

ДОРОГА ЯРОСТИ ВЕНДЕТТА

ЧАСТЬ 3

**ДЬЯВОЛЬСКАЯ
МЯСОРУБКА**



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



5 фрагментов дороги
(двусторонние)



20 жетонов «Горит!»



1 кубик огня



22 жетона
опасностей



10 жетонов
повреждений



21 карта
продолжительных эффектов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

НОВЫЕ ТРАССЫ,
НОВЫЕ УГРОЗЫ,
НОВЫЙ ТИП
ПОВРЕЖДЕНИЙ
...И ОГОНЬ!

НОВЫЕ ТИПЫ МЕСТНОСТИ



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



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



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



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



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

НОВЫЕ ОПАСНОСТИ

СБРАСЫВАЮТСЯ ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТА:



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



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

ОСТАЮТСЯ НА ПОЛЕ:



Пустынное стекло: эта ячейка становится ячейкой пустынного стекла.



Трамплин: эта ячейка становится ячейкой трамплина.



Огонь: эта ячейка становится ячейкой огня.



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

ГОРИТ!



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

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



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



Машина уничтожается.

Жетон «Горит!» не считается повреждением. Если горящая машина становится неисправной, уберите с неё жетон «Горит!».

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



Примечание: если вы играете с дополнением «Великолепная пятёрка и тягач», то имейте в виду, что автопоезд не может быть перемещён или уничтожен эффектами опасностей!

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В этом дополнении вводятся два новых типа жетонов повреждений. Когда вы получите такой жетон, примените его эффект (см. ниже). Если ваша машина перемещалась, она теряет все оставшиеся очки перемещения. Машина с двумя повреждениями становится неисправной.



ГОРИТ!: возьмите из запаса жетон «Горит!» и положите его на приборную панель этой машины (см. врезку справа). Затем положите этот жетон повреждения лицевой стороной вниз в одну из ячеек повреждений этой машины. Перед перемещением горящей машины во время шага перемещения нужно бросить кубик огня (см. врезку на предыдущей странице). Ремонт этого жетона повреждения не убирает жетон «Горит!».



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



Примечание: если вы играете с дополнением «Великолепная пятёрка и тягач», то имейте в виду, что никакой эффект не может заставить автопоезд загореться.

Владелец мотоциклов не может получить жетон повреждения «Горит!», но сам мотоцикл может загореться за счёт других эффектов (например, эффектов местности). В этом случае к мотоциклу применяются такие же правила, как и к любой машине.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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 СУХОВЕЙ

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:
ЕВГЕНИЙ ЗАГАТИН

КОРРЕКТОР:
ОЛЬГА ПОРТУГАЛОВА

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:
ИВАН ГУДЗОВСКИЙ

РАЗРАБОТЧИКИ 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:

КАХАН ДИНИЗ, ЧЕД ХОВЕРТЕР

АРТ-ДИРЕКТОР, ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

ДЖЕЙСОН ТЕЙЛОР

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА:

ЛИНДСЕЙ ДАВЬО

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

ИАН РИД, ПИТЕР ГИФФОРД,
ДЖЕЙСОН Д. КИНГСЛИ

КОНЦЕПТ-АРТ:

БРАЙАН ПАТТЕРСОН

РЕДАКТИРОВАНИЕ ПРАВИЛ

ДЖ. ЭЛИЗАБЕТ МИЛЛС

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

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

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0



RESTORATION
GAMES

restorationgames.com



Играть интересно

hobbyworld.ru