



МОТОКЕТ

ТРЮК

ПРАВИЛА
ИГРЫ

МОНСТР ТРЮК

 **НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ЮРИЯ ЯМЩИКОВА**

 **2-4
ИГРОКА**

 **ВОЗРАСТ
10+**

 **СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ПАРТИИ:
45-60 МИНУТ**

В настольной игре «Монстр-трюк» вы будете создавать команду пилотов, подбирать им машины и трюки, чтобы успешно выступать в городах, зарабатывая славу. Успех выступления зависит от грамотного выбора действий, менеджмента приобретаемых компонентов и удачи на кубиках. Каждое последующее выступление в городе становится сложнее за счёт появления новых запросов публики. Ваши пилоты накапливают усталость, а в случае успеха — приобретают отрицательные качества. Победителем становится участник, заработавший славу в нужном количестве городов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — нанять пилотов, подобрать машины, выучить подходящие трюки и организовать выступления так, чтобы прославиться в нескольких городах:

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	КОЛИЧЕСТВО ГОРОДОВ	УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ
2 ИГРОКА	3 ГОРОДА	ПО 2  В 2 ГОРОДАХ
3 ИГРОКА	5 ГОРОДОВ	ПО 1  В 4 ГОРОДАХ
4 ИГРОКА	4 ГОРОДА	ПО 1  В 3 ГОРОДАХ

Рёв моторов и рычание зверей, шум колёс и лязг зубов, бензин, металл и острые когти — это знаменитое автошоу Монстрополиии! Только здесь вы своими глазами увидите в деле отважных пилотов, управляющих самыми крутыми тачками и исполняющих самые невероятные трюки!



Виртуозная ящерица Тянучка Рэнди на своём изящном мотоцикле выполняет «Полёт дракона» в воздухе!



Бесстрашный волк Серый Гром готовится побить рекорд прыжка через пропасть на монстр-траке!



Неподражаемый Звёздный Юджин на своём новейшем спорткаре разгонится до 300 миль в час!

Вашей команде монстров-пилотов предстоит отправиться в турне по городам Монстрополиии, выступить перед требовательной местной публикой, чтобы завоевать славу лучшей монстрокоманды современности!

Наймите самых умелых пилотов, подберите им подходящие машины, выучите их трюки и устройте самое шумное и сногшибательное шоу! Но не думайте почитать на лаврах: успехи отрицательно действуют на пилотов — опьяняют и расхолаживают их. И вот один оказывается скандалистом, а другой — лентяем. Искушённая публика не хочет смотреть на одни и те же трюки и желает новых зрелищ. Да и другие команды тоже хотят славы, поэтому не побрезгут увести у вас из-под носа талантливого пилота или новейший монстр-трак.

СОСТАВ ИГРЫ



1 24 КАРТЫ ПИЛОТОВ:
 • 5 РОБОТОВ • 5 ЗВЕРЕЙ
 • 5 ЯЩЕРОВ • 9 МУТАНТОВ

2 30 КАРТ МАШИН:
 • 10 СПОРТКАРОВ
 • 10 МОНСТР-ТРАКОВ
 • 10 МОТОЦИКЛОВ

3 36 КАРТ ТРЮКОВ

4 40 КАРТ КАЧЕСТВ
 ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ/ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ

5 4 КАРТЫ-ПОДСКАЗКИ

6 12 ДВУСТОРОННИХ
ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ
 (ПО 3 НА ИГРОКА)

7 ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ

8 5 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТОВ ГОРОДОВ

9 15 ЖЕТОНОВ ЗАПРОСОВ ПУБЛИКИ
 (ПО 3 ДЛЯ КАЖДОГО ГОРОДА)

10 ЖЕТОНЫ «ПАДДОК»/«ТРЕНИРОВКА»

11 3 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЙ

12 20 МАРКЕРОВ УРОВНЯ

13 20 МАРКЕРОВ УСТАЛОСТИ

14 16 КУБКОВ (ПО 4 НА ИГРОКА)

15 4 ФИГУРКИ ИГРОКОВ (ПО 1 НА ИГРОКА)

16 5 КУБИКОВ ПРОВЕРКИ





МОДУЛЬ
«ПОГОДА»
 30 КАРТ ПОГОДЫ





МОДУЛЬ «ИНСЕКТОИДЫ»

5 КАРТ ПИЛОТОВ-ИНСЕКТОИДОВ
 15 КАРТ ТРЮКОВ ИНСЕКТОИДОВ
 5 ЖЕТОНОВ ЗАПРОСОВ ПУБЛИКИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 На середину стола положите планшет действий.
- 2 В слоты планшета действий положите случайными сторонами и в случайном порядке жетоны действий.
- 3 Сверху и снизу от планшета действий положите жетоны «Паддок» и «Тренировка».
- 4 Карты пилотов разделите на 3 стопки по цветам, перемешайте и положите эти стопки слева от планшета действий лицевой стороной вверх. Для двухцветных карт мутантов цветом стопки считается цвет левой части карты.
- 5 Карты машин разделите на 3 стопки по цветам, перемешайте и положите эти стопки слева от планшета действий лицевой стороной вверх.
- 6 Карты трюков разделите на 3 стопки по цветам, перемешайте и положите эти стопки слева от планшета действий лицевой стороной вверх.
- 7 Справа от планшета действий выложите в ряд несколько произвольных планшетов городов случайной стороной вверх: 3 города при игре вдвоём, 5 городов при игре троём или 4 города при игре вчетвером.
- 8 Перемешайте и положите рубашкой вверх над каждым планшетом города стопку из 3 жетонов запросов публики этого города.
- 9 Слева от крайней стопки пилотов положите перемешанную колоду  положительных качеств и перемешанную колоду  отрицательных качеств рубашками вверх.
- 10 В свободном месте стола положите  маркеры уровня,  маркеры усталости и  кубики проверки.

КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ ЦВЕТ И ПОЛУЧАЕТ:

- I 3 планшета игрока (любой стороной вверх);
- II 4  кубка выбранного цвета;
- III  фигурку игрока выбранного цвета;
- IV карту-подсказку.

Игрок, получивший карту-подсказку с отметкой «1-й игрок», начнёт игру первым.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход выберите одно из доступных действий, поставьте на одну из клеток действия свою фишку, после чего выполните выбранное действие.

ВСЕГО В ИГРЕ 6 ВОЗМОЖНЫХ ДЕЙСТВИЙ:

- 1) наём пилота — верхний жетон действия на планшете действий;
- 2) покупка машины — средний жетон действия на планшете действий;
- 3) изучение трюка — нижний жетон действия на планшете действий;
- 4) отдых — жетон «Паддок»;
- 5) тренировка — жетон «Тренировка»;
- 6) выступление — планшеты городов.

Клетки доступных действий бывают двух видов:



бонусные клетки, дающие разные полезные эффекты в дополнение к выбранному действию; поставив фишку на бонусную клетку, немедленно получите указанный бонус;



обычные клетки, дающие лишь возможность выполнить выбранное действие.

Клетка с фишкой считается занятой, её выбрать нельзя, но вы можете выбрать другую доступную клетку этого действия.

Если все клетки одного из действий заняты, это действие выполнить нельзя. Придётся выбрать другое действие.

НА ДАННОМ ПРИМЕРЕ У ЗЕЛЁНОГО ИГРОКА ЕСТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ:

- 1 воспользоваться 2 вариантами отдыха из 3;
- 2 взять Серого Грома, Звёздного Юджина или Вожак Прюса, а также получить бонус;
- 3 взять Сокрушитель 4x4, Болид мертвеца или Скелетон-байк, а также получить бонус;
- 4 взять Головокружительное вращение, Экстремальный дрифт или Полёт дракона, но без бонуса;
- 5 воспользоваться любым из вариантов тренировки;
- 6 отправиться на гастроли в Драконбург или Монстрополис.

Зелёный игрок не может отправиться на гастроли в Санта-Кракен, воспользоваться верхним вариантом отдыха и получить бонус трюка, так как такие клетки заняты другими игроками.

В рамках любого из действий, **кроме выступления**, вы можете увольнять пилотов и утилизировать машины. Рассмотрим подробнее каждое из действий.



НАЁМ ПИЛОТА

Поставьте 🌀 на одну из свободных клеток этого действия. Если выбрали бонусную клетку — получите её бонус.

Возьмите верхнюю карту из любой стопки **пилотов** и разместите её в свободной ячейке одного из ваших **трейлеров**. Если все ячейки заняты, вы можете уволить другого вашего пилота — сбросить карту под низ соответствующей стопки.

Примечание: вы можете в любой момент переворачивать ваши пустые планшеты со стороны «Автовоз» на сторону «Трейлер» и наоборот. Но вы не можете переворачивать уже занятые планшеты.

ПИЛОТ ПОЛУЧАЕТ ХАРАКТЕР

Наняв пилота, немедленно получите указанные на нём 🍷 и/или 🍷. В нижней части карты пилота указано, какие качества получает только что нанятый пилот. Откройте верхние карты из указанных колод и положите их на карту этого пилота.

Например, Молния Крокс получает 2 🍷.

ИЗУЧЕНИЕ ТРЮКА

Поставьте на одну из свободных клеток этого действия. Если выбрали бонусную клетку — получите её бонус.

Возьмите верхнюю карту из любой стопки трюков и положите её на столе рядом с вашими планшетами (трюки не занимают места). Вы можете изучить сколько угодно любых трюков.



ПОКУПКА МАШИНЫ

Поставьте 🌀 на одну из свободных клеток этого действия. Если выбрали бонусную клетку — получите её бонус.



Возьмите верхнюю карту из любой стопки **машин** и разместите её в свободной ячейке одного из ваших **автовозов**. Если все ячейки заняты, вы можете утилизировать другую вашу машину — сбросить карту под низ соответствующей стопки.

Купленная машина считается продвинутой.

Эффекты машин дают полезные бонусы во время выполнения трюков с их использованием.



ОТДЫХ

Поставьте 🌀 на одну из свободных клеток на жетоне «Паддок»:

- сбросьте все маркеры усталости со всех ваших пилотов;
- сбросьте все маркеры усталости с любого вашего пилота;
- сбросьте 3 маркера усталости с любых пилотов (одного или нескольких).

ТРЕНИРОВКА

Поставьте 🌀 на одну из свободных клеток на жетоне «Тренировка»:

- положите 2 🍷 на одного пилота;
- положите по 1 🍷 на каждого пилота;
- положите по 1 🍷 на двух разных пилотов.

Важно! Уровень пилота ни при каких обстоятельствах не может быть выше 5 (суммарное количество отметок уровня на карте пилота + лежащие на ней 🍷).



ВЫСТУПЛЕНИЕ

Это самое важное действие в игре: его успешное выполнение приближает вас к победе.

Выступление состоит из 3 фаз:

1. Подготовка к выступлению.
2. Выполнение трюков.
3. Завершение выступления.

ПОДГОТОВКА К ВЫСТУПЛЕНИЮ

Выберите город, в котором вы хотите провести выступление, при условии, что в нём нет другого игрока, и поставьте вашу на клетку планшета этого города.

Можете разыграть эффекты карт пилотов, начинающиеся со слов «В начале выступления...».

ВЫПОЛНЕНИЕ ТРЮКОВ

Выступление заключается в последовательном выполнении трюков, для каждого из которых нужны пилот и машина с соблюдением условий — запросов публики в выбранном городе. Трюки можно выполнять одним и тем же пилотом или разными, с использованием одной и той же машины или разных.

Для каждого трюка вы совершаете 5 последовательных шагов:

- А. Выбираете трюк.
- Б. Объявляете пилота, машину и трюк.
- В. Определяете количество в зависимости от уровня пилота.
- Г. Бросаете кубики и определяете результат выполнения трюка.
- Д. Переходите к выполнению нового трюка ИЛИ завершаете выступление.

А. ВЫБЕРИТЕ ТРЮК

При выборе трюков руководствуйтесь следующими правилами:

Правило 1: каждый трюк можно выполнить только 1 раз за выступление. Две карты одного цвета и с одинаковыми цифрами считаются разными трюками.

Правило 2: сложность выполнения каждого последующего трюка (цифра на карте трюка) должна быть больше или равна сложности предыдущего:



Б. ОБЪЯВИТЕ ПИЛОТА, МАШИНУ И ТРЮК

Перед выполнением каждого трюка объявляйте пилота, машину и, собственно, сам трюк.

Цвет карт пилота, машины и трюка должны совпадать. Например, только робот может выполнить трюк на спорткаре, и только на спорткаре. Двухцветные пилоты-мутанты считаются пилотами обоих цветов одновременно. Например, робоящер — это и робот, и ящер.

Вы можете воспользоваться как базовой, так и продвинутой машиной. У вас всегда есть базовый мотоцикл для ящера, базовый спорткар для робота и базовый монстр-трак для зверя.

В. ОПРЕДЕЛИТЕ КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ

Возьмите в количестве, равном уровню пилота, выполняющего трюк: суммарное количество отметок на карте пилота **плюс** лежащие на ней **минус** лежащие на ней , но **не более 5**.



Г. БРОСЬТЕ КУБИКИ И ОПРЕДЕЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ ВЫПОЛНЕНИЯ ТРЮКА

Результат зависит от выпавших значений:

Успех! Если хотя бы на одном из выпало значение, большее или равное сложности трюка (цифра на карте трюка), он считается **выполненным**.

Провал! Если ни на одном из не выпало необходимого или большего значения, трюк считается **проваленным**.

Важно! В случае провала трюка вы не обязаны заканчивать выступление, но можете это сделать, если понимаете, что уже не сможете выполнить все запросы публики.

Только **выполненные** трюки дают публике **впечатления**. По умолчанию от трюка равно его сложности, но некоторые машины и качества пилотов могут изменять это значение.



УСПЕШНО ВЫПОЛНЕННЫЙ ТРЮК ПРИНЁС ИГРОКУ

4 (СЛОЖНОСТЬ ТРЮКА) +
1 (ЭФФЕКТ МОТОЦИКЛА) +
1 (ЗА КАЧЕСТВО «ХОРИЗМАТИЧНЫЙ») =
6 🏆

Неудачи закаляют! Провал трюка мотивирует пилота, его выполнявшего, взяться за ум. Выберите 1 из 3:

- 1) возьмите 1 случайное ❤️ из колоды и положите лицевой стороной вверх на карту пилота;
- 2) сбросьте с карты пилота 1 любое 🏠 в низ колоды;
- 3) повысьте его уровень — положите 1 📦 на карту пилота.

Важно! Если пилот получает 6-е любое качество (❤️ или 🏠), он расторгает контракт и покидает команду. Сбросьте карту пилота и все его карты качеств под низ стопок, а 📦 и 🏠 (если есть) — в общий запас.

Только 5 качеств В первой партии вы можете попробовать сыграть с ограничением в 3 любых качества (увольнение при получении 4-го качества)

Напоминание: вы не можете увольнять пилотов (кроме случая расторжения контракта) и утилизировать машины во время выступления.

Вне зависимости от успеха или провала трюка пилот **устаёт**. Положите 1 🏠 на карту выполнявшего трюк пилота, закрыв этим маркером один из значков уровня: либо поверх 📦 на самой карте, либо поверх маркера 📦, если таковые есть. Таким образом 🏠 снижают уровень пилота (даже вплоть до 0). 🏠 можно снять, дав пилоту отдохнуть (см. действие «Отдых»), а также с помощью свойств карт.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

В ходе выступления вы можете применять эффекты задействованных в нём машин, а также ❤️ и 🏠 любых ваших пилотов.

Пользуйтесь эффектами в те или иные моменты выступления, как указано на картах. Эффекты обязательны к выполнению, за исключением случаев, где есть слово «можете». Подробнее об эффектах карт — см. стр. 11.

Д. ВЫПОЛНИВ ТРЮК, ПРИСТУПАЙТЕ К СЛЕДУЮЩЕМУ ИЛИ ЗАКОНЧИТЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Продолжайте выполнять трюки, соблюдая правила:

- 1) каждый трюк можно выполнить **только 1 раз за выступление**;
- 2) сложность выполнения трюков не должна снижаться.

Если вы не можете или не хотите выполнить новый трюк, ваше выступление завершается.

ЗАВЕРШЕНИЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ



Если вы смогли выполнить все условия всех запросов публики города, в котором выступили, поставьте 🏆 на карту города, показывая, что ваша команда прославилась здесь.

Если вы не смогли выполнить **хотя бы одно** условие, вы не добиваетесь славы за выступление.



На примере слева для выставления 🏆 в Драконбурге нужно за одно выступление удовлетворить **всем** следующим запросам публики:

- публика хочет видеть продвинутый мотоцикл (хотя бы в одном трюке);
- публике нужны 🏆 от двух трюков суммарно на 7 (трюков может быть больше, но именно 2 трюка должны давать суммарно 7 🏆);
- публика мечтает увидеть вашего пилота-суперзвезду — его уровень должен составлять не менее 5 (📦+📦).

Для выполнения всех этих условий вам будет достаточно иметь продвинутый мотоцикл, 2 трюка с мотоциклом суммарной сложностью 7 (или ниже, если позволяют эффекты карт мотоцикла и пилота), а также пилота-ящера 5 уровня или выше:



При игре **втроём** или **вчетвером** можно поставить только 1 своего цвета в каждом городе. При игре **вдвоём** можно поставить по 2 в каждом из городов (по 1 маркеру за каждое успешное выступление).





УСПЕХ ОПЬЯНЯЕТ!

В случае **успешного выступления** все участвовавшие в нём пилоты расслабляются и начинают проявлять отрицательные черты характера. Откройте и положите на каждую карту пилота, участвовавшего в выступлении, по 1 из колоды.

ПУБЛИКА СТАНОВИТСЯ ТРЕБОВАТЕЛЬНЕЕ

В случае **успешного выступления** в городе откройте верхний жетон запросов публики этого города и положите его к нижнему краю планшета этого города. Теперь для достижения славы необходимо угодить обоим запросам публики — и на карте города, и на новом жетоне. Второй открытый жетон ляжет ниже первого и т.д., таким образом формируя список условий и делая успешное выступление всё сложнее и сложнее.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается после того, как кем-либо из участников выставлено нужное количество  в нужном числе городов:
при игре **вдвоём** нужно поставить по **2**  в **2 городах** (из 3);
при игре **втроём** — по **1**  в **4 городах** (из 5);
при игре **вчетвером** — по **1**  в **3 городах** (из 4).

Круг доигрывается до конца, последним ход совершает игрок, сидящий справа от начавшего партию. Побеждает тот, кто выставил нужное количество в нужном числе городов. Если на победу претендует более одного игрока, побеждает начинавший игру позже (например, при ничьей между 1-м и 3-м игроками побеждает 3-й игрок).



МОДУЛЬ «ИНСЕКТОИДЫ»

Из далёкого зарубежья прибыли таинственные инсектоиды. Они — холоднокровные и жёсткие, но что они вытворяют с тачками! Дополнительные пары лап и крылья позволяют им выполнять такие трюки, на какие не способен ни один зверь или ящер. Своих машин они с собой не взяли, но это не мешает им пользоваться местными тачками, иногда о-о-очень необычным образом.

Наймите инсектоидов в свою команду, и публика будет жужжать от восторга!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ — ИЗМЕНЕНИЯ

- Выложите перемешанную стопку из 5 карт пилотов-инсектоидов лицевой стороной вверх в качестве 4-й стопки пилотов.
- Выложите перемешанную стопку из 15 трюков инсектоидов лицевой стороной вверх в качестве 4-й стопки трюков.
- Замешайте в каждую стопку запросов публики городов по 1 соответствующему жетону из этого дополнения.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ С ИНСЕКТОИДАМИ

Инсектоиды могут пользоваться **любыми машинами**.

Инсектоиды могут отдыхать за счёт **свойств машин**, на которых выполняли трюки.

Однако инсектоиды могут выполнять только трюки инсектоидов, для этого им нужны машины других рас: монстр-траки, мотоциклы и спорткары (какие именно — указано на карте трюка).

МОДУЛЬ «ПОГОДА»

Погода всегда вносит свои коррективы. Ваше выступление может пройти в яркой и солнечной обстановке или под унылым дождём. Публика, конечно, не будет вас обвинять в подпорченных впечатлениях, но осадочек останется...

Теперь на ваши выступления в городах будет влиять ещё 1 параметр — погода. Хорошая погода будет давать различные бонусы к выступлению, а плохая — наоборот, усложнять.


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ — ИЗМЕНЕНИЯ

- Перемешайте колоду карт погоды и положите её рубашкой (названиями городов) вверх.
- Положите над каждым планшетом города по 1 случайной карте погоды из колоды лицевой стороной вверх. На названия городов на рубашке карт погоды пока не обращайтесь внимания.

ХОД ИГРЫ — ИЗМЕНЕНИЯ

Карты погоды изменяют условия проведения выступлений в городах. Эффект карты погоды действует только на тот город, над которым она лежит, и только во время выступления в этом городе.









Каждый раз, когда кто-то из игроков берёт карту пилота, трюка или техники и под ней оказывается карта со значком погоды , откройте верхнюю карту погоды.

Затем прочитайте название города на рубашке верхней карты колоды и положите вновь открытую карту над картой этого города, а ранее лежавшую там карту сбросьте. Эффект старой карты тут же перестаёт действовать и начинает действовать эффект новой.

Если при этом на рубашке верхней карте погоды указан город, который не используется в данной партии, сбросьте открытую карту погоды.

Примеры эффектов карт погоды

- 1 наибольший  +1 — увеличьте значение 1 кубика с наибольшим выпавшим значением на 1 (оно может стать больше 6).
- 1 наименьший  x2 — удвойте значение 1 кубика с наименьшим выпавшим значением (оно может стать больше 6).
- 1  →  — переставьте 1 кубик с выпавшим значением «5» на значение «2» (чтобы этот эффект сработал, нужно, чтобы хотя бы 1 кубик выпал значением «5»).
- +1 ПЕРЕБРОС — игрок может, если хочет, дополнительно перебросить любое количество кубиков один раз за трюк.
- эффекты  не действуют — все участвующие в выступлении продвинутые  не приносят эффектов.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

БАЗОВЫЕ МАШИНЫ

Базовые спорткар, монстр-трак и мотоцикл не имеют эффектов.



ПРОДВИНУТЫЕ МАШИНЫ

- Болид мертвеца
- Разрушитель 4x4
- Дикая Бонни

от каждого трюка, выполненного на этой [car icon], увеличивается на 1.



- Пиксель-кар GTX1000
- Зеброярость 8V
- Золотой хищник

При каждом выполнении трюка с использованием этой [car icon] бросайте на 1 больше (но не более 5).



- Болид вампира
- Сокрушитель 4x4
- Безумная Бонни

от одного выбранного трюка, выполненного на этой [car icon], увеличивается на 2. Только 1 раз за выступление.



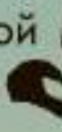


- Пиксель-кар GTX2000
- Зеброярость 16V
- Золотой охотник

При выполнении одного выбранного трюка с использованием этой [car icon] бросайте на 2 больше (но не более 5). Только 1 раз за выступление.





- Инфиниум комфорт
- Леопард кросс 5
- Палеочоппер

В любой момент выполнения трюка с использованием этой  снимите все  с 1 вашего  указанной расы.






- Багги бот
- Вервольф про
- Ржавый демон

При выполнении каждого трюка с использованием этой  вы можете 1 раз перебросить 1 .





- Инфиниум делюкс
- Леопард кросс 6
- Археочоппер

В любой момент выполнения трюка с использованием этой  вы можете снять по 1  с каждого вашего  указанной расы.






- Багги дрон
- Вервольф макс
- Ржавый дьявол

При выполнении 1 выбранного трюка с использованием этой  вы можете 1 раз перебросить все . Только 1 раз за выступление.










- Кристо фалькон
- Кракен СХ8
- Мотодактиль

При выполнении 1 выбранного трюка с использованием этой  вы можете задействовать несколько  (2, 3, 4 и т. д.), а их уровни суммируются для определения количества  (но не более 5). Только 1 раз за выступление.



- Хагги-багги
- Челюститрак серия S
- Скелетон-байк

При выполнении 1 выбранного трюка с использованием этой , бросив от 2 до 5 , вы можете увеличить наибольшее выпавшее значение на одном из  за счёт другого  с наименьшим выпавшим значением (2  в этом случае будут считаться как 1  с суммарным значением). Это бывает полезно, если вам не хватает требуемого значения на . Только 1 раз за выступление.







Например:     →   






ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

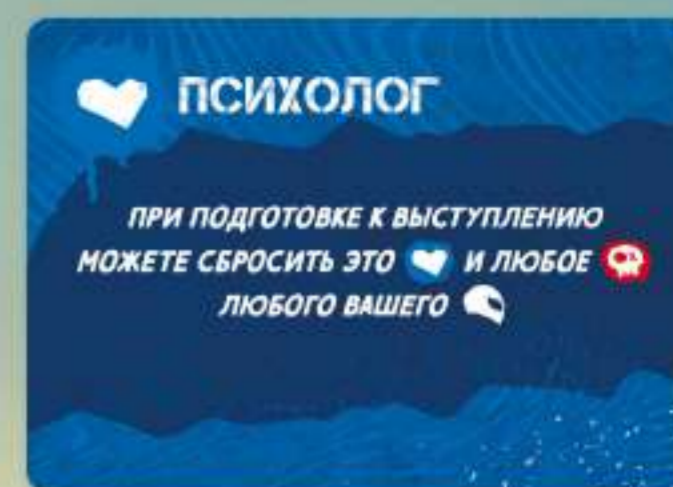
Общительный

В конце выступления сбросьте по 1  (если есть) с этого  и другого , занимающего место в том же трейлере. Для применения этого эффекта  не обязан участвовать в выступлении.







Психолог

При подготовке к выступлению вы можете сбросить это качество и любое  любого  в низ соответствующих стопок. Новые качества вы не берёте. Для применения этого эффекта  не обязан участвовать в выступлении.





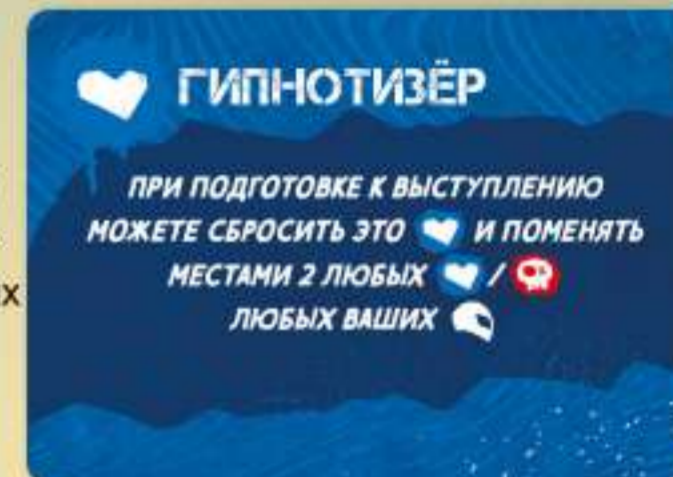
Сорвиголова

При выполнении этим  трюков  или  бросайте 2 дополнительных , но не более 5.





Гипнотизёр

При подготовке к выступлению вы можете сбросить это качество в низ стопки, затем поменять местами, не сбрасывая, 2 любых качества любых ваших , включая этого. Для применения этого эффекта  не обязан участвовать в выступлении.



Счастливчик

При выполнении 1 выбранного трюка этим  вы можете перебросить любое количество . Только 1 раз за выступление.




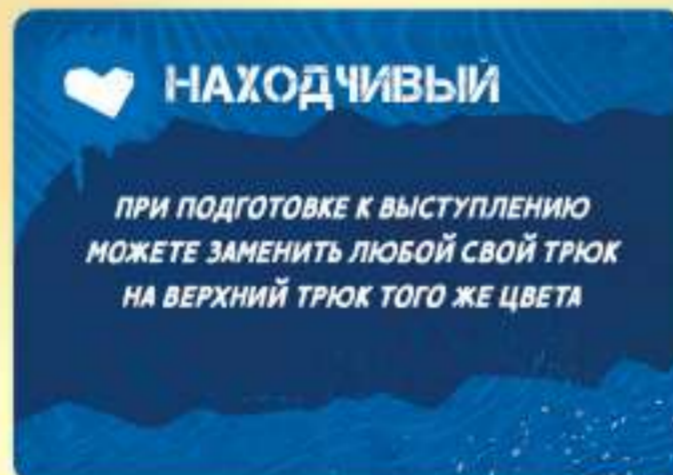
Одержимый

При выполнении каждого трюка этим  каждый , лежащий на карте этого , увеличивает значение каждого выпавшего  на 1.









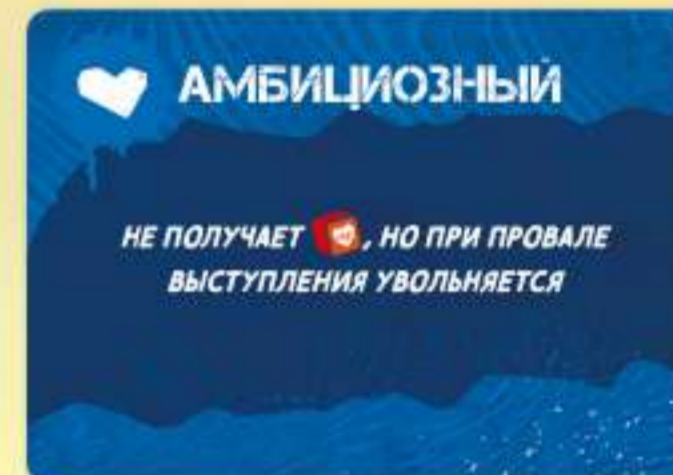
Находчивый

При подготовке к выступлению вы можете сбросить любой трюк в низ стопки того же цвета и взять новый трюк с верха этой же стопки. Для применения этого эффекта  не обязан участвовать в выступлении.




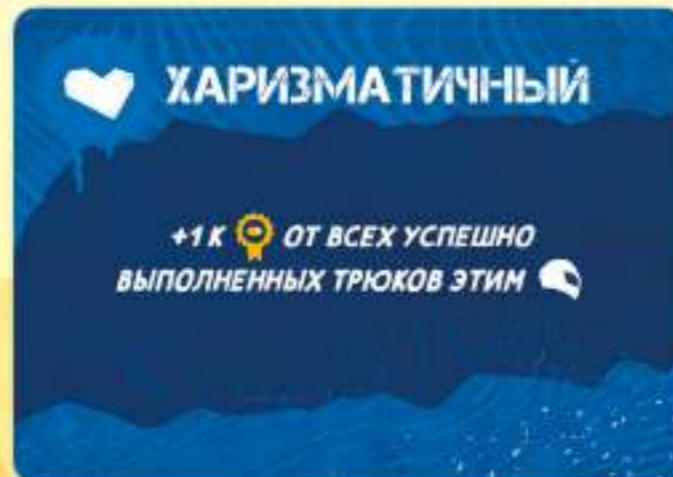
Амбициозный

После выполнения трюка не кладите  на этого . Если выступление закончилось провалом (необязательно трюк, проваленный этим !), сбросьте карту  и все его карты качеств под низ стопок, а  и  (если есть) — в общий запас.



Харизматичный

Каждый успешно выполненный трюк с участием этого  даёт +1 к впечатлению.



Напоминание:






уровень пилота ни при каких обстоятельствах не может быть больше 5!

Ответственный

Этот  получает усиление компенсационного эффекта от провала трюка «Неудачи закаляют». Выберите 2 из 3:
1) возьмите 1 случайное из колоды и положите его лицевой стороной вверх на карту пилота;
2) сбросьте с карты пилота 1 любое  в низ колоды;
3) повысьте его уровень — положите 1  на карту пилота.








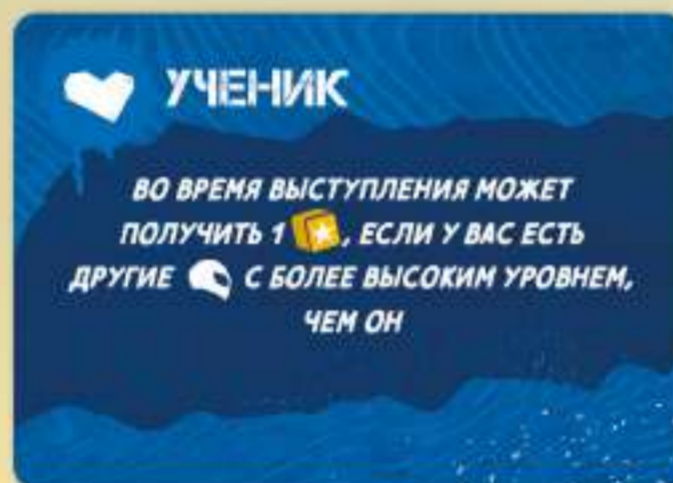
Креативщик

В любой момент игры, положив  на этого , вы можете взять также верхний трюк из стопки подходящего цвета.  могут выбрать любой из подходящих трюков 2 цветов, а  — только верхний трюк из стопки .



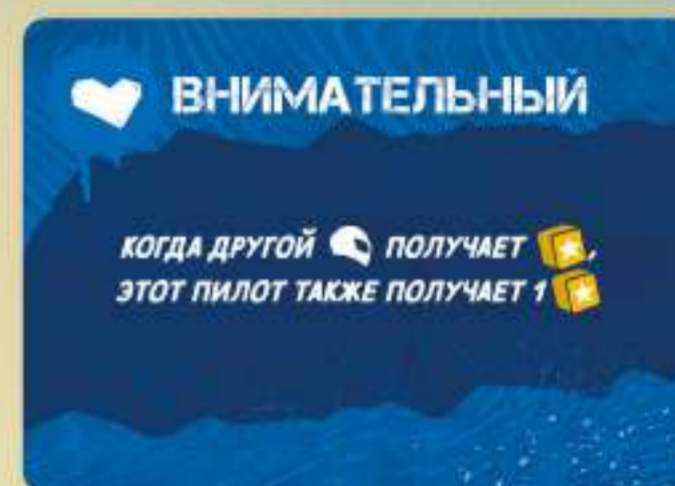
Ученик

В любой момент выступления вы можете добавить 1  на этого , если есть другой  с более высоким уровнем, чем у -ученика. Только 1 раз за выступление. Для применения этого эффекта -ученик не обязан участвовать в выступлении.







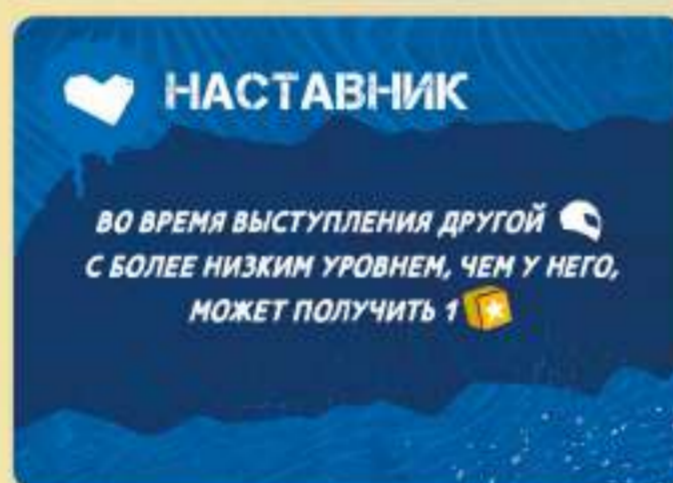
Внимательный

В любой момент игры, положив  на другого , вы также можете положить 1  на этого .



Наставник

В любой момент выступления вы можете добавить 1  на любого другого  с более низким уровнем, чем у -наставника. Только 1 раз за выступление. Для применения этого эффекта -наставник не обязан участвовать в выступлении.



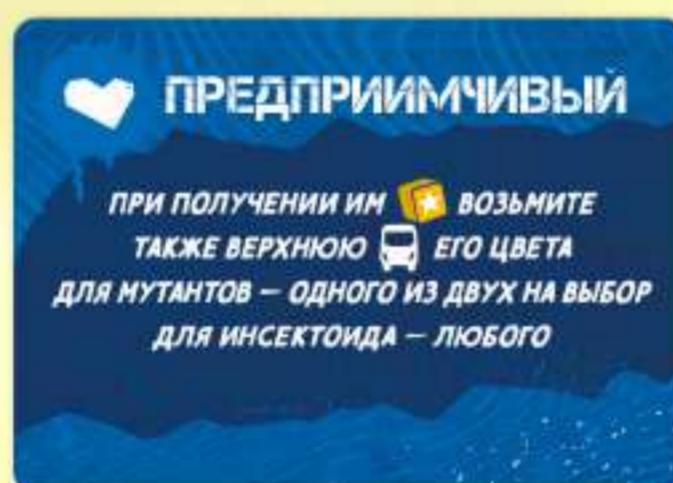
Скромный

Пока у  есть это качество, он не получает .





Предприимчивый

В любой момент игры, положив  на этого , вы можете взять также верхнюю  из стопки подходящего цвета.  могут выбрать 1 из 2 верхних  соответствующих стопок, а  — 1 из 3  любых стопок.






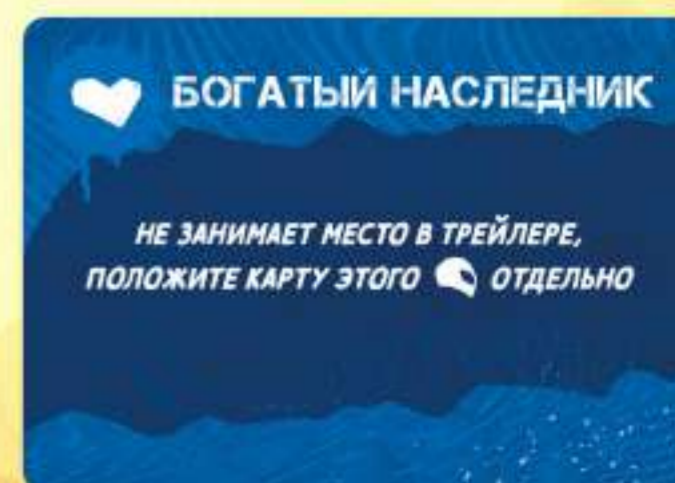
Ловкий

При выполнении трюков этим  выпавшие значения на каждом  больше на 1.





Богатый наследник

Не занимает место в трейлере, увеличивая таким образом суммарный лимит  и  с 6 до 7. Переместите этого  из трейлера на стол отдельно, слева или справа от ваших автобусов и трейлеров.








ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Лентяй

Пока у  есть это , вы можете задействовать его только в 1 трюке за выступление.





Трус

Пока у  есть это , вы не можете задействовать его в выполнении трюков ,  или .





Выгоревший

Пока у пилота есть это , он не может получить .






Неуклюжий

При выполнении трюков этим  выпавшие значения на каждом  меньше на 1.





Трудоголик

Пока у  есть это , вы не можете снимать с него , пока их меньше, чем его уровень.







Растяпа

Каждый успешно выполненный трюк с участием этого  даёт -1 .





Неуверенный

Пока у  есть это  и если при подготовке выступления на нём лежат , вы не сможете задействовать его в выступлении. Полученные в процессе выступления  не мешают ему выступать.









Вспыльчивый

Если трюк с участием этого  провален, сбросьте 1 из ваших  под низ соответствующей стопки.





Социопат

Когда у  появляется это , переместите второго  из этого трейлера в другой или сбросьте его. Пока у  есть это , вы не можете положить второго  в тот же трейлер.








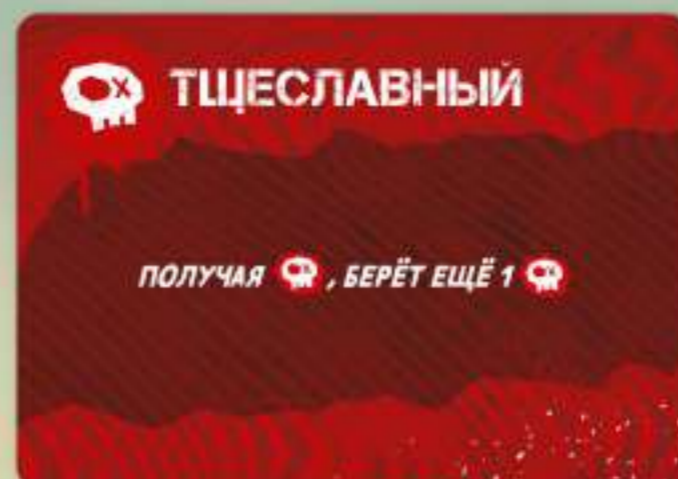
Скандалист

Если вы сбрасываете карту этого , верните в личный запас  с планшета любого города (если есть).






Тщеславный

Пока у  есть это , каждый раз при получении другого  этот  получает ещё одно .







Склочный

Если трюк с участием этого  провален, положите по 2  на каждого другого вашего .



Лихач

Пока у  есть это , выполняя действие «Отдых» с участием этого , сбросьте 1 из ваших продвинутых  под низ соответствующей стопки.



Ипохондрик

Пока у  есть это , после выполнения трюка вы кладёте на него 2  вместо 1.





Зависимый



Если сбрасываете карту любого другого , сбросьте и карту этого .



Истеричный




Если трюк с участием этого  провален, тут же сбросьте карту этого .



Если сбрасываете карту этого , сбросьте и все другие карты  (если есть).





Дилетант

Пока у  есть это , при выполнении трюка с его участием вы не можете задействовать продвинутые .





Транжира

Если выступление с участием этого  успешно, сбросьте 1 из ваших  под низ соответствующей стопки.



Депрессивный

Пока у  есть это , на него не действует компенсационный эффект от провала трюка «Неудачи закаляют».



БОНУСЫ ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ



Дополнительно заменить 1

Взяв этим действием карту пилота/машины/трюка, вы также можете сбросить любую вашу карту пилота/машины/трюка под низ соответствующей стопки и взять новую с верха этой же стопки.



-2

Снимите 2 с любых ваших. Можете снять как 2 с одного, так и по 1 с двух.



Взять ещё 1

Взяв этим действием карту пилота/машины/трюка, вы также можете взять ещё одну карту пилота/машины/трюка с верха этой или любой другой стопки.



До 2 раз сбросить верхнюю карту под низ стопки

Перед тем как взять карту с одной из стопок, вы можете до 2 раз сбросить верхнюю карту из этой стопки и подложить её под низ этой же стопки. Вы можете сбрасывать карты как из одной, так и из двух разных стопок. После сброса вы не обязаны брать карту из затронутой стопки.



+1

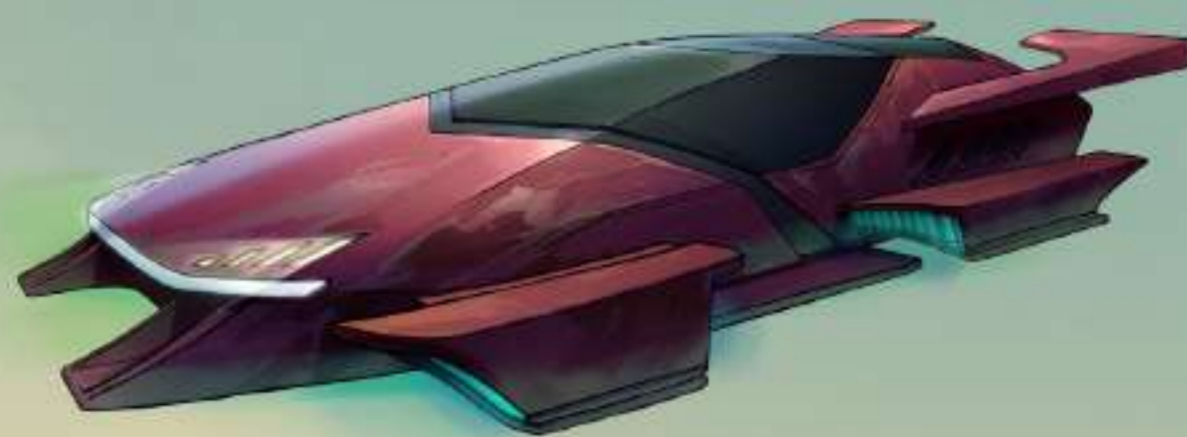
Положите 1 на любого вашего.



Сбросить с пилота

Вы можете снять с любого вашего пилота 1 карту и подложить её под низ соответствующей стопки.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:



Автор игры: Юрий Ямщиков.

Художники: Ирина Печёнкина, Евгений Борщевский, Екатерина Оплетаетева.

Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Вячеслав Сергиенко, Евгений Сарнецкий, Илья Севастьянов).

Редактор: Филипп Иванов.

Корректор: Александр Тишковец.

Продюсер: Евгений Тимашёв.

Благодарности

Авторы благодарят за участие в тестировании и полезные отзывы: Анастасию Скачкову, Анастасию Северову, Андрея Александрова, Ануш Алексанян, Артёма Абрамова, Артёма Стёпина, Василия Рединского, Германа Тихомирова, Даниила Зайцева, Дениса Пластинина, Дмитрия Черноусова, Елену Выхристюк, Елену Ямщикову, Игоря Ганжу, Илону Пимянову, Ильфа Ворона, Илью Киселёва, Ирину Соловьёву, Константина Малыгина, Максима Зуйкова, Надежду Пенкрат, Наталью Яницкую, Олега Афонина, Павла Логвинцева, Петра Тюленева, Сергея Васильева, Сергея Тодорова, Славу Агапова, Филиппа Иванова, Юлию Боярскую, Ярослава Дзёму, а также администрацию петербургского антикафе «Фронтир» за отличное место для тестирования.

Особая благодарность Ивану Лашину за чрезвычайно ценные советы.



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

 ПИЛОТ-РОБОТ	 ЛЮБОЙ ПИЛОТ	 СЛОЖНОСТЬ ТРЮКА	 КУБИК
 ПИЛОТ-ЗВЕРЬ	 ЛЮБАЯ МАШИНА	 ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ НОМЕРА	 ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА
 ПИЛОТ-ЯЩЕР	 СПОРТКАР	 МАРКЕР УРОВНЯ	 ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО
 ПИЛОТ-МУТАНТ	 МОНСТР-ТРАК	 МАРКЕР УСТАЛОСТИ	 ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО
 ПИЛОТ-ИНСЕКТОИД	 МОТОЦИКЛ	 КУБОК	 МОДУЛЬ «ПОГОДА»

ТИМАШЕВ
издательство