

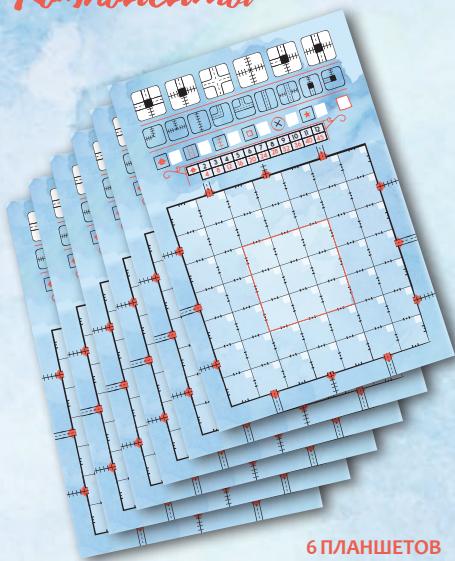
ЯЛМАР ХАШ и ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

# ДОРОЖНЫЕ *Сети*



**ТЁМНО-СИНЯЯ ВЕРСИЯ**

## Компоненты



6 ПЛАНШЕТОВ



6 ФЛОМАСТЕРОВ



4 КУБИКА ПУТЕЙ



2 КУБИКА РЕК



2 КУБИКА ОЗЁР

## Об игре

Игра «**Дорожные сети**» длится **7 раундов**, за которые игроки должны **соединить** как можно больше **выходов** ▲ друг с другом, рисуя **пути** и создавая **сети**. Чем больше **выходов** ▲ объединено в **одну сеть**, тем больше **очков** она приносит. **Дополнительные очки** можно получить за **самую длинную железную дорогу** и за **самое длинное шоссе**, а также за **центральные клетки** вашего планшета.

# Подготовка к игре

1. Каждый игрок получает **планшет** и размещает его перед собой.
2. Каждый игрок получает **фломастер**.
3. Поместите **кубики путей** в центре стола.
4. Отложите в сторону **кубики рек** и **озёр** – они используются только в дополнениях (см. стр. 10).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПУТИ

ТАБЛИЦА  
ПОДСЧЁТА  
ОЧКОВ

ПАМЯТКА ПО ГРАМЯМ  
КУБИКОВ ПУТЕЙ

ЦЕННОСТЬ СЕТЕЙ

ВЫХОДЫ

ЦЕНТРАЛЬНЫЕ  
КЛЕТКИ



3

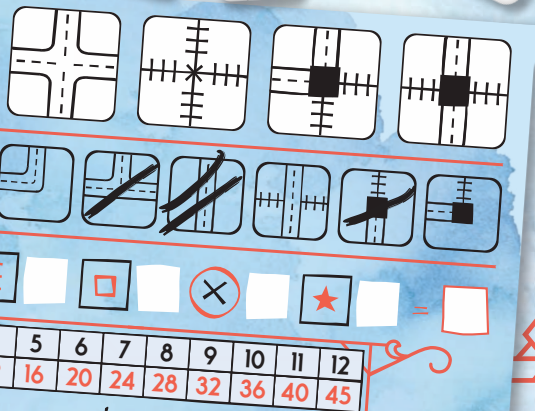


## Раунд игры

В начале каждого раунда бросаются **кубики путей**. Это делается **один раз за раунд**. Результаты бросков определяют, какие **пути** будут **рисовать** игроки в этом раунде (пути изображены на верхних гранях кубиков). После броска все игроки **одновременно** рисуют соответствующие пути на своих планшетах.

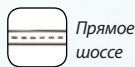
### БРОСОК КУБИКА

Возьмите кубики путей и бросьте их в центре стола. Делать это может любой игрок. Когда кубики останутся, поместите их так, чтобы все игроки могли видеть изображения на их верхних гранях (не меняя верхнюю грань кубика).



### В игре два вида кубиков путей.

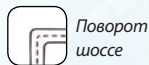
На трёх кубиках изображены эти 6 видов путей:



Прямое шоссе



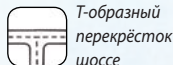
Прямая железная дорога



Поворот шоссе



Поворот железной дороги



T-образный перекрёсток шоссе



T-образный перекрёсток железной дороги



На одном кубике изображены эти 3 вида путей:



Эстакада



Прямая станция



Станция с поворотом


**Важно:** станции позволяют вам **соединять** железные дороги с шоссе. Эстакада позволяет им **пересечь друг друга, при этом не соединяться**.



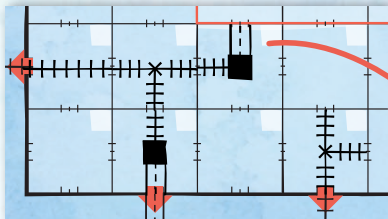
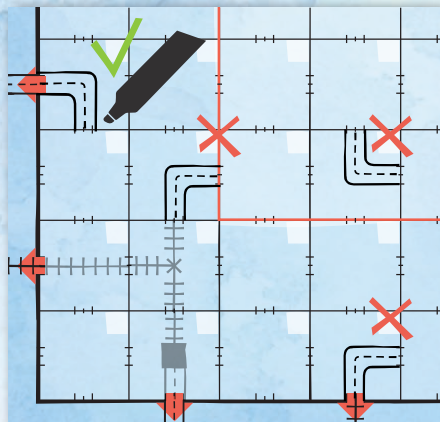
**Подсказка:** чтобы было проще следить за тем, какие пути нужно рисовать в этом раунде, вы можете **отметить соответствующие изображения в памяти по кубикам** путей на своём планшете.

## РИСОВАНИЕ ПУТЕЙ

После броска кубиков все игроки **одновременно** рисуют на своих планшетах выпавшие на кубиках изображения **путей**. Есть несколько правил, которых необходимо придерживаться при рисовании:

1. Каждый путь, который вы рисуете, должен **соединяться хотя бы одной стороной** либо с одним из **выходов** , либо с ранее нарисованным **путём**. Если вы **не можете соединить** путь, вы не можете его нарисовать.
2. Вы **обязаны нарисовать все 4 пути**, соответствующие изображениям, выпавшим на кубиках (если это возможно, и, разумеется, каждый путь можно нарисовать **не более одного раза**).
3. Вы не можете рисовать пути так, чтобы железные дороги соединялись с шоссе и наоборот (для этого нужны станции).

**Важно:** Вы можете **вращать** и **отражать** изображение, выпавшее на кубике, как вам удобно.



5



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПУТИ

Каждый игрок может также использовать **6 специальных путей**, изображённых в верхней части его планшета: этих путей нет на гранях кубиков путей. Эти пути позволят **соединить сети** вместе и/или делать большие сети.

Каждый игрок может нарисовать специальный путь **один раз за раунд** в дополнение к выпавшим на кубиках. Но каждый специальный путь игрок может нарисовать только **один раз за игру**. После того как вы нарисовали специальный путь, **вычеркните** его на своём планшете, чтобы не забыть, что вы его уже использовали.

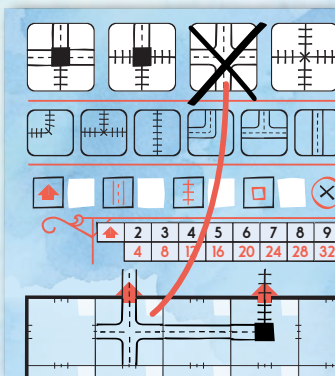
Также игрок **не может** нарисовать на своём планшете **более трёх** специальных путей за игру (и **не более одного за раунд**, не забывайте).

## КОНЕЦ РАУНДА

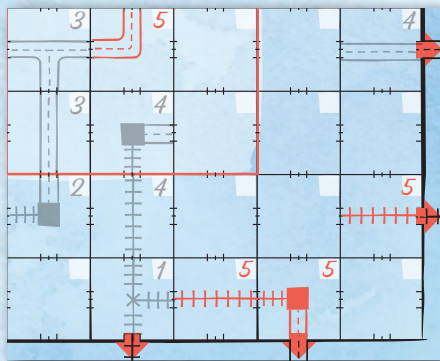
После того, как все игроки нарисовали **все пути**, раунд заканчивается.

Каждый игрок **отмечает клетки**, в которых он рисовал пути в этом раунде, вписав **номер раунда** в белые ячейки в соответствующих клетках. **Стирать** нарисованные пути **запрещено**.

После этого **бросьте кубики** и начните **новый раунд**.



**Помните:** только один специальный путь за раунд и не более трёх за игру.



**Пример:** конец пятого раунда.





## Конец игры

Игра заканчивается после **7-го раунда**. По его завершении все игроки считают свои очки за **соединённые выходы** ▲, самые **длинные шоссе** и **железные дороги**, а также за **центральные клетки**, отмечая очки в соответствующих ячейках таблицы подсчёта очков на своих планшетах. Порядок подсчёта описан на следующей странице.

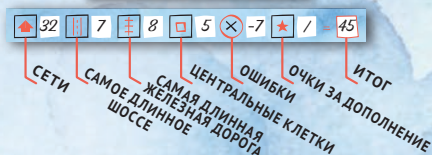
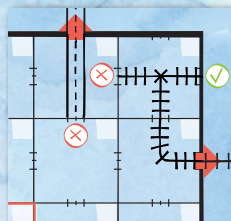
После этого каждый игрок проверяет, есть ли у него **незавершённые пути**. Каждый **конец пути**, который **не соединён** с другим путём или внешней **границей** игрового поля, считается ошибкой. Каждый игрок отмечает на своём планшете все такие ошибки символом ⊗. За каждую такую ошибку игрок **теряет одно очко**. Отметьте этот штраф в соответствующей ячейке таблицы подсчёта очков.

**Важно:** если вы играете с дополнением ★ (см. стр. 10), отметьте дополнительные очки в соответствующей ячейке.

**Суммируйте** все полученные очки, **вычтите** из них штраф за ошибки и запишите итог в соответствующую ячейку таблицы подсчёта очков. Игрок с **наибольшим количеством очков** объявляется победителем. В случае, если у нескольких игроков одинаково высокие результаты, победителем становится тот, кто допустил меньше ошибок. Если и таким образом невозможно определить победителя, все эти игроки становятся победителями.



Отсканируйте этот QR-код, если хотите распечатать планшеты для игры.



© 2019 Horrible Games.  
Все права защищены.

## Разработчики

**Авторы:**  
Ялмар Хаш, Лоренцо Сильва  
**Художник:**  
Марта Транкилли  
**Графический дизайн:**  
Рита Оттолини, Ноа Вассалли  
**Менеджер проекта:**  
Лоренцо Сильва  
**Менеджеры по производству:**  
Алессандро Пра,  
Флавио Мортарино  
**Правила:**  
Алессандро Пра

## Русская версия

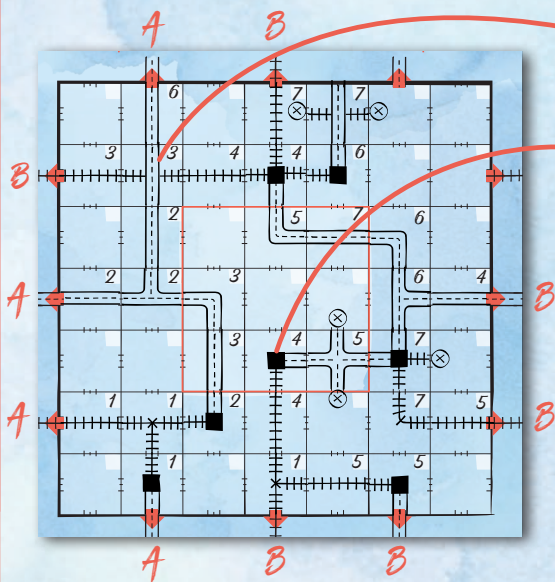
**Руководитель проекта на русском языке:** Андре Аваг  
**Редактор:** Павел Червяков  
**Переводчик:** Юрий Ануфриев  
**Верстка:** Виталий Муравьев



# Как получать очки

## СОЕДИНЕНИЕ ВЫХОДОВ ▲

Проще всего получать очки, **соединяя выходы ▲**. В конце игры **выходы ▲**, соединённые друг с другом одной **сетью путей**, принесут **очки**. Количество очков зависит от **количества выходов ▲**, соединённых одной сетью (указано в «**ценности сетей**» на вашем планшете).



**Важно:** эстакады позволяют двум разным путям **пересекаться**, но не соединяют их.



**Важно:** вы можете использовать **станции**, чтобы соединять **железные дороги** и **шоссе**.




Ценность сетей

▲	2	3	4	5	6	7	▲
	4	8	12	16	20	24	32

**Пример:** На планшете Егора в конце игры две сети. Одна (А) соединяет 4 выхода и приносит 12 очков. Другая (В) соединяет 6 выходов и приносит 20 очков. Егор получает 32 очка за сети!



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ

Конечно, соединение **выходов**  принесёт вам основную массу очков, но не стоит недооценивать **дополнительные очки** за **самое длинное шоссе** или **самую длинную железную дорогу**, а также за **центральные клетки**.



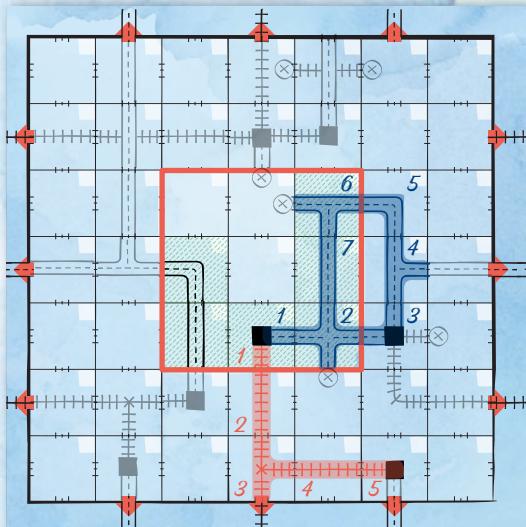
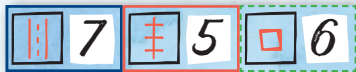
Ваше **самое длинное шоссе** – это самая длинная непрерывная линия соединённых путей, изображающих шоссе (не считая ответвлений), как, например, отмеченное синим на картинке справа. Вы получаете **по одному очку за каждую клетку**, через которую проходит ваше самое длинное шоссе. В этом примере **самое длинное шоссе** проходит через 7 клеток.



Ваша **самая длинная железная дорога** определяется таким же образом, как определяется **самое длинное шоссе**, но считаются при этом клетки с изображениями железных дорог, как, например, отмеченная красным на рисунке справа (такая железная дорога приносит 5 очков).



Центральными считаются 9 клеток в **центре** вашего планшета. Вы получаете **по одному очку** за каждую центральную клетку, в которой что-то нарисовано.



*Если у вас два одинаково длинных пути (они проходят через одинаковое количество клеток), при подсчёте учитывается **только один из них**. Если при подсчёте длины пути вы должны ещё раз посчитать клетку, которую уже считали, ваш путь прерывается на этом месте.*

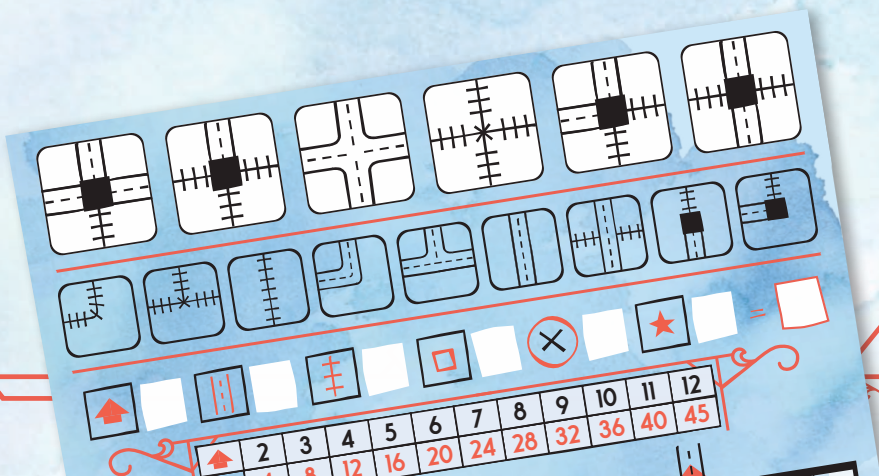
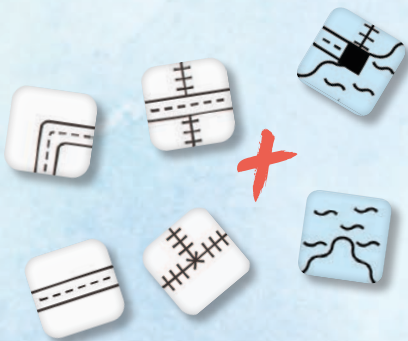
## Дополнения ★

Как только вы разберётесь с базовыми правилами игры, вы можете сделать её ещё интереснее, добавив одно из двух **дополнений** из этой коробки.

Если вы играете с дополнением ★, добавьте **кубики дополнения** к базовым и бросайте их все вместе каждый раунд. Также дополнение может **изменить продолжительность партии** и добавить **новые варианты** получения победных очков.

Игра проходит по стандартным правилам с некоторыми изменениями, описанными далее.


В конце игры при подсчёте очков не забудьте добавить очки, полученные за **дополнение** ★, с которым вы играете.




▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
▲	8	12	16	20	24	28	32	36	40	45	

## КУБИКИ РЕК

 : 6 РАУНДОВ

Реки – **третий вид путей**. Хотя, не совсем. Этими путями нельзя соединять выходы, но можно соединять между собой и **создавать реки**. Шоссе и железные дороги **не могут пересекаться** с реками, кроме как по **мостам** (границы с мостами есть на кубиках рек). Дополнительная цель – сделать **самую длинную реку**. Чтобы играть с этим **дополнением** , необходимо внести следующие **изменения** в стандартные правила:

- ◇ Игра завершается по итогам **6 раундов**.
- ◇ Вы **не обязаны** рисовать выпавшие на кубиках рек результаты, если не хотите (но все 4 результата с кубиков пути должны быть внесены в ваш планшет).
- ◇ Реки, которые вы рисуете, **не обязательно** должны **соединяться** с уже существующими реками.
- ◇ **Нельзя** соединять реки с выходами  или путями.
- ◇ При проверке на **ошибки** каждый конец реки, **не соединённый** с краем поля или другой рекой, **считается ошибкой**.
- ◇ В конце игры выберите одну из своих рек, получите **по одному очку за каждую клетку**, через которую она проходит (как за самое длинное шоссе). Если **оба конца реки соединены** с краем игрового поля, получите **3 дополнительных очка**.

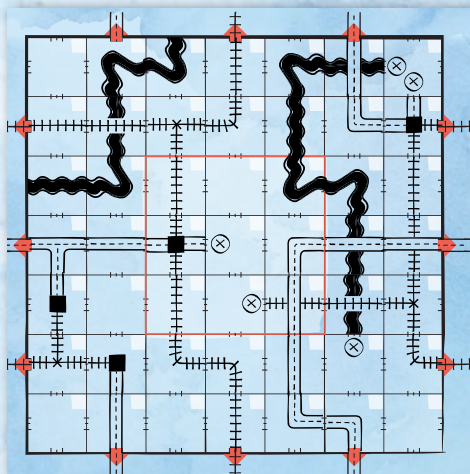
**Пример:** Диана создала два речных пути. Самый длинный принесёт ей 7 очков, но его края не соединены с краем игрового поля. Поэтому она выбирает более короткую реку: 5 очков за длину и 3 за то, что оба её конца соединены с краем игрового поля.



Грани рек



Грани мостов





## КУБИКИ ОЗЁР



6 РАУНДОВ

У озёр **два преимущества**. Во-первых, они позволяют вам делать более крупные сети, соединяя путь с озером через **пристань** (пристани находятся на гранях кубиков озёр). Во-вторых, вы получаете **дополнительные очки** за самое маленькое озеро на вашем планшете. Чтобы играть с этим **дополнением** ★, необходимо внести следующие **изменения** в стандартные правила:

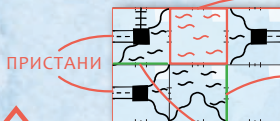
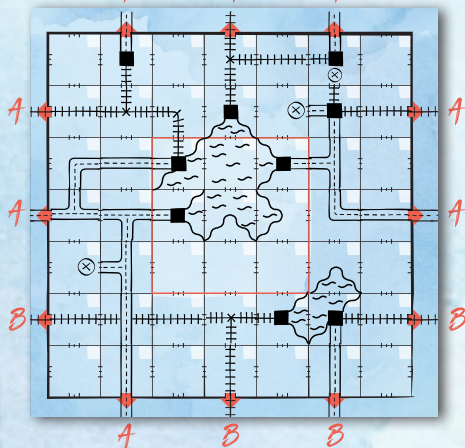
- ◇ Игра завершается по итогам **6 раундов**.
- ◇ Вы **не обязаны** рисовать выпавшие на кубиках озёр результаты, если не хотите (но все 4 результата с кубиков пути должны быть внесены в ваш планшет).
- ◇ Озёра, которые вы рисуете, **не обязательно** должны **соединяться** с уже существующими путями и/или озёрами.
- ◇ Если клетка окружена незавершёнными сторонами озёр **с трёх сторон**, зарисуйте её водой незамедлительно.
- ◇ Незавершённые стороны озёр **не считаются** ошибками в конце игры.
- ◇ Сети, связанные с одним озером **пристанями**, считаются связанными **между собой**.
- ◇ В конце игры вы получаете **по одному очку** за каждую клетку, занятую вашим **самым маленьким озером**.

**Пример:** Самое большое озеро принесло бы 7 очков, но Гарри сделал озеро поменьше и получит всего лишь три очка. В то же время маленькое озеро позволило ему соединить две сети в одну большую с четырьмя выходами, за что он получает 12 очков!



Грани озёр

Грани пристаней



ПРИСТАНИ

ОКРУЖЁННАЯ  
ОЗЁРАМИ  
КЛЕТКА

КЛЕТКА С ОЗЁРАМИ

12