

ДОРЖНЫЕ РАБОТЫ

ЭНЕРГИЯ

КОМПОНЕНТЫ



42 ТАЙЛА ПУТЕЙ С ЭНЕРГИЕЙ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С ЭНЕРГИЕЙ



3 ЖЕТОНА РАЗМЕЩЕНИЯ ВЕТРОГЕНЕРАТОРОВ



15 ФИШЕК ВЕТРОГЕНЕРАТОРОВ



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Сложите все **тайлы путей с энергией** в мешочек дополнения и перемешайте их.
- Добавьте в общий запас **фишки ветрогенераторов**.
- Уберите в коробку 3 жетона размещения из базовой игры без символа флага (со значком поезда, машины и путешественника) и возьмите **3 жетона размещения ветрогенераторов**. Сложите их вместе с другими жетонами размещения в стопку, перемешайте её и поместите на ячейку с часами на планшете вокзала.



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.



ТАЙЛЫ С ЭНЕРГИЕЙ



Тайлы с энергией (на них изображены **проводы**) — это **новый тип тайлов путей**. Сторона такого тайла может быть пустой, с шоссе или с железной дорогой (и соединяться с другими тайлами по обычным правилам), но ещё на этих тайлах есть **углы с проводами**. Соединять эти углы друг с другом необязательно (см. «Соединение проводов» на следующей странице).

СОЕДИНЕНИЕ ПРОВОДОВ



Если углы с проводами двух тайлов с энергией соприкасаются, то такие провода считаются соединёнными.

Если провод соединён хотя бы с одной фишкой ветрогенератора, он становится **запитанным**.

Если угол тайла соединяется с запитанным углом с проводами, такой тайл также считается **запитанным**.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВЕТРОГЕНЕРАТОРОВ



За каждый жетон размещения с символом ветрогенератора в активной зоне вы можете разместить **1 фишку ветрогенератора** из общего запаса на свободном значке такого же типа на любом тайлле в вашей игровой зоне.

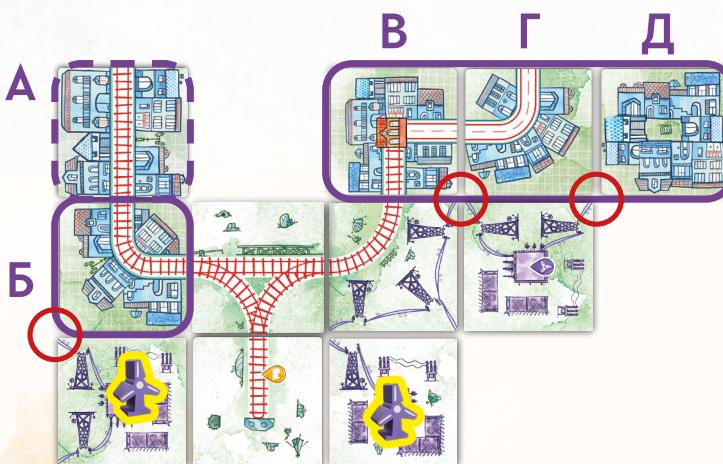
Разместив ветрогенератор, получите **1 очко + 1 очко за каждый другой ветрогенератор, соединённый проводами с только что размещённым**. Максимум вы можете получить 5 очков престижа. Даже если вместе соединяется больше 5 ветрогенераторов, вы всё равно получаете только 5 очков престижа.

Примечание: вы также можете использовать фишку звезды, чтобы разместить фишку ветрогенератора.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Получите по **1 очку престижа за каждый запитанный тайл района** (даже если он не является частью города).

Кроме этого, за **каждый город**, все тайлы районов которого запитаны, **вы получаете по 8 очков вместо обычных 5**.



Тайл района **A** не запитан, поэтому не приносит очков престижа. Нижний левый угол тайла района **B** (●) соединяется с проводом, связанным с ветрогенератором, поэтому этот тайл запитан. Хотя он и не является частью города, он приносит **1 очко престижа**. Тайлы районов **C**, **D** запитаны через провода в углах снизу (●), поэтому каждый из них приносит по **1 очку престижа**. Кроме этого, эти 3 тайла образуют город, полностью состоящий из запитанных тайлов районов: он приносит **8 очков престижа** вместо 5.

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 энергией.

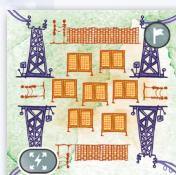
При игре с дополнением «Энергия» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



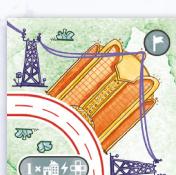
ЛАБОРАТОРИЯ

На тайлах вокруг лаборатории должно быть хотя бы 3 ветрогенератора, соединённых с ней.



СОЛНЕЧНАЯ ФЕРМА

Провода каждого угла солнечной фермы должны соединяться хотя бы с 1 ветрогенератором.



КАЗИНО

Казино должно примыкать хотя бы 1 тайл района, являющийся частью города, который полностью состоит из запитанных тайлов.

ИСПЫТАНИЯ ОДНОЧОЙ ИГРЫ

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

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
НИМБИЗМ	Внутри вашего наибольшего прямоугольника не должно быть ветрогенераторов.	45	55	65
ЭЛЕКТРОСЕТЬ	Хотя бы 3 угла вашего наибольшего прямоугольника должны быть соединены друг с другом проводами.	40	50	60
ГОРОД ГРЕХОВ	Создайте город, состоящий хотя бы из 6 тайлов районов, все из которых запитаны.	40	50	60

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ: Ялмар Хак, Лоренцо Сильва

ХУДОЖНИКИ: Марта Транквилли, Франческо Де Бенедитис

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Анна-Кьяра Росси, Николо Сала, Фабио Френкль

ПРАВИЛА: Ренато Сасделли, Лоренцо Сильва, Александро Пра, Уильям Ниблинг

РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ: Лоренцо Сильва, Ренато Сасделли

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА: Карола Корти

КОМАНДА HORRIBLE GUILD: Давид Амичи, Федерико Корбетта Качи, Иллания Д'Абундо, Федерико Досси, Андреа Лульи, Джузеппе 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.