

ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ



ПУСТЫНЯ

КОМПОНЕНТЫ



44 ТАЙЛА ПУТЕЙ С ПУСТЫНЕЙ



12 ТАЙЛОВ ЗАДАНИЙ С ПУСТЫНЕЙ



3 ЖЕТОНА РАЗМЕЩЕНИЯ ВЕРБЛЮДОВ



13 ФИШЕК ВЕРБЛЮДОВ



МЕШОЧЕК



40 ЖЕТОНОВ ПУТЕВЫХ СТАНЦИЙ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Сложите все **тайлы путей с пустыней** в мешочек дополнения и перемешайте их.
- Добавьте в общий запас **фишки верблюдов**.
- Уберите в коробку 3 жетона размещения из базовой игры со значком поезда и возьмите **3 жетона размещения верблюдов**. 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 ПУСТЫНЕЙ



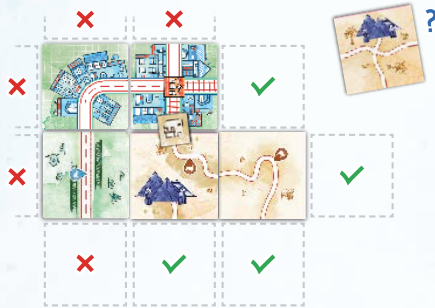
ЖЕТОН ПУТЕВОЙ СТАНЦИИ

Тайлы с пустыней (отличающиеся особым **фоном**) — это **новый тип тайлов путей**. Сторона такого тайла может быть пустой (и соединяться с другими тайлами по обычным правилам) или с **пустынным трактом**: его можно соединить с **другим трактом**, с **железной дорогой** или с **шоссе** (см. «Размещение путевых станций» на следующей странице).

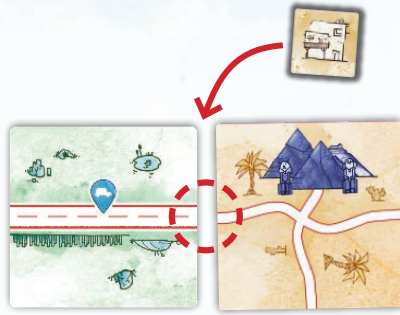
РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛОВ С ПУСТЫНЕЙ

Первый тайл с пустыней размещается по обычным правилам. Все последующие тайлы (базовой игры или дополнения) нужно размещать так, чтобы они соединялись **хотя бы одной стороной** с другим тайлом **того же типа**.

Новые тайлы с пустыней должны соединяться хотя бы с 1 другим тайлом с пустыней.



РАЗМЕЩЕНИЕ ПУТЕВЫХ СТАНЦИЙ



Соединив пустынный тракт с железной дорогой или шоссе, сразу же **разместите на их стыке жетон путевой станции**. Она не считается вокзалом, но выполняет его функцию и соединяет сети пустынных трактов с сетями других типов.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВЕРБЛЮДОВ



За каждый жетон размещения с символом верблюда в активной зоне вы можете разместить **1 фишку верблюда** на свободном значке

такого же типа на любом тайле в своей игровой зоне.

Разместив верблюда, **сразу же получите по 1 очку за каждую путевую станцию, соединённую с этим верблюдом пустынными трактами**. Максимум вы можете получить 5 очков престижа.

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

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ — На тайлах с пустыней есть **достопримечательности**, к которым ведут пустынные тракты. Всего их 4 типа: **оазисы, пирамиды, обелиски** и **сфинксы**. В конце игры каждая достопримечательность, соединённая **хотя бы с 1 путевой станцией**, считается активной. Вы получаете очки за каждый набор из разных активных достопримечательностей в зависимости от его размера. Достопримечательности могут не соединяться друг с другом, но должны соединяться с путевыми станциями. Можно получить очки за несколько наборов.

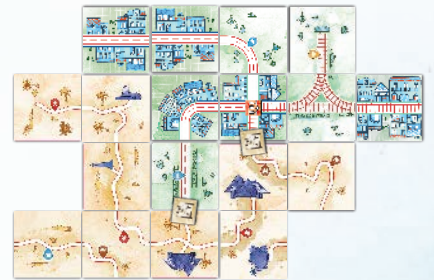
1 ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЬ: 1 очко

2 ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ: 3 очка

3 ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ: 6 очков

4 ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ: 10 очков

ШТРАФ ЗА РАЗРЫВЫ — Незавершённые пустынные тракты **не учитываются в общей сумме разрывов** в конце игры.



К концу игры у **Павла** 5 достопримечательностей: 4 активных и оазис, который не соединяется с путевой станцией. **Павел** получает очки за 2 набора разных достопримечательностей. За первый набор (пирамида, сфинкс и обелиск) он получает **6 очков**, а за второй (пирамида) — **1 очко**.

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 пустыней.

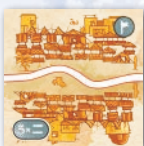
При игре с дополнением «Пустыня» вы можете использовать задания из базовой игры, из этого дополнения или их комбинацию. Мы рекомендуем выбрать хотя бы 1 набор из дополнения. Если вы играете только в базовую игру или с другими дополнениями, вы не можете использовать задания из этого дополнения.

УСЛОВИЯ ЗАДАНИЙ



ХРАМ В ПЕСКАХ

Храм в песках должен соединяться пустынными трактами хотя бы с 4 достопримечательностями.



БАЗАР

Базар должен быть частью непрерывного пути из пустынных трактов протяжённостью хотя бы в 5 тайлов. Если этот путь закольцовывается, каждый сегмент пустынного тракта учитывается только раз.



ВЕЛИКИЙ ОАЗИС

На тайлах вокруг великого оазиса должно быть хотя бы 2 фишки верблюдов. Великий оазис считается достопримечательностью (оазисом).

ИСПЫТАНИЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

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

ИСПЫТАНИЕ	МИССИЯ	1★	2★	3★
ЧЁТКАЯ ГРАНИЦА	Все тайлы с пустыней, примыкающие к обычным тайлам путей, должны располагаться в вашей игровой зоне в одном ряду (или столбце).	45	55	65
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	Все достопримечательности должны быть размещены в одной группе на примыкающих друг к другу тайлах (они могут не соединяться путями).	45	55	65
ПУСТЫНЯ СМЕРТИ	Каждый тайл с пустыней с фишкой (машины, путешественника или верблюда) должен примыкать хотя бы к 1 обычному тайлу пути.	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, Иlenia Д'Абундо, Федерико Досси, Андреа Луппи, Джулия Монте, Камилла Мускио, Лаура Северино

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК: Дмитрий Баранчиков

КОРРЕКТОР: Екатерина Случаева

РЕДАКТОР: Иван Иванов

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.