

# 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**, даже если там уже есть фишки животных. Выбрав столбец, вы забираете себе **все добавленные к нему фишки животных**.



**Примечание:** при одиночной игре с дополнением в столбце с 3 тайлами выкладываются 2 тайла дополнения и 1 тайл базовой игры.

#### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

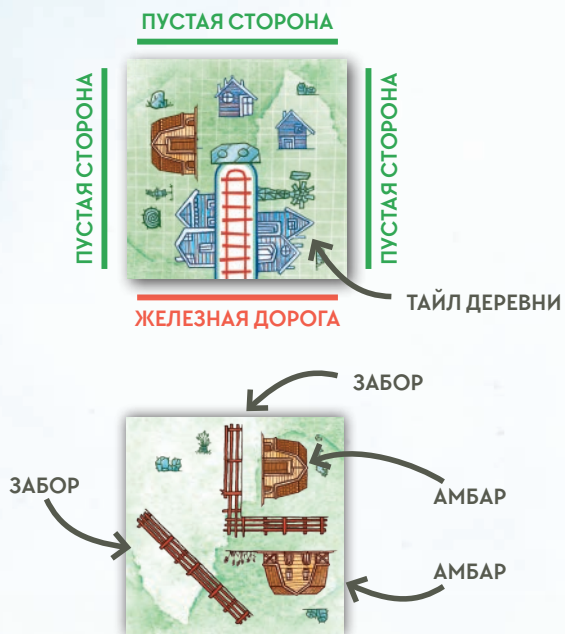
**АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ:** Ялмар Хак, Лоренцо Сильва  
**ХУДОЖНИКИ:** Марта Транквили, Франческо Де Бенедиттис  
**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:** Аннакьяра Росси, Николо Сала, Фабио Френкль  
**ПРАВИЛА:** Ренато Сасделли, Лоренцо Сильва, Алессандро Пра, Уильям Ниблинг  
**РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ:** Лоренцо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

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

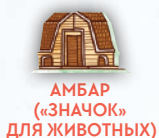
## ТАЙЛЫ С СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТЬЮ



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 простираются 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**.

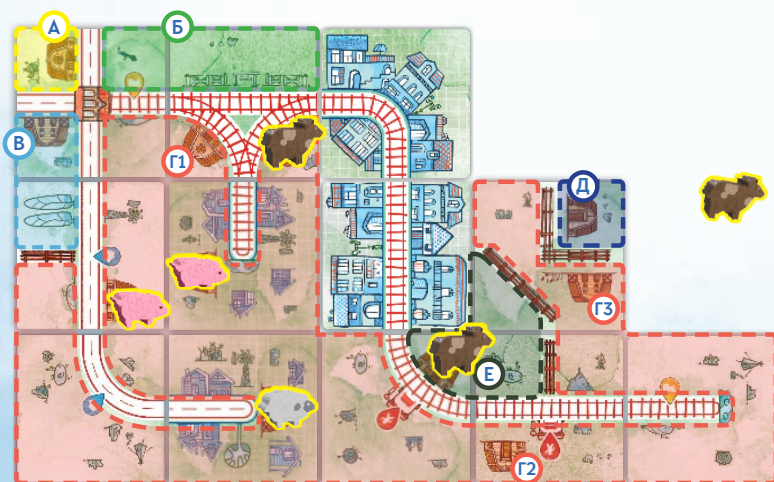
## РАЗМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНЫХ



Вы должны разместить каждую фишку животного в пустом **амбаре в том же раунде**, когда вы её получили. Если вы не можете сделать это, верните её в мешочек.

Разместив фишку животного, сразу же получите **1 очко + 1 очко** за каждую другую фишку животного **этого же типа** на этом **пастбище**. Максимум вы можете получить 5 очков престижа.

## 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.

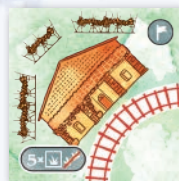
При игре с дополнением «Деревня» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

### 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.