

ЖМИ НА ГАЗ!

ДЛЯ ПОБЕДЫ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ



ПРАВИЛА

О чём игра?.....	2	Персонажи.....	5	Здоровье.....	10
Компоненты.....	2	Карты топлива.....	5	Заглохшая тачка.....	10
Подготовка к игре.....	3	Комбо карт топлива.....	6	Пример хода.....	11
Ход игры.....	4	Карты обвесов.....	7	Как работают карты топлива.....	12
Как всё работает?.....	5	Трасса.....	8	Особенности некоторых обвесов.....	15

МАШИНЫ НА СТАРТЕ. ГОНЩИКИ НАСПЕХ ПРИКОЛАЧИВАЮТ ПОСЛЕДНИЕ ОБВЕСЫ. РАДИ ПОБЕДЫ КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ГОТОВ ПОЙТИ НА ЛЮБЫЕ ХИТРОСТИ И ПРИБЕГНУТЬ ДАЖЕ К САМЫМ ГЯЗНЫМ ПРИЁМАМ. КТО ЖЕ СТАНЕТ НЕ ЗНАЮЩИМ СОЧУВСТВИЯ И МИЛОСЕРДИЯ ВЛАСТЕЛИНОМ КОЛЁС?

О ЧЁМ ИГРА?

«Жми на газ» – это настоящая гонка без правил! Вам предстоит на всех парах нестись к финишу, прокачивать свою тачку и подкидывать подлянки особо настырным соперникам. Ведь для победы, как известно, все средства хороши. За счёт карт топлива вы будете двигаться, атаковать, чинить свою тачку и всячески мешать конкурентам. А ещё прямо во время гонки вы будете получать классные обвесы, которые сделают вас круче, быстрее и опаснее! Тот, кто первым пересечёт финишную черту, будет немедленно объявлен победителем – обладателем легендарного Золотого Колеса и лучшим гонщиком за этим столом!



КОМПОНЕНТЫ



12 УЧАСТКОВ ТРАССЫ: 6 ПРЯМЫХ, 4 ПОВОРОТА, СТАРТ, ФИНИШ



10 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ



54 КАРТЫ ТОПЛИВА



30 КАРТ ОБВЕСОВ



10 ЖЕТОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ



30 ЖЕТОНОВ ГАЕК



5 КАРТ-ПАМЯТОК



5 ПОДСТАВОК ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Заправка



- 1 Соберите трассу. Для этого выложите 3 случайных прямых участка трассы, чередуя их поворотами. В начале и в конце трассы обязательно выложите старт и финиш соответственно. Мы советуем выкладывать трассу одной стороной – либо вся трасса проходит через зелёные холмы, либо через древнюю пустыню. Но следовать этому совету необязательно – вы можете построить свою трассу абсолютно случайным образом, используя любые участки в любом порядке и любой стороной.
- 2 Раздайте каждому игроку по 2 карты персонажей. Игроки выбирают одну из них и выкладывают выбранную карту перед собой, а вторую убирают в сброс. Затем все игроки берут соответствующие жетоны персонажей, устанавливают их на подставки и выставляют на старт.
- 3 Перемешайте колоду обвесов  и положите её лицом вниз рядом с трассой.
- 4 Перемешайте колоду топлива  и положите её лицом вниз рядом с трассой. Откройте 4 верхние карты и положите рядом с колодой. Это **заправка**.
- 5 Раздайте каждому игроку по 6 гаек – это здоровье каждого персонажа. Способности персонажей могут влиять на это количество.
- 6 Раздайте каждому игроку по 3 карты топлива с верха колоды. Игроки берут их в руку и держат, не показывая остальным.

Первым начинает игру самый старший из игроков.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов. В каждом раунде все игроки по очереди по часовой стрелке совершают по одному ходу.

Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

1. Фаза заправки



2. Фаза действий



3. Фаза обновления



ФАЗА ЗАПРАВКИ

В эту фазу вы можете избавиться от недостаточно полезных карт, чтобы заполнить что-нибудь более подходящее. Для этого **сбросьте** до 4 карт с руки, а затем за каждую сброшенную карту возьмите 1 новую с **заправки** – области рядом с колодой топлива.

После этого пополните заправку до 4 карт.

Брать карты с заправки после окончания этой фазы нельзя – только если какой-то игровой эффект прямо не указывает на обратное.

Это необязательная фаза. Её можно пропустить и сразу перейти к фазе действий.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза хода, во время которой вы можете двигаться по трассе и атаковать противников. Для этого вы можете разыграть любое количество карт топлива с руки, применив их эффекты. Чтобы разыграть карту топлива, выложите её перед собой в открытую и объявите другим игрокам, что собираетесь делать.

В конце фазы уберите все разыгранные вами карты в сброс.

Это необязательная фаза. Если у вас недостаточно хороших карт или вы хотите накопить сил для решающего броска, вы можете пропустить её и сразу перейти к фазе обновления.



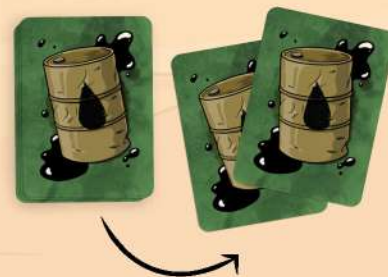
ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Эта фаза позволяет пополнить запасы топлива после всех совершённых манёвров. Возьмите 2 карты с верха колоды топлива. Если вы должны взять карту, а колода топлива закончилась, перемешайте сброс и создайте новую колоду.

Если в конце фазы обновления у вас на руках окажется **больше 5 карт топлива**, сбросьте лишние карты по своему выбору.

Это обязательная фаза. Пропустить её можно лишь в том случае, если какой-то игровой эффект заставляет вас пропустить ход целиком.

На этом ваш ход закончен. Теперь ходит игрок, сидящий слева от вас.



КАК ВСЁ РАБОТАЕТ?

Задача каждого игрока – первым добраться до финиша любым доступным способом. В процессе игры в этом вам будут помогать: **индивидуальные способности персонажей**, **карты топлива** (💧) и **комбо из них**, **карты обвесов** (🔧), **особенности трассы**.

ПЕРСОНАЖИ

У каждого из героев гонки есть своё уникальное свойство, которое может помочь в игре. Его нельзя отменить или сбросить. Если в процессе игры ваша тачка была уничтожена, она сбрасывается вместе с картой персонажа, и вы берёте новую случайную карту. Подробнее об этом на стр. 10.



КАРТЫ ТОПЛИВА

Карты топлива позволяют двигаться, атаковать, защищаться и выполнять множество других действий. Подробнее про каждую карту топлива можно почитать на стр. 12. Получать новые карты топлива вы можете в фазу заправки и фазу обновления, а также по эффектам карт, комбо и трассы.



- 1 **Название карты**
- 2 **Тип комбо** – иконка и соответствующий цвет (подробнее о комбо см. на стр. 6)
- 3 **Метка атаки** – карта с такой меткой наносит цели 1 урон в дополнение к основному действию
- 4 **Эффект карты**

Держите карты топлива в руке так, чтобы их не видели другие игроки.

Если в колоде топлива закончились карты, переешайте сброс и создайте новую колоду.

- Карта топлива может быть сыграна, только если вы можете применить её эффект. **Нельзя сыграть карту и не применить её эффект.**
- Разыгрывайте карты по очереди, чтобы соперники могли отреагировать на ваши действия.
- Помните, что порядок розыгрыша карт топлива очень важен – вы не можете выложить их все перед собой и применить их эффекты одновременно.
- Вы не обязаны разыгрывать все карты. Любые карты топлива, которые останутся у вас к концу фазы, вы сможете использовать в следующем ходу.



КОМБО КАРТ ТОПЛИВА

В верхней части карт топлива есть особые метки, с помощью которых вы можете собирать комбо. А с помощью комбо можно ехать быстрее, заправляться чаще и цеплять на тачку больше обвесов! Всего есть три типа комбо:



Комбо топлива:

возьмите 1 карту с верха колоды топлива. Вы можете использовать её в этом же ходу, а можете сохранить на будущее.



Комбо обвесов:

возьмите 2 карты с верха колоды обвесов, выберите одну, а вторую сбросьте.



Комбо скорости:

сразу переместитесь вперёд на одну клетку по прямой или по диагонали ИЛИ снимите оглушение (см. стр. 10).

Чтобы собрать комбо, нужно разыграть подряд две карты с одинаковыми метками комбо.

Комбо!



Пример 1: Карты №2 и №3 имеют одинаковую метку комбо. Игрок собирает комбо топлива – берёт 1 карту топлива из колоды и продолжает ход.

X



Пример 2: В этом примере тоже есть две карты с одинаковыми метками комбо, но они разыграны не подряд – а значит, комбо не срабатывает.

Комбо!



Пример 3: Здесь выложено сразу три карты с одинаковыми метками комбо, но срабатывает только эффект первой пары. Чтобы сработало второе комбо, нужна ещё одна карта с такой же меткой.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

- За ход вы можете разыграть неограниченное количество комбо.
- Применяйте эффекты в следующем порядке:
эффект карты → эффект клетки трассы, на которой вы остановились (если он есть) → эффект комбо.



КАРТЫ ОБВЕСОВ

Обвесы усиливают ваши способности. Подробнее про некоторые из них написано на стр. 15. Получить их можно двумя способами:

Встав на клетку обвесов на поле



Разыграв комбо обвесов



Получая обвес, возьмите из колоды две верхние карты. Одну оставьте себе, вторую – сбросьте.



- 1 Название обвеса
- 2 Эффект обвеса
- 3 Вид обвеса

ОСТАВЬТЕ

Получив такой обвес, выложите его перед собой так, чтобы все игроки могли его видеть. Эффект этого обвеса будет действовать, пока карта лежит перед вами. Максимальное количество обвесов «Оставьте» у одного игрока – 4. Если вы хотите взять пятый обвес такого типа, сбросьте один из уже имеющихся.

СБРОСЬТЕ

Получив такой обвес, вы обязаны сразу же разыграть его, применив эффект, а затем отправить карту в сброс. Не выбирайте обвес «Сбросьте», если его эффект не принесёт вам пользы прямо сейчас.

Если в колоде обвесов закончились карты, перемешайте сброс и создайте новую колоду.

ТРАССА

Трасса, по которой едут игроки, составляется из нескольких участков в начале каждой игры. Она всегда начинается общим полем старта и заканчивается полем финиша. Основные участки трассы делятся на повороты и прямые. По нашему опыту, идеальная длина трассы – это три прямых участка и два поворота между ними. Но вы можете собирать более длинные или более короткие трассы, если вам этого хочется.

Прямой участок



Поворот



Основная часть игры проходит на прямых – чтобы их преодолеть, приходится тратить по несколько ходов, перемещаясь по клеткам. Повороты проходятся мгновенно – на них тачка не может остановиться по своему желанию и сразу переходит по стрелке на следующий участок трассы. Как на клетках прямых полей, так и на стрелках поворотов есть особые символы, влияющие на игру.

ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ

Есть 2 вида особых клеток на трассе: бонусные и негативные. Они срабатывают сразу, как только игрок встаёт на них.

Бонусные символы позволяют получать различные преимущества:	Негативные символы обведены красным кругом и наносят вред:
 <p>Обвес Возьмите 2 карты с верха колоды обвесов и выберите одну, а вторую сбросьте.</p>	 <p>Оглушение Тачка, вставшая на эту клетку, глухнет (см. стр. 10).</p>
 <p>Топливо Возьмите карту с верха колоды топлива. Вы можете использовать её в этом же ходу, а можете сохранить на будущее.</p>	 <p>Сброс топлива Сбросьте случайную карту топлива. Если на эту клетку вас столкнул соперник, он вслепую тянет карту, которую нужно скинуть.</p>
 <p>Ремонт Восстановите 1  (но не больше максимума для вашего персонажа).</p>	 <p>Урон Сбросьте 1 .</p>

СТРЕЛКИ



На этих клетках нельзя останавливаться. Как только тачка оказывается на стрелке, игрок тут же обязан переместить её на ту клетку, на которую указывает стрелка.



Двойные стрелки могут указывать в разные стороны. Встав на такую клетку, игрок сам решает, в какую сторону сдвинуть тачку. Если на двойную стрелку тачку переместил соперник, то уже он выбирает, в какую сторону её двигать. Если игрок встаёт на стрелку, но не может сдвинуться (например, если она указывает на препятствие или другую тачку), то он остаётся на стрелке и сбрасывает 1 🎲. Если преградой выступила тачка соперника, соперник также теряет 1 🎲.



Отдельно стоит отметить усиленные стрелки – на них указана цифра, на сколько клеток игрок должен проехать в указанном направлении. Они работают по той же логике, что и «Рывок». Двигаясь по усиленной стрелке, тачка проходит сквозь все особые клетки (бонусные, негативные и стрелки), не используя их – применяется только свойство клетки, на которой тачка останавливается.

ПОВОРОТЫ



Повороты представляют собой сплошные стрелки и действуют по тем же принципам. Некоторые из них имеют особые символы – это значит, что, проехав по такой стрелке, вы должны выполнить свойство её символа. По аналогии со стрелками – если игрок оказался на повороте, но не может с него сойти, тачка остаётся на повороте, а игрок сбрасывает 1 🎲. Если остановка была вызвана тачкой соперника, то она тоже получит урон. На одной стрелке поворота может находиться только 1 тачка.

ПРЕПЯТСТВИЯ



Препятствия являются непроходимыми участками трассы. Они обведены **жёлто-чёрной пунктирной линией**. На эти клетки нельзя переместиться или проехать сквозь них без соответствующих свойств карт обвесов.

ОБОЧИНА



Всё, что находится за пределами участков трассы, – это обочина. На неё нельзя выезжать, сталкивать на неё другие тачки и через неё нельзя прыгать с помощью «Прыг-бомбы».

Если возникает вопрос, что является препятствием, а что – обочиной, запомните: препятствия **ВСЕГДА** выделены жёлто-чёрной пунктирной линией. Если такой линии нет – перед вами обочина.

РАССТОЯНИЕ

Если на карте указано, что она действует на **участке трассы**, значит, речь идёт только об одном тайле трассы. Если расстояние не указано, карта действует по всей трассе.



РЯДОМ

Если в свойстве карты указано, что она действует рядом, значит, речь идёт только о восьми клетках, которые находятся вокруг вашей тачки и соседствуют с ней по горизонтали, вертикали или диагонали.



ЗДОРОВЬЕ

Каждая тачка имеет запас здоровья, равный количеству ☹, лежащих перед игроком. Получая урон, вы должны сбросить столько ☹, сколько урона вам нанесли. Максимальное количество ☹ большинства персонажей — 6, но бывают и исключения.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Когда вы лишаетесь последней ☹, ваша тачка уничтожается. Если это произошло во время вашего хода, ваш ход сразу же заканчивается.

Когда ваша тачка уничтожена:

- Отступите на 6 клеток назад и разместите жетон своего персонажа на обочине на этом же уровне (6).
- Сбросьте все карты топлива, обвесов и карту персонажа.
- Возьмите новую случайную карту персонажа.
- Замените жетон своего старого персонажа на новый и разместите на любой клетке того ряда, у которого вы остановились (если на нём нет свободных клеток, переместитесь на один ряд назад). Особые символы игнорируйте, а вот стрелки работают как обычно.
- Восстановите количество ☹ до максимума и возьмите 2 карты топлива с верха колоды.



Если же вы были тем, кто уничтожил тачку соперника, получите в награду 2 карты топлива с верха колоды. Если вы уничтожили тачку соперника с помощью эффекта обвеса «Сбросьте», награду вы не получаете — вам и так достаточно повезло!



ЗАГЛОХШАЯ ТАЧКА

Ваша тачка может заглухнуть, оказавшись на специальной клетке трассы или пострадав от эффекта некоторых карт противников. Заглохшая тачка не может двигаться самостоятельно, пока вам не удастся её завести. Чтобы не забыть об этом, положите жетон своего персонажа на бок. Если ваша тачка уже заглухла, ещё одно оглушение не даст никакого эффекта.


Чтобы завести тачку, нужно сыграть одну из карт топлива: «Жми на газ», «Ремонт», «Рывок», — или применить комбо скорости. Обратите внимание: во всех случаях, кроме розыгрыша карты «Рывок», ваша тачка заводится, но не движется — чтобы продолжить движение, нужно сыграть ещё одну подходящую карту или снова использовать комбо скорости.



ПРИМЕР ХОДА

Начинается ход Карла. В фазу заправки он сбрасывает с руки карту «Шокер» и берёт «Жми на газ» с меткой топлива с заправки.






В фазе действий Карл разыгрывает «Рывок» и перемещается на 2 клетки по прямой **1**, игнорируя негативную клетку. Затем, с помощью «Жми на газ», он перемещается дальше **2**. За счёт того, что он разыграл подряд две карты с меткой , он собирает комбо топлива и берёт карту из колоды топлива.



Комбо!



Этой картой оказывается «Гарпун». Карл запускает его в соперника, которого обогнал ранее **3**, перемещая того на негативную клетку. Противник теряет 2 : одну за то, что «Гарпун» является картой атаки , вторую за то, что оказывается на негативной клетке .



Далее Карл разыгрывает карту «Уловка», чтобы активировать комбо обвесов, и берёт две карты с верха колоды обвесов. Из них он решает взять «Навигатор», который он обязан сразу применить (карта обвеса **СБРОСЬТЕ**) и переместиться на первую клетку следующего участка трассы **4**. Вторая карта обвеса отправляется в сброс без применения эффекта.

Комбо!



Затем Карл сбрасывает все четыре разыгранные в этот ход карты, добирает 2 карты топлива и передаёт ход другому игроку.

КАК РАБОТАЮТ КАРТЫ ТОПЛИВА



ЖМИ НА ГАЗ

Самая частая карта в игре, позволяющая двигаться вперёд. «Жми на газ» перемещает тачку игрока на 1 клетку вперёд — прямо или по диагонали. Двигаться назад или в стороны нельзя. При этом при движении по диагонали можно переместиться только на ближайшую клетку. Планируйте маршрут заранее, ведь перестроиться в дальний ряд не получится!

Если ваша тачка заглохла, вы можете снять оглушение этой картой (см. стр. 10). При этом ваша тачка заведётся, но не сдвинется с места.



ОГНЁМЁТ

Карта атаки, которая наносит 1 урон сопернику.

Свойство «Огнёмёта» позволяет целевому игроку выбрать: сбросить карту топлива с руки или получить дополнительный урон. Если он выбирает сброс карты, то игрок, разыгравший «Огнёмёт», вытягивает вслепую одну из его карт и сразу же отправляет её в сброс. Если у целевого игрока нет карт, он обязан получить дополнительный урон.

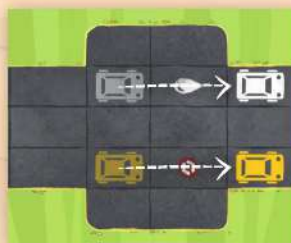
ВАЖНО! Обвесы с помощью «Огнёмёта» сбрасывать нельзя.

Действует по всей трассе — применить «Огнёмёт» можно на любом расстоянии от соперника.



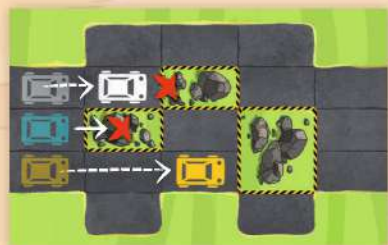
РЫВОК

Карта движения, которая позволяет переместиться сразу на 2 клетки вперёд строго по прямой (смещаться по диагонали нельзя). Применяя «Рывок», вы проезжаете сквозь любые особые клетки (бонусные, негативные и стрелки), не активируя их.



Игроки на примере с помощью «Рывка» проезжают как мимо бонусной клетки топлива, так и мимо негативной клетки урона. Таким образом, «Рывок» можно использовать, чтобы миновать опасные клетки, но можно лишиться и бонусных. Повороты и стрелки можно пройти с помощью рывка по тем же правилам.

При этом рывок останавливает вашу тачку перед обочиной или препятствием.



Верхний вариант бывает полезен, если нет карты «Жми на газ», но игрок всё равно хочет переместиться вперёд. Урон он в этом случае не получит.

В среднем варианте «Рывок» и вовсе нельзя разыграть. Разве что у вас есть обвес «Спойлер». Максимальный потенциал этой карты раскрывает только нижняя тачка, проезжая 2 клетки.

Если ваша тачка заглохла, то вы сможете снять оглушение этой картой и проехать вперёд на 1 клетку.



ШОКЕР

Карта атаки, которая наносит 1 урон сопернику. Свойство «Шокера» заставляет тачку вашего соперника заглохнуть (см. стр. 10). Действует по всей трассе – применить «Шокер» можно на любом расстоянии от соперника.



ХИТРЕЦ

Позволяет забрать себе карту топлива или обвес соперника. При этом карты топлива забираются из руки соперника вслепую, а обвесы можно брать из выложенных перед игроком на выбор. Действует по всей трассе – применить «Хитреца» можно на любом расстоянии от соперника.



ЗАПРАВКА

Игрок берёт 2 карты с верха колоды топлива в руку.

ВАЖНО! Эта карта – единственная, у которой нет метки комбо, поэтому с её помощью невозможно активировать ни один из эффектов комбо (см. стр. 6).



РЕМОНТ

При розыгрыше игрок выбирает: восстановить 🧠 или снять оглушение (см. стр. 10). В первом случае он может добрать 1 или 2 🧠, но не больше максимального значения для его персонажа. Если у вас максимальное количество жизней и ваша тачка не заглохла, вы не можете разыграть эту карту.

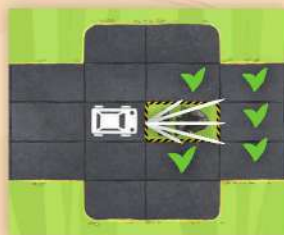


ПРЫГ-БОМБА

Карта атаки, которая наносит 1 урон.

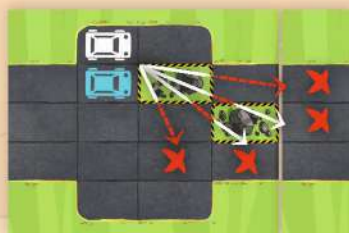
Свойство «Прыг-бомбы» позволяет перебрасывать тачки через препятствия и другие тачки, НО не через обочину! Через обочину прыгать нельзя! Эту карту можно использовать либо чтобы переместить соперника на выгодную вам позицию, либо чтобы самому продвинуться вперёд.

ВАЖНО! «Прыг-бомбу» можно разыграть на себя, но в этом случае вы получите урон.



Чтобы выполнить прыжок, проведите прямую линию от любой точки клетки, на которой стоит тачка, к любой точке клетки, на которую вы хотите переместиться. Если эта прямая проходит только по клеткам с препятствиями или другими тачками, то вы можете перепрыгнуть.

Учтите, что «Прыг-бомба» перебрасывает игрока сразу через все препятствия, расположенные на одной линии. Таким образом вы можете совершать огромные прыжки!



На данном примере показана довольно редкая ситуация, но вам полезно будет знать, как в ней поступить. Тут показано, куда можно переместиться с помощью «Прыг-бомбы», а куда нельзя. Помните главное: во время перемещения линия не должна проходить по клеткам без препятствий или тачек соперников.



УЛОВКА

«Уловка» позволяет отменить любую только что сыгранную карту топлива (в том числе другую карту «Уловка») или карту обвеса **СБРОСЬТЕ**.

Например, карта обвеса «Катушка Теслы» играет мгновенно и оглушает всех соперников на трассе. Если один из игроков не хочет быть оглушён, он может сыграть карту «Уловка» на этот обвес и отправить его в сброс.

При этом он отменяет свойство карты не только для себя, а для всех, полностью нейтрализуя её эффект.

Отменённая карта тут же сбрасывается вместе с самой «Уловкой». Таким образом можно прервать комбо соперника (см. стр. 6). При этом ход игрока, чью карту отменили, не заканчивается — если у него есть карты, он может играть дальше.

Помните правило, что играть карты топлива в свой ход нужно строго по одной? Это важно как раз для того, чтобы соперники могли вовремя сыграть карту «Уловка». Если какой-то игрок нарушает это правило и играет сразу несколько карт одновременно, то эффект «Уловки» сработает на все выложенные разом карты.

В дополнение к своему основному свойству «Уловка» является картой всех цветов для комбо. «Уловку» можно использовать, чтобы активировать эффект комбо только что разыгранной игроком карты, если у него нет пары того же цвета.



ГАРПУН

Карта атаки, которая наносит 1 урон сопернику.

Свойство «Гарпуна» позволяет сдвигать тачку соперника в любом направлении на 1 клетку. С его помощью можно сдвинуть соперника на негативную клетку, отодвинуть его дальше от финиша или просто освободить себе путь. Внимательно следите за полем!

Действует по всей трассе – применить «Гарпун» можно на любом расстоянии от соперника.

ОСОБЕННОСТИ НЕКОТОРЫХ ОБВЕСОВ



МАГНИТ

Работает на любое количество : если игрок должен получить 2 , вы можете получить обе вместо него.

Ряд с рулем. На любое количество : получите вместо него

ОСТАВЬТЕ



БЛОКИРАТОР

Если ради комбо кто-то решит украсть «Блокиратор» с помощью карты «Хитрец», обвес сбрасывается без эффекта.

Издадите эту карту любым способом — вы пропустите следующий ход, в конце которого сбросит эту карту

СБРОСЬТЕ



ТУРБОНАДУВ

Срабатывает эффект только той клетки, на которой тачка остановилась. Способность Ловкого Лео на этот обвес не действует.

Проедете до 3 клеток вперед, (не является картой «Ловкий»)

СБРОСЬТЕ



НАВИГАТОР

Если все первые клетки следующего участка заняты, эта карта сбрасывается без эффекта.

Оставьте на любую первую клетку следующего участка трассы

СБРОСЬТЕ



ЗАПАСНАЯ КАНИСТРА

Свойство работает перед фазой обновления. После использования этого обвеса разыгрывать карты больше нельзя.

Если после фазы действий у вас не осталось карт: получите и . Верните 1 карту сопернику

ОСТАВЬТЕ



УСИЛЕННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Выполняйте эффект этого обвеса сразу после розыгрыша третьей карты и выполнения её свойства (и свойства клетки трассы, если есть).

Розыграйте 3 карты любым на лад, пройдите на 1 клетку вперед

ОСТАВЬТЕ



БЛАГОДАРНОСТИ АВТОРА

Моим друзьям, без поддержки и советов которых я бы никогда не завершил разработку игры.

Александр Борунову, Леониду Бятилову, Антону Петелину, Александру Шитину, Лоре Бучацкой, Василию Олешко, Диане Загоранской, Стасу Михайлову, Александру Иванову, Марте Косачевой, Александру Качуре, Кириллу Жданову.

А также особая благодарность моей жене Ольге Толмачёвой за то, что была рядом всё это время и вдохновляла меня, а также моим родителям Алексею и Светлане Толмачёвым.

Перечётка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель игры. Все права защищены.

Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Иван Толмачёв. Редакторы: Даниил Молошников, Полина Попова, Ксения Рослова.

Иллюстратор: Фаина Хамидуллина. Дизайнер: Фаина Хамидуллина.

Руководитель проекта: Андрей Матёвский. Главный тестировщик: Максим Оганов.

Тестировщики: Андрей Семечков, Таня Демьяненко, Полина Попова, Александра Именохоева, Нильс Бильский, Илья Савенков.

