

# ГОНКА

## ЖАРА НА ТРАССЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

**СНАЧАЛА ПРОЧИТИТЕ  
ЭТОТ БУКЛЕТ!**

Он обучит вас всем правилам базовой игры.  
Советуем устроить несколько заездов по этим правилам,  
а затем перейти к дополнительным режимам и системе  
чемпионата из второго буклета.

АСГЕР  
ХАРДИНГ ГРАНЕРУД

ДАНИЭЛЬ  
ШЕЛЬД ПЕДЕРСЕН

HOBBY  
WORLD  
Играть интересно

DAYS OF  
WONDER®



**В**оздух подрагивает от зноя, размывая первый поворот гоночной трассы. Другие участники занимают стартовую разметку вокруг вас. Вы невольно поправляете очки, щурясь от бликов солнца, которое отражается от хромированных болидов. Гул толпы, хлопанье флагов на ветру, мерный звук вашего мотора... А над головой — летнее небо, безмятежное и спокойное, насколько вам видно с поул-позиции.



Начинается обратный отсчёт, и гоночные автомобили с оглушительным рёвом срываются со стартовых линий. Гран-при начался! Вокруг вас буря из ветра и пыли, когда вы входите в первый поворот. Доведа двигатель до предела, вы чуть не вылетаете с трассы, но, сильно сжав руль, первым проскальзываете через апекс. У вас получилось!

**АА, ВЫ МОЖЕТЕ ВЫЛЕТЕТЬ С ТРАССЫ, НО ГЛАВНОЕ — ФИНИШИРОВАТЬ ПЕРВЫМ, ТАК ЧТО...**


**ПЕДАЛЬ В ПОЛ!**



## Состав игры

Ниже перечислены компоненты, которые понадобятся вам для первых партий. Используйте компоненты, перечисленные в этом буклете. Остальные пока оставьте в коробке.


-  Этот буклет с правилами
-  2 двусторонних игровых поля с 4 разными трассами («США», «Франция», «Великобритания» и «Италия»)



-  6 планшетов игроков (1 каждого цвета)

-  72 карты скорости (12 на игрока)  
Они отмечены символом 




-  18 карт начальных улучшений (3 на игрока)




-  37 карт стресса
-  48 карт нагрева



-  6 переключателей скоростей (1 каждого цвета)



-  6 гоночных болидов (1 каждого цвета)



# Цель игры

Каждый игрок стремится финишировать первым, пройдя определённое число кругов. В начале каждого раунда вы можете переключить передачу, которая определяет, сколько карт вы разыграете в этом раунде. Сумма чисел на разыгранных картах скорости показывает вашу скорость – количество клеток трассы, на которое вы переместите свой болид, стараясь занять самую выгодную позицию.

Если вы участвуете в этой настольной гонке, любовь к скорости у вас уже есть, а значит, вы будете часто разыгрывать карты с большими значениями. Однако для победы в гонке нужна не только скорость, но и мастерство. Старайтесь не превышать допустимую скорость на поворотах, а иначе двигатель начнёт перегреваться и вы рискуете вылететь с трассы. Если хотите подняться на подиум, следите за скоростью и за двигателем!

## Подготовка к игре

- 1 Поместите игровое поле посередине стола (в самой первой партии возьмите трассу «США» и, в качестве обучения, сделайте лишь 1 круг вместо обычных 2, указанных на поле).  
Все игроки выбирают себе цвет и берут болид, планшет игрока, переключатель скоростей, 12 карт скорости и 3 карты начальных улучшений своего цвета.
- 2 На игровом поле отмечено, сколько карт нагрева и стресса должен взять каждый участник (обычно это 6 карт нагрева и 3 карты стресса).
- 3 Положите планшет игрока перед собой. Перемешайте 12 карт скорости, 3 карты начальных улучшений, 3 карты стресса и сформируйте колоду.
- 4 Положите эту колоду лицевой стороной вниз в левую ячейку вашего планшета.

- 5 Положите 6 карт нагрева лицевой стороной вверх в среднюю ячейку планшета – это ячейка двигателя.
- 6 Поставьте переключатель на 1-ю передачу.
- 7 Положите оставшиеся карты стресса лицевой стороной вверх рядом с полем. Это резерв. Оставшиеся карты нагрева уберите в коробку – они в игре не понадобятся.
- 8 Случайным образом поместите болиды участников на стартовую разметку (один за другим), заполняя деления в порядке возрастания их чисел.

Возьмите на руку 7 карт из своей колоды. Они будут доступны вам в первом раунде. Вы готовы начать гонку!

*Если вы опытный гонщик, соревнующийся с новичками, вам стоит убрать 1 или 2 карты нагрева из своей ячейки двигателя в резерв, чтобы уравнять шансы.*

Количество поворотов

Количество клеток

Количество кругов



7

# Игровой раунд

Игра длится несколько раундов до завершения гонки. В каждом раунде игроки в свой ход последовательно проходят 4 этапа:

- 1 Переключение передачи.
- 2 Розыгрыш карт.
- 3 Открытие карт и перемещение.
- 9 Пополнение руки.

Эти обязательные этапы отмечены символом (!) на вашем планшете. Остальные этапы (4–8) зависят от ситуации на трассе, и вы не всегда будете проходить их все.

Игроки проходят этапы 1 и 2 одновременно (проходите их по порядку хода, но не ждите друг друга). Как только все закончат, пройдите этапы с 3-го по 9-й последовательно. Первым эти этапы проходит игрок, чей болид лидирует и находится на делении ближе к бордюру (толстой белой линии на краю трассы). Как только он закончил ход, этапы с 3-го по 9-й проходит следующий за ним игрок в соответствии с позицией на поле (также ориентируйтесь по бордюру). И так далее, пока все не закончат.

Повторяйте эту последовательность раунд за раундом, пока все болиды не финишируют (количество кругов текущей трассы указано на игровом поле).



## 1. Переключение передачи (!)

Прежде всего проверьте, какая у вас сейчас передача. Вы можете **не менять её, а можете повысить или понизить её на 1**. Передвиньте переключатель на соответствующую передачу.

**Важно:** вы можете повысить или понизить передачу на 2, но для этого вам придётся потратить 1 карту нагрева (подробнее на стр. 7).



## 2. Розыгрыш карт (!)

Ваша текущая передача точно определяет, сколько карт вы **должны** разыграть с руки в этот ход. Если вы на 1-й передаче, то должны разыграть 1 карту, если на 2-й – то 2 и так далее. На этом этапе вы можете разыграть все типы карт, за исключением карт нагрева. Положите нужное число разыгранных карт лицевой стороной вниз в игровую область перед вами.

Как только все закончат разыгрывать карты, переходите к этапам с 3-го по 9-й (напоминаем, что эту последовательность этапов каждый игрок проходит целиком, прежде чем передать ход следующему).




- |  |  |
|--|--|
| 1 Ограничение скорости                     | 5 Деление  |
| 2 Линия поворота                           | 6 Бордюр (толстая белая линия)                           |
| 3 Клетка                                   | 7 Линия легенд (используется только с модулем «Легенды») |
| 4 Количество клеток до следующего поворота |  |



### 3. Открытие карт и перемещение




Откройте разыгранные карты, а затем сложите все числа на них, чтобы определить свою скорость (на сколько клеток вы продвинетесь). **Переместите свой болид вперёд по трассе** на указанное число клеток. Всегда помещайте болид на ближайшее к бордюру деление, если оно доступно.

 Вы всегда можете перемещаться через другие болиды, даже если **вся клетка трассы** занята. Однако если вы должны закончить перемещение на клетке, все деления которой заняты болидами, то считается, что вы заблокированы: поместите свой болид на ближайшее свободное деление **позади** блокирующих вас болидов (как можно ближе к бордюру).

 Из двух болидов на одной клетке считается, что впереди находится тот, что **ближе к бордюру** (для всех игровых эффектов).

### Карты стресса

В начале партии в колоду каждого игрока замешаны 3 **карты стресса**. Они символизируют потерю внимания во время гонки. Вам придётся разыгрывать карты стресса, чтобы убрать их с руки, тем самым внося элемент случайности в подсчёт вашей скорости (см. символ  справа). Примените эффекты всех разыгранных карт стресса в вашей игровой области, прежде чем переходить к этапу «Адреналин».



### 4. Адреналин

*Пройдите этот этап, только если ваш болид перемещается **последним в этом раунде** (или одним из двух последних в гонке с 5 и более болидами).*



«Адреналин» помогает отстающему игроку. Этот игрок получает дополнительные **символы** для применения на следующем этапе 5 «реакция»: он сможет переместиться на 1 дополнительную клетку, **добавив 1 к своей суммарной скорости**, и/или получить 1 **охлаждение**.


**Важно:** адреналин нельзя сохранить на будущие раунды.



### 5. Реакция



На этом этапе вы применяете доступные вам символы в **любом желаемом порядке**. В базовой игре вам будут доступны символы вашей текущей передачи (**ускорение и/или охлаждение**) и адреналина (см. этап 4 выше). **Каждый символ применяется по отдельности**. Полностью примените эффекты одного символа, прежде чем переходить к следующему.



### + Символ


Каждый раз, когда вы разыгрываете карту с символом , вы добавляете заранее неизвестное число от 1 до 4 к своей скорости. Для этого переверните верхнюю карту вашей колоды:

 Если это карта скорости (с символом ) то **добавьте её в свою игровую область и учтите её скорость при подсчёте суммарной скорости**.

 Если нет, то немедленно поместите эту карту в свою стопку сброса (в правой ячейке вашего планшета игрока) и открывайте из колоды карты, пока вам не попадётся карта скорости с символом .

*На этапе 3 активный игрок открывает такие карты:*



*За каждую разыгранную карту стресса активный игрок открывает и сбрасывает по карте с верха своей колоды, пока ему не попадается карта скорости . Он кладёт её в свою игровую область на карту стресса, которую заменяет этой новой картой. В этом примере игрок сбросил 2 карты нагрева, 1 карту стресса и 1 карту начального улучшения, получив в итоге суммарную скорость 8. Он немедленно перемещает болид на 8 клеток.*





## 5. Реакция (продолжение)

### Охлаждение

Охлаждение — важный элемент игры, позволяющий переложить карту нагрева с руки в ячейку двигателя (по центру планшета), чтобы в будущем потратить эту карту снова. Число на символе охлаждения показывает, сколько карт нагрева можно переложить таким образом. Символы охлаждения можно получить несколькими способами, самый распространённый — **движение на 1-й (охлаждение 3) или 2-й (охлаждение 1) передаче**.

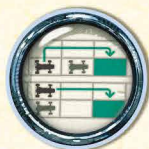
### Ускорение

Независимо от вашей текущей передачи, вы можете раз в ход **потратить 1 карту нагрева** (см. стр. 7), чтобы ускориться. Это можно сделать только на этапе 5 «**реакция**». Ускорение приносит вам символ , который разыгрывается так же, как в случае розыгрыша карты стресса (см. стр. 5). Это указано на планшетах игроков (в разделе передач). После ускорения переместитесь на соответствующее число клеток. При ускорении также действуют правила блокировки (см. стр. 5).

**Важно:** символы  всегда увеличивают вашу суммарную скорость, которая проверяется на этапе 7.

## 6. Слипстрим

*Пройдите этот этап, только если в конце своего перемещения вы находитесь на соседнем делении сбоку от другого болида или позади него.*

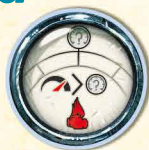


Остановившись рядом с другим болидом или на любом делении позади клетки с 1 или 2 болидами, вы можете переместиться в слипстриме. Если вы решили это сделать, переместите свой болид на 2 клетки вперёд. Вы вправе переместиться в слипстриме только **раз в ход**. При слипстриме также действуют правила блокировки (см. стр. 5).


**Важно:** слипстрим НЕ увеличивает вашу суммарную скорость, которая проверяется на этапе 7.


## 7. Проверка поворота

*Пройдите этот этап, только если в этом раунде вы пересекли линию поворота.*



Если в **любой момент** своего хода вы пересекли линию поворота, вы должны проверить, не превышает ли ваша суммарная скорость в текущем раунде ограничение скорости этого поворота (суммарная скорость = сумма чисел всех карт в вашей игровой области + 1, если вы применили бонус адреналина).


 Если ваша суммарная скорость меньше или равна **ограничению скорости**, то вы успешно прошли этот поворот.


 В противном случае вы тратите столько карт нагрева из ячейки двигателя, сколько составляет разница между вашей суммарной скоростью и ограничением скорости (см. на стр. 7).


**Важно:** если вы пересекли несколько линий поворота за один ход, то вы должны тратить карты нагрева за каждую из них по отдельности, начав с первой пересечённой линии.

## Вылет с трассы

Если вам не хватает карт нагрева, чтобы покрыть превышение скорости, вы тратите все карты нагрева из ячейки двигателя и немедленно вылетаете с трассы:

 Переместите свой болид на первую доступную клетку **перед** линией поворота, на которой вы вылетели с трассы.

 Возьмите на руку 1 карту стресса, если вы едете на 1-й или 2-й передаче, либо 2 карты стресса, если вы едете на 3-й или 4-й передаче.

 Переместите свой переключатель на 1-ю передачу.

## 8. Сброс

Вы можете сбросить с руки те карты, которые не хотите оставлять на следующий раунд. Сбрасывая карты, кладите их лицевой стороной вверх в свою стопку сброса. Игроки не могут просматривать никакие стопки сброса, все видят лишь верхние карты стопок.



*Карту с таким значком нельзя сбросить*

**Внимание:** вы не можете сбросить с руки карты стресса (их можно только сыграть) и нагрева (включая карту улучшения с нагревом).

## 9. Пополнение руки

Помните, что этот этап обязательный. Переложите все сыгранные карты из вашей игровой области в личную стопку сброса. Решите сами, какая карта будет верхней. Возьмите столько карт из своей колоды, чтобы в руке их вновь оказалось 7. Затем передайте ход следующему игроку, который начнёт проходить этапы с 3-го по 9-й.



## Пустая колода

Если в какой-то момент вы должны взять или открыть карты из вашей колоды, а в ней не осталось карт, немедленно перемешайте свою стопку сброса и положите её в левую ячейку вашего планшета лицевой стороной вниз в качестве новой колоды. Затем возьмите или откройте недостающие карты. Если это произошло во время вашего хода (до этапа пополнения), не замешивайте в колоду карты из своей игровой области, поскольку вы их ещё не сбросили.



## Карты нагрева



Трата карт нагрева помогает вам в разных ситуациях. Чтобы потратить карту нагрева, переложите её из ячейки двигателя в стопку сброса. Со временем сброшенная карта замешивается в колоду и попадает вам на руку. Единственный способ вернуть карту нагрева с руки обратно в ячейку двигателя —

**воспользоваться охлаждением**, для чего бывает достаточно просто понизить передачу. Этот цикл позволяет использовать одну и ту же карту нагрева несколько раз на протяжении всей гонки. Вы никогда не разыгрываете и не сбрасываете карты нагрева с руки. Находясь на руке, они уменьшают ваш запас полезных карт.

### Трата карт нагрева

Всякий раз, когда игра указывает вам потратить 1 карту нагрева, вы должны переложить её из своей ячейки двигателя в свою стопку сброса. Помните, что с помощью карт нагрева вы можете делать **ускорение**, а также **проходить проверку поворотов**. Если в ячейке двигателя у вас нет карты нагрева, вы не можете ускоряться. Если вам не хватает карт нагрева в ячейке двигателя, чтобы покрыть превышение скорости при проверке поворота, вы вылетаете с трассы (см. стр. 6).

## Переключение на 2 передачи

Если на этапе 1 «переключение передачи» вы решаете переместить переключатель не на 1, а сразу на 2 передачи вверх или вниз, то вы тратите 1 карту нагрева. Поскольку все игроки переключают передачи одновременно, объявите о своём решении всем, потратьте карту нагрева и передвиньте переключатель куда нужно.




## Перегретая рука

В редком случае у вас на руке может оказаться слишком много карт нагрева и вы не сможете разыграть столько карт, сколько предписывает текущая передача. Тогда разыграйте все возможные карты и покройте разницу картами нагрева с руки.

В этом случае ваш болид не перемещается на текущем ходу. Вместо этого, после того как вы раскрыли разыгранные карты, немедленно переместите переключатель на 1-ю передачу, уберите карты из игровой области в стопку сброса и переходите сразу к этапу 9 (полное рули).

## Карты начальных улучшений

В первых играх в колоды всех участников будет замешан одинаковый набор из 3 карт улучшений (их легко отличить по стрелкам в углу). Они не считаются картами скорости.


Две из этих карт (с числами 0 и 5) выглядят как обычные карты скорости и разыгрываются преимущественно так же. Единственная разница в том, что они сбрасываются, если вы раскрываете их из колоды при применении эффекта символа .


Третья карта — это дополнительная карта нагрева. Она действует так же, как обычные 6 карт, если не считать того, что в начале партии вы замешиваете её в колоду, а не кладёте в ячейку двигателя.



## Как выиграть

Вы победите в гонке, если первым пересечёте финишную черту, проехав указанное на поле количество кругов. Если в одном раунде финиширует несколько болидов, побеждает претендент, чей болид проехал дальше (если на одной клетке оказались 2 болида, считается, что дальше проехал тот, чьё **деление** ближе к **бордюру**).

 Нельзя проходить этап 6 «слипстрим» для пересечения финишной черты и после её пересечения.

 Игнорируйте ограничение скорости поворотов, находящихся после финишной черты. Просто переместитесь на положенное количество клеток.

В конце **раунда** уберите с трассы все болиды, пересёкшие финишную черту, и по порядку поместите их в зал славы на поле. Продолжайте игру, пока не финишируют все болиды. Последние 1 или 2 болида (в зависимости от числа игроков в партии), как обычно, получают адреналин (учитывайте начальное количество болидов, а не текущее).



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Создатель и разработчик —  
Sidekick Studio**



**Авторы: Асгер Хардинг Гранеруд  
и Даниэль Шельд Педерсен**

**Иллюстрации и графический дизайн: Венсан Дютре  
Графический дизайн и вёрстка: Сириль Дожан**

Авторы выражают особую благодарность своим замечательным семьям, всегда поддерживающим их безумные начинания.

Они также сердечно благодарят друзей и тестировщиков, помогавших им год за годом. Это Адам К. Вегге, Аллан Киркби, Амали Бюлов Нильсен, Андерс Хеберт, Андреас Шельд Либерот, Андреас Сков Эсбеш, Бастиан Боруп, Бо Фредериксен, Даниэль Энгсванг, Даниэль Грее, Данни Хальстад, Деннис Фриис Скрам, Эйвинд Петерсен, Якоб Энгельбрехт-Голландер, Жак Даль, Якоб Линд Ольсен, Йеппе Скафте Йохансен, Йоаким Кристофферсен, Йохан Фриис Скрам, Йон Хой, Юли Нильсен, Каспер Маккепранг, Кейт Эдвардс, Кристиан Хедебё Хеберт, Кристоффер Энгорд, Ларс Вагнер Хансен, Лассе Поулсен, Лёу Корсгорд, Лисе Тюгесен, Мадс Флёр, Мадс Лауритс Хансен, Мартин Хольст, Матиас Эйленберг, Мортен Блобьерг, Мортен Лунд, Мортен Родам, Николь Чамблесс, Ник Пилегорд, Оле Пальнатоке Андерсен, Пер Ларсен, Расмус Фабер, Расмус Скоу Кристенсен, Рене Кристенсен, Рене Эрсиг Хансен, Стеффен Бунш Морсинг, Сёрен Хеббельструп, Торе Неллеман, Тине Анн Кристенсен, Тобиас Прентов, Троельс Пандуро, Ульрик Мортен Мадсен, Вальдемар Дальгорд, все на наших «Встречах супергероев», в Bastard Café, Giants Club и Nordic Game Artisans.

Художник бесконечно благодарит Питера Хаттона за его воодушевление и внимание. Его работы стали источником вдохновения и открыли новые горизонты для обогащения мира игры.

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.  
Rules v1.1 Вы также можете узнать об играх издательства Days of Wonder, посетив наш сайт: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)



## Days of Wonder Online

**Зарегистрируйте вашу игру**

**Мы приглашаем вас присоединиться  
к нашему сообществу игроков  
на Days of Wonder Online, где вы найдёте  
онлайн-версии наших игр.**

**WWW.DAYSOFWONDER.COM**

**Русское издание:  
ООО «Мир Хобби»**



**Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Директор издательского департамента:  
Александр Киселев**

**Главный редактор: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин  
Переводчик: Александр Петрунин  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой  
Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова  
Корректор: Ольга Португалова  
Лицензионный менеджер: Александр Ильин**

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1