

ФОРСАЖ

Тонки Мафрин



ФАБРИКА
ИГР


ankama

1950 год. Мафия всеильна. Мафия управляет страной. Игрокам предстоит взять на себя роль подручных, переправляющих через границу доходы от преступной деятельности. Чтобы стать правой рукой босса, нужно сесть за руль прокачанной тачки, вдавить педаль газа и доставить самый большой куш для мафиозного босса. Расстреливать, крушить, подкупать, угрожать и давить на оппонентов в этой игре разрешено!

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Это гонка до самого конца! Каждый ход вы будете бросать кубики, чтобы увеличивать скорость, маневрировать, стрелять, таранить и поддерживать свой автомобиль на ходу. Чтобы замедлить противников, вы сможете расставлять на пути преграды.

Деньги принесут победу: вы будете получать, тратить и терять их по ходу гонки. Победит не тот, кто первым добрался до финиша, а тот, кто принесет боссу больше всех денег... конечно, если он не приедет последним!



ГЛАВНОЕ ПОЛИЦЕЙСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ

КОМПОНЕНТЫ

- 2 ДОРОЖНЫХ ПОЛОТНА, 4 МАЛЫЕ ОПОРЫ, 4 БОЛЬШИЕ ОПОРЫ И 4 ПОДПОРКИ – ИЗ НИХ СОБИРАЕТСЯ МОСТ
- 5 РЕТРО-АВТОМОБИЛЕЙ
- 5 ПРИБОРНЫХ ПАНЕЛЕЙ
- 100 КУПЮР:
60 x \$100, 5 x \$500, 10 x \$1,000,
20 x -\$100 и 5 x -\$500
- 60 ЖЕТОНОВ:
30 ПРЕПЯТСТВИЙ И 30 УЛУЧШЕНИЙ
- 5 ТРАМПЛИНОВ (НУЖДАЮТСЯ В СБОРКЕ)
- 10 КОНТЕЙНЕРОВ (НУЖДАЮТСЯ В СБОРКЕ)
- 12 БАРРИКАД (НУЖДАЮТСЯ В СБОРКЕ)
- 5 КУБИКОВ

КУБИКИ



ПРИБОРНЫЕ ПАНЕЛИ



ТРАМПЛИНЫ, КОНТЕЙНЕРЫ,
БАРРИКАДЫ И ЖЕТОНЫ
ПРЕПЯТСТВИЙ

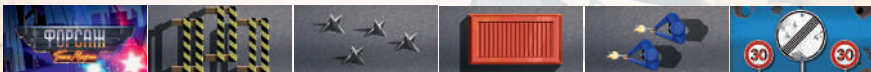


ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

КУПЮРЫ

ПОДГОТОВКА

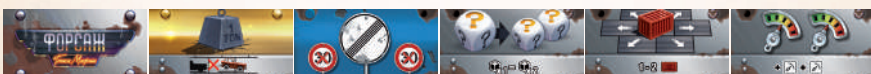
- Соберите мост (см. стр. 15).
- Разделите препятствия и улучшения на две отдельные стопки и перемешайте каждую.
- Положите стопку препятствий лицом вниз справа от моста. Вскройте первые 5 и выложите в линию.



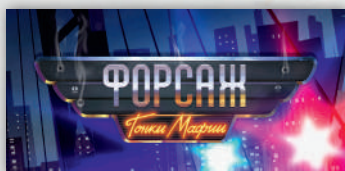
ПЕРВЫЕ ИГРЫ

- При игре вдвоем или вчетвером вскройте столько препятствий, сколько игроков в игре.
- Не вскрывайте магазин (жетоны улучшений), пока не ознакомитесь с механикой игры.

- Положите стопку улучшений лицом вниз слева от моста. Вскройте первые 5 и выложите их в линию – это магазин. Выложите их таким образом, чтобы золотые (улучшения на всю игру) лежали ближе к стопке, за ними синие (временные улучшения), после них металлические (одноразовые улучшения) и, наконец, серые (пакости).



- Самый младший игрок выбирает себе автомобиль и размещает его на одну из клеток перед стартовой линией. Он получает сумму денег, указанную на этой клетке. Он также берет приборную панель, соответствующую его автомобилю (и выкладывает её перед собой), и трамплин. Все остальные игроки делают то же самое по очереди от младшего к старшему.



ЖЕТОНЫ ПРЕПЯТСТВИЙ



ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

ВНИМАНИЕ

Быть впереди не всегда выгодно: так вы становитесь мишенью для всех своих противников. Они не преминут пострелять вам в спину или протаранить вас, а вы потеряете деньги.

- Все игроки подготавливают свои приборные панели:
 - > передвиньте стрелку на 0 (это скорость автомобиля)
 - > нижний диск сдвиньте таким образом, чтобы все индикаторы были зеленого цвета (это единицы прочности автомобиля)

ВСЕ ГОТОВО! ЗАВОДИТЕ МОТОРЫ!

МОЖНО НАЧИНАТЬ ИГРУ!



ХОД ИГРЫ

В начале каждого хода очередность действий игроков определяется положением их автомобилей. Лидирующий автомобиль будет ходить первым, следующий за ним – вторым, и так далее. В случае ничьей автомобиль, скорость которого выше (в соответствии с приборной панелью) считается "лидирующим". Если и скорость автомобилей равна, лидирующим считается автомобиль, находящийся левее по ходу движения.

Игровой ход проходит в два шага:

1. Размещение препятствий
2. Перемещение автомобилей

ПРЕПЯТСТВИЯ

Каждый ход вскрываются 5 новых препятствий. Игроки в порядке, обратном очередности хода, размещают их на игровом поле.

Сначала последний игрок выбирает один из пяти доступных жетонов и размещает препятствие в любой клетке моста за стартовой линией и в соответствии с правилами размещения препятствий (см. ниже). После этого второй с конца игрок делает то же самое. И так далее до первого игрока.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПРЕПЯТСТВИЙ

- препятствия размещаются только на пустых клетках
- два одинаковых препятствия нельзя ставить на соседние клетки

Если препятствий больше, чем игроков, продолжайте размещение для оставшихся препятствий, начиная с последнего игрока.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ АВТОМОБИЛЕЙ

После размещения препятствий каждый игрок в порядке хода будет бросать кубики, перемещать свой автомобиль и передавать ход следующему игроку.

1. Бросьте кубики

Активный игрок бросает кубики и может изменить их результаты по правилам бросания кубиков (см. ниже). Кубики можно перебросить два раза. После всех бросков игрок применяет полученные на кубиках результаты.

ПРАВИЛА БРОСАНИЯ КУБИКОВ

- Каждый игрок бросает 5 кубиков.
- любой брошенный кубик может быть отложен в сторону
- все НЕ отложенные кубики перебрасываются
- максимум два переброса

Стрелка указывает скорость автомобиля.

Эта картинка указывает на специальное свойство автомобиля (см. стр. 11).



Внизу указывается прочность автомобиля. За каждую потерянную единицу прочности вы также теряете \$100.

Количество дополнительных маневров зависит от скорости автомобиля.

Сначала игрок применяет результаты, которые действуют на его приборную панель:

- **измените прочность** (теряя или восстанавливая прочность).



"Ремонт" восстанавливает вашему автомобилю 1 единицу прочности.



Результат "Поломка" снимает с вашего автомобиля 1 единицу прочности, и вы теряете \$100. Положите купюру под свой автомобиль.

1 Ремонт  **автоматически отменяет**
1 Поломку  **и наоборот**

- Измените скорость, применив столько результатов "Спидометр", сколько считаете нужным. Все остальные результаты броска используются в шаге 2.



Каждый "Спидометр" дает вам возможность передвинуть стрелку на одно деление и увеличить или уменьшить скорость на 10 миль/ч.

2. Переместите автомобиль

Независимо от того, двигаетесь вы по прямой или меняете полосы движения, ваш автомобиль должен пройти указанное на приборной панели количество клеток (не больше, не меньше).

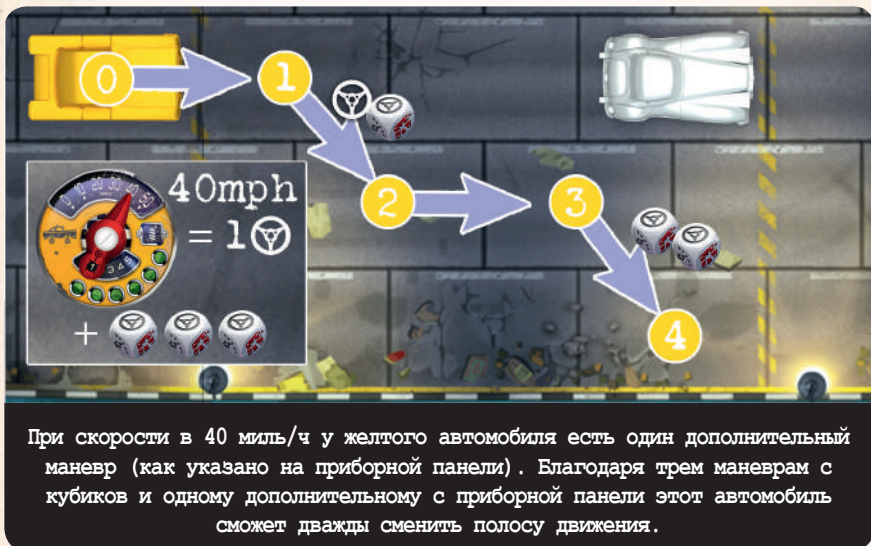
10 МИЛЬ/Ч = 1 клетка = 1 очко движения

Во время движения и в соответствии с результатами броска кубиков вам доступны несколько действий.

- **"Руль"**: позволяет автомобилю сменить полосу движения, если у него достаточно маневров. Один результат "руль" дает один маневр.



Для смены полосы необходимо **2 маневра**. При большом количестве маневров автомобиль может сменить полосу несколько раз за ход.



- **"Пистолет"**: позволяет стрелять в другой автомобиль, баррикаду или полицейских.



Стрельба происходит всегда исключительно по прямой линии и в направлении движения автомобиля. Дальность стрельбы не ограничена, но если на этой линии находится несколько автомобилей, попасть можно только в ближний.

Выстрелы можно разделять между разными целями.

Каждое попадание отнимает 1 единицу прочности, и цель теряет \$100 (положите их в клетку под автомобиль).

Выстрел может уничтожить баррикаду или заставить полицейских отодвинуться в соседнюю клетку (на выбор стреляющего).

- Также в эту фазу игрок может купить жетон улучшения (можно применить эффект немедленно или оставить жетон у себя в резерве).

МАГАЗИН

ЦЕНА	\$500	\$400	\$300	\$200	\$100

После покупки улучшения вскройте новый жетон из стопки и сдвиньте уже открытые жетоны. Новое улучшение будет стоить \$500, а цена оставшихся снизится независимо от их цвета (в соответствии с таблицей ниже). Покупать больше одного улучшения в ход нельзя.

Если за полный раунд не было куплено ни одного улучшения, сбросьте первое (которое стоит \$100) и обновите магазин так, как будто произошла покупка.

- Сбор денег: автомобили будут терять деньги по различным причинам (попадания, столкновения, дорожные препятствия и т.д.). Эти деньги остаются на дороге, и любой автомобиль может подобрать их, попав в эту клетку.

ВНИМАНИЕ

В начале своего хода вы не можете подбирать деньги, которые сами выронили!

ВАЖНО

В конце хода игрока неиспользованные кубики можно продать. Каждый стоит \$100.

После того, как игрок использовал все свои кубики или продал их, он передает ход следующему автомобилю. Так продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сделает свой ход.

Раунд заканчивается!

Поскольку автомобили на ходу, не сбрасывайте скорость на спидометрах. Порядок следующего хода зависит от расположения автомобилей на игровом поле и может меняться от раунда к раунду.

ИГРОВЫЕ СОБЫТИЯ

Дорога полна препятствий, да и враги повсюду. Водителям необходимо быстро адаптироваться к меняющейся дорожной обстановке. Вот некоторые проблемы, с которыми вы можете столкнуться:

БАНКРОТСТВО

Может возникнуть ситуация, когда у игрока закончились деньги. Если при этом ему нужно выбраться из неудачной ситуации (например, воспользоваться краном, чтобы выбраться из реки) или купить что-то, игрок влезает в долги. Для этого в банке есть купюры с отрицательным номиналом.

Единственное облегчение - нельзя выронить деньги, которых нет, поэтому если обанкротившийся игрок получает какие-либо повреждения, его автомобиль теряет только единицы прочности.

Гангстеры известны своей нелюбовью платить по счетам! Поэтому если в ходе игры обанкротившийся игрок получит деньги, он не сможет сразу покрыть свой долг: оставьте отрицательные купюры, они вычитаются в конце игры при определении победителя.

СТОЛКНОВЕНИЕ

Если автомобиль пытается въехать в клетку, занятую другим автомобилем, движущимся в том же направлении, происходит столкновение.

- Активный автомобиль тратит очко движения, чтобы врезаться, но сам остается на месте.



1. Желтый автомобиль движется со скоростью 20 м/ч



2. Он двигается в первую клетку. Вторая клетка занята

- Оба автомобиля теряют 1 единицу прочности и роняют по \$100 на месте аварии (рис. 3)

- Автомобиль, в который пришел удар, двигается на 1 клетку в направлении удара. Между автомобилями появляется пустая клетка (рис. 4)

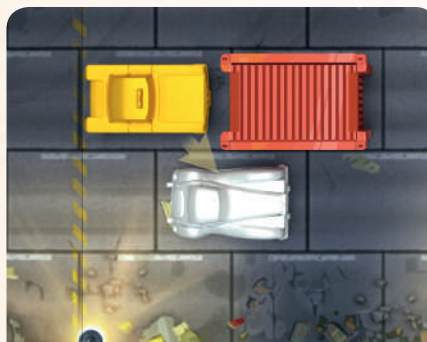


3. Желтый автомобиль использует второе очко движения, чтобы врезаться в белый автомобиль.



4. Белый автомобиль отталкивается на 1 клетку вперед. Желтый автомобиль потратил свои 2 ОД.

При боковом столкновении автомобиль так же потратит два маневра, как будто он меняет полосу движения, но останется на месте (рис. 5 и 6)



5. Чтобы увернуться от контейнера, желтый автомобиль тратит 1 ОД и два маневра...



6. ...и врезается в белый автомобиль. Белый автомобиль отталкивается в сторону!

КОНТЕЙНЕР

Между лобовым и боковым столкновением с контейнером очень большая разница:

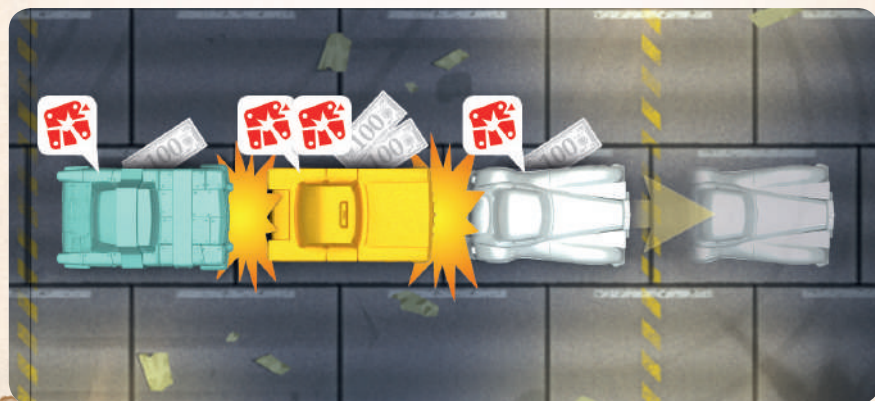
- Лобовое столкновение: скорость всех участвующих в столкновении автомобилей снижается до 0, и каждый теряет столько единиц прочности, сколько скорости потерял автомобиль, устроивший столкновение.
- Боковое столкновение: ваша прочность снижается на 1 дополнительную единицу.
- В обоих случаях вы теряете деньги за каждую потерянную единицу прочности.

СТОЛКНОВЕНИЕ С НЕПОДВИЖНЫМ АВТОМОБИЛЕМ

Старайтесь не врезаться в остановившиеся (скорость 0) или развернувшиеся автомобили. При таком столкновении каждый автомобиль получит повреждения, равные сумме скоростей обоих автомобилей, и их скорость снизится до 0. Более медленный автомобиль отталкивается на 1 клетку.

Само столкновение – не единственная проблема автомобиля, который протаранили. Многое зависит от того, куда его толкнули:

- Если эта клетка пуста, ничего не происходит.
- Если в этой клетке лежат деньги, автомобиль подбирает их.
- Если в этой клетке расположено препятствие (например, баррикада, шипы или ограничение скорости), оно действует на автомобиль. Если там полицейские, они отходят в сторону.
- Если в этой клетке находится автомобиль, он отталкивается. Если в клетке, куда он должен встать, находится еще один автомобиль, то и он отталкивается. Автомобиль, зажатый с двух сторон, теряет 2 единицы прочности и \$200 (имейте в виду, что если у него только 1 единица прочности, то потеряет он всего \$100).
- Если в этой клетке контейнер или опора моста, смотрите стр. 7.
- В реку (см. далее)



ОСТАНОВИВШИЕСЯ ИЛИ РАЗВЕРНУВШИЕСЯ АВТОМОБИЛИ

Иногда автомобиль может остановиться или даже развернуться в обратную сторону. Но не все потеряно!

- Если автомобиль потерял все очки прочности (в свой ход или ход другого игрока), он разворачивается в противоположную сторону, а его скорость сбрасывается до 0 (его движение заканчивается, даже если это его ход). В свой следующий ход автомобиль должен сделать разворот на 180°, для этого он должен потратить 3 маневра (очки движения для этого не нужны). Пока автомобиль не будет починен, он не может терять прочность и, соответственно, деньги.
- Автомобиль остановился после столкновения (скорость 0) с неподвижным предметом. Автомобиль не разворачивается, даже если теряет последние единицы прочности.
- Автомобили могут столкнуться с моста в реку. Его скорость снижается до 0. Игрок должен потратить \$500, чтобы нанять кран, который его вытащит и вернет на мост в конце раунда. Автомобили возвращаются в ту клетку, с которой их столкнули, или на одну из соседних, если такая клетка занята.
- Водитель может починить автомобиль. Для этого он должен кубиками снизить скорость до 0. Любой остановившийся автомобиль может полностью восстановить единицы прочности за \$200.
- Если водитель хочет развернуться в обратную сторону, он может дернуть ручник за три маневра. В таком случае его автомобиль разворачивается на 180°, а скорость снижается до 0. После этого маневра можно стрелять, чтобы свести счеты с преследователями.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАНЕВР



разворот на 180° / ручной тормоз

ДО НАЧАЛА ДВИЖЕНИЯ
ЛЮБОЙ ОСТАНОВИВШИЙСЯ АВТОМОБИЛЬ МОЖЕТ ПОЛНОСТЬЮ
ВОССТАНОВИТЬ СВОЮ ПРОЧНОСТЬ ВСЕГО ЗА \$200

ТРАМПЛИН

(ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ)

Если ваш путь заблокирован или слишком опасен, вы можете воспользоваться маленькой хитростью – трамплином.

– Каждый игрок начинает игру с одним трамплином, который он может использовать в любое время. Неиспользованный трамплин можно продать за \$300 в конце гонки.

– Трамплин выставляется в начале хода, перед броском кубиков.

– Трамплин ставится на любую клетку, где нет препятствий (купюры не являются препятствиями и перекладываются на трамплин). Трамплин остается на этом месте до конца игры и может быть использован любым игроком.

– На трамплин заехать можно только спереди: сзади и сбоку он считается тройной баррикадой.

– Автомобиль, воспользовавшись трамплином, двигается по воздуху по прямой линии и приземляется в последней клетке своего движения (или предпоследней, если прыжок неудачный. см. ниже).

– Бросьте кубик, чтобы определить результат прыжка.



Если в клетке, куда приземляется автомобиль, есть препятствие, оно срабатывает по обычным правилам.

Однако, если автомобиль приземляется на другой автомобиль или контейнер, он отскакивает в сторону. Выберите одну из трех клеток в полукруге впереди от клетки, где автомобиль должен приземлиться (в новой клетке не должно быть автомобилей или контейнеров), и поставьте туда свой автомобиль.

– Отскочивший автомобиль теряет 1 единицу прочности и \$100 за каждое новое столкновение (кубик на прыжок не перебрасывается).

– Когда на автомобиль приземляется прыгающий автомобиль, он теряет \$100 (но тут же получает \$100, которые выронил прыгнувший автомобиль за потерю единицы прочности).

– Если все три клетки перед точкой приземления заняты автомобилями и/или контейнерами, автомобиль отскакивает снова и снова, пока не окажется в клетке, где нет автомобилей и контейнеров (при выборе клетки, в которую отскакивает автомобиль, приоритет отдается автомобилям соперников).

– Автомобиль может отскочить в реку даже через ограду моста, если это единственный вариант передвижения.

ФИНИШ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Босс не любит транжир, даже если они гоняют быстрее всех, а слабаков он вообще терпеть не может!
ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ, НЕ БУДЬ ПОСЛЕДНИМ И НЕ БУДЬ НИЩИМ!

– Первые автомобили, полностью проехавшие через мост, получают соответствующее вознаграждение, но могут и не победить в игре.




– Когда игрок пересекает финишную черту, доигрывается раунд, и игра завершается.

– Игрок с наибольшим количеством денег получает уважение босса и побеждает в игре.

– Даже если у него больше всех денег, последний игрок опозорен и навсегда лишается уважения босса. Этот игрок отправляется на Аляску, в Фербенкс.

ОТ ЩЕДРОТ БОССА	5 ИГРОКОВ	4 ИГРОКА	3 ИГРОКА
1 ^{ый}	\$1000	\$800	\$600
2 ^{ой}	\$400	\$200	НИЧЕГО
3 ^{ий}	\$100	НИЧЕГО	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ
4 ^{ый}	НИЧЕГО	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ	X
5 ^{ый}	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ	X	X

ПРЕПЯТСТВИЯ И ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Картинка	Название и количество	Описание	Эффект, если автомобиль попадает в эту клетку	Линия огня
	От 2 до 4 шипов.	Временно замедляет автомобили.	Автомобиль завершает движение в соответствии с установленной скоростью, после чего сбрасывает ее на 10 миль/ч за каждый шип. Шипы удаляются из игры после того, как по ним проехал автомобиль.	Не блокируется.
	От 1 до 3 баррикад.	Временно перекрывает дорогу, защищает полицейских.	 и -1 x  за каждую уничтоженную баррикаду. Баррикады уходят из игры.	Не перекрывает линию стрельбы для полицейских. Разрушается от стрельбы автомобилей. 1  = -1 баррикада.
	От 1 до 4 полицейских стреляют по прямой линии без ограничения дальности.	Стреляют в конце раунда  и -1 x  за каждый выстрел.	Передвиньте полицейских в сторону на 1 клетку (или уберите из игры, если их некуда сдвинуть) в любом направлении по выбору активного игрока.	Если между ними и стреляющим нет баррикад, полицейские сдвигаются на соседнюю клетку по выбору стреляющего.
	Ограничение скорости 30 миль/ч.	Заставляет автомобили снизить скорость или получить повреждения.	40 миль/ч =  и -1 x  50 миль/ч =   и -2 x 	Не блокируется.
	1 контейнер.	Блокирует передвижение через свою клетку.	Не может быть сдвинут. Лобовое столкновение:  и -1 x  миль/ч милль/ч = 0 Боковое столкновение:  и -1 x 	Блокируется. Незрушим.
	1 опора моста.	Не дает автомобилям выпасть в реку.	Не может быть сдвинута  и -1 x 	Не блокируется.
	От 2 до 5 автомобилей оппонентов.	Гоняет по мосту.	Отталкивается (см. "Столкновение")  и -1 x  каждому автомобилю.	Блокируется, за каждое попадание  и -1 x 
	\$100 (деньги).	Игроки роняют деньги в ходе гонки. Деньги можно подбирать.	Соберите все  под своим автомобилем.  , которые находятся под вашим автомобилем в начале вашего хода, подобрать нельзя.	Не блокируется.
	Трамплин.	Позволяет автомобилю избежать препятствия.	Спереди: см. правила трамплина. Сбоку или сзади:    и -3 x 	Блокируется. Незрушим.

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ



В течение всего раунда игрок игнорирует препятствия "Ограничение скорости 30 миль/ч".



В течение всего раунда игрок не получает урона и не теряет деньги от выстрелов оппонентов и полиции.



Игрок может ездить по шипам без последствий. Шипы после этого останутся на месте.



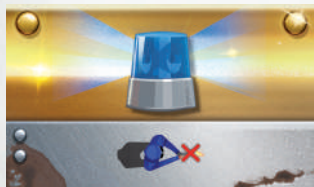
До конца игры игрок пользуется услугами крана бесплатно, если упадет в реку.



Оппоненты не могут вас толкать. Повреждения от столкновения применяются в обычном порядке.



Один раз в свой ход игрок может потратить один результат "Пистолет", чтобы выстрелить из гранатомета в автомобиль противника и оттолкнуть его на 1 клетку в направлении выстрела. Любое столкновение при этом происходит на скорости автомобиля, в который стреляют.



Полицейские не стреляют в автомобиль игрока. Автомобиль не блокирует линию стрельбы полицейских.



Игрок может продать свой трамплин за \$700, а не за \$300.



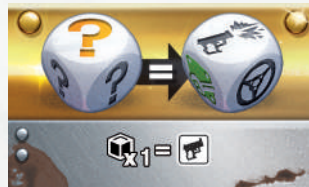
При стрельбе в свой ход, игрок может использовать дробовик и нанести 2 повреждения в двух клетках перед собой.



При стрельбе игрок стреляет и вперед, и назад одновременно.



Один раз в свой ход игрок может потратить один результат "Пистолет", чтобы выстрелить со снайперским прицелом и нанести 1 повреждение любому автомобилю на мосту.



Игрок может перевернуть один кубик, кроме выпавшего Поломкой, на Пистолет.



Игрок может чинить автомобиль, не снижая скорости: по \$100 за каждое повреждение.



Один раз в свой ход игрок может потратить один результат "Пистолет", чтобы выстрелить из огнемета сразу во все соседние с его автомобилем клетки.



В конце своего хода игрок выкладывает лужу масла в любую пустую клетку игрового поля. Любой автомобиль, попавший в эту клетку, проезжает на одну клетку вперед и теряет все свои маневры до следующего хода.



В конце своего хода игрок выкладывает зеленую жижу в любую пустую клетку игрового поля. Автомобиль, попавший в эту клетку, проезжает на одну клетку вперед, получает 1 повреждение, а также теряет \$100 и все маневры до следующего хода. \$100 растворяются и убираются с поля.



В конце своего хода игрок выкладывает мину в любую пустую клетку игрового поля. Мина остается на месте, пока на нее не наедет противник. Мина наносит 2 повреждения и заставляет потерять \$200.



В свой ход игрок может использовать "коктейль Молотова" и нанести три повреждения автомобилю в клетке прямо перед собой или позади себя.



В свой ход игрок получает дополнительный маневр, и его автомобиль восстанавливает 1 единицу прочности.



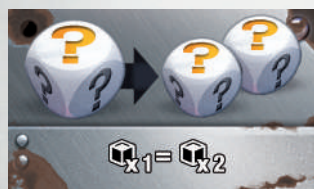
В свой ход игрок получает дополнительный спидометр, и его автомобиль восстанавливает 1 единицу прочности.



В свой ход игрок получает дополнительный маневр и дополнительный спидометр.



В свой ход игрок может восстановить 2 прочности своему автомобилю.



После последнего переброса игрок может удвоить результат одного из кубиков.



В свой ход игрок получает два дополнительных маневра.



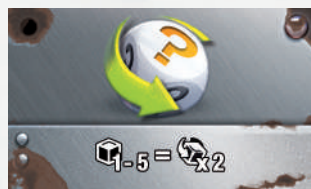
Игрок может передвинуть до пяти баррикад в соседние с ними клетки. При этом баррикады можно разделять.



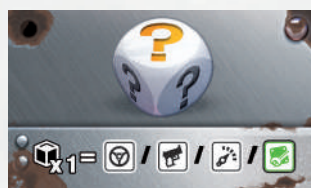
Игрок может выставить 1 или два контейнера в соседние от себя пустые клетки. Контейнеры не могут быть в соседних друг от друга клетках (см. правила размещения препятствий).



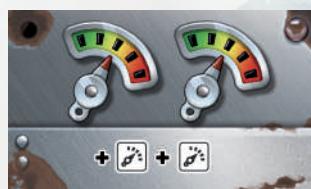
Игрок незамедлительно получает \$500.






Если игрока не устраивает его третий бросок, он может сделать еще два переброса. При этом можно перебрасывать даже ранее отложенные кубики.









Игрок может изменить результат одного своего кубика на любой другой.









В свой ход игрок получает два дополнительных спидометра.

	ОТЧЕТ О ЗАДЕРЖАНИИ	ПУПЕТТА
		Автомобиль Пупетты не получает повреждений и не теряет скорость, когда она врзается в другой автомобиль.

	ОТЧЕТ О ЗАДЕРЖАНИИ	ДОН МОЧЧИОКО
		Каждый ход сын босса получает \$200, если он продает не более одного кубика.

	ОТЧЕТ О ЗАДЕРЖАНИИ	У. Б. Спендер
		У автомобиля Спендера две дополнительные единицы прочности.

	ОТЧЕТ О ЗАДЕРЖАНИИ	Джон Дюк
		Автомобиль Дюка получает на 1 повреждение меньше на поврежденных участках дороги (ограничение скорости 30), а также при приземлениях и отскоках (трамплин).

	ОТЧЕТ О ЗАДЕРЖАНИИ	Клайд Паркер
		Пушка Паркера может стрелять в любом направлении (по прямой линии, по диагонали, вперед, назад).

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Граница на замке (вариант для экспертов).

Босс отправляет своих людей отмывать деньги за границей; но границу перекрыли, и им необходимо срочно вернуться. Кто вернется быстрее всех и заслужит расположение босса? Гонка заканчивается, когда все автомобили покинули мост. Побеждает игрок, приехавший не последним и с самой большой суммой денег.

Специальные правила

- Часть моста за контейнерами перекрыта кордоном полиции. Любой, у кого возникнет странная идея прорваться (например, с помощью трамплина), будет арестован и выйдет из игры. Полицейские (при игре вдвоем или вчетвером) защищены неразрушаемой баррикадой (при стрельбе в них или столкновении действует, как контейнер).

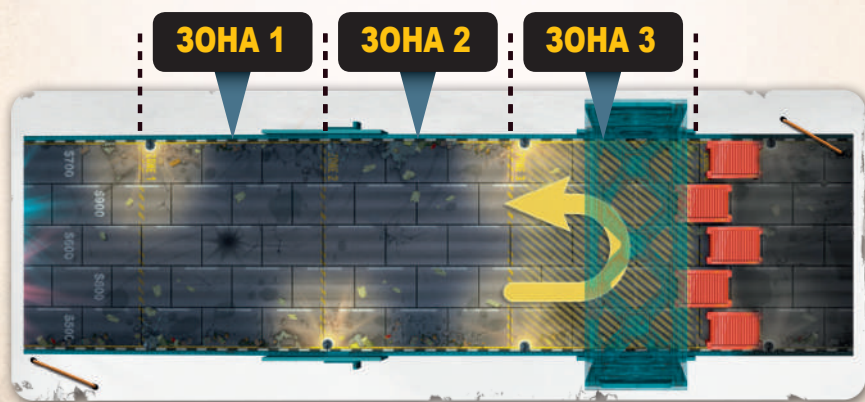
- В начале хода вскрывается количество препятствий, равное количеству игроков.

- В зоне разворота нельзя размещать ни препятствия, ни трамплины (это зона, где будет осуществляться разворот на 180°).

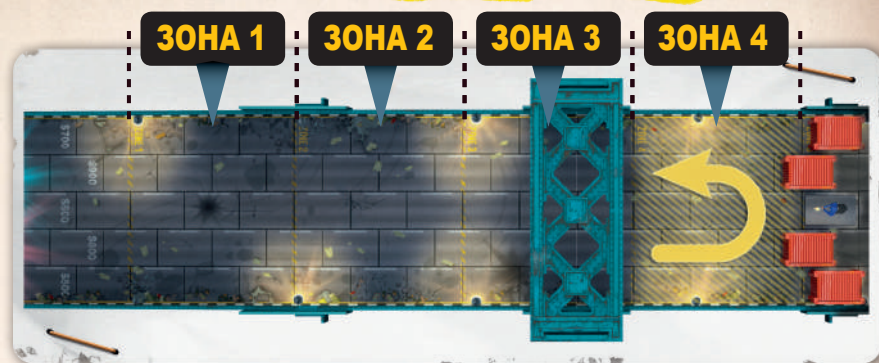
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА 5 ИГРОКОВ

- В конце зоны 3 разместите 5 контейнеров (отложите в сторону 5 жетонов контейнеров).

- В зоне 3 игроки обязаны сделать разворот на 180°. Начинать разворот можно только в зоне 3, до этого разворот делать нельзя.



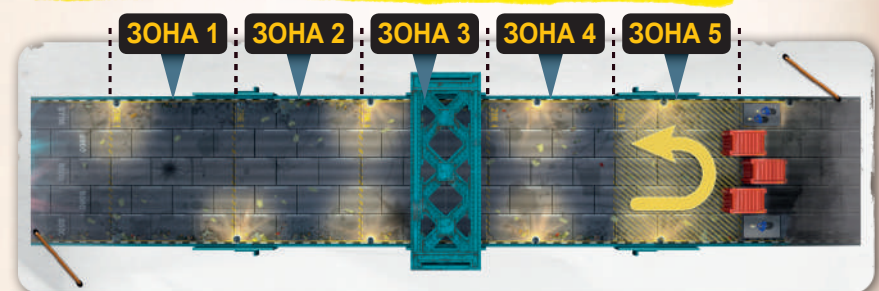
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА 4 ИГРОКОВ



- В конце зоны 4 разместите 4 контейнера и жетон с одним полицейским в середине (отложите в сторону 4 жетона контейнеров и один жетон баррикады).

- В зоне 4 игроки обязаны сделать разворот на 180°. Начинать разворот можно только в зоне 4, до этого разворот делать нельзя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА 3 ИГРОКОВ



- В конце зоны 5 случайным образом разместите 3 контейнера, жетон с одним полицейским и жетон с двумя полицейскими (отложите в сторону 3 жетона контейнеров и один жетон двойной баррикады).

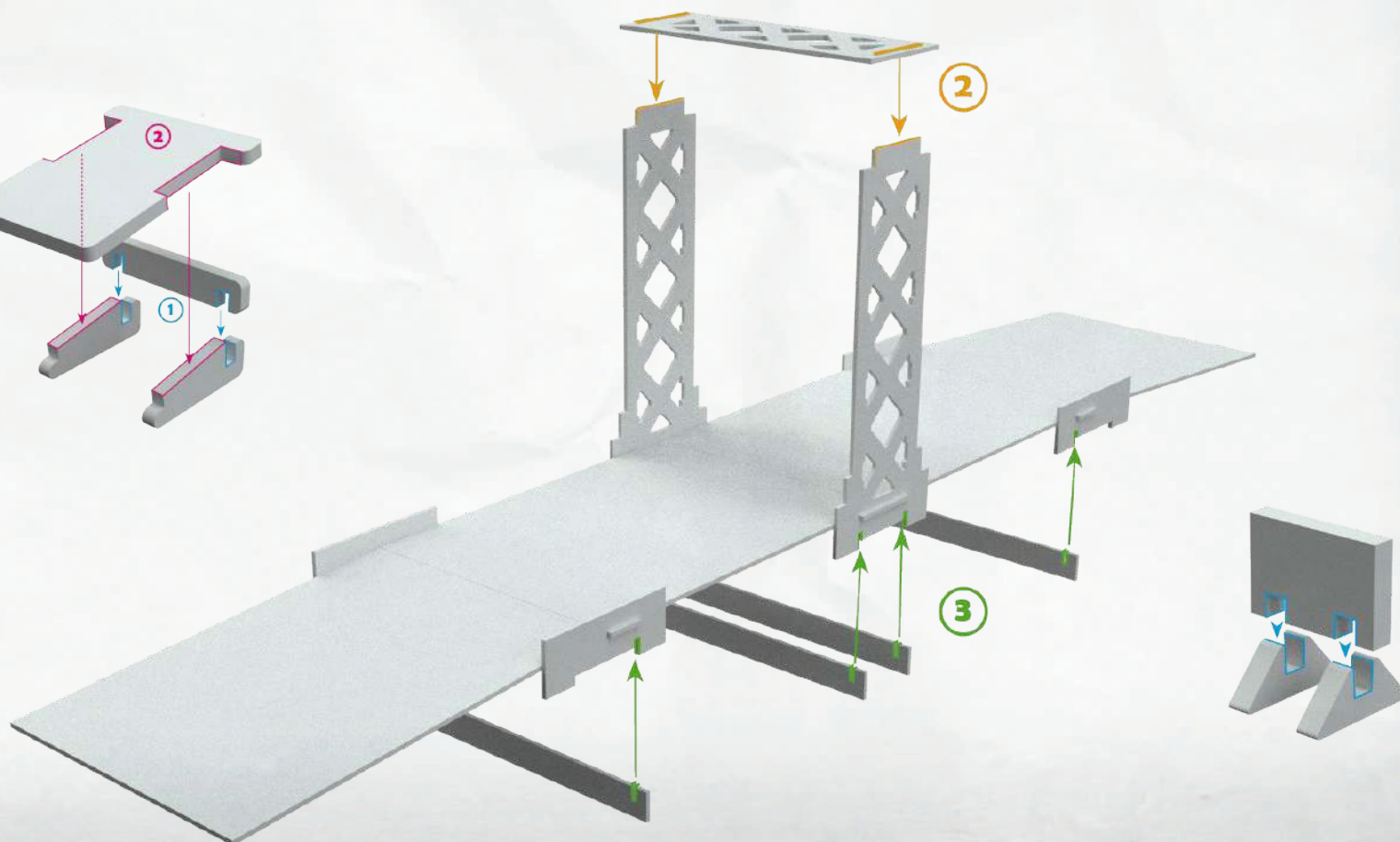
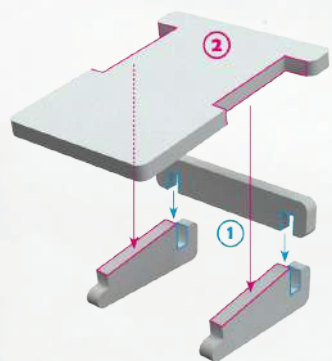
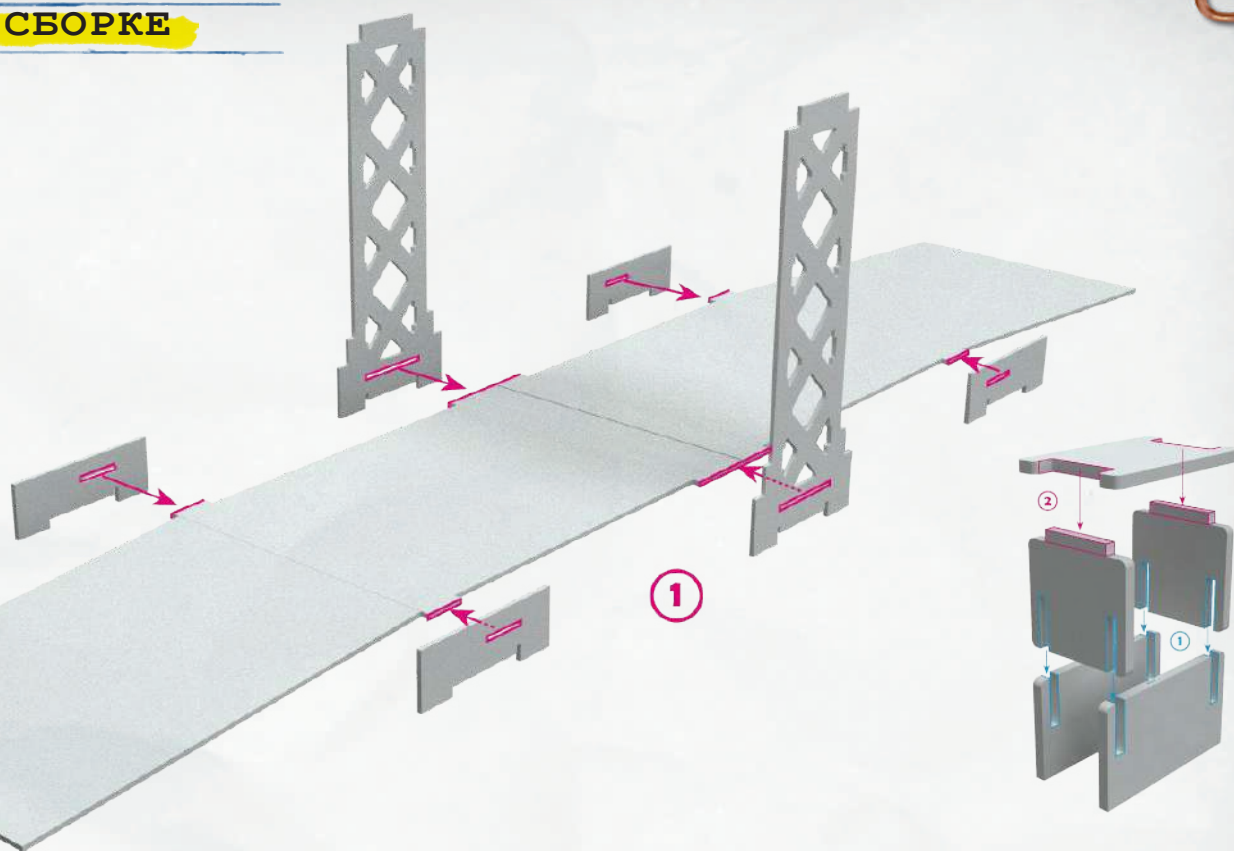
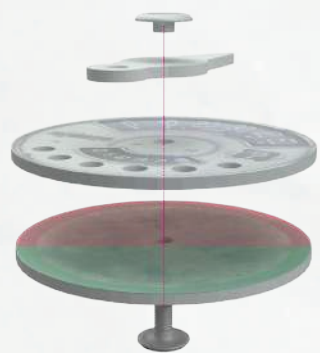
- В зоне 5 игроки обязаны сделать разворот на 180°. Начинать разворот можно только в зоне 5, до этого разворот делать нельзя.

РАЗВОРОТ НА 180°








Напоминаем, что такой разворот можно совершить только в конце передвижения.

РУКОВОДСТВО ПО СБОРКЕ



ПАМЯТКА:

ПОРЯДОК ХОДА

- Возьмите **5 жетонов препятствий**.
- Разместите препятствия на игровом поле (начиная с последнего игрока).
- Первый игрок бросает кубики и может сделать **два переброса**. По результатам:
 - Внесите изменения в приборную панель
 - Примените результаты бросков:
  
- **Переместите автомобиль**. Можно:
 - использовать результаты **бросков кубиков**
 и ;
 - **собрать деньги** с клеток, по которым проехали;
 - **купить улучшение** в магазине;
 - применить одно или более **улучшений**;
 - получить награду за пересечение финишной черты.
- **Продайте неиспользованные кубики**.
- **Передайте ход следующему игроку**.
- Когда все игроки сделали ход, стреляет полиция, после чего кран достает упавшие в реку автомобили.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАНЕВР



Разворот на 180° / ручник

ЦЕНЫ НА УСЛУГИ

УСЛУГА	УСЛОВИЯ	ЦЕНА
КРАН	ПАДЕНИЕ В РЕКУ	\$500
ТРАМПЛИН	ДО БРОСКА КУБИКОВ, СВОБОДНАЯ КЛЕТКА	/
ПОЧИНКА	СКОРОСТЬ 0 МИЛЬ/Ч	\$200

НАГРАДЫ В КОНЦЕ ИГРЫ

ОТ ЩЕДРОТ БОССА	5 ИГРОКОВ	4 ИГРОКА	3 ИГРОКА
1 ^{ый}	\$1000	\$800	\$600
2 ^{ой}	\$400	\$200	НИЧЕГО
3 ^{ий}	\$100	НИЧЕГО	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ
4 ^{ый}	НИЧЕГО	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ	X
5 ^{ый}	БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ НА АЛЯСКУ	X	X

АВТОРЫ

АНКАМА:

Создатели: Галладур (идея) и Анри Пим (дизайн) 3D-модели: Галладур, Корки и 3D-иллюстратор: Реми Фарджо
Разработка: Ankama Products Вычитка правил: Хуун Корректор: Жан-Мишель Кайлла Производственные менеджеры: Пьер-Анри, Изабель
Графический дизайн: Аиск, Александр Папет, Роман Либреса, Винсан Ломбар, Роман Либреса
БЛАГОДАРНОСТИ: всем бета-тестерам за терпение, смелость и честность при помощи в разработке, за идеи и время.
За многочисленные игры, тестирование, повторное тестирование и тестирование после повторного тестирования Пим выражает особую благодарность своей семье (Виолетта Габриэль, Джейд, Коломб и Валери), и всем, кто многими вечерами тестировал игру.
Команде игроков Анкама (Шарль, Корки и г-н Навак), а также Тоту и Каму за то, что позволили игре выйти в свет.

Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр»

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, республики Беларусь, республики Молдавии, республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Руководители проекта: Олег Раптовский, Евгений Сенкевич

Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул, Павел Червяков и Geek Media (vk.com/geekmediaru)