

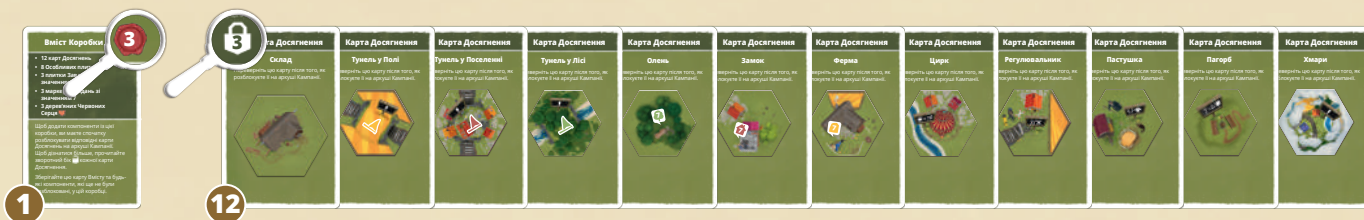
КОМПОНЕНТИ



КОМПОНЕНТИ



КОМПОНЕНТИ



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.



ПРИМІТКИ ТА ПРИКЛАДИ

Пастушка

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

Оскільки на плитці **В** немає жодної Вівці, дві Вівці на плитці **А** 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 **А**. З іншого боку, ви не отримуєте **2** очки за плитку Завдання **В**, 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.

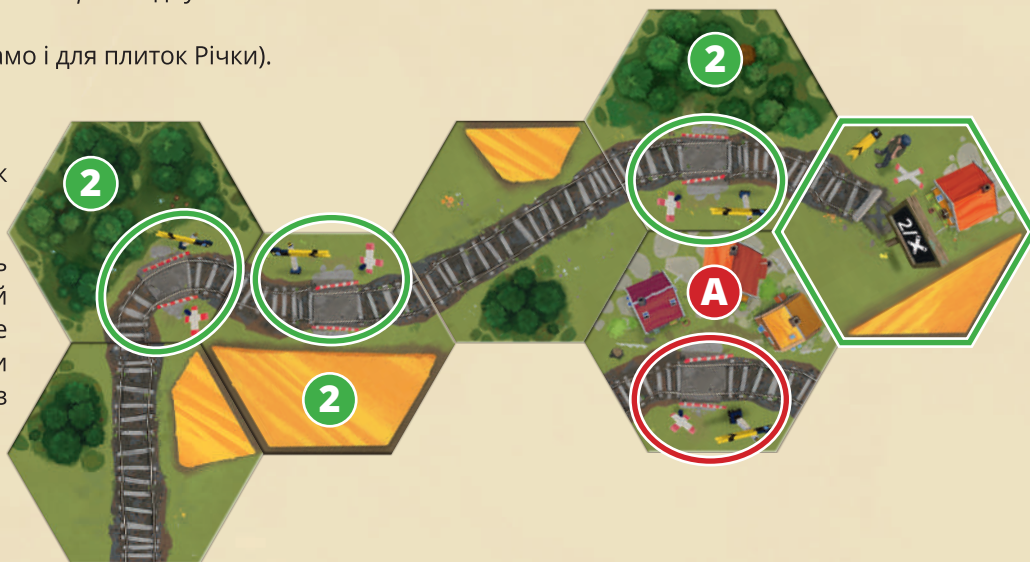
Прийняті рішення щодо Хмар не можуть бути змінені до кінця гри.

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 плиткі 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 плиткі) поруч із розблокованими картами, як тільки ви їх розблокуєте. Так вам буде легше бачити маркери Завдань, які принесуть вам подвійні очки).



КОМПОНЕНТИ



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.

