

ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ

сети

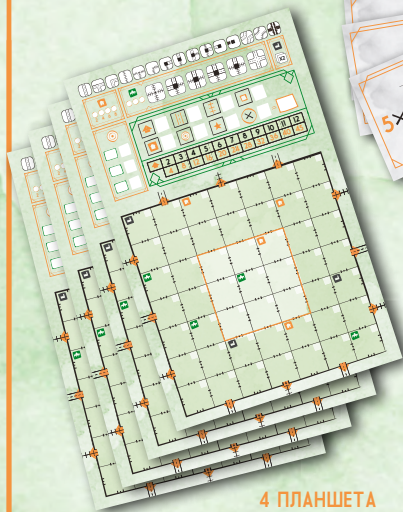
Испытание



СОЧНО-ЗЕЛЁНЫЙ



КОМПОНЕНТЫ



4 ПЛАНШЕТА



6 КАРТ ЦЕЛЕЙ

4 МАРКЕРА



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.

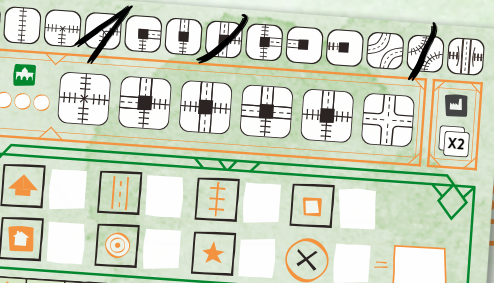
ХОД ИГРЫ

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

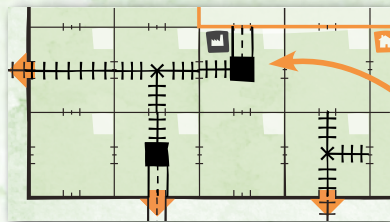
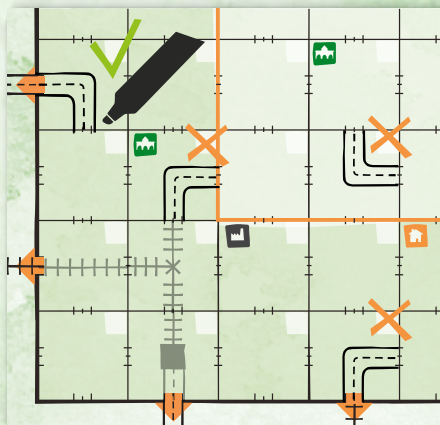
Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

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.*

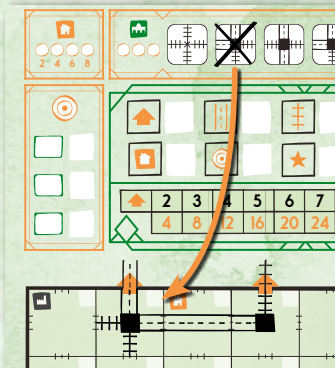


ОСОБЫЕ ПУТИ

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).

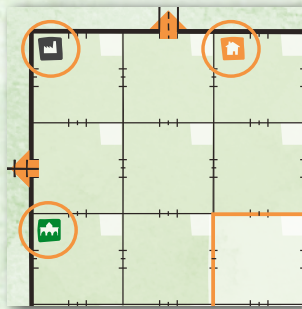


*Важно: 1 особый путь за раунд,
всего 3 особых пути за игру!*


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).



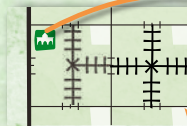
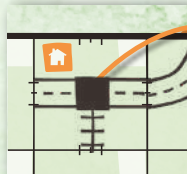
Есть 3 типа особых строений:

 **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!*



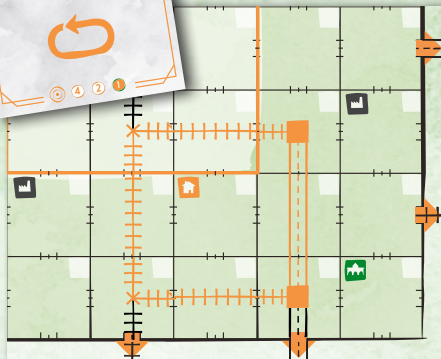
РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

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, особое строение 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.

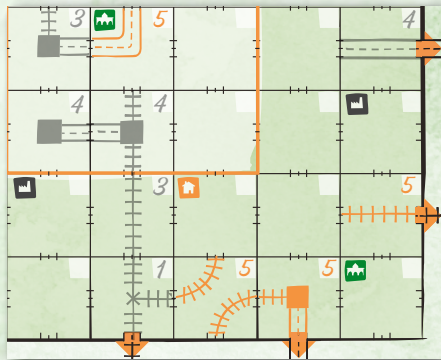
Примечание: дождитесь конца раунда, чтобы объявить о достижении цели. Если вы объявите раньше, ваши оппоненты могут попробовать сделать то же самое и сравняться с вами в счёте!



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 **действованные 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 (X). 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**. Вычтите штрафные очки за ошибки. Запишите свой 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.

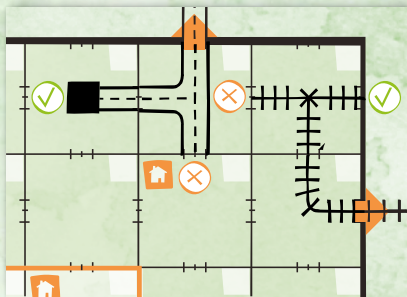


Diagram illustrating the calculation of the final score (Всего) based on the number of icons (Очки за иконки) and the number of trees (Очки за деревья).

The board shows the following icons and their corresponding scores:

- Самое длинное шоссе (Longest Highway): 32
- Самая длинная железная дорога (Longest Railway): 9
- Центральные ячейки (Central Cells): 11
- Дорожные сети (Road Networks): 6
- Очки за деревья (Points for Trees): 6
- Очки за цели (Points for Goals): 4
- Очки за дополнения (Points for Additions): 0
- Ошибки (Mistakes): -5

The final score calculation is shown as:



$$32 + 9 + 11 + 6 + 6 + 4 + 0 - 5 = 63$$

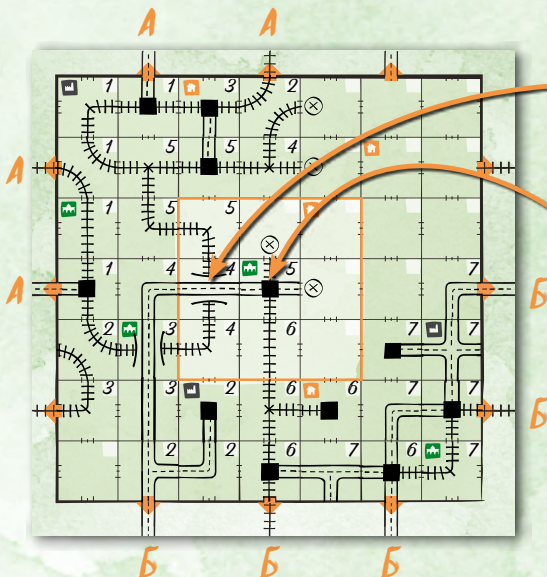
Всего (Total): 63



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** позволят соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.

Ценность сетей

	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		

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**.



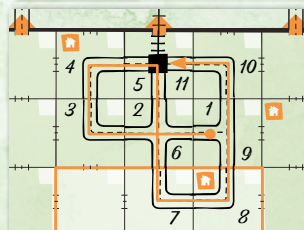
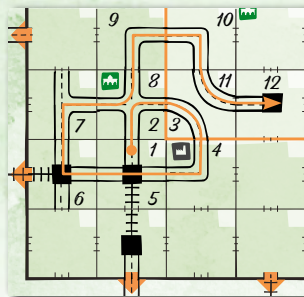
Ваше **самое длинное шоссе** — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по 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**.



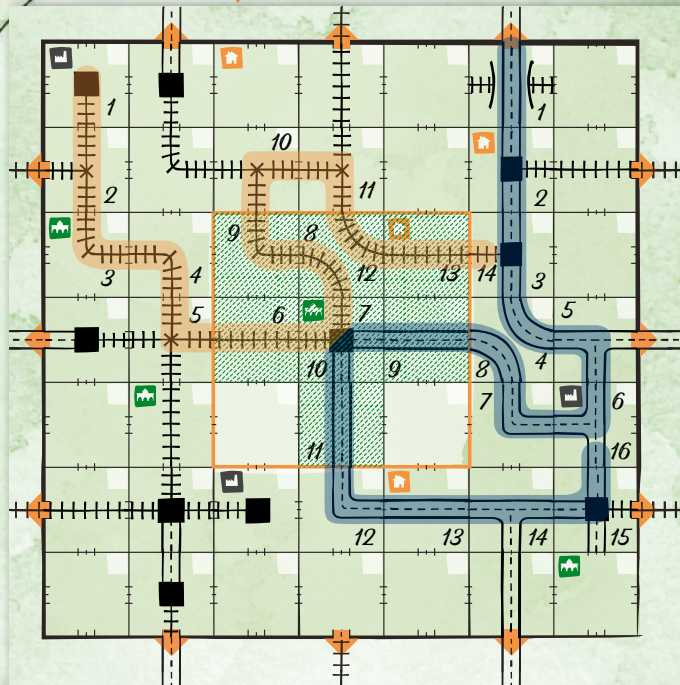
Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

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

 16

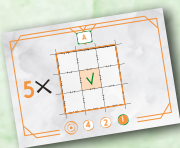
 14

 7



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

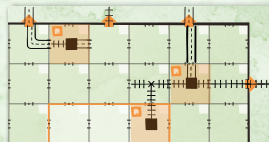
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



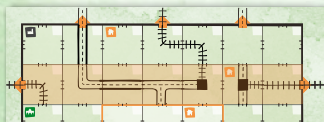
Нарисуйте что угодно минимум в 5 любых центральных ячейках своего планшета (необязательно соединять пути).



Активируйте 3 деревни: нарисуйте станции в ячейках с ними.



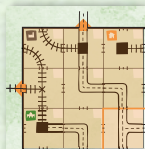
Заполните все ячейки в 1 ряду или 1 столбце своего планшета (необязательно соединять пути).



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

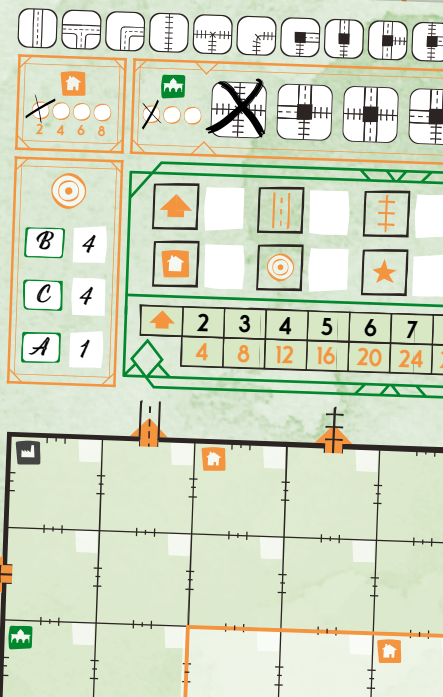
ОГРАНИЧЕНИЕ ЦЕЛЕЙ ПО ВРЕМЕНИ

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

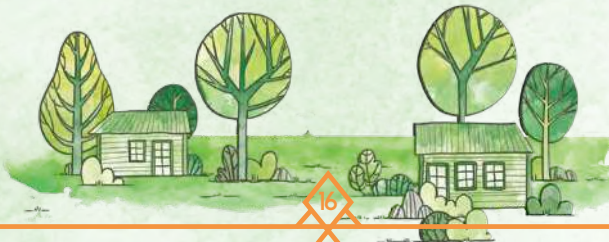
Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

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

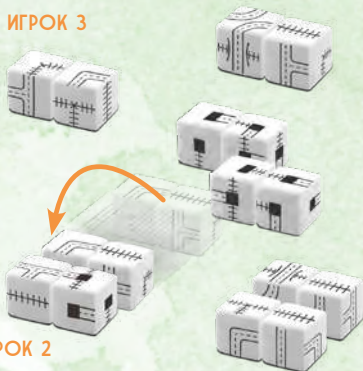
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

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

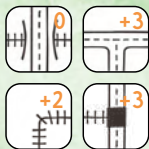


3 ОЧКА



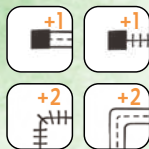
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очков).

ИГРОК 1



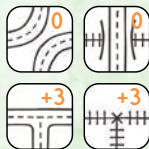
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



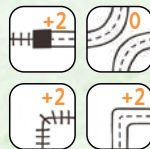
6 ОЧКОВ

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 Транквилли

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 Ниблинг

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 Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2018-2025 Horrible Games S.r.l.

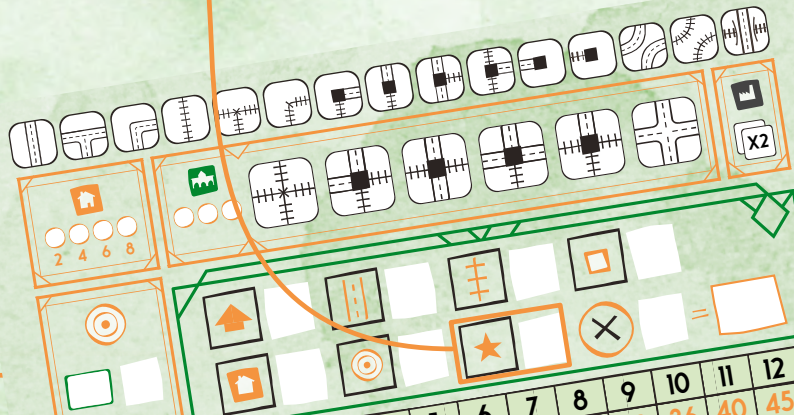
Все права защищены. horribleguild.com

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 учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.




КУБИКИ ЛЕСОВ

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

: 6 РАУНДОВ

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.*

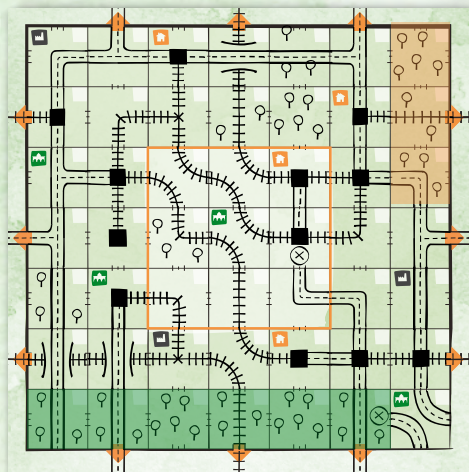
Пример: у Юлии на планшете 5 лесов: 1 на 6 ячеек, 2 по 3 ячейки и 2 по 1 ячейке.  **15** Она, разумеется, выбирает лес из 6 ячеек (отмечен зелёным) и получает за него 12 очков. Затем она выбирает один из лесов из 3 ячеек (отмечен жёлтым) и получает ещё 3 очка.



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 станциям, если касаются угла ячейки, на которой она есть. При игре с **дополнением «Тропы»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

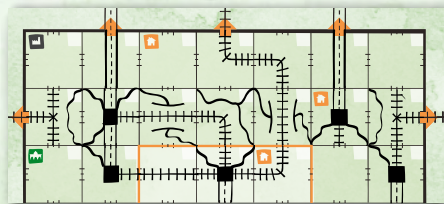
- ❖ Игра длится **6 раундов**.
- ❖ Рисовать тропы на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ❖ Новая тропа должна примыкать к существующим путям и/или другим тропам.
- ❖ Открытые концы троп **не считаются** ошибками в конце игры.
- ❖ Когда тропа 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).

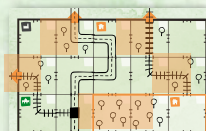


Пример: чтобы посчитать, сколько очков приносят станции, соединённые друг с другом одной сетью троп, разделите пополам значение сети с таким же количеством выходов. Например, если у вас соединены 5 станций, вы получите $16/2=8$ очков.

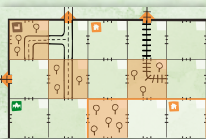
ЦЕЛИ ДОПОЛНЕНИЙ

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 непрерывную серию из 4 соседних по диагонали ячеек с рощами.



Нарисуйте рощу минимум в 4 ячейках, соседних с выходами.



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



Подведите минимум 3 тропы к одной станции.



Нарисуйте тропы в 5 центральных ячейках (не обязательно в соседних, обязательно 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 РАСТОЯНИИ!**



Скачайте
и распечатайте
планшеты:



1. БРОСЬТЕ КУБИКИ

2. ФОТОГРАФИРУЙТЕ



**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

