

**ДОРОГА ЯРОСТИ** ВЕНДЕТТА

ЧАСТЬ 4

# АВТО РАЗБОРКИ



**ПРАВИЛА ИГРЫ**



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



10 планшетов команд главарей



15 жетонов команд



6 жетонов опасностей для улучшений  
(3 жетона мин и 3 жетона пятен масла для улучшений «Минораздатчик» и «Маслораздатчик»)



27 карт улучшений

ЛИШЬ ТОНКАЯ  
ГРАНЬ  
ОТДЕЛЯЕТ  
ПОБЕДУ  
ОТ СМЕРТИ.

Дополнение «Автораборки» добавляет в игру главарей банд и карты улучшений машин.

Банды из дополнения «Великолепная пятёрка и тягач» не могут использовать главарей банд и карты улучшений. Во время подготовки к партии игроки, выбравшие эти банды, пропускают выбор главарей и улучшений, но могут принимать участие в такой партии.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Главарь банд и улучшения машин – независимые части дополнения, в рамках одной партии их можно использовать как вместе, так и по отдельности.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЛАВАРЕЙ БАНД

1. Сложите **жетоны команд** рядом с полем в общий запас.
2. Перемешайте **планшеты команд главарей** и случайным образом раздайте каждому игроку 2 планшета.
3. Каждый игрок выбирает **одного** главаря, а планшет другого сбрасывает.
4. Поместите планшет команд выбранного главаря рядом со своими приборными панелями **вместо** обычного планшета команд.
5. Возьмите из запаса количество жетонов команд, равное количеству звёзд в нижней части планшета вашего главаря, и положите их рядом с собой.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

1. Перемешайте карты улучшений.
2. Раздайте каждому игроку 4 карты улучшений.
3. Игроки одновременно выбирают по 1 карте улучшений и кладут её перед собой лицевой стороной вниз. После того как все игроки сделали выбор, каждый передаёт оставшиеся карты улучшений соседу слева.
4. Повторяйте шаг 3 до тех пор, пока перед каждым игроком не будет лежать 3 карты улучшений; оставшиеся карты уберите в коробку.
5. Распределите карты улучшений по своим машинам (по одной карте на машину, лицевой стороной вниз).
6. Когда все игроки распределят карты улучшений, переверните их лицевой стороной вверх.

# ГЛАВАРИ БАНД

Планшет команд главаря располагается рядом с приборными панелями и заменяет обычный планшет команд. На этом планшете указаны способности главаря и новые команды.

- ✘ **Способность:** у каждого главаря есть особая способность, описанная в верхней части планшета. Чтобы воспользоваться этой способностью, вам **не нужно** располагать кубик.
- ✘ **Новые команды:** у команд некоторых главарей вместо значений кубика указан символ жетона команды. Такие команды можно активировать **только** с помощью жетонов команд.

## ЖЕТОНЫ КОМАНД



Обычно в течение каждого раунда вы можете расположить только один кубик на планшете команд. Жетоны команд позволяют активировать дополнительные команды в течение раунда.

Каждый ход вы можете расположить 1 жетон команды на любой своей команде, на которой ещё нет кубика или другого жетона команды. Вы активируете эту команду во время шага 2 «Команда», как если бы вы расположили на ней кубик. Вы можете расположить жетон команды, даже если уже расположили кубик на этом ходу. В результате вы сможете активировать две команды во время своего хода. Можно использовать только один жетон команды за ход. **Нельзя** использовать жетон команды во время хода, в котором вы перемещаетесь накатом.

Когда вы располагаете жетон на команде, результат которой зависит от значения кубика, то жетон считается **наименьшим** возможным результатом. (Например, если вы используете жетон для команды «Нитро», для которой подходят значения от 1 до 4, то считается, что его значение равно 1, то есть вы увеличиваете количество очков перемещения на 1.)

В конце раунда сбросьте все жетоны команд со своего планшета команд в общий запас.

# УЛУЧШЕНИЯ МАШИН

Улучшение даёт машине уникальную способность. Эта способность распространяется только на машину с улучшением, но не на другие машины, принадлежащие игроку. Переносить улучшения с машины на машину нельзя.

Если машина становится неисправной, её улучшение перестаёт быть активным. Если машину отремонтировать, улучшение снова активируется.





# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ:

**БРЕТТ МАЙЕРС, ДЭЙВ ЧОКЕР**

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА И РАЗВИТИЕ:

**ДЖАСТИН Д. ДЖЕЙКОБСОН, РОБ ДАВЬО,  
НОА КОЗН, 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](mailto: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](http://hobbyworld.ru)