

ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

# ДОРОЖНЫЕ

*сети*

Казахстан



GOGA  
GAMES

СОЧНО-ЗЕЛЁНЫЙ



# КОМПОНЕНТЫ



4 ПЛАНШЕТА



6 КАРТ ЦЕЛЕЙ



3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «ЛЕС»  
И 3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «ТРОПЫ»



4 КУБИКА  
ПУТЕЙ



2 КУБИКА  
ЛЕСОВ



2 КУБИКА  
ТРОП

# ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети. Испытание» 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**, за заполнение **центральных ячеек планшета**, очки за **деревни**, а также за **достижение целей** раньше соперников.

# 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. Перемешайте базовые **карты целей** (в том числе и карты из игры «Дорожные сети: Блестяще-жёлтый. Испытание», если она у вас есть). Возьмите 3 случайных карты и положите их в центр стола. **Отметьте код** каждой цели в **ячейке цели** на своём планшете (см. стр. 9). Оставшиеся карты целей можно убрать в коробку — они не понадобятся.
5. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 20), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей и замените одну из карт целей на случайную **карту цели** соответствующего дополнения.



## ИГРА БЕЗ ЦЕЛЕЙ

Если хотите более простой игры, можете играть **без карт целей**. Просто пропустите шаг 4 подготовки и не учитывайте цели при подсчёте очков.

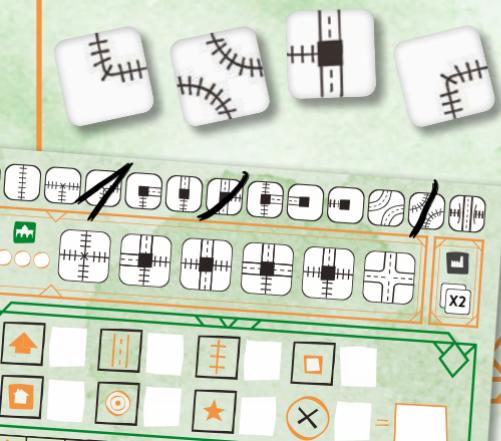
# ХОД ИГРЫ

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.

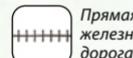
Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.



### Есть 15 типов путей.



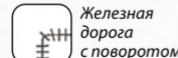
Прямое  
шоссе



Прямая  
железная  
дорога



Шоссе  
с поворотом



Железная  
дорога  
с поворотом



Шоссе  
с Т-образным  
перекрёстком



Железная дорога  
с Т-образным  
перекрёстком



Станция  
на Т-образном  
перекрёстке (1)



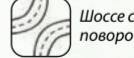
Станция  
на Т-образном  
перекрёстке (2)



Прямая  
станция



Станция  
на повороте



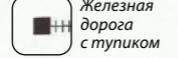
Шоссе с двумя  
поворотами



Железная  
дорога с двумя  
поворотами



Шоссе  
с тупиком



Железная  
дорога  
с тупиком



Эстакада

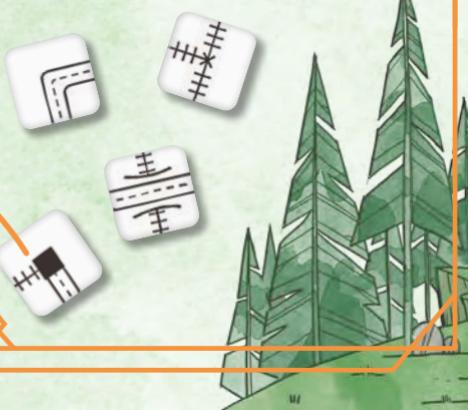
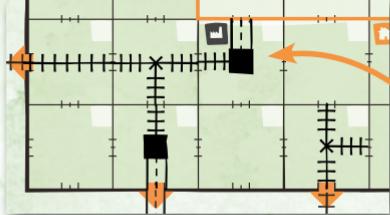
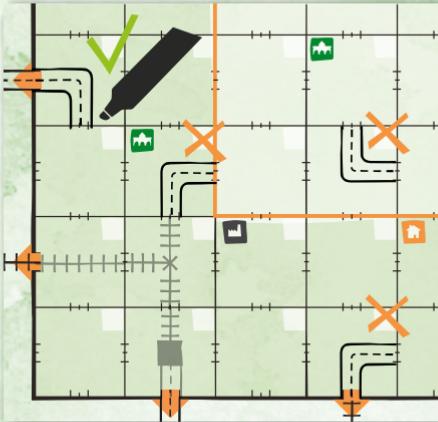
Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

## 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.

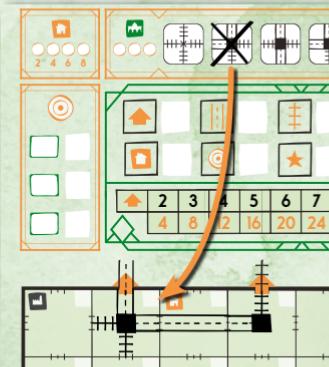


## ОСОБЫЕ ПУТИ

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!

## ОСОБЫЕ СТРОЕНИЯ

На некоторых ячейках планшета нарисованы **особые строения** (они представлены цветными значками в левом верхнем углу).

Когда вы рисуете путь в ячейке, в которой есть особое строение, вам становится доступен его **особый эффект**. Эффект нужно применить **немедленно**, иначе он теряется (т. е. нельзя нарисовать в ячейке с особым строением в этом раунде, а применить его эффект в последующих).



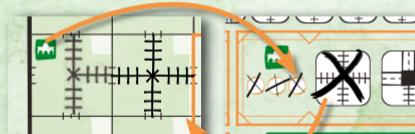
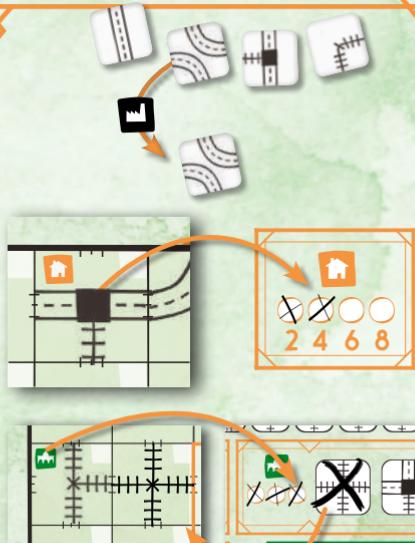
Есть 3 типа особых строений:

**Фабрика:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активация фабрики позволяет вам «скопировать» **результат 1 из кубиков путей**, выпавших в этом раунде, т. е. вы можете дважды нарисовать один и тот же путь.

**Деревня:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь **со станцией**. Активировав деревню, поставьте отметку в самой левой неотмеченной ячейке деревни на вашем планшете. В конце игры вы получите очки за **самое большое значение из отмеченных**.

**Университет:** активируется, если нарисовать в ячейке с ним путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активировав университет, поставьте отметку в одной из ячеек университета на вашем планшете. Поставив отметку в третьей (последней) ячейке университета, можете немедленно **нарисовать 1 особый путь «бесплатно**, т. е. он не будет учитываться в максимуме «1 в раунд, 3 за игру». Вы всё равно должны зачеркнуть его на планшете (каждый тип особого пути всё ещё можно нарисовать только 1 раз за игру).

Примечание: если в результате эффекта фабрики или университета вы рисуете путь в ячейке с другим особым строением, его эффект **также** активируется. При **должной сноровке** можно запустить серию эффектов!



## РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

При игре с дополнениями, которые могут стирать пути с планшета, стирание пути из ячейки с особым строением **не отменяет эффект**, полученный от его активации. Если снова нарисовать путь в той же ячейке, особые строения можно **активировать заново**!

## ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ

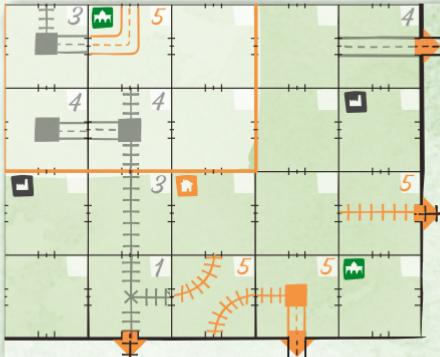
Когда все игроки нарисовали доступные пути, пора **проверить цели** и объявить, какие из них **были достигнуты**. Это будут единственные очки, которые вы получите во время игры — остальные очки подсчитываются только после её окончания. Подробнее см. стр. 9–10.

Примечание: дождитесь конца раунда, чтобы объявить о достижении цели. Если вы объявили раньше, ваши оппоненты могут попробовать сделать то же самое и сравняться с вами в счёте!

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки объявили **о достигнутых целях**. Каждый игрок **отмечает ячейки**, которые заполнил в этом раунде, — записывает **номер** текущего раунда в белой клетке в ячейке, в которой рисовал. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

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



Пример: конец 5-го раунда.

# КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

## ВВЕДЕНИЕ

Цели — единственный способ получить очки во время игры. Все остальные очки подсчитываются в конце игры (см. стр. 10). Подробно правила подсчёта очков при достижении целей описаны на стр. 14.

На каждой карте цели есть **код и задание**. **Код** отмечается на планшете во время подготовки (см. стр. 3). В **задании** описано, что нужно сделать, чтобы получить очки за достижение цели (см. ниже).

Примечание: карты целей для дополнений описаны в правилах дополнений (см. стр. 23).

## ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

В конце каждого раунда, если вы достигли цели, **объявите** об этом другим игрокам и покажите свой планшет в доказательство. Затем запишите наибольшее доступное количество очков для этой цели в соответствующую ячейку на своём планшете.

Если в конце раунда **более одного игрока** достигли одной и той же цели, они получают одинаковое количество очков.

Затем **зачеркните** самое большое количество очков на карте цели. Игрок, который достигнет этой цели позже, получит меньше очков (самое малое количество — 1 очко — доступно всегда, **не зачёркивайте его**).

Пример: вы достигаете цели первым. Зачеркните крайнее левое количество очков на карте, и в этой игре больше никто не может его получить. Запишите нужное количество очков на своём планшете в ячейку для целей, где отмечали код цели, которой только что достигли.



# КОНЕЦ ИГРЫ

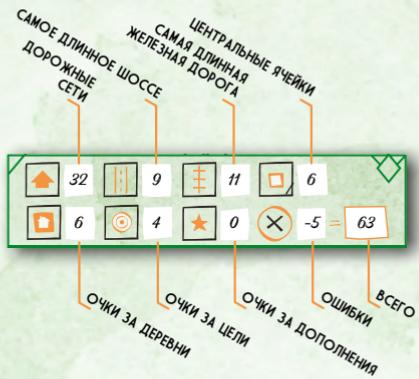
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **задействованные выходы**  **самую длинную железнодорожную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих ячейках подсчёта очков на планшете игрока. 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. 20), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

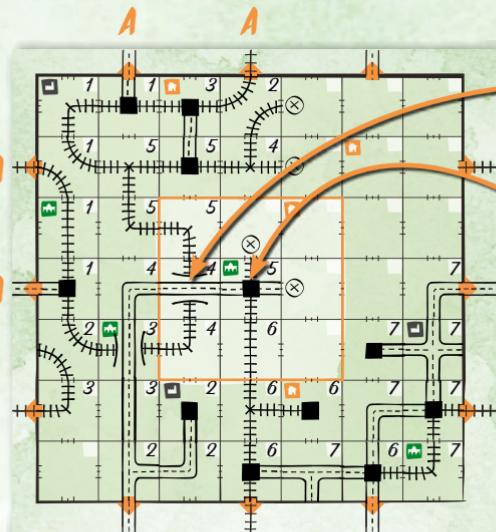
В конце **сложите** все заработанные очки, в том числе очки за **деревни** и достигнутые **цели**. Вычитите штрафные очки за ошибки. Запишите свой счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков**! В случае ничьией побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья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



# 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.

Б

### Ценность сетей

	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		

Б

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 5 выходов и приносит 16 очков. Суммарно Анна получает 28 очков за свои дорожные сети!



## БОНУСНЫЕ ОЧКИ

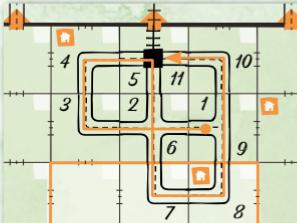
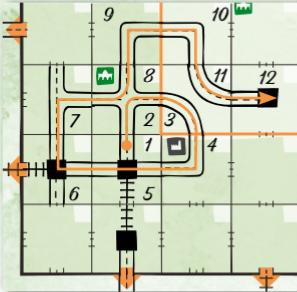
Несомненно, за соединение выходов  вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать бонусные очки за самое длинное шоссе, самую длинную железную дорогу и центральные ячейки.

 Ваше **самое длинное шоссе** — 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.

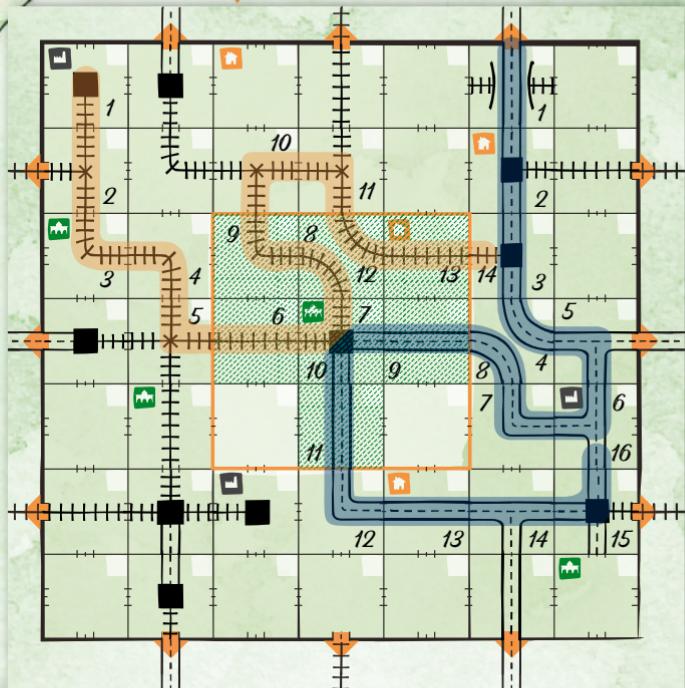
 Ваша **самая длинная железная дорога** определяется таким же образом, как самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями **железных дорог**.

 **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 учитываются **только один из них**.



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



Пример: самое длинное шоссе (отмечено синим) приносит 16 очков, самая длинная железная дорога (отмечена оранжевым) приносит 14 очков, а центральные ячейки приносят 7 очков.



# КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



Нарисуйте что угодно минимум в 5 любых центральных ячейках своего планшета (необязательно соединять пути).



Активируйте 3 деревни: нарисуйте станции в ячейках с ними.



Заполните все ячейки в 1 ряду или 1 столбце своего планшета (необязательно соединять пути).



Нарисуйте что угодно хотя бы в 3 углах своего планшета.



Заполните целиком пространство 3x3 ячейки (необязательно соединять пути).



Создайте кольцевую дорогу, которая начинается и заканчивается в одной точке.

# ИГРА В ОДИНОЧКУ

## ОГРАНИЧЕНИЕ ЦЕЛЕЙ ПО ВРЕМЕНИ

Можно играть в «Дорожные сети. Испытание» в одиночку по обычным правилам с одним исключением: нужно достигать целей не раньше оппонентов (ведь их нет), а **до конца определённого раунда**. См. таблицу ниже:

ЦЕЛЬ	ОГРАНИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ
Верхняя цель	3-й раунд
Средняя цель	4-й раунд
Нижняя цель	5-й раунд

За достижение цели **до** указанного времени начисляется **4 очка**. За достижение цели **после** указанного времени вы получите всего **1 очко**.

Пример: вы достигли верхней цели **во втором раунде** (на 1 раунд раньше!), и в конце игры вы получите 4 очка. Средней цели вы достигли **в четвёртом раунде...** как раз вовремя. В конце игры вам также полагается 4 очка. Вы достигли и нижней цели, но перед самым концом игры, в последнем раунде: за неё вам полагается всего 1 очко. Но это лучше, чем ничего — если бы вы её не достигли, то ничего бы не получили.



# 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

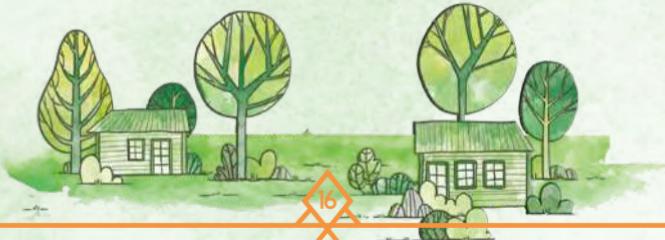
Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

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

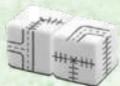
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

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



ИГРОК 4

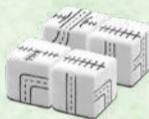
ИГРОК 3



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**.

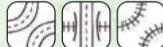
В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.

## 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

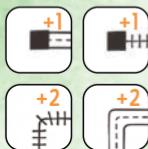


ИГРОК 1



8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



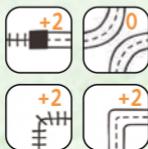
6 ОЧКОВ

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.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы:** Ялмар Хак, Лоренцо Сильва

**Художник:** Марта Транквили

**Художественный руководитель:**

Лоренцо Сильва

**Графический дизайн:** Рита Оттолини,

Ноа Вассалли, Антонио Дельбоно

**Руководитель проекта:** Ялмар Хак

**Менеджер по производству:**

Флавио Мортарино

**Правила:** Ялмар Хак, Алессандро Пра,

Уильям Наблинг

## 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.

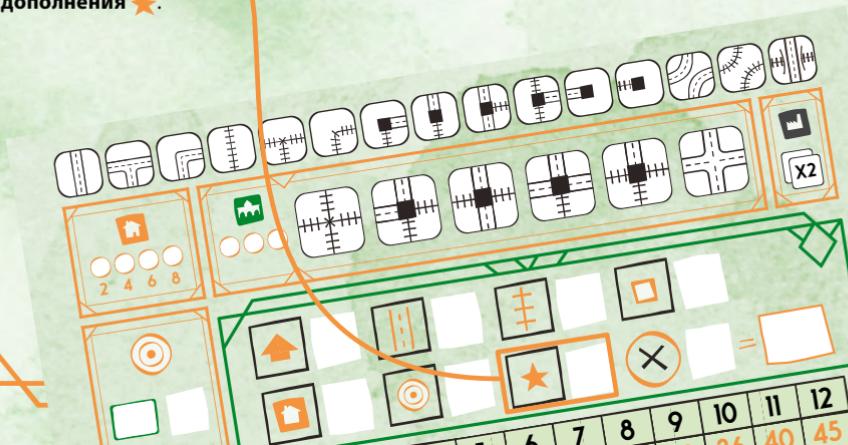
Все права защищены. [horribleguild.com](http://horribleguild.com)

## ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей. Испытание», 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 учитьвать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



## КУБИКИ ЛЕСОВ

## СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

Выращивайте густые леса вдоль своих дорожных сетей, создавая прекрасные видовые маршруты в природных оазисах. Ваша цель — создать самый большой лес и получить за него бонусные очки. Можно получить очки за 2 разных леса, но за второй начисляется меньше. При игре с дополнением «Лес»  в правила вносятся следующие изменения:

- ◆ Игра длится **6 раундов**.
- ◆ Рисовать лес на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ◆ Каждая группа соседних ячеек с рощами (неважно, с путями или без) становится лесом.
- ◆ Рисуя лес, вам **необязательно** присоединять его к существующим путям и/или другим рощам.
- ◆ В конце игры выберите до 2 лесов и получите по **2 очка за каждую ячейку** первого выбранного вами леса и по **1 очку** за каждую ячейку второго леса (если есть). Примечание: за каждый лес можно получить очки только 1 раз.

Пример: у Юлии на планшете 5 лесов: 1 на 6 ячеек, 2 по 3 ячейки и 2 по 1 ячейке.

 15

Она, разумеется, выбирает лес из 6 ячеек (отмечен **зелёным**) и получает за него 12 очков. Затем она выбирает один из лесов из 3 ячейек (отмечен **жёлтым**) и получает ещё 3 очка.



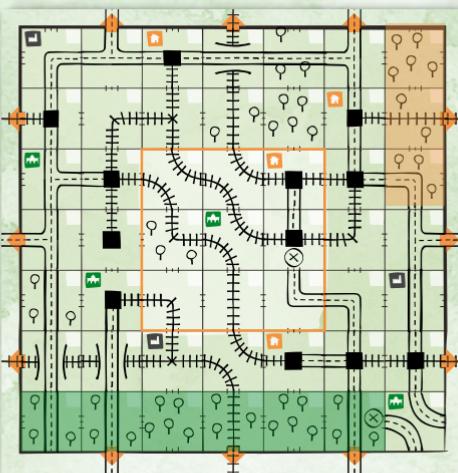
: 6 РАУНДОВ



ПУТИ В РОЩЕ



ТОЛЬКО РОЩА



## КУБИКИ ТРОП

## СЛОЖНОСТЬ: ТРУДНО



: 6 РАУНДОВ

Стройте экологические тропы и превращайте свой планшет в мечту походника! Ваша цель — соединить между собой станции параллельной сетью троп и получить за них бонусные очки. Тропы проходят через углы ячеек и автоматически примыкают к станции, если касаются угла ячейки, на которой она есть. При игре с **дополнением «Тропы»** ★ в правила вносятся следующие изменения:

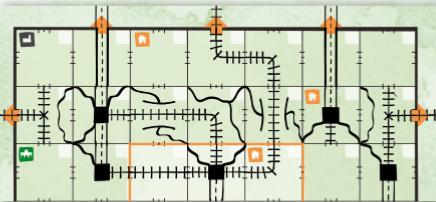
- ◆ Игра длится **6 раундов**.
- ◆ Рисовать тропы на планшете **не обязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ◆ Новая тропа должна примыкать к существующим путям и/или другим тропам.
- ◆ Открытые концы троп **не считаются** ошибками в конце игры.
- ◆ Когда тропа примыкает к углу ячейки, на которой есть станция, она автоматически соединяется со станцией по кратчайшему пути по диагонали.
- ◆ В конце игры станции, соединённые друг с другом одной сетью троп, приносят очки согласно количеству объединённых в одну сеть станций, а именно половину очков от значений сети. Примечание: 12 станций (23 очка) — максимум, который можно получить. Если вы соединили больше, не учитывайте превышающие этот лимит очки.



### КУБИКИ ТРОП



Пример: когда тропа примыкает к углу ячейки, на которой есть станция, она автоматически соединяется со станцией (в примере отмечено красным).



Пример: чтобы посчитать, сколько очков приносят станции, соединённые друг с другом одной сетью троп, разделите пополам значение сети с таким же количеством выходов.

Например, если у вас соединены 5 станций, вы получите  $16/2=8$  очков.

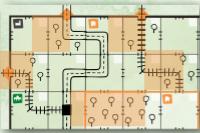
# ЦЕЛИ ДОПОЛНЕНИЙ

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

При игре с дополнениями возьмите 2 случайных карты целей и **1 случайную карту цели дополнения**, которое выбрали.



Нарисуйте минимум 5 отдельных лесов (после достижения цели их можно объединить).



Нарисуйте тропы в 5 соседних ячейках в ряду или столбце (тропы необязательно соединять).



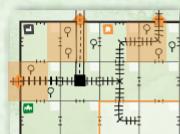
Нарисуйте непрерывную серию из 4 соседних по диагонали ячеек с рощами.



Подведите минимум 3 тропы к одной станции.



Нарисуйте рощу минимум в 4 ячейках, соседних с выходами.



Нарисуйте тропы в 5 центральных ячейках (необязательно в соседних, необязательно соединять).



# ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

Продолжение «Дорожной» серии — с новыми механиками! Размещайте тайлы, создавайте сети связанных дорог, стройте города и наполняйте их жизнью.



**ИГРАЙТЕ В «ДОРОЖНЫЕ СЕТИ»  
ДАЖЕ НА РАССТОЯНИИ!**



Скачайте  
и распечатайте  
планшет:



1. БРОСЬТЕ КУБИКИ
2. СФОТОГРАФИРУЙТЕ
3. ОТПРАВЬТЕ  
ДРУЗЬЯМ!

**ПОПРОБУЙТЕ ВСЕ  
«ДОРОЖНЫЕ СЕТИ»:**

- ◊ ощутите глубину рек и озёр  
в **глубоко-синей версии**
- ◊ обуздайте силу вулканов и метеоритов  
в **огненно-красной версии**
- ◊ проложите новые лесные тропы  
в **сочно-зелёной версии**
- ◊ найдите путь через каньоны и пустыни  
в **блестяще-жёлтой версии**

