



КОМПОНЕНТИ












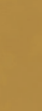


КОМПОНЕНТИ



КОМПОНЕНТИ



<p>Вікно Коробки 3</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Склад 2. Тузель у Паші 3. Тузель у Паселенні 4. Тузель у Аїсі 5. Овця 6. Замок 7. Ферма 8. Церк 9. Регулювальник 10. Пастушка 11. Пагорб 12. Хвірт <p>1</p>	<p>12</p> <p>Склад</p> <p>Перевірте цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Тузель у Паші</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Тузель у Паселенні</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Тузель у Аїсі</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Овця</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Замок</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Ферма</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Церк</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Регулювальник</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Пастушка</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Пагорб</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 	<p>Карта Досягнення</p> <p>Хвірт</p> <p>Встановіть цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.</p> 
---	--	--	---	--	---	---	--	---	--	---	---	--



ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ


Склад

Примітка: для цієї карти НЕМАЄ плитку! Коли ви розблокуєте *Склад*, покладіть цю карту перед собою. На цій карті ви можете зберігати 1 плитку, яку ви зможете розмістити в ігровій зоні пізніше.

3 Карта Досягнення

Склад

Перевірте цю карту після того, як розблокуєте її на аркуші Кампанії.



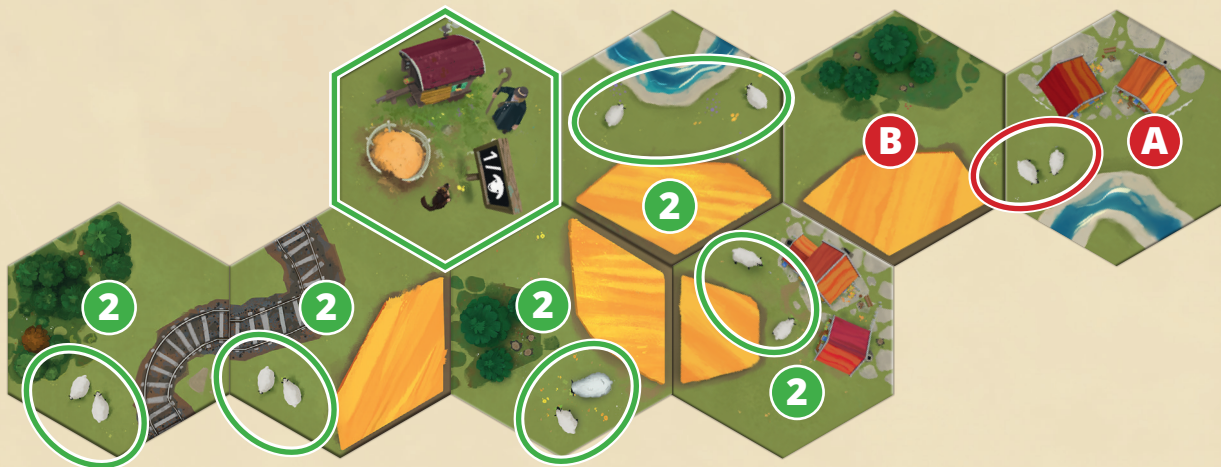


ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ

Пастушка

Приклад підрахунку очок для **Пастушки**: *Пастушка* в прикладі нижче приносить вам **10** очок.

Оскільки на плитці **B** немає жодної Вівці, дві Вівці на плитці **A** не зараховуються.



Пагорб

Зараховуються всі плитки Завдань, які лежать на відстані 2 плитки або менше від *Пагорба*. Порожні місця також враховуються для визначення відстані. Як показано в прикладі нижче, ви отримуєте **2** очки за плитку Завдання **A**. З іншого боку, ви не отримуєте **2** очки за плитку Завдання **B**, оскільки вона лежить на відстані 3 плитки від *Пагорба*. *Пагорб* у цьому прикладі приносить вам **10** очок.



ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ

Хмари

Кожен край *Хмар* може бути будь-яким Краєвидом. Це означає, що ви можете з'єднати будь-які 2 краї плиток через *Хмари*. Краї територій Поселення, Лісу, Поля та краї Колії/Річки можуть бути з'єднані в *Хмарах*. Неважливо, що ці території перетинаються в *Хмарах*.

Наприклад, Колія/Річка можуть закінчуватися в *Хмарах* або виходити з них з іншого краю. Колія/Річка також можуть розгалужуватися всередині *Хмар*. Для визначення найдовшої Колії та Річки, порахуйте всі плитки кожного відгалуження Колії/Річки, включно із самою плиткою *Хмар*.

У прикладі праворуч Завдання на 4 Поселення може бути виконано одразу після з'єднання плитки з *Хмарами*. Якщо пізніше ви покладете ще одну плитку Поселення поруч із верхньою або нижньою плиткою Поселення, то територія цього Поселення складатиметься з 5 плиток (а не 3!).

Крім того, якщо не використовувати як Поселення край *Хмар* біля верхнього Поселення, то воно так і буде складатися тільки з 2 плиток. А якщо край *Хмар* біля нижнього Поселення (з маркером на 4 Поселення) вважати Поселенням, тоді це Поселення складатиметься з 2 плиток.

У цьому ж прикладі довжина Колії може визначатись будь-яким із цих способів:

- 3 окремі Колії, які закінчуються в *Хмарах*, і кожна з яких складається з 2 плиток,
- або 2 відокремлені Колії, одна з яких складається з 3 плиток за допомогою з'єднання через *Хмари*, а інша закінчується в *Хмарах* і складається з 2 плиток,
- або всі 3 Колії з'єднані через *Хмари* в одну Колію із 4-х плиток.

(Вищеописане працює так само і для плиток Річки).



Вирішальним чинником є те, що як тільки будь-які краї стають сусідніми через *Хмари*, ви мусите вирішити, чи будуть ці 2 краї з'єднані через *Хмари* чи ні.

Якщо 3 або більше країв Колії/Річки межують із *Хмарами*, Колія/Річка можуть відповідно розгалужуватися.

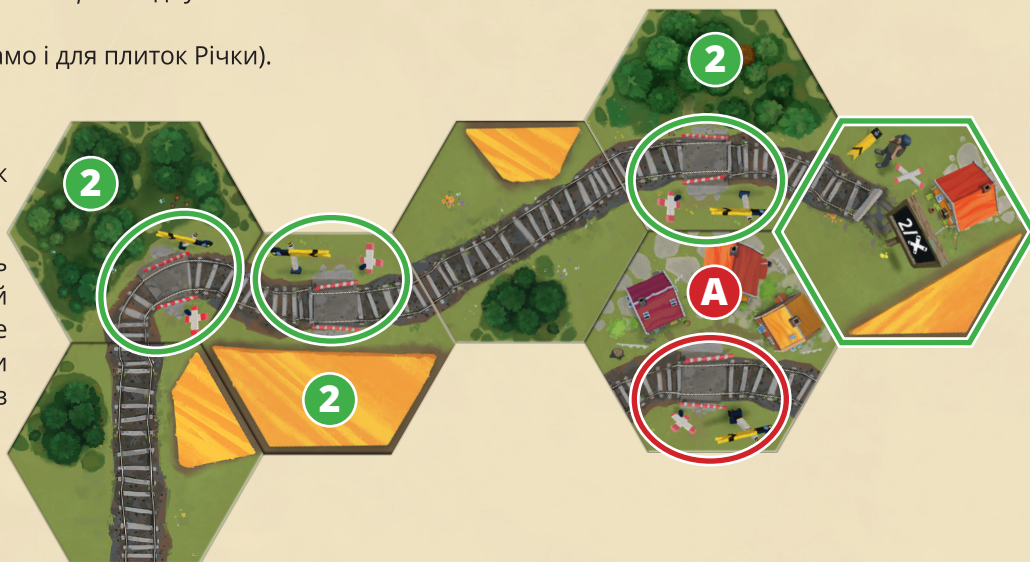
Прийняті рішення щодо *Хмар* не можуть бути змінені до кінця гри.

Хмари не містять Овець або Залізничні Переїзди.

Регулювальник

Приклад підрахунку очок для **Регулювальника**:

Регулювальник приносить вам **6** очок. Залізничний Переїзд на плитці **A** не зараховується, оскільки він не з'єднаний Колією з *Регулювальником*.



КОМПОНЕНТИ



ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ

Лісова Хатина, Свято Врожаю, Сторожова Вежа, Локомотив і Корабель

Діє таке правило: Ви можете покласти маркер Завдання на ці карти, тільки якщо відповідні Особливі плитки є частиною території, на якій виконано Завдання. Наприклад, ви можете покласти маркер Завдання на Ліси на карту *Лісової Хатини*, тільки якщо *Лісова Хатина* є частиною території цього Лісу на момент виконання Завдання. Завдання, виконані до того, як *Лісова Хатина* стала частиною території Лісу, не можуть бути зараховані для *Лісової Хатини*.

Приклад: Поклавши плитку **1**, ви виконуєте завдання на 4 Ліси до того, як *Лісова Хатина* стала частиною території Лісу. Покладіть маркер цього Завдання до інших маркерів уже виконаних Завдань біля ігрової зони.

Наступною ви розміщуєте плитку з *Лісовою Хатиною* **2** суміжно з територією цього Лісу. Потім ви розміщуєте плитку Завдання з маркером на 6 Лісів **3**. Ця плитка виконує обидва Завдання на 6 Лісів. Оскільки *Лісова Хатина* є частиною території цього Лісу, покладіть обидва маркери Завдань на картку *Лісової Хатини*.

(Порада: Покладіть карти *Лісової Хатини*, *Свята Врожаю*, *Сторожової вежі*, *Локомотива* й *Корабля* лицьовою стороною (із зображенням плитки) поруч із розблокованими картами, як тільки ви їх розблокуєте. Так вам буде легше бачити маркери Завдань, які принесуть вам подвійні очки).



КОМПОНЕНТИ



<p>Вікст Коробки 5</p> <p>• Карт Досягнень • 5 Залізничних Колій • 1 Летаючий Повітряний Куль • 1 Таргет</p> <p>Поповнення картки (у разі потреби): 1. Якщо в картці залишилося менше 10 карток, доповніть її карток з коробки. 2. Якщо в картці залишилося менше 10 карток, доповніть її карток з коробки. 3. Якщо в картці залишилося менше 10 карток, доповніть її карток з коробки.</p> <p>1</p>	<p>Досягнення</p> <p>Отримайте 18 очок або більше, використовуючи Червоні Серця 5.</p> <p>2</p>	<p>Карта Досягнення</p> <p>Знайдіть 180 очок або більше, використовуючи Червоні Серця 5.</p> <p>3</p>	<p>Карта Досягнення</p> <p>Знайдіть 180 очок або більше, використовуючи Червоні Серця 5.</p> <p>4</p>	<p>Карта Досягнення</p> <p>Знайдіть 80 очок або більше, використовуючи Червоні Серця 5.</p> <p>5</p>	<p>Карта Досягнення</p> <p>Знайдіть 157 очок (більше за Залізничну Колію) використовуючи Червоні Серця 5.</p> <p>6</p>	<p>Карта Досягнення</p> <p>Знайдіть 300 очок або більше.</p> <p>7</p>
---	--	--	--	---	---	--

ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ

Залізнична Станція/ Гавань

У прикладі праворуч Колія завершується *Залізничною Станцією*. Оскільки ця Колія складається із 4 плиток, вона приносить вам 4 очки.

Якщо ця Колія також є найдовшою у вашій ігровій зоні, вона принесе вам ще 4 очки за найдовшу Колію.



Летовище Повітряних куль

При визначенні найкоротшого шляху, який Повітряна куля пролетіла від місця запуску, не враховуйте плитку *Летовища Повітряних куль* і порожні місця в ігровій зоні. У прикладі нижче ви отримуєте 6 очок.

