

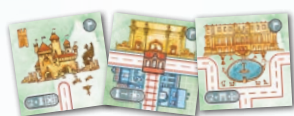
ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

ПАМЯТНИКИ

КОМПОНЕНТЫ



44 ТАЙЛА ПУТЕЙ С ПАМЯТНИКАМИ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С ПАМЯТНИКАМИ



4 ФИШКИ АРХЕОЛОГОВ



13 ФИШЕК ХРАМОВ



13 ФИШЕК АРОК



13 ФИШЕК БАШЕН



МЕШОЧЕК

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Сложите все **тайлы путей с памятниками** в мешочек дополнения и перемешайте их.
- Добавьте в общий запас **фишки памятников**: арки, храмы и башни.
- Возьмите стартовые тайлы из **мешочка дополнения** (а не из мешочка базовой игры). В первом раунде, выбрав стартовый тайл, разместите на нём **фишку археолога**.



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 ПАМЯТНИКАМИ



МЕСТО РАСКОПОК АРКИ



МЕСТО РАСКОПОК ХРАМА



МЕСТО РАСКОПОК БАШНИ

Тайлы с памятниками — 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 на самом тайле есть **места раскопок** — своего рода «значки» для размещения фишек памятников. Места раскопок бывают 3 типов — по одному на каждый тип фишек памятников.

АРХЕОЛОГ И ПАМЯТНИКИ



В каждом раунде у вас есть **3 очка действий**. Потратив 1 очко действия, вы можете **переместить** вашего археолога или **открыть** на том тайле, где он сейчас находится, памятник.

За каждый жетон размещения в активной зоне (вместо размещения указанной на жетоне фишки) вы можете **получить ещё по 1 очку действия**.

Примечание: вы также можете использовать фишку звезды, чтобы получить ещё 1 очко действия (вместо размещения фишки на свой выбор).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АРХЕОЛОГА:

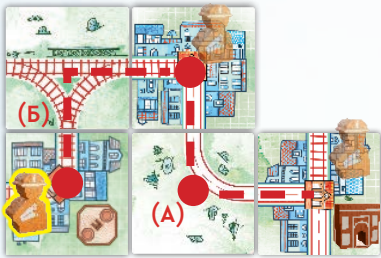
Потратив 1 очко действия, вы можете переместить вашего археолога:

- По шоссе на примыкающий тайл.
- По железной дороге на тайл с вокзалом и/или пустым местом раскопок.

Примечание: если на пути археолога встречается вокзал, то он должен на нём остановиться. Чтобы продолжить путь, вы снова должны будете потратить 1 очко действия.

ОТКРЫТИЕ ПАМЯТНИКА:

Если археолог находится на тайле с пустым местом раскопок, вы можете потратить 1 очко действия, чтобы разместить там фишку памятника соответствующего типа. Вы не получаете очки престижа за открытие памятника.



Лера перемещает своего археолога с тайла с вокзалом по шоссе и тратит на это **2 очка действия** — по 1 очку за каждый тайл (А). Затем, чтобы переместить его с одного вокзала на другой по железной дороге, она тратит **ещё 1 очко действия** (Б). Её археолог добрался до пустого места раскопок арки.



У **Леры** не осталось очков действий, но в активной зоне ещё есть жетоны размещения машины и поезда. Вместо размещения поезда **Лера** решает **получить ещё 1 очко действия** и разместить на месте раскопок фишку арки. Завершая свой ход, **Лера** размещает фишку **машины** благодаря второму жетону размещения.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы получаете по **1 очку престижа** за каждую фишку памятника на ваших тайлах.

Вы также получаете по **3 дополнительных очка престижа** за каждый набор из **3 разных фишек памятников** в вашей игровой зоне.



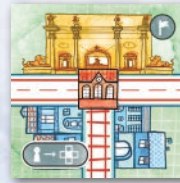
К концу игры **Лера** открыла 4 памятника, за что она получает **4 очка престижа**. Кроме этого, она собрала 1 набор из 3 разных памятников (арка + храм + башня), поэтому она получает **3 дополнительных очка престижа**.

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 памятниками.

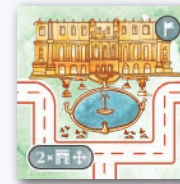
При игре с дополнением «Памятники» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



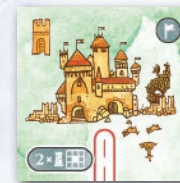
МУЗЕЙ

Ваш археолог должен закончить игру на тайле музея или на любом примыкающем к нему тайле.



КОРОЛЕВСКИЕ САДЫ

В одном столбце и/или ряду с королевскими садами должно быть хотя бы 2 фишки арок.



ЗАМОК

На тайлах вокруг замка должно быть хотя бы 2 фишки башен.

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Во время подготовки возьмите 1 стартовый тайл из мешочка дополнения и разместите на нём фишку археолога. Для одиночной игры с этим дополнением вы можете выбрать только следующие испытания:

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
УБИЙСТВО В ВОСТОЧНОМ ЭКСПРЕССЕ	Вы не можете перемещать археолога по железным дорогам.	45	55	65
ЗАБЫТЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ	Каждый тайл с памятником должен примыкать хотя бы к 1 тайлу с памятником того же типа.	45	55	65
ДРЕВНИЕ ГОРОДА	Создайте хотя бы 3 города, в каждом из которых будет не менее 1 памятника.	45	55	65

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 Ионоу
 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.