**ВВЕДЕНИЕ**

**База**

Игра состоит из нескольких раундов. Как только один из игроков пересекает финишную черту, это означает, что следующий раунд игры станет последним. Побеждает тот игрок, кто продвинулся по треку дальше всех по результатам всех раундов.

**Подготовка поля и игровой зоны**

**Подготовьте игровую зону:**

1. Выберите трассу (Альпы или Подвесной трек).
2. Выберите 3 из 5 промежуточных фрагментов карты и соберите трассу любой формы.
3. Разместите стартовый фрагмент.
4. Разместите финишный фрагмент.
5. Разместите фрагмент конца трассы, после финишного.
6. Положите жетоны деталей и кубики в зоне досягаемости всех игроков.
7. Разложите карты отсеков и усилений в 4 колоды соответственно цвету каймы: золотые, серебренные, медные и чёрные.
8. Перемешайте колоды по отдельности и положите их рубашкой вверх. Затем снимите верхнюю карту с каждой из колод и положить их лицом вверх перед соответствующими колодами, чтобы создать стопки сброса.
9. Подкиньте жетон направления хода как монету и расположите его на столе между двух наиболее близких к нему игроков выпавшей стороной вверх.

Опционально:

1. Испытания добавляют в игру вариативности. После сборки трассы, можете добавить жетон испытания, разместив его на любом участке трассы, на котором ещё нет жетона или значка испытания.

* Рекомендуем добавлять не более трёх испытаний.
* Будьте аккуратны. Размещая испытание только на одной части раздвоенного пути, вы делаете игру менее интересной, вследствие неравнозначной сложности получающихся путей.

**Советы для первой игры:**

* Играйте вшестером или меньшим количеством игроков.
* Используйте трассу «Альпы».
* Играйте без дополнительных испытаний.

**Подготовка зоны игрока**

**Каждый игрок подготавливает к игре свою зону:**

1. Выберите изобретателя. Возьмите карты кабины и отсека, а так же жетон с портретом соответствующие выбранному изобретателю. *Советуем предоставить первый выбор новичкам.*
2. Поместите жетон игрока на стартовый фрагмент трассы.
3. Соедините карты кабины и отсека, так чтобы они имели цельное вентильное соединение (рисунок состоит из двух соединённых половинок вентилей). Расположите карты перед собой, лицом вверх. Карты нельзя как-либо переворачивать, название карты должно находиться в левом верхнем углу.
4. Оставьте свободное место ниже или сбоку от машины для набора ваших кубиков.
5. Возьмите жетон лампочки и разместите перед собой зелёной (включенной) стороной вверх.
6. Возьмите датчик повреждений, поставьте значение на 0 и разместите перед собой.
7. После того, как все игроки закончили с подготовкой, уберите все неиспользованные датчики повреждений, карты и жетоны игроков, жетоны лампочек в коробку.

**ИГРА**

**Общее**

**Игра состоит из нескольких раундов, каждый из которых делится на 4 фазы:**

* Драфт: добавление отсеков к своей машине; получение кубиков, деталей и карт усиления.
* Испарение: трата деталей на уменьшение значения кубиков, находящихся в пазах действия (не хранения) в отсеках вашей машины.
* Гонка: кидайте кости и используйте их, чтобы активировать возможности отсеков вашей машины.
* Повреждения: если ваш датчик повреждения показывает число ниже 0, сбросьте соответствующее количество отсеков с вашей машины.

После завершения всех четырёх фаз выполните действия конца раунда. Следующий раунд начнётся с новой фазы драфта.

**Фаза драфта**

В течение фазы драфта вы будете получать два типа карт для выполнения действий: усилители и отсеки.

*Карты усиления*. Карты усиления имеют чёрную кайму. Карты усиления, полученные в фазе драфта, должны быть сыграны с руки для получения их эффекта.

*Карты отсеков*. Отсеки используются для постройки машины и могут быть активированы при помощи кубиков и жетонов лампочки в фазе гонки. Есть 3 типа отсеков. Каждый имеет определяющую характеристику, которые можно различить по цвету каймы:

* *Золотая кайма*. Отсек генерирует движение. Ваша машина должна двигаться, так что подумайте дважды, перед тем как сбросить эту карту.
* *Серебреная кайма*. Отсек генерирует больше кубиков, придавая больше мощности вашей машине.
* *Медная кайма*. Отсеки имеют по 4 вентиля, что позволяет вам проще достраивать вашу машину.

В начале фазы драфта игрок берёт карту из каждой колоды, чтобы создать руку из 4-х карт. Все следующие шаги игроки делают одновременно. Не переходите к следующему шагу, пока все игроки не закончили текущий.

1. Возьмите карту с руки и полижите её лицом вниз перед собой.
2. Произведите одно из следующих действий, используя выбранную карту:
   1. *Конструирование*. Покажите выбранную карту отсека и немедленно присоедините её к вашей машине. Если вы не можете присоединить выбранную карту, вместо конструирования вы должны использовать её для увеличения мощности или получения деталей.
   2. *Увеличение мощности*. Сбросьте выбранную карту в соответствующую стопку сброса. Возьмите из банка кубики по количеству и цвету соответствующие тому, что нарисовано в верхнем правом углу карты. Положите их перед собой, чтобы сформировать ваш набор кубиков. Бросать кубики и применять их вы будете позже, в фазе гонки.
   3. *Получение деталей*. Сбросьте выбранную карту в соответствующую стопку сброса. Возьмите из банка столько деталей, сколько указано в правом верхнем углу карты.
   4. *Получение усилений*. Разместите выбранную карту усиления лицом вниз под ваш датчик повреждений. Теперь она доступна для применения.
3. Передайте оставшиеся карты игроку в направлении, указанном жетоном направления. Полученные вами от другого игрока карты становятся вашей рукой. Повторяйте шаги 1-3 до тех пора, пока у вас не останется карт для передачи. Далее вы можете переходить к фазе испарения.

*Важно*: Уникальная особенность игры состоит в том, что каждая фаза отыгрывается игроками одновременно, что существенно уменьшает моменты ожидания. Не забывайте в конце каждого шага и каждой фазы убеждаться, что все игроки завершили свои действия.

**Фаза испарения**

В фазе испарения вы можете потратить любое количество деталей, для уменьшения значения на кубиках, хранящихся в пазах действия в машине.

* Каждая сброшенная деталь позволяет вам уменьшить значение на кубиках в сумме на две единицы (или на 2 на одном кубике, или по 1 на двух кубиках).
* Сбросьте с отсека кубик, значение которого должно стать меньше 1.

Если несколько игроков хотят применить усиления, они должны действовать в порядке, указанном на жетоне направления, начиная с игрока наиболее близко расположенного к этому жетону. Каждый игрок может сыграть, сколько хочет, карт усиления до передачи хода следующему игроку. Некоторые усилители могут быть сыграны только в фазе испарения. Обычные карты усилений (на которых нет надписи «только в фазе испарения») также могут быть сыграны в это время.

**Фаза гонки**

В начале фазы гонки бросьте все кубики из вашего набора, в том числе и любые кубики, находящиеся в пазах хранения (ромбовидные пазы).

В оставшейся части фазы гонки вы будете использовать эти кубики для активации отсеков в вашей машине, получая соответствующие гоночные эффекты. Эффекты, которые вы можете получить с конкретного отсека, представлены иконками, нарисованными на медной панели на картах отсеков.

***Детали***

В любое время в фазе гонки вы можете использовать детали для изменения значения кубиков:

* Сбросьте деталь для переброса кубика.
* Сбросьте деталь, чтобы увеличить значение кубика на 1. Вы не можете сделать значение кубика больше 6.

***Активация отсеков с использованием кубиков***

Большинство отсеков оборудовано пазами под кубики и могут быть активированы, если положить кубик соответствующего цвета из своего набора в паз в отсеке (синий – пар, красный – тепло, жёлтый - электричество). Вы можете активировать отсек сколько угодно раз в течение фазы гонки, пока в этом отсеке есть свободные пазы и у вас есть нужные кубики.

1. Выберите отсек, который вы хотите активировать.
   * Только один отсек может быть активирован единовременно.
   * Вы можете активировать отсеки в любом порядке.
   * Отсек может быть активирован несколько раз за одну фазу гонки.
2. Разместите кубик из своего набора в свободный паз в отсеке.
   * Тип размещаемого кубика всегда должен совпадать с картинкой на пазе.
   * Если доступно достаточное число свободных пазов, вы можете выполнить активацию при помощи нескольких кубиков.
   * Сумма значений одновременно расположенных кубиков даёт активационную мощность.
   * Кубик, размещённый в течении предыдущих шагов фазы гонки, не приносит дополнительной активационной мощности.
3. Разделите активационную мощность, на значение кубика, размещённого на указателе. Остаток от деления сгорает. Полученное значение показывает, сколько раз вы активируете данную карту, соответственно сколько раз вы получаете гоночные эффекты этого отсека.
   * Отсек с указателем со звёздочкой означает, что он может быть активирован лишь раз за фазу при помощи кубика с любым значением.
   * Вы можете поместить кубик/кубики в паз только, если полученная активационная мощность позволяет задействовать отсек хотя бы один раз.
4. Немедленно примените все эффекты, полученные в результате активации. Это не опциональная возможность, вы обязаны получить все эффекты.

*Примечание*: После того, как кубик был размещён, а эффект получен, кубик перестаёт иметь какое-либо значение. Он должен находиться в пазе, пока его не скинут (в течение фазы испарения, через гоночный эффект, при помощи карты усиления или когда отсек будет сброшен). В каждый паз можно разместить только один кубик.

***Активация отсеков с использованием жетона лампочки***

Кабина и отсеки с изображением лампочки в правом-верхнем углу не могут быть активированы при помощи кубиков. Вместо этого вы можете просто повернуть ваш жетон лампочки с «вкл» на «выкл», что активирует сразу все такие отсеки. Получите эффекты с отсеков в любом удобном вам порядке. Не переходите к следующему ходу, пока не закончите со всеми отсеками.

В вашей первой игре: В течении первых двух раундов мы рекомендуем вам играть фазу гонки по очереди в направлении указанном на жетоне направления, начиная с самого близкого к жетону игрока. Это поможет вам быстрее разобраться с правилами и посмотреть сразу различные варианты активаций.

**Фаза повреждений**

В течение фазы повреждений получаемый урон может вызвать потерю отсеков вашей машины.

* Если значение на вашем датчике повреждений 0, с вами ничего не происходит.
* Если значение меньше ноля – сбросьте столько карт отсеков, сколько написано на датчике и верните его значение к 0.
* Не забывайте постоянно следовать всем правилам раздела «Конструирование вашей машины».

***Взрыв***

Каждый раз, когда вы вынуждены сбросить карту кабины, ваша машина взрывается. Если ваша машина взорвалась, вам надо сделать следующее:

1. Перемесите жетон вашего персонажа на участок трассы за игроком, занимающим последнее место. Если вы уже последний, просто отступите по трассе на шаг назад (в направлении старта).
2. Сбросьте все ваши карты отсеков, кроме кабины.
3. Сбросьте значение вашего датчика повреждений на 0.

**Конец раунда**

После того, как все игроки завершили фазу повреждений и перед тем как начать следующий раунд выполните следующее:

1. Переверните все жетоны лампочек на сторону «вкл».
2. Если в вашей машине есть пазы хранения (ромбовидные пазы), вы можете поместить туда любые неиспользованные кубики, чтобы сохранить их до следующего начала фазы гонки (значения кубиков не сохраняются).
3. Верните все неиспользованные и несохраненные кубики в банк. Детали в банк не возвращаются и могут храниться у вас от раунда к раунду.
4. Переверните жетон направления на другую сторону.

С этого момента начинается следующий раунд с фазы драфта.

**Использование карт усиления**

Карты усиления отмечены чёрной каймой и могут быть сыграны в любое время (если иное не написано на самой карте) из вашего хранилища для получения эффектов, написанных на карте.

* Карты усиления могут быть сыграны в любое время (если иное не написано на самой карте).
* После применения карта немедленно сбрасывается в соответствующую стопку сброса.
* Некоторые усиления остаются в игре в течение текущей фазы или целого раунда. Когда играете такую карту, расположите её рядом с трассой лицом вверх, чтобы она служила напоминанием всем игрокам. Как только карта перестаёт действовать, тут же сбросьте её.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО**

**Конструирование вашей машины**

В любой момент игры ваша машина должна соответствовать следующим правилам:

1. Все ваши отсеки должны быть соединены с кабиной непрерывной цепью цельных вентильных соединений.
2. Разрешается двум отсекам соприкасаться при помощи не цельного вентильного соединения, если каждый из отсеков отвечает первому правилу.
3. В любой момент времени вы можете свободно переместить любой отсек или все отсеки сразу, включая кабину. Отсеки, которые не могут быть присоединены по правилам после перестройки, должны быть сброшены. Все кубики должны оставаться на своих местах.
4. В любой момент вы можете сбросить любой отсек.
5. Все кубики со сброшенного отсека перемещаются в общий банк.
6. Вы не получаете кубиков или деталей за сброс отсека, который раньше был частью вашей машины.
7. Если вы сбрасываете личный отсек вашего изобретателя, положите карту в коробку, а не в стопку сброса одной из колод.
8. Ваша кабина не может быть сброшена ни в каком случае (смотрите раздел «Взрыв»)
9. Все карты отсеков должны быть расположены так, чтобы их название находилось в левом верхнем углу.
10. Отсеки, на которых изображена земля, могут располагаться, как и все другие части, без каких либо ограничений.

**Сброс и перемешивание карт**

Всегда сбрасывайте карты в соответствующую стопку сброса. Если в начале фазы драфта в колоде карт меньше, чем число игроков, то:

* Перемешайте колоду и сброс, чтобы сформировать новую колоду.
* Если число карт в колоде всё ещё меньше числа игроков, то все участники должны сбросить карты соответствующего цвета пока у них не останется 4 карты данного цвета, находящиеся или в хранилище под датчиком повреждений или на столе, в качестве отсеков машины.
* Перемешайте колоду и сброс.
* Переверните верхнюю карту и сформируйте новую стопку сброса.
* Продолжайте фазу драфта как обычно.

**Гоночные эффекты**

Гоночные эффекты представлены картинками, которые изображены на картах усиления, указателях в отсеках и на местах испытаний.

* Если в какой-либо момент вы получаете несколько гоночных эффектов, вы сами решаете в каком порядке их применить, но вы обязаны применить их все (вы можете получить не желаемые эффекты).
* Иногда вы можете увидеть группу разных эффектов перечисленных через черту. В таком случае вы должны выбрать эффект/группу эффектов сами и применить их все.
* Гоночные эффекты, полученные от карт усиления, применяются незамедлительно не зависимо от текущей фазы.

**Лист эффектов**

Получить кубик. Возьмите кубик соответствующего цвета из банка и положите в свой набор. Кубик, полученный в фазе гонки, немедленно бросается и становится доступным для использования.

Сбросить кубик. Вы можете сбросить кубик соответствующего цвета независимо от его значения из любого паза в отсеках машины и вернуть его в банк. Он может быть сброшен так же и с того отсека, который дал этот эффект. После чего освобождённый паз можно снова использовать в этой же фазе.

Получить повреждение. Ваш датчик повреждений определяет структурную целостность вашей машины. Как только вы получаете эффект повреждения, уменьшите значение на датчике на 1. Если получение повреждения заставляет вас перевести курсор на иконку поломки, немедленно сбросьте один из отсеков и верните курсор на -7. Если у вас осталась только кабина и её надо сбросить, ваша машина взрывается (читайте раздел «Взрыв»).

Усиление машины. Если вы получаете данный эффект, повысьте значение на датчике повреждений на 1. Если вы получаете данный эффект при значении датчика +3, получите деталь из банка и не меняйте значение на датчике.

Получить деталь. Немедленно возьмите деталь из банка.

Движение. Немедленно продвиньте вашу машину на следующий участок трассы в направлении финиша. Примените эффект местности участка, на который вы въехали.

Плавное движение. Немедленно продвиньте вашу машину на следующий участок трассы в направлении финиша. Эффекты местности к вам не применяются.

**Местность**

В любой момент, когда вы продвигаете свою машину по трассе **вперёд** и въезжаете на участок с иконкой эффекта местности, примените эффект получения урона эквивалентный значению на иконке. Если двигаетесь сразу на несколько участков, то должны так же получить эффект местности со всех частей трассы, которые пересекаете. Вы не можете отказаться от не желаемых эффектов движения.

**Закончились кубики в банке**

В редком случае бывает, что игрок должен получить кубик из банка, а они там закончились. В таком случае вы можете использовать кубик нужного цвета из паза в отсеке действия машины, заменив его на детали или кубик другого цвета.

* Если выбрана замена на детали, то положите их в паз в количестве равном значению на сбрасываемом кубике.
* Если выбрана замена на кубик, убедитесь, что значение кубика осталось прежним.
* Кубик, заменённый таким образом, всё ещё имеет тип, который указан на пазе и может быть сброшен по обычным правилам, в том числе и в фазу испарения.
* Как только появится возможность, замените кубик в таком пазу на кубик правильного цвета.

**Жетоны/значки испытаний**

На некоторых участках трассы нарисованы значки испытаний. Они дают различные гоночные эффекты, если выполнены определённые требования. Некоторые испытания представлены в виде отдельных жетонов, которые могут быть добавлены на трассу при подготовке к игре.

* Если испытание требует вас сбросить то, чего у вас нет, вы не можете его завершить и получить гоночный эффект.
* Когда вы двигаетесь сразу через несколько участков трассы, вы можете притормозить на месте испытания и выполнить его; после чего вы обязаны закончить движение.
* Вы можете выполнять испытания, когда двигаетесь назад.

**Лист испытаний**

Электростанция, Паровая машина Ньюмена, Угольная шахта. Если ваша машина находится в одном из этих мест, в любое время в течение раунда вы можете потратить деталь для активации эффекта получения кубика соответствующего месту цвета. Вы можете проделать это несколько раз, пока находитесь в этом месте и пока у вас есть детали.

Рельсы. В любой момент в течение раунда вы можете сбросить кубик определённого цвета из своего набора, чтобы получить столько эффектов движения, сколько изображено на картинке (некоторые места дают вам не обычное, а плавное движение).

Паровая пони. В любой момент в течение раунда вы можете сбросить кубик определённого цвета из своего набора, чтобы получить столько деталей, сколько указано на картинке. Вы можете пройти это испытание только 1 раз за игру.

Ледники. Когда жетон вашего изобретателя попадает в данную местность, вы можете сбросить кубик определённого цвета из своего набора, чтобы игнорировать все эффекты местности, или применить эти эффекты на себя.

Прыжки. Вы не можете закончить своё движение в фазу гонки на участке с данным испытанием, поэтому вы должны отступить назад, пока не закончатся участки с данным рисунком.

Толпы. Когда вы попадаете в место с таким знаком, вы должны сбросить детали в количестве: 5 минус количество всех незавершённых вентильных соединений в вашей машине. Вентили, которые граничат с другими частями машины, тоже считаются. Если у вас 5 и более незавершённых вентильных соединений, вы игнорируете насмешки толпы и продолжаете свой ход как обычно.

**Определение позиции**

Эффекты некоторых карт усиления требуют определить впереди ли вы всех на трассе или позади всех. Чтобы это определить, посчитайте количество делений, которое отделяет всех игроков от финиша. Игрок с минимальным получившимся числом считается лидирующим.

**И, победителем объявляется…**

Необходимо отметить, что если ваша машина первой пересечёт финишную черту, это ещё не значит, что вы победитель.

* Как только кто-то из игроков пересекает финишную черту, это означает, что следующий раунд станет последним в игре. Финальный раунд играется по обычным правилам.
* После последнего раунда лидирующий на трассе игрок объявляется победителем.
* Если наблюдается ничья, то игрок с наибольшим числом отсеков объявляется победителем.
* Если всё ещё ничья, то все такие игроки объявляются победителями.