

# ДОРОГА ЯРОСТИ

## БЕНДЕТТА

ЭТА ДОРОГА  
ВЫМОЩЕНА ЗЛЫМИ  
НАМЕРЕНИЯМИ!



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

# ЦЕЛЬ ИГРЫ ГОНЯЙ И СТРЕЛЯЙ

## НА СТАРТ! ЦЕЛЬСЯ! МЧИ!

«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.



# СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета команд  
(по 1 каждого цвета)



12 приборных панелей  
(по 3 каждого цвета)



12 машин  
(по 3 каждого цвета)



4 вертолёт  
(по 1 каждого цвета)



16 кубиков перемещения  
(по 4 каждого цвета)



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

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**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

Стартовая область

Задний фрагмент дороги

5



3



Средний фрагмент дороги

Передний фрагмент дороги

7



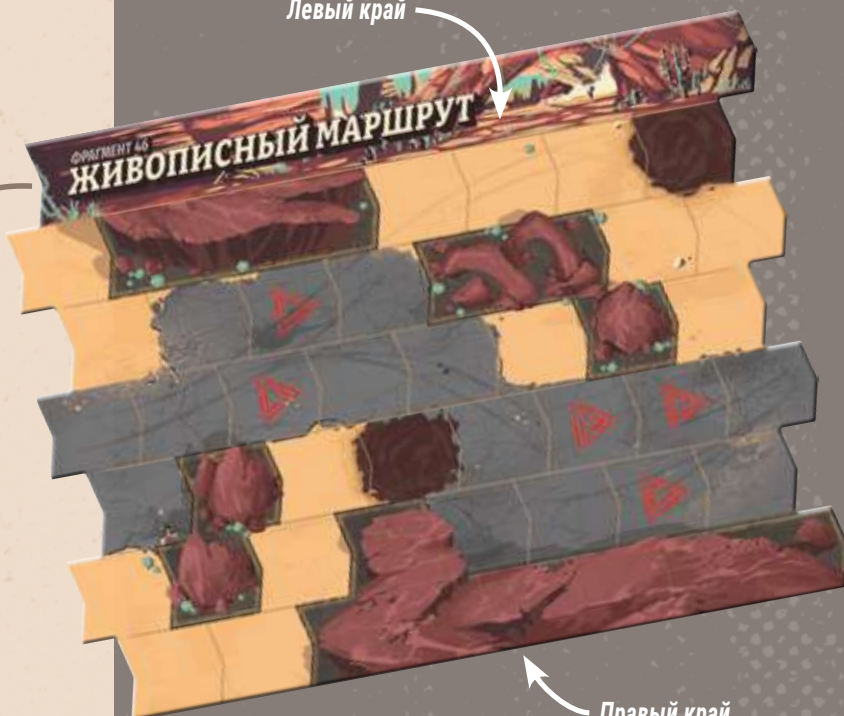
4



6



Левый край



Правый край

## 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. 17). 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.

# ТРАНСПОРТ

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

## 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.

## 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.



## 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.



## ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Машины получают повреждения из-за эффектов некоторых опасностей и выстрелов. Когда машина получает повреждение, возьмите случайный **жетон повреждения** из стопки и переверните его. Примените эффект этого жетона, если есть. (Описание эффектов находится на последней странице правил.) Затем положите жетон повреждения лицевой стороной вниз в одну из ячеек повреждений этой машины.

## 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. 8.)



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** машины игрока неисправны или уничтожены, он **выбывает из игры**. Передний фрагмент дороги становится финальным. Сразу же добавьте к нему жетон финиша (см. с. 11).

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

## 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 дороги:** стоимость перемещения в ячейку – 1 очко. Можно применить бонус кубика дороги.



**Ячейка бездорожья:** стоимость перемещения в ячейку – 1 очко.



**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. раздел справа). 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 опасности (но только когда добавляется новый фрагмент дороги). Если в ячейке нет жетона опасности, считайте, что и значка опасности тоже нет.

## 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. 9**).
- ✘ **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**.

## ОПАСНОСТИ

Если машина перемещается в ячейку с жетоном опасности, примените эффект этого 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.

### 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).

### РАЗБИТЫЕ МАШИНЫ

Разбитые машины – это сгоревшие остова машин, оставшиеся от предыдущих гонок; они считаются неисправными малыми 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.

# КАК ИГРАТЬ

## 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 на вашем планшете 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. 10). 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 повреждённых. 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, для которой вы выбрали 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.

*Пример: машина Антона перемещается на 6 очков, всё время оставаясь на ячейках дороги. После перемещения Антон решает использовать кубик дороги со значением 3. Он перемещается на 2 ячейки, на жетон опасности, переворачивает его и обнаруживает разбитую машину. Затем Антон убирает жетон, кладёт разбитую машину в эту ячейку и ставит сверху свою машину. После этого Антон теряет оставшееся очко перемещения и вынужден разыграть столкновение.*

### 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. 10). 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.
- 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. 9).
- ✘ 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 любое 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 (описание соответствующих эффектов находится на последней странице правил).



## КУБИК СТОЛКНОВЕНИЯ



Перемещается  
верхняя машина x2



Перемещается  
нижняя машина x4



Малая/средняя  
машина x1



Средняя  
машина x1



Большая  
машина x3



Машина любого  
размера x1

## 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



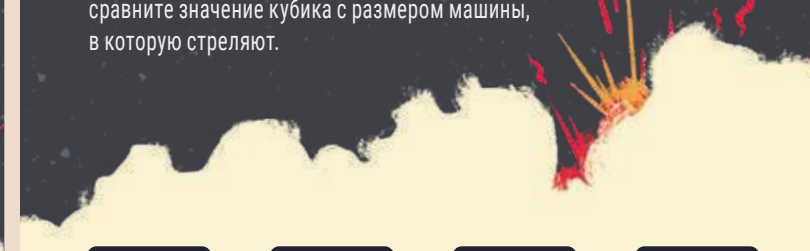
Назад вправо



Вперёд вправо

## КУБИК СТРЕЛЬБЫ

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



Малая/средняя  
машина x1



Средняя  
машина x1



Большая  
машина x3



Машина любого  
размера x1



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПЕРЕДНЕГО КРАЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Когда любая машина съезжает с **переднего края** переднего фрагмента дороги, 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 с игрового поля, 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 жетон 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 передней части игрового поля, остались очки перемещения, она продолжает перемещаться.

## ФИНАЛЬНЫЙ ФРАГМЕНТ

Момент, когда фрагмент дороги становится финальным, зависит от количества игроков.

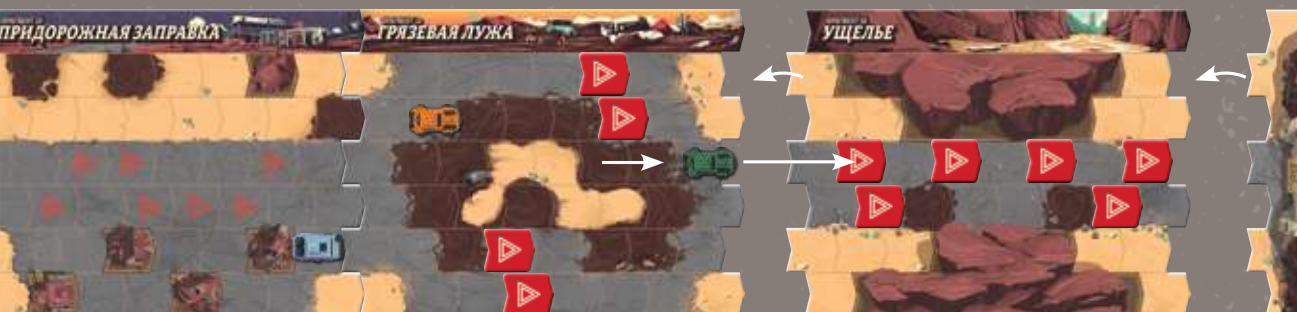
### 2 ИГРОКА

Если ни один из участников до сих пор не выбыл из игры, то **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 перемещается (съезжает) с передней части 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 выбрать 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:

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

**ИЛИ**

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

# 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.

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. 9). 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, 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.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ:

**БРЕТТ МАЙЕРС, ДЭЙВ ЧОКЕР**

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ:

**ДЖАСТИН Д. ДЖЕЙКОБСОН, РОБ ДАВЬО,  
НОА КОЭН, 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**

## 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**

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

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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



RESTORATION  
GAMES

[restorationgames.com](http://restorationgames.com)



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)