

АСГЕР ХАРДИНГ ГРАНЕРУД

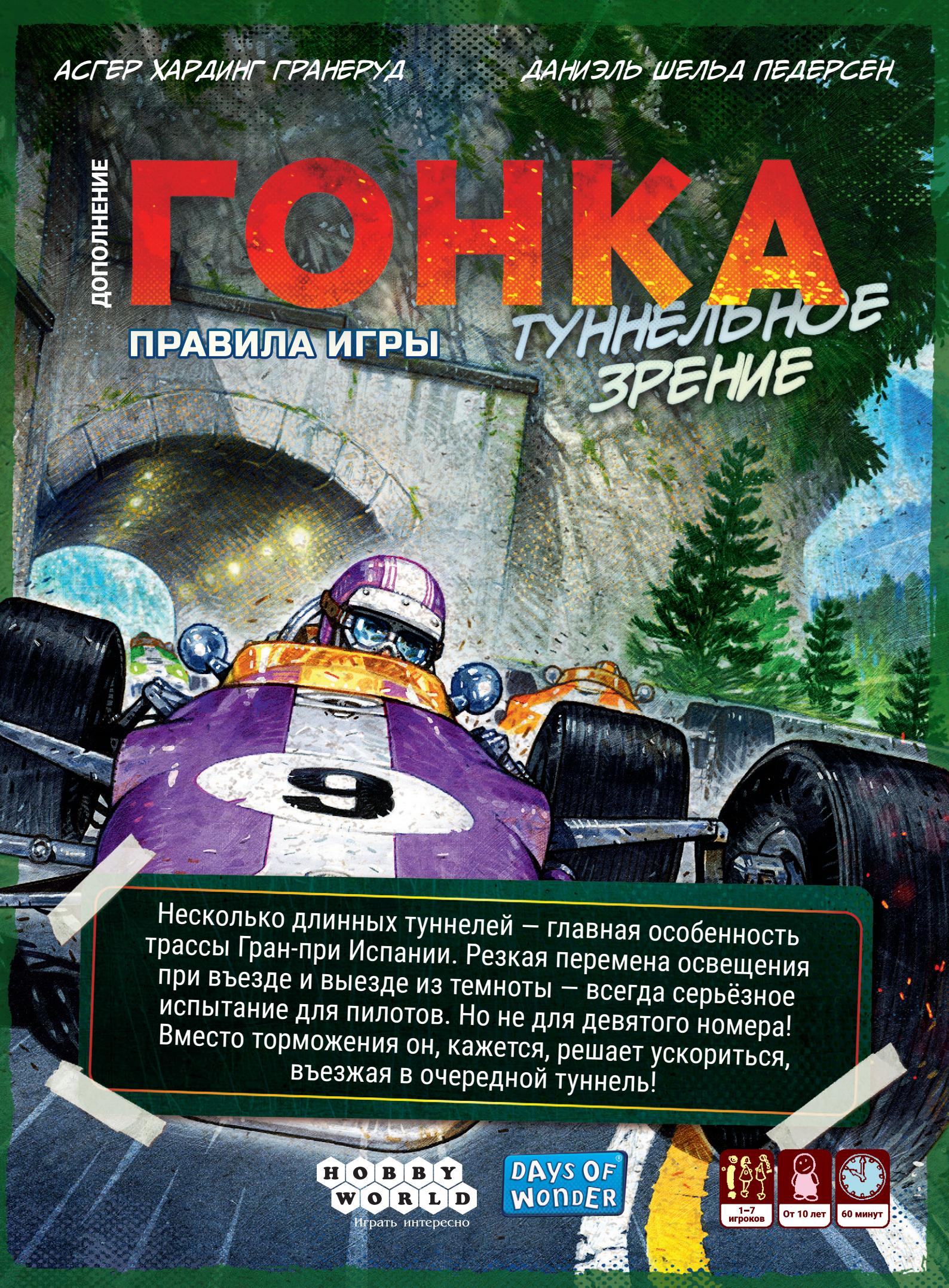
ДАНИЭЛЬ ШЕЛЬД ЛЕДЕРСЕН

ДОПОЛНЕНИЕ

ГОНКА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТУННЕЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ



Несколько длинных туннелей – главная особенность трассы Гран-при Испании. Резкая перемена освещения при въезде и выезде из темноты – всегда серьёзное испытание для пилотов. Но не для девятого номера! Вместо торможения он, кажется, решает ускориться, въезжая в очередной туннель!

HOBBY
WORLD

Играть интересно

ДAYS OF
WONDER®



1-7
игроков



От 10 лет



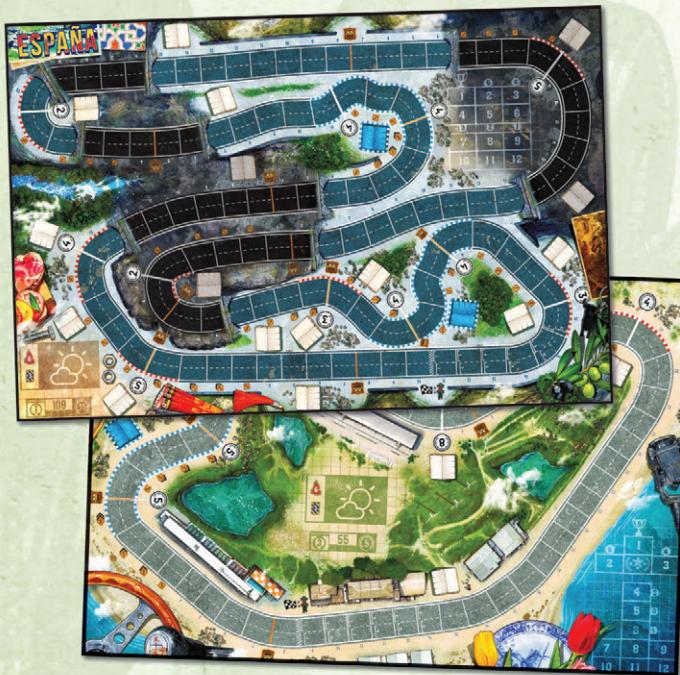
60 минут

Это дополнение привносит в игру новые испытания – туннели, шиканы и делает легенд более агрессивными. Все изменения в правилах описаны ниже.

ХАРА ВО ТЬМЕ!

Состав игры

- ⌚ Правила дополнения
- ⌚ Блокнот
- ⌚ Двустороннее игровое поле с 2 разными трассами («Испания» и «Нидерланды»)



Карты соответствующих колод

- ⌚ 6 карт стресса
-  x6
- ⌚ 9 карт нагрева
-  x9
- ⌚ 7 карт спонсоров
-  x7
- ⌚ 12 карт передовых улучшений с номерами 55–60 (по 2 копии каждой)
-  x12
- ⌚ 4 карты событий (сезон 1965 года)
-  x4
- ⌚ 2 карты трасс
-  x2

Компоненты седьмого игрока

-  x3
-  x1

⌚ 12 карт скорости

⌚ 3 карты начальных улучшений



⌚ 1 планшет игрока

⌚ 1 гоночный болид



⌚ 1 переключатель скоростей



Туннели

Несколько участков трассы в Испании проходят через туннели.

Пока ваш болид находится на клетке туннеля, вы не можете сбрасывать карты с руки. Это правило приоритетнее других эффектов, которые бы позволили вам сбросить карты с руки (события, улучшения, дорожные условия и т. д.).

Примечание: охлаждение и применение символа «сброс» (см. стр. 4 усложнённых правил) не считаются сбросом карты с руки и разрешены в туннелях, потому что при охлаждении карта оказывается в ячейке двигателя, а не стопке сброса, а при применении символа «сброс» сбрасываются карты с верха вашей колоды, а не с руки.



Шиканы

Шиканы встречаются на обеих трассах из этого дополнения. Они состоят из 2 линий поворота подряд. У обеих линий одинаковое ограничение скорости, и между ними расположена как минимум 1 клетка. Для наглядности шиканы отмечены сине-белыми бортиками с двух краёв трассы.

Если вы играете без модуля «Погода и дорожные условия», применяйте к шиканам правила обычных поворотов. Если вы играете с этим модулем, то во время подготовки берите только 1 жетон дорожных условий за каждую шikanу. Если на жетоне указан символ сектора , он действует на сектор после шиканы. В противном случае он действует на обе линии поворота, входящие в шикану. В качестве напоминания палатка, связанная с шиканой, тоже отмечена сине-белыми бортиками.

Когда вы проводите чемпионат, пресса может оказаться на одной из линий шиканы. Всегда помещайте фишку прессы у последней линии поворота (на выходе из шиканы), как указано на самой карте трассы.



Агрессивные легенды

На некоторых участках трассы легенды могут вести себя более агрессивно, пытаясь пройти сразу несколько поворотов за один раунд.

Если легенда начинает свой ход на клетке трассы с ромбом с одной или несколькими стрелками (см. рис. справа), то в этом раунде



она может пересечь 1 дополнительную линию поворота за каждую стрелку на ромбе.

Примечание: это правило можно использовать и на трассе Великобритания из базовой игры. Просто нарисуйте воображаемую стрелку над клеткой «0» перед поворотами с ограничением скорости 6, 5 и 4.

Символ драфтинга

В этом дополнении появляется новый символ, встречающийся в модулях «Гараж» и «Система чемпионата». Чтобы играть с ним, просто замешайте новые карты передовых улучшений и спонсоров в соответствующие колоды.



Драфтинг

Этот символ применяется по желанию на этапе 5 «реакция».

Переместите свой болид вперёд по трассе на не более чем # клеток. Все клетки, через которые вы перемещаетесь или на которых останавливаетесь благодаря драфтингу, должны быть полностью свободны от других болидов. Клетка, на которой вы закончите это перемещение, должна находиться позади клетки, хотя бы на одном из двух делений которой есть другой болид. Это дополнительное перемещение **не увеличивает** вашу суммарную скорость.



Если в одном раунде вам доступны несколько символов драфтинга, вы можете либо использовать их отдельно, либо сложить все числа на них и использовать как одно действие драфтинга.

Ход игрока с синим болидом. Он открывает разыгранные карты и перемещается на 9 клеток, оказываясь на 4 клетки позади красного болида.

Сложив числа с символов драфтинга на обеих картах улучшений, он получает возможность дополнительно переместиться на 3 клетки — на этом пути нет других болидов, и в конце он останавливается прямо позади красного болида. После этого игрок с синим болидом может переместиться в слипстриме ещё на 3 клетки благодаря жетону дорожных условий.



Драфтинг не является слипстримом — этот символ можно применить для пересечения финишной черты или после её пересечения в конце гонки.

Ход игрока с зелёным болидом. Открыв разыгранные карты, он перемещается на 13 клеток и оказывается на 2 клетки позади красного болида.

Чтобы его догнать, он применяет символ драфтинга со значением 1 на одной из своих карт улучшений. Будучи последним игроком этого раунда, игрок с зелёным болидом может воспользоваться бонусом «адреналин», чтобы оказаться на делении рядом с красным болидом. Затем он применяет символ драфтинга со значением 2 на своей второй карте улучшений, чтобы переместиться на клетку позади синего болида. Наконец, он перемещается в слипстриме на ещё три клетки и завершает свой ход.



Система чемпионата

В состав этого дополнения входят 4 новые карты событий. Вы можете объединить их, чтобы провести сезон 1965 года, или замешать их в колоде событий для создания собственного сезона чемпионата.



СОЗАДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Создатель и разработчик:
Sidekick Studio



Авторы: Асгер Хардинг Гранеруд и Даниэль Шельд Педерсен

Иллюстрации и графический дизайн: Венсан Дютре

Графический дизайн и вёрстка: Сириль Дожан

Дизайн дополнительных трасс: Франк Лефевр

Редактор: Йессе Расмуссен

Авторы выражают огромную благодарность своим замечательным тестировщикам в Копенгагене, в Superhero Meetups и FIJ Cannes.

Особая благодарность команде Days of Wonder за её бесконечную поддержку и Франку за то, что победил их в собственной игре в Каннах. Педаль в пол!

Days of Wonder благодарит игроков во всему миру за их энтузиазм и поддержку этого проекта с самого начала. На трассе всё ещё жарко!

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2022-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Русское издание:
ООО «Мир Хобби»



Играть интересно

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0