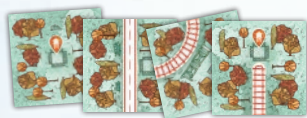


ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

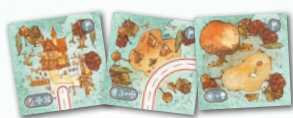


ЛЕСА

КОМПОНЕНТЫ



42 ТАЙЛА ПУТЕЙ С ЛЕСАМИ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С ЛЕСАМИ



3 ЖЕТОНА РАЗМЕЩЕНИЯ СМОТРОВЫХ ВЫШЕК



18 ФИШЕК СМОТРОВЫХ ВЫШЕК



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

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



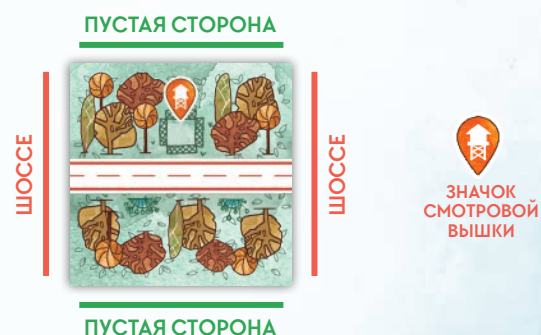
ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

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.



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

ТАЙЛЫ С ЛЕСАМИ



Тайлы с лесами (отличающиеся особым **фоном**) — это **новый тип тайлов путей**. Сторона такого тайла может быть пустой, с шоссе или с железной дорогой. Эти тайлы можно соединять с любыми другими, следуя обычным правилам: нужно соединять похожее с похожим.

РАЗМЕЩЕНИЕ СМОТРОВЫХ ВЫШЕК



За каждый жетон размещения с символом смотровой вышки в активной зоне вы можете разместить **1 фишку смотровой вышки** на свободном значке такого же типа на любом тайле в вашей игровой зоне.

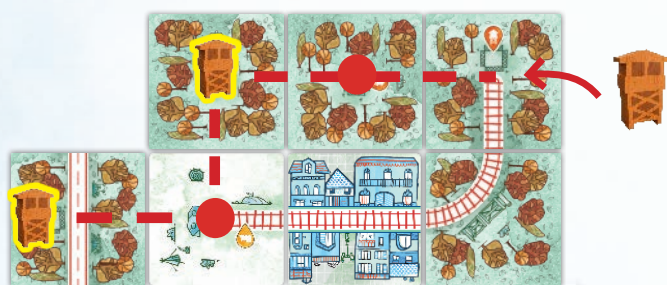
Смотровые вышки считаются соединёнными друг с другом, если они находятся на расстоянии не более 2 тайлов друг от друга. Соединённые между собой смотровые вышки образуют сеть.

Разместив смотровую вышку, **получите 1 очко + 1 очко за каждую другую смотровую вышку в её сети**. Максимум вы можете получить 5 очков престижа. *Даже если в сети больше 5 смотровых вышек, вы всё равно получаете только 5 очков престижа.*

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



В активной зоне появился жетон смотровой вышки. Разместив свои тайлы, **Ольга** может сначала разместить фишку **поезда**, а затем выбрать между фишками **машины** и **смотровой вышки**.



Только что размещённая смотровая вышка соединяется с уже существующей сетью, так как находится в пределах 2 тайлов от неё. **Ольга** получает **3 очка** (1 очко + 2 очка: по одному за каждую другую смотровую вышку в этой сети).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Группа **хотя бы из 3** примыкающих друг к другу тайлов с лесами считается лесным массивом. За каждый лесной массив вы получаете по **3 очка престижа**. Вы не получаете очки сверх этого, если в группе больше 3 тайлов.



К концу игры у **Ольги** 2 лесных массива, поэтому она получает за них в сумме **6 очков**.

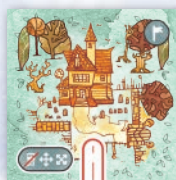
ИГРА С ЗАДАНИЯМИ

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 лесами.

При игре с дополнением «Леса» 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.

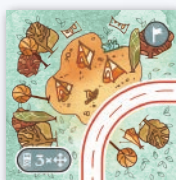
Примечание: в конце игры при подсчёте очков тайлы заданий этого дополнения считаются тайлами с лесами.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



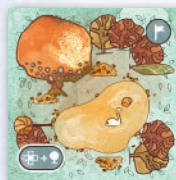
ДОМ ВЕДЬМЫ

На любом расстоянии на одной диагонали и в одном столбце или ряду с хижинкой ведьмы не должно быть смотровых вышек.



ЗОНА ДЛЯ КЕМПИНГА

На любом расстоянии хотя бы в 3 разных направлениях от зоны для кемпинга (сверху, снизу, слева или справа) должно быть хотя бы по 1 смотровой вышке.



ПРИРОДНЫЙ ЗАПОВЕДНИК

К каждой стороне природного заповедника должен примыкать любой тайл, а сам он должен быть частью лесного массива.

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

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

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
ЗАБЛУДИВШИЕСЯ	Тайлы со смотровыми вышками не должны примыкать к тайлам с любыми фишками (машин, поездов, путешественников или других смотровых вышек).	40	50	60
ОПУШКИ НА ГРАНИЦЕ	Хотя бы 1 тайл каждого вашего лесного массива должен быть размещён на внешнем периметре вашей игровой зоны.	40	50	60
ВЕЛИКИЙ ЛЕС	Все тайлы с лесами в вашей игровой зоне должны быть частью одного большого лесного массива.	30	40	50

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 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.