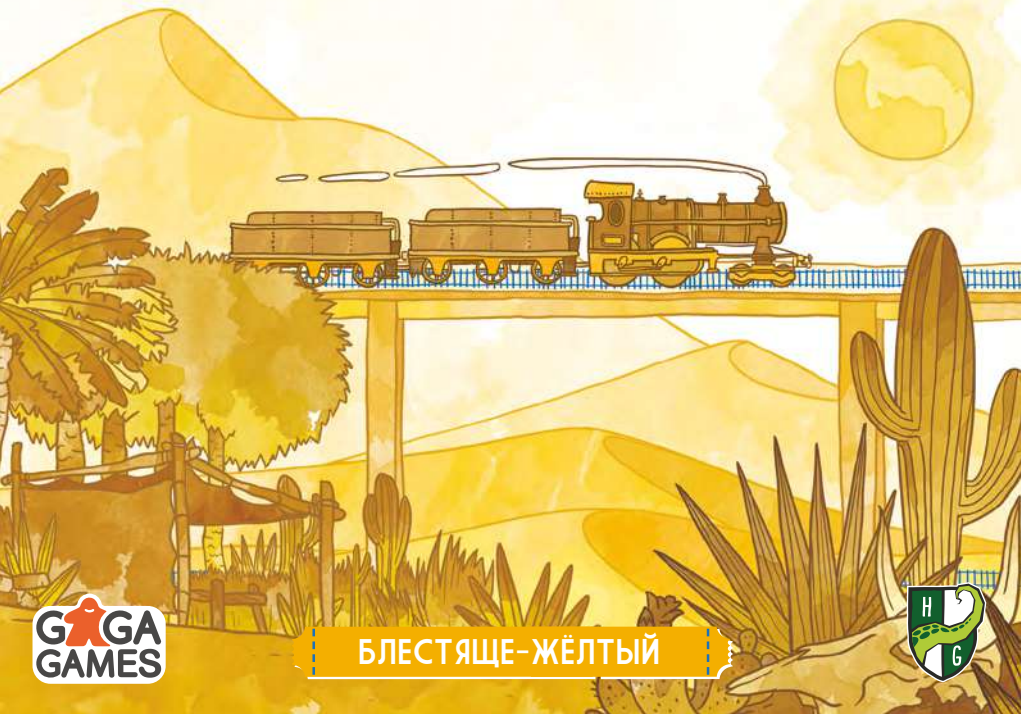


ЯЛМАР ХАК И ЛОРЕНЦО СИЛЬВА

ДОРОЖНЫЕ сети

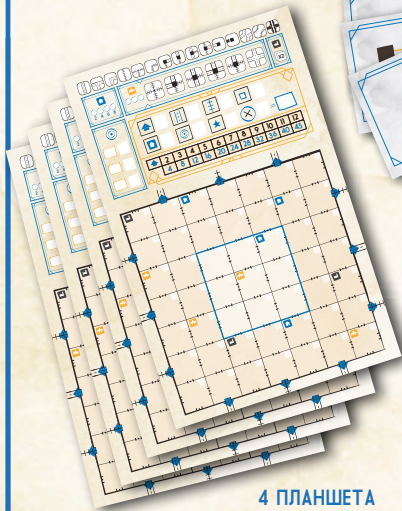
Испытание



БЛЕСТЯЩЕ-ЖЁЛТЫЙ



КОМПОНЕНТЫ

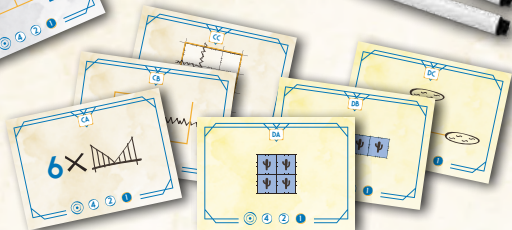


4 ПЛАНШЕТА



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 цели 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.

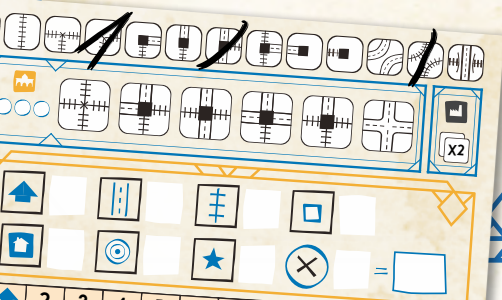
ХОД ИГРЫ

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 T-образным перекрёстком



Железная дорога с T-образным перекрёстком



Станция на T-образном перекрёстке (1)



Станция на T-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

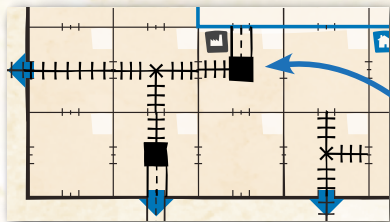
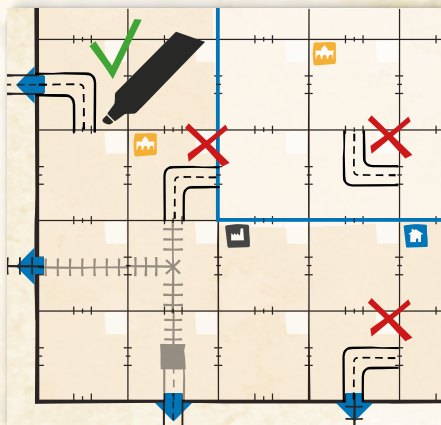
Примечание: **станции** нужны, чтобы **соединять** железную дорогу с шоссе. **Эстакады** позволяют дорогам пересекаться **без соединения** друг с другом.

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.*

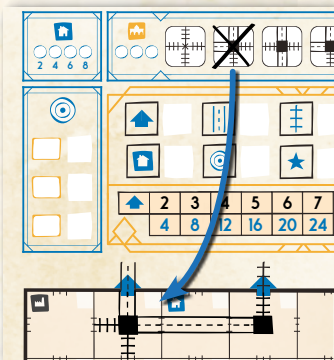


ОСОБЫЕ ПУТИ

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).

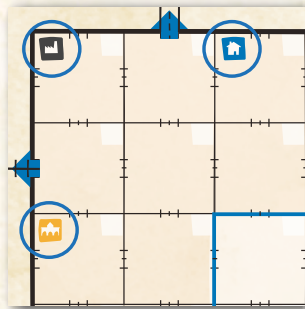


*Важно: 1 особый путь за раунд,
всего 3 особых пути за игру!*


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).



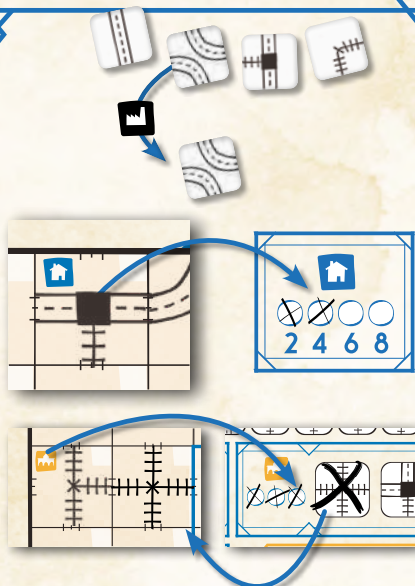
Есть 3 типа особых строений:

 **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

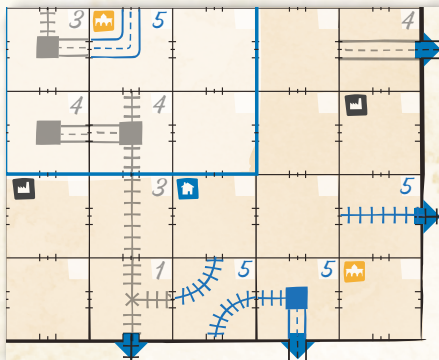
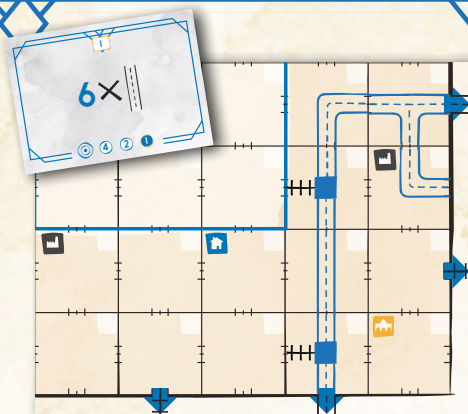
Когда все игроки нарисовали доступные **пути**, пора **проверить цели** и объявить, какие из них **были достигнуты**. Это будут единственные очки, которые вы получите во время игры — остальные очки подсчитываются только после её окончания. Подробнее см. стр. 9–10.

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 цели 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).

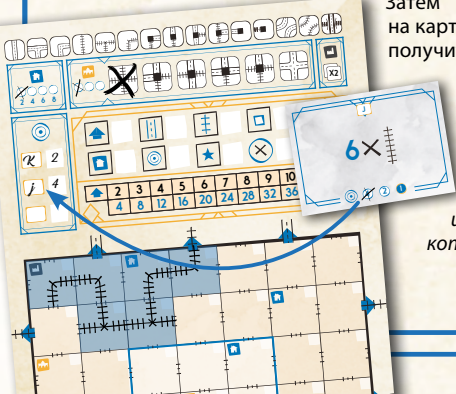
ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

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

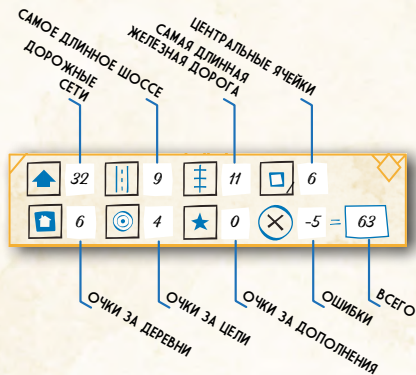
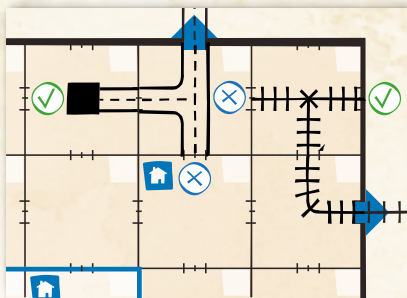
После 7-го раунда игра заканчивается и начинается подсчёт очков! Игроки получают очки за **действующие выходы** , **самую длинную железную дорогу**, **самое длинное шоссе** и за **заполненные центральные ячейки**. Очки отмечаются в соответствующих ячейках подсчёта очков на планшете игрока. Подсчёт очков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

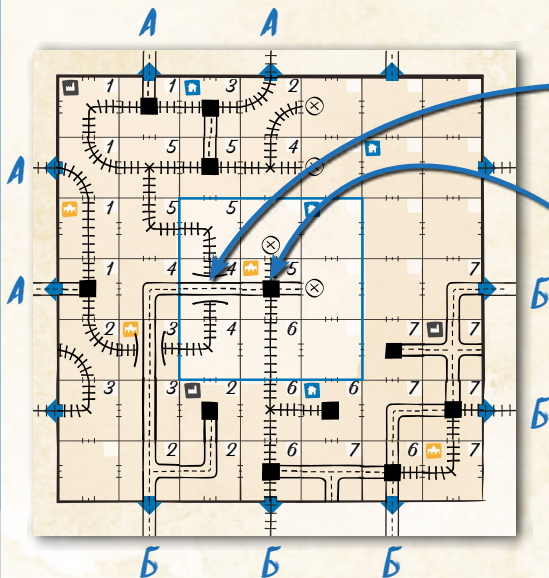
В конце **сложите** все заработанные очки, в том числе очки за **деревни** и достигнутые **цели**. Вычитите штрафные очки за ошибки. Запишите свой счёт в таблицу. Побеждает игрок, набравший **больше всего очков!** В случае ничьей побеждает игрок с **меньшим количеством ошибок** на планшете. Если ничья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



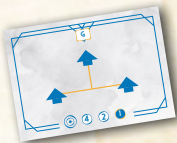
Примечание: **станции** позволят соединить **железнодорожные пути** и **шоссе** друг с другом.

Ценность сетей

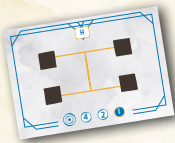
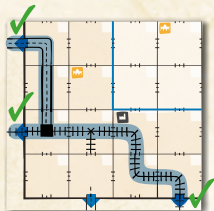
▲	2	3	4	5	6	▲ 28
▲	4	8	12	16	20	

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!

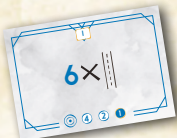
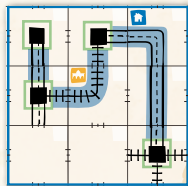
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



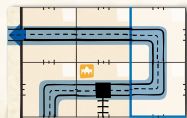
Объедините в одну сеть минимум 3 выхода.



Объедините в одну сеть минимум 4 станции.



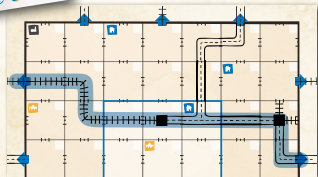
Нарисуйте шоссе протяжённостью не менее 6.



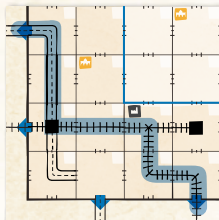
Нарисуйте железную дорогу протяжённостью не менее 6.



Соедините друг с другом минимум 2 выхода на противоположных сторонах планшета.



Соедините друг с другом минимум 2 выхода, расположенных 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

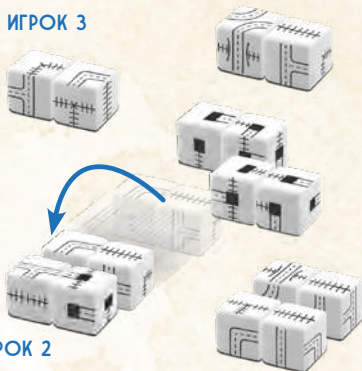
Бросьте **2 случайных кубика** из общего запаса и, не меняя результат броска, отложите эту **пару** в центр стола.

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



ИГРОК 4

ИГРОК 3



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

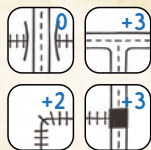


3 ОЧКА



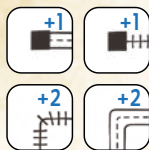
Ценность легко запомнить: обратите внимание, что кубик стоит столько очков, сколько на нём открытых концов дороги (кроме кубиков с 0 очками).

ИГРОК 1



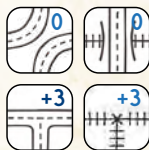
8 ОЧКОВ

ИГРОК 2



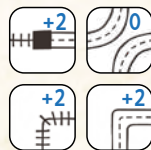
6 ОЧКОВ

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.



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

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.
- ♦ Рисую 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



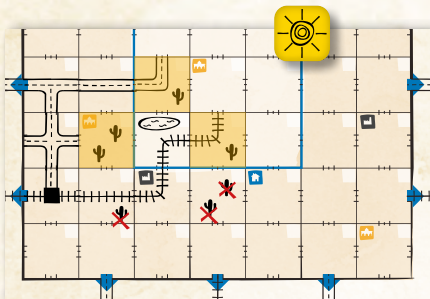
ОАЗИС И ДОРОГА



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

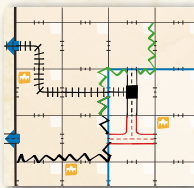
 : 7 РАУНДОВ

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». Рисую каньон, вам нужно полностью повторить этот узор. Если он не помещается на планшете, вы не можете его нарисовать. *Примечание: узор можно перворачивать 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.

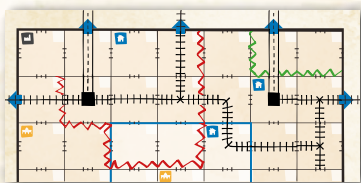


КУБИКИ
КАНЬОНОВ



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

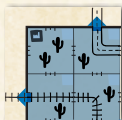
ЦЕЛИ ДОПОЛНЕНИЙ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

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

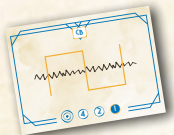


Нарисуйте кактусы во всех ячейках пространства 2x2. Обязательно соединить эти ячейки путями, достаточно, чтобы они просто находились рядом.

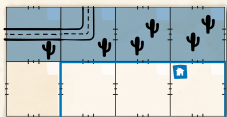
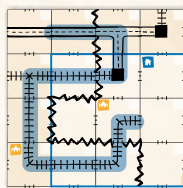


4	8	12	16	20	7	8	9	10

Потратьте минимум 6 очков мостов.



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



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.



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



Присоедините минимум 3 ячейки с оазисами к одной сети.

