

ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ сети

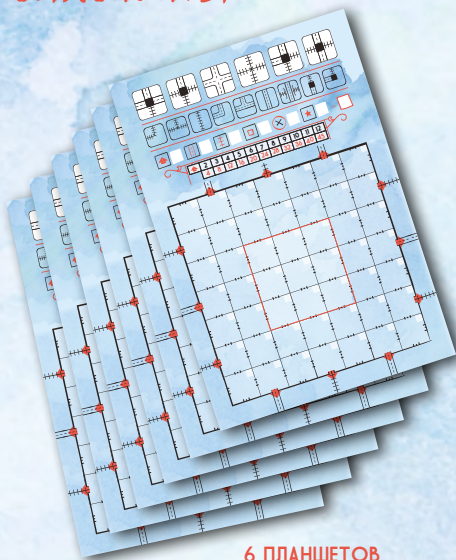


GAGA
GAMES

ГЛУБОКО-СИНИЙ



КОМПОНЕНТЫ



6 ПЛАНШЕТОВ



6 МАРКЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА ОЗЁР



2 КУБИКА РЕК

ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети» длится **7 раундов**. Игроки должны **рисовать пути** и **создавать сети**, чтобы соединить друг с другом как можно больше **выходов** ▲. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она принесёт. Игрок может получить **бонусные очки** за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за заполнение **центральных ячеек** планшета.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **планшет** и кладёт его перед собой.
2. Каждый игрок берёт **маркер**.
3. Положите белые **кубики путей** в центре стола.
4. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 14), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей.

ОСОБЫЕ ПУТИ

ПАМЯТКА ПУТЕЙ

ЯЧЕЙКИ
ПОДСЧЁТА
ОЧКОВ

ЦЕННОСТЬ СЕТЕЙ

ВЫХОДЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ
ЯЧЕЙКИ

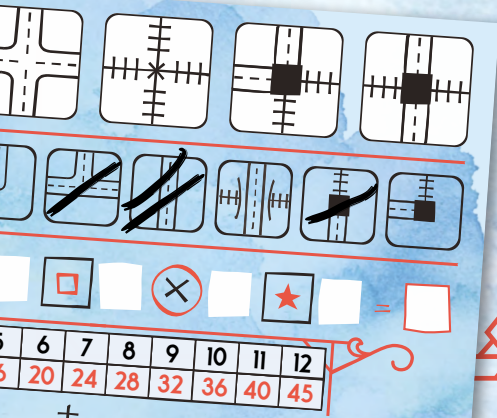


ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда **один раз** бросьте **кубики путей**. Результат броска определит, какие пути игроки будут рисовать в этом раунде. После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют пути на своих планшетах.

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте кубики путей так, чтобы выпавшие грани были видны всем игрокам.



Есть 2 типа кубиков путей.

На 3 кубиках изображены следующие 6 видов путей:



Прямое шоссе



Прямая железная дорога



Шоссе с поворотом



Железная дорога с поворотом



Шоссе с Т-образным перекрёстком



Железная дорога с Т-образным перекрёстком



На 1 кубике изображены следующие 3 вида путей:



Эстакада



Станция на повороте



Прямая станция



Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

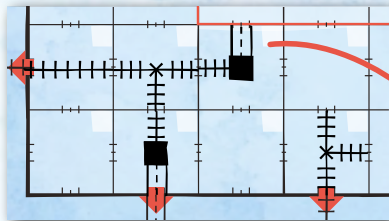
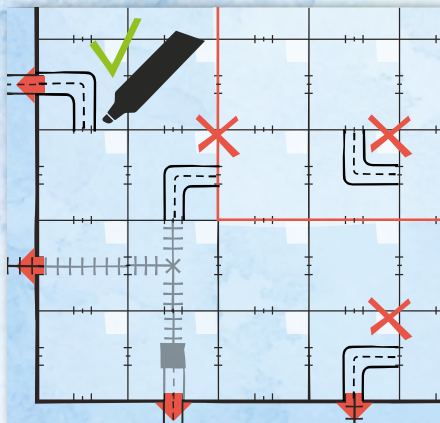
Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.

РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют **пути** на своих планшетах. Есть несколько важных **правил рисования**:

1. Путь, который вы рисуете, должен хотя бы **одним концом примыкать к выходу**  или к существующему пути. Нельзя нарисовать путь, который **ни к чему** не примыкает.
2. В каждом раунде вы **обязаны** нарисовать **все 4 пути**, выпавшие на кубиках, если при этом соблюдается правило 1. Вы можете нарисовать **результат** каждого кубика **только 1 раз**.
3. **Нельзя напрямую соединять** железную дорогу с шоссе и наоборот. Для их соединения требуется **станция**.

*Важно: выпавшее на кубике изображение пути можно **повернуть и отразить** как угодно.*

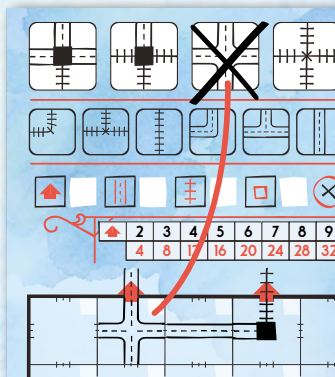


ОСОБЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может использовать **3 из 6 особых путей**, нарисованных в **верхней части планшета**. Эти пути **не представлены** на кубиках. С их помощью можно **объединять разные дорожные сети** в более крупные.

Особый путь можно нарисовать **1 раз за раунд** в дополнение к путям, выпавшим на кубиках, но каждый особый путь можно использовать только **1 раз за игру**. Используя особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).



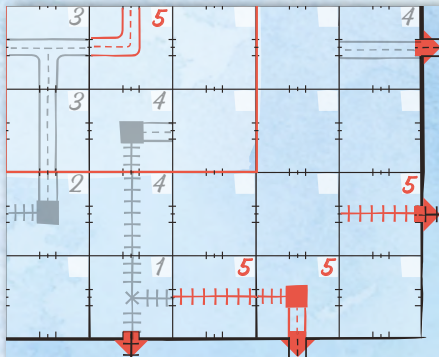
*Важно: 1 особый путь за раунд,
всего 3 особых пути за игру!*

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки нарисовали все доступные им **пути**.

Отметьте ячейки, которые вы заполнили в этом раунде, — запишите **номер** текущего раунда в белой клетке внутри ячейки, в которой рисовали. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

Чтобы начать **следующий раунд**, снова **бросьте кубики**.



Пример: конец 5-го раунда.



КОНЕЦ ИГРЫ

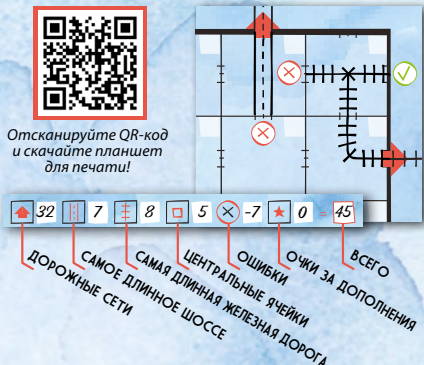
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **действительные выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. **Очки отмечаются** в соответствующих **ячейках подсчёта очков** на планшете игрока. Подсчёт очков подробно описан на следующей странице.

Затем каждый игрок считает **незавершённые пути**. Каждый **конец** пути, **не примыкающий** к другому пути или **внешнему краю** планшета, считается ошибкой.

Отмечайте ошибки символом . За **каждую ошибку вы теряете 1 очко** в качестве штрафа. Запишите штрафные очки в соответствующую ячейку подсчёта очков.

Примечание: если вы играете с дополнениями  (см. стр. 14), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

В конце **сложите** все заработанные очки и **вычтите** штрафные очки за ошибки. Запишите свой общий счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков**! В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак,

Лоренцо Сильва

Художник:

Марта Транквилли

Графический дизайн:

Рита Оттолини,

Ноа Вассалли

Руководитель проекта:

Лоренцо Сильва

Менеджеры

по производству:

Алессандро Пра,

Флавио Мортарино

Правила: Алессандро Пра

РУССКОЯЗЫЧНОЕ

ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО
GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях

Корректор:

Вероника Артёмова

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик:

Ксения Есина

Руководитель проекта:

Антон Петров

Руководитель редакции:

Валерия Горбачёва

Общее руководство:

Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

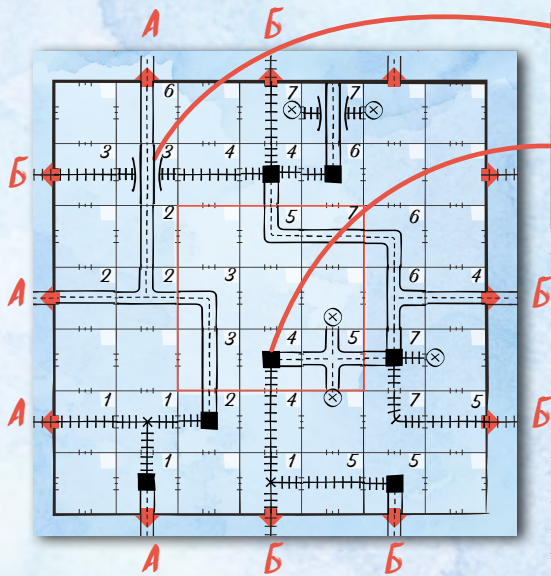
© ООО «GaGa Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2018-2025 Horrible Games S.r.l. Все права защищены.
horribleguild.com

КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНЯЙТЕ ВЫХОДЫ

Главный способ получения очков — **соединение выходов** ▲. В конце игры вы получите очки в зависимости от количества **выходов** ▲, соединённых друг с другом одной **сетью путей**. Значения указаны в «ценности сетей» на вашем планшете.



Примечание: **эстакада** позволит **пересечь друг с другом** две дорожные сети, но не соединить их.



Примечание: **станции** позволяют соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.



Ценность сетей

▲	2	3	4	5	6	7	▲
	4	8	12	16	20	24	32

Пример: в конце игры у Анны на планшете 2 дорожных сети. Первая (А) соединяет между собой 4 выхода и приносит 12 очков. Вторая (Б) соединяет между собой 6 выходов и приносит 20 очков. Суммарно Анна получает 32 очка за свои дорожные сети!

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Несомненно, за **соединение выходов** ▲ вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать **бонусные очки** за **самое длинное шоссе**, **самую длинную железную дорогу** и **центральные ячейки**.



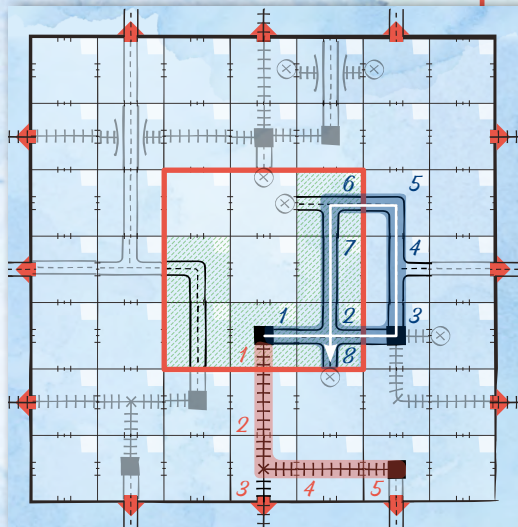
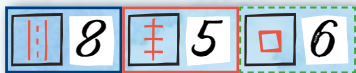
Ваше **самое длинное шоссе** (отмечено синим на рисунке справа) — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по одному очку за каждую ячейку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. **Ячейку можно учитывать несколько раз**, если линия несколько раз проходит через неё.



Ваша **самая длинная железная дорога** (отмечена красным на рисунке справа) определяется таким же образом, как и самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями железных дорог.



Центральные ячейки — 9 ячеек в центре планшета. Вы получаете по 1 очку за каждую заполненную **центральную ячейку**.



Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

Если для продолжения подсчёта вы должны пройти через отрезок **повторно**, ваш путь **прерывается** на этом месте.

РЕЖИМ ДРАФТА

Примечание: для игры в этом режиме нужно, чтобы у каждого игрока была коробка с игрой «Дорожные сети» (базовая или «Дорожные сети. Испытание»).

Режим драфта играется по тем же правилам, что и обычная игра, но есть важное исключение: вместо одного базового набора белых кубиков путей для всех в начале каждого раунда вы сначала **бросаете ВСЕ кубики**, а потом каждый составляет из них свой **личный набор!**

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

Вместо этого возьмите по 1 набору базовых белых кубиков на каждого игрока, сложите все кубики в одну коробку с игрой и перемешайте. Это **общий запас кубиков**. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он рисует на своём планшете маленькую звёздочку. Не стирайте звёздочку во время игры: она может пригодиться в конце для разрешения ничьей.

ХОД ИГРЫ

В режиме драфта каждый раунд состоит из **3 основных фаз**:

- ♦ **Фаза броска:** игроки бросают кубики из общего запаса и формируют пары кубиков.
- ♦ **Фаза выбора:** игроки по очереди выбирают сформированные пары кубиков и составляют личные наборы.
- ♦ **Фаза рисования:** игроки рисуют пути согласно своим личным наборам кубиков.



ФАЗА БРОСКА

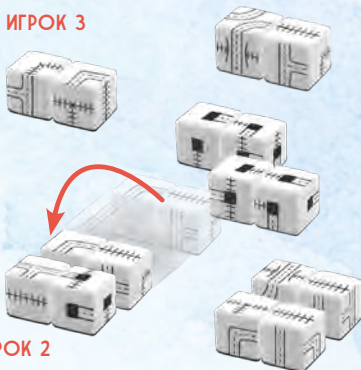
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

Повторяйте броски, пока на столе не окажутся **все кубики из запаса**, поделённые на **отдельные пары**.



ИГРОК 4

ИГРОК 3



ФАЗА ВЫБОРА

По часовой стрелке каждый игрок, начиная с первого, выбирает **1 пару кубиков** и кладёт перед собой, не меняя результата на них.

Когда все возьмут по 1 паре кубиков, таким же образом (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) каждый берёт себе **ещё по 1 паре**.

В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Прежде чем переходить к фазе рисования, определите, кто будет первым игроком в следующем раунде: им становится игрок с **наименьшей ценностью** набора кубиков. Каждый игрок считает, сколько очков в его личном наборе кубиков (см. таблицу справа). Игрок с наименьшей суммой очков будет ходить первым в следующем раунде.

В случае ничьей в следующем раунде первым ходит игрок, который выбирал кубики **позже**.

0 ОЧКОВ



1 ОЧКО



2 ОЧКА

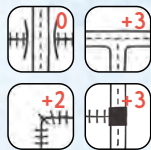


3 ОЧКА



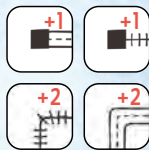
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очков).

ИГРОК 1



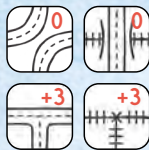
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



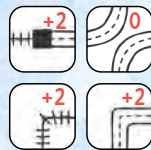
6 ОЧКОВ

ИГРОК 3



6 ОЧКОВ

ИГРОК 4



6 ОЧКОВ

Пример: у игрока 1 — 8 очков, больше, чем у остальных, и он не будет ходить первым в следующем раунде. У игроков 2, 3 и 4 — по 6 очков. Но игрок 4 последним из них выбирал себе кубики, поэтому в следующем раунде первым ходит он.

ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе действуют обычные правила стандартной игры с тем исключением, что каждый игрок рисует пути согласно **личному набору из 4 кубиков**.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда сложите все базовые белые кубики обратно в общий запас и **начните новый раунд** с фазы броска.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра с драфтом заканчивается так же, как и обычная, — в конце **7-го раунда**.

Победитель определяется по обычным правилам. Ничья разрешается в **обратном порядке хода** (против часовой стрелки), начиная с игрока, сидящего справа от того, у кого на планшете нарисована звёздочка.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЯМИ

В режиме драфта можно играть с любыми дополнениями. Все правила дополнений применяются и здесь, но кубики дополнения **не участвуют в фазе выбора** и работают для всех игроков по обычным правилам.

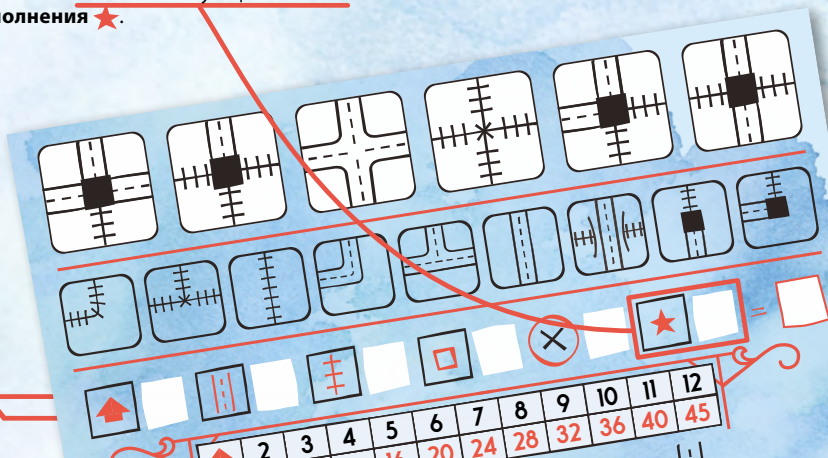
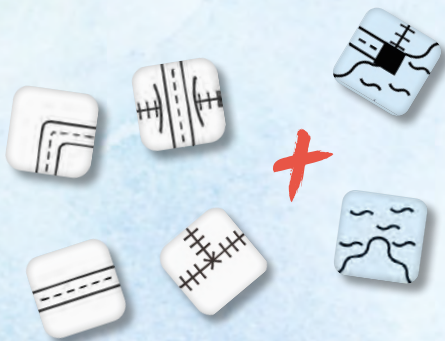


ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей», вы можете внести в игру разнообразие с **помощью одного из дополнений**, включённых в этот набор.

При игре с дополнением ★ в начале каждого раунда вместе с 4 кубиками путей бросайте **соответствующие кубики дополнения**. Также при игре с дополнением может измениться **количество раундов** и появятся **новые способы получения очков**.

Во время игры действуют **обычные правила** с некоторыми **изменениями**. Подробнее они описаны далее. В конце игры при **подсчёте** очков не забывайте учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



КУБИКИ РЕК

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО



6 РАУНДОВ

Реки — своего рода **третий тип пути**. Они не могут примыкать к выходам, но могут соединяться друг с другом. Шоссе или железная дорога **не могут пересекать реку** просто так — в результатах броска кубиков рек должен быть **мост**, который позволяет создать такое пересечение.

Появляется дополнительная цель — создать **самую длинную реку**. При игре с **дополнением «Реки»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ Рисовать реку на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Рисуя реку, **вам необязательно присоединять её** к существующим путям и/или другим рекам.
- ♦ Река **не может** соединяться с путями другого типа или примыкать к выходам ▲.
- ♦ При проверке на **ошибки** каждый конец реки, **не примыкающий** к другой реке или внешнему краю планшета, **считается ошибкой**.
- ♦ В конце игры выберите 1 реку и получите по **1 очку** за **каждую ячейку**, по которой она проходит. Если **оба конца** реки примыкают к краям планшета, получите **3 дополнительных очка**.

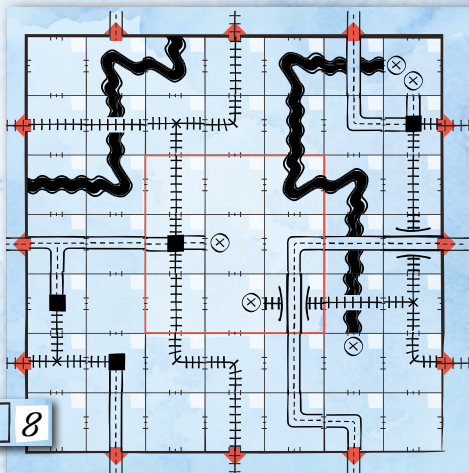
Пример: Диана создала 2 реки. Самая длинная могла бы дать ей 7 очков, но её концы не примыкают к краям планшета, а это значит ещё минус 2 очка. Зато короткая река даст ей 8 очков: 5 за длину плюс 3 за оба конца, примыкающих к краям планшета, поэтому Диана выбирает для подсчёта очков эту реку.



РЕКА



МОСТ



КУБИКИ ОЗЁР

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО



6 РАУНДОВ

У озёр есть **два преимущества**. Во-первых, вы можете создавать более крупные сети, соединяя свои пути с помощью **пирсов** на кубиках озёр. Также вы получаете дополнительные очки за **самое маленькое озеро** на планшете. При игре с **дополнением «Озёра»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

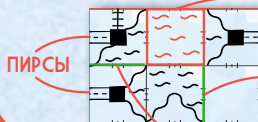
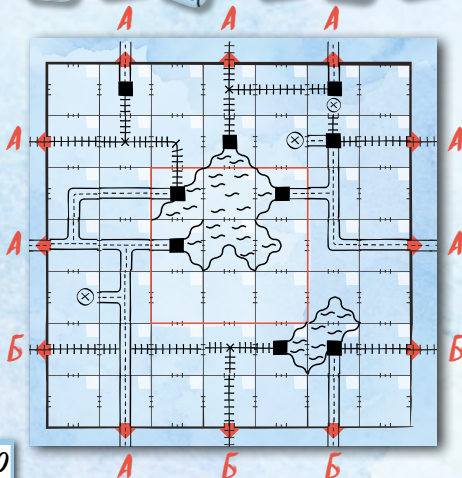
- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ Рисовать озеро на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Рисуя озеро, **необязательно присоединять его** к существующим путям и/или другим озёрам.
- ♦ Если **3 стороны** ячейки примыкают к **открытым берегам** озёр, она немедленно **заполняется водой**.
- ♦ Открытые берега озёр **не считаются** ошибками в конце игры.
- ♦ Сети, примыкающие к **одному озеру** (с помощью пирса), считаются соединёнными **друг с другом**.
- ♦ В конце игры получите по **1 очку** за каждую ячейку, занятую **самым маленьким озером**.

Пример: Самое большое озеро принесёт 7 очков, но у Виктора уже есть озеро поменьше, поэтому он получит только 3 очка. Однако маленькое озеро позволило ему соединить 2 небольших дорожных сети в более крупную с 4 выходами, и она приносит ему 12 очков!



ОЗЕРО

ПИРС



ПИРСЫ

ЗАПОЛНЯЕТСЯ ВОДОЙ

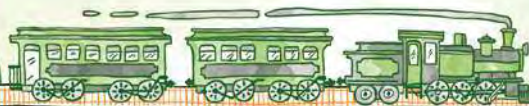
ОТКРЫТЫЕ БЕРЕГА ОЗЁР

ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ

сети

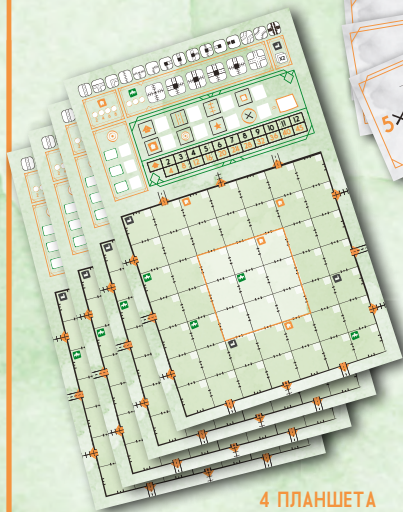
Испытание



СОЧНО-ЗЕЛЁНЫЙ



КОМПОНЕНТЫ

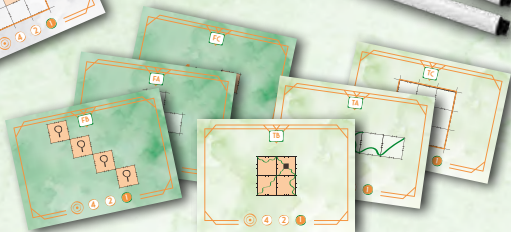


4 ПЛАНШЕТА



6 КАРТ ЦЕЛЕЙ

4 МАРКЕРА



3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «ЛЕС»
И 3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «ТРОПЫ»



4 КУБИКА
ПУТЕЙ



2 КУБИКА
ЛЕСОВ



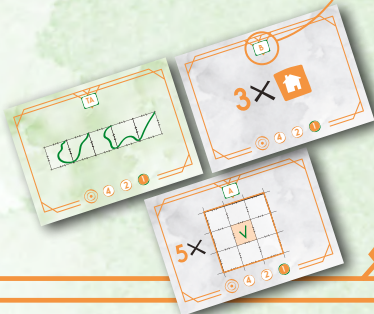
2 КУБИКА
ТРОП

ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети. Испытание» длится **7 раундов**. Игроки должны **рисовать пути** и **создавать сети**, чтобы соединить друг с другом как можно больше **выходов** ▲. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она принесёт. Игрок может получить **бонусные очки** за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, за заполнение **центральных ячеек** планшета, очки за **деревни**, а также за **достижение целей** раньше соперников.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **планшет** и кладёт его перед собой.
2. Каждый игрок берёт **маркер**.
3. Положите белые **кубики путей** в центре стола.
4. Перемешайте базовые **карты целей** (в том числе и карты из игры «Дорожные сети: Блестяще-жёлтый. Испытание», если она у вас есть). Возьмите 3 случайных карты и положите их в центр стола. **Отметьте код** каждой цели в **ячейке цели** на своём планшете (см. стр. 9). Оставшиеся карты целей можно убрать в коробку — они не понадобятся.
5. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 20), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей и замените одну из карт целей на случайную **карту цели** соответствующего **дополнения**.



ИГРА БЕЗ ЦЕЛЕЙ

Если хотите более простой игры, можете играть **без карт целей**. Просто пропустите шаг 4 подготовки и не учитывайте цели при подсчёте очков.

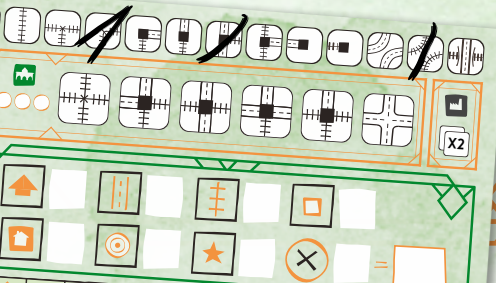
ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда **один раз** бросьте **кубики путей**. Результат броска определит, какие пути игроки будут рисовать в этом раунде. После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют пути на своих планшетах.

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте кубики путей так, чтобы выпавшие грани были видны всем игрокам.

Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.



Есть 15 типов путей.



Прямое шоссе



Прямая железная дорога



Шоссе с поворотом



Железная дорога с поворотом



Шоссе с Т-образным перекрёстком



Железная дорога с Т-образным перекрёстком



Станция на Т-образном перекрёстке (1)



Станция на Т-образном перекрёстке (2)



Прямая станция



Станция на повороте



Шоссе с двумя поворотами



Железная дорога с двумя поворотами



Шоссе с тупиком



Железная дорога с тупиком



Эстакада

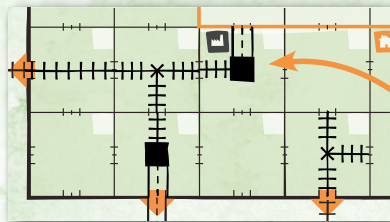
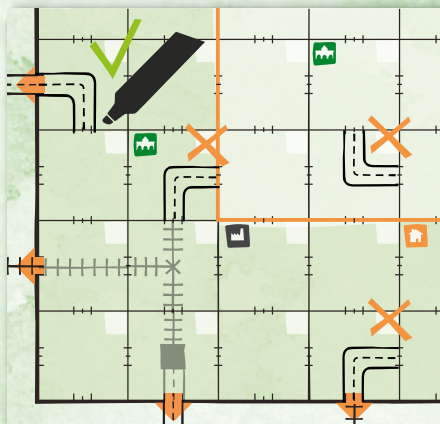
Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют **пути** на своих планшетах. Есть несколько важных **правил рисования**:

1. Путь, который вы рисуете, должен хотя бы **одним концом примыкать к выходу** или к существующему пути. Нельзя нарисовать путь, который **ни к чему** не примыкает.
2. В каждом раунде вы **обязаны** нарисовать **все 4 пути**, выпавшие на кубиках, если при этом соблюдается правило 1. Вы можете нарисовать **результат** каждого кубика **только 1 раз**.
3. **Нельзя напрямую соединять** железную дорогу с шоссе и наоборот. Для их соединения требуется **станция**.

*Важно: выпавшее на кубике изображение пути можно **повернуть и отразить** как угодно.*

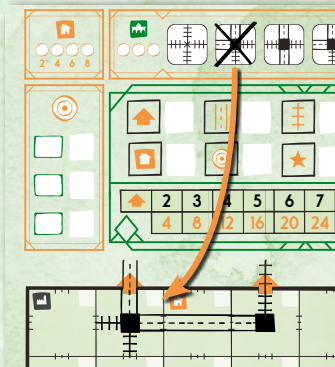


ОСОБЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может использовать **3 из 6 особых путей**, нарисованных в **верхней части планшета**. Эти пути **не представлены** на кубиках. С их помощью можно **объединять разные дорожные сети** в более крупные.

Особый путь можно нарисовать **1 раз за раунд** в дополнение к путям, выпавшим на кубиках, но каждый особый путь можно использовать только **1 раз за игру**. Используя особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).

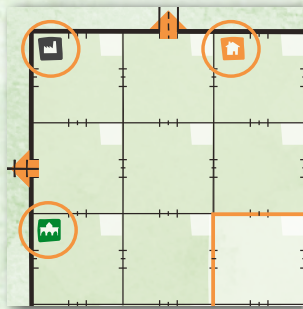


*Важно: 1 особый путь за раунд,
всего 3 особых пути за игру!*

ОСОБЫЕ СТРОЕНИЯ

На некоторых ячейках планшета нарисованы **особые строения** (они представлены цветными значками в левом верхнем углу).

Когда вы рисуете путь в ячейке, в которой есть особое строение, вам становится доступен его **особый эффект**. Эффект нужно применить **немедленно**, иначе он теряется (т. е. нельзя нарисовать в ячейке с особым строением в этом раунде, а применить его эффект в последующих).



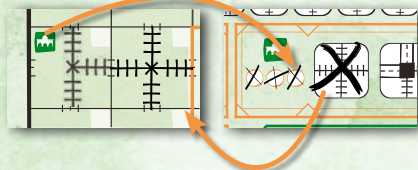
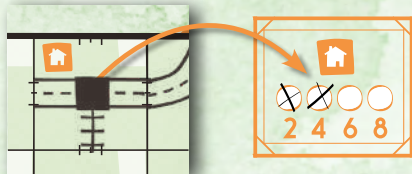
Есть 3 типа особых строений:

 **Фабрика:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активация фабрики позволяет вам «скопировать» **результат 1 из кубиков путей**, выпавших в этом раунде, т. е. вы можете дважды нарисовать один и тот же путь.

 **Деревня:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь **со станцией**. Активировав деревню, поставьте отметку в самой левой неотмеченной ячейке деревни на вашем планшете. В конце игры вы получите очки за **самое большое значение из отмеченных**.

 **Университет:** активируется, если нарисовать в ячейке с ним путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активировав университет, поставьте отметку в одной из ячеек университета на вашем планшете. Поставив отметку в третьей (последней) ячейке университета, можете немедленно **нарисовать 1 особый путь «бесплатно»**, т. е. он не будет учитываться в максимуме «1 в раунд, 3 за игру». Вы всё равно должны зачеркнуть его на планшете (каждый тип особого пути всё ещё можно нарисовать только 1 раз за игру).

*Примечание: если в результате эффекта фабрики или университета вы рисуете путь в ячейке с другим особым строением, его эффект **также** активируется. При должной сноровке можно запустить серию эффектов!*



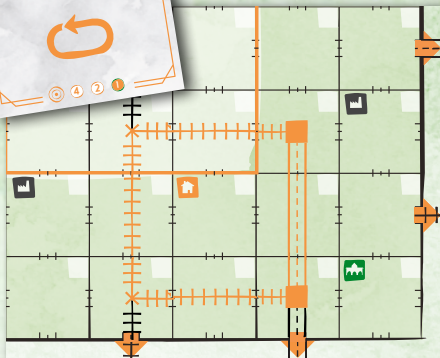
РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

При игре с дополнениями, которые могут стирать пути с планшета, стирание пути из ячейки с особым строением **не отменяет эффект**, полученный от его активации. Если снова нарисовать путь в той же ячейке, особое строение можно **активировать заново!**

ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ

Когда все игроки нарисовали доступные **пути**, пора **проверить цели** и объявить, какие из них **были достигнуты**. Это будут единственные очки, которые вы получите во время игры — остальные очки подсчитываются только после её окончания. Подробнее см. стр. 9–10.

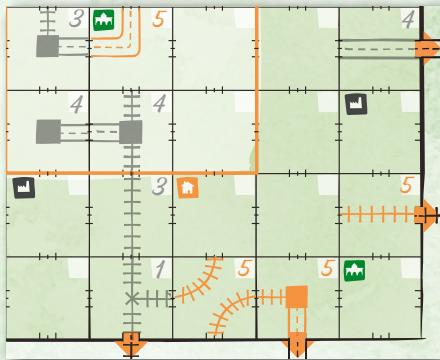
Примечание: дождитесь конца раунда, чтобы объявить о достижении цели. Если вы объявите раньше, ваши оппоненты могут попробовать сделать то же самое и сравняться с вами в счёте!



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки объявили о **достигнутых целях**. Каждый игрок **отмечает ячейки**, которые заполнил в этом раунде, — записывает **номер** текущего раунда в белой клетке в ячейке, в которой рисовал. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

Чтобы начать **следующий раунд**, снова **бросьте кубики**.



Пример: конец 5-го раунда.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

ВВЕДЕНИЕ

Цели — единственный способ получить очки во время игры. Все остальные очки подсчитываются в конце игры (см. стр. 10). Подробно правила подсчёта очков при достижении целей описаны на стр. 14.

На каждой карте цели есть **код** и **задание**. **Код** отмечается на планшете во время подготовки (см. стр. 3). В **задании** описано, что нужно сделать, чтобы получить очки за достижение цели (см. ниже).

Примечание: карты целей для дополнений описаны в правилах дополнений (см. стр. 23).

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

В конце каждого раунда, если вы достигли цели, **объявите** об этом другим игрокам и покажите свой планшет в доказательство. Затем запишите наибольшее доступное количество очков для этой цели в соответствующую ячейку на своём планшете.

Если в конце раунда **более одного игрока** достигли одной и той же цели, они получают одинаковое количество очков.

Затем **зачеркните** самое большое количество очков на карте цели. Игрок, который достигнет этой цели позже, получит меньше очков (самое малое количество — 1 очко — доступно всегда, **не зачёркивайте его**).

Пример: вы достигаете цели первым. Зачеркните крайнее левое количество очков на карте, и в этой игре больше никто не может его получить. Запишите нужное количество очков на своём планшете в ячейку для целей, где отмечали код цели, которой только что достигли.

КОНЕЦ ИГРЫ

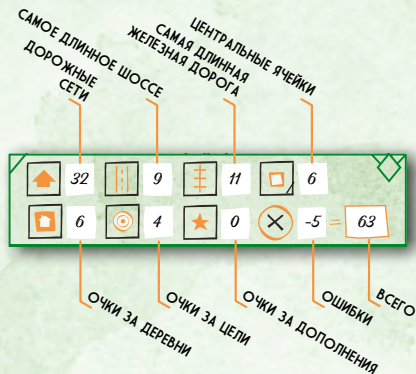
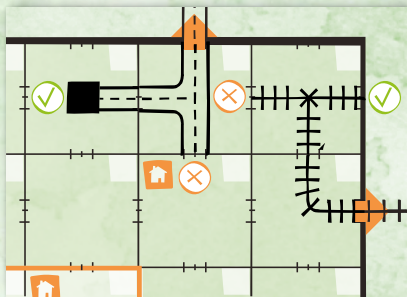
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **действованные выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. **Очки отмечаются** в соответствующих **ячейках подсчёта очков** на планшете игрока. Подсчёт очков подробно описан на следующей странице.

Затем каждый игрок считает **незавершённые пути**. Каждый **конец** пути, не примыкающий к другому пути или **внешнему краю** планшета, считается ошибкой.

Отмечайте ошибки символом (X). За **каждую ошибку вы теряете 1 очко** в качестве штрафа. Запишите штрафные очки в соответствующую ячейку подсчёта очков.

Примечание: если вы играете с дополнениями ★ (см. стр. 20), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

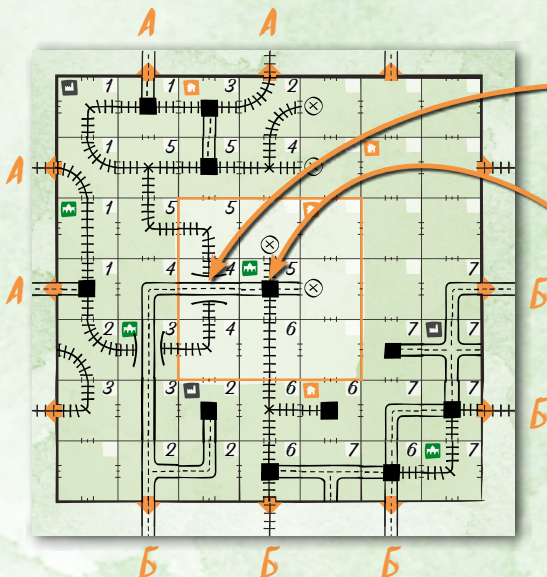
В конце **сложите** все заработанные очки, в том числе очки за **деревни** и достигнутые **цели**. Вычтите штрафные очки за ошибки. Запишите свой счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков!** В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНЯЙТЕ ВЫХОДЫ

Главный способ получения очков — **соединение выходов** . В конце игры вы получите очки в зависимости от количества **выходов** , соединённых друг с другом одной **сетью путей**. Значения указаны в «ценности сетей» на вашем планшете.



Примечание: **эстакада** позволит **пересечь друг с другом** две дорожные сети, но не соединить их.



Примечание: **станции** позволят соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.

Ценность сетей

	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		

Пример: в конце игры у Анны на планшете 2 дорожных сети. Первая (А) соединяет между собой 4 выхода и приносит 12 очков. Вторая (Б) соединяет между собой 5 выходов и приносит 16 очков. Суммарно Анна получает 28 очков за свои дорожные сети!

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Несомненно, за **соединение выходов**  вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать **бонусные очки** за **самое длинное шоссе**, **самую длинную железную дорогу** и **центральные ячейки**.



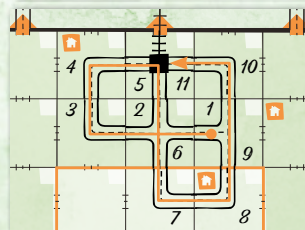
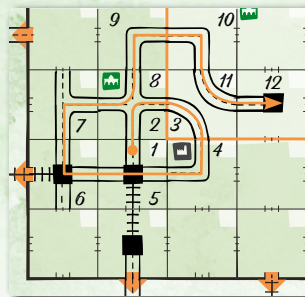
Ваше **самое длинное шоссе** — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по одному очку за каждую ячейку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. **Ячейку можно учитывать несколько раз**, если линия несколько раз проходит через неё.



Ваша **самая длинная железная дорога** определяется таким же образом, как самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями **железных дорог**.



Центральные ячейки — 9 ячеек в центре планшета. Вы получаете по 1 очку за каждую заполненную **центральной ячейку**.



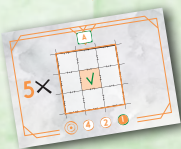
Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

Если для продолжения подсчёта вы должны пройти через отрезок **повторно**, ваш путь **прерывается** на этом месте.

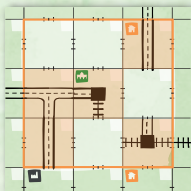


13

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



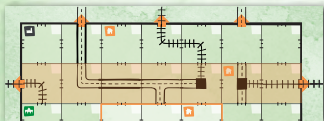
Нарисуйте что угодно минимум в 5 любых центральных ячейках своего планшета (необязательно соединять пути).



Активируйте 3 деревни: нарисуйте станции в ячейках с ними.



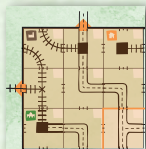
Заполните все ячейки в 1 ряду или 1 столбце своего планшета (необязательно соединять пути).



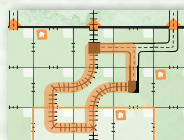
Нарисуйте что угодно хотя бы в 3 углах своего планшета.



Заполните целиком пространство 3x3 ячейки (необязательно соединять пути).



Создайте кольцевую дорогу, которая начинается и заканчивается в одной точке.



ИГРА В ОДИНОЧКУ

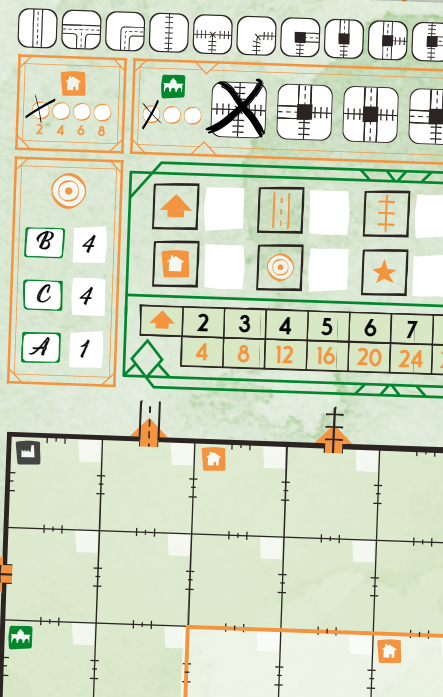
ОГРАНИЧЕНИЕ ЦЕЛЕЙ ПО ВРЕМЕНИ

Можно играть в «Дорожные сети. Испытание» в одиночку по обычным правилам с одним исключением: нужно достигать целей не раньше оппонентов (ведь их нет), а **до конца определённого раунда**. См. таблицу ниже:

ЦЕЛЬ	ОГРАНИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ
Верхняя цель	3-й раунд
Средняя цель	4-й раунд
Нижняя цель	5-й раунд

За достижение цели **до** указанного времени начисляется **4 очка**. За достижение цели **после** указанного времени вы получите всего **1 очко**.

Пример: вы достигли верхней цели во втором раунде (на 1 раунд раньше!), и в конце игры вы получите 4 очка. Средней цели вы достигли в четвёртом раунде... как раз вовремя. В конце игры вам также полагается 4 очка. Вы достигли и нижней цели, но перед самым концом игры, в последнем раунде: за неё вам полагается всего 1 очко. Но это лучше, чем ничего — если бы вы её не достигли, то ничего бы не получили.



РЕЖИМ ДРАФТА

Примечание: для игры в этом режиме нужно, чтобы у каждого игрока была коробка с игрой «Дорожные сети» (базовая или «Дорожные сети. Испытание»).

Режим драфта играется по тем же правилам, что и обычная игра, но есть важное исключение: вместо одного базового набора белых кубиков путей для всех в начале каждого раунда вы сначала **бросаете ВСЕ кубики**, а потом каждый составляет из них свой **личный набор!**

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

Вместо этого возьмите по 1 набору базовых белых кубиков на каждого игрока, сложите все кубики в одну коробку с игрой и перемешайте. Это **общий запас кубиков**. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он рисует на своём планшете маленькую звёздочку. Не стирайте звёздочку во время игры: она может пригодиться в конце для разрешения ничьей.

ХОД ИГРЫ

В режиме драфта каждый раунд состоит из **3 основных фаз**:

- ♦ **Фаза броска:** игроки бросают кубики из общего запаса и формируют пары кубиков.
- ♦ **Фаза выбора:** игроки по очереди выбирают сформированные пары кубиков и составляют личные наборы.
- ♦ **Фаза рисования:** игроки рисуют пути согласно своим личным наборам кубиков.



ФАЗА БРОСКА

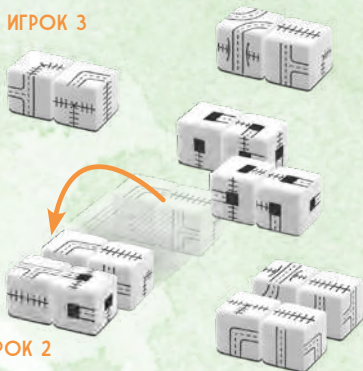
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

Повторяйте броски, пока на столе не окажутся **все кубики из запаса**, поделённые на **отдельные пары**.



ИГРОК 4

ИГРОК 3



ИГРОК 2

ИГРОК 1

ФАЗА ВЫБОРА

По часовой стрелке каждый игрок, начиная с первого, выбирает **1 пару кубиков** и кладёт перед собой, не меняя результата на них.

Когда все возьмут по 1 паре кубиков, таким же образом (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) каждый берёт себе **ещё по 1 паре**.

В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Прежде чем переходить к фазе рисования, определите, кто будет первым игроком в следующем раунде: им становится игрок с **наименьшей ценностью** набора кубиков. Каждый игрок считает, сколько очков в его личном наборе кубиков (см. таблицу справа). Игрок с наименьшей суммой очков будет ходить первым в следующем раунде.

В случае ничьей в следующем раунде первым ходит игрок, который выбирал кубики **позже**.

0 ОЧКОВ



1 ОЧКО



2 ОЧКА

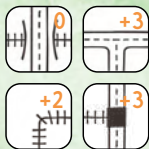


3 ОЧКА



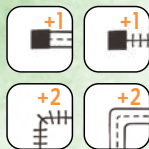
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очков).

ИГРОК 1



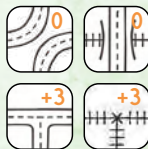
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



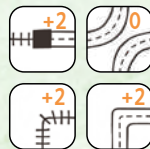
6 ОЧКОВ

ИГРОК 3



6 ОЧКОВ

ИГРОК 4



6 ОЧКОВ

Пример: у игрока 1 — 8 очков, больше, чем у остальных, и он не будет ходить первым в следующем раунде. У игроков 2, 3 и 4 — по 6 очков. Но игрок 4 последним из них выбирал себе кубики, поэтому в следующем раунде первым ходит он.

ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе действуют обычные правила стандартной игры с тем исключением, что каждый игрок рисует пути согласно **личному набору из 4 кубиков**.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда сложите все базовые белые кубики обратно в общий запас и **начните новый раунд** с фазы броска.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра с драфтом заканчивается так же, как и обычная, — в конце **7-го раунда**.

Победитель определяется по обычным правилам. Ничья разрешается в **обратном порядке хода** (против часовой стрелки), начиная с игрока, сидящего справа от того, у кого на планшете нарисована звёздочка.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЯМИ

В режиме драфта можно играть с любыми дополнениями. Все правила дополнений применяются и здесь, но кубики дополнения **не участвуют в фазе выбора** и работают для всех игроков по обычным правилам.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак, Лоренцо Сильва

Художник: Марта Транквилли

Художественный руководитель:

Лоренцо Сильва

Графический дизайн: Рита Оттолини,

Ноа Вассалли, Антонио Дельбоно

Руководитель проекта: Ялмар Хак

Менеджер по производству:

Флавио Мортарино

Правила: Ялмар Хак, Алессандро Пра,

Уильям Ниблинг

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик:

Ксения Есина

Руководитель проекта:

Антон Петров

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.

© 2018-2025 Horrible Games S.r.l.

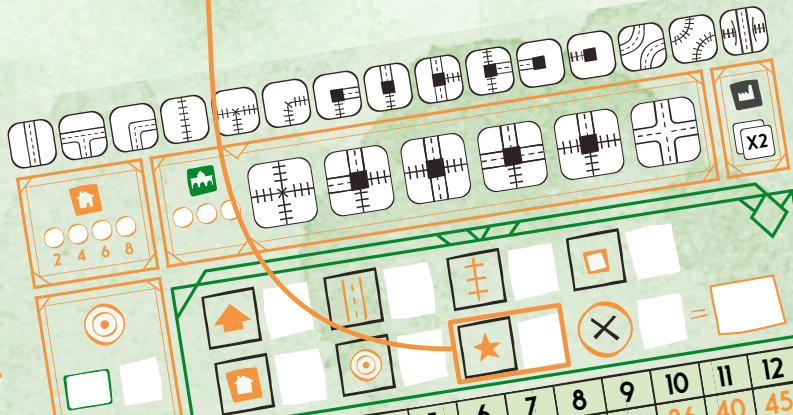
Все права защищены. horribleguild.com

ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей. Испытание», вы можете внести в игру разнообразие с **помощью одного из дополнений**, включённых в этот набор.

При игре с дополнением ★ в начале каждого раунда вместе с 4 кубиками путей бросайте **соответствующие кубики дополнения**. Также при игре с дополнением может измениться **количество раундов** и появятся **новые способы получения очков**.

Во время игры действуют **обычные правила** с некоторыми **изменениями**. Подробнее они описаны далее. В конце игры при **подсчёте** очков не забывайте учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



КУБИКИ ЛЕСОВ

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

 6 РАУНДОВ

Выращивайте густые леса вдоль своих дорожных сетей, создавая прекрасные видовые маршруты в природных оазисах. Ваша цель — создать самый большой лес и получить за него бонусные очки. Можно получить очки за 2 разных леса, но за второй начисляется меньше. При игре **с дополнением «Лес»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

- ❖ Игра длится **6 раундов**.
- ❖ Рисовать лес на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ❖ Каждая группа соседних ячеек с рощами (неважно, с путями или без) становится лесом.
- ❖ Рисуя лес, вам **необязательно** присоединять его к существующим путям и/или другим рощам.
- ❖ В конце игры выберите до 2 лесов и получите по **2 очка** за **каждую ячейку** первого выбранного вами леса и по **1 очку** за каждую ячейку второго леса (если есть). *Примечание: за каждый лес можно получить очки только 1 раз.*

Пример: у Юлии на планшете 5 лесов: 1 на 6 ячеек, 2 по 3 ячейки и 2 по 1 ячейке. Она, разумеется, выбирает лес из 6 ячеек (отмечен зелёным) и получает за него 12 очков. Затем она выбирает один из лесов из 3 ячеек (отмечен жёлтым) и получает ещё 3 очка.

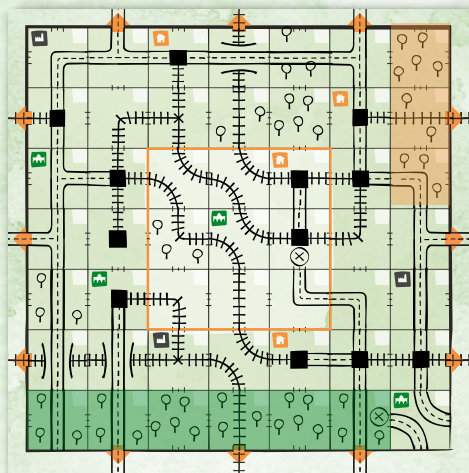
★ 15



ПУТИ В РОЩЕ



ТОЛЬКО РОЩА



КУБИКИ ТРОП

СЛОЖНОСТЬ: ТРУДНО



6 РАУНДОВ

Стройте экологические тропы и превращайте свой планшет в мечту походника! Ваша цель — соединить между собой станции параллельной сетью троп и получить за них бонусные очки. Тропы проходят через углы ячеек и автоматически примыкают к станциям, если касаются угла ячейки, на которой она есть. При игре с **дополнением «Тропы»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

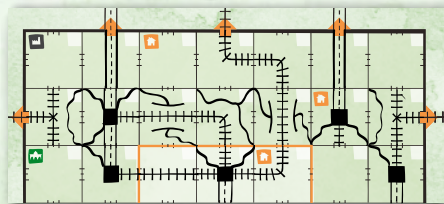
- Игра длится **6 раундов**.
- Рисовать тропы на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- Новая тропа должна примыкать к существующим путям и/или другим тропам.
- Открытые концы троп **не считаются** ошибками в конце игры.
- Когда тропа примыкает к углу ячейки, на которой есть станция, она автоматически соединяется со станцией по кратчайшему пути по диагонали.
- В конце игры станции, соединённые друг с другом одной сетью троп, приносят очки согласно количеству объединённых в одну сеть станций, а именно половину очков от значений сети. *Примечание: 12 станций (23 очка) — максимум, который можно получить. Если вы соединили больше, не учитывайте превышающие этот лимит очки.*



КУБИКИ
ТРОП



Пример: когда тропа примыкает к углу ячейки, на которой есть станция, она автоматически соединяется со станцией (в примере отмечено красным).

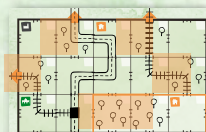


Пример: чтобы посчитать, сколько очков приносят станции, соединённые друг с другом одной сетью троп, разделите пополам значение сети с таким же количеством выходов. Например, если у вас соединены 5 станций, вы получите $16/2=8$ очков.

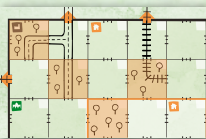
ЦЕЛИ ДОПОЛНЕНИЙ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

При игре с дополнениями возьмите 2 случайных карты целей и **1 случайную карту цели дополнения**, которое выбрали.



Нарисуйте минимум 5 отдельных лесов (после достижения цели их можно объединить).



Нарисуйте непрерывную серию из 4 соседних по диагонали ячеек с рожами.



Нарисуйте рошу минимум в 4 ячейках, соседних с выходами.



Нарисуйте тропы в 5 соседних ячейках в ряду или столбце (тропы обязательно соединять).



Подведите минимум 3 тропы к одной станции.



Нарисуйте тропы в 5 центральных ячейках (не обязательно в соседних, обязательно соединять).



ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

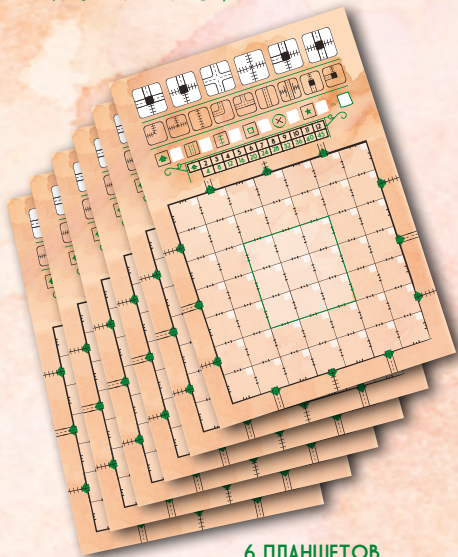
ДОРОЖНЫЕ сети



ОГНЕННО-КРАСНЫЙ



КОМПОНЕНТЫ



6 ПЛАНШЕТОВ



6 МАРКЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА ЛАВЫ



2 КУБИКА
МЕТЕОРИТОВ

ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети» длится **7 раундов**. Игроки должны **рисовать пути** и **создавать сети**, чтобы соединить друг с другом как можно больше **выходов** ▲. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она принесёт. Игрок может получить **бонусные очки** за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за заполнение **центральных ячеек** планшета.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **планшет** и кладёт его перед собой.
2. Каждый игрок берёт **маркер**.
3. Положите белые **кубики путей** в центре стола.
4. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 14), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей.

ОСОБЫЕ ПУТИ

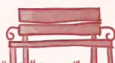
ПАМЯТКА ПУТЕЙ

ЯЧЕЙКИ
ПОДСЧЁТА
ОЧКОВ

ЦЕННОСТЬ СЕТЕЙ

ВЫХОДЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ
ЯЧЕЙКИ

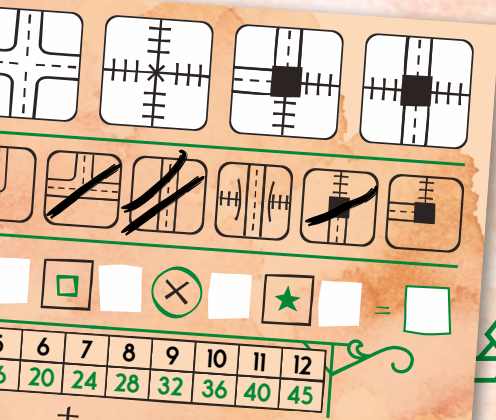


ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда **один раз** бросьте **кубики путей**. Результат броска определит, какие пути игроки будут рисовать в этом раунде. После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют пути на своих планшетах.

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте кубики путей так, чтобы выпавшие грани были видны всем игрокам.



Есть 2 типа кубиков путей.

На 3 кубиках изображены следующие 6 видов путей:



Прямое шоссе



Прямая железная дорога



Шоссе с поворотом



Железная дорога с поворотом



Шоссе с Т-образным перекрёстком



Железная дорога с Т-образным перекрёстком



На 1 кубике изображены следующие 3 вида путей:



Эстакада



Станция на повороте



Прямая станция



Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

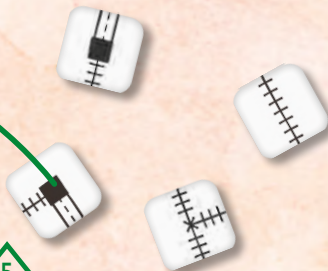
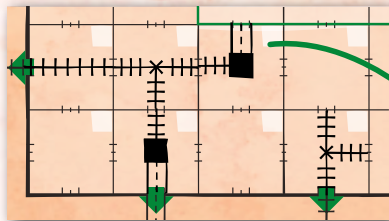
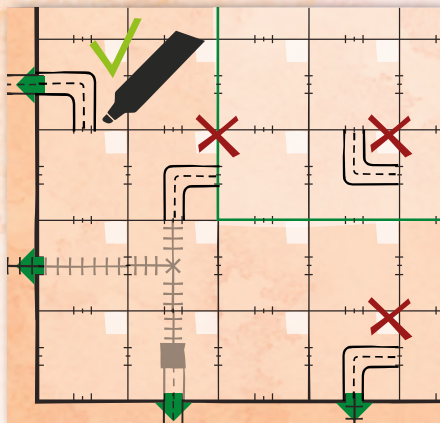
Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.

РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют **пути** на своих планшетах. Есть несколько важных **правил рисования**:

1. Путь, который вы рисуете, должен хотя бы **одним концом примыкать к выходу**  или к существующему пути. Нельзя нарисовать путь, который **ни к чему** не примыкает.
2. В каждом раунде вы **обязаны** нарисовать **все 4 пути**, выпавшие на кубиках, если при этом соблюдается правило 1. Вы можете нарисовать **результат** каждого кубика **только 1 раз**.
3. **Нельзя напрямую соединять** железную дорогу с шоссе и наоборот. Для их соединения требуется **станция**.

*Важно: выпавшее на кубике изображение пути можно **повернуть и отразить** как угодно.*

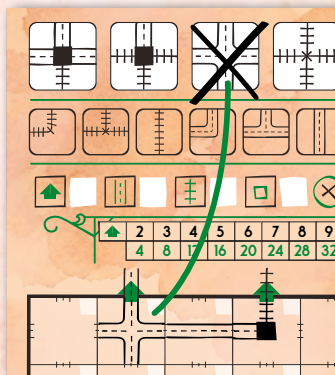


ОСОБЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может использовать **3 из 6 особых путей**, нарисованных в **верхней части планшета**. Эти пути **не представлены** на кубиках. С их помощью можно **объединять разные дорожные сети** в более крупные.

Особый путь можно нарисовать **1 раз за раунд** в дополнение к путям, выпавшим на кубиках, но каждый особый путь можно использовать только **1 раз за игру**. Используя особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).



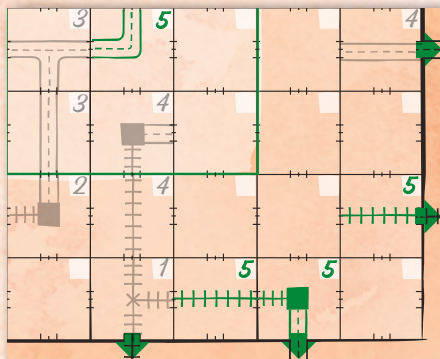
Важно: 1 особый путь за раунд, всего 3 особых пути за игру!

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки нарисовали все доступные им **пути**.

Отметьте ячейки, которые вы заполнили в этом раунде, — запишите **номер** текущего раунда в белой клетке внутри ячейки, в которой рисовали. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

Чтобы начать **следующий раунд**, снова **бросьте кубики**.



Пример: конец 5-го раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **действительные выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих **ячейках подсчёта очков** на планшете игрока. Подсчёт очков подробно описан на следующей странице.

Затем каждый игрок считает **незавершённые пути**. Каждый **конец** пути, **не примыкающий** к другому пути или **внешнему краю** планшета, считается ошибкой.

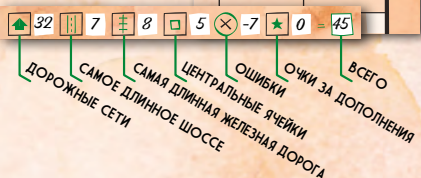
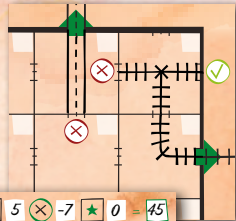
Отмечайте ошибки символом . За **каждую ошибку вы теряете 1 очко** в качестве штрафа. Запишите штрафные очки в соответствующую ячейку подсчёта очков.

Примечание: если вы играете с дополнениями  (см. стр. 14), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

В конце **сложите** все заработанные очки и **вычтите** штрафные очки за ошибки. Запишите свой общий счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков**! В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



Отсканируйте QR-код и скачайте планшет для печати!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак,
Лоренцо Сильва

Художник:
Марта Транквилли

Графический дизайн:
Рита Оттолини,
Ноа Вассалли

Руководитель проекта:
Лоренцо Сильва

**Менеджеры
по производству:**

Алессандро Пра,
Флавио Мортарино

Правила: Алессандро Пра

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях
Корректор:

Вероника Артёмова
Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик:
Ксения Есина

Руководитель проекта:
Антон Петров

Руководитель редакции:
Валерия Горбачёва

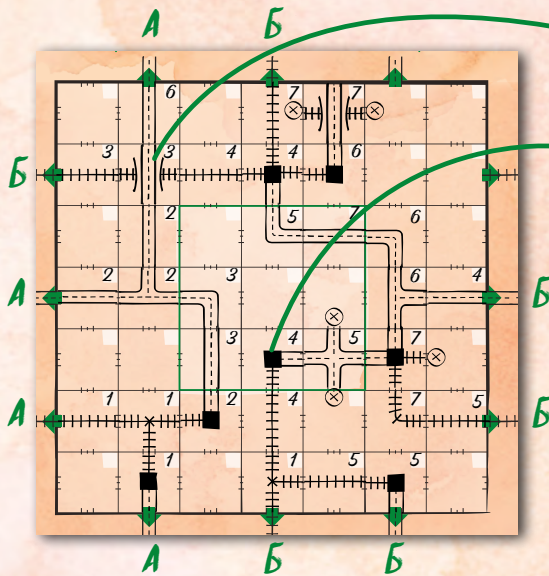
Общее руководство:
Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «GaGa Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
© 2018-2025 Horrible Games S.r.l. Все права защищены.
horribleguild.com

КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНЯЙТЕ ВЫХОДЫ

Главный способ получения очков — **соединение выходов** ▲. В конце игры вы получите очки в зависимости от количества **выходов** ▲, соединённых друг с другом одной **сетью путей**. Значения указаны в «ценности сетей» на вашем планшете.



Примечание: **эстакада** позволит **пересечь друг с другом** две дорожные сети, но не соединить их.



Примечание: **станции** позволят соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.



Ценность сетей

▲	2	3	4	5	6	7	▲ 32
	4	8	12	16	20	24	

Пример: в конце игры у Анны на планшете 2 дорожных сети. Первая (А) соединяет между собой 4 выхода и приносит 12 очков. Вторая (Б) соединяет между собой 6 выходов и приносит 20 очков. Суммарно Анна получает 32 очка за свои дорожные сети!

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Несомненно, за **соединение выходов** ▲ вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать **бонусные очки** за **самое длинное шоссе**, **самую длинную железную дорогу** и **центральные ячейки**.



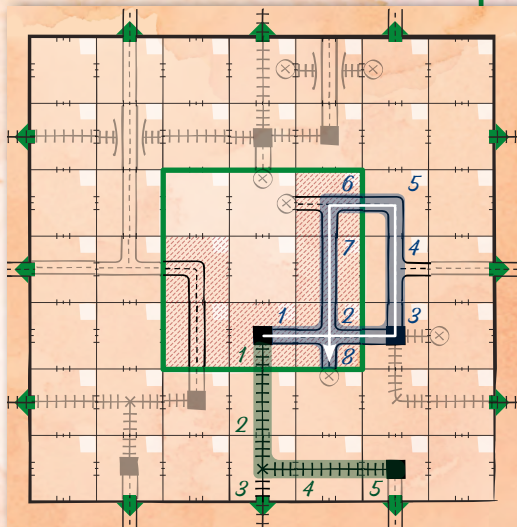
Ваше **самое длинное шоссе** (отмечено синим на рисунке справа) — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по одному очку за каждую ячейку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. **Ячейку можно учитывать несколько раз**, если линия несколько раз проходит через неё.



Ваша **самая длинная железная дорога** (отмечена зелёным на рисунке справа) определяется таким же образом, как и самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями железных дорог.



Центральные ячейки — 9 ячеек в центре планшета. Вы получаете по 1 очку за каждую заполненную **центральную ячейку**.



Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

Если для продолжения подсчёта вы должны пройти через отрезок **повторно**, ваш путь **прерывается** на этом месте.

РЕЖИМ ДРАФТА

Примечание: для игры в этом режиме нужно, чтобы у каждого игрока была коробка с игрой «Дорожные сети» (базовая или «Дорожные сети. Испытание»).

Режим драфта играется по тем же правилам, что и обычная игра, но есть важное исключение: вместо одного базового набора белых кубиков путей для всех в начале каждого раунда вы сначала **бросаете ВСЕ кубики**, а потом каждый составляет из них свой **личный набор!**

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

Вместо этого возьмите по 1 набору базовых белых кубиков на каждого игрока, сложите все кубики в одну коробку с игрой и перемешайте. Это **общий запас кубиков**. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он рисует на своём планшете маленькую звёздочку. Не стирайте звёздочку во время игры: она может пригодиться в конце для разрешения ничьей.

ХОД ИГРЫ

В режиме драфта каждый раунд состоит из **3 основных фаз**:

- ♦ **Фаза броска:** игроки бросают кубики из общего запаса и формируют пары кубиков.
- ♦ **Фаза выбора:** игроки по очереди выбирают сформированные пары кубиков и составляют личные наборы.
- ♦ **Фаза рисования:** игроки рисуют пути согласно своим личным наборам кубиков.



ФАЗА БРОСКА

Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

Повторяйте броски, пока на столе не окажутся **все кубики из запаса**, поделённые на **отдельные пары**.

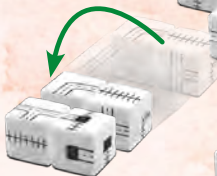


ИГРОК 4

ИГРОК 3



ИГРОК 2



ИГРОК 1



ФАЗА ВЫБОРА

По часовой стрелке каждый игрок, начиная с первого, выбирает **1 пару кубиков** и кладёт перед собой, не меняя результата на них.

Когда все возьмут по 1 паре кубиков, таким же образом (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) каждый берёт себе **ещё по 1 паре**.

В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Прежде чем переходить к фазе рисования, определите, кто будет первым игроком в следующем раунде: им становится игрок с **наименьшей ценностью** набора кубиков. Каждый игрок считает, сколько очков в его личном наборе кубиков (см. таблицу справа). Игрок с наименьшей суммой очков будет ходить первым в следующем раунде.

В случае ничьей в следующем раунде первым ходит игрок, который выбирал кубики **позже**.

0 ОЧКОВ



1 ОЧКО



2 ОЧКА

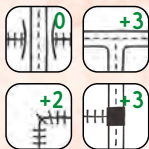


3 ОЧКА



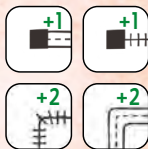
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очками).

ИГРОК 1



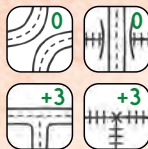
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



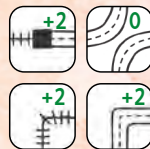
6 ОЧКОВ

ИГРОК 3



6 ОЧКОВ

ИГРОК 4



6 ОЧКОВ

Пример: у игрока 1 — 8 очков, больше, чем у остальных, и он не будет ходить первым в следующем раунде. У игроков 2, 3 и 4 — по 6 очков. Но игрок 4 последним из них выбирал себе кубики, поэтому в следующем раунде первым ходит он.

ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе действуют обычные правила стандартной игры с тем исключением, что каждый игрок рисует пути согласно **личному набору из 4 кубиков**.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда сложите все базовые белые кубики обратно в общий запас и **начните новый раунд** с фазы броска.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра с драфтом заканчивается так же, как и обычная, — в конце **7-го раунда**.

Победитель определяется по обычным правилам. Ничья разрешается в **обратном порядке хода** (против часовой стрелки), начиная с игрока, сидящего справа от того, у кого на планшете нарисована звёздочка.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЯМИ

В режиме драфта можно играть с любыми дополнениями. Все правила дополнений применяются и здесь, но кубики дополнения **не участвуют в фазе выбора** и работают для всех игроков по обычным правилам.



ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей», вы можете внести в игру разнообразие с **помощью одного из дополнений**, включённых в этот набор.

При игре с дополнением ★ в начале каждого раунда вместе с 4 кубиками путей бросайте **соответствующие кубики дополнения**. Также при игре с дополнением может измениться **количество раундов** и появятся **новые способы получения очков**.

Во время игры действуют **обычные правила** с некоторыми **изменениями**. Подробнее они описаны далее. В конце игры при **подсчёте** очков не забывайте учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



КУБИКИ МЕТЕОРИТОВ СЛОЖНОСТЬ: ТРУДНО

: 6 РАУНДОВ

Метеориты устраивают **хаос и разрушения**, но приносят на землю ценные материалы и руду. Каждый раунд на поле падает 1 метеорит, **уничтожает путь, в который попадает**, и создаёт на планшете **кратер**. Но если **подвести к кратерам пути**, можно собрать ценные ресурсы, **которые дают дополнительные очки**. При игре с дополнением «Метеориты» ★ в правила вносятся следующие изменения:

- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ Один кубик метеорита показывает **направление**, а второй — **расстояние** от места последнего падения метеорита. Так рассчитывается **место, куда упадёт метеорит в этом раунде**. В первом раунде считайте расстояние от центральной ячейки.



РАССТОЯНИЕ

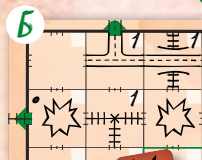
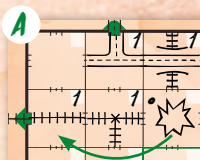
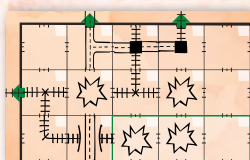


НАПРАВЛЕНИЕ

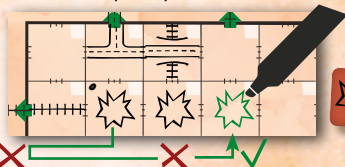


НАПРАВЛЕНИЕ МОЖНО ВЫБРАТЬ

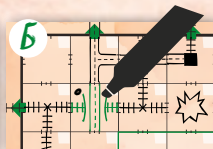
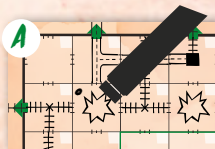
- ♦ Когда метеорит попадает на ячейку, вы **должны нарисовать на ней кратер**. Если на этой ячейке был участок пути, **сотрите его**.
- ♦ Отметьте место попадания метеорита **точкой** в левом верхнем углу ячейки в качестве напоминания. Не забудьте **стереть точку** с ячейки, в которую попал метеорит в **предыдущем раунде**!
- ♦ Если на пути к цели метеорит **«упрётся» в край** планшета, он отскочит от него и пролетит оставшееся расстояние в **обратном направлении**.
- ♦ Если метеорит попал на ячейку, на которой **уже есть кратер**, он летит дальше в том же направлении, пока не попадёт на **свободную ячейку**. Если при этом он «упрётся» в край планшета, он **отскочит**, как сказано выше.
- ♦ В начале раунда можете зачеркнуть доступный **особый путь** в верхней части планшета, чтобы **проигнорировать действие кубика метеорита**. Это считается использованием особого пути.
- ♦ В любой момент раунда можно стереть кратер, чтобы **нарисовать** на его месте новый путь.
- ♦ В конце игры вы получите **по 2 очка за каждый путь, который открытым концом примыкает к кратеру**. Такие открытые концы не считаются ошибками.



Пример: метеорит продвинулся на 2 ячейки влево (А) и попал в прямую железную дорогу. Теперь её нужно заменить кратером (Б).



Пример: Метеорит должен пролететь 3 ячейки влево, но через 1 ячейку он достигает края планшета, значит, он должен отскочить и пролететь 2 ячейки вправо. Однако в этом случае он приземлится на существующий кратер, значит, он пролетает ещё 1 ячейку.



Пример: можно стереть кратер (А) и нарисовать на его месте путь (Б). Если это последнее место попадания метеорита, не стирайте точку! В следующем раунде она подскажет, откуда нужно рассчитывать место нового падения.

КУБИКИ ЛАВЫ

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО



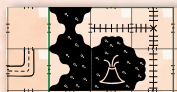
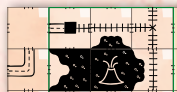
6 РАУНДОВ

Извержения вулканов не должны мешать дорожным работам! Обходите озёра лавы и не давайте им разрушать пути. Блокируйте потоки лавы и получайте дополнительные очки. **Дополнительные** очки можно также получить за **самое большое озеро лавы**. При игре с **дополнением «Лавы»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

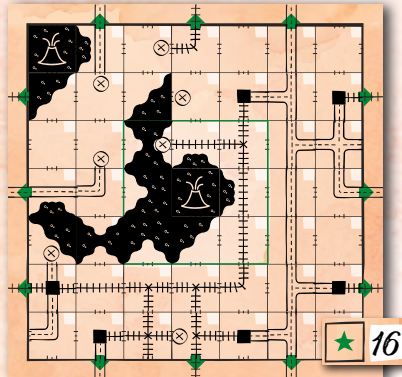
- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ В начале игры нарисуйте вулкан в центральной ячейке планшета.
- ♦ Когда рисуете пути, вы также должны нарисовать **результат** как минимум **одного из кубиков лавы**. Если хотите, можете нарисовать оба. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Лава, которую вы рисуете, должна примыкать к уже существующей.
- ♦ В любой момент раунда вы по желанию можете **нарисовать новый вулкан** в любой ячейке, **кроме соседних** с уже нарисованной лавой.
- ♦ Если по соседству с уже нарисованной лавой нет свободных ячеек, вы **обязаны стереть путь**, чтобы дать лаве дорогу, или **нарисовать новый вулкан**.
- ♦ Открытые берега лавовых озёр в конце игры **считаются ошибками**.
- ♦ В конце игры вы получите 5 очков за каждое замкнутое лавовое озеро. Также вы получите по 1 очку за каждую ячейку, занятую вашим самым большим озером лавы, даже если оно не замкнуто.



ЛАВА



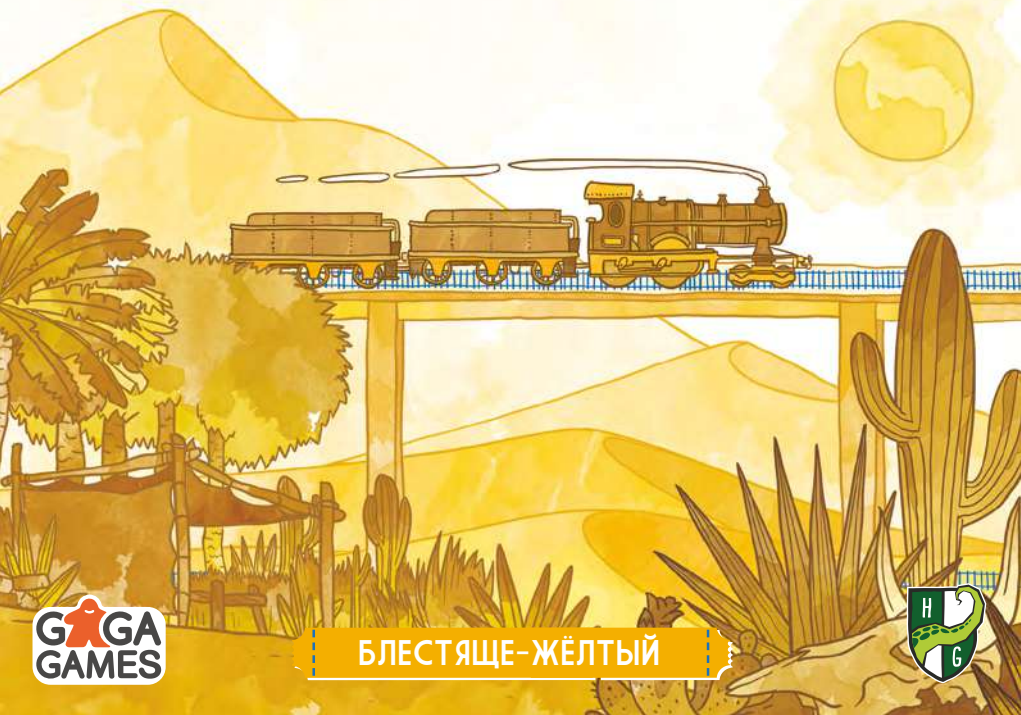
Пример: Виктор в этом раунде должен нарисовать хотя бы 1 ячейку лавы, но озеро не замкнуто только в 1 точке. Он не хочет рисовать новый вулкан, поэтому, чтобы добавить лаву, ему придётся стереть станцию.



Пример: у Виктора на планшете 2 озера лавы. Одно, в левом верхнем углу, замкнуто (считается, что стороны, которыми озеро упирается в край планшета, примыкают к другому массиву лавы). За него он получает 5 очков. В самом большом озере в центре есть 1 открытая ячейка, и за него даётся 11 очков — по 1 за каждую ячейку.

ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

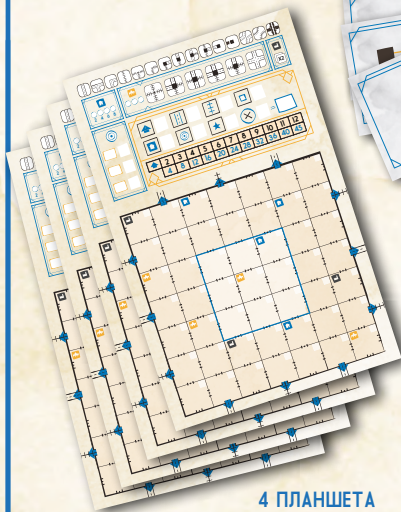
ДОРОЖНЫЕ сети Испытание



БЛЕСТЯЩЕ-ЖЁЛТЫЙ



КОМПОНЕНТЫ

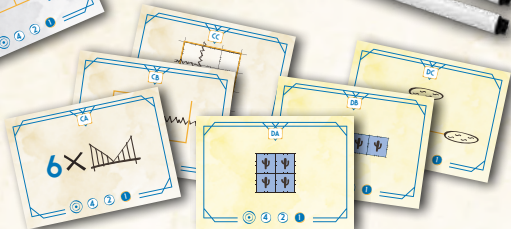


4 ПЛАНШЕТА



6 КАРТ ЦЕЛЕЙ

4 МАРКЕРА



3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «КАНЬОНЫ»
И 3 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ «ПУСТЫНЯ»



4 КУБИКА
ПУТЕЙ



2 КУБИКА
КАНЬОНОВ



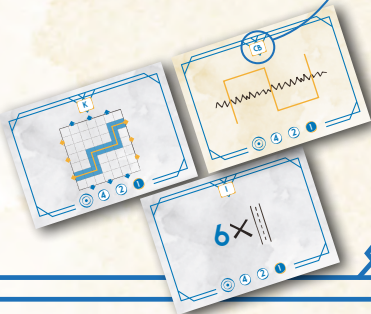
2 КУБИКА
ПУСТЫНИ

ОБ ИГРЕ

Игра «Дорожные сети. Испытание» длится **7 раундов**. Игроки должны **рисовать пути** и **создавать сети**, чтобы соединить друг с другом как можно больше **выходов** . Чем больше **выходов** объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она принесёт. Игрок может получить **бонусные очки** за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, за **заполнение центральных ячеек** планшета, очки за **деревни**, а также за **достижение целей** раньше соперников.

ПОДГОТОВКА

1. Каждый игрок берёт **планшет** и кладёт его перед собой.
2. Каждый игрок берёт **маркер**.
3. Положите белые **кубики путей** в центре стола.
4. Перемешайте базовые **карты целей** (в том числе и карты из игры «Дорожные сети: Сочно-зелёный. Испытание», если она у вас есть). Возьмите 3 случайных карты и положите их в центр стола.
Отметьте код каждой цели в **ячейке цели** на своём планшете (см. стр. 9). Оставшиеся карты целей можно убрать в коробку — они не понадобятся.
5. Если вы играете с **дополнениями** ★ (см. стр. 20), положите **кубики дополнений** в центре стола рядом с белыми кубиками путей и замените одну из карт целей на случайную **карту цели** соответствующего **дополнения**.



ИГРА БЕЗ ЦЕЛЕЙ

Если хотите более простой игры, можете играть **без карт целей**. Просто пропустите шаг 4 подготовки и не учитывайте цели при подсчёте очков.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда **один раз** бросьте **кубики путей**. Результат броска определит, какие пути игроки будут рисовать в этом раунде. После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют пути на своих планшетах.

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте кубики путей так, чтобы выпавшие грани были видны всем игрокам.

Подсказка: чтобы было проще следить за тем, **какие пути можно рисовать** в этом раунде, можете отмечать соответствующие изображения в **памятке путей** на своём планшете.



Есть 15 типов путей.



Прямое шоссе



Прямая железная дорога



Шоссе с поворотом



Железная дорога с поворотом



Шоссе с Т-образным перекрёстком



Железная дорога с Т-образным перекрёстком



Станция на Т-образном перекрёстке (1)



Станция на Т-образном перекрёстке (2)



Прямая станция



Станция на повороте



Шоссе с двумя поворотами



Железная дорога с двумя поворотами



Шоссе с тупиком



Железная дорога с тупиком



Эстакада

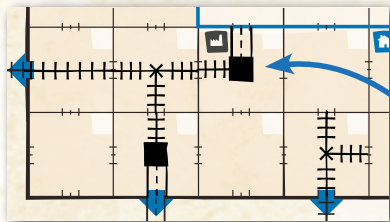
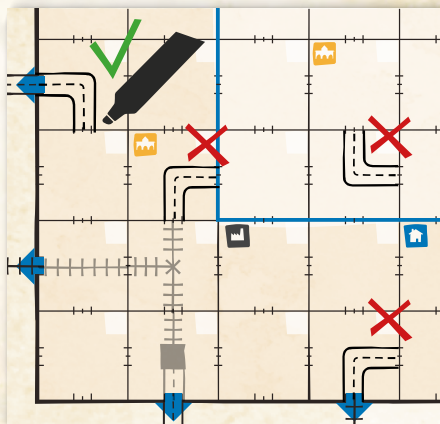
Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют **пути** на своих планшетах. Есть несколько важных **правил рисования**:

1. Путь, который вы рисуете, должен хотя бы **одним концом примыкать к выходу**  или к существующему пути. Нельзя нарисовать путь, который **ни к чему** не примыкает.
2. В каждом раунде вы **обязаны** нарисовать **все 4 пути**, выпавшие на кубиках, если при этом соблюдается правило 1. Вы можете нарисовать **результат** каждого кубика **только 1 раз**.
3. **Нельзя напрямую соединять** железную дорогу с шоссе и наоборот. Для их соединения требуется **станция**.

*Важно: выпавшее на кубике изображение пути можно **повернуть и отразить** как угодно.*

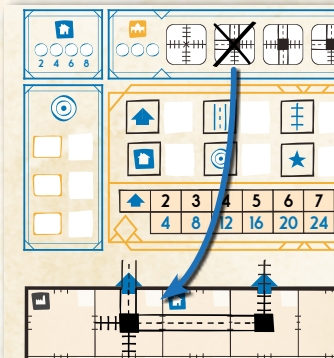


ОСОБЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может использовать **3 из 6 особых путей**, нарисованных в верхней части планшета. Эти пути **не представлены** на кубиках. С их помощью можно **объединять разные дорожные сети** в более крупные.

Особый путь можно нарисовать **1 раз за раунд** в дополнение к путям, выпавшим на кубиках, но каждый особый путь можно использовать только **1 раз за игру**. Используя особый путь, **зачеркните его** на своём планшете, чтобы не забыть, что уже использовали его.

Всего в течение игры игрок может использовать **до 3** особых путей (но всё ещё не более 1 за раунд).

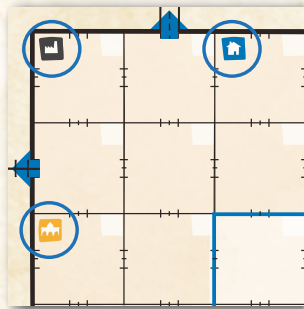


Важно: 1 особый путь за раунд, всего 3 особых пути за игру!

ОСОБЫЕ СТРОЕНИЯ

На некоторых ячейках планшета нарисованы **особые строения** (они представлены цветными значками в левом верхнем углу).

Когда вы рисуете путь в ячейке, в которой есть особое строение, вам становится доступен его **особый эффект**. Эффект нужно применить **немедленно**, иначе он теряется (т. е. нельзя нарисовать в ячейке с особым строением в этом раунде, а применить его эффект в последующих).



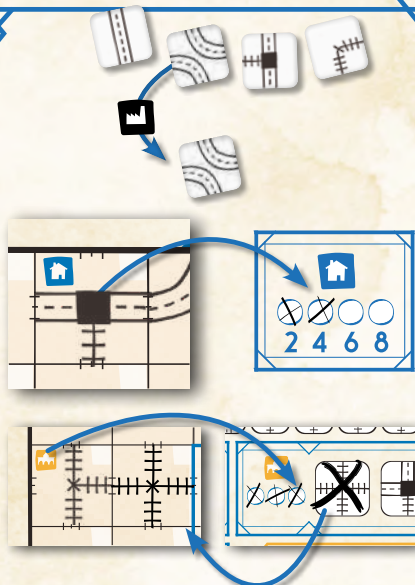
Есть 3 типа особых строений:

 **Фабрика:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активация фабрики позволяет вам «скопировать» **результат 1 из кубиков путей**, выпавших в этом раунде, т. е. вы можете дважды нарисовать один и тот же путь.

 **Деревня:** активируется, если нарисовать в ячейке с ней путь **со станцией**. Активировав деревню, поставьте отметку в самой левой неотмеченной ячейке деревни на вашем планшете. В конце игры вы получите очки за **самое большое значение из отмеченных**.

 **Университет:** активируется, если нарисовать в ячейке с ним путь хотя бы с **1 отрезком железной дороги или шоссе**. Активировав университет, поставьте отметку в одной из ячеек университета на вашем планшете. Поставив отметку в третьей (последней) ячейке университета, можете немедленно **нарисовать 1 особый путь «бесплатно»**, т. е. он не будет учитываться в максимуме «1 в раунд, 3 за игру». Вы всё равно должны зачеркнуть его на планшете (каждый тип особого пути всё ещё можно нарисовать только 1 раз за игру).

*Примечание: если в результате эффекта фабрики или университета вы рисуете путь в ячейке с другим особым строением, его эффект **также** активируется. При должной сноровке можно запустить серию эффектов!*



РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

При игре с дополнениями, которые могут стирать пути с планшета, стирание пути из ячейки с особым строением **не отменяет эффект**, полученный от его активации. Если снова нарисовать путь в той же ячейке, особое строение можно **активировать заново!**

ПРОВЕРКА ЦЕЛЕЙ

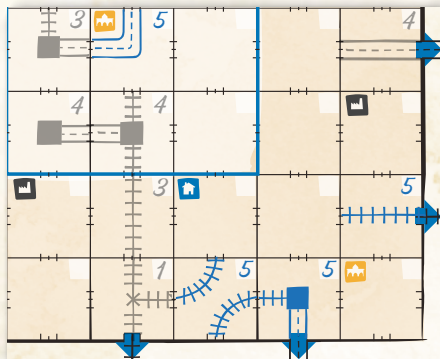
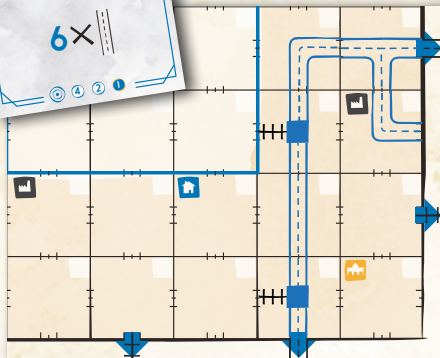
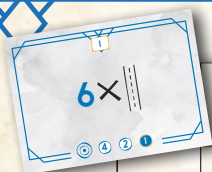
Когда все игроки нарисовали доступные **пути**, пора **проверить цели** и объявить, какие из них **были достигнуты**. Это будут единственные очки, которые вы получите во время игры — остальные очки подсчитываются только после её окончания. Подробнее см. стр. 9–10.

Примечание: дождитесь конца раунда, чтобы объявить о достижении цели. Если вы объявите раньше, ваши оппоненты могут попробовать сделать то же самое и сравняться с вами в счёте!

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда все игроки объявили о **достигнутых целях**. Каждый игрок **отмечает ячейки**, которые заполнил в этом раунде, — записывает **номер** текущего раунда в белой клетке в ячейке, в которой рисовал. Обычно **нельзя** стирать пути, нарисованные в предыдущих раундах.

Чтобы начать **следующий раунд**, снова **бросьте кубики**.



Пример: конец 5-го раунда.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

ВВЕДЕНИЕ

Цели — единственный способ получить очки во время игры. Все остальные очки подсчитываются в конце игры (см. стр. 10). Подробно правила подсчёта очков при достижении целей описаны на стр. 14.

На каждой карте цели есть **код** и **задание**. **Код** отмечается на планшете во время подготовки (см. стр. 3). В **задании** описано, что нужно сделать, чтобы получить очки за достижение цели (см. ниже).

Примечание: карты целей для дополнений описаны в правилах дополнений (см. стр. 23).

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

В конце каждого раунда, если вы достигли цели, **объявите** об этом другим игрокам и покажите свой планшет в доказательство. Затем запишите наибольшее доступное количество очков для этой цели в соответствующую ячейку на своём планшете.

Если в конце раунда **более одного игрока** достигли одной и той же цели, они получают одинаковое количество очков.

Затем **зачеркните** самое большое количество очков на карте цели. Игрок, который достигнет этой цели позже, получит меньше очков (самое малое количество — 1 очко — доступно всегда, **не зачёркивайте его**).

Пример: вы достигаете цели первым. Зачеркните крайнее левое количество очков на карте, и в этой игре больше никто не может его получить. Запишите нужное количество очков на своём планшете в ячейку для целей, где отмечали код цели, которой только что достигли.



КОНЕЦ ИГРЫ

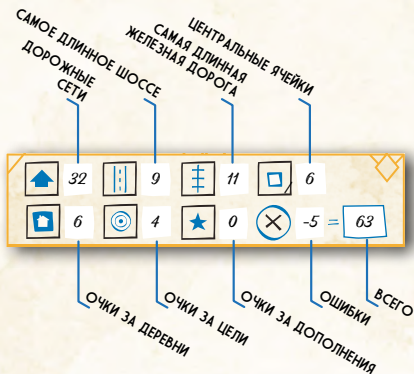
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **задействованные выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих **ячейках подсчёта очков** на планшете игрока. Подсчёт очков подробно описан на следующей странице.

Затем каждый игрок считает **незавершённые пути**. Каждый **конец** пути, **не примыкающий** к другому пути или **внешнему краю** планшета, считается ошибкой.

Отмечайте ошибки символом . За **каждую ошибку** вы **теряете 1 очко** в качестве штрафа. Запишите штрафные очки в соответствующую ячейку подсчёта очков.

Примечание: если вы играете с дополнениями  (см. стр. 20), в конце игры отмечайте очки за дополнения в соответствующих ячейках подсчёта очков.

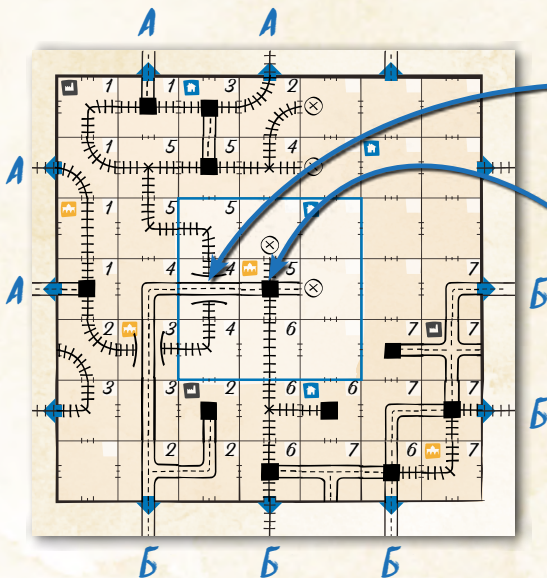
В конце **сложите** все заработанные очки, в том числе очки за **деревни** и достигнутые **цели**. Вычтите штрафные очки за ошибки. Запишите свой счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков**! В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья сохраняется, оба игрока считаются победителями.



КАК ПОЛУЧАТЬ ОЧКИ

СОЕДИНЯЙТЕ ВЫХОДЫ

Главный способ получения очков — **соединение выходов** . В конце игры вы получите очки в зависимости от количества **выходов** , соединённых друг с другом одной **сетью путей**. Значения указаны в «ценности сетей» на вашем планшете.



Примечание: **эстакада** позволит **пересечь друг с другом** две дорожные сети, но не соединить их.



Примечание: **станции** позволят соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.

Ценность сетей

	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		

Пример: в конце игры у Анны на планшете 2 дорожные сети. Первая (А) соединяет между собой 4 выхода и приносит 12 очков. Вторая (Б) соединяет между собой 5 выходов и приносит 16 очков. Суммарно Анна получает 28 очков за свои дорожные сети!

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

Несомненно, за **соединение выходов** вы получите довольно много очков, но не стоит недооценивать **бонусные очки** за **самое длинное шоссе**, **самую длинную железную дорогу** и **центральные ячейки**.



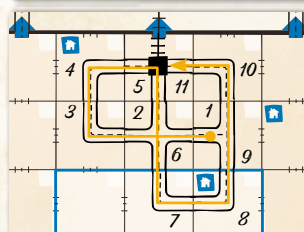
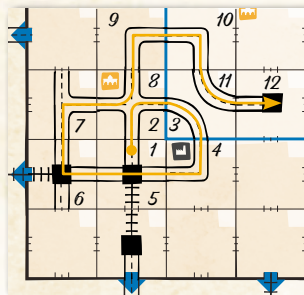
Ваше **самое длинное шоссе** — это **одна самая длинная непрерывная линия шоссе**, соединяющая серию **соседних** друг с другом ячеек без учёта ответвлений. Эта линия **может пересекать сама себя**, но **за каждый отрезок очки начисляются только 1 раз**. Станции **не прерывают** линию. Вы получаете **по одному очку за каждую ячейку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. **Ячейку можно учитывать несколько раз**, если линия несколько раз проходит через неё.



Ваша **самая длинная железная дорога** определяется таким же образом, как самое длинное шоссе, но считаются при этом ячейки с изображениями **железных дорог**.

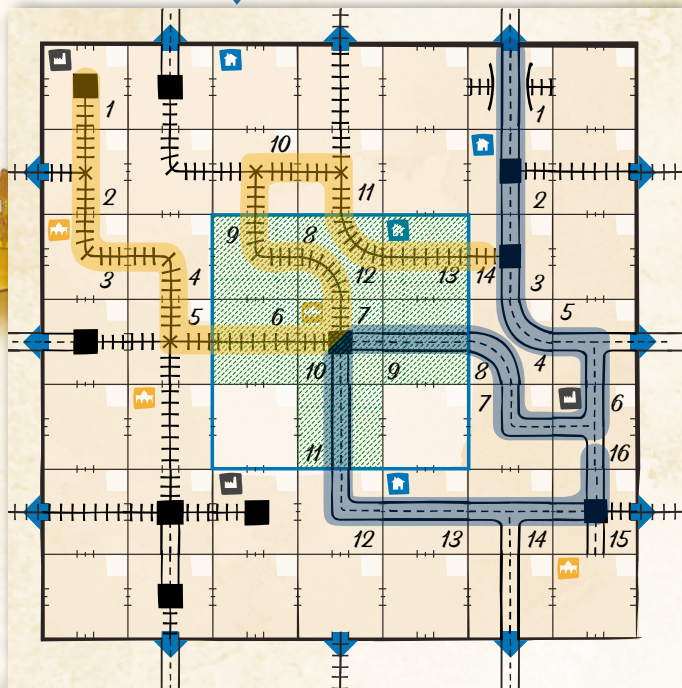
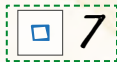


Центральные ячейки — 9 ячеек в центре планшета. Вы получаете по 1 очку за каждую заполненную **центральную ячейку**.



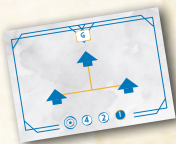
Если у вас есть 2 самых длинных пути одного типа с одинаковым количеством отрезков, в финальном счёте учитывается **только один из них**.

Если для продолжения подсчёта вы должны пройти через отрезок **повторно**, ваш путь **прерывается** на этом месте.

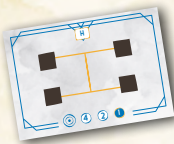
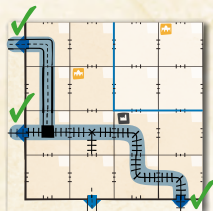


Пример: самое длинное шоссе (отмечено синим) приносит 16 очков, самая длинная железная дорога (отмечена оранжевым) приносит 14 очков, а центральные ячейки приносят 7 очков.

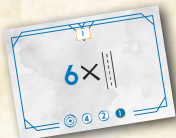
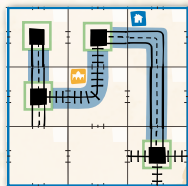
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



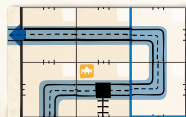
Объедините
в одну сеть минимум
3 выхода.



Объедините
в одну сеть минимум
4 станции.



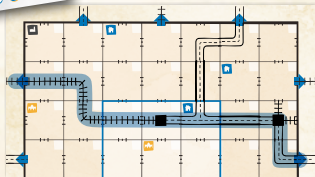
Нарисуйте шоссе
протяжённостью
не менее 6.



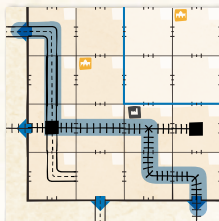
Нарисуйте
железную
дорогу про-
тяжённостью
не менее 6.



Соедините друг с дру-
гом минимум 2 выхода
на противоположных
сторонах планшета.



Соедините друг
с другом минимум
2 выхода, распо-
ложенных в середине
стороны планшета.



ИГРА В ОДИНОЧКУ

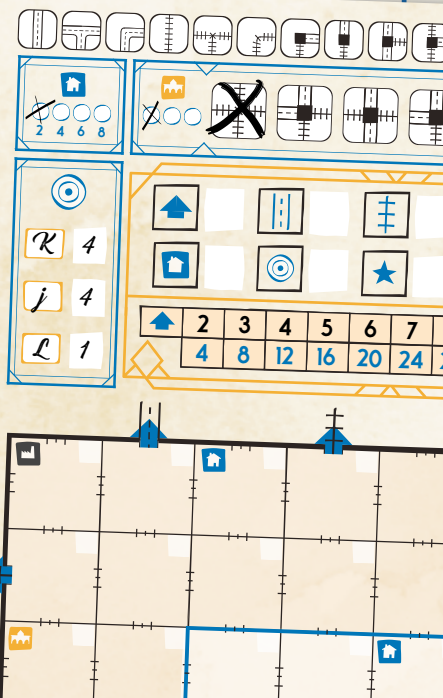
ОГРАНИЧЕНИЕ ЦЕЛЕЙ ПО ВРЕМЕНИ

Можно играть в «Дорожные сети. Испытание» в одиночку по обычным правилам с одним исключением: нужно достигать целей не раньше оппонентов (ведь их нет), а **до конца определённого раунда**. См. таблицу ниже:

ЦЕЛЬ	ОГРАНИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ
Верхняя цель	3-й раунд
Средняя цель	4-й раунд
Нижняя цель	5-й раунд

За достижение цели **до** указанного времени начисляется **4 очка**. За достижение цели **после** указанного времени вы получите всего **1 очко**.

Пример: вы достигли верхней цели во втором раунде (на 1 раунд раньше!), и в конце игры вы получите 4 очка. Средней цели вы достигли в четвёртом раунде... как раз вовремя. В конце игры вам также полагается 4 очка. Вы достигли и нижней цели, но перед самым концом игры, в последнем раунде: за неё вам полагается всего 1 очко. Но это лучше, чем ничего — если бы вы её не достигли, то ничего бы не получили.



РЕЖИМ ДРАФТА

Примечание: для игры в этом режиме нужно, чтобы у каждого игрока была коробка с игрой «Дорожные сети» (базовая или «Дорожные сети. Испытание»).

Режим драфта играется по тем же правилам, что и обычная игра, но есть важное исключение: вместо одного базового набора белых кубиков путей для всех в начале каждого раунда вы сначала **бросаете ВСЕ кубики**, а потом каждый составляет из них свой **личный набор**!

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку, описанную на стр. 3, кроме шага 3.

Вместо этого возьмите по 1 набору базовых белых кубиков на каждого игрока, сложите все кубики в одну коробку с игрой и перемешайте. Это **общий запас кубиков**. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он рисует на своём планшете маленькую звёздочку. Не стирайте звёздочку во время игры: она может пригодиться в конце для разрешения ничьей.

ХОД ИГРЫ

В режиме драфта каждый раунд состоит из **3 основных фаз**:

- ♦ **Фаза броска:** игроки бросают кубики из общего запаса и формируют пары кубиков.
- ♦ **Фаза выбора:** игроки по очереди выбирают сформированные пары кубиков и составляют личные наборы.
- ♦ **Фаза рисования:** игроки рисуют пути согласно своим личным наборам кубиков.



ФАЗА БРОСКА

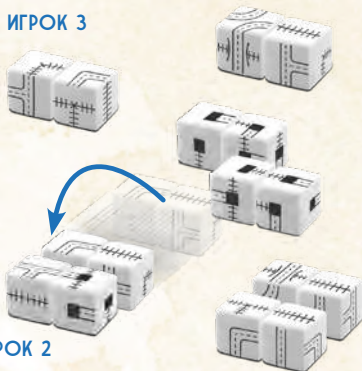
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

Повторяйте броски, пока на столе не окажутся **все кубики из запаса**, поделённые на **отдельные пары**.



ИГРОК 4

ИГРОК 3



ИГРОК 2

ИГРОК 1

ФАЗА ВЫБОРА

По часовой стрелке каждый игрок, начиная с первого, выбирает **1 пару кубиков** и кладёт перед собой, не меняя результата на них.

Когда все возьмут по 1 паре кубиков, таким же образом (по часовой стрелке, начиная с первого игрока) каждый берёт себе **ещё по 1 паре**.

В результате у каждого игрока будет **личный набор из 4 кубиков**, и в текущем раунде каждый игрок будет рисовать на своём планшете, опираясь на их результаты.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Прежде чем переходить к фазе рисования, определите, кто будет первым игроком в следующем раунде: им становится игрок с **наименьшей ценностью** набора кубиков. Каждый игрок считает, сколько очков в его личном наборе кубиков (см. таблицы справа). Игрок с наименьшей суммой очков будет ходить первым в следующем раунде.

В случае ничьей в следующем раунде первым ходит игрок, который выбирал кубики **позже**.

0 ОЧКОВ



1 ОЧКО



2 ОЧКА

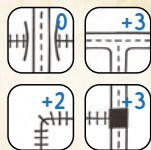


3 ОЧКА



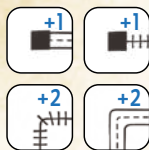
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очков).

ИГРОК 1



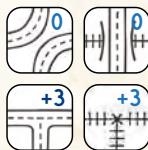
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



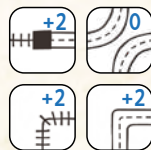
6 ОЧКОВ

ИГРОК 3



6 ОЧКОВ

ИГРОК 4



6 ОЧКОВ

Пример: у игрока 1 — 8 очков, больше, чем у остальных, и он не будет ходить первым в следующем раунде. У игроков 2, 3 и 4 — по 6 очков. Но игрок 4 последним из них выбирал себе кубики, поэтому в следующем раунде первым ходит он.

ФАЗА РИСОВАНИЯ

В этой фазе действуют обычные правила стандартной игры с тем исключением, что каждый игрок рисует пути согласно **личному набору из 4 кубиков**.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда сложите все базовые белые кубики обратно в общий запас и **начните новый раунд** с фазы броска.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра с драфтом заканчивается так же, как и обычная, — в конце **7-го раунда**.

Победитель определяется по обычным правилам. Ничья разрешается в **обратном порядке хода** (против часовой стрелки), начиная с игрока, сидящего справа от того, у кого на планшете нарисована звёздочка.

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЯМИ

В режиме драфта можно играть с любыми дополнениями. Все правила дополнений применяются и здесь, но кубики дополнения **не участвуют в фазе выбора** и работают для всех игроков по обычным правилам.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Ялмар Хак, Лоренцо Сильва

Художник: Марта Транквилли

Художественный руководитель:

Лоренцо Сильва

Графический дизайн: Рита Оттолини,

Ноа Вассалли, Антонио Дельбоно

Руководитель проекта: Ялмар Хак

Менеджер по производству:

Флавио Мортарино

Правила: Ялмар Хак, Алессандро Пра,

Уильям Ниблинг

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Софи Кожанова

Дизайнер-верстальщик:

Ксения Есина

Руководитель проекта:

Антон Петров

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.

© 2018-2025 Horrible Games S.r.l.

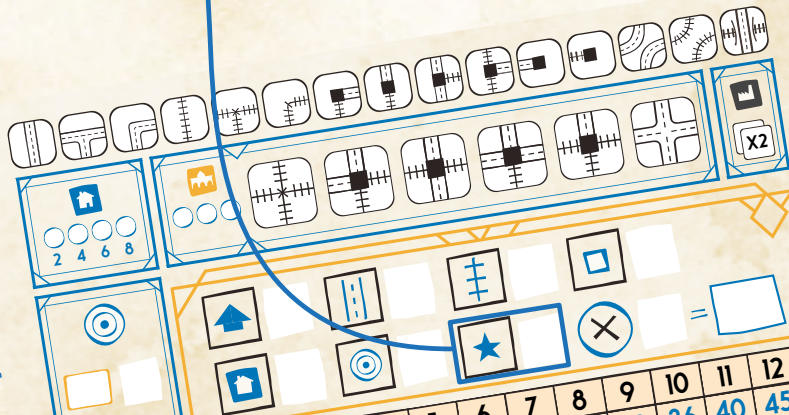
Все права защищены. horribleguild.com

ДОПОЛНЕНИЯ ★

Как следует разобравшись в основных правилах «Дорожных сетей. Испытание», вы можете внести в игру разнообразие с **помощью одного из дополнений**, включённых в этот набор.

При игре с дополнением ★ в начале каждого раунда вместе с 4 кубиками путей бросайте **соответствующие кубики дополнения**. Также при игре с дополнением может измениться **количество раундов** и появятся **новые способы получения очков**.

Во время игры действуют **обычные правила** с некоторыми **изменениями**. Подробнее они описаны далее. В конце игры при **подсчёте** очков не забывайте учитывать и отмечать в соответствующих ячейках очки **дополнения** ★.



КУБИКИ ПУСТЫНИ

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО



6 РАУНДОВ

Постройте дорогу в засушливой пустынной местности. Ваша цель — сохранить до конца игры как можно больше кактусов: за них начисляются бонусные очки. Но будьте осторожны! Пустыня уничтожит их при возникновении новой засухи, если рядом нет оазиса. При игре с **дополнением «Пустыня»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

- ♦ Игра длится **6 раундов**.
- ♦ Рисовать пустыню на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Рисуя пустыню, вам **необязательно** присоединять её к существующим путям и/или другим кактусам.
- ♦ При появлении хотя бы 1 грани с засухой, прежде чем рисовать что угодно в текущем раунде, сотрите с планшета все кактусы, не соседствующие с оазисами (если на той же ячейке есть пути, они не стираются). Чтобы игнорировать эффект засухи в этом раунде, вы можете вычеркнуть доступный особый путь. Это будет считаться использованием особого пути.
- ♦ В конце 6 раунда перед подсчётом очков бросьте кубики пустыни ещё раз. Если выпадет ещё хотя бы 1 засуха, сотрите все кактусы, не соседствующие с оазисами. Если у вас на этот случай ещё остался особый путь, вы также можете его использовать для отмены этого эффекта.
- ♦ В конце игры вы получаете по 1 очку за каждый выживший кактус на планшете (т. е., если в ячейке нарисованы 2 кактуса, вы получите за неё 2 очка).



КАКТУСЫ И ДОРОГА



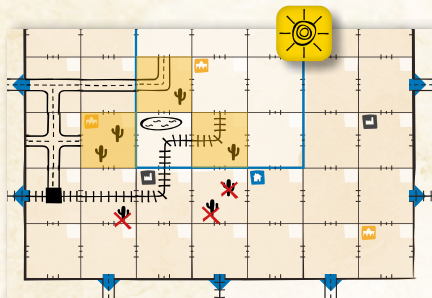
ОАЗИС И ДОРОГА



ДВА КАКТУСА



ЗАСУХА



Пример: кактусы, отмеченные красным, не находятся на ячейках, соседних с оазисом, поэтому засуха их уничтожает. Их нужно стереть. Выжившие кактусы (отмеченные оранжевым) в конце игры принесут 4 очка.

КУБИКИ КАНЬОНОВ СЛОЖНОСТЬ: ТРУДНО



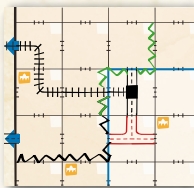
7 РАУНДОВ

Выстраивайте свою дорожную сеть вдоль живописных каньонов! Цель — создать максимально длинный каньон и получить за него бонусные очки. Каньоны должны пролегать вдоль границ ячеек и их нужно рисовать только заданной формы. Чтобы ваш путь мог пересечь участок каньона, нужно потратить очки мостов. При игре с **дополнением «Каньоны»** ★ в правила вносятся следующие **изменения**:

- ♦ Игра длится **7 раундов**.
- ♦ Рисовать каньоны на планшете **необязательно**. Но вам всё ещё необходимо нарисовать 4 результата кубиков путей.
- ♦ Новый каньон **должен примыкать** к краю планшета и/или **открытому концу** другого каньона. *Примечание: каньоны нельзя соединять с центром существующих каньонов, т. е. они не могут разветвляться.*
- ♦ На каждом кубике каньона есть узор из 1 или более «сегментов». Рисуя каньон, вам нужно полностью повторить этот узор. Если он не помещается на планшете, вы не можете его нарисовать. *Примечание: узор можно переносить как угодно.*
- ♦ Если вы хотите, чтобы путь пересекал каньон (или даже касался его), вы должны потратить 1 очко моста, чтобы построить мост через каньон, т. е. создать в каньоне разрыв, чтобы поместить туда путь. Всего на игру у вас 12 очков моста. Их числу соответствует верхний ряд таблицы ценности сетей. Зачёркните ячейку, когда потратили очко моста. Когда зачёркнуты все 12, новый мост нарисовать нельзя.
- ♦ Открытые концы каньонов **не считаются** ошибками в конце игры.
- ♦ В конце игры вы получаете по **1 очку** за каждый участок своего самого длинного каньона. Также вы получаете по **2 очка** за **каждый каньон**, оба конца которого примыкают к краям планшета.

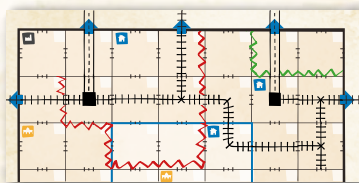


КУБИКИ
КАНЬОНОВ



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	6	12	16	20	24	28	32	3	3

Пример: чтобы нарисовать путь, отмеченный красным, нужно потратить 1 очко моста. Чтобы нарисовать каньон, отмеченный зелёным, нужно потратить ещё 2 очка моста.

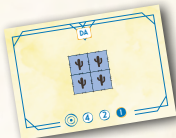


Пример: каньон, отмеченный красным (самый длинный), приносит 8 очков — 8 участков и открытый конец. Каньон, отмеченный зелёным, обоими концами примыкает к краю планшета и приносит ещё 2 очка.

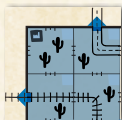
ЦЕЛИ ДОПОЛНЕНИЙ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

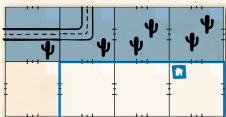
При игре с дополнениями возьмите 2 случайных карты целей и **1 случайную карту цели дополнения**, которое выбрали.



Нарисуйте кактусы во всех ячейках пространства 2x2. Необязательно соединять



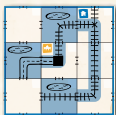
эти ячейки путями, достаточно, чтобы они просто находились рядом.



Нарисуйте кактусы минимум в 4 соседних ячейках в одном ряду или столбце. Необязательно соединять эти ячейки путями, достаточно, чтобы они просто были в одном ряду или столбце.

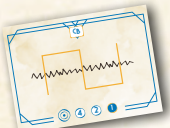


Присоедините минимум 3 ячейки с оазисами к одной сети.

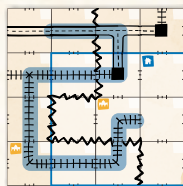


4	8	12	16	20	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36

Потратьте минимум 6 очков мостов.



Сделайте так, чтобы 1 путь пересекал один и тот же каньон 3 раза.



Нарисуйте каньон, оба конца которого примыкают к краям планшета, но при этом он проходит через центральные ячейки планшета.



ДОРОЖНЫЕ РАБОТЫ

Продолжение «Дорожной» серии — с новыми механиками! Размещайте тайлы, создавайте сети связанных дорог, стройте города и наполняйте их жизнью.



**ИГРАЙТЕ В «ДОРОЖНЫЕ СЕТИ»
ДАЖЕ НА РАССТОЯНИИ!**



Скачайте
и распечатайте
планшеты:



1. БРОСЬТЕ КУБИКИ

2. ФОТОГРАФИРУЙТЕ



**3. ОТПРАВЬТЕ
ДРУЗЬЯМ!**

**ПОПРОБУЙТЕ ВСЕ
«ДОРОЖНЫЕ СЕТИ»:**

- ♦ ощутите глубину рек и озёр
в глубоко-синей версии
- ♦ обуздайте силу вулканов и метеоритов
в огненно-красной версии
- ♦ проложите новые лесные тропы
в сочно-зелёной версии
- ♦ найдите путь через каньоны и пустыни
в блестяще-жёлтой версии

