ГОНКА™

ЖАРА НА ТРАССЕ

УСЛОЖНЁННЫЕ ПРАВИЛА И СИСТЕМА ЧЕМПИОНАТА

СТОП!

Сначала прочтите «Правила игры». Советуем провести несколько партий в базовую игру, а уже потом перейти к усложнённой игре и системе чемпионата.

Этот буклет расскажет о сборке своих уникальных болидов, легендах, с которыми вы сможете соревноваться в одиночных и обычных партиях, а также о погоде и дорожных условиях. Вы можете добавлять эти модули постепенно или все сразу. Помимо этого вы можете сыграть полноценный чемпионат, добавив все нововведения.

АСГЕР ХАРДИНГ ГРАНЕРУД

ДАНИЭЛЬ ШЕЛЬД ПЕДЕРСЕН

HOBBY WORLD
Играть интересно

DAYS OF WONDER®

Дополнительные компоненты

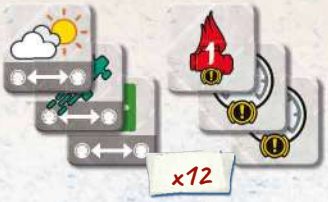
Ниже перечислены компоненты, которые можно добавить к базовой игре. Они разделены по модулям. Модули можно добавлять по отдельности или в любых комбинациях.

Модуль «Гараж»

- 34 карты обычных улучшений
- 62 карты передовых улучшений, отмеченных специальным символом

Модуль «Погода и дорожные условия»

- 6 жетонов погоды
- 12 жетонов дорожных условий



Модуль «Система чемпионата»

- 1 планшет чемпионата
- 2 фишки прессы

- 10 карт событий

- 4 карты трасс

- 35 карт спонсоров

- 1 блокнот
- Этот буклет с правилами

Модуль «Легенды»

- 1 планшет легенд

- 10 карт легенд

Модуль «Гараж»

В этом модуле каждый игрок создаёт свой собственный уникальный болид при помощи 3 карт улучшений. В модуле **не применяются карты начальных улучшений**, поэтому уберите их обратно в коробку.

Вместо этого возьмите карты улучшений, разделённые на 2 уровня: обычные и передовые (отличаются символом гаечного ключа).

Знакомясь с модулем, играйте только с картами обычных улучшений. Освоившись с ним, вы сможете также играть с картами передовых улучшений.

Карты улучшений

Карты улучшений разделены на несколько категорий, каждая из которых модифицирует ваш болид. Нет никаких ограничений на добавление этих категорий в вашу колоду. Ниже вы найдёте краткое описание карт улучшений и сможете составить представление о том, как они меняют игру.

Дополнительные карты нагрева

Эти карты применяются так же, как обычные карты нагрева. Единственная разница — они замешиваются в колоды игроков в начале заезда, а не выкладываются в ячейку двигателя как обычные карты нагрева.

Полный привод

Эту систему разработали для распределения мощности двигателя на все четыре колеса, однако она привела к ухудшению управляемости. Эти карты могут увеличить скорость или охладить двигатель, но их символы ✚ увеличивают непредсказуемость.

Тормоза

Регулируют вашу скорость и помогают лучше управлять болидом. На этих картах указано несколько вариантов скорости, и вы выбираете предпочтительный вам, когда открываете такую карту.

Система охлаждения

Благодаря ей двигатель работает более стабильно и расходует меньше топлива, а болид испытывает меньшие нагрузки. Эти карты увеличивают скорость и охлаждают двигатель.

Корпус

Более обтекаемый корпус с лучшей управляемостью. Эти карты увеличивают скорость и позволяют сбрасывать карты стресса без розыгрыша.

Частота вращения

Частота вращения цилиндров позволяет болиду быстрее набирать скорость. Эти карты увеличивают скорость, помогают перемещаться эффективнее в слипстриме и полезны на поворотах.

Шины

Для лучшего сцепления с трассой важную роль играют ширина и прочность шин. Эти карты увеличивают скорость, позволяют применить разные игровые эффекты, но всегда влияют на проверку поворота.

Спойлеры

Создают прижимную силу в поворотах. Эти карты увеличивают скорость, помогают легче входить в повороты, но для них нужно тратить карты нагрева.

Турбонаддув

Выдаёт больше мощности и бóльшую максимальную скорость, но также увеличивает вес болида и износ двигателя. Эти карты больше прочих увеличивают скорость, но для них нужно тратить карты нагрева.

Топливо

Состав гоночного топлива строго фиксирован, но вы сможете обойти этот запрет. Эти карты увеличивают скорость и позволяют вернуть карты из сброса в колоду.

Педаль газа

Болид быстрее реагирует на нажатие и подаёт больше горючей смеси в двигатель. Эти карты увеличивают вашу скорость. Их можно играть с руки на этапе 5 «реакция».

Подвеска

Обеспечивает более комфортное вождение. Эти карты можно вернуть после розыгрыша сразу в колоду. Они увеличивают скорость и дают различные бонусы.

Создание болида

После размещения болидов на стартовой разметке, но до начала гонки вы проводите 3 раунда выбора карт улучшений. В каждом раунде игрок выбирает 1 карту улучшения и передаёт остальные следующему игроку. Таким образом за 3 раунда каждый игрок получит 3 карты. Делайте это на последнем шаге подготовки к игре, перед тем как взять 7 карт на руку.

Быстрый старт — можете экспериментировать со случайными улучшениями, просто перемешав все карты обычных улучшений и раздав 3 случайные карты каждому игроку.

Чтобы выбрать карты улучшений, перемешайте колоду и выложите на игровое поле лицевой стороной вверх по 1 карте за каждого игрока плюс ещё 3 карты. Это рынок для первого раунда выбора. Игроки друг за другом выбирают по 1 карте на рынке в следующем порядке:

- **1-й раунд**. Первым выбирает карту игрок, болид которого располагается последним на стартовой разметке. Далее от последнего к первому. Продолжайте, пока каждый не возьмёт 1 карту. Затем сбросьте оставшиеся карты и выложите новый рынок для второго раунда.
- **2-й раунд**. Первым выбирает карту игрок, болид которого располагается первым на стартовой разметке. Далее от первого к последнему. Продолжайте, пока каждый не возьмёт 1 карту. Затем сбросьте оставшиеся карты и выложите новый рынок для третьего раунда.
- **3-й раунд**. Как в 1-м раунде. Продолжайте, пока каждый не возьмёт 1 карту улучшения. Затем сбросьте оставшиеся карты.

Игроки замешивают 3 карты улучшений в свои колоды и начинают гонку.

Розыгрыш карт улучшений

Этап 3 «открытие карт и перемещение»

На большинстве карт улучшений указана скорость, как и на обычных картах скорости. На некоторых картах улучшений встречается 1 или несколько символов ➕ и разные варианты скорости.

Открыв разыгранные карты, всегда начинайте с применения эффекта символов ➕ по обычным правилам на стр. 5 «Правил игры» для каждого такого символа.

Наконец, выберите скорость для всех карт улучшений, которые предполагают выбор из нескольких вариантов, и прибавьте её к вашей суммарной скорости.

Этап 5 «реакция»

На большинстве карт улучшений есть влияющие на движение символы. Вы сами выбираете порядок применения их эффектов на этапе 5 «**реакция**». Некоторые символы обязательны к применению (это стоимость розыгрыша карты) и обозначены значком (!). А другие применяются по вашему усмотрению.

Обязательные символы (!)

Нагрев
Потратьте # карт нагрева (переложите из ячейки двигателя в сброс).

Важно: *если вы случайно разыграли карту улучшения, не имея возможности потратить на неё карты нагрева, сбросьте её и разыграйте случайную карту скорости из своей колоды по правилам применения эффекта символа ➕ (см. стр. 5 «Правил игры»).*

Сброс
Переложите # карт с верха вашей колоды в вашу стопку сброса.

Изменение ограничения скорости
Если на этом ходу вы пересекаете хотя бы 1 линию поворота, то для вас ограничение скорости меняется на #. Знак «+» означает, что предел скорости для вас на этом повороте повышен, а знак «—» означает, что предел понижен.

---- Необязательные символы ----

Охлаждение
Переложите # карт нагрева с руки в свою ячейку двигателя.

Слипстрим
Если на этапе 6 «**слипстрим**» вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на # клеток в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме.

Понижение стресса
Переложите # карт стресса с руки в свою стопку сброса, не разыгрывая их.

Возврат
Вы можете вернуть эту карту на верх вашей колоды, а не отправлять её в сброс вместе с сыгранными картами на этапе 9 «**пополнение руки**».

Ревизия
Вы можете просмотреть свою стопку сброса, выбрать из неё # карт и замешать их в свою колоду.

Прямой розыгрыш
Вы можете разыграть эту карту с руки на этапе 5 «**реакция**». Сделав это, примените её эффекты, как если бы разыграли карту на этапе 3 «**открытие карт** и **перемещение**», учитывая её скорость, а также обязательные и необязательные символы.

Разгон
Вы можете увеличить свою скорость на 1 за каждый символ ➕, использованный вами на этом ходу (от улучшений, стресса, ускорения и т. д.). Если решили это сделать, вы должны увеличить свою суммарную скорость за все использованные ➕, и это будет учитываться на этапе 7 «**проверка поворота**».

Модуль «Легенды»

Легенды — это гонщики, которыми управляет игра. Вы можете использовать их в одиночном режиме или в качестве дополнительных соперников в игре с несколькими участниками. Легенды двигаются с помощью специальной колоды. Как и игрок, легенда, приблизившись к повороту, попытается в него вписаться. Находясь вдали от поворота, легенда будет двигаться как можно быстрее, не делая сам поворот.

Мы рекомендуем соревноваться с легендами, если в игре менее 4 участников. Решив добавить легенду, добавляйте хотя бы 2. Но вы вольны экспериментировать.

Подготовка к игре

- Возьмите планшет легенд. Перемешайте 10 карт легенд и положите их лицевой стороной вниз в левую ячейку планшета легенд.
- Выберите столько легенд, сколько хотите, и добавьте их болиды к болидам игроков. Случайным образом разместите все болиды игроков и легенд на стартовой разметке.

Легенды

Последовательность перемещения у легенд такая же, как у игроков в обычной игре. В каждом раунде, когда первая легенда получает право переместиться на этапе 3 «открытие карт и перемещение», раскрывайте верхнюю карту из колоды легенд и кладите её в правую ячейку планшета легенд. В текущем раунде эта карта управляет всеми легендами. Каждая легенда сделает либо **перемещение А**, либо **перемещение Б** в зависимости от своей позиции в отношении линии легенд на трассе. Линии легенд (обозначены символом шлема на поле) определяют, как легенды проходят повороты. Если болид легенды пересёк линию легенд, то она попытается войти в поворот, а если легенда ещё не добралась до линии легенд следующего поворота, она подберётся к нему насколько возможно ближе, не совершая сам поворот.

А. Прохождение поворота

Если легенда уже пересекла линию легенд (её болид находится между линией легенд и линией поворота), переместите легенду на столько клеток вперёд, сколько составляет ограничение скорости поворота, плюс число в жёлтом ромбе над шлемом цвета этой легенды на карте.

***Примечание:* легенды никогда не пересекают 2 поворота за один ход. Если такое должно произойти, поместите болид легенды на первую клетку с незанятым делением перед второй линией поворота.**

Б. Приближение к повороту

Если легенда не пересекла линию легенд, она постарается оказаться как можно ближе к повороту, не совершая сам поворот. Есть два возможных варианта:

- Если болид легенды может переместиться на максимальной скорости (белое число на шлеме её цвета), **не пересекая саму линию поворота**, она так и сделает.
- Если перемещение легенды на максимальной скорости приведёт к тому, что она пересечёт линию поворота, то вместо этого переместите её **на клетку** с числом 0–3 перед линией поворота (в соответствии с числом в ромбе над шлемом цвета этой легенды на карте).

Дополнительные замечания

- Легенды никогда не применяют слипстрим, нагрев и охлаждение.
- Легенды учитываются для применения адреналина, однако сами никогда не применяют его.
- Если колода легенд закончилась, перемешайте все карты легенд и сформируйте новую колоду.

Зелёный, красный, синий и жёлтый гонщики — легенды. Давайте посмотрим, как управляет ими раскрытая для текущего раунда карта легенд.

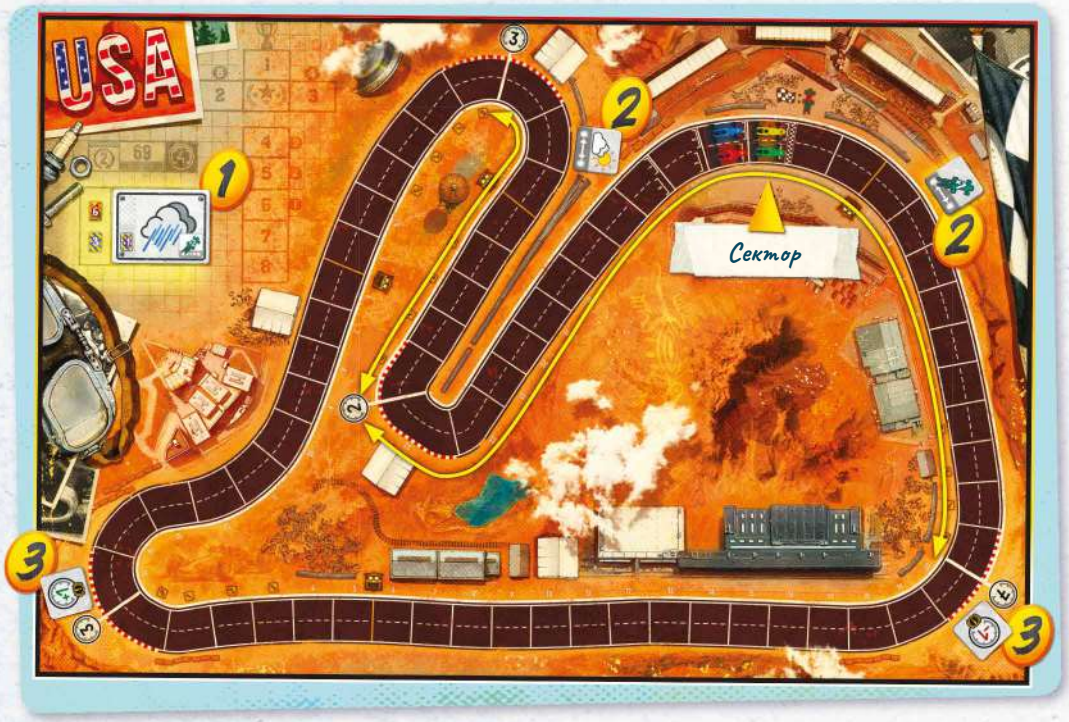
Легенды-профи — вы можете сделать легенд ещё более сложными соперниками, увеличив их максимальную скорость на всех картах на 1 или даже больше. Разработчики игры обычно соревнуются с легендами, добавив 2 к их максимальной скорости.

Зелёный гонщик пересёк линию легенд. Он перемещается на 5 клеток (3 за ограничение скорости поворота + 2 за число в ромбе на карте легенд) и пересекает линию поворота. Красный гонщик тоже пересёк линию легенд. Он перемещается на 4 клетки (3 за ограничение скорости поворота + 1 за число в ромбе на карте легенд), но не пересекает линию поворота. Он сделает новую попытку в следующем раунде. Синий гонщик ещё не пересёк линию легенд. Его максимальная скорость (18) слишком высока, чтобы вписаться в поворот, поэтому он перемещается на клетку 3 (согласно числу в ромбе на карте легенд). Жёлтый гонщик тоже ещё не пересёк линию легенд. Его максимальная скорость 11, и он перемещается на 11 клеток.

Модуль «Погода и дорожные условия»

Вы можете изменить любую трассу, добавив **жетоны погоды** и **жетоны дорожных условий**. Вы делаете это до выбора улучшений модуля «Гараж», что позволяет вам создать болид, который лучше справится с новыми испытаниями.

- Перемешайте 6 жетонов погоды и возьмите один из них для текущей партии. Положите его на соответствующую клетку на трассе (1).
- Измените начальное количество ваших карт нагрева и стресса в соответствии с указанием на жетоне погоды.
- Перемешайте 12 жетонов дорожных условий. Возьмите столько жетонов, сколько поворотов на трассе. Остальные жетоны в текущей партии не понадобятся. Один за другим откройте 1 жетон для каждого поворота в порядке их следования. Если на жетоне есть стрелка (●⟷●), то он действует на **сектор**, то есть на все клетки между этим и следующим поворотом; поместите такой жетон на палатку этого сектора (2) рядом с трассой. Жетон без стрелки действует только на сам поворот, для которого его открыли; поместите такой жетон на палатку **рядом с этим поворотом** (3).



Жетоны дорожных условий

Жетоны дорожных условий оказывают постоянный эффект **на соответствующие повороты** или **секторы** трассы. На них указаны символы, которые необходимо учитывать в этом раунде.

Применение эффектов жетонов с символом обязательно. Остальные эффекты применяются по желанию. Вы сами выбираете порядок применения эффектов.

Эффекты поворотов

Изменение ограничения скорости
Ограничение скорости на 1 больше — поворот можно проходить быстрее.

Изменение ограничения скорости
Ограничение скорости на 1 меньше — поворот стоит проходить медленнее.

Перегрев
Если при пересечении линии поворота ваша скорость больше ограничения скорости, количество карт нагрева, которое вам нужно потратить, увеличивается на 1.

Эффекты секторов

Бонус в слипстриме
Если на этапе 6 **«слипстрим»** вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на 1 клетку в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме. Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала перемещения в слипстриме.

Регулирование нагрева
Не тратьте карты нагрева для ускорения в этом секторе (вы по-прежнему можете сделать только 1 ускорение за ход). Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала ускорения.

Погода
На этот сектор действует выложенный на игровое поле жетон погоды (см. далее).

Жетоны погоды

Жетоны погоды всегда изменяют что-то при подготовке игроков перед началом гонки. Также эти жетоны влияют на некоторые секторы трассы, **если рядом с теми лежат жетоны дорожных условий «Погода»**.

Применяйте к таким секторам эффект символа из правого нижнего угла жетона погоды.

Подготовка к игре
(Примените эффект до начала гонки)

Замешайте ещё 1 карту стресса в вашу колоду.

Верните 1 карту стресса из вашей колоды в стопку карт стресса рядом с полем.

Добавьте ещё 1 карту нагрева в вашу ячейку двигателя.

Уберите 1 карту нагрева из вашей ячейки двигателя в резерв.

Замешайте 3 свои карты нагрева в вашу колоду.

Положите 3 свои карты нагрева в вашу стопку сброса.

Эффекты погоды
(Применяйте эффект в секторе с жетоном дорожных условий «Погода»)

Бонус в слипстриме
Если на этапе 6 **«слипстрим»** вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на 2 клетки в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме. Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала перемещения в слипстриме.

Запрет на слипстрим
Вы не можете начать перемещение в слипстриме в этом секторе (но можете переместиться в слипстриме в этот сектор).

Бонус охлаждения
В этом секторе вы получаете 1 дополнительное охлаждение на этапе 5 **«реакция».**

Запрет на охлаждение
В этом секторе нельзя применять охлаждение на этапе 5 **«реакция»**.

Система чемпионата

Проведите настоящий гоночный сезон, улучшая болид между заездами, адаптируясь к непредсказуемой погоде, используя каждый шанс стать любимцем прессы и привлекая новых спонсоров. Набирайте максимум очков в каждой гонке и станьте новым чемпионом мира!

Освоившись с различными модулями, вы можете объединить их и сыграть несколько партий подряд в качестве полноценного сезона. В игре уже есть 3 «исторических» чемпионата: сезон 1961 года (3 гонки), сезон 1962 года (3 гонки) и сезон 1963 года (4 гонки). Советуем начать с сезона 1961 года. Также вы можете перемешать карты событий и создать собственный уникальный сезон из 4 гонок (см. стр. 10).

Лучший из лучших!

Последовательно пройдите сезоны 1961, 1962 и 1963 годов, чтобы определить лучшего из лучших!

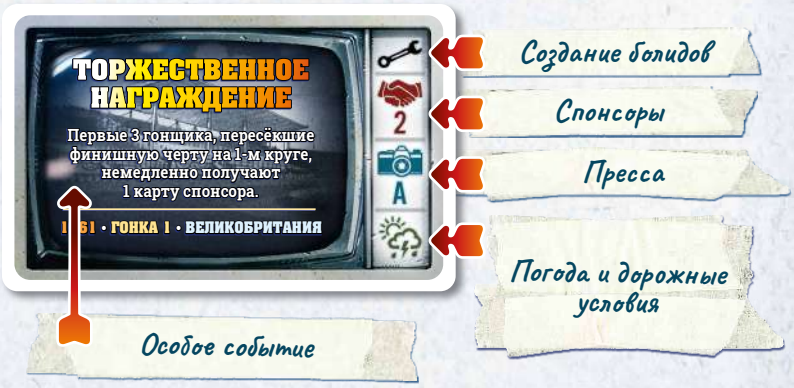
В конце каждого сезона каждый игрок оставляет себе по 1 из имеющихся у него карт улучшений на следующий сезон.

Подготовка к чемпионату

- Выберите чемпионат и возьмите нужные карты событий и трассы.
- Каждый участник выбирает цвет, болид, планшет игрока, переключатель скоростей и 12 карт скорости своего цвета. Верните в коробку карты начальных улучшений — они вам не понадобятся.
- Возьмите блокнот. Вы будете использовать его на протяжении всего сезона.
- Положите планшет чемпионата с краю стола. На нём хранятся жетоны погоды, **2 колоды карт разного типа** (но с одной рубашкой) и текущая **карта события**.
- Перемешайте колоду **карт спонсоров** и положите её лицевой стороной вниз в правую ячейку на планшете чемпионата.
- Подготовьте **колоду улучшений**, предварительно решив, будете ли вы использовать только обычные улучшения, только передовые улучшения или и те и другие сразу. Верните незадействованные карты улучшений в коробку — в этом сезоне они вам не понадобятся. Перемешайте колоду выбранных карт улучшений и положите её лицевой стороной вниз в левую ячейку на планшете чемпионата.
- Перемешайте **стопку жетонов погоды** и положите её лицевой стороной вниз посередине планшета чемпионата.
- Перемешайте **стопку жетонов дорожных условий** и положите её лицевой стороной вниз посередине планшета чемпионата.
- Поместите стопки **карт стресса** и **нагрева** лицевой стороной вверх рядом с планшетом чемпионата в резерв.

Перед каждой гонкой

- Найдите карту события для текущей гонки (ориентируйтесь по году сезона и номеру гонки внизу карты) и положите её лицевой стороной вверх в среднюю ячейку (с фоном телевизора) на планшете чемпионата в качестве памятки. Также карта события указывает, на каком игровом поле проходит гонка. Поместите это поле посередине стола и возьмите соответствующую карту трассы.
- Поместите болиды на стартовую разметку. В первой гонке разместите их случайным образом, а в каждой последующей — по очкам в чемпионате. Игрок с наибольшим количеством очков стартует первым (из поул-позиции) и так далее. При равенстве очков лучшие позиции занимают те, кто занимал лучшие позиции в прошлой гонке.
- Теперь пройдите шаги в правой части карты события: сверху вниз.



● **Создание болидов:** вы получаете лишь 1 карту улучшения перед каждой гонкой, постепенно совершенствуя свой болид на протяжении всего сезона. Выложите из колоды улучшений на игровое поле лицевой стороной вверх по 1 карте за каждого игрока плюс ещё 3 карты. Игроки друг за другом выбирают по 1 карте, начав от игрока с последней позиции на стартовой разметке и закончив игроком с первой позиции. Взяв карту улучшения, кладите её перед собой лицевой стороной вверх. Когда каждый возьмёт 1 карту, игрок на последней позиции (играя с легендами, игнорируйте их на этом шаге) может поменять 1 из уже имеющихся у него карт улучшений на 1 из оставшихся карт на выбор. Наконец, замешайте все оставшиеся карты обратно в колоду улучшений.

● **Спонсоры:** каждый игрок берёт столько карт из колоды спонсоров, сколько указано на карте события. Эти карты считаются частью его стартовой руки и учитываются в лимите стартовой руки из 7 карт. Подробнее о картах спонсоров см. на стр. 10.

● **Пресса:** поместите фишки прессы на игровое поле — возле поворотов, указанных на карте события (чтобы найти нужную букву поворота, ориентируйтесь по карте трассы). Подробнее о прессе см. на стр. 10.

● **Погода и дорожные условия:** возьмите верхний жетон погоды из стопки и положите его на предназначенное для него место на игровом поле. Затем все игроки берут столько карт стресса и нагрева, сколько указано на игровом поле с учётом модификаторов жетона погоды. Возьмите столько жетонов дорожных условий, сколько поворотов на трассе, и выложите их на поле, как описано на стр. 6.

● **Особое событие:** прочтите вслух текст с карты события. Оно может изменить подготовку к игре или её правила, а также может добавить дополнительное испытание.

● Поместите перед собой планшет игрока. Соберите вашу колоду, перемешав вместе 12 карт скорости, карты улучшений (не забудьте только что выбранную), карты спонсоров, которые у вас могли остаться с прошлой гонки, и карты стресса. Положите колоду лицевой стороной вниз в левую ячейку вашего планшета. Положите карты нагрева лицевой стороной вверх в ячейку двигателя в середине планшета. Поставьте переключатель на 1-ю передачу.

● Возьмите на руку карты **спонсоров**, **полученные чуть ранее во время подготовки к этой гонке,** и доберите карты из своей колоды, так чтобы на руке их стало 7 (или больше/меньше из-за особого события). Это карты, доступные вам в первом раунде игры. Вы готовы начать гонку!

После каждой гонки

● Запишите в блокноте, сколько очков набрал каждый игрок в текущей гонке, как показано в примере ниже.

● Все игроки сохраняют свои карты скорости, карты улучшений и несыгранные карты спонсоров на следующую гонку. Верните карты нагрева и стресса в резерв.

● Замешайте все карты спонсоров, сыгранные во время гонки, обратно в колоду спонсоров.

● Замешайте жетон погоды и жетоны дорожных условий обратно в их стопки.

● Найдите карту события и карту трассы следующей гонки и начните подготовку к новой игре.

Сохранение игры

Если вы не планируете пройти весь сезон за один раз, самое время поставить игру на паузу. Органайзер в коробке специально спроектирован так, чтобы вы поместили в него все компоненты по отдельности до следующего раза.

Завершение сезона чемпионата

- Игрок с наибольшей суммой очков за весь сезон становится чемпионом. В случае ничьей побеждает претендент, стартовавший с лучшей позиции в последней гонке сезона.

Карты спонсоров

Карты спонсоров — это особые одноразовые улучшения. Разыграв их, вы убираете их из игры в конце своего хода, а не перемещаете в сброс. Однако, как и в случае с картами улучшений, их можно просто сбрасывать, а не разыгрывать. Несыгранные карты спонсоров переносятся в следующую гонку, однако они ничего вам не дают после завершения чемпионата (не приносят очков).

Каждый раз, когда вы должны получить карту спонсора, берите верхнюю карту из колоды спонсоров сразу на руку. Если в колоде нет карт, перемешайте карты, разыгранные с начала гонки, и соберите из них новую колоду. Если таких карт нет, вы ничего не получаете.

***Важно:* вы не получаете карты спонсоров на том ходу, когда вылетели с трассы.**

Пресса

На отдельных поворотах в ожидании зрелищного момента собралась международная пресса. Пресса добавляет в игру дополнительное испытание, действующее всю гонку. Вы получите 1 карту спонсора, если, проходя поворот с фишкой прессы, выполните одно **из следующих условий**:

- Пересечёте линию поворота с помощью слипстрима (неважно, на какой скорости).

или

- Превысите ограничение скорости поворота (возможно, изменённого жетоном дорожных условий) на 2 или более.

***Важно:* каждый раз, когда вы проходите поворот с фишкой прессы, вы не можете получить больше 1 карты спонсора.**

Собственный сезон чемпионата

Для создания своего уникального сезона из 4 гонок используйте карты трасс — они зададут их случайный порядок. Перед каждой гонкой берите 1 случайную карту события, которая будет применяться к текущей трассе. В остальном готовьтесь к игре по обычным правилам.

Пример:
Ограничение скорости на повороте равно 4 (напечатанное число 3 + жетон дорожных условий с 1). Жёлтый, красный и синий болиды пересекают линию поворота со следующими картами.

- *Жёлтый тратит 2 карты нагрева и получает карту спонсора.*
- *Красный получает карту спонсора, пусть даже ему не надо тратить карты нагрева за пересечение линии поворота.*
- *Синий вынужден потратить 3 карты нагрева, но он не получает карту спонсора, так как превысил ограничение скорости лишь на 1.*

Турнирный режим

Если вы хотите увеличить степень соперничества и играть немного иначе, попробуйте специальный **турнирный режим**.

- На этапе 1 **«переключение передачи»** никто не меняет передачу, но все по-прежнему разыгрывают карты на этапе 2 **«розыгрыш карт»**.
- На этапе 3 **«открытие карт и перемещение»** вы показываете, сколько карт разыграли, и только тогда можете переключить передачу.
- Если вы повышаете или понижаете передачу на 2, вы немедленно тратите 1 карту нагрева.

Примечание: ***если вы случайно изменили передачу на 2, не имея возможности потратить карту нагрева, сделайте следующее:***

- ***Если вы допустили ошибку, повышая передачу, сбросьте 1 случайную разыгранную карту.***
- ***Если вы допустили ошибку, понижая передачу, добавьте 1 случайную карту скорости из своей колоды в игровую область, как если бы применяли эффект символа ✚ (см. стр. 5 «Правил игры»).***

Наконец, передвиньте переключатель передач на нужную передачу.

Обязательные символы

Нагрев
Потратьте # карт нагрева.
Важно: *если вы случайно разыграли карту улучшения, не имея возможности потратить на неё карты нагрева, сбросьте её и разыграйте случайную карту скорости из своей колоды по правилам применения эффекта символа + (см. стр. 5 «Правил игры»).*

Сброс
Переложите # карт с верха вашей колоды в вашу стопку сброса.

Изменение ограничения скорости
Если на этом ходу вы пересекаете хотя бы 1 линию поворота, то для вас ограничение скорости меняется на #. Знак «+» означает, что предел скорости для вас на этом повороте повышен, а знак «–» означает, что предел понижен.

Одноразовая карта
Если в этот ход вы разыграли эту карту, то на шаге 9 **«пополнение руки»** удалите эту карту из игры вместо того, чтобы переместить её в сброс.

---- Необязательные символы ----

Охлаждение
Переложите # карт нагрева с руки в свою ячейку двигателя.

Слипстрим
Если на этапе 6 **«слипстрим»** вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на # клеток в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме.

Понижение стресса
Переложите # карт стресса с руки в свою стопку сброса, не разыгрывая их.

Возврат
Вы можете вернуть эту карту на верх вашей колоды, а не отправлять её в сброс вместе с сыгранными картами на этапе 9 **«пополнение руки»**.

Ревизия
Вы можете просмотреть свою стопку сброса, выбрать из неё # карт и замешать их в свою колоду.

Прямой розыгрыш
Вы можете разыграть эту карту с руки на этапе 5 **«реакция»**. Сделав это, примените её эффекты, как если бы разыграли карту на этапе 3 **«открытие карт и перемещение»**, учитывая её скорость, а также обязательные и необязательные символы.

Разгон
Вы можете увеличить свою скорость на 1 за каждый символ +, использованный вами на этом ходу (от улучшений, стресса, ускорения и т. д.). Если решили это сделать, вы должны увеличить свою суммарную скорость за все использованные +, и это будет учитываться на этапе 7 **«проверка поворота»**.

Жетоны дорожных условий

Эффекты поворотов

Изменение ограничения скорости
Ограничение скорости на 1 больше — поворот можно проходить быстрее.

Изменение ограничения скорости
Ограничение скорости на 1 меньше — поворот стоит проходить медленнее.

Перегрев
Если при пересечении линии поворота ваша скорость больше ограничения скорости, количество карт нагрева, которое вам нужно потратить, увеличивается на 1.

Эффекты секторов

Бонус в слипстриме
Если на этапе 6 **«слипстрим»** вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на 1 клетку в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме. Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала перемещения в слипстриме.

Регулирование нагрева
Не тратьте карты нагрева для **ускорения** в этом секторе (вы по-прежнему можете сделать только 1 ускорение за ход). Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала ускорения.

Погода
На этот сектор действует выложенный на игровое поле жетон погоды.

Жетоны погоды

Подготовка к игре
(Примените эффект до начала гонки)

Замешайте ещё 1 карту стресса в вашу колоду.

Верните 1 карту стресса из вашей колоды в стопку карт стресса рядом с полем.

Добавьте ещё 1 карту нагрева в вашу ячейку двигателя.

Уберите 1 карту нагрева из вашей ячейки двигателя в резерв.

Замешайте 3 свои карты нагрева в вашу колоду.

Положите 3 свои карты нагрева в вашу стопку сброса.

Эффекты погоды
(Применяйте эффект в секторе с жетоном дорожных условий «Погода»)

Бонус в слипстриме
Если на этапе 6 **«слипстрим»** вы решаете переместиться в слипстриме, вы можете переместиться на 2 клетки в дополнение к своему обычному перемещению в слипстриме. Ваш болид должен находиться в этом секторе до начала перемещения в слипстриме.

Запрет на слипстрим
Вы не можете начать перемещение в слипстриме в этом секторе (но можете переместиться в слипстриме в этот сектор).

Бонус охлаждения
В этом секторе вы получаете 1 дополнительное охлаждение на этапе 5 **«реакция»**.

Запрет на охлаждение
В этом секторе нельзя применять охлаждение на этапе 5 **«реакция»**.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights
© 2022-2023 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved. Advanced Rules v1.1