в обратном порядке (против часовой стрелки, от последнего к первому) выбирают одну любую станцию на выбранном перед игрой маршруте (учитывая количество игроков), ставят на неё свою фишку и берут в руку все открытые карточки пассажиров из сектора, в котором находится эта станция.

Выбирать станцию в секторе, в котором уже есть другие игроки, нельзя.

Карточки на руках игроков не являются секретом для других игроков.

Ход каждого игрока состоит из 4 фаз:

1) перемещение;

- 2) появление новых пассажиров;
- 3) посадка;
- 4) погрузка.



## Перемещение

Перемещение происходит по часовой стрелке. Игрок выбирает любую незанятую станцию и перемещает на неё свою фишку.

Игрок обязан покинуть сектор, в котором находится.  
 Игрок не может остановиться на станции, с которой начал движение.  
 Игрок не может поставить фишку на уже занятую станцию.

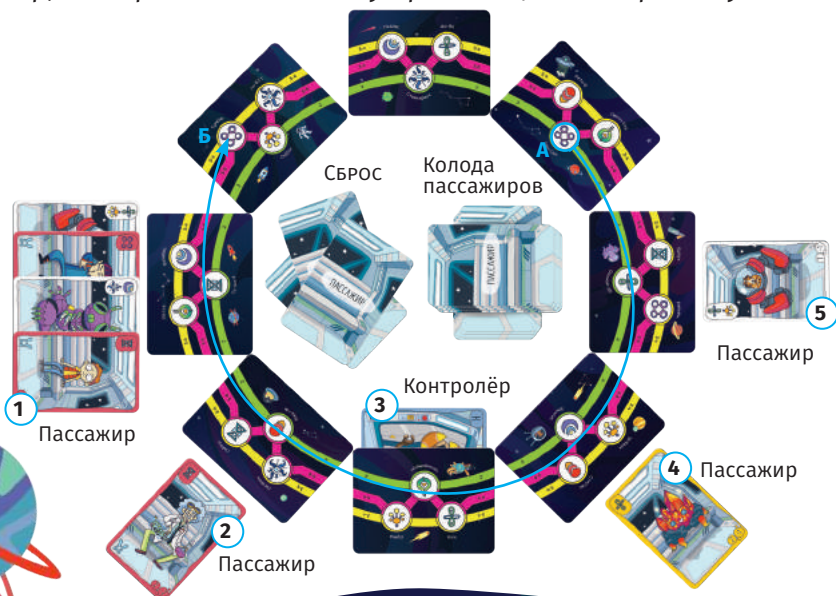
## Появление новых пассажиров

Игрок поочерёдно открывает по одной карточке из колоды пассажиров для каждого из 5 секторов, предшествующих сектору, в котором оказалась фишка игрока. Открытые карточки кладутся снаружи кольца маршрута на верх стопок очередей, начиная с ближайшего сектора против часовой стрелки и далее.

Если был открыт Контролёр, он кладётся внутрь кольца маршрута под карточку своего сектора. В секторе может быть одновременно несколько Контролёров.

Если была открыта карточка «конец смены» – игра скоро завершится (см. «Конец игры»).

*Пример: Игра идёт по зелёному маршруту. Игрок перемещался со станции А на станцию Б. После перемещения он открывает 5 карточек. 1, 2, 4 и 5 открытые карточки – пассажиры, которые кладутся в стопки очередей в секторах. 3 открытая карточка – Контролёр, который кладётся внутрь кольца под карточку сектора.*



## Высадка

Остановившись на станции, игрок может высадить любое количество пассажиров (в том числе и «зайцев»), совпадающих одним из значков со значком станции. Все карточки пассажиров, кроме «зайцев» и вортанцев, игрок кладёт в отдельную стопку перед собой – это его зачтённые карточки, которые принесут в конце игры очки репутации. Высаженные таким образом «зайцы» и вортанцы кладутся в стопку сброса в середину кольца маршрута рядом с колодой пассажиров.

Если в секторе, в котором остановился игрок, есть Контролёр, игрок кладёт всех «зайцев» из руки в зачтённые карточки. При этом один Контролёр из этого сектора кладётся в сброс.

*Пример: Игрок с 2 «зайцами» на руке приехал на станцию в секторе, где есть 1 Контролёр. Игрок высаживает всех «зайцев» к себе в зачтённые карточки, а Контролёр уходит в сброс.*



Если в секторе, в котором остановился игрок, есть Контролёр, но у игрока на руках нет «зайцев», один Контролёр из этого сектора замешивается в колоду пассажиров (в верхнюю, а если закончится, в нижнюю).

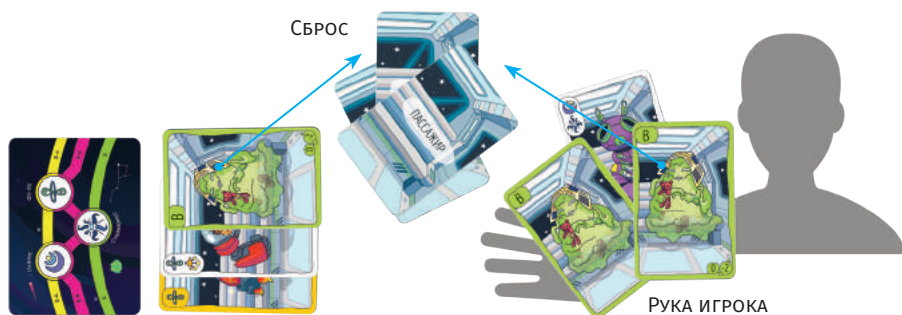
*Пример: Игрок без «зайцев» на руке приехал на станцию в секторе, где есть 2 Контролёра. Игрок высаживает всех пассажиров со значком станции к себе в зачтённые карточки. Один Контролёр замешивается в колоду пассажиров, а второй остаётся в секторе.*





Чтобы высадить вортанца, необходимо, чтобы в секторе, где остановился игрок, были другие вортанцы. Вортанцы уходят только парами – высаживая их, отправьте с ними в сброс столько же открытых вортанцев из очереди этого сектора.

*Пример: Игрок с 2 вортанцами на руке приехал на станцию, где есть 1 вортанец. Игрок высаживает 1 из своих вортанцев и вортанца из стопки очереди в сброс.*



## Погрузка

Игрок забирает открытые карточки пассажиров из стопки очередей в секторе, в котором остановился, добирая до 6 карточек на руке.

Брать карточки нужно из низа стопки очереди.

Если у игрока по какой-то причине оказывается больше 6 карточек на руках, он вслепую кладёт все лишние в сброс.

## КОНЕЦ ИГРЫ

### Развоз оставшихся

Как только в колоде пассажиров открывается карточка «конец смены» (открыться она может только из нижней колоды), доигрывается текущий круг (ходят все игроки, не ходившие в этом круге; если это произошло на последнем игроке, он доигрывает свой ход), затем играется ещё 1 круг (ходят все игроки), и игроки переходят к подсчёту очков репутации.

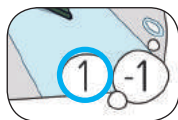
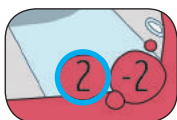
Новые карточки пассажиров после открытия карточки «конец смены» не открываются.

### Подсчёт очков репутации

*Пора бы и определить, кто из вас стал самым успешным сегодня!*

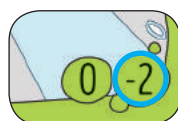
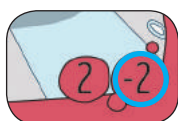
Посчитайте свои очки репутации.





Каждая зачтённая карточка пассажира с жёлтой рамкой и каждый «заяц» приносят по 2 очка репутации.

Каждая зачтённая карточка пассажира с белой рамкой приносит 1 очко репутации.



Каждая карточка с жёлтой или белой рамкой в руке отнимает 1 очко репутации.

Каждый «заяц» и вортанец в руке отнимает по 2 очка репутации.

**Игрок, набравший больше очков репутации, побеждает!**

**В случае ничьей по очкам побеждает тот, кто засчитал больше «зайцев».**

*Если уж и по «зайцам» ничья, тогда я оставлю премию себе! Но каждый из вас всё равно победитель в моём сердце.*

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Можете добавлять в игру любые из этих правил по желанию – одно или все сразу.

### Наглые «зайцы»

Игрок обязан высадить «зайцев» с руки, если их значки совпадают со значком станции, на которой он остановился.

### Сами доберутся

В конце игры, перед подсчётом очков репутации положите в сброс все карточки пассажиров со значками, имеющимися на станциях в секторе (на всех маршрутах), в котором остановилась фишка игрока: они не отнимут у вас очков.

### Работаем «до упора»


Играйте без карточки «конец смены». Конец игры наступает, когда заканчивается колода пассажиров.

## Богатеи, вперёд!

Для того, чтобы осуществить высадку пассажиров, обязательно, чтобы в выкладываемых карточках была карточка с жёлтой рамкой и значком станции, на которую переместился игрок.

Нам всегда интересно знать, как вы играете в «Галактико». Если у вас появились свои собственные дополнения, присылайте их нам на почту [muravey@muravey-games.ru](mailto:muravey@muravey-games.ru), и, возможно, в будущем мы включим их в игру!

Если вам захочется узнать больше подробностей об игровом процессе или просто возникли вопросы, смело задавайте их в нашей группе. Присоединяйтесь, чтобы всегда быть в курсе последних новостей:

 [muraveygames](https://vk.com/muraveygames)

### Версия 1.0

Автор игры: Филипп Иванов.

Автор сеттинга: Артём Чистяков.

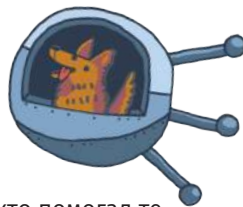
Разработка игры: Филипп Иванов, при участии Артёма Чистякова.

Иллюстратор: Антонина Райкова.

Редактор и корректор: Константин Пономарёв.

Дизайн и вёрстка: Нина Петрова.

Производство: Анна Чистякова.



Muravey Games и автор игры выражают благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично: Марии и Ульяне Ивановым, Александру Ачадовскому, Айдару Жумакееву, Андрею Зотову, Александру Мелехову, Антону Немирову, Алексею Нечипоруку, Андрею Суворову, Власию Ефимову, Валерию Кружалову, Василию Рединскому, Герману Тихомирову, Екатерине Земцовой, Игорю Ганже, Ивану Лашину, Константину Домашеву, Константину Малыгину, Кириллу Смородину, Кристиану и Марине (тайм-кафе «Маньяна»), Михаилу Балашову, Никите Ермолаеву, Наталье Ждановой, Максиму Никишину, Нике Созоновой, Олегу Романову, Олегу Силукову, Ольге Холодной, Полине Трояновой, Софье Артеменко, Тимофею Никулину, Юрию Ямщикову и многим другим.

Отдельное спасибо Евгению Сенкевичу и Олегу Раптовскому за помощь и поддержку на разных стадиях подготовки игры!

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона».

Все права защищены © 2018.

