

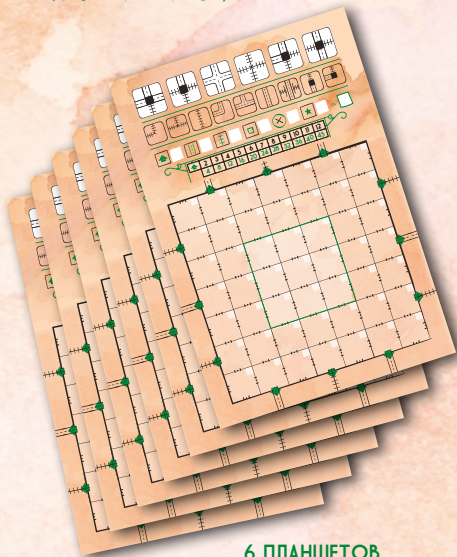
ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ сети



ОГНЕННО-КРАСНЫЙ

КОМПОНЕНТЫ



6 ПЛАНШЕТОВ



6 МАРКЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА ЛАВЫ



2 КУБИКА
МЕТЕОРИТОВ

ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети» длится **7 раундов**. Игроки должны **рисовать пути** и **создавать сети**, чтобы соединить друг с другом как можно больше **выходов** ▲. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она принесёт. Игрок может получить **бонусные очки** за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за заполнение **центральных ячеек** планшета.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **планшет** и кладёт его перед собой.
2. Каждый игрок берёт **маркер**.
3. Положите белые **кубики путей** в центре стола.
4. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 14), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей.

ОСОБЫЕ ПУТИ

ПАМЯТКА ПУТЕЙ

ЯЧЕЙКИ
ПОДСЧЁТА
ОЧКОВ

ЦЕННОСТЬ СЕТЕЙ

ВЫХОДЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ
ЯЧЕЙКИ

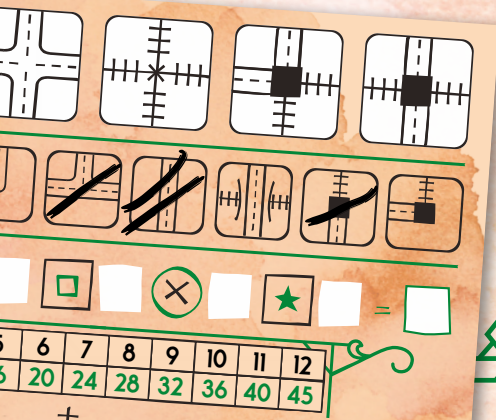


ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда **один раз** бросьте **кубики путей**. Результат броска определит, какие пути игроки будут рисовать в этом раунде. После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют пути на своих планшетах.

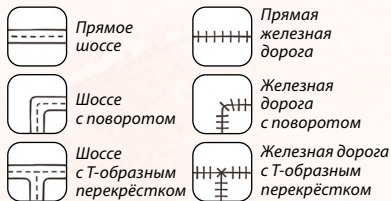
БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте кубики путей так, чтобы выпавшие грани были видны всем игрокам.



Есть 2 типа кубиков путей.

На 3 кубиках изображены следующие 6 видов путей:



На 1 кубике изображены следующие 3 вида путей:




Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

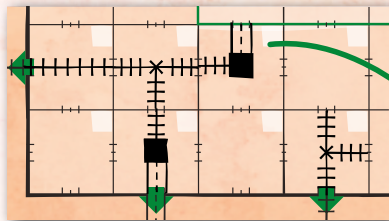
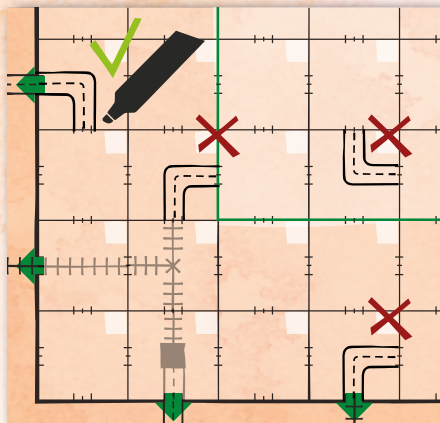
Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.

РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют **пути** на своих планшетах. Есть несколько важных **правил рисования**:

1. Путь, который вы рисуете, должен хотя бы **одним концом примыкать к выходу**  или к существующему пути. Нельзя нарисовать путь, который **ни к чему** не примыкает.
2. В каждом раунде вы **обязаны** нарисовать **все 4 пути**, выпавшие на кубиках, если при этом соблюдается правило 1. Вы можете нарисовать **результат** каждого кубика **только 1 раз**.
3. **Нельзя напрямую соединять** железную дорогу с шоссе и наоборот. Для их соединения требуется **станция**.

*Важно: выпавшее на кубике изображение пути можно **повернуть и отразить** как угодно.*

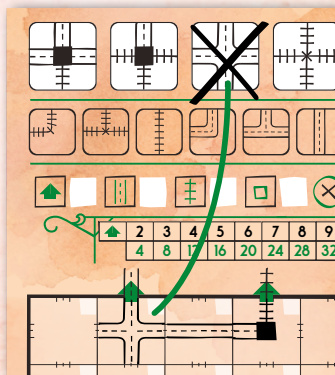


ОСОБЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может использовать **3 из 6 особых путей**, нарисованных в **верхней части планшета**. Эти пути **не представлены** на кубиках. С их помощью можно **объединять разные дорожные сети** в более крупные.

Особый путь можно нарисовать **1 раз за раунд** в дополнение к путям, выпавшим на кубиках, но каждый особый путь можно использовать только **1 раз за игру**. Используя особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).



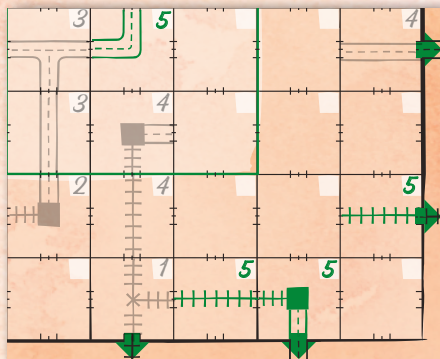
Важно: 1 особый путь за раунд, всего 3 особых пути за игру!

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки нарисовали все доступные им **пути**.


Отметьте ячейки, которые вы заполнили в этом раунде, — запишите **номер** текущего раунда в белой клетке внутри ячейки, в которой рисовали. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

Чтобы начать **следующий раунд**, снова **бросьте кубики**.





Пример: конец 5-го раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **действительные выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих ячейках подсчёта очков на планшете игрока. Подсчёт очков подробно описан на следующей странице.

Затем каждый игрок считает **незавершённые пути**. Каждый **конец** пути, **не примыкающий** к другому пути или **внешнему краю** планшета, считается ошибкой.

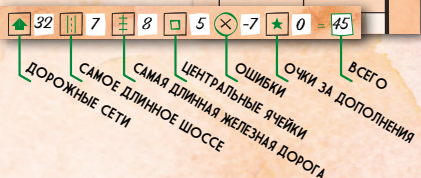
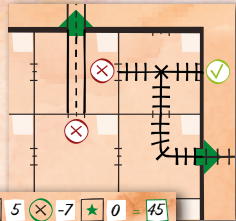
Отмечайте ошибки символом . За **каждую ошибку вы теряете 1 очко** в качестве штрафа. Запишите штрафные очки в соответствующую ячейку подсчёта очков.

Примечание: если вы играете с дополнениями  (см. стр. 14), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

В конце **сложите** все заработанные очки и **вычтите** штрафные очки за ошибки. Запишите свой общий счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков**! В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



Отсканируйте QR-код и скачайте планшет для печати!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак,

Лоренцо Сильва

Художник:

Марта Транквилли

Графический дизайн:

Рита Оттолини,

Ноа Вассалли

Руководитель проекта:

Лоренцо Сильва

Менеджеры

по производству:

Алессандро Пра,

Флавио Мортарино

Правила: Алессандро Пра

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях

Корректор:

Вероника Артёмова

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик:

Ксения Есина

Руководитель проекта:

Антон Петров

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

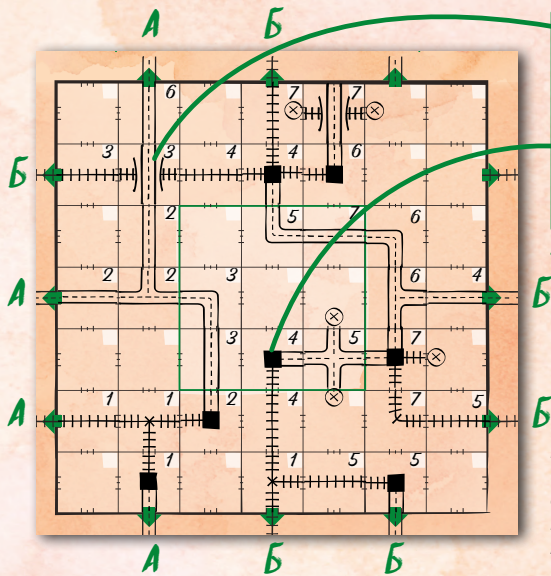
Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «Gaga Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
© 2018-2025 Horrible Games S.r.l. Все права защищены.
horribleguild.com

КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНЯЙТЕ ВЫХОДЫ

Главный способ получения очков — **соединение выходов** ▲. В конце игры вы получите очки в зависимости от количества **выходов** ▲, соединённых друг с другом одной **сетью путей**. Значения указаны в «ценности сетей» на вашем планшете.



Примечание: **эстакада** позволит **пересечь друг с другом** две дорожные сети, но не соединить их.



Примечание: **станции** позволяют соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.



Ценность сетей

▲	2	3	4	5	6	7	▲ 32
	4	8	12	16	20	24	

Пример: в конце игры у Анны на планшете 2 дорожных сети. Первая (А) соединяет между собой 4 выхода и приносит 12 очков. Вторая (Б) соединяет между собой 6 выходов и приносит 20 очков. Суммарно Анна получает 32 очка за свои дорожные сети!

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Несомненно, за **соединение выходов** ▲ вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать **бонусные очки** за **самое длинное шоссе**, **самую длинную железную дорогу** и **центральные ячейки**.



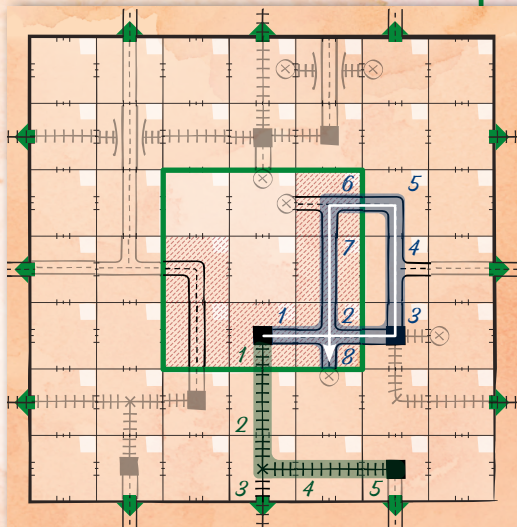
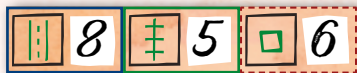
Ваше **самое длинное шоссе** (отмечено синим на рисунке справа) — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по одному очку за каждую ячейку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. **Ячейку можно учитывать несколько раз**, если линия несколько раз проходит через неё.



Ваша **самая длинная железная дорога** (отмечена зелёным на рисунке справа) определяется таким же образом, как и самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями железных дорог.



Центральные ячейки — 9 ячеек в центре планшета. Вы получаете по 1 очку за каждую заполненную **центральную ячейку**.



Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

Если для продолжения подсчёта вы должны пройти через отрезок **повторно**, ваш путь **прерывается** на этом месте.

РЕЖИМ ДРАФТА

Примечание: для игры в этом режиме нужно, чтобы у каждого игрока была коробка с игрой «Дорожные сети» (базовая или «Дорожные сети. Испытание»).

Режим драфта играется по тем же правилам, что и обычная игра, но есть важное исключение: вместо одного базового набора белых кубиков путей для всех в начале каждого раунда вы сначала **бросаете ВСЕ кубики**, а потом каждый составляет из них свой **личный набор**!

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

Вместо этого возьмите по 1 набору базовых белых кубиков на каждого игрока, сложите все кубики в одну коробку с игрой и перемешайте. Это **общий запас кубиков**. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он рисует на своём планшете маленькую звёздочку. Не стирайте звёздочку во время игры: она может пригодиться в конце для разрешения ничьей.

ХОД ИГРЫ

В режиме драфта каждый раунд состоит из **3 основных фаз**:

- ♦ **Фаза броска:** игроки бросают кубики из общего запаса и формируют пары кубиков.
- ♦ **Фаза выбора:** игроки по очереди выбирают сформированные пары кубиков и составляют личные наборы.
- ♦ **Фаза рисования:** игроки рисуют пути согласно своим личным наборам кубиков.



ФАЗА БРОСКА

Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

Повторяйте броски, пока на столе не окажутся **все кубики из запаса**, поделённые на **отдельные пары**.

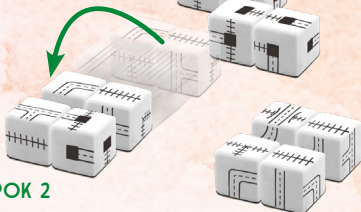


ИГРОК 4

ИГРОК 3



ИГРОК 2



ИГРОК 1

ФАЗА ВЫБОРА

По часовой стрелке каждый игрок, начиная с первого, выбирает **1 пару кубиков** и кладёт перед собой, не меняя результата на них.

Когда все возьмут по 1 паре кубиков, таким же образом (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) каждый берёт себе **ещё по 1 паре**.

В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Прежде чем переходить к фазе рисования, определите, кто будет первым игроком в следующем раунде: им становится игрок с **наименьшей ценностью** набора кубиков. Каждый игрок считает, сколько очков в его личном наборе кубиков (см. таблицу справа). Игрок с наименьшей суммой очков будет ходить первым в следующем раунде.

В случае ничьей в следующем раунде первым ходит игрок, который выбирал кубики **позже**.

0 ОЧКОВ



1 ОЧКО



2 ОЧКА

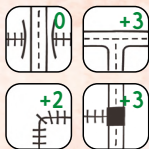


3 ОЧКА



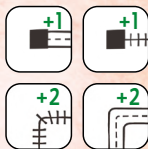
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очками).

ИГРОК 1



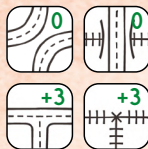
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



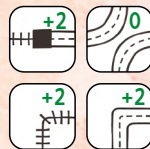
6 ОЧКОВ

ИГРОК 3



6 ОЧКОВ

ИГРОК 4



6 ОЧКОВ

Пример: у игрока 1 — 8 очков, больше, чем у остальных, и он не будет ходить первым в следующем раунде. У игроков 2, 3 и 4 — по 6 очков. Но игрок 4 последним из них выбирал себе кубики, поэтому в следующем раунде первым ходит он.

ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе действуют обычные правила стандартной игры с тем исключением, что каждый игрок рисует пути согласно **личному набору из 4 кубиков**.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда сложите все базовые белые кубики обратно в общий запас и **начните новый раунд** с фазы броска.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра с драфтом заканчивается так же, как и обычная, — в конце **7-го раунда**.

Победитель определяется по обычным правилам. Ничья разрешается в **обратном порядке хода** (против часовой стрелки), начиная с игрока, сидящего справа от того, у кого на планшете нарисована звёздочка.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЯМИ

В режиме драфта можно играть с любыми дополнениями. Все правила дополнений применяются и здесь, но кубики дополнения **не участвуют в фазе выбора** и работают для всех игроков по обычным правилам.



ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей», вы можете внести в игру разнообразие с **помощью одного из дополнений**, включённых в этот набор.

При игре с дополнением ★ в начале каждого раунда вместе с 4 кубиками путей бросайте **соответствующие кубики дополнения**. Также при игре с дополнением может измениться **количество раундов** и появятся **новые способы получения очков**.

Во время игры действуют **обычные правила** с некоторыми **изменениями**. Подробнее они описаны далее. В конце игры при **подсчёте** очков не забывайте учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



КУБИКИ МЕТЕОРИТОВ СЛОЖНОСТЬ: ТРУДНО

: 6 РАУНДОВ

Метеориты устраивают **хаос и разрушения**, но приносят на землю ценные материалы и руду. Каждый раунд на поле падает 1 метеорит, **уничтожает путь, в который попадает**, и создаёт на планшете **кратер**. Но если **подвести к кратерам пути**, можно собрать ценные ресурсы, **которые дают дополнительные очки**. При игре с дополнением «Метеориты» ★ в правила вносятся следующие изменения:

- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ Один кубик метеорита показывает **направление**, а второй — **расстояние** от места последнего падения метеорита. Так рассчитывается **место, куда упадёт метеорит в этом раунде**. В первом раунде считайте расстояние от центральной ячейки.



РАССТОЯНИЕ

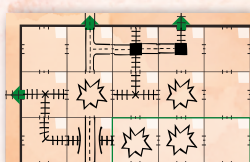


НАПРАВЛЕНИЕ



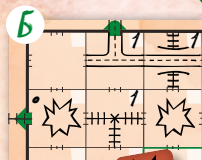
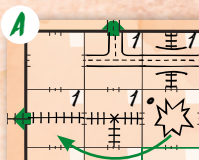
НАПРАВЛЕНИЕ МОЖНО ВЫБРАТЬ

- ♦ Когда метеорит попадает на ячейку, вы **должны нарисовать на ней кратер**. Если на этой ячейке был участок пути, **сотрите его**.
- ♦ Отметьте место попадания метеорита **точкой** в левом верхнем углу ячейки в качестве напоминания. Не забудьте **стереть точку** с ячейки, в которую попал метеорит в **предыдущем раунде**!
- ♦ Если на пути к цели метеорит **«упрётся» в край** планшета, он отскочит от него и пролетит оставшееся расстояние в **обратном направлении**.
- ♦ Если метеорит попал на ячейку, на которой **уже есть кратер**, он летит дальше в том же направлении, пока не попадёт на **свободную ячейку**. Если при этом он «упрётся» в край планшета, он **отскочит**, как сказано выше.
- ♦ В начале раунда можете зачеркнуть доступный **особый путь** в верхней части планшета, чтобы **проигнорировать действие кубика метеорита**. Это считается использованием особого пути.
- ♦ В любой момент раунда можно стереть кратер, чтобы **нарисовать** на его месте новый путь.
- ♦ В конце игры вы получите **по 2 очка за каждый путь, который открытым концом примыкает к кратеру**. Такие открытые концы не считаются ошибками.

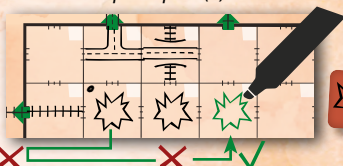


★ 12

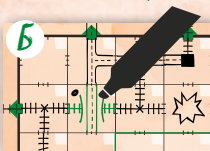
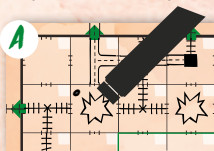
15



Пример: метеорит продвинулся на 2 ячейки влево (А) и попал в прямую железную дорогу. Теперь её нужно заменить кратером (Б).



Пример: Метеорит должен пролететь 3 ячейки влево, но через 1 ячейку он достигает края планшета, значит, он должен отскочить и пролететь 2 ячейки вправо. Однако в этом случае он приземлится на существующий кратер, значит, он пролетает ещё 1 ячейку.



Пример: можно стереть кратер (А) и нарисовать на его месте путь (Б). Если это последнее место попадания метеорита, не стирайте точку! В следующем раунде она подскажет, откуда нужно рассчитывать место нового падения.

КУБИКИ ЛАВЫ

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО



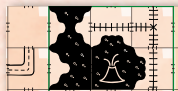
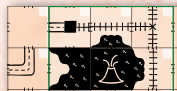
6 РАУНДОВ

Извержения вулканов не должны мешать дорожным работам! Обходите озёра лавы и не давайте им разрушать пути. Блокируйте потоки лавы и получайте дополнительные очки. **Дополнительные** очки можно также получить за **самое большое озеро лавы**. При игре с **дополнением «Лавы»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

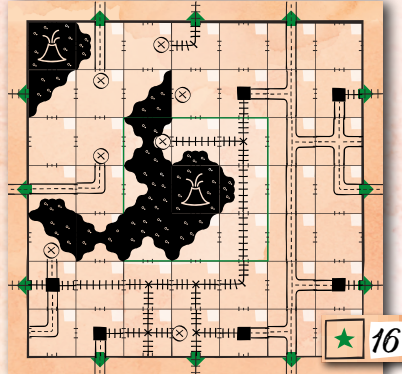
- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ В начале игры нарисуйте вулкан в центральной ячейке планшета.
- ♦ Когда рисуете пути, вы также должны нарисовать **результат** как минимум **одного из кубиков лавы**. Если хотите, можете нарисовать оба. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Лава, которую вы рисуете, должна примыкать к уже существующей.
- ♦ В любой момент раунда вы по желанию можете **нарисовать новый вулкан** в любой ячейке, **кроме соседних** с уже нарисованной лавой.
- ♦ Если по соседству с уже нарисованной лавой нет свободных ячеек, вы **обязаны стереть путь**, чтобы дать лаве дорогу, или **нарисовать новый вулкан**.
- ♦ Открытые берега лавовых озёр в конце игры **считаются ошибками**.
- ♦ В конце игры вы получите 5 очков за каждое замкнутое лавовое озеро. Также вы получите по 1 очку за каждую ячейку, занятую вашим самым большим озером лавы, даже если оно не замкнуто.



ЛАВА



Пример: Виктор в этом раунде должен нарисовать хотя бы 1 ячейку лавы, но озеро не замкнуто только в 1 точке. Он не хочет рисовать новый вулкан, поэтому, чтобы добавить лаву, ему придётся стереть станцию.



Пример: у Виктора на планшете 2 озера лавы. Одно, в левом верхнем углу, замкнуто (считается, что стороны, которыми озеро упирается в край планшета, примыкают к другому массиву лавы). За него он получает 5 очков. В самом большом озере в центре есть 1 открытая ячейка, и за него даётся 11 очков — по 1 за каждую ячейку.