



Автор игры: Виталий Силаев

# УЛЁТНЫЕ ГОНКИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



2021

*Добро пожаловать в мир гонок! Перед вами стартовый набор игровой системы «Тачки», который включает сборные модели героев из одноимённого анимационного фильма Disney/Pixar. Соберите модели, а из оставшихся деталей постройте большую трассу и устремитесь к финишу. Каждый герой обладает своим уникальным характером, а поджидающие на трассе опасности могут изменить ход всей гонки. В наборе представлены сборные модели Молнии Маккуина и Франческо. Вы также можете добавить в коллекцию и других героев фильма «Тачки», и соревноваться втроём, вчетвером или даже вшестером. Вперёд к победе!*

### СОСТАВ ИГРЫ:



КУБИК «D6»



ЭЛЕМЕНТЫ ГОНОЧНОЙ ТРАССЫ – 16 ШТ.



ЖЕТОНЫ  
СПЕЦСПОСОБНОСТЕЙ – 15 ШТ.



СБОРНЫЕ МОДЕЛИ ГЕРОЕВ С НАКЛЕЙКАМИ – 2 ШТ.



КАРТОЧКИ ГЕРОЕВ – 2 ШТ.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры соберите модели героев анимационного фильма «Тачки», которые вы найдёте в коробке вместе с игрой. Следуйте схеме сборки и не забудьте нанести наклейки на своих любимых героев.

Только полностью собранные модели могут принимать участие в игре. Можно использовать не только те модели героев, которые идут в комплекте с данной игрой, но также и те, которые вы купите и соберёте отдельно.

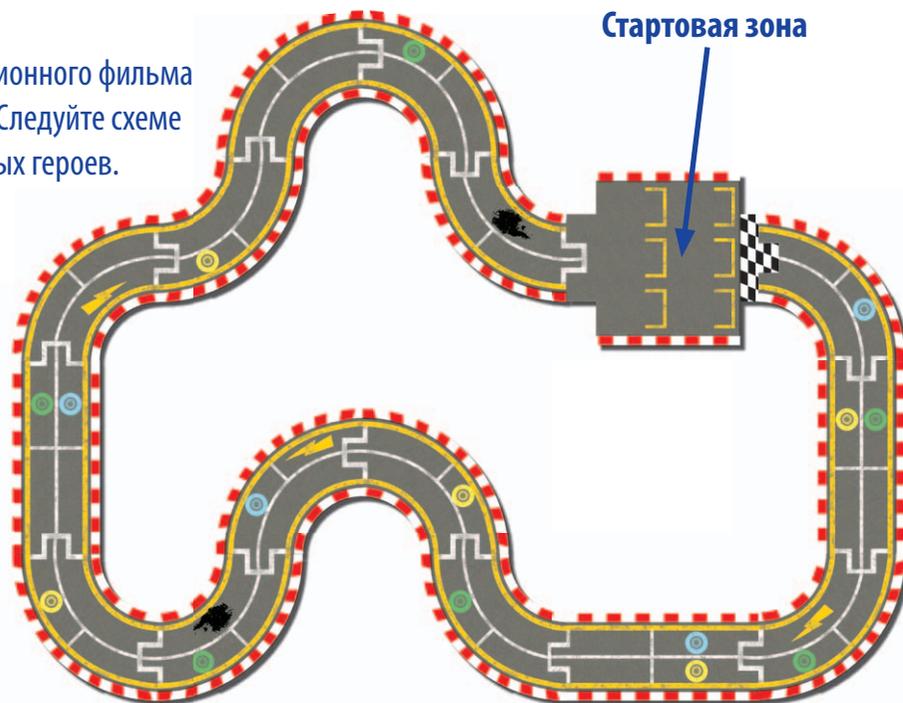
Из картонных элементов соберите гоночную трассу, на которой будут состязаться наши герои. В будущем вы сможете собрать трассу так, как вам захочется, ну, а для первых нескольких игр используйте нашу схему сборки (рисунок справа).

Затем каждый игрок выбирает себе понравившегося героя и ставит его модель на стартовую зону.

Разделите жетоны спецспособностей на три кучки в соответствии с цветом: зелёные (6 шт.), жёлтые (5 шт.) и синие (4 шт.). Жетоны переверните лицевой стороной вниз, чтобы никто из игроков не знал, где какая спецспособность.

Положите зелёные жетоны лицевой стороной вниз на игровое поле в указанные для них места.

Остальные жетоны пока отложите в сторону.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Проехать 3 круга по гоночной трассе и финишировать первым.

## ХОД ИГРЫ

Игроки определяют порядок хода с помощью жребия или по договорённости. Тот, кто делает ход последним, не должен беспокоиться – в этой игре не важен порядок хода.

Первый игрок бросает кубик и перемещает своего героя вперёд на количество клеток, выпавшее на кубике. Каждый участок трассы, кроме стартовой зоны (она же финишная прямая), состоит из 3-4 клеток. Герой может двигаться только вперёд. Заканчивая перемещение героя, игрок выбирает, в каком ряду трассы (на левой или на правой клетке) закончить ход. Тачки других игроков не мешают герою двигаться вперёд. Важно только, чтобы герой закончил ход на пустой клетке. Если обе доступные клетки заняты, то герой должен остановиться на одной из свободных клеток перед ними, если и эта пара клеток занята, то остановиться ещё раньше.



## Нельзя:

- Передвинуть героя на меньшее количество клеток, чем выпало на кубике, если одна из двух последних клеток во время перемещения свободна.
- Переместить героя вбок, т.е. с левой клетки на правую, и наоборот. Герой всегда должен двигаться только вперёд.
- Стартовая зона состоит из одной большой клетки, и на ней может находиться любое количество героев.

## НОВЫЙ КРУГ

Как только один из героев завершит первый круг и вернётся в стартовую зону или пройдёт через неё, положите на игровое поле дополнительно жёлтые жетоны спецспособностей на отведённые для них места. Когда завершится второй круг и начнётся третий, положите также на поле жетоны синего цвета. Все жетоны на поле должны лежать лицевой стороной вниз.

## КЛЕТКИ БОНУСОВ И ПЕНАЛЬТИ

### Клетка «Жетон»



Игрок, чей герой остановился на клетке с жетоном, не показывая другим игрокам, берёт жетон себе. Теперь этот жетон принадлежит игроку, и он может его использовать один раз в нужный момент до конца игры. Использованный жетон убирается из игры. Герой, который едет первым, не может собирать жетоны, но может останавливаться на клетках с ними.

### Клетка «Ускорение»



Игрок, чей герой закончил ход на данной клетке, должен сделать дополнительный ход.

### Клетка «Масляное пятно»



Герой, остановившийся на данной клетке, пропускает свой следующий ход.

## ЖЕТОНЫ СПЕЦСПОСОБНОСТЕЙ

Собранные во время гонки жетоны можно использовать единожды за всю игру. Описание жетонов смотрите в конце правил.

## УМЕНИЯ ГЕРОЕВ

Каждый герой уникален и обладает своими небольшими хитростями в искусстве гонок. В конце правил указаны умения героев, которые игрок может использовать во время гонки.

## ФИНИШ

При завершении третьего круга гонки определяется победитель игры. Игрок, чей герой первым встал на клетку «Стартовая зона» или пересёк её, становится победителем гонки! Тачка победителя убирается из игры, а остальные участники могут продолжить борьбу за второе и третье места. Когда распределены все три места на пьедестале, игра заканчивается.

## ГОНОЧНАЯ КОМАНДА

Собрав коллекцию персонажей фильма «Тачки», вы можете использовать остальные модели персонажей как членов вашей гоночной команды. Желательно, чтобы количество героев в каждой соревнующейся команде было равное. Вы выбираете одного гонщика, который будет выступать на трассе. Остальные герои будут группой поддержки. Вам необходимо выбрать персонажей, которые будут выполнять роли тактика команды, механика и болельщика. Например, играя в наш стартовый набор вдвоём, каждый игрок может взять к себе в команду по одному герою поддержки (новые герои приобретаются отдельно), назначив ему одну из трёх ролей. Имея другие модели персонажей фильма «Тачки» из нашей серии, вы сможете создать команду из любого количества героев поддержки, которые будут помогать гонщику на трассе.

Герои поддержки располагаются рядом с трассой и ставятся на свои карточки героев так, чтобы можно было видеть характеристику ролей, которые они выполняют.

На карточке напротив каждого значка указана цифра одной из трёх характеристик: тактик, механик или болельщик.

**Например:** на рисунке справа Молния Маккуин выступает в роли болельщика с характеристикой 1.



### Тактик



Переместившись на клетку с героем, вы можете попытаться оказаться не позади, а впереди соперника на одну клетку. Попытаться можно, только если впереди соперника есть хотя бы одна свободная клетка. Бросьте кубик. Если выпало значение, указанное на карточке героя-тактика, то обгон удался.

### Механик



Если по каким-либо причинам ваш герой попал в аварию и ему необходимо пропустить ход, то бросьте кубик. Если выпало значение, указанное на карточке героя-механика, то ваш герой не пропускает ход.

### Болельщик



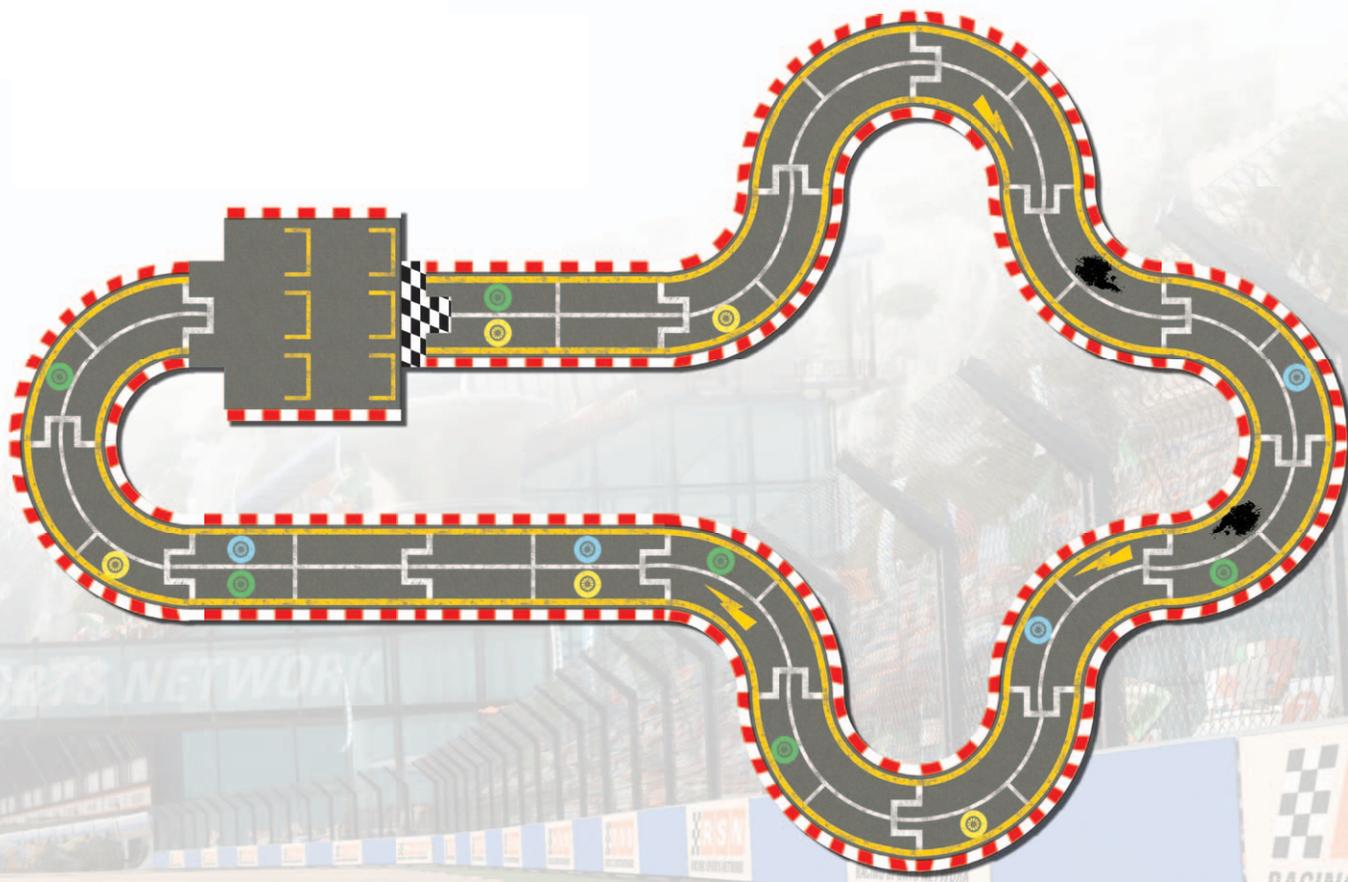
Если ваш герой едет последним, то после броска кубика он получает дополнительно к перемещению столько, сколько указано на карточке героя-болельщика.

## НОВЫЕ ТРАССЫ

Если игроки уже уверенно проходят предложенную в разделе «Подготовка к игре» трассу, то можно создать новую трассу для гонки и попробовать свои силы на ней.

Также игроки могут сами придумать вариант гоночного трека и сконструировать его из элементов, входящих в состав игры. Но необходимо помнить следующие правила:

- количество участков трассы всегда должно быть равно шестнадцати;
- при любой сложности трассы она в итоге должна быть замкнута;
- участки трассы с клетками, которые дают возможность ускориться, не должны находиться рядом. Между ними должен быть промежуток в 2-3 участка;
- какая бы трасса ни была собрана, правила гонки остаются теми же, что и для базового варианта трассы.



# УМЕНИЯ ГЕРОЕВ

## МОЛНИЯ МАККУИН



### «Я – скорость!»

Если на кубике выпало 1 или 4, вы можете прибавить 1 к передвижению.

## МЭТР



### «Попробуй обгони!»

Каждый раз, когда герой проходит вперёд через Мэтра, он бросает кубик. Если выпало 1 или 4, то герой прекращает движение и встаёт на первую свободную клетку рядом с Мэтром или за ним.

## КИНГ



### Жажда победы

Если Кинг едет последним, то он получает +2 к результату броска кубика.

## САЛЛИ



### Элегантное маневрирование

При передвижении перемещается на 1 клетку дальше, если проходила через клетку с героем.

## ДОК ХАДСОН



### Старая школа

Игрок не может брать жетоны спецспособностей, но на Дока Хадсона самого не действуют спецспособности и умения других героев.

## ЛУИДЖИ



### Маленький и юркий

Луиджи может находиться на клетках с другими героями, и на него не действует агрессивное поведение.

## УМЕНИЯ ГЕРОЕВ

### ФРАНЧЕСКО



#### *Мощь Формулы 1*

Если Франческо начинает передвижение с участка трассы «прямая» или «старт/финиш», то он получает +3 к результату броска кубика.

### ФИНН МАКМИСЛ



#### *Шпионские штучки*

Взятый жетон спецспособности может использовать дважды, одновременно или второй раз во время гонки.

### РАУЛЬ ЗАРУЛЬ



#### *Ралийный дрифт*

Если Рауль начинает передвижение с участка трассы «поворот», то он получает +1 к результату броска кубика.

### ХОЛЛИ ДЕЛЮКС



#### *Полёт*

Получив ускорение, получает +3 к результату броска кубика.

### СЕРЖАНТ



#### *Армейская находчивость*

После броска игрок может перебросить кубик и выбрать старый или новый результат.

### СЮ ТОДРОКИ



#### *Японский стиль*

Если Сю Тодороки едет первым, то получает +1 к результату броска кубика.

# ЖЕТОНЫ СПЕЦСПОСОБНОСТЕЙ

## Агрессивное поведение



Закончив передвижение на клетке с другим героем, герой соперника убирается с трассы и пропускает свой следующий ход. Через ход герой начинает передвижение с клетки, с которой выбыл.

## Расчётливая гонка



Применяется до броска кубика. Игрок не бросает кубик, а выбирает любое значение от 1 до 4, чтобы переместиться.

## Подстава



Можно играть как до броска кубика, так и после. Выберите героя на соседней клетке за вашим героем. Этот герой пропускает следующий ход.

## Уклонение



Играется в ответ на другой жетон спецспособности или умение героя. На вас не действует данная спецспособность или умение.

## Поломка двигателя



Игрок, который едет первым, пропускает ход. Можно играть только в свой ход.