

ДОРОГА ЯРОСТИ ВЕНДЕТТА

ИЗДАНИЕ
В ПОЛНОМ
ОБЪЕМЕ



ХРОМ И МОЛНИИ ПРАВИЛА ИГРЫ

ХРОМ И МОЛНИИ

ИЗДАНИЕ В ПОЛНОМ ОБВЕСЕ

Издание «Хром и молнии» игры «Дорога ярости: Вендетта» включает в себя несколько дополнений, по-разному меняющих основные правила. Эта брошюра поможет вам освоить базовую игру, а правила дополнений можно изучать по мере необходимости.

Ориентируйтесь на эти символы, чтобы узнать, как правила дополнений меняют основные правила.

ЧАСТЬ 1. БАЗОВАЯ ИГРА

| | |
|-------------------------|----|
| Состав игры | 3 |
| Подготовка к игре..... | 4 |
| Банды..... | 8 |
| Игровое поле..... | 10 |
| Жетоны повреждений..... | 24 |

КАК ИГРАТЬ

| | |
|----------------------------------|----|
| Ход игрока..... | 12 |
| Выбор кубика и команда..... | 12 |
| Перемещение и столкновение | 13 |
| Стрельба | 14 |
| Победа в игре..... | 15 |

ЧАСТЬ 2. ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЁРКА И ТЯГАЧ

| | |
|---|----|
| Подготовка и состав дополнения | 6 |
| Правила игры за автолвезд..... | 16 |
| Правила игры за банду мотоциклистов | 19 |

ЧАСТЬ 3. ДЬЯВОЛЬСКАЯ МЯСОРУБКА

| | |
|--------------------------------------|----|
| Подготовка и состав дополнения | 7 |
| Новые типы местности..... | 10 |
| Новые опасности | 11 |
| Горит!..... | 20 |
| Новые жетоны повреждений..... | 24 |

ЧАСТЬ 4. АВТОРАЗБОРКИ

| | |
|--------------------------------------|---|
| Подготовка и состав дополнения | 7 |
| Главарь банд и улучшения машин..... | 9 |

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

| | |
|-----------------------|----|
| Больше патронов..... | 21 |
| Немецкая сборка | 22 |

ЦЕЛЬ ИГРЫ ГОНЯЙ И СТРЕЛЯЙ

«Дорога ярости: Вендетта» – это игра с быстрыми поворотами и рискованными решениями. Управляйте бандой, которой предстоит мчаться по опасным дорогам, уворачиваться от препятствий, таранить соперников и стрелять из пушек. А если всё пойдёт не по плану – вызывайте вертолёт!

КАК ПОБЕДИТЬ В ЭТОЙ ГОНКЕ

Станьте первым, чья машина доберётся до финиша, или последним, кто останется в живых.



КОМПОНЕНТЫ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Эти компоненты используются в каждой партии.



5 фрагментов дороги
(двусторонние)



1 кубик
дороги



1 кубик
трюков



1 кубик
стрельбы



1 кубик
столкновения



1 кубик
направления

(Эти 5 кубиков называются кубиками спецэффектов)



20 жетонов повреждений
(вмятина, рикошет, занос,
ступор, прыжок)



26 жетонов опасностей
(разбитая машина, мина,
дорога, грязь, пятно масла)



4 разбитые машины

БАНДЫ

У каждого игрока есть своя банда. Обычно это банда машин из базовой игры. Но вы можете выбрать в качестве своей банды автопоезд или пятерых мотоциклистов из дополнения «Великолепная пятёрка и тягач».



12 машин
(по 3 каждого цвета)



4 вертолёта
(по 1 каждого цвета)



16 кубиков перемещения
(по 4 каждого цвета)



4 планшета команд
(по 1 каждого цвета)



12 приборных панелей
(по 3 каждого цвета)



СОСТАВ ИГРЫ



Ниже описываются шаги подготовки к партии с использованием компонентов базовой игры. С этими шагами лучше ознакомиться до того, как вы начнёте добавлять к игре компоненты из дополнений.



Если вы играете с дополнением «**Дьявольская мясорубка**», добавьте к соответствующим компонентам новые фрагменты дороги и жетоны опасностей до начала подготовки к игре (см. с. 7).

1. Выберите стартовый **задний фрагмент дороги** (либо фрагмент «1а. Автостоянка», либо «1б. Дорога к руинам») и положите его на стол. Перемешайте оставшиеся фрагменты дороги и сформируйте из них стопку. Возьмите из неё верхний фрагмент и расположите его рядом с задним фрагментом, как показано на рисунке, — это будет **средний фрагмент дороги**. Возьмите из стопки ещё один фрагмент и разместите таким же образом — это будет **передний фрагмент дороги**. У вас получится игровое поле. Остальные фрагменты дороги оставьте в стопке и положите рядом с ней жетон финиша.

2. Перемешайте **жетоны опасностей**, не глядя на их лицевую сторону. Положите 1 жетон опасности лицевой стороной вниз в каждую ячейку опасности на всех трёх фрагментах дороги. Остальные жетоны сложите лицевой стороной вниз в стопку рядом с игровым полем.

(На стартовом фрагменте дороги жетоны опасностей выкладываются только в ячейки опасностей, на которых указано количество игроков, принимающих участие в партии.)

3. Перемешайте **жетоны повреждений**, не глядя на их лицевую сторону. Сложите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с игровым полем.

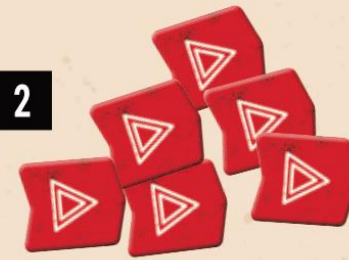
4. Положите **кубики спецэффектов** рядом с игровым полем.

5. Каждый игрок выбирает цвет и берёт соответствующие компоненты: планшет команд, 3 приборные панели, 3 машины, вертолёт и 4 кубика перемещения. Игроки выкладывают свои приборные панели в ряд и размещают все свои машины в стартовой области перед задним фрагментом дороги.

6. Каждый игрок бросает свои кубики перемещения. **Сохраните** результат этого броска, чтобы использовать его во время первого раунда. Игрок с **наименьшим** суммарным результатом становится **первым игроком** первого раунда. В случае ничьей по наименьшему результату все игроки перебрасывают кубики.

7. Первый игрок бросает **кубик дороги** и кладёт его рядом с игровым полем так, чтобы результат был виден всем игрокам.

2

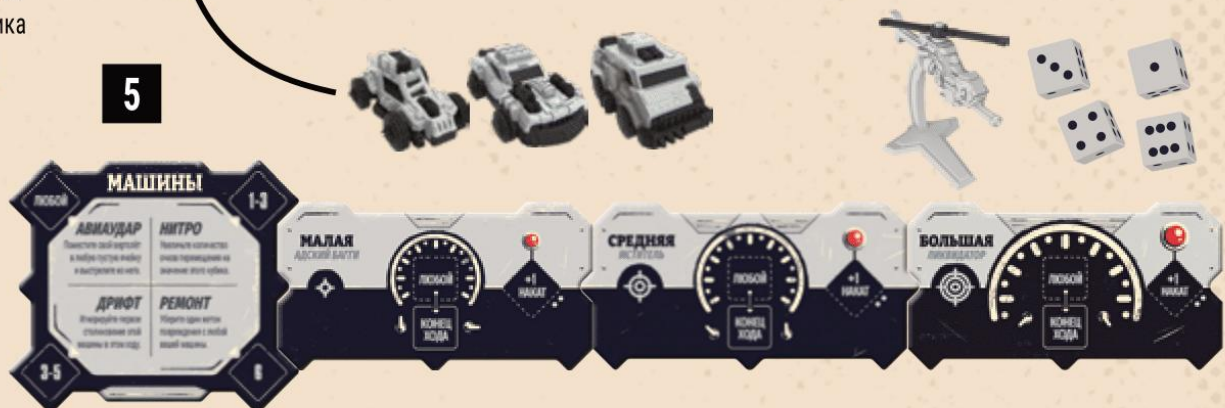


1



Задний фрагмент дороги

5



3



Передний фрагмент дороги

Средний фрагмент дороги

6



МАШИНЫ

| | | | | |
|---|--|---------------------------------------|---|---|
| АВИАУДАР Получите 100 очков и в любой момент можете вылететь из игры. | НИТРО Получите 100 очков и можете проехать на протяжении 1000 километров. | МАЛАЯ АДСКАЯ БАТТА +1 ИМПАЛ | СРЕДНЯЯ АДСКАЯ БАТТА +1 ИМПАЛ | БОЛЬШАЯ АДСКАЯ БАТТА +1 ИМПАЛ |
| ДРИФТ Используйте только 100 очков в этой игре. | РЕМОНТ Получите 100 очков и можете проехать на протяжении 1000 километров. | КОЛЕСА КОЛЕСА | КОЛЕСА КОЛЕСА | КОЛЕСА КОЛЕСА |

7



4

ЛИШЬ ТОНКАЯ ГРАНЬ ОТДЕЛЯЕТ ПОБЕДУ ОТ СМЕРТИ.

5

Хотите как следует разогнать игру? На страницах 6 и 7 находится описание компонентов дополнений и правила их добавления в игру.



ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЁРКА И ТЯГАЧ

Во время выбора банды вы можете взять себе автопоезд или великолепную пятёрку мотоциклов.

ВЫБОР АВТОПОЕЗДА

1. Соедините друг с другом секции автопоезда и разместите его в стартовой области.
2. Возьмите планшет кабины автопоезда, планшет секций автопоезда, 4 кубика перемещения автопоезда, вертолёт и 10 жетонов незначительных повреждений.
3. Выложите перед собой планшет кабины и планшет секций автопоезда. В зависимости от того, с какой стороны игрового поля вы сидите, можете перевернуть и разместить эти планшеты так, чтобы расположение секций совпало с расположением секций автопоезда на поле.

ВЫБОР ВЕЛИКОЛЕПНОЙ ПЯТЁРКИ

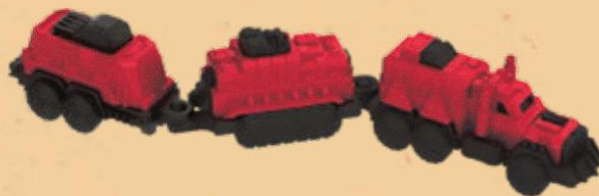
1. Возьмите 5 мотоциклов, соответствующие приборные панели и планшет команд, 6 кубиков перемещения великолепной пятёрки, вертолёт и 5 жетонов незначительных повреждений.
2. Выложите планшет команд и приборные панели в ряд и разместите мотоциклы в стартовой области.



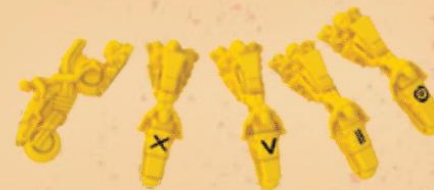
Автопоезд и мотоциклы **не могут** использовать главарей банд и улучшения машин из дополнения «Автораборки», но могут участвовать в одной партии с бандами, которые их используют.



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 автопоезд
(из трёх частей)



5 мотоциклов



4 кубика перемещения автопоезда



1 планшет кабины автопоезда



6 кубиков перемещения мотоциклов



1 планшет команд мотоциклов



1 планшет секций автопоезда



5 приборных панелей мотоциклов



10 жетонов бездорожья
(включая 2 запасных)



2 вертолёт
(1 для автопоезда, 1 для мотоциклов)



18 жетонов незначительных повреждений
(включая 3 запасных)

ДЬЯВОЛЬСКАЯ МЯСОРУБКА

ПОДГОТОВКА ДОПОЛНЕНИЯ «ДЬЯВОЛЬСКАЯ МЯСОРУБКА»

1. Прежде чем выкладывать средний и передний фрагменты дороги, замешайте **новые фрагменты дороги** с фрагментами из базовой игры. (Стартовым задним фрагментом дороги всё равно будет либо фрагмент «1а. Автостоянка», либо «1б. Дорога к руинам».)
2. Замешайте **новые жетоны повреждений** в стопку жетонов повреждений из базовой игры.
3. Замешайте **новые жетоны опасностей** в стопку жетонов опасностей из базовой игры.
4. Перемешайте **карты продолжительных эффектов** и поместите получившуюся колоду рядом с игровым полем.
5. Сложите **жетоны «Горит!»** отдельной стопкой рядом с игровым полем.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 кубик огня



20 жетонов «Горит!»



5 фрагментов дороги (двусторонние)



22 новых жетона опасностей



21 карта продолжительных эффектов



10 новых жетонов повреждений

АВТО РАЗБОРКИ

Дополнение «Авторазборки» добавляет в игру главарей банд и карты улучшений. Это независимые части дополнения, и в рамках одной партии их можно использовать как вместе, так и по отдельности.

Планшетами команд главарей и улучшениями могут пользоваться **только** банды машин.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЛАВАРЕЙ БАНД

1. Сложите **жетоны команд** рядом с полем в общий запас.
2. Перемешайте **планшеты команд главарей** и случайным образом раздайте каждому игроку 2 планшета.
3. Каждый игрок выбирает **одного** главаря, а планшет другого сбрасывает.
4. Положите планшет команд выбранного главаря рядом со своими приборными панелями **вместо** обычного планшета команд.
5. Возьмите из запаса количество жетонов команд, равное количеству звёзд в нижней части планшета вашего главаря, и положите их рядом с собой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

1. Перемешайте карты улучшений.
2. Раздайте каждому игроку 4 карты улучшений.
3. Игроки одновременно выбирают по 1 карте улучшения и кладут её перед собой **лицевой** стороной вниз. После того как все игроки сделали выбор, каждый передаёт оставшиеся карты улучшений соседу слева.
4. Повторяйте шаг 3 до тех пор, пока перед каждым игроком не будет лежать 3 карты улучшений; оставшиеся карты уберите в коробку.
5. Распределите карты улучшений по своим машинам (по одной карте на машину, **лицевой** стороной вниз).
6. Когда все игроки распределяют карты улучшений, переверните их **лицевой** стороной вверх.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



11 планшетов команд главарей



15 жетонов команд



27 карт улучшений

6 жетонов опасностей для улучшений

(3 жетона мин и 3 жетона пятен масла для улучшений «Минораздатчик» и «Маслораздатчик»)

ТРАНСПОРТ

У каждого игрока есть своя банда, представленная транспортом двух типов: **машины** и **вертолёты**.

Автопоезд и мотоциклы великолепной пятёрки – это тоже машины.

МАШИНЫ

У каждой банды есть три машины разного размера. Размер машины определяет, насколько легко в неё можно попасть и насколько удачно она сталкивается с другими машинами. (Например, в малую машину сложнее попасть, но она плохо таранит соперников, а большая таранит лучше, но в неё и попасть проще.)

У каждой машины есть своя приборная панель, соответствующая её размеру.



Малая



Средняя



Большая



Описание автопоезда находится на с. 16.



Описание мотоциклов находится на с. 19.

ВЕРТОЛЁТЫ

У каждой банды есть вертолёт своего цвета. Вертолёт – это транспорт, но не машина; в него нельзя стрелять, он не сталкивается с другим транспортом и не получает повреждений. Однако сам вертолёт **может** стрелять, и он уничтожает любую машину (даже вашу собственную), закончившую ход в его ячейке.

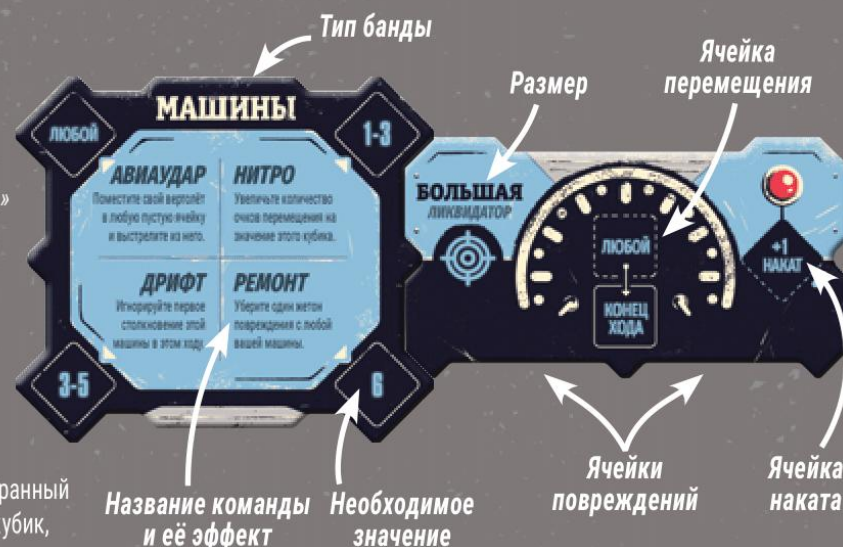


ПЛАНШЕТ КОМАНД

У каждой банды есть планшет команд своего цвета. С помощью этого планшета вы активируете различные эффекты, влияющие на ваш транспорт (см. раздел «Эффекты команд» на с. 12). На планшете указано, к какому типу относится ваша банда, где располагать выбранные кубики и какое значение должно быть у кубика, чтобы активировать команду.

ПРИБОРНЫЕ ПАНЕЛИ

На приборной панели машины изображён её размер, ячейка, где располагается кубик, выбранный для перемещения, и ячейка, где располагается кубик, выбранный для движения накатом.



СОСТОЯНИЕ МАШИНЫ

ИСПРАВНАЯ

Исправная машина – это машина без жетонов повреждений или с одним таким жетоном.

НЕИСПРАВНАЯ

Когда машина получает второй жетон повреждения, то после применения эффекта этого жетона машина становится **неисправной**. Чтобы это обозначить, разверните задом наперёд машину на игровом поле и переверните её приборную панель. (Неисправную машину можно снова сделать исправной с помощью команды «Ремонт», см. одноимённый раздел на с. 12.)



Неисправная машина не может получить дополнительные повреждения. Если она должна их получить, игнорируйте повреждения (не берите жетоны из стопки).

Неисправная машина не может стрелять, и на её приборной панели нельзя располагать кубики перемещения. Но на неё по-прежнему могут влиять кубики спецэффектов, например с ней можно столкнуться.

УНИЧТОЖЕННАЯ

Уничтожение машины – это не то же самое, что получение повреждения или переход в неисправное состояние. Если машина уничтожена, она выбывает из игры и не подлежит ремонту или восстановлению. Замешайте жетоны повреждений этой машины в стопку жетонов повреждений, а приборную панель уберите в коробку.

Машина уничтожается, если она:

- ✗ Оказывается в непроходимой ячейке.
- ✗ Заканчивает ход в одной ячейке с любым вертолётom (даже своей банды).
- ✗ Находится на заднем фрагменте дороги, когда этот фрагмент убирается из игры.
- ✗ Съезжает с левого, правого или заднего края игрового поля (например, из-за повреждения или столкновения).
- ✗ Попадает под действие эффекта, который напрямую уничтожает машину.



Если **все** ваши машины неисправны или уничтожены, вы **выбываете из игры**. Передний фрагмент дороги становится финальным. Сразу же добавьте к нему жетон финиша (см. с. 15).

МЕСТНОСТЬ

Местность — это тип ячейки, изображённый прямо на фрагменте дороги. В этих ячейках ваша машина может оказаться во время шага «Перемещение», а также в результате столкновения или получения повреждения. Следующие правила применяются независимо от того, какой сейчас шаг хода.



Ячейка бездорожья: стоимость перемещения в ячейку — 1 очко.



Ячейка дороги: стоимость перемещения в ячейку — 1 очко. Можно применить бонус кубика дороги.



Ячейка грязи: стоимость перемещения в ячейку — 2 очка. В ячейку грязи также можно переместиться, если у вас осталось **только** 1 очко перемещения.



Непроходимая ячейка: такие ячейки являются **препятствием** (см. следующую страницу). Иллюстрации на них могут быть разные, но все непроходимые ячейки отмечены двойной жёлтой рамкой.



Ячейка опасности: ячейки с красным значком двойного треугольника обозначают места, в которых размещаются жетоны опасностей (но только когда добавляется новый фрагмент дороги). Если в ячейке нет жетона опасности, считайте, что и значка опасности тоже нет.



Токсичная слизь: если машина оказывается в ячейке с токсичной слизью, эта машина останавливается и теряет все оставшиеся очки перемещения.



Пустынное стекло: если машина оказывается в ячейке с пустынным стеклом, эта машина немедленно перемещается на одну ячейку в направлении, в котором двигалась, не расходуя очки перемещения.



Трамплин: машина может оказаться в ячейке с трамплином, только переместившись из ячейки, находящейся непосредственно **прямо** перед трамплином. Когда это происходит, бросьте кубик трюков и переместитесь на выпавшее количество ячеек вперёд, игнорируя все промежуточные ячейки. После приземления все оставшиеся очки перемещения теряются. Если машина оказывается в ячейке с трамплином, переместившись с любой другой ячейки, эта машина уничтожается.



Огонь: если машина оказывается в ячейке огня, эта машина загорается! Поместите жетон «Горит!» на её приборную панель. Перед тем как перемещать горящую машину во время шага перемещения, нужно бросить кубик огня (см. с. 20).



Солончак: если машина оказывается в ячейке с солончаком, то в этом ходу эта машина может использовать бонус кубика дороги **независимо** от того, перемещалась ли она только по ячейкам дороги или нет.



ФРАГМЕНТЫ ДОРОГИ И ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игра проходит на нескольких фрагментах дороги. Одновременно используются три фрагмента: задний, средний и передний (все три фрагмента вместе называются **игровым полем**).

Машины перемещаются от заднего фрагмента дороги к среднему, а затем к переднему. Когда любая машина съезжает с переднего края переднего фрагмента, то либо заканчивается игра, либо к дороге добавляется новый фрагмент (а текущий задний фрагмент удаляется, см. с. 15). Когда убирается задний фрагмент, машины, находящиеся на нём, уничтожаются.

Если любая машина съезжает с левого, правого или заднего края игрового поля (например, из-за повреждения или столкновения), она уничтожается.



Правила ячеек местности влияют на мотоциклы так же, как и на машины из базовой игры. На автопоезд эти правила также распространяются, но с исключениями, которые описаны в разделе «Правила взаимодействия при перемещении автопоезда» на с. 17.



ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствиями являются все машины, вертолёт, жетоны опасностей (лежащие как лицевой стороной вверх, так и лицевой стороной вниз), а также непроходимые ячейки. Ячейки **без** препятствий считаются **пустыми ячейками**.

Если машина оказывается в ячейке с препятствием, то, в зависимости от типа ячейки, используйте следующие правила:

- ✘ **Занятая ячейка:** ячейка с другой машиной. Если ваша машина оказывается в ячейке с другой машиной (даже вашей собственной), она теряет оставшиеся очки перемещения. Положите вашу машину на машину, находящуюся в этой ячейке, а затем разыграйте столкновение (см. *одноимённый раздел на с. 13*).
- ✘ **Вертолёт:** вы можете пересечь ячейку с вертолётom без какого-либо эффекта. Однако если машина заканчивает ход в ячейке с вертолётom (как во время своего обычного перемещения, так и в результате столкновения или повреждения), эта машина уничтожается.
- ✘ **Опасность (жетон лежит лицевой стороной вниз):** если машина оказывается в ячейке с жетоном опасности, лежащим лицевой стороной вниз, немедленно переверните жетон опасности и примените его эффект (см. *раздел справа*).
- ✘ **Опасность (жетон лежит лицевой стороной вверх):** если машина оказывается в ячейке с жетоном опасности, лежащим лицевой стороной вверх, немедленно примените его эффект.
- ✘ **Непроходимая ячейка:** машина, оказавшаяся в непроходимой ячейке, **уничтожается**.



Автопоезд взаимодействует с препятствиями по-другому (см. *раздел «Правила взаимодействия при перемещении автопоезда» на с. 17*).

РАЗБИТЫЕ МАШИНЫ



Разбитые машины – это сгоревшие остовы машин, оставшиеся от предыдущих гонок; они считаются неисправными маленькими машинами. Другие машины, оказывающиеся в их ячейке, сталкиваются с ними, а если разбитая машина оказывается в ячейке с жетоном опасности, применяется эффект этого жетона. Разбитая машина уничтожается, если заканчивает ход в одной ячейке с вертолётom или получает какие-либо повреждения.

ОПАСНОСТИ



Если машина перемещается в ячейку с жетоном опасности, примените эффект жетона. Существует два типа опасностей – одни сбрасываются после того, как их эффект применили, другие остаются на дороге и становятся препятствиями.

СБРАСЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТА:



Разбитая машина: поместите в эту ячейку разбитую машину (см. *врезку «Разбитые машины» ниже*). Положите переместившуюся машину на разбитую и разыграйте столкновение.



Мина: машина получает жетон повреждения. Примените его эффект, если он есть. Эта машина теряет все оставшиеся очки перемещения.



Землетрясение: бросьте кубик направления. Одновременно переместите все машины на одну ячейку в этом направлении.



Песчаный червь: уничтожьте машину, которая находится на поле позади всех. Если таких машин несколько, они все уничтожаются.

ОСТАЮТСЯ НА ПОЛЕ:



Дорога: эта ячейка становится ячейкой дороги.



Грязь: эта ячейка становится ячейкой грязи.



Пятно масла: бросьте кубик направления и переместите свою машину на одну ячейку в этом направлении. Это не тратит очки перемещения, и машина может продолжить перемещение, если у неё остались очки перемещения. Сама ячейка считается ячейкой дороги (то есть не мешает использовать бонус кубика дороги).



Пустынное стекло: эта ячейка становится ячейкой пустынного стекла.



Трамплин: эта ячейка становится ячейкой трамплина.



Огонь: эта ячейка становится ячейкой огня.



Яма-ловушка: бросьте кубик стрельбы, выбрав в качестве цели машину, которая оказалась в ячейке с этим жетоном опасности. В случае попадания машина уничтожается, в противном случае она может продолжить перемещение, если у неё остались очки перемещения. Яма-ловушка остаётся на поле и считается непроходимой ячейкой.



Помните, что автопоезд не может быть перемещён или уничтожен эффектами опасностей!

ХОДЫ И РАУНДЫ

Игра состоит из серии ходов и раундов. Ход завершается, когда один из игроков заканчивает выполнять шаги 1–4 (см. далее). Раунд завершается, когда каждый игрок сделает три хода.

НАЧАЛО РАУНДА

Все игроки бросают все свои кубики перемещения (в первом раунде используется результат броска, которым определялся первый игрок во время подготовки к партии). С помощью этих кубиков игроки перемещают свои исправные машины и активируют по одной команде за раунд. Кроме того, первый игрок бросает кубик дороги.



ХОД ИГРОКА

Во время своего хода по порядку выполните четыре следующих шага:

1. **Выберите** один кубик перемещения и расположите его на приборной панели исправной машины.
2. Активируйте **команду** (один раз за раунд).
3. **Переместите** эту машину.
4. **Сделайте выстрел** из этой машины (если возможно).

ШАГ 1. ВЫБОР КУБИКА

Выберите неиспользованный кубик перемещения и расположите его в центре приборной панели исправной машины, на которой ещё нет кубика. Значение кубика определит, сколько очков перемещения будет у этой машины во время шага 3 «Перемещение».



Если у вас нет подходящих машин, расположите неиспользованный кубик перемещения в ячейке **наката** одной из ваших исправных машин, которую вы перемещали ранее.

Нельзя выбирать кубик для наката, если у вас есть исправная машина, которую вы не перемещали. Машина может использовать накат максимум два раза (в качестве напоминания рядом с ячейкой наката изображены две точки).



Один раз за раунд, помимо выбора кубика для машины, вы также можете выбрать неиспользованный кубик перемещения и расположить его на одной из команд вашего планшета команд. Для некоторых команд необходимо, чтобы у кубика было определённое значение (см. врезку справа). Вы **не можете** расположить кубик на команде во время хода, в котором вы перемещаетесь накатом.

ШАГ 2. КОМАНДА

Активируйте команду, для которой вы выбрали кубик в предыдущем шаге, применив её эффект, указанный на планшете команд. Команда активируется **до** того, как выбранная вами машина начнёт перемещение.

ЭФФЕКТЫ КОМАНД



АВИАУДАР (любой кубик)

Поместите свой вертолёт в любую пустую ячейку (ячейку без препятствий) на игровом поле. Значение кубика перемещения неважно.

Затем выстрелите из своего вертолёта, если возможно (см. раздел «Стрельба» на с. 14). Во время первого раунда стрелять **нельзя**.

НИТРО (1-3)

Увеличьте количество очков перемещения машины, выбранной в этот ход, на значение кубика, расположенного на этой команде. Это может привести к тому, что количество очков перемещения станет больше 6. Вы должны использовать их все.

ДРИФТ (3-5)

В этот ход ваша машина может проехать через первую ячейку с другой машиной без столкновения. Если вы заканчиваете ход в ячейке с машиной, то всё равно сталкиваетесь с ней, даже если это ваше первое столкновение.

РЕМОНТ (6)

Уберите один жетон повреждения с любой вашей машины и замешайте этот жетон лицевой стороной вниз в стопку жетонов повреждений. Если эта машина была неисправной, она становится исправной (и сможет перемещаться позже в этом раунде, если у вас остались ходы).

ШАГ 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Первый раунд: каждая машина тратит первое очко перемещения, чтобы оказаться в любой ячейке на заднем крае заднего фрагмента дороги.

Переместите машину, на приборной панели которой вы расположили кубик, по следующим правилам:

- ❌ Количество очков перемещения машины равно значению на кубике перемещения, который вы расположили.
- ❌ Машина должна перемещаться в одну из трёх ячеек **переднего сектора** (см. далее), если только какой-либо эффект не вынудит её двигаться в другом направлении.

Следующие правила применяются каждый раз, когда машина перемещается, независимо от того, почему это происходит — из-за столкновения, жетона повреждения или просто во время хода.

- ❌ Машина должна потратить все очки перемещения, если только какой-либо эффект не заставит её их потерять.
- ❌ Машина может переместиться через ячейку с вертолётom.
- ❌ Если машина оказывается в ячейке с жетоном опасности, лежащим лицевой стороной вниз, переверните жетон и примените его эффект.
- ❌ Когда машина получает повреждение, она теряет оставшиеся очки перемещения.
- ❌ Если машина перемещается в ячейку с другой машиной, то они сталкиваются и перемещавшаяся машина теряет все оставшиеся очки перемещения. Поместите двигавшуюся машину на машину, которая уже находилась в этой ячейке, а затем немедленно разыграйте столкновение (см. **одноимённый раздел вверху справа**).

ПЕРЕДНИЙ СЕКТОР

Три ячейки перед транспортом — спереди, справа и слева — называются передним сектором. Во время движения машина может перемещаться только в ячейки, находящиеся в её переднем секторе. Выбирать целями для стрельбы можно только машины, находящиеся в переднем секторе вашего транспорта.

КУБИК ДОРОГИ

В начале раунда первый игрок бросает кубик дороги. Этот кубик даёт бонус каждой машине, которая не покидает дорогу во время перемещения.



Во время каждого вашего хода, после перемещения, если ваша машина начала движение в ячейке дороги и перемещалась только по ячейкам дороги, она может немедленно получить столько очков перемещения, сколько указано на кубике дороги. Полученное дополнительное перемещение необязательно должно проходить только по ячейкам дороги. Бонус необязателен, но если вы его используете, то должны использовать полностью.



Автопоезд может использовать кубик дороги, **только** если вы активировали команду «**Тяговый привод**».

ДВИЖЕНИЕ НАКАТОМ

Двигаясь накатом, переместите машину ровно на 1 ячейку, независимо от того, какое значение указано на кубике перемещения. Вы **не можете** использовать бонус кубика дороги. Вы **можете** стрелять, если после перемещения машины в её переднем секторе есть цель.



СТОЛКНОВЕНИЕ

Если две машины оказались в одной ячейке, они сталкиваются друг с другом. Это может произойти во время перемещения, а также из-за эффектов опасностей или повреждений. Когда это происходит, машина, которая перемещалась, теряет все оставшиеся очки перемещения. Положите перемещавшуюся машину на находящуюся в ячейке и немедленно разыграйте столкновение:

1. Бросьте **кубик столкновения** и **кубик направления** (см. с. 14). Эти кубики определяют, какая из машин (верхняя или нижняя) будет перемещаться и в каком направлении.
2. Если одна из столкнувшихся машин **больше** другой, владелец более крупной машины может один раз перебросить **оба** кубика. Это можно сделать, даже если более крупная машина неисправна или если обе машины принадлежат одному игроку.



Перемещается всегда **другая** машина. Кубики перебрасывать **нельзя**.



Перемещается всегда **мотоцикл**. Кубики перебрасывать **нельзя**.

3. Переместите нужную машину на 1 ячейку в направлении, указанном на кубике направления.

Если машина переместилась в ячейку, приводящую к ещё одному столкновению, продолжайте разыгрывать столкновения до тех пор, пока во всех ячейках не останется по одной машине.

Пример: средняя машина Антона находится на разбитой машине. На кубиках выпадает «Нижняя» и «Вперёд влево». Антона это устраивает, поэтому он решает не перебрасывать кубики. Разбитая машина перемещается вперёд и влево на одну ячейку.



ШАГ 4. СТРЕЛЬБА

Первый раунд: пропустите этот шаг в первом раунде. Ваше оружие начнёт работать со второго раунда.

Машина, которую вы переместили, или вертолёт, который вы разместили, может выстрелить в соответствии с этими правилами:

- ✘ Вы можете выстрелить только в машину, находящуюся в переднем секторе вашего транспорта (см. раздел «Передний сектор» на с. 13).



Автопоезд может стрелять в машины, находящиеся в его переднем **или** заднем секторе.

- ✘ Если у вас несколько целей, выберите одну.
- ✘ По вертолётам стрелять нельзя.
- ✘ Можно стрелять по разбитым машинам, так как они считаются неисправными малыми машинами. Если разбитая машина получает повреждение, она уничтожается.
- ✘ Можно стрелять после розыгрыша столкновения.
- ✘ Можно стрелять по своим собственным машинам.

Чтобы выстрелить, выберите цель и бросьте кубик стрельбы. Если размер, выпавший на кубике, совпадёт с размером машины, в которую вы стреляете, ваш выстрел попадает в цель и она получает повреждение.



Если вы попали в машину, её владелец берёт жетон повреждения и применяет его эффект (см. раздел «Получение повреждений» на с. 9).



Если вы стреляете в автопоезд, сначала выберите, в какую команду какой секции вы собираетесь стрелять. Если вы попали, положите жетон незначительного повреждения на эту команду (см. раздел «Стрельба по автопоезду» на с. 17).



Если вы попали в мотоцикл, он получает жетон незначительного повреждения и становится неисправным. Разверните мотоцикл на игровом поле задом наперёд и переверните его приборную панель.



КУБИК СТОЛКНОВЕНИЯ



Перемещается верхняя машина



Перемещается нижняя машина



КУБИК СТРЕЛЬБЫ

Чтобы определить, попал ли выстрел в цель, сравните значение кубика с размером машины, в которую стреляют.



Малая/средняя машина



Средняя машина



Большая машина



Машина любого размера

КУБИК НАПРАВЛЕНИЯ

При определении результата броска убедитесь, что фоновые стрелки на кубике совпадают с аналогичными стрелками на игровом поле.



Назад влево



Вперёд влево



Назад



Вперёд



Назад вправо



Вперёд вправо



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПЕРЕДНЕГО КРАЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Когда любая машина съезжает с **переднего края** игрового поля, происходит одно из двух событий:

- ✘ Если это был **финальный** фрагмент и машина переместилась на жетон финиша, игра заканчивается и владелец этой машины побеждает!
- ✘ Если это был **не финальный** фрагмент, происходит обновление игрового поля:

1. Все машины на заднем фрагменте дороги уничтожаются.
2. Все жетоны опасностей на заднем фрагменте дороги сбрасываются.
3. Все вертолёты на заднем фрагменте дороги возвращаются к своим владельцам.
4. Уберите задний фрагмент дороги, переверните его на другую сторону и положите под низ стопки фрагментов дороги.
5. Сдвиньте средний и передний фрагменты дороги назад. Теперь это задний и средний фрагменты дороги соответственно.
6. Возьмите верхний фрагмент из стопки фрагментов дороги и приложите его к среднему фрагменту дороги. Теперь это передний фрагмент дороги.

7. На передний фрагмент дороги, в ячейки с двойными треугольниками, выложите лицевой стороной вниз жетоны опасностей, взятые случайным образом. (При необходимости перемешайте сброшенные жетоны опасностей и сформируйте новую стопку.)

8. Проверьте, является ли новый фрагмент дороги **финальным**.

9. Если у машины, съехавшей с переднего края игрового поля, остались очки перемещения, она продолжает перемещаться.

ФИНАЛЬНЫЙ ФРАГМЕНТ

Становится ли фрагмент дороги финальным, зависит от количества игроков.

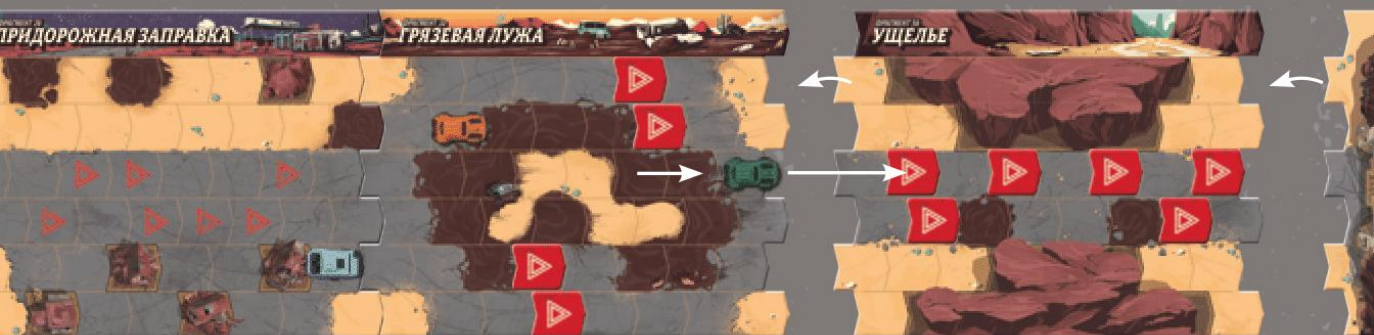
2 ИГРОКА

Если ни один из участников до сих пор не выбыл из игры, **пятый** фрагмент становится финальным. Добавьте к нему жетон финиша.

3 ИГРОКА И БОЛЕЕ

Когда один из участников **выбывает из игры** (см. врезку справа), передний фрагмент дороги становится финальным. Добавьте к нему жетон финиша.

Если это происходит, когда машина съезжает с переднего края игрового поля, выложите новый передний фрагмент дороги. Этот фрагмент становится финальным.



Пример: машина Антона перемещается на 5 ячеек, в результате чего съезжает с переднего края игрового поля. Антон приостанавливает перемещение и выполняет описанные выше действия.

После их выполнения на поле появляется новый передний фрагмент дороги. Антон продолжает оставшееся перемещение по этому фрагменту.

Если новый передний фрагмент дороги является финальным, добавьте к нему жетон финиша.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Сдвиньте кубик перемещения на приборной панели перемещавшейся машины в ячейку «Конец хода». В этом раунде вы больше не можете выбирать кубик для обычного перемещения этой машины (но, возможно, в следующих ходах вы переместите её накатом).

Все машины в ячейках с вертолётom уничтожаются.

Ваш сосед слева (ещё не покинувший игру) делает следующий ход.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

После того как каждый участник сделает три хода, раунд заканчивается и первый игрок передаёт кубик дороги своему соседу слева. Он становится первым игроком в следующем раунде.

Начните следующий раунд.

ВЫБЫВАНИЕ ИЗ ИГРЫ

Участник выбывает из игры, если все его машины уничтожены или неисправны. Удалите из игры его вертолёт, но оставьте на поле его неисправные машины. Этот игрок больше не делает ходов до конца партии.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается вашей победой, если:

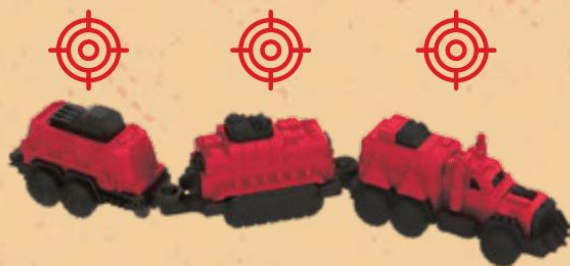
- ✘ Ваша машина переместилась на жетон финиша (см. раздел «Финальный фрагмент» слева).

ИЛИ

- ✘ Вы остались единственным игроком, у которого есть исправные машины.

АВТОПОЕЗД

Автопоезд — это **машина**, состоящая из трёх **больших** секций: задней, центральной и передней, которые соединяются друг с другом при помощи сцепок.



Задняя Центральная Передняя

Помимо переднего сектора, у автопоезда есть ещё и **задний сектор** — это три ячейки за задней секцией (см. врезку ниже).

Ваш вертолёт используется так же, как и в базовой игре; он активируется командой «**Авиаудар**» с центральной секции планшета секций (см. раздел «Эффекты секций автопоезда», с. 18).



ХОД ИГРОКА

Во время своего хода по порядку выполните четыре следующих шага:

1. **Выберите** один кубик и расположите его на команде одной из трёх секций планшета секций.
2. Активируйте **команду**.
3. **Переместите** автопоезд.
4. **Сделайте выстрел** в цель, находящуюся в переднем или заднем секторе автопоезда.

ШАГ 1. ВЫБОР КУБИКА

В ваш первый ход каждого раунда, прежде чем выбрать кубик перемещения для одной из секций, расположите один кубик перемещения на команде «**Гидроусилитель**», находящейся на планшете кабины. Это определит, сколько смен полос движения сможет сделать автопоезд в этом раунде (см. раздел «Гидроусилитель» ниже).

Каждый ход выбирайте неиспользованный кубик перемещения и располагайте его на команде одной из трёх секций вашего планшета секций.

- ✘ Значение кубика определит, сколько очков перемещения будет у автопоезда во время шага 3 «Перемещение».
- ✘ Вы **не можете** расположить кубик в секции, в которой уже есть кубик.
- ✘ Для команды «**Ремонт**» нужен кубик со значением «3».
- ✘ Вы **можете** расположить кубик на команде с жетоном повреждения. Это не активирует команду, но значение кубика будет использовано для перемещения автопоезда.

ШАГ 2. КОМАНДА

Активируйте команду, на которой вы расположили кубик в предыдущем шаге. Некоторые команды активируются до перемещения автопоезда, некоторые — после (см. раздел «Эффекты секций автопоезда», с. 18).

ШАГ 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каждый ход автопоезд получает количество очков перемещения, равное значению кубика, который вы расположили в одной из секций в этом ходу. Перемещается весь автопоезд, независимо от того, в какой именно секции вы расположили кубик.

Автопоезд перемещается так же, как обычный поезд движется по рельсам: когда передняя секция перемещается вперёд, центральная секция перемещается в ячейку, освобождённую передней секцией, а задняя — в ячейку, освобождённую центральной секцией. Если вы не используете **гидроусилитель** (см. далее), автопоезд перемещается **прямо вперёд**.

Автопоезд **не может использовать** кубик дороги, если вы не активировали команду «**Тяговый привод**».

ГИДРОУСИЛИТЕЛЬ

Значение кубика, расположенного на гидроусилителе, показывает, сколько раз автопоезд может переместиться вперёд влево или вперёд вправо в течение этого раунда. Если вы хотите переместить автопоезд в ячейку, находящуюся спереди слева или спереди справа, уменьшите значение кубика гидроусилителя на 1. Вы **можете** делать это более одного раза за ход, но значение кубика нужно уменьшать каждый раз, когда вы перемещаетесь этим способом.



ЗАДНИЙ СЕКТОР

Три ячейки за автопоездом — сзади, слева и справа — это задний сектор автопоезда. Во время стрельбы автопоезд может атаковать любую цель в переднем или заднем секторе. При активации команды «**Раздатчик опасностей**» жетон опасности размещается на поле в одну из ячеек заднего сектора автопоезда.

ПРАВИЛА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ АВТОПОЕЗДА

- ✘ **Массивность:** считается, что автопоезд находится на том фрагменте дороги, который занимает его передняя секция, а при перемещении учитываются только те ячейки, в которых она оказывается. Например, если автопоезд проезжает ячейку грязи, то два очка перемещения тратятся, только когда в этой ячейке оказывается передняя секция, но не центральная или задняя.
- ✘ **Мощность:** если автопоезд нужно переместить или остановить из-за действия какого-либо эффекта (например, из-за пятна масла, токсичной слизи или землетрясения), он не перемещается и не останавливается. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Поместите жетон бездорожья в ячейку поля с этим эффектом. (Если это был эффект жетона опасности, который сбрасывается, жетон бездорожья класть не нужно.) Если в ней был другой жетон, уберите его. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.
- ✘ **Надёжность:** если автопоезд оказывается в непроходимой ячейке, он не уничтожается. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Поместите жетон бездорожья в эту ячейку поля. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.
- ✘ **Прочность:** если какая-либо секция автопоезда заканчивает ход в ячейке с вертолётom, автопоезд не уничтожается. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Уберите вертолёт с поля и верните его владельцу, который сможет использовать его в следующих ходах.



Если вы играете с дополнением «Дьявольская мясорубка», то имейте в виду, что никакой эффект не может заставить автопоезд загореться.

Если автопоезд оказывается в ячейке огня, одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Замените жетон в этой ячейке на жетон бездорожья. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Любая машина, столкнувшаяся с какой-либо секцией автопоезда, помещается на верх этой секции. Бросайте только кубик направления. Кубик столкновения не бросается. В любом случае перемещается **другая** машина, и никто из игроков не может перебрасывать кубик.

ШАГ 4. СТРЕЛЬБА

Автопоезд может выстрелить в любую цель, находящуюся в его переднем **или** заднем секторе. Бросьте кубик стрельбы.

- ✘ Если вы попали в машину, её владелец берёт жетон повреждения и применяет его эффект.
- ✘ Если вы попали в мотоцикл, его владелец берёт жетон незначительного повреждения.
- ✘ Команда «**Ракетная установка**» **не относится** к шагу стрельбы. Автопоезд может активировать ракетную установку во время шага 2 «Команда», выстрелить из неё после перемещения, а после этого сделать обычный выстрел во время шага 4 «Стрельба».

СТРЕЛЬБА ПО АВТОПОЕЗДУ

Когда кто-то стреляет по автопоезду, каждая секция автопоезда рассматривается как отдельная большая машина. Игрок может стрелять только в ту секцию автопоезда, которая находится в переднем секторе его транспорта.

Стреляющий игрок должен выбрать, в какую команду секции он будет стрелять, **до того**, как бросит кубик стрельбы. В каждой секции есть две возможные цели (стрелять в команду «Ремонт» **нельзя**). Также нельзя выбрать команду, которая уже повреждена.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если выстрел попал в автопоезд, положите жетон незначительного повреждения поверх команды, в которую стреляли.

Если на фоне команды на планшете изображён крест, то в эту команду можно стрелять. Если выстрел попал в цель, положите жетон незначительного повреждения на этот крест, закрыв текст команды. Во время своего шага выбора кубика владелец автопоезда **может** расположить кубик на этой команде. Это не активирует команду, но значение кубика будет использовано для перемещения автопоезда.

Во всех остальных случаях, когда автопоезд получает повреждение, владелец автопоезда сам выбирает, куда положить жетон незначительного повреждения.



УНИЧТОЖЕНИЕ АВТОПОЕЗДА

Если автопоезд уничтожается, его владелец **выбывает из игры**. Сразу же добавьте к полю жетон финиша — передний фрагмент дороги становится финальным.

Автопоезд уничтожается только в двух случаях:

- ✘ Если на автопоезде окажется в общей сложности 6 жетонов незначительных повреждений.
- ✘ Если автопоезд находится на заднем фрагменте дороги, когда этот фрагмент убирается из игры. Причём это происходит, только если **все** секции автопоезда находятся на заднем фрагменте, в противном случае передняя секция остаётся в своей текущей ячейке, а одна или несколько остальных секций «свисают» с игрового поля.

ЭФФЕКТЫ СЕКЦИЙ АВТОПОЕЗДА



ЗАДНЯЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Раздатчик опасностей.** После перемещения вы можете взять случайный жетон из стопки жетонов опасностей и, не глядя на его лицевую сторону, поместить в пустую ячейку в заднем секторе автопоезда лицевой стороной вниз. (Напоминаем, что пустой ячейкой считается ячейка без препятствий.)
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с задней секции.
- ✘ **Компьютер наведения.** В этом ходу вы можете перебросить кубик стрельбы, когда стреляете.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Тяговый привод.** В этом ходу вы можете использовать кубик дороги (независимо от того, по каким ячейкам перемещался автопоезд).
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с центральной секции.
- ✘ **Авиаудар.** Действует так же, как одноимённая команда из базовой игры: поместите свой вертолёт в любую пустую ячейку и выстрелите из него.

ПЕРЕДНЯЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Ракетная установка.** После перемещения бросьте кубик стрельбы. Каждая машина в ячейке, находящейся в двух ячейках перед автопоездом, и в соседних с ней получает одно незначительное повреждение, если размер этой машины совпадает с результатом броска. Владелец машины, получившей незначительное повреждение, кладёт одноимённый жетон в одну из её ячеек повреждений.
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с передней секции.
- ✘ **Путеочиститель.** Когда в этот ход автопоезд первый раз оказывается в ячейке с другой машиной, её владелец перемещает свою машину в ячейку спереди слева или спереди справа. Если это разбитая машина, ячейку выбираете вы. Это не считается столкновением и если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ АВТОПОЕЗДА

Сейчас ход Артёма, и он собирается переместить автопоезд, избежав столкновения с зелёной машиной. Он уменьшает на один значение кубика на гидросилителе, чтобы сменить полосу движения, после чего перемещает автопоезд на три ячейки, причём центральная и задняя секция следуют по маршруту, пройденному передней секцией.

Автопоезд проезжает через непроходимую ячейку, но из-за своей надёжности он получает одно незначительное повреждение, а ячейка превращается в ячейку бездорожья.



МОТОЦИКЛЫ

Великолепная пятёрка — это банда из 5 мотоциклов. Мотоциклы считаются **малыми машинами**. Они используют те же правила, что и машины из базовой игры, но со следующими изменениями:



ШАГ 1. ВЫБОР КУБИКА

Каждый ход выбирайте два неиспользованных кубика перемещения и располагайте их на приборных панелях двух мотоциклов.

Один раз за раунд вы можете вместо этого расположить один кубик на приборной панели одного мотоцикла, а второй — на одной из команд на планшете команд, после чего выполнить шаг 2 «Команда» (как в случае с машиной).

ДВИЖЕНИЕ НАКАТОМ

Мотоцикл может переместиться, двигаясь накатом, максимум четыре раза (а не два, как машина).

ШАГ 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если вы расположили два кубика на приборных панелях двух мотоциклов, то сначала перемещается и стреляет один из них (по вашему выбору), после чего перемещается и стреляет другой. Обращайте внимание на обозначения мотоциклов, чтобы убедиться, что вы перемещаете правильный мотоцикл (см. врезку «Обозначения» ниже).

ДРИФТ

Во время перемещения мотоцикл может проехать без столкновений через **все** ячейки с другими машинами. Если мотоцикл заканчивает перемещение в ячейке с любой машиной, то сталкивается с ней, как обычно. Машины не могут проезжать без столкновения через ячейки с мотоциклами, если не используют команду «Дрифт».

СТОЛКНОВЕНИЕ

Если другая машина оказалась в одной ячейке с мотоциклом (или мотоцикл закончил ход в одной ячейке с машиной), не кладите их друг на друга, а поставьте рядом. Они всё равно сталкиваются.

При розыгрыше столкновения мотоцикла с другой машиной бросайте только кубик направления. Кубик столкновения не бросается. В любом случае перемещается **мотоцикл**, и никто из игроков не может перебрасывать кубик.

Если происходит столкновение двух мотоциклов, их владелец сам выбирает, какой из них перемещается.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Когда мотоцикл получает повреждение, оно отмечается **жетоном незначительного повреждения**, а сам мотоцикл становится неисправным.

Разверните мотоцикл на игровом поле задом наперёд и переверните его приборную панель. (Неисправный мотоцикл можно снова сделать исправным с помощью команды «Ремонт».)



Если вы играете с дополнением «Дьявольская мясорубка», то имейте в виду, что владелец мотоциклов не может получить жетон повреждения «Горит!», но сам мотоцикл может загореться за счёт других эффектов (например, эффектов местности).

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Каждый мотоцикл обозначен своим символом, которому соответствует такой же символ на его приборной панели. Расположив кубик на приборной панели, убедитесь, что перемещаете правильный мотоцикл.



ГОРИТ!

Машины загораются, когда происходит одно из следующих событий:

- ✗ Машина перемещается в ячейку огня.
- ✗ Машина получает жетон «Горит!» из-за какого-либо эффекта (например, в результате действия команды Эм Берко «Огнемёт»).
- ✗ Машина получает повреждение, и владелец этой машины берёт жетон повреждения «Горит!».

Возьмите жетон «Горит!» из запаса и положите его на приборную панель этой машины:



Во время каждого вашего шага 3 «Перемещение», перед перемещением машины с жетоном «Горит!», бросайте кубик огня и применяйте эффект выпавшего результата.



Увеличьте количество очков перемещения машины на выпавшее значение. Это может привести к тому, что количество очков перемещения превысит 6. Вы должны использовать их все.



Огонь гаснет. Уберите жетон «Горит!» с приборной панели машины и переместите её как обычно.



Машина уничтожается.

Жетон «Горит!» не считается повреждением.

Если горящая машина становится неисправной, уберите с неё жетон «Горит!».

Горящая машина не может получить ещё один жетон «Горит!». Если его нужно получить, просто не берите жетон.



Автопоезд взаимодействует с огнём по-другому (см. раздел «Правила взаимодействия при перемещении автопоезда» на с. 17).



Мотоциклы взаимодействуют с огнём таким же образом, как и обычные машины, но владелец мотоциклов не может получить жетон повреждения «Горит!».



ПЕРЕЗАРЯЖАЙ!

Временами кажется, что огневой мощи недостаточно. Дополнение «Больше патронов» — это набор из пяти мини-дополнений, которые можно включать в игру как по отдельности, так и все вместе. В составе каждой колоды дополнения есть своя карта правил и несколько пустых карт для создания собственных эффектов.



x8

ДОРОЖНЫЕ УСЛОВИЯ

Дорожные условия — это эффекты, которые применяются к фрагментам дороги.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду дорожных условий и положите по одной карте рядом со средним и передним фрагментами дороги (но **не рядом со стартовым**). Правила карты распространяются только на тот фрагмент дороги, рядом с которым она лежит.

Когда вы выкладываете новый фрагмент дороги, положите рядом с ним взятую случайным образом карту дорожных условий лицевой стороной вверх.

Когда вы убираете фрагмент дороги, сбрасывайте и относящуюся к нему карту дорожных условий. Если у вас закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



x10

УЛУЧШЕННЫЕ АВИАУДАРЫ

Улучшенные авиаудары — это одноразовые карты, которые разыгрываются при использовании вертолёта.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду улучшенных авиаударов и раздайте каждому участнику 1 карту лицевой стороной вниз. На карте указано, когда её можно разыграть.

После того как вы разыграли карту улучшенного авиаудара, уберите её в коробку.



x8

ЗАДАНИЯ

Задания — это секретные цели, за достижение которых полагается награда.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду заданий и раздайте каждому участнику 1 карту лицевой стороной вниз.

Когда вы выполните условие, указанное в верхней части карты задания, можете сразу же раскрыть её и получить награду, указанную в её нижней части.

После того как вы разыграли карту задания, уберите её в коробку.



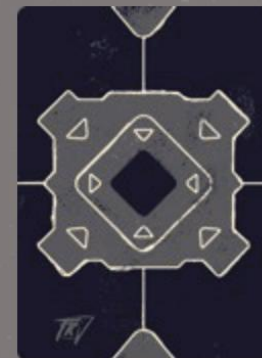
x6

НА 1 РАЗ

На один раз — это одноразовые карты, которые разыгрываются, чтобы применить какой-то эффект.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду карт «На 1 раз» и раздайте каждому участнику 1 карту лицевой стороной вниз. На карте указано, когда её можно разыграть.

После того как вы разыграли карту «На 1 раз», уберите её в коробку.



x8

БОНУСНЫЕ КОМАНДЫ

Бonusные команды добавляют по одной команде к тем, что находятся на планшете команд каждой банды.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду бонусных команд и раздайте каждому участнику 1 карту лицевой стороной вверх.

Это дополнительная команда, которую можно активировать по обычным правилам, расположив на ней кубик.



У автопоезда нет планшета команд, поэтому его владелец не может использовать карты бонусных команд.

Это дополнение заменяет кубики перемещения и кубики стрельбы на карты, что сводит случайность к минимуму.

Чтобы использовать это дополнение, раздайте каждому игроку 1 колоду соответствующего цвета (18 карт).



Автопоезд и мотоциклы великопентерки не могут использовать это дополнение, **но могут** участвовать в одной игре с бандами, которые его используют.



КАРТА НЕМЕЦКОЙ СБОРКИ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игроки заменяют кубики перемещения на соответствующие колоды карт немецкой сборки.
2. При подготовке к игре каждый участник перемешивает свою колоду и берет из неё на руку 5 начальных карт.
3. Игроки подсчитывают и объявляют сумму очков перемещения на своих начальных картах. Участник с наименьшим суммарным результатом делает первый ход. В случае ничьей по наименьшему результату все игроки замешивают карты обратно в колоду и берут новые начальные карты; и так до тех пор, пока один из них не получит наименьший результат.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В свой ход разыграйте на одну из ваших приборных панелей карту с руки, как если бы расположили на ней кубик перемещения. Один раз за раунд вы можете разыграть ещё одну карту с руки на одну из команд на вашем планшете команд. Во всех случаях это считается, как если бы вы выбрали и расположили кубик с таким же значением для этой машины или команды. Например, если вы разыгрываете карту на команду «Нитро», увеличьте количество очков перемещения машины на значение этой карты. Переместив машину или активировав команду, переверните карту, чтобы показать, что вы закончили.

В конце раунда, после того как все игроки сделали по три хода, у каждого на руке обычно остаётся одна карта. Сбросьте все карты, которые вы разыграли на свои приборные панели и планшет команд. Затем каждый игрок подбирает карты из своей колоды до 5 карт на руке. На руке никогда не может быть более 5 карт.

СТРЕЛЬБА

Чтобы сделать выстрел, раскройте верхнюю карту своей колоды. Если результат кубика стрельбы на этой карте совпадает с размером цели, выстрел попадает в цель, как обычно. После выстрела сбросьте карту.

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КАРТ

Если вам нужно взять карту из колоды (как на руку, так и для выстрела), а колода пуста, немедленно перемешайте свой сброс и сформируйте новую колоду. (Если это произошло в середине раунда, не сбрасывайте карты с приборных панелей и планшета команд — отсюда карты сбрасываются в конце раунда.) Карты в вашей стопке сброса — открытая информация для всех игроков.

**ЖЕЛАЕМ ВАМ
СЧАСТЛИВОГО
ПУТИ!**



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ:

БРЕТТ МАЙЕРС, ДЭИВ ЧОКЕР

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ:

**ДЖАСТИН Д. ДЖЕЙКОБСОН, РОБ ДАВЬО,
НОА КОЗН, БРАЙАН НЕФФ**

АВТОР ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ:

ДЖИМ КИФЕР

ИЛЛЮСТРАЦИИ:

МАРИ БЕРЖЕРОН

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ:

ГАРРЕТТ У. КАЙДА

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ:

ХАКАН ДИНИЗ, ЧЕД ХОВЕРТЕР

АРТ-ДИРЕКТОР, ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

ДЖЕЙСОН ТЕЙЛОР

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА:

ЛИНДСЕЙ ДАВЬО

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

**ИАН РИД, ПИТЕР ГИФФОРД,
ДЖЕЙСОН Д. КИНГСЛИ**

КОНЦЕПТ-АРТ:

БРАЙАН ПАТТЕРСОН

РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРАВИЛ

ДЖ. ЭЛИЗАБЕТ МИЛЛС

© 2024 Restoration Games, LLC. All rights reserved.
12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323.



RESTORATION
GAMES™

restorationgames.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:

МИХАИЛ АКУЛОВ

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:

ИВАН ПОПОВ

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:

АЛЕКСАНДР КИСЕЛЕВ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

ВАЛЕНТИН МАТЮША

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА:

АЛЕКСАНДР ПЕТРУНИН

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:

ЮЛИЯ КОЛЕСНИКОВА

ПЕРЕВОДЧИК:

ДЖЕЙ

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

ИВАН СУХОВЕИ

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:

ЕВГЕНИЙ ЗАГАТИН

КОРРЕКТОР:

ОЛЬГА ПОРТУГАЛОВА

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:

ИВАН ГУДЗОВСКИЙ

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru

ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Когда ваша машина получает повреждение, возьмите жетон повреждения и примените эффект этого жетона. Затем положите этот жетон лицевой стороной вниз в одну из ячеек повреждений машины рядом с её приборной панелью. Если эта машина перемещалась, она теряет все оставшиеся очки перемещения. Машина с двумя повреждениями становится неисправной.



ВМЯТИНА: нет эффекта (просто занимает одну из ячеек повреждений).



РИКОШЕТ: бросьте кубик направления. От машины, получившей повреждение, начните проводить прямую линию в указанном на кубике направлении, пока не достигнете первой машины. Эта машина получает повреждение (даже если она ваша). Рикошет проходит через любую местность, даже непроходимую. Если в этом направлении нет ни одной машины и вы дошли до края игрового поля, ничего не происходит.



НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ: нет эффекта (просто занимает одну из ячеек повреждений). Ремонтируется так же, как и обычные повреждения. Если у вас закончились жетоны незначительных повреждений, используйте жетоны обычных повреждений лицевой стороной вниз без применения эффекта.

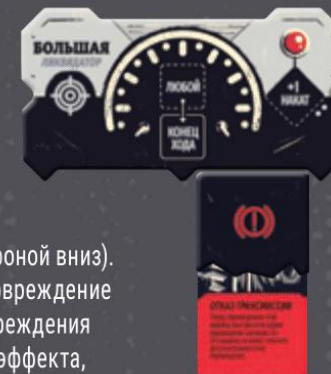


Мотоциклы великолепной пятёрки и автопоезд вместо обычных жетонов повреждений получают жетоны незначительных повреждений.



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ:

когда вы применяете эффект этого жетона, возьмите **карту продолжительного эффекта** и положите её лицевой стороной вверх в свободную ячейку повреждений. Положите на эту карту этот жетон повреждения (лицевой стороной вниз). Карта действует до тех пор, пока это повреждение не отремонтируют. После ремонта повреждения уберите и жетон повреждения, и карту эффекта, поместив их в соответствующие стопки сброса.



ГОРИТ!: машина загорается. Возьмите из запаса **жетон «Горит!»** и положите его на приборную панель этой машины. Затем положите этот жетон повреждения лицевой стороной вниз в одну из ячеек повреждений этой машины. Перед перемещением горящей машины во время каждого шага перемещения бросайте кубик огня (см. раздел «Горит!» на с. 20). Ремонт этого жетона повреждения не убирает жетон «Горит!».

Некоторые жетоны повреждений перемещают машину, получившую этот жетон. Если она оказывается в ячейке с другой машиной, то теряет оставшиеся очки перемещения и разыгрывается столкновение (см. с. 13). Если машина перемещается в непроходимую ячейку или за левый, правый или задний край игрового поля, эта машина уничтожается.



ЗАНОС (6 разных жетонов): переместите машину на одну ячейку в указанном направлении.



СТУПОР: бросьте кубик трюков. Переместите машину на выпавшее количество очков перемещения, бросая кубик направления за каждую ячейку, через которую она перемещается, чтобы определить направление. Применяйте, как обычно, правила местности, по которой машина перемещается (например, чтобы попасть в ячейку грязи, нужно потратить два очка перемещения). Если ваша машина оказывается в ячейке, из-за которой теряет очки перемещения (например, при столкновении с другой машиной), эффект ступора заканчивается.



ПРЫЖОК: бросьте кубик направления и кубик трюков. Переместите машину на выпавшее количество очков в указанном направлении. Игнорируйте все промежуточные ячейки. Примените, как обычно, эффекты ячейки, в которую машина переместилась.