

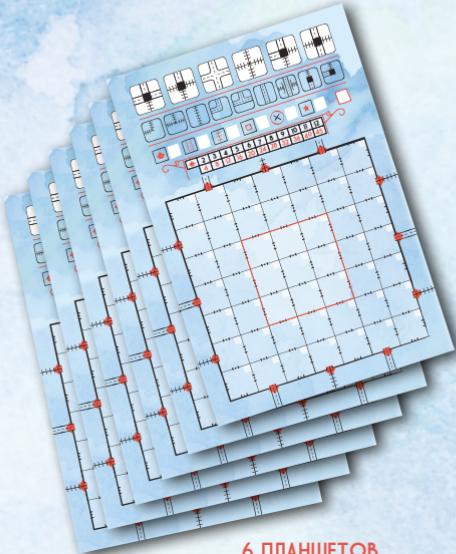
ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ сети



ГЛУБОКО-СИНИЙ

КОМПОНЕНТЫ



6 ПЛАНШЕТОВ



6 МАРКЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА ОЗЁР



2 КУБИКА РЕК

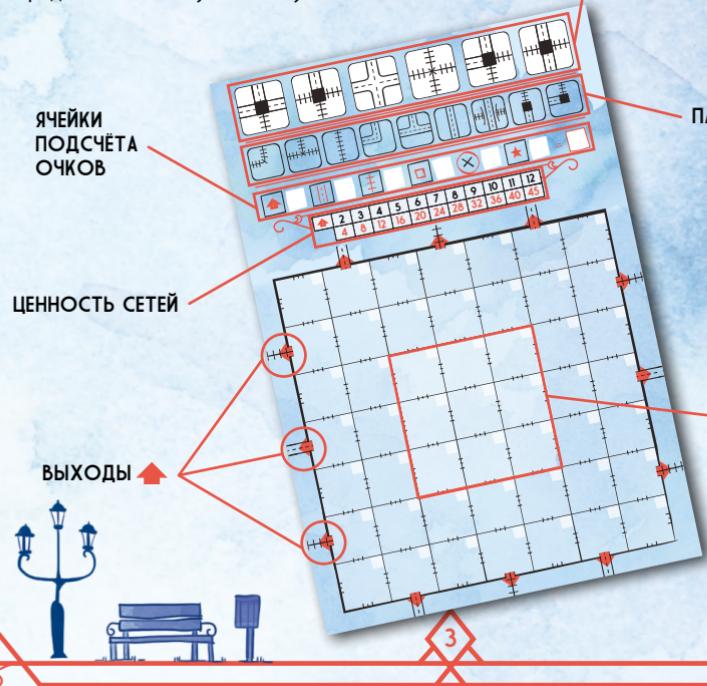
ОБ ИГРЕ

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 железнодорожную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за заполнение **центральных ячеек** планшета.

ПОДГОТОВКА

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

ОСОБЫЕ ПУТИ



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.



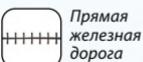
5	6	7	8	9	10	11	12
20	24	28	32	36	40	45	

Есть 2 типа кубиков путей.

На 3 кубиках изображены следующие видов путей:



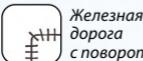
Прямое
шоссе



Прямая
железная
дорога



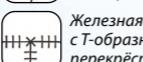
Шоссе
с поворотом



Железная
дорога
с поворотом

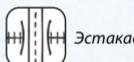


Шоссе
с Т-образным
перекрёстком



Железная дорога
с Т-образным
перекрёстком

На 1 кубике изображены следующие 3 вида путей:



Эстакада



Станция
на повороте



Прямая
станция



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

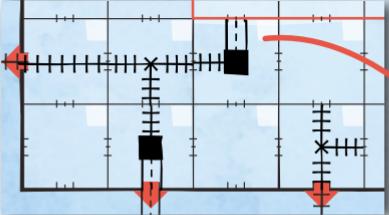
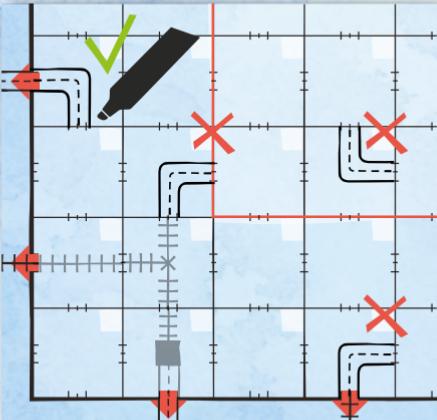
Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.

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 **поворнуть и отразить** как угодно.



5



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**. Использовав особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

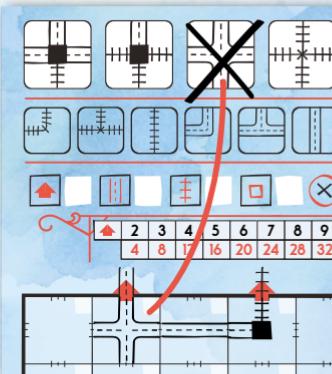
Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).

КОНЕЦ РАУНДА

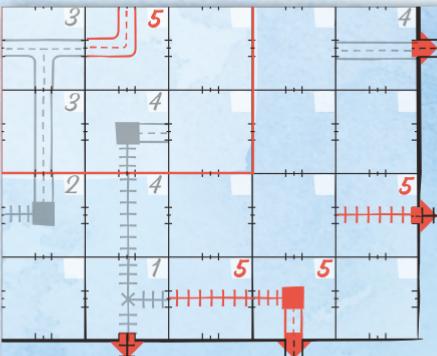
Раунд заканчивается, когда все игроки нарисовали все доступные им **пути**.

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**.



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



Пример: конец 5-го раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

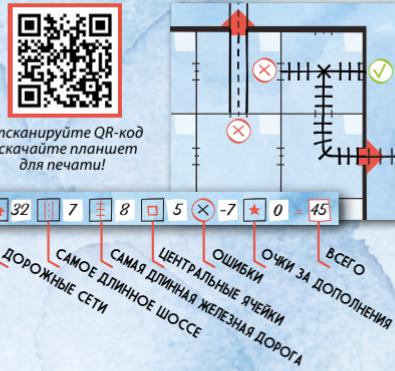
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **задействованные выходы** **, самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих ячейках подсчёта очков на планшете игрока. Подсчёт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



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак,
Лоренцо Сильва

Художник:
Марта Транквилли

Графический дизайн:
Рита Оттолини,
Ноя Вассалли

Руководитель проекта:
Лоренцо Сильва

Менеджеры
по производству:

Аlessandro Pra,
Флавио Мортарино

Правила: Alessandro Pra

**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

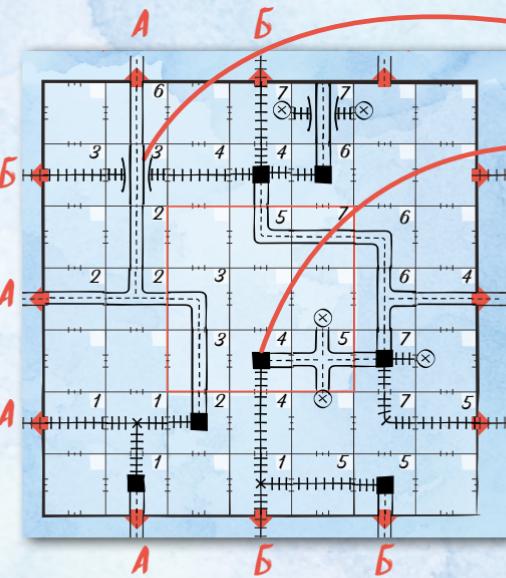
русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2018-2025 Horrible Games S.r.l. Все права защищены.
horribleguild.com

КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНИЯ 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** позволяет **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
	4	8	12	16	20	24



32

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

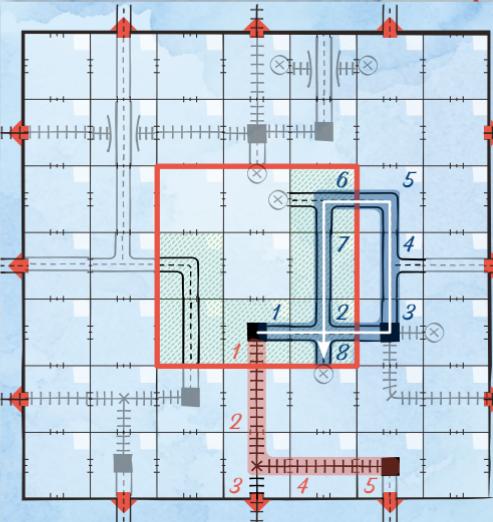
БОНУСНЫЕ ОЧКИ

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 красным 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



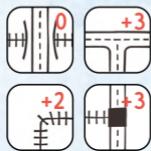
2 ОЧКА



3 ОЧКА

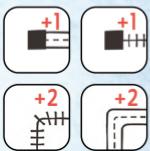


ИГРОК 1



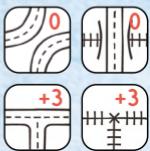
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



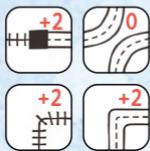
6 ОЧКОВ

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.

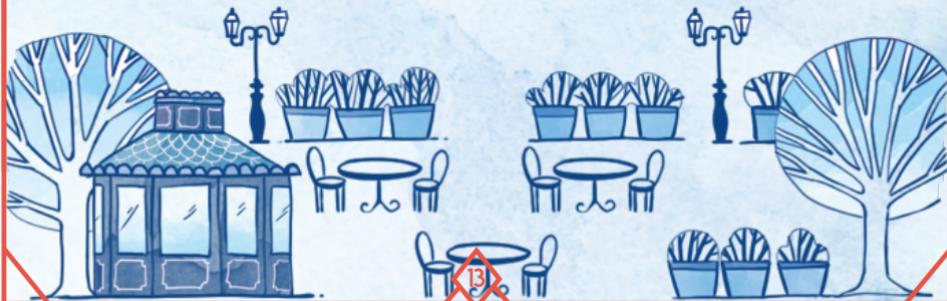
КОНЕЦ ИГРЫ

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 ***.



The image shows a scoring sheet for the 'Road Networks' game. At the top, there is a grid of 20 boxes arranged in two rows of 10. Each box contains a different pattern of roads or intersections, some with black squares indicating specific points. Below this grid is a row of six small icons: a red arrow pointing up, three white squares, a vertical line with a red mark, three white squares, a red square, and three white squares. At the bottom is a scoring table with columns numbered 1 through 12. The first column has a red arrow pointing up. The second column has a red square. The third column has a vertical line with a red mark. The fourth column has a red square. The fifth column has a red square. The sixth column has a red square. The seventh column has a red square. The eighth column has a red square. The ninth column has a red square. The tenth column has a red square. The eleventh column has a red square. The twelfth column has a red square. The table also includes a column for 'Total' and a column for 'Score'.

КУБИКИ РЕК

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

Реки — своего рода **третий тип пути**. Они не могут примыкать к выходам, но могут соединяться друг с другом. Шоссе или железная дорога **не могут пересекать реку** просто так — в результах броска кубиков река должен быть **мост**, который позволяет создать такое пересечение.

Появляется дополнительная цель — создать **самую длинную реку**. При игре с **дополнением «Реки»** ★ в правила вносятся следующие изменения:

- ◊ Игра длится **6 раундов**.
- ◊ Рисовать реку на планшете **не обязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ◊ Рисуя реку, **вам необязательно присоединять её** к существующим путям и/или другим рекам.
- ◊ Река **не может** соединяться с путями другого типа или примыкать к выходам .
- ◊ При проверке на ошибки каждый конец реки, **не прымывающий** к другой реке или внешнему краю планшета, **считается ошибкой**.
- ◊ В конце игры выберите 1 реку и получите по **1 очку за каждую ячейку**, по которой она проходит. Если **оба конца реки примыкают к краям планшета**, получите **3 дополнительных очка**.

Пример: Диана создала 2 реки. Самая длинная могла бы дать ей 7 очков, но её концы не прымывают к краям планшета, а это значит ещё минус 2 очка. Зато короткая река даст ей 8 очков: 5 за длину плюс 3 за оба конца, прымывающих к краям планшета, поэтому Диана выбирает для подсчёта очков эту реку.

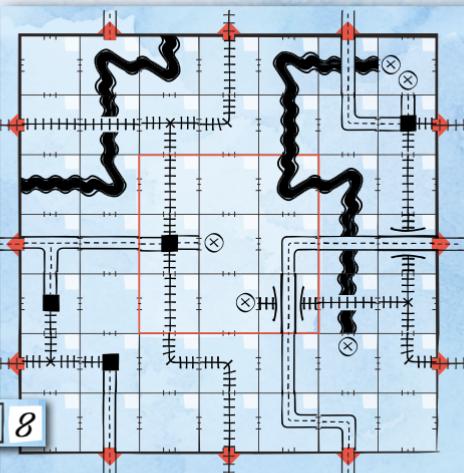
 : **6 РАУНДОВ**



РЕКА



МОСТ



КУБИКИ ОЗЁР

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

У озёр есть **два преимущества**. Во-первых, вы можете создавать более крупные сети, соединяя свои пути с помощью **пирсов** на кубиках озёр. Также вы получаете дополнительные очки за **самое маленькое озеро** на планшете. При игре с **дополнением «Озёра»** ★ в правила вносятся следующие изменения:

- ◆ Игра длится **6 раундов**.
- ◆ Рисовать озеро на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ◆ Рисуя озеро, **необязательно присоединять его** к существующим путям и/или другим озёрам.
- ◆ Если **3 стороны** ячейки примыкают к **открытым берегам** озёр, она немедленно **заполняется водой**.
- ◆ Открытые берега озёр **не считаются** ошибками в конце игры.
- ◆ Сети, примыкающие к **одному озеру** (с помощью пирса), считаются соединёнными **друг с другом**.
- ◆ В конце игры получите по **1 очку** за каждую ячейку, занятую **самым маленьким озером**.

Пример: Самое большое озеро принесёт 7 очков, но у Виктора уже есть озеро поменьше, поэтому он получит только 3 очка. Однако маленькое озеро позволило ему соединить 2 небольших дорожных сети в более крупную с 4 выходами, и она приносит ему 12 очков!

6 РАУНДОВ

