

Когда вы играете с дополнением ★, вы **должны** бросить соответствующие кубики расширения вместе с базовыми в начале каждого раунда. Кроме того, в дополнении может измениться количество раундов, которые вы должны пройти, и появятся новые способы набирать очки. Во время игры следуйте тем же правилам, что и в обычной игре, с некоторыми изменениями, как описано на следующих страницах. В конце игры, когда вы будете подсчитывать свои очки, не забудьте подсчитать очки, заработанные за использование дополнения, и отметить их в специально отведенном месте вашей таблицы результатов.



Куб Дохода Куб Строительства

Градостроитель

DIFFICULTY: MEDIUM ⌚ : 7 ROUNDS

Зарабатывайте деньги, радуя инвесторов, и тратьте их на создание футуристических зданий в вашем округе. Инвесторы оценят ваше поведение и дадут вам денег в зависимости от того, насколько хорошо вы следовали их

видению, а затем вы будете использовать эти деньги для построения своей империи. В каждом раунде вы будете оцениваться на основе показателя дохода, и у вас будет возможность построить столько зданий того типа, который указан на графике, сколько вы сможете себе позволить. В конце игры вы будете набирать очки в зависимости от количества башен. Здания также могут удалять ошибки с вашего табло: если маршрут заканчивается если вы столкнетесь со зданием, это не будет считаться ошибкой. При игре с дополнением **Градостроитель** примените эти изменения к обычным правилам игры:

- ♦ После того, как вы нарисуете все свои обычные маршруты, зарабатывайте деньги, основываясь на кубике дохода. На кубике дохода может быть изображена одна из следующих граней:



Последовательное построение: Получайте монеты за вашу самую большую группу ортогонально смежных соединенных маршрутов (включая специальные), которые вы нарисовали в этот ход. Получите по 1 монете за каждое место в этой группе.



Раннее подключение: Получайте по 1 монете за каждый выход из вашей текущей крупнейшей сети.



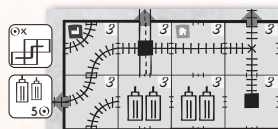
Центральное развитие: Получайте по 1 монете за каждый символ, который вы нарисовали в центральной части игрового поля.



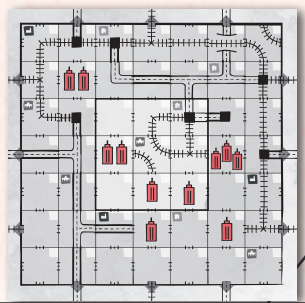
Городское развитие: Получите 2 монеты плюс 1 монету за каждый квартал, содержащий здание.

- ♦ Отмечайте полученные монеты на счетчике (максимум 12 монет).
- ♦ После получения дохода вы **можете** решить построить **одну или несколько** копий здания, изображенного на кубике, **оплатив стоимость**, указанную на самом кубике. Здания занимают всего 1 квартал. В здании может быть от 1 до 3 башен. Вы можете построить здание на любом свободном месте на вашей доске.
- ♦ В конце игры получите по **1 очку** за каждую из ваших башен (на одной клетке может быть до 3 башен).
- ♦ Все маршруты, которые заканчиваются в квартале, содержащем здание, **не считаются ошибками**.

Пример: В конце игры этот игрок получит 11 очков за свои здания (по одному за каждую башню). Ему также удалось избежать потери очков за свои ошибки, построив здания перед своими открытыми концами.



Пример: На кубике с доходами показана соответствующая грань здания. Игроку удалось соединить 6 маршрутов в этом раунде, поэтому он выигрывает 6 монет в дополнение к 5 монетам, которые у него уже были. Он обводит 11 кругов на своей Сетевой дорожке. Затем он переходит к построению нескольких зданий: на кубике здания изображена двойная башня за 5 монет. Он строит две башни в общей сложности за 10 монет. У игрока остается только 1 монета.





Сверхсоединение

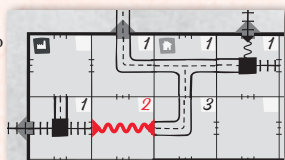
DIFFICULTY: EASY



: 6 ROUNDS

Новый и очень эффективный способ передвижения. Как автомобили, так и поезда можно загружать на сверхскоростные транспортные средства с магнитной подвеской. Сверхпути можно использовать для соединения как автомобильных, так и железных дорог благодаря Суперстанциям (нарисованы в виде треугольника). В конце игры вы сможете подсчитать количество Суперсоединений как на вашем самом длинном шоссе, так и на самой длинной железной дороге. При игре с дополнением **Сверхсоединение** примените эти **изменения** к обычным правилам игры:

- Игра длится **6 раундов**.
- В каждом раунде вы **должны** использовать результаты, полученные с помощью кубика для определения суперсоединений, следуя правилам размещения.
- При рисовании маршрутов суперсоединений вы **можете** подключать их к маршрутам любого типа с помощью **суперстанций**: треугольников на концах маршрутов суперсоединений.
- Вы **можете** рассматривать маршруты суперсвязи как автомобильные и железные дороги, оценивая их как самые длинные автомобильные и железные дороги.



Расположение суперсоединений.

Благодаря суперстанциям вы можете подключить к суперсоединениям маршруты любого типа.

Пример подсчета очков: Этот игрок набрал семь 5-го размера (16 очков), самое длинное шоссе 10-го размера и самую длинную железную дорогу 10-го размера. Помните, что вы можете подсчитывать суперсоединения как для вашего самого длинного шоссе, так и для вашей самой длинной железной дороги.



Инопланетный Фермер

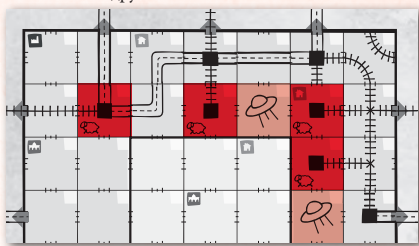
DIFFICULTY: EASY



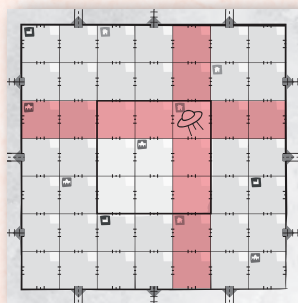
: 6 ROUNDS

Сельское хозяйство, и особенно производство шерсти, в последнее время стало намного проще после внедрения абдукционных лучей. Управляйте своими фермами и НЛО, увеличивайте производство шерсти. НЛО могут отбирать шерсть у овец, которые находятся в одном ряду или столбце. Несколько НЛО могут забирать шерсть с одной и той же овцеводческой фермы. Играя в дополнение **Alien Farmer**, внесите эти изменения в обычные правила игры:

- Игра длится всего **6 раундов** (вместо 7).
- В каждом раунде вы **можете** использовать результат игры "Инопланетный фермер", выставляя овец или НЛО. Игральные кости "Инопланетный фермер", которые вы разыгрываете, не обязательно должны быть привязаны к уже существующим маршрутам.
- Рисуя специальный маршрут, вы можете **вместо** него разместить на доске НЛО (также при активации вашего третьего университета). НЛО занимают 1 место.
- В конце игры вы получаете 2 очка за каждую овцу, до которой может дотянуться НЛО. НЛО могут попасть только в тех овец, которые находятся в том же **столбце** и/или в той же **строке**. НЛО может захватить овцу, которая уже была захвачена другим НЛО.



Пример подсчета очков: У этого игрока есть 2 НЛО, у одного из них 3 овцы в одном ряду приносят 6 очков, у другого 2 овцы в одном столбце приносят 4 очка. Этот игрок набирает в общей сложности 10 очков за дополнение "Инопланетный фермер".



Дальность действия притягивающего луча НЛО. Каждая овца в выделенной области может быть захвачена этим НЛО.