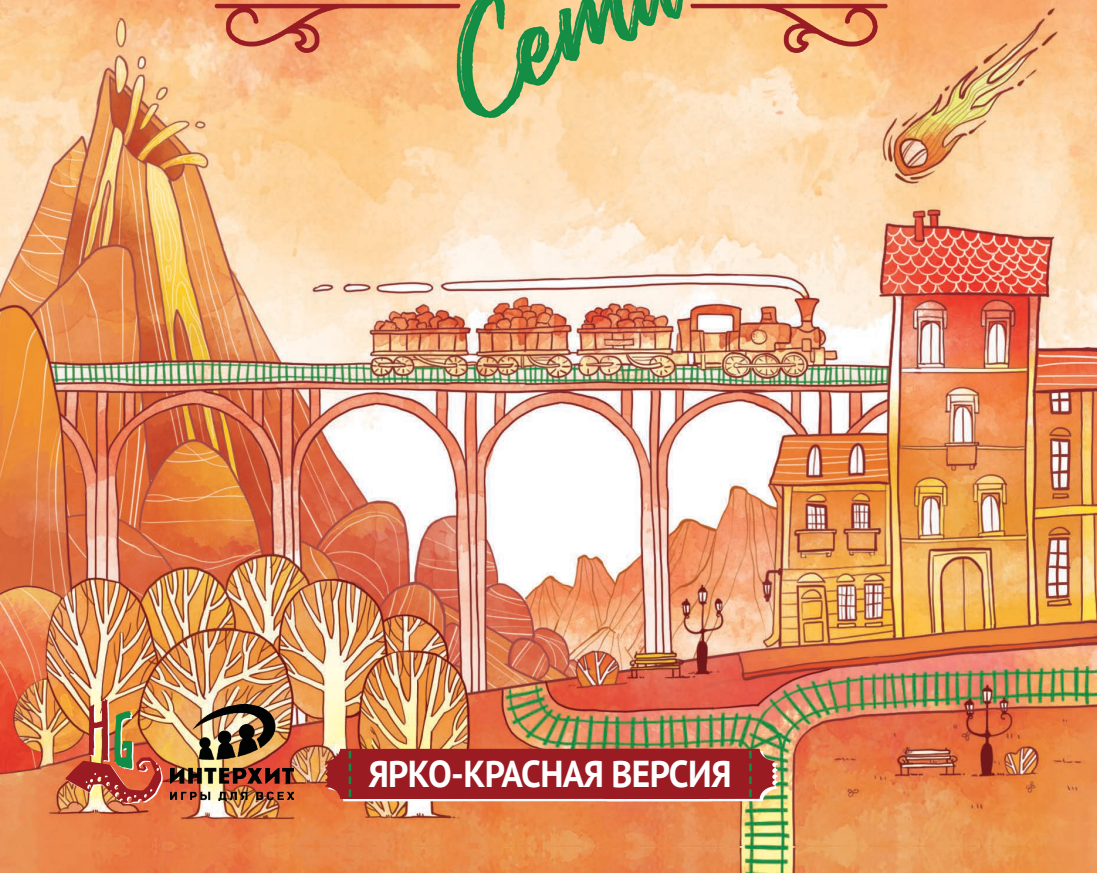


ЯЛМАР ХАШ и ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ

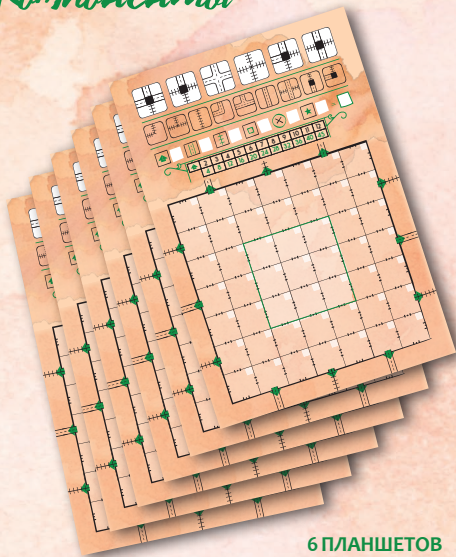
Семь




ИНТЕРХИТ
ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

ЯРКО-КРАСНАЯ ВЕРСИЯ

Компоненты



6 ПЛАНШЕТОВ



6 ФЛОМАСТЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА
ЛАВЫ



2 КУБИКА
МЕТЕОРИТОВ

Об игре

Игра «Дорожные сети» длится **7 раундов**, за которые игроки должны **соединить** как можно больше **выходов** ▲ друг с другом, рисуя **пути** и создавая **сети**. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она приносит. **Дополнительные очки** можно получить за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за **центральные клетки** вашего планшета.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает **планшет** и размещает его перед собой.
2. Каждый игрок получает **фломастер**.
3. Поместите **кубики путей** в центре стола.
4. Отложите в сторону **кубики лавы** и **метеорита** – они используются только в дополнениях (см. стр. 10).

ТАБЛИЦА
ПОДСЧЁТА
ОЧКОВ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПУТИ

ПАМЯТКА ПО ГРАНЯМ
КУБИКОВ ПУТЕЙ

ЦЕННОСТЬ СЕТЕЙ

ВЫХОДЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ
КЛЕТКИ

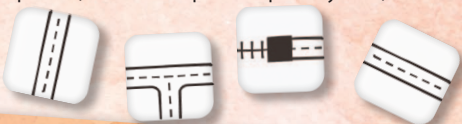


Раунд игры

В начале каждого раунда бросаются **кубики путей**. Это делается **один раз за раунд**. Результаты бросков определяют, какие **пути** будут **рисовать** игроки в этом раунде (пути изображены на верхних гранях кубиков). После броска все игроки **одновременно** рисуют соответствующие пути на своих планшетах.

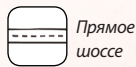
БРОСОК КУБИКА

Возьмите кубики путей и бросьте их в центре стола. Делать это может любой игрок. Когда кубики остановятся, поместите их так, чтобы все игроки могли видеть изображения на их верхних гранях (не меняя верхнюю грань кубика).



В игре два вида кубиков путей.

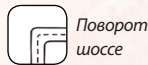
На трёх кубиках изображены эти 6 видов путей:



Прямое шоссе



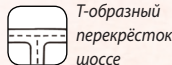
Прямая железная дорога



Поворот шоссе



Поворот железной дороги



T-образный перекрёсток шоссе



T-образный перекрёсток железной дороги



На одном кубике изображены эти 3 вида путей:



Эстакада



Прямая станция

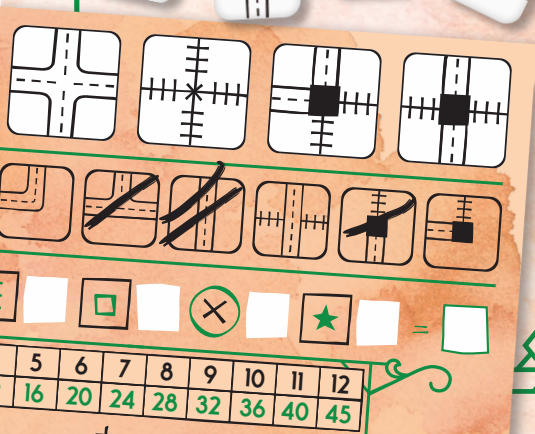


Станция с поворотом

Важно: станции позволяют вам **соединять** железные дороги с шоссе. Эстакада позволяет им **пересечь друг друга**, при этом **не связываясь**.




Подсказка: чтобы было проще следить за тем, какие пути нужно рисовать в этом раунде, вы можете **отметить соответствующие изображения в памятьке по кубикам путей** на своём планшете.

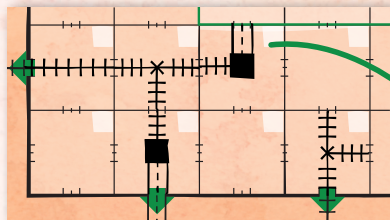
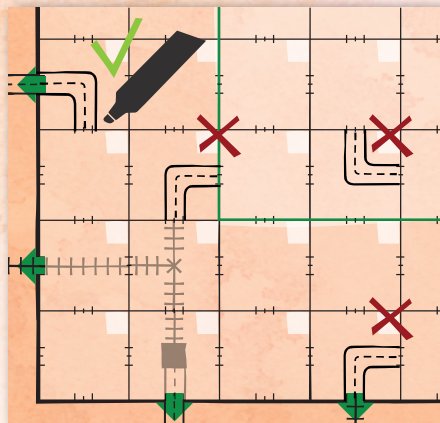


РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют на своих планшетах выпавшие на кубиках изображения **путей**. Есть несколько правил, которых необходимо придерживаться при рисовании:

1. Каждый путь, который вы рисуете, должен **соединяться хотя бы одной стороной** либо с одним из **выходов** , либо с ранее нарисованным **путём**. Если вы **не можете соединить** путь, вы не можете его нарисовать.
2. Вы **обязаны нарисовать все 4 пути**, соответствующие изображениям, выпавшим на кубиках (если это возможно, и, разумеется, каждый путь можно нарисовать **не более одного раза**).
3. Вы не можете рисовать пути так, чтобы железные дороги соединялись с шоссе и наоборот (для этого нужны станции).

Важно: Вы можете **вращать** и **отражать** изображение, выпавшее на кубике, как вам удобно.



5



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может также использовать **6 специальных путей**, изображённых в верхней части его планшета: этих путей нет на гранях кубиков путей. Эти пути позволяют **соединить сети** вместе и/или делать большие сети.

Каждый игрок может нарисовать специальный путь **один раз за раунд** в дополнение к выпавшим на кубиках. Но каждый специальный путь игрок может нарисовать только **один раз за игру**. После того как вы нарисовали специальный путь, **вычеркните** его на своём планшете, чтобы не забыть, что вы его уже использовали.

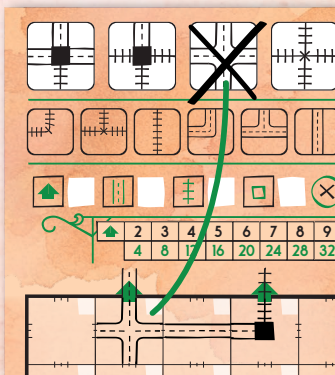
Также игрок **не может** нарисовать на своём планшете **более трёх** специальных путей за игру (и **не более одного за раунд**, не забывайте).

КОНЕЦ РАУНДА

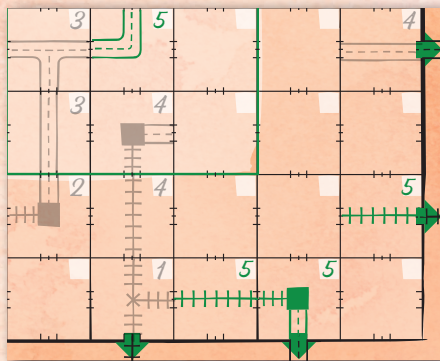
После того, как все игроки нарисовали **все пути**, раунд заканчивается.

Каждый игрок **отмечает клетки**, в которых он рисовал пути в этом раунде, вписав **номер раунда** в белые ячейки в соответствующих клетках. **Стирать** нарисованные пути **запрещено**.

После этого **бросьте кубики** и начните **новый раунд**.



Помните: только один специальный путь за раунд и не более трёх за игру.



Пример: конец пятого раунда.



Конец игры

Игра заканчивается после **7-го раунда**. По его завершении все игроки считают свои очки за **соединённые выходы** ▲, самые **длинные шоссе** и **железные дороги**, а также за **центральные клетки**, отмечая очки в соответствующих ячейках таблицы подсчёта очков на своих планшетах. Порядок подсчёта описан на следующей странице.

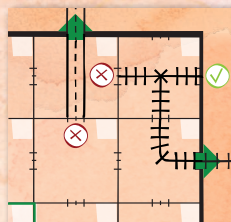
После этого каждый игрок проверяет, есть ли у него **незавершённые пути**. Каждый **конец пути**, который **не соединён** с другим путём или внешней **границей** игрового поля, считается ошибкой. Каждый игрок отмечает на своём планшете все такие ошибки символом ⊗. За каждую такую ошибку игрок **теряет одно очко**. Отметьте этот штраф в соответствующей ячейке таблицы подсчёта очков.

Важно: если вы играете с дополнением ★ (см. стр. 10), отметьте дополнительные очки в соответствующей ячейке.

Суммируйте все полученные очки, **вычтите** из них штраф за ошибки и запишите итог в соответствующую ячейку таблицы подсчёта очков. Игрок с **наибольшим количеством очков** объявляется победителем. В случае, если у нескольких игроков одинаково высокие результаты, победителем становится тот, кто допустил меньше ошибок. Если и таким образом невозможно определить победителя, все эти игроки становятся победителями.



Отсканируйте этот QR-код, если хотите распечатать планшеты для игры.



▲ СЕТИ
7 САМОЕ ДЛИННОЕ ШОССЕ
7 ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА
5 ЦЕНТРАЛЬНЫЕ КЛЕТКИ
⊗ ОШИБКИ
★ ОЧКИ ЗА ДОПОЛНЕНИЕ
/ ИТОГ



© 2019 Horrible Games.
Все права защищены.

Разработчики

Авторы:
Ялмар Хаш, Лоренцо Сильва
Художник:
Марта Транкилли
Графический дизайн:
Рита Оттолини, Ноа Вассалли
Менеджер проекта:
Лоренцо Сильва
Менеджеры по производству:
Алессандро Пра,
Флавио Мортарино
Правила:
Алессандро Пра

Русская версия

Руководитель проекта на русском языке: Андре Аваг
Редактор: Павел Червяков
Переводчик: Юрий Ануфриев
Верстка: Виталий Муравьев



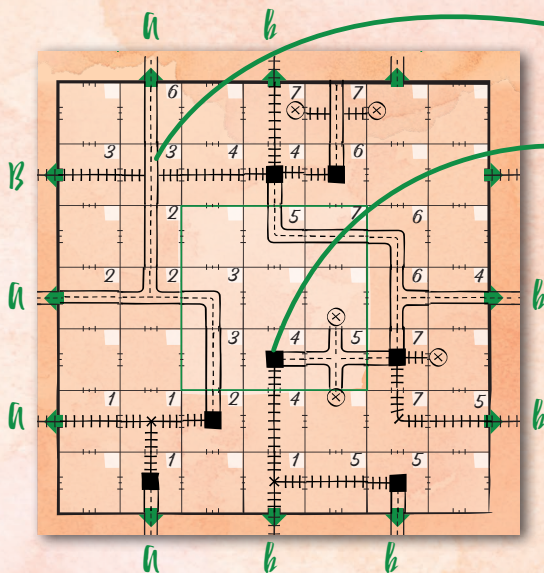
ИНТЕРХИТ
ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

www.horrible-games.com

Как получать очки

СОЕДИНЕНИЕ ВЫХОДОВ ▲

Проще всего получать очки, **соединяя выходы** ▲. В конце игры **выходы** ▲, соединённые друг с другом одной **сетью путей**, принесут **очки**. Количество очков зависит от **количества выходов** ▲, соединённых одной сетью (указано в «ценности сетей» на вашем планшете).



Важно: эстакады позволяют двум разным путям **пересекаться**, но не соединяют их.



Важно: вы можете использовать **станции**, чтобы соединять **железные дороги** и **шоссе**.





Ценность сетей


▲	2	3	4	5	6	7	▲	32
	4	8	12	16	20	24		


Пример: На планшете Егора в конце игры две сети. Одна (А) соединяет 4 выхода и приносит 12 очков. Другая (В) соединяет 6 выходов и приносит 20 очков. Егор получает 32 очка за сети!

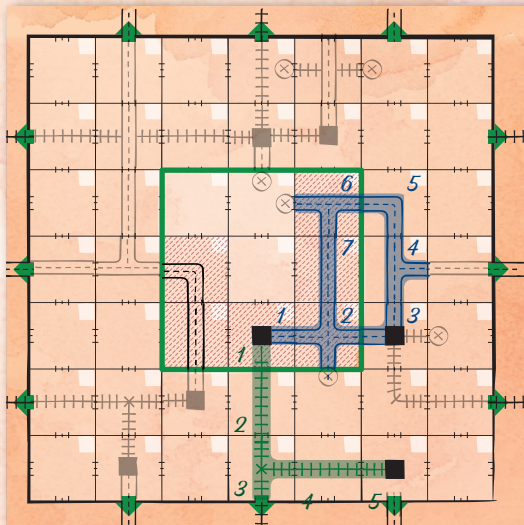
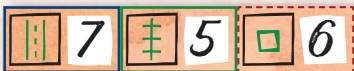
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ

Конечно, соединение **выходов**  принесёт вам основную массу очков, но не стоит недооценивать **дополнительные очки** за **самое длинное шоссе** или **самую длинную железную дорогу**, а также за **центральные клетки**.

 Ваше **самое длинное шоссе** – это самая длинная непрерывная линия соединённых путей, изображающих шоссе (не считая ответвлений), как, например, отмеченное синим на картинке справа. Вы получаете **по одному очку за каждую клетку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. В этом примере **самое длинное шоссе** проходит через 7 клеток.

 Ваша **самая длинная железная дорога** определяется таким же образом, как определяется **самое длинное шоссе**, но считаются при этом клетки с изображениями железных дорог, как, например, отмеченная зелёным на рисунке справа (такая железная дорога приносит 5 очков).

 Центральными считаются 9 клеток в **центре** вашего планшета. Вы получаете **по одному очку** за каждую центральную клетку, в которой что-то нарисовано.



Если у вас два одинаково длинных пути (они проходят через одинаковое количество клеток), при подсчёте учитывается **только один из них**. Если при подсчёте длины пути вы должны ещё раз посчитать клетку, которую уже считали, ваш путь прерывается на этом месте.

Дополнения ★

Как только вы разберётесь с базовыми правилами игры, вы можете сделать её ещё интереснее, добавив одно из двух **дополнений** из этой коробки.

Если вы играете с дополнением ★, добавьте **кубики дополнения** к базовым и бросайте их все вместе каждый раунд. Также дополнение может **изменить продолжительность партии** и добавить **новые варианты** получения победных очков.

Игра проходит по стандартным правилам с некоторыми изменениями, описанными далее. В конце игры при подсчёте очков не забудьте добавить очки, полученные за **дополнение** ★, с которым вы играете.



КУБИКИ МЕТЕОРИТА


 **6 РАУНДОВ**

Метеориты несут на Землю хаос и разрушения, а также ценные минералы и руду. Каждый раунд 1 метеорит падает на землю и на месте его падения появляется **кратер**. Падение метеорита **разрушает любой путь**, и на его месте **рисуются кратер**. Но если вам удастся привести путь в кратер, вы сможете собрать ценные ресурсы и заработать **дополнительные очки**. Чтобы играть с этим **дополнением** ★, необходимо внести следующие **изменения** в стандартные правила:

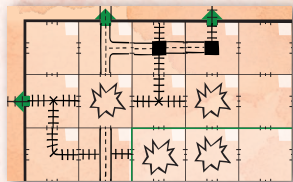
- ◇ Игра завершается по итогам **6 раундов**.
- ◇ На одном из кубиков метеорита отмечено **направление**, на другом – **расстояние**. Вместе они показывают, **куда упадёт метеорит**, отсчитывая от клетки, куда метеорит упал в прошлом раунде. В первом раунде отсчитывайте от **центральной клетки**.

 *Грани с расстоянием*

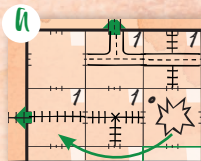
 *Грани с направлением*

 *Вы можете выбрать направление вашего метеорита.*

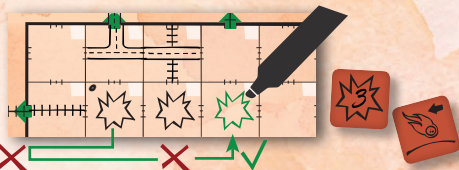
- ◇ Когда метеорит падает в клетку, **сотрите всё**, что в ней было нарисовано (если было) и **нарисуйте кратер**.
- ◇ Пометьте клетку, в которую упал метеорит, **точкой** в левом верхнем углу, после чего **сотрите точку** из клетки, куда метеорит ударил в предыдущий раунд.
- ◇ Если по ходу движения к своей цели метеорит доходит до **края игрового поля**, он отскакивает от него и продолжает движение в **обратном направлении**, пока не завершит своё движение.
- ◇ Если метеорит должен попасть **в кратер**, он продолжает движение в том же направлении, пока не попадет в клетку **без кратера**. Если в результате этого он попадает в край игрового поля, он **отскакивает**.
- ◇ В начале раунда вы можете вычеркнуть на своем планшете **специальный путь** (считается использованным), чтобы **проигнорировать кубики метеорита** в этом раунде.
- ◇ В любой момент хода вы можете стереть кратер, чтобы **нарисовать путь** на его месте.
- ◇ В конце игры вы получаете по **2 очка** за **каждый путь, который приводит в кратер** (такой путь не считается ошибкой в конце игры).



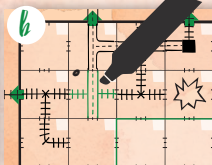
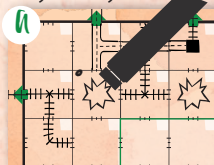
★ 12



Пример: переместившись на две клетки влево (А), Метеорит попадает в прямую железную дорогу, которую теперь необходимо заменить кратером (В).



Пример: метеорит должен переместиться на 3 клетки влево, но доходит до края игрового поля после первой. Он отскакивает назад и движется на две клетки. При этом он попадает в кратер, поэтому должен продвигаться еще на одну клетку.



Пример: вы можете стереть кратер (А), чтобы нарисовать путь в его клетке (В). Если это последняя клетка, в которую попал метеорит, не стирайте точку! Точки напоминают вам, откуда начнёт метеорит в следующий ход.

КУБИКИ ЛАВЫ



6 РАУНДОВ

Вулканы извергаются, но строительство должно продолжаться! При игре с этим дополнением вам придётся пробираться через озёра лавы и не дать потокам раскалённой магмы уничтожить ваши пути. Ограничивайте лавовые потоки, чтобы получать дополнительные очки и получать дополнительные очки за самое большое озеро лавы. Чтобы играть с этим дополнением ★, необходимо внести следующие изменения в стандартные правила:

◇ Игра завершается по итогам **6 раундов**.

◇ В начале игры нарисуйте вулкан в центральной клетке вашего планшета.

◇ Когда вы рисуете пути, вы **обязаны** нарисовать выпавший **хотя бы на одном** из кубиков лавы результат (если хотите, вы можете нарисовать оба. Вы всё ещё обязаны нарисовать результаты, выпавшие на всех четырёх стандартных кубиках путей).

◇ Лава, которую вы рисуете, **должна соединяться** с уже нарисованной.

◇ В любой момент хода вы можете нарисовать новый вулкан в любой клетке своего планшета. Эта клетка не может быть соседней с клеткой, где нарисована лава.

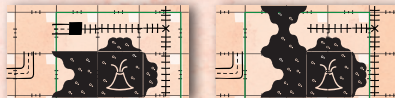
◇ Если рядом с незавершённым озером лавы нет свободных клеток, вы обязаны нарисовать новый вулкан, либо стереть путь, чтобы освободить место для лавы.

◇ Незавершённые стороны озёр лавы считаются ошибками при подсчёте очков.

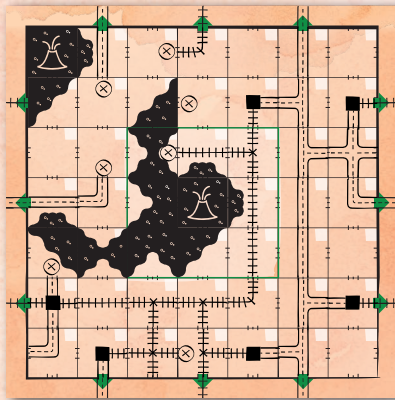
◇ В конце игры вы получаете **5 очков** за каждое **завершённое озеро лавы**. Вы также получаете **по 1 очку** за каждую клетку, которую занимает ваше **самое большое озеро лавы** (даже если оно не завершено).

Пример: у Антона на планшете два озера лавы. То, которое находится в верхнем левом углу, завершено (края игрового поля считаются для этих целей) и приносит ему 5 очков. У большого озера в центре игрового поля осталась одна незавершённая сторона: оно принесёт 11 очков (по 1 очку за каждую свою клетку).

★ 16



Пример: Галина должна нарисовать хотя бы один из результатов, выпавших на кубиках лавы, но у неё озеро не завершено только в одном месте. Она не хочет рисовать новый вулкан и поэтому стирает станцию, чтобы дорисовать озеро лавы.



ГРАНИ КУБИКОВ ЛАВЫ