

ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

КАНАЛЫ

КОМПОНЕНТЫ



44 ТАЙЛА ПУТЕЙ С КАНАЛАМИ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С КАНАЛАМИ



33 ЖЕТОНА КОНЦОВ КАНАЛОВ



13 ФИШЕК ГОНДОЛ



15 ФИШЕК МОСТОВ



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Сложите все **тайлы путей с каналами** в мешочек дополнения и перемешайте их.
- Добавьте в общий запас **фишки гондол** и **фишки мостов**.



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.



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

ТАЙЛЫ С КАНАЛАМИ



Тайлы с **каналами** — это **новый тип тайлов путей**. Сторона такого тайла может быть не только пустой, с шоссе или с железной дорогой (и соединяться с другими тайлами по обычным правилам), но и с **каналом**. Канал можно соединить с **другим каналом** или с **пустой стороной** (см. «Размещение концов каналов» на следующей странице).

РАЗМЕЩЕНИЕ КОНЦОВ КАНАЛОВ



Соединив канал с пустой стороной, **сразу же разместите там жетон конца канала.**

Конец канала с жетоном не считается **разрывом** и не будет учитываться в конце игры при подсчёте очков за штрафы.

РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК

РАЗМЕЩЕНИЕ ГОНДОЛ



За каждый жетон размещения в активной зоне вместо указанной на нём фишки вы можете разместить **1 фишку гондолы** на свободном значке соответствующего типа на любом тайле в своей игровой зоне.

Разместив гондолу в канале, сразу же получите **1 очко + 1 очко за каждый мост через этот канал.** В отличие от других фишек, гондолы могут принести вам больше 5 очков престижа.

РАЗМЕЩЕНИЕ МОСТОВ

На некоторых тайлах путь прерывается каналом. Когда оба конца прерванного пути соединятся с другими тайлами, **сразу же разместите на этом пути фишку моста, которая соединит разные берега.**



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

КАНАЛЫ

Каждая группа тайлов с последовательно соединёнными сегментами каналов считается каналом. Каждый канал приносит вам по **1 очку престижа за каждый тайл, из которого он состоит, начиная с третьего.**

ШТРАФЫ ЗА РАЗРЫВЫ КАНАЛОВ

При подсчёте **штрафов** в конце игры **разрывы каналов** учитываются в общей сумме вместе с разрывами шоссе и железных дорог.



Общее число разрывов (шоссе, железные дороги и каналы) — 8, что на 3 больше допустимых 5, поэтому **Даша потеряет 3 очка.**

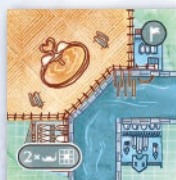
Канал **А** слева состоит из 6 тайлов и приносит **Даше 4 очка.** Канал **Б** справа состоит лишь из 2 тайлов, поэтому не приносит очков.

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 каналами.

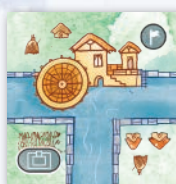
При игре с дополнением «Каналы» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



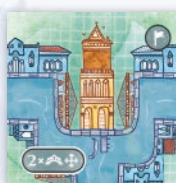
ПЬЯЦЕТТА

На тайлах вокруг пьяцетты должно быть хотя бы 2 гондолы.



ВОДЯНАЯ МЕЛЬНИЦА

Водяная мельница должна быть частью кольца каналов — пути, который возвращается в начало, проходя по каждому сегменту канала только раз.



БАШНЯ ДОЖЕЙ

С 2 разных сторон на любом расстоянии от башни дождей в одном ряду и/или столбце с ней должно быть хотя бы по 1 мосту.

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

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

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
ТУРИСТИЧЕСКИЙ СЕЗОН	Все гондолы должны быть размещены в одной группе на примыкающих друг к другу тайлах.	45	55	65
ГОРОД КАНАЛОВ	Хотя бы 1 тайл района должен быть полностью окружён тайлами с каналами.	40	50	60
ШЛЮЗЫ	Разместите хотя бы на 1 канале не менее 7 жетонов концов каналов.	35	45	55

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 Лупьли, 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.