

КОМПОНЕНТЫ



КОМПОНЕНТЫ



КОМПОНЕНТЫ



Состав коробки • 10 карт достижений • 15 плиток • 1 карта • 1 карта После сборки карты достижений и плиток, карты достижений на листе кампании. Сложите карты достижений на листе кампании. Сложите карты достижений на листе кампании.	3 - достижение Склад Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Туннель в поле Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Туннель в деревне Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Туннель в лесу Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Олень Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Занес Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Ферма Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Церк Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Сигнализация Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Пастушка Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Холм Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.	Карта достижения Облака Переверните эту карту только после того, как откроете её на листе кампании.
---	--	--	---	--	---	---	---	--	--	--	--	--



УТОЧНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

Склад

Обратите внимание: у этой карты нет своей плитки! Открыв *склад*, положите перед собой эту карту. Вы можете хранить на ней одну плитку, которую сможете выложить на стол позже.

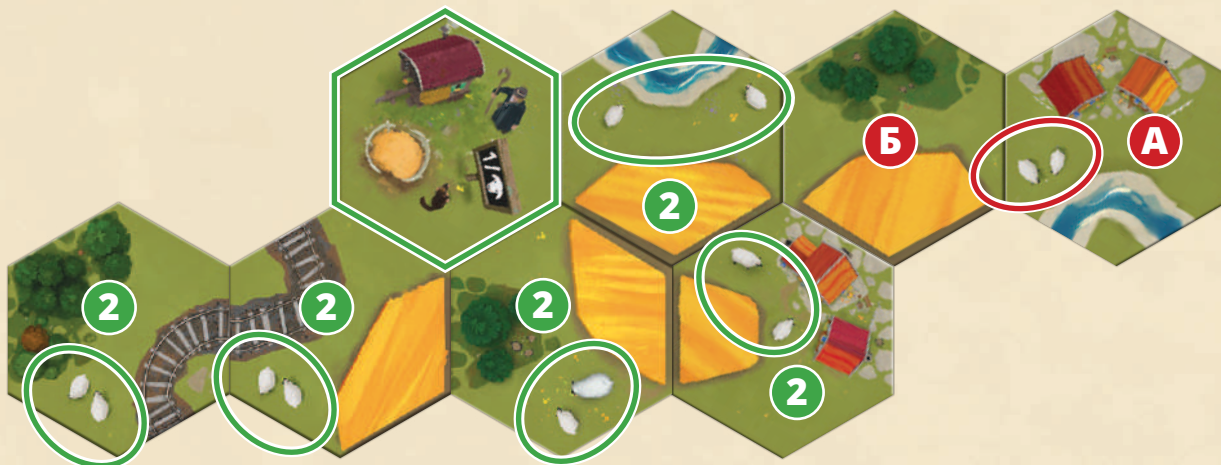


УТОЧНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

Пастушка

Пример подсчёта очков за **пастушку**: в примере ниже *пастушка* приносит **10 очков**.

Поскольку на плитке **Б** нет овец, две овцы на плитке **А** не учитываются.



Холм

Очки приносят все плитки заданий на расстоянии до двух плиток. Пустые места также учитываются при подсчёте расстояния. В примере ниже вы получите 2 очка в том числе и за плитку задания **А**. С другой стороны, вы не получите 2 очка за плитку задания **Б**, поскольку она находится в трёх плитках от холма. Итого в этом примере **холм** приносит **10 очков**.



УТОЧНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

Облака

Поскольку каждая сторона *облаков* может быть любым видом местности, вы можете как угодно продолжать через эту плитку лес, поле, деревню, путь и реки. Не имеет значения, что на плитке *облаков* эти объекты пересекутся.

Например, путь или река могут завершиться на плитке *облаков* или продолжиться с другой её стороны. Также они могут разветвляться на этой плитке. Определяя *самый длинный путь* и *самую длинную реку*, учитывайте все плитки, по которым проходят все ответвления, в том числе саму плитку *облаков*.

В примере справа вы можете выполнить деревенское задание «4» немедленно после размещения *облаков*, если решите, что обе деревни соединяются через *облака*. Если позже вы присоедините к этой территории сверху или снизу ещё одну плитку с деревней, она займёт 5 плиток (а не 3 плитки!).

С другой стороны, вы можете оставить верхнюю деревню изолированной (решив, что верхняя сторона *облаков* не будет деревней), а нижнюю, с маркером задания, продолжить на плитке *облаков*, и тогда она тоже будет занимать 2 плитки.

В том же примере с путями можно поступить любым из следующих способов:

- 3 отдельных пути, которые заканчиваются в *облаках* и занимают по 2 плитки каждый;
- 2 отдельных пути: один продолжается в *облаках* и занимает 3 плитки, а другой заканчивается в *облаках* и занимает 2 плитки;
- единый путь, который продолжается (и ветвится) в *облаках* и занимает 4 плитки.

(Вышеописанное верно и для рек.)



Если с *облаками* соединяются три пути/реки или больше, они могут разветвляться на этой плитке.

Как только какая-либо сторона *облаков* начинает граничить со стороной другой плитки, вы должны решить, совпадают эти стороны или нет. Это решение нельзя изменить вплоть до конца игры.

На *облаках* нет ни овец, ни поездов.

Сигнальщик

Пример подсчёта очков за **сигнальщика**:

этот сигнальщик приносит **6 очков**.

Переезд на плитке **A** не учитывается, поскольку не находится на пути с **сигнальщиком**.



КОМПОНЕНТЫ



УТОЧНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

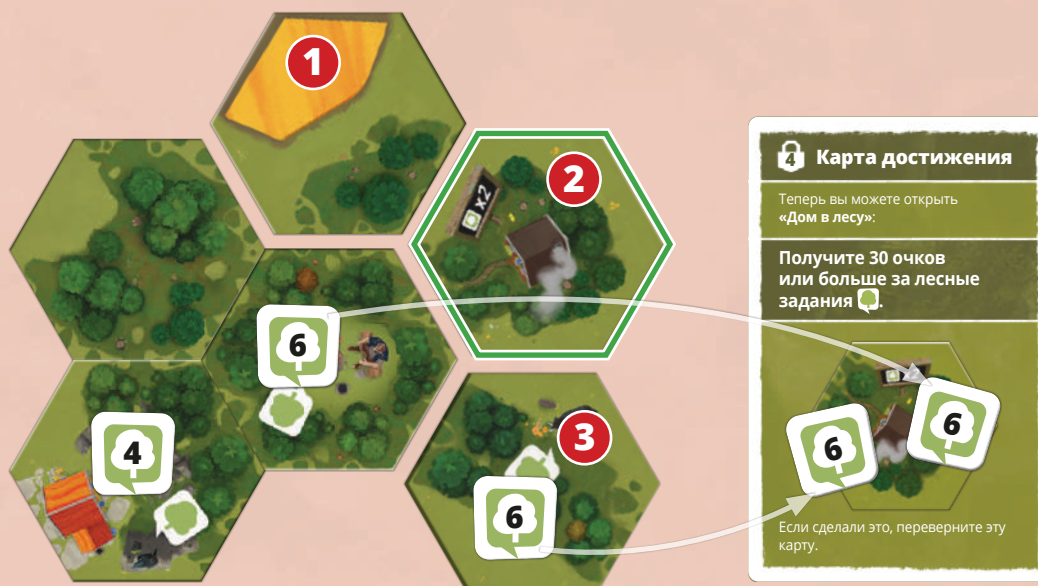
Дом в лесу, праздник урожая, башня, паровоз и корабль

Общее правило: кладите маркеры заданий на эти карты только в том случае, если одноимённые плитки входили в состав той территории, пути или реки, где эти задания были выполнены. Например, вы можете положить маркер выполненного лесного задания на карту «Дом в лесу», только если плитка с домом в лесу входила в состав этого леса в момент выполнения этого задания. Маркеры заданий, выполненные до того, как плитка с домом в лесу стала частью этой территории, на карту не кладутся.

Пример: выложив плитку **1**, вы выполняете лесное задание «4», однако на этой территории ещё нет дома в лесу. Поэтому вы кладёте маркер задания «4» в область выполненных заданий с краю стола, как обычно.

Позже вы присоединяете к той же территории плитку с домом в лесу **2** и ещё одну плитку лесного задания с маркером «6» **3**. Тем самым вы выполняете оба лесных задания «6». Поскольку дом в лесу уже входит в состав данной территории, вы кладёте оба маркера выполненных заданий на карту «Дом в лесу».

(Подсказка: во время подготовки кладите открытые вами карты «Дом в лесу», «Праздник урожая», «Башня», «Паровоз» и «Корабль» вверх лицевой стороной (с изображением плитки) рядом с другими открытыми вами картами. Так вам будет видно, маркеры каких видов заданий принесут двойные очки.)



КОМПОНЕНТЫ



Состав коробки 1 Карта достижений 5 Карточки 1 Таблица подсчёта очков 1 Таблица подсчёта очков 1 Таблица подсчёта очков Получите 5 очков за каждый собранный комплект из 5 карт достижений. Если вы собрали комплект из 5 карт достижений, вы можете получить 5 очков за каждый собранный комплект.	Достижения Получите 18 очков или больше за простые карты. Если вы собрали это, переместите эту карту.	Карта достижений Соберите 180 очков или больше, а также соберите хотя бы из 12 плиток.	Карта достижений Соберите 180 очков или больше, а также соберите хотя бы из 12 плиток.	Карта достижений Соберите 40 очков (больше за карту, которую вы собрали, из которой хотя бы 3 плитки).	Карта достижений Соберите 157 очков (больше за карту, которую вы собрали, из которой хотя бы 3 плитки).	Карта достижений Соберите 300 очков больше.
--	---	---	---	---	--	--

УТОЧНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

Вокзал, гавань

В примере справа путь с вокзалом закрыт и состоит из 4 плиток, следовательно, он приносит **4 очка**.

Если этот путь ещё и самый длинный, он принесёт ещё **4 очка** за самый длинный путь.



Стартовая площадка

Определяя, как далеко отделился воздушный шар от стартовой площадки по кратчайшему пути, не учитывайте плитку стартовой площадки и пустые места. В примере ниже вы получите **6 очков**.

