



ДОРОГА ЯРОСТИ *ВЕНДЕТТА*

ЧАСТЬ 2

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ

ПЯТЁРКА

И ТЯГАЧ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

О РАСШИРЕНИИ ДО 5 ИГРОКОВ

Это дополнение добавляет в игру **две** новые банды. Их можно использовать вместе или по отдельности в любой комбинации с бандами базовой игры.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



1 автопоезд
(из трёх частей)



1 планшет кабины
автопоезда



1 планшет секций автопоезда



5 мотоциклов



1 планшет команд мотоциклов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время выбора банды вы можете взять себе автопоезд или великолепную пятёрку мотоциклов.

ВЫБОР АВТОПОЕЗДА

1. Соедините друг с другом части автопоезда и разместите его в стартовой области.
2. Возьмите планшет кабины автопоезда, планшет секций автопоезда, 4 кубика перемещения автопоезда, вертолёт и 10 жетонов незначительных повреждений.
3. Выложите перед собой планшет кабины и планшет секций автопоезда. В зависимости от того, с какой стороны игрового поля вы сидите, можете перевернуть и разместить эти планшеты так, чтобы расположение секций совпало с расположением секций автопоезда на поле.

ВЫБОР ВЕЛИКОЛЕПНОЙ ПЯТЁРКИ

1. Возьмите 5 мотоциклов, соответствующие приборные панели и планшет команд, 6 кубиков перемещения великолепной пятёрки, вертолёт и 5 жетонов незначительных повреждений.
2. Выложите планшет команд и приборные панели в ряд и разместите мотоциклы в стартовой области.



5 приборных панелей мотоциклов



4 кубика перемещения автопоезда



6 кубиков перемещения мотоциклов



2 вертолёт
(1 для автопоезда, 1 для мотоциклов)



10 жетонов бездорожья
(включая 2 запасных)



18 жетонов незначительных повреждений
(включая 3 запасных)

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Мотоциклы великолепной пятёрки и автопоезд вместо жетонов повреждений из базовой игры получают **жетоны незначительных повреждений**. У этих жетонов нет эффектов, они просто занимают ячейки повреждений.

Незначительные повреждения ремонтируются так же, как и обычные повреждения. В редких случаях, когда вам нужно взять жетон незначительного повреждения, а все жетоны заняты, используйте жетон обычного повреждения лицевой стороной вниз без применения эффекта.

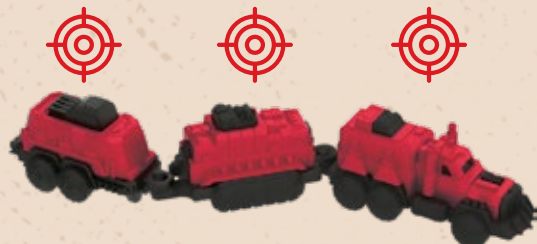
Эти жетоны используются и при выполнении команды автопоезда **«Ракетная установка»** – если установка наносит повреждение, то на приборную панель машины вместо жетона повреждения кладётся жетон незначительного повреждения.



Автопоезд и мотоциклы **не могут** использовать главарей банд и улучшения машин из дополнения **«Автораборки»**, но могут участвовать в одной партии с бандами, которые их используют.

АВТОПОЕЗД

Автопоезд — это **машина**, состоящая из трёх **больших** секций: задней, центральной и передней, которые соединяются друг с другом при помощи сцепок.



Задняя Центральная Передняя

Помимо переднего сектора, у автопоезда есть ещё и **задний сектор** — это три ячейки за задней секцией (см. врезку ниже).

Ваш вертолёт используется так же, как и в базовой игре; он активируется командой «**Авиаудар**» с центральной секции планшета секций (см. раздел «Эффекты секций автопоезда», с. 6).



ЗАДНИЙ СЕКТОР

Три ячейки за автопоездом — сзади, слева и справа — это задний сектор автопоезда. Во время стрельбы автопоезд может атаковать любую цель в переднем **или** заднем секторе. При активации команды «**Раздатчик опасностей**» жетон опасности размещается на поле в одну из ячеек заднего сектора автопоезда.

ХОД ИГРОКА

Во время своего хода по порядку выполните четыре следующих шага:

1. **Выберите** один кубик и расположите его на команде одной из трёх секций планшета секций.
2. Активируйте **команду**.
3. **Переместите** автопоезд.
4. **Сделайте выстрел** в цель, находящуюся в переднем **или** заднем секторе автопоезда.

ШАГ 1. ВЫБОР КУБИКА

В ваш первый ход каждого раунда, прежде чем выбрать кубик перемещения для одной из секций, расположите один кубик перемещения на команде «**Гидроусилитель**», находящейся на планшете кабины. Это определит, сколько смен полос движения сможет сделать автопоезд в этом раунде (см. раздел «Гидроусилитель» ниже).

Каждый ход выбирайте неиспользованный кубик перемещения и располагайте его на команде одной из трёх секций вашего планшета секций.

- ✘ Значение кубика определит, сколько очков перемещения будет у автопоезда во время шага 3 «Перемещение».
- ✘ Вы **не можете** расположить кубик в секции, в которой уже есть кубик.
- ✘ Для команды «**Ремонт**» нужен кубик со значением «3».
- ✘ Вы **можете** расположить кубик на команде с жетоном повреждения. Это не активирует команду, но значение кубика будет использовано для перемещения автопоезда.

ШАГ 2. КОМАНДА

Активируйте команду, на которой вы расположили кубик в предыдущем шаге. Некоторые команды активируются до перемещения автопоезда, некоторые — после (см. раздел «Эффекты секций автопоезда», с. 6).

ШАГ 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Каждый ход автопоезд получает количество очков перемещения, равное значению кубика, который вы расположили в одной из секций в этом ходу. Перемещается весь автопоезд, независимо от того, в какой именно секции вы расположили кубик.

Автопоезд перемещается так же, как обычный поезд движется по рельсам: когда передняя секция перемещается вперёд, центральная секция перемещается в ячейку, освобождённую передней секцией, а задняя — в ячейку, освобождённую центральной секцией. Если вы не используете **гидроусилитель** (см. далее), автопоезд перемещается **прямо вперёд**.

Автопоезд **не может использовать** кубик дороги, если вы не активировали команду «**Тяговый привод**».

ГИДРОУСИЛИТЕЛЬ

Значение кубика, расположенного на гидроусилителе, показывает, сколько раз автопоезд сможет переместиться вперёд влево или вперёд вправо в течение этого раунда. Если вы хотите переместить автопоезд в ячейку, находящуюся спереди слева или спереди справа, уменьшите значение кубика гидроусилителя на 1. Вы **можете** делать это более одного раза за ход, но значение кубика нужно уменьшать каждый раз, когда вы перемещаетесь этим способом.



ПРАВИЛА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ АВТОПОЕЗДА

- ✘ **Массивность:** считается, что автопоезд находится на том фрагменте дороги, который занимает его передняя секция, а при перемещении учитываются только те ячейки, в которых она оказывается. Например, если автопоезд проезжает ячейку грязи, то два очка перемещения тратятся, только когда в этой ячейке оказывается передняя секция, но не центральная или задняя.
- ✘ **Мощность:** если автопоезд нужно переместить или остановить из-за действия какого-либо эффекта (например, из-за пятна масла, токсичной слизи или землетрясения), он **не перемещается и не останавливается**. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Поместите жетон бездорожья в ячейку поля с этим эффектом. (Если это был эффект жетона опасности, который сбрасывается, жетон бездорожья класть не нужно.) Если в ней был другой жетон, уберите его. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались ходы, продолжайте перемещение.
- ✘ **Надёжность:** если автопоезд оказывается в непроходимой ячейке, он не уничтожается. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Поместите жетон бездорожья в эту ячейку поля. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.
- ✘ **Прочность:** если какая-либо секция автопоезда заканчивает ход в ячейке с вертолётom, автопоезд не уничтожается. Вместо этого одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Уберите вертолёт с поля и верните его владельцу, который сможет использовать его в следующих ходах.



ОГОНЬ

Если вы играете с дополнением «Дьявольская мясорубка», то имейте в виду, что никакой эффект не может заставить автопоезд загореться.

Если автопоезд оказывается в ячейке огня, одна из его команд по вашему выбору получает незначительное повреждение. Замените жетон в этой ячейке на жетон бездорожья. Теперь эта ячейка — ячейка бездорожья. Если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Любая машина, столкнувшаяся с какой-либо секцией автопоезда, помещается на верх этой секции. Бросайте только кубик направления. Кубик столкновения не бросается. В любом случае перемещается **другая** машина, и никто из игроков не может перебрасывать кубик.

ШАГ 4. СТРЕЛЬБА

Автопоезд может стрелять в любую цель, находящуюся в его переднем **или** заднем секторе. Бросьте кубик стрельбы.

- ✘ Если вы попали в машину, её владелец берёт жетон повреждения и применяет его эффект.
- ✘ Если вы попали в мотоцикл, его владелец берёт жетон незначительного повреждения.
- ✘ Команда «**Ракетная установка**» не относится к шагу стрельбы. Автопоезд может активировать ракетную установку во время шага 2 «Команда», выстрелить из неё после перемещения, а после этого сделать обычный выстрел во время шага 4 «Стрельба».

СТРЕЛЬБА ПО АВТОПОЕЗДУ

Когда кто-то стреляет по автопоезду, каждая секция автопоезда рассматривается как отдельная большая машина. Игрок может стрелять только в ту секцию автопоезда, которая находится в переднем секторе его транспорта.

Стреляющий игрок должен выбрать, в какую команду секции он будет стрелять, **до того**, как бросит кубик стрельбы. В каждой секции есть две возможные цели (стрелять в команду «**Ремонт**» **нельзя**). Также нельзя выбрать команду, которая уже повреждена.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если выстрел попал в автопоезд, положите жетон незначительного повреждения поверх команды, в которую стреляли.

Если на фоне команды на планшете изображён крест, то в эту команду можно стрелять. Если выстрел попал в цель, положите жетон незначительного повреждения на этот крест, закрыв текст команды. Во время своего шага выбора кубика владелец автопоезда **может** расположить кубик на этой команде. Это не активирует команду, но значение кубика будет использовано для перемещения автопоезда.

Во всех остальных случаях, когда автопоезд получает повреждение, владелец автопоезда сам выбирает, куда положить жетон незначительного повреждения.



УНИЧТОЖЕНИЕ АВТОПОЕЗДА

Если автопоезд уничтожается, его владелец **выбывает из игры**. Сразу же добавьте к полю жетон финиша — передний фрагмент дороги становится финальным.

Автопоезд уничтожается только в двух случаях:

- ✘ Если на автопоезде окажется в общей сложности 6 жетонов незначительных повреждений.
- ✘ Если автопоезд находится на заднем фрагменте дороги, когда этот фрагмент убирается из игры. Причём это происходит, только если **все** секции автопоезда находятся на заднем фрагменте, в противном случае передняя секция остаётся в своей текущей ячейке, а одна или несколько остальных секций «свисают» с игрового поля.

ЭФФЕКТЫ СЕКЦИЙ АВТОПОЕЗДА



ЗАДНЯЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Раздатчик опасностей.** После перемещения вы можете взять случайный жетон из стопки жетонов опасностей и, не глядя на его лицевую сторону, поместить в пустую ячейку в заднем секторе автопоезда лицевой стороной вниз. (Напоминаем, что пустой ячейкой считается ячейка без препятствий.)
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с задней секции.
- ✘ **Компьютер наведения.** В этом ходу вы можете перебросить кубик стрельбы, когда стреляете.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Тяговый привод.** В этом ходу вы можете использовать кубик дороги (независимо от того, по каким ячейкам перемещался автопоезд).
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с центральной секции.
- ✘ **Авиаудар.** Действует так же, как одноимённая команда из базовой игры: поместите свой вертолёт в любую пустую ячейку и выстрелите из него.

ПЕРЕДНЯЯ СЕКЦИЯ

- ✘ **Ракетная установка.** После перемещения бросьте кубик стрельбы. Каждая машина в ячейке, находящейся в двух ячейках перед автопоездом, и в соседних с ней получает одно незначительное повреждение, если размер этой машины совпадает с результатом броска. Владелец машины, получившей незначительное повреждение, кладёт одноимённый жетон в одну из её ячеек повреждений.
- ✘ **Ремонт.** Перед перемещением уберите один жетон повреждения с передней секции.
- ✘ **Путеочиститель.** Когда автопоезд первый раз оказывается в ячейке с другой машиной, её владелец перемещает свою машину в ячейку спереди слева или спереди справа. Если это разбитая машина, ячейку выбираете вы. Это не считается столкновением, и если у вас остались очки перемещения, продолжайте перемещение.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ АВТОПОЕЗДА

Сейчас ход Артёма, и он собирается переместить автопоезд, избежав столкновения с зелёной машиной. Он уменьшает на один значение кубика на гидроусилителе, чтобы сменить полосу движения, после чего перемещает автопоезд на три ячейки, причём центральная и задняя секция следуют по маршруту, пройденному передней секцией.

Автопоезд проезжает через непроходимую ячейку, но из-за своей надёжности он получает лишь одно незначительное повреждение, а ячейка превращается в ячейку бездорожья.



ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЁРКА

Великолепная пятёрка – это банда из 5 мотоциклов. Мотоциклы считаются **малыми машинами**. Они используют те же правила, что и машины из базовой игры, но со следующими изменениями:



ШАГ 1. ВЫБОР КУБИКА

Каждый ход выбирайте **два** неиспользованных кубика перемещения и располагайте их на приборных панелях двух мотоциклов.

Один раз за раунд вы можете вместо этого расположить один кубик на приборной панели одного мотоцикла, а второй – на одной из команд на планшете команд, после чего выполнить шаг 2 «Команда» (как в случае с машиной).

ДВИЖЕНИЕ НАКАТОМ

Мотоцикл может переместиться, двигаясь накатом, максимум четыре раза (а не два, как машина).

ОБОЗНАЧЕНИЯ

Каждый мотоцикл обозначен своим символом, которому соответствует такой же символ на его приборной панели. Когда вы выбираете кубик, убедитесь, что перемещаете правильный мотоцикл.



ШАГ 3. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если вы расположили два кубика на приборных панелях двух мотоциклов, то сначала перемещается и стреляет один из них (по вашему выбору), после чего перемещается и стреляет другой. Обращайте внимание на обозначения мотоциклов, чтобы убедиться, что вы перемещаете правильный мотоцикл (см. врезку «Обозначения» ниже).

ДРИФТ

Во время перемещения мотоцикл может проехать без столкновений через **все** ячейки с другими машинами. Если мотоцикл заканчивает перемещение в ячейке с любой машиной, то сталкивается с ней, как обычно. Машины не могут проезжать без столкновения через ячейки с мотоциклами, если не используют команду «Дрифт».

СТОЛКНОВЕНИЕ

Если другая машина оказалась в одной ячейке с мотоциклом (или мотоцикл закончил ход в одной ячейке с машиной), не кладите их друг на друга, а поставьте рядом. Они всё равно сталкиваются.

При розыгрыше столкновения мотоцикла с другой машиной бросайте только кубик направления. Кубик столкновения не бросается. В любом случае перемещается **мотоцикл**, и никто из игроков не может перебрасывать кубик.

Если происходит столкновение двух мотоциклов, их владелец сам выбирает, какой из них перемещается.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Когда мотоцикл получает повреждение, оно отмечается **жетоном незначительного повреждения**, а сам мотоцикл становится неисправным.

Разверните мотоцикл на игровом поле задом наперёд и переверните его приборную панель. (Неисправный мотоцикл можно снова сделать исправным с помощью команды «Ремонт».)



ОГОНЬ

Если вы играете с дополнением «Дьявольская мясорубка», то имейте в виду, что владелец мотоциклов никогда не может получить жетон повреждения «Горит!», но сам мотоцикл может загореться за счёт других эффектов (например, эффектов местности).



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

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:
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

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



RESTORATION
GAMES™

restorationgames.com

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

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



Играть интересно

hobbyworld.ru