



ПРАВИЛА ИГРЫ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ТИМУРА БАСКАКОВА



12+



2-6
ИГРОКОВ



30-50
МИНУТ

КОМПОНЕНТЫ



10 ДВУСТОРОННИХ ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ

105 КАРТ ПУСТОШИ

50 КАРТ НИТРО

6 ФИШЕК ИГРОКОВ

1 КУБИК

ФИНИШ



СТАРТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перед вами — огромная постапокалиптическая пустыня. Игроки за столом — ваши соперники в адреналиновой гонке. Все вы — отвязные гонщики на ревущих тачилах! Ваша задача — первым добраться до противоположного края Пустоши.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите 5 любых игровых полей и соберите Пустошь, как показано на рисунке.

ПРИМЕЧАНИЕ: в каждой новой игре ваша Пустошь будет выглядеть по-разному. Освоившись с игрой, вы можете собирать Пустошь из большего или меньшего количества полей, чтобы увеличить или уменьшить время игры.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ ПУСТОШИ И РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ 4 КАРТЫ РУБАШКОЙ ВВЕРХ. ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ ПОЛОЖИТЕ НА СТОЛ В ВИДЕ КОЛОДЫ РУБАШКОЙ ВВЕРХ.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ НИТРО И РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ 2 КАРТЫ РУБАШКОЙ ВВЕРХ. ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ ТАКЖЕ ПОЛОЖИТЕ НА СТОЛ В ВИДЕ КОЛОДЫ РУБАШКОЙ ВВЕРХ.

КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ 1 ФИШКУ И СТАВИТ ЕЁ НА ЛЮБУЮ КЛЕТКУ В ПЕРВОМ РЯДУ ПУСТОШИ (СМ. РИСУНОК).

ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ БРОСАЮТ КУБИК. ИГРОК, У КОТОРОГО ВЫПАЛО НАИБОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ, СТАНОВИТСЯ ПЕРВЫМ ИГРОКОМ. ДАЛЕЕ ХОД БУДЕТ ПЕРЕДАВАТЬСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.



ХОД ИГРЫ

ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ МЧАТСЯ НА МОЩНЫХ ТАЧИЛАХ ПО ЗАСЫПАННЫМ ПЕСКОМ ТРАССАМ, ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО КРАЯ ПУСТОШИ. ТАПОК В ПОЛ — ГОНКА НАЧАЛАСЬ!

В СВОЙ ХОД ВЫ МОЖЕТЕ (В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ):

1. ЭКИПИРОВАТЬСЯ
2. ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ
3. РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ
4. ВЫСТРЕЛИТЬ (ПРИ НАЛИЧИИ ЭКИПИРОВАННОГО ОРУЖИЯ)

1. ЭКИПИРОВАТЬСЯ

В любой момент своего хода вы можете "экипироваться" — выложить на стол перед собой карты **Тачил**, **Тюнингов** или **Оружия**. Эти карты могут усилить вашу тачилу и добавить ей скорости. Они остаются перед вами до тех пор, пока вам не придётся их сбросить или вы не решите их заменить. Эффекты таких карт обычно либо постоянные, либо многократные.



ТАЧИЛЫ (КАРТЫ С КРАСНЫМ ЗАГОЛОВКОМ)

Если у игрока нет экипированной карты Тачилы, считается, что у него есть "базовая" Тачила, позволяющая экипировать 1 Оружие и 1 Тюнинг.

Вы можете экипировать только одну Тачилу.

Вы можете заменить Тачилу — в таком случае сбросьте карту старой Тачилы рубашкой вверх, а новую экипируйте на её место. Если вы теряете Тачилу, то взамен получаете обратно базовую Тачилу (если у вас экипировано более 1 Оружия и 1 Тюнинга, сбросьте лишние рубашкой вверх).

ПРИМЕЧАНИЕ: по условиям некоторых карт Событий при потере Тачилы вы можете потерять все свои карты Оружия и Тюнинга.



ТЮНИНГИ (КАРТЫ С ЗЕЛЁНЫМ ЗАГОЛОВКОМ)

Приносят игроку шикарные бонусы.

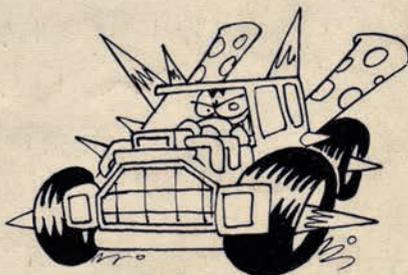
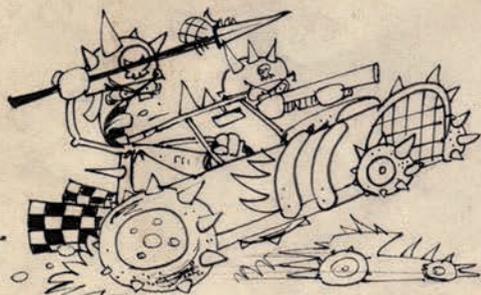
Вы не можете экипировать больше Тюнингов, чем указано на экипированной карте Тачилы (или более 1, если у вас базовая Тачила).



ОРУЖИЕ (КАРТЫ С ФИОЛЕТОВЫМ ЗАГОЛОВКОМ)

Позволяют стрелять по другим игрокам (см. раздел «Выстрелить»).

Вы не можете экипировать больше Оружия, чем указано на экипированной карте Тачилы (или более 1, если у вас базовая Тачила).



2. ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

В СВОЙ ХОД ИГРОК МОЖЕТ ПЕРЕДВИНУТЬ СВОЮ ФИШКУ НА РАССТОЯНИЕ, РАВНОЕ ЕГО СКОРОСТИ (ИЛИ МЕНЬШЕ НЕЁ).

БАЗОВАЯ СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО ДОРОГЕ РАВНА 4, А ПО ПУСТЫНЕ РАВНА 2. ЭКИПИРОВАННЫЕ КАРТЫ ТАЧИЛ И ТЮНИНГОВ, А ТАКЖЕ КАРТЫ НИТРО (СМ. РАЗДЕЛ «КАРТЫ НИТРО – УВЕЛИЧЬТЕ СВОЮ СКОРОСТЬ!») И НЕКОТОРЫЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ (СМ. РАЗДЕЛ «РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ») МОГУТ ИЗМЕНЯТЬ СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.

ЕСЛИ ИГРОК ЗАКАНЧИВАЕТ СВОЁ ДВИЖЕНИЕ В ОДНОЙ ИЗ ЧЕТЫРЁХ **ЛОКАЦИЙ** (БАР, ЗАПРАВКА, СВАЛКА, МАСТЕРСКАЯ), ОН ДОЛЖЕН ПРИМЕНИТЬ ЕЁ ЭФФЕКТ (СМ. РАЗДЕЛ «ЛОКАЦИИ»).



ПРИМЕЧАНИЕ:

- ЕСЛИ ИГРОК "ЗАЕЗЖАЕТ" НА ДОРОГУ ИЗ ПУСТЫНИ, ЕГО СКОРОСТЬ ОСТАЁТСЯ КАК ПРИ ПЕРЕДВИЖЕНИИ ПО ПУСТЫНЕ (УЧИТЫВАЯ ВСЕ БОНУСЫ ОТ ЭКИПИРОВАННЫХ КАРТ, КАРТ СОБЫТИЙ И КАРТ НИТРО) ДО КОНЦА ХОДА (ПОКА НЕ ОЧИСТИТ РАДИАТОР ТАЧИЛЫ ОТ ПЕСКА).
- ЕСЛИ ИГРОК "СЪЕЗЖАЕТ" С ДОРОГИ В ПУСТЫНЮ, ЕГО ТАЧИЛА ВЯЗНЕТ В ПЕСКЕ! ИГРОК СРАЗУ ЖЕ ЗАКАНЧИВАЕТ СВОЁ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ (ДАЖЕ ЕСЛИ ЕГО СКОРОСТЬ С УЧЁТОМ ЭКИПИРОВАННЫХ КАРТ И КАРТ НИТРО ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ ПРОЕХАТЬ ЕЩЁ!).



КАРТЫ НИТРО — УВЕЛИЧЬТЕ СВОЮ СКОРОСТЬ!

НИТРО ПОЗВОЛЯЕТ ВАМ ВЫРВАТЬСЯ ВПЕРЁД!

В СВОЙ ХОД ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВЫ МОЖЕТЕ РАЗЫГРАТЬ ДО 2 КАРТ НИТРО: ВАША СКОРОСТЬ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА ЧИСЛО, УКАЗАННОЕ НА КАРТЕ. НАПРИМЕР, ВЫ ТАЩИТЕСЬ ПО ПУСТЫНЕ НА БАЗОВОЙ ТАЧИЛЕ СО СКОРОСТЬЮ 2. РАЗЫГРАВ ДВЕ КАРТЫ

НИТРО С ЦИФРАМИ 1 И 3, ВЫ УВЕЛИЧИТЕ ВАШУ СКОРОСТЬ ДО 6 (2+1+3).

ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО ПУСТЫНЕ ВЫ ВЫЕХАЛИ НА ДОРОГУ, БОНУСЫ КАРТ НИТРО ПРОДОЛЖАЮТ ДЕЙСТВОВАТЬ. РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ НИТРО СБРАСЫВАЮТСЯ В ОТДЕЛЬНУЮ СТОПКУ РУБАШКОЙ ВВЕРХ.

ЛОКАЦИИ



БАР

Возьмите 1 карту Пустоши в открытую. Если это Тюнинг, Оружие или Тачила, то добавьте её себе в руку. Если это Событие, немедленно разыграйте его, а затем возьмите 2 карты Пустоши взакрытую и добавьте их себе в руку. Если по условиям карты эффект применяется только к одному игроку, то он автоматически сбрасывает на того, кто взял карту. Даже если это приносит ему неприятности!



ЗАПРАВКА

Возьмите 4 карты Нитро взакрытую.



МАСТЕРСКАЯ

Возьмите 4 карты Пустоши из колоды и разложите их на столе лицом вверх. Вы можете приобрести 1, 2, 3 или все 4 карты, расплатившись своими картами. Стоимость карты Пустоши в Нитро указана в правом нижнем углу карты. Вы можете расплатиться картами Нитро (цифра на них — их номинал), и/или картами Пустоши (их стоимость равна их номиналу) в любом соотношении как из вашей руки, так и из числа экипированных карт. Вот только сдачи здесь не дают! Потраченные на покупку карты Пустоши и Нитро, а также карты Пустоши, которые вы не купили, положите в соответствующие стопки сброса рубашкой вверх.



СВАЛКА

Возьмите 3 карты Пустоши из-под низа стопки сброса и разложите их на столе лицом вверх. Выберите одну из них и добавьте её себе в руку. Остальные карты положите сверху стопки сброса рубашкой вверх.



3. РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Вы можете разыграть карты Событий в любой момент игры независимо от того, чей сейчас ход.

События позволяют продвинуться в гонке и насолить врагам, но порой могут обернуться и против вас!

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ЭФФЕКТ КАРТЫ КАСАЕТСЯ КАКОГО-ТО КОНКРЕТНОГО ИГРОКА (ЛИДЕРА ГОНКИ, ПОСЛЕДНЕГО ИГРОКА В ГОНКЕ, ИГРОКА С САМОЙ ДОРОГОЙ ИЛИ БЫСТРОЙ ТАЧИЛОЙ И Т.Д.), А ТАКИХ ИГРОКОВ НЕСКОЛЬКО, ТО ЭФФЕКТ СРАБАТЫВАЕТ ТОЛЬКО НА ОДНОГО ИЗ НИХ ПО ВЫБОРУ ТОГО, КТО СЫГРАЛ КАРТУ.

СКИДЫШ!
СОБЫТИЕ



ЧТО-ТО НЕОЖИДАНО САМОМУ РЕАЛЬНО И ВСЕМ РАЗДОРОЛО В СПОРТИВ! ВСЕ ИГРОКИ НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАЩАЮТ В БЛИЖАЙШИЙ УЧАСТКЕ ТРАССЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА, НА КОТОРОМ ОНИ НАХОДЯТСЯ И ВОССТАНАВЛИВАЮТ ПО КАРТКАМ СВОИ ВОЗРАСТНЫЕ ОДНАКОВЫЕ — НА ВАШ ВЫБОР.

1

НОЧЬ ЛЮБВИ
СОБЫТИЕ



ВЫ НАТЯНУЛИСЬ НА ПЕЛЕНЕ КНИЖИ ДЕТЕЙ, СТРАЖАЩИХ ВАШЕГО ТЕЛА. ВРОСЬТЕ КУБИК. ЕСЛИ ВЫ СМОГЛИ СБИТЬ В СВОИХ СТОИМО ИГРОКОВ, СКОЛЬКО БУДЕТ КУБИКОВ ИЛИ БОЛЬШЕ — КОСНИТЕСЬ 2 КЛ КАРТКАМ ИЛИ БОЛЬШЕ. **ВЫ — РАНИЦА** НЕ СМОГЛИ — ТЕРЯЕТЕ ВСЕ КАРТЫ НИТРО И 1 КАРТУ ПУСТОШ. ПР...

1

НАПАДЕНИЕ РЫЦАРЕЙ ПУСТОШ
СОБЫТИЕ



ВРОСЬТЕ КУБИК:
1, 2 ИЛИ 3 — ВМЯ ПРАЗДОС, ОТОБРАТЬСЯ
4, 5 ИЛИ 6 — ВАС НЕЖЕЛО ПОТЕРЯЛИ! СЕРВОСЕТ 2 ЛЮБОВЬ КАРТЫ.

1

НИТРОСТАЦИОНАК
СОБЫТИЕ



ВСЕ ИГРОКИ АНАЛИЗИРУЮТ ВСЕ СВОИЕ КАРТЫ НИТРО, КРОМЕ ПОСЛЕДНЕГО ИГРОКА В ГОНКЕ. А ОН ЕЩЕ И ВЕРЕТ ОБЪЕМНУЮ КАРТУ ПУСТОШ И ПОЛНОВОЗМОЖНО НАД ОСТАВШИМИ.

1

4. ВЫСТРЕЛИТЬ

Экипированное Оружие позволяет вам стрелять по соперникам! Один раз за ход вы можете выстрелить из каждого экипированного Оружия — для этого необходимо выполнить условия, приведённые на карте Оружия.

БЕРСЕРК
ОРУЖИЕ

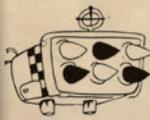


ЕСЛИ ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА РАСТОЯНИИ 6 КЛЕТОК ОТ ПРОТИВНИКА, ВКЛЮЧАЯ ВАШУ, НАПРАВЬТЕ НА НЕГО БЕРСЕРКА.

ВРОСЬТЕ КУБИК:
1, 2 ИЛИ 3 — БЕРСЕРК ВЕРНЕТ У ПРОТИВНИКА 1 КАРТУ НИТРО И СДЕЛАЕТ ЕЕ ВАМ ВОЗМОЖНОЙ САМОЙ.
4 — БЕРСЕРК ВОЗВЕРНЕТ У ПРОТИВНИКА 1 КАРТУ ПУСТОШ НА ВАШ ВЫБОР.
5 ИЛИ 6 — БЕРСЕРК ПОДЖЕВАЕТ. СЕРВОСЕТ ЭТУ КАРТУ.

3

РАКЕТНИЦА
ОРУЖИЕ



ВЫБЕРИТЕ УЧАСТОК НА КАРТЕ 4x4 КЛЕТОК.

ВРОСЬТЕ КУБИК:
2 ИЛИ 3 — ПОПАЛИ ВСЕ, КРОМЕ ВАС НА УЧАСТКЕ ТЕРЯЕТ 1 КАРТУ НА СВОЙ ВЫБОР.
4, 5 ИЛИ 6 — НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОЙДЕТ.

2

МОЩНЫЙ САУНД
ОРУЖИЕ



С МУЗЫКОЙ ВОСКРЕСЕТ! ОСОБЕННО КОГДА ОНА РАЗДАРАЖАЕТ ОКРУЖАЮЩИХ!

ВРОСЬТЕ КУБИК:
1, 2 ИЛИ 3 — ВСЕ ИГРОКИ, КРОМЕ ВАС, СКИДЫВАЮТ ПО 1 КАРТЕ НИТРО (БЕЗ ЕСТЬ).
4, 5 ИЛИ 6 — НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОЙДЕТ.

3

РОТАКА
ОРУЖИЕ



МОСТАЕТ НА РАСТОЯНИИ НЕ БОЛЕЕ 6 КЛЕТОК, ВКЛЮЧАЯ ВАШУ.

ВЫБЕРИТЕ ПРОТИВНИКА. ВРОСЬТЕ КУБИК:
1, 2 ИЛИ 3 — ПОПАЛИ И ПРОБИЛИ ПРОТИВНИКА ОДИН. ПРОТИВНИК СЕРВОСЕТ 1 КАРТУ НИТРО.
4, 5 ИЛИ 6 — НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОЙДЕТ.

2

КОНЕЦ ХОДА

Если в конце хода у игрока не осталось ни одной карты Пустоши в руке, он берёт из колоды 2 карты Пустоши взакрытую.

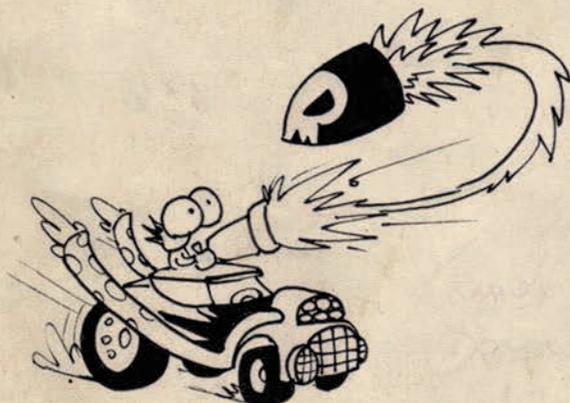
В конце хода у игрока может быть не более 6 карт в руке (карт Пустоши и карт Нитро). Если в конце хода у игрока более 6 карт в руке, он должен отдать лишние карты (на свой выбор) самому отстающему игроку. Если он — самый отстающий игрок, он сбрасывает эти карты в соответствующие стопки сброса рубашкой вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок ставит свою фишку на любую клетку на противоположном краю Пустоши (финише), он объявляется победителем гонки и игра завершается.

Победитель празднует победу в окружении роскошных рейдерш, а проигравшим лишь остаётся отмывать грязь с капотов тачил и зализывать раны.

Ну что, вы готовы промчаться по раскалённой пустыне? Тогда вперёд!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «СТИЛЬ ЖИЗНИ» WWW.LIFESTYLELTD.RU — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!