

ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

ОЗЁРА

КОМПОНЕНТЫ



41 ТАЙЛ ПУТЕЙ С ОЗЁРАМИ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С ОЗЁРАМИ



3 ЖЕТОНА РАЗМЕЩЕНИЯ ПАРОМОВ



14 ФИШЕК ПАРОМОВ



38 ЖЕТОНОВ ПОРТОВ



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Сложите все **тайлы путей с озёрами** в мешочек дополнения и перемешайте их.
- Добавьте в общий запас **фишки паромов**.
- Уберите в коробку 3 жетона размещения из базовой игры без символа флага (со значком поезда, машины и путешественника) и возьмите **3 жетона размещения паромов**. 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.



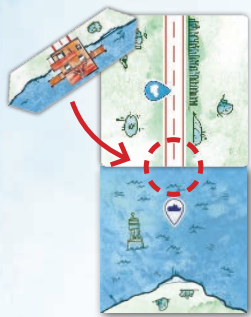
Примечание: при одиночной игре с дополнением в столбце с 3 тайлами выкладываются 2 тайла дополнения и 1 тайл базовой игры.

ТАЙЛЫ С ОЗЁРАМИ



Тайлы с озёрами (на них изображена **вода**) — 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 **озером**. Озеро можно соединить с **другим озером**, с **шоссе** или с **железной дорогой** (см. «Размещение портов» на следующей странице).

РАЗМЕЩЕНИЕ ПОРТОВ



Соединив озеро с железной дорогой или с шоссе, сразу же **разместите там жетон порта**. Считается, что через **порт** этот путь соединяется с озером.

Озёра не считаются вокзалами, но выполняют те же функции: все пути, соединённые через порты с одним озером, считаются соединёнными друг с другом.

ПРИБРЕЖНЫЕ РАЙОНЫ

ОТДЕЛЬНЫЕ РАЙОНЫ



ПРИМЫКАЮЩИЕ ДРУГ К ДРУГУ РАЙОНЫ

Некоторые **тайлы озёр** — это также **тайлы районов**. Если они примыкают друг к другу только сторонами с озёрами, то при подсчёте очков за города они не будут считаться частью одного города.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПАРОМОВ



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

Разместив паром, **сразу же получите 1 очко + 1 очко за каждый другой паром на этом озере**. Максимум вы можете получить 5 очков престижа. *Даже если на озере будет больше 5 паромов, вы всё равно получаете только 5 очков престижа.*

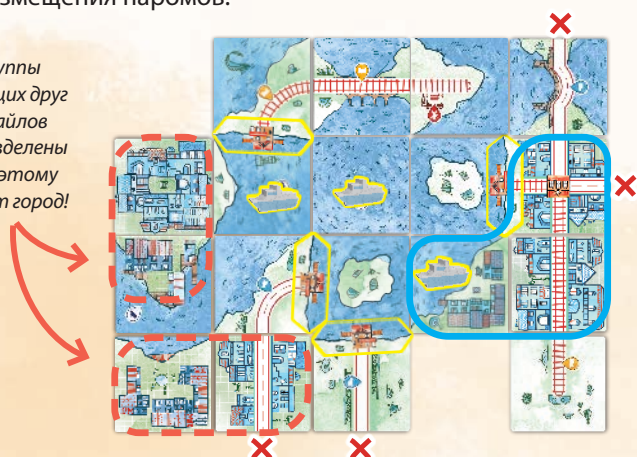
Примечание: вы также можете использовать фишку звезды, чтобы разместить фишку парома.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Озёра не считаются путями, и у них не может быть разрывов, поэтому вы не получаете штрафов.

Озёра также не приносят дополнительных очков. Они служат для соединения путей с помощью портов и нужны для размещения паромов.

Эти 2 группы примыкающих друг к другу тайлов районов разделены озером, поэтому не образуют город!



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 озёрами.

При игре с дополнением «Озёра» 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



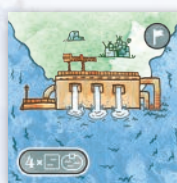
МАЯК

На тайлах вокруг маяка должно быть хотя бы 2 фишки паромов.



РЫБАЦКИЙ ОСТРОВОК

Рыбацкий островок должен быть частью озера, на котором размещено хотя бы 6 портов.



ГИДРОЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

Гидроэлектростанция должна быть частью озера хотя бы из 4 тайлов, полностью окружённого сушей.

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

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

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
БЕЗОПАСНЫЕ БЕРЕГА	Все ваши озёра должны быть полностью окружены сушей.	30	40	50
ОТКРЫТОЕ МОРЕ	Создайте хотя бы 1 озеро, у тайлов которого будет не менее 8 ни с чем не соединяющихся сторон с водой.	40	50	60
ОПАСНЫЕ ВОДЫ	В вашей игровой зоне не должно быть ни одного порта.	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 Сквородин

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