

ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

ДЕРЕВНЯ

КОМПОНЕНТЫ



44 ТАЙЛА ПУТЕЙ
С СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТЬЮ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ
С СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТЬЮ



13 ФИШЕК КОРОВ



13 ФИШЕК ОВЕЦ



13 ФИШЕК СВИНЕЙ



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Перемешайте **все тайлы путей с сельской местностью** и сложите их лицом вниз в одну стопку.
- Сложите все 3 типа **фишек животных** в мешочек из дополнения и перемешайте их.



ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Выкладывая **тайлы путей**, комбинируйте указанным образом тайлы базовой игры и тайлы дополнения. В каждом столбце по-прежнему будет столько тайлов, сколько над ним символов квадратов.

Помимо этого, **в начале каждого раунда добавляйте по 1 фишке животного из мешочка к каждому столбцу**. Выбрав столбец, вы забираете себе добавленные к нему фишки животных.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ: Ялмар Хак, Лоренцо Сильва
ХУДОЖНИКИ: Марта Транквилли, Франческо Де Бенедиттис
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Аннакьяра Росси, Николо Сала, Фабио Френкль
ПРАВИЛА: Ренато Сасделли, Лоренцо Сильва, Алессандро Пра, Уильям Ниблинг
РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ: Лоренцо Сильва, Ренато Сасделли
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА: Карола Корти
КОМАНДА HORRIBLE GUILD: Давид Амичи, Федерико Корбетта Качи, Иления Д'Абундо, Федерико Досси, Андреа Лупли, Джулия Монте, Камилла Мускио, Лаура Северино

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК: Дмитрий Баранчиков
КОРРЕКТОР: Екатерина Случаева
РЕДАКТОР: Иван Ионов
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Алиса Каршицкая
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Артём Савельев
РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ: Валерия Горбачёва
ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
 © ООО «Гага Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ТАЙЛЫ С СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТЬЮ



Тайлы с сельской местностью (на них изображены **амбары** и иногда **заборы**) — это новый **тип тайлов путей**. Как и в базовой игре, сторона такого тайла может быть пустой, с шоссе или с железной дорогой (и соединяться с другими тайлами по обычным правилам), но на самом тайле есть амбары — своего рода «значки» для размещения фишек животных. В этом дополнении вы создаёте **пастбища** — зелёные зоны вдоль шоссе и железных дорог. Они могут простираться на несколько тайлов, но ограничиваются шоссе, железными дорогами, тайлами районов и заборами (см. пример ниже).

На некоторых тайлах с сельской местностью, помимо амбара, изображены синие здания — это **тайлы деревень**. Как и тайлы районов, они могут быть частью города, но при этом **не ограничивают пастбища**.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНЫХ

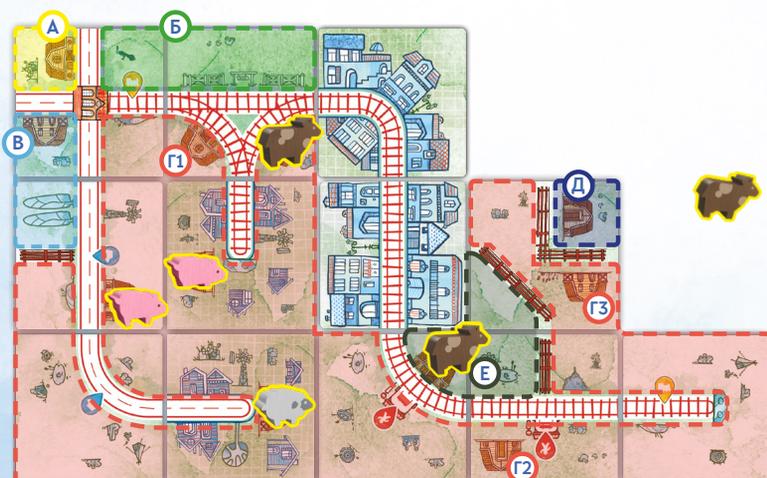


АМБАР
(«ЗНАЧОК»
для животных)

Вы должны разместить каждую фишку животного в пустом **амбаре в том же раунде**, когда вы её получили: её нельзя оставить на потом.

Разместив фишку животного, сразу же получите **1 очко + 1 очко** за каждую другую фишку животного **этого же типа** на этом **пастбище**.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



ИГРА С ЗАДАНИЯМИ

В этом дополнении появляются 3 новых набора тайлов заданий. Они используются по тем же правилам, что и задания базовой игры, но их условия связаны с сельской местностью.

При игре с дополнением «Деревня» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА

Мельница должна быть частью пастбища, состоящего хотя бы из 10 тайлов.



ВИНОДЕЛЬНЯ

Винодельня должна быть частью пастбища без фишек животных, состоящего хотя бы из 5 тайлов.



ХОЛМЫ

На тайлах вокруг холмов должно быть хотя бы 3 фишки животных.

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Для одиночной игры с этим дополнением вы можете выбрать только следующие испытания:

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
ВЕЛИКИЕ РАВНИНЫ	Все ваши животные должны находиться на одном пастбище.	45	55	65
ОРГАНИЧЕСКОЕ ЖИВОТНОВОДСТВО	Ни один тайл с животным(и) не должен примыкать к тайлам районов.	45	55	65
ИЗОЛИРОВАННЫЕ СТАДА	Тайлы с животными не должны примыкать друг к другу.	40	50	60

У **Даша** 6 пастбищ. Заметьте, что 2 тайла районов в центре игровой зоны отделяют пастбище Г от пастбищ Б и Е, а вот 2 тайла деревни (хоть и образуют с теми тайлами районов город) являются частью пастбища Г и не разделяют его на 2 разных пастбища.

Вместе с последними тайлами путей **Даша** получила фишку коровы, и у неё есть несколько пустых амбаров, где она может её разместить. Выбрав амбары на пастбищах А, В и Д, она получит только **1 очко**, так как на этих пастбищах нет других коров.

На пастбище Е есть корова, но нет свободных амбаров, поэтому разместить там ещё 1 корову и заработать дополнительные очки не получится.

Хорошим вариантом для **Даша** будет разместить корову в одном из 3 амбаров на пастбище Г. Разместив корову именно там, **Даша** получит **1 очко + 1 очко** за другую корову на этом пастбище.