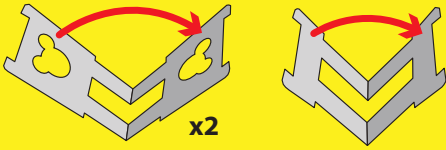
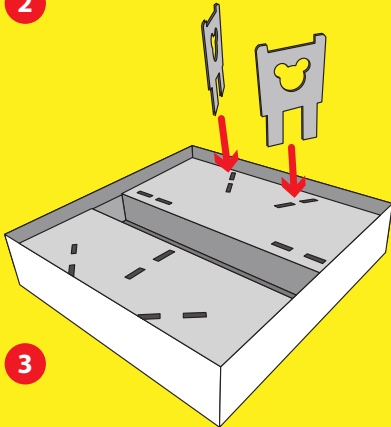


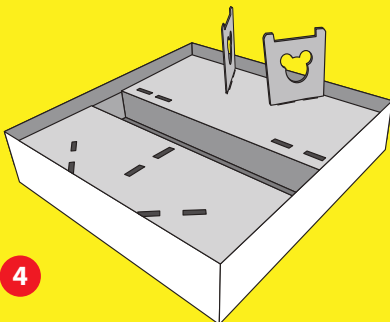
1



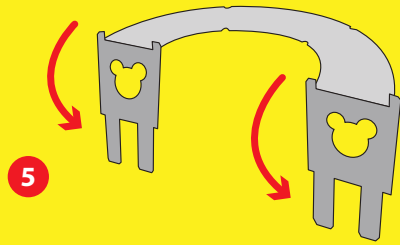
2



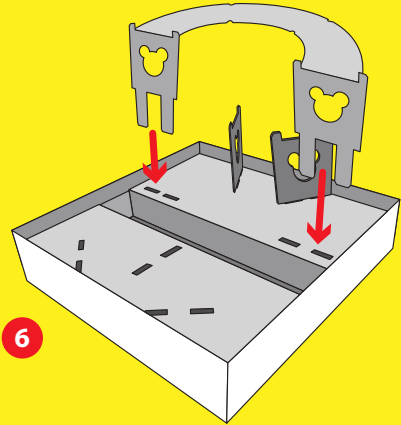
3



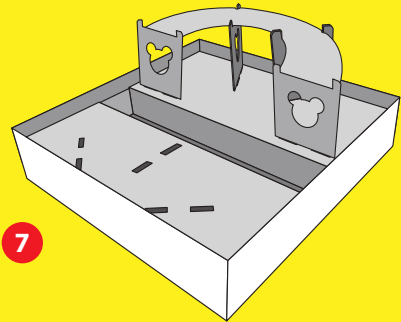
4



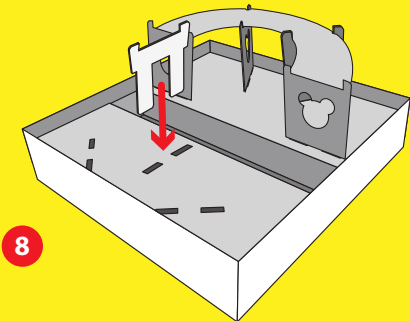
5



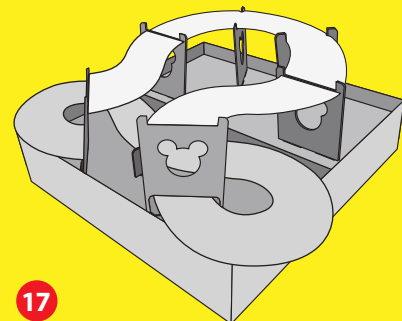
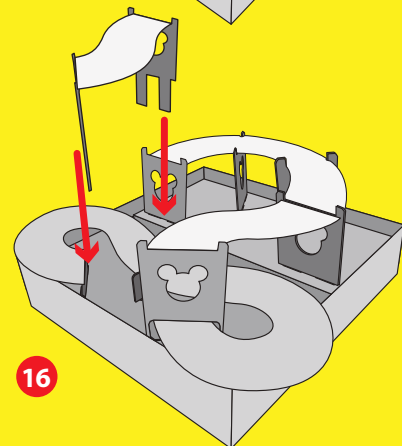
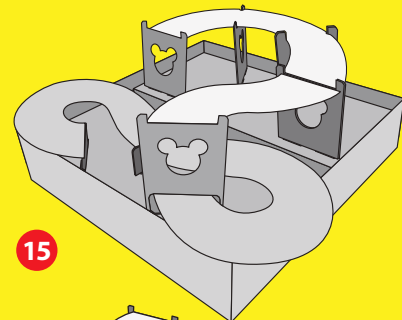
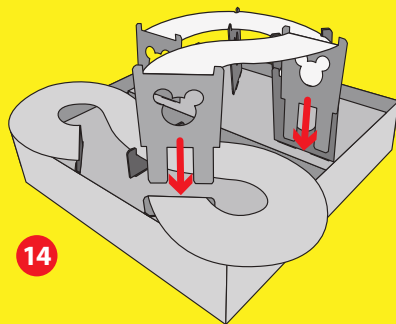
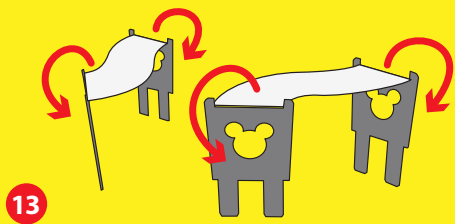
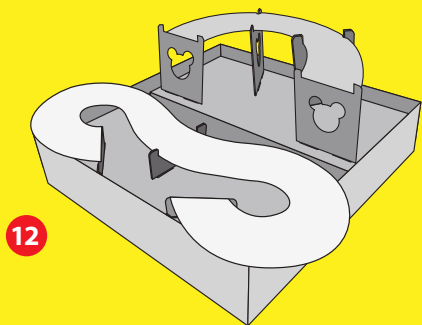
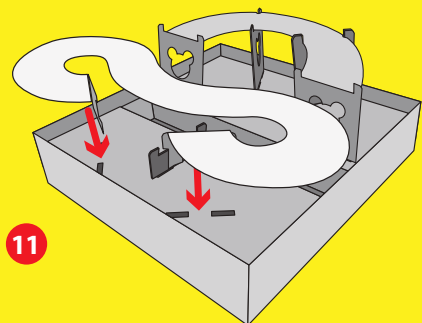
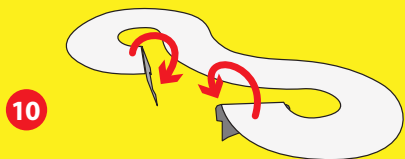
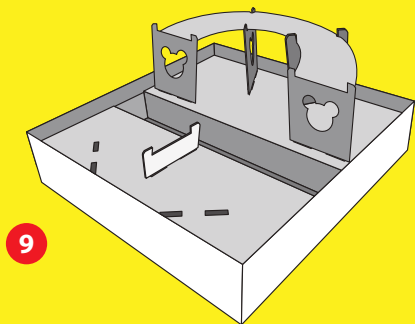
6



7



8





UA

Вступ

Міккі та веселі гончики готуються до наступних перегонів! На шляху наших героїв ставатимуть неочікувані перешкоди, тож їм знадобиться екстрена допомога, щоб дійти до фінішу.

На старт, увага, руш!

Вміст

Тривимірне поле, що збирається в коробці

- 15 жетонів особливих дій
- 5 фішок героїв
- 5 підставок для фішок

• 5 ключів екстреної допомоги

- 15 жетонів з номерами кіл
- Кубик
- Інструкція

Мета гри

Мета гри полягає в тому, щоб проїхати три кола по гоночній трасі. Перемога залежить від удачі та вміння гравців, адже їм знадобиться допомога, щоб завершити коло під мостом. Переможцем перегонів стає той, хто першим перетне фінішну лінію на третьому колі.

Підготовка до гри

Перед початком гри обережно дістаньте всі предмети з картонних форм.

1. Складіть поле відповідно до інструкції, наведеної на перших сторінках, і розташуйте його в коробці.
2. Покладіть ключі екстреної допомоги поряд з коробкою. Гравці зможуть отримати їх протягом гри.
3. Покладіть жетони особливих дій поряд з дошкою, так щоб малюнок не було видно (лицьовою стороною донизу).
4. Кожен гравець отримує:
 - фішку вибраного кольору, що позначає певного героя мультсеріалу «Міккі та веселі перегони»;
 - набір з 3 жетонів з номерами кіл для кожного героя.
 Кожен гравець розташовує свою фішку на підставці на початковій позиції траси.



MICKEY



DONALD



GOOFY



MINNIE



DAISY

5. Тепер ви готові до гри.

Правила гри

У *Ready to Ride!* гру починає наймолодший гравець! Перегони тривають три кола. Щоб подолати їх, гравці ходять по черзі.

Під час свого ходу кожен гравець кидає кубик і пересуває фішку на відповідну кількість полів уперед.

Увага! Одне поле може займати лише одна фішка. Якщо після кидання кубика дві фішки займають одне поле, гравець, що ходить, розташовує свою фішку на попередньому незайнятому полі. Це правило не стосується стартового поля та поля, на якому потрібно використати ключ екстреної допомоги.



Якщо після ходу гравця його фішка займає звичайне поле, починає ходити наступний гравець.



Якщо після ходу гравця його фішка зупиняється на особливому полі, гравець бере один жетон з купи жетонів особливих дій, перевертає його й одразу ж виконує вказану дію. Список дій наведено нижче.



Повний вперед!

Зроби ще один хід.



Дорожні роботи!

Поклади цей жетон на будь-яке звичайне поле на дошці. Наступний гравець, що перетинатиме поле з жетоном, буде вимушений зупинитися на цьому полі й не зможе рухатися далі. На наступному ході цей гравець прибирає жетон і робить звичайний хід.



Перерва!

Поклади цей жетон під фішку суперника, і він пропустить наступний хід. Коли знову настане черга цього гравця, він прибирає жетон і робить звичайний хід.



Пробуксовка!

Поклади цей жетон під свою фішку. На наступному ході кинь кубик і пересунь свою фішку назад.



Прискорення!

Пересунь фішку на три поля вперед.

Усі використані жетони треба складати в окрему купу так, щоб малюнок було видно (лицьовою стороною вгору).



Щоб завершити коло під мостом, гравцям необхідно скористатися ключами екстреної допомоги. Вони дозволяють пройти цю ділянку без перешкод і потрапити на стартове поле. Таким чином гравці завершують коло.

Для кожного гравця призначено окремий ключ екстреної допомоги. Однак, перш ніж скористатися цим ключем, його потрібно отримати. Ключ можна отримати в будь-який момент гри, коли на кубик, що кинув гравець, випало 6 (⚰). У цьому випадку гравець може перемістити фішку або залишитися на місці й взяти свій ключ екстреної допомоги.




Увага! Якщо гравець не має ключа екстреної допомоги, йому необхідно зупинитися на синьому полі. На черговому ході в гравця є 5 спроб, щоб кинути кубик. Якщо під час цих спроб гравцеві випадає 6, він бере ключ. Це друге поле на трасі (після стартового), на якому може бути розташовано декілька фішок.



Увага! Ключ екстреної допомоги необхідно отримати лише один раз, після цього він залишається в гравця протягом усієї гри. Завдяки цьому гравець може використовувати ключ кожного разу, завершуючи коло під мостом.



Стартова позиція — це не тільки точка, з якої починаються перегони, але й поле, де позначено кількість пройдених кіл.

Кожного разу, коли фішка гравця долає ділянку траси під мостом і перетинає фінішну лінію , гравець прибирає жетон, що позначає кількість пройдених кіл.



Кінець гри

Переможцем гри *Ready to Ride!* стає той, хто першим тричі пройде всю трасу та прибере всі жетони з номерами кіл!



RU

Введение:

Микки и Резвые Гонщики начинают очередную гонку! На пути наших героев ожидают неожиданные препятствия. Чтобы закончить гонку необходима оперативная помощь. На место, готовы, старт!

Содержание:

- объёмное игровое поле для монтажа в коробке
- 15 жетонов специальных действий
- 5 фишек персонажей
- 5 подставок под фишки
- 5 ключей оперативной помощи
- 15 жетонов проезда
- кубик
- инструкция

Цель игры:

Задание для игрока – три раза проехать по гоночной трассе. В гонке необходима не только удача, то и ловкость участников игры, так как для проезда трассы под мостом нужна помощь. Гонку выиграет тот игрок, который первый пересечёт финишную черту три раза.

Подготовка к игре:

Перед первой партией надо подготовить все картонные детали.

1. Конструкцию игрового поля сложить согласно инструкции. Вложить игровое поле в коробку.
2. Ключи оперативной помощи положить рядом с коробкой – игроки смогут их взять лишь во время игры.
3. Жетоны специальных действий положить закрытыми (картинкой вниз) рядом с игровым полем.
4. Каждый игрок получает:
 - Фишку избранного цвета, соответствующего конкретному персонажу из сериала Микки и Весёлые Гонки;
 - Комплект 3 жетонов проезда, подходящих избранному персонажу.

Игрок размещает фишку на стартовом поле трассы.



МИККИ



ДОНАЛЬД



ГУФИ



МИНИ



ДЕЙЗИ

5. Теперь вы готовы к игре.

Игра:

Игру *Ready to Ride!* начинает самый младший участник. Гонка длится три раунда, в течение которых игроки поочерёдно выполняют свой заезд. Раунд – это полный круг по гоночной трассе.

Игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на соответствующее количество полей.

Если фишка игрока завершит движение на обычном поле, то ход переходит к следующему участнику гонки.

Внимание! На одном поле может находиться только одна фишка.



Если в результате броска кубиком фишка должна завершить движение на поле, на котором уже стоит фишка другого игрока, то фишка активного игрока останавливается на предшествующем поле. Исключением является стартовое поле, а также поле оперативной помощи.



Если во время гонки фишка игрока задерживается на специальном поле, тогда игрок берёт один жетон из пула жетонов специальных действий, переворачивает его и выполняет соответствующее действие:



Полный вперёд!

Сыграй дополнительный раунд.



Дорожные работы!

Положи этот жетон на выбранном обычном поле. Следующий игрок, который должен будет пройти фишкой через это поле, должен задержать фишку на поле с жетоном (без окончания возможного дальнейшего движения). Во время своего следующего хода игрок убирает жетон и играет нормальный раунд.



Время для перерыва!

Положи этот жетон под выбранную фишку противника – он потеряет следующий ход. Когда этот игрок обратно вернётся в игру, переворачивает жетон и играет нормальный раунд.



Скользко!

Положи этот жетон под своей фишкой. В следующем раунде после броска кубиком передвинь свою фишку назад.



Жми на газ!

Передвинь свою фишку три поля вперёд.

Все использованные жетоны следует отложить открытыми в отдельную стопку (картинкой вверх).



Чтобы проехать трассу под мостом, игроки должны использовать ключ оперативной помощи, при помощи которого можно беспрепятственно протолкнуть свою фишку аж на стартовое поле, завершая тем самым полный круг.

Для каждого игрока приготовлен отдельный ключ оперативной помощи, однако игроки должны сначала его заполнить, и лишь потом пользоваться им. Игрок может заполнить ключ в каждом моменте игры, когда ему получится бросить кубик с результатом 3. В таком случае игрок может или передвинуть свою фишку, или отказаться от этого действия и взять соответствующий ключ оперативной помощи.



Внимание! Если игрок не сможет своевременно получить ключ оперативной помощи, тогда должен задержаться на поле и в своём раунде получит 5 шансов для броска кубиком с результатом 6, что позволяет взять ключ. Это рядом со стартовым полем второе поле на трассе, на котором может находиться больше чем одна фишка.



Внимание! Раз полученный ключ оперативной помощи остаётся у игрока до конца игры, благодаря чему он сможет использовать ключ всякий раз, пересекая трассу под мостом.



Стартовое поле обозначает не только место, с которого игроки начинают гонку, но отсчитывает также количество выполненных полных кругов.

Всякий раз когда фишка игрока проедет трассу под мостом и пересечёт финишную черту, игрок отбрасывает соответствующий жетон проезда полного круга: в зависимости от того, который раз пересёк финишную черту. Игру выигрывает тот, кто первым отбросит 3 жетон



Конец игры:

Игру *Ready to Ride!* выигрывает тот, кто первым проедет три полные круга и отбросит все имеющиеся жетоны проезда.