

KUBIX:



**КНИГА ПРАВИЛ**



|                                           |                                                            |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| ДГ:В                                      | ВЕСЕЛИЙ ТА ЗАХОПЛИВИЙ ІГРОВИЙ ПРОЦЕС, СПОВНЕННИЙ ПЕРИПЕТИЙ |
| Гра схвалена для дітей віком від 10 років |                                                            |

# МЕТА ГРИ МЧИ-СТРІЛЯЙ

## ИЙОК

## ГОТУЙСЯ. ЦІЛЬСЯ. РУШАЙ!

«Дорога грому. Вендета» — це гра про стрімкі повороти та авантурні рішення. Командуйте своєю бандою, що мчить карколомними дорогами, уникайте небезпек, вривайтеся в чужі тачки та гатіть із пушок на повну. А коли і цього буде замало, викликайте гелікоптер!

### ЯК ПЕРЕМОГТИ В ПЕРЕГОНАХ

Станьте першим гравцем, тачка якого перетне фінішну лінію, АБО залиштеся єдиним гравцем на трасі.

### ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ПЕРШОЇ ГРИ

Обережно насадіть ротори на гелікоптери. Тримайте гелікоптер не за підставку, а знизу фігурки та натискайте на ротор по центру (не на його краї). **Не знімайте ротори після гри.**



# ВМІСТ ГРИ



4 панелі керування  
(чотирьох різних кольорів)



12 панелей приладів  
(по 3 кожного з чотирьох кольорів)



12 тачок  
(по 3 кожного з чотирьох кольорів)



4 гелікоптери  
(чотирьох різних кольорів)



16 кубиків переміщення  
(по 4 кожного з чотирьох кольорів)



5 тайлів траси  
(двобічні)



Кубик дороги



Кубик виверту



Кубик пострілу



Кубик зіткнення



Кубик напрямку

Ці 5 кубиків разом називають кубиками спецефектів.



20 жетонів пошкоджень



26 жетонів небезпеки



4 фігурки уламків

# ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

**1** Виберіть, з якого **стартового тайла** почнете перегони (або 1а «Стоянка», або 1б «Смуга до руїн»), та розмістіть його на столі. Перемішайте решту тайлів траси і сформууйте із них стос. Візьміть зі стосу верхній тайл та розмістіть його попереду стартового тайла траси – він буде **центральним тайлом траси**. Наступний тайл зі стосу розташуйте попереду центрального. Він стане **ключовим тайлом траси**. Залиште решту тайлів у стосі та розмістіть неподалік тайл фінішної лінії.

**2** Перемішайте **жетони небезпеки**, не дивлячись на них. Покладіть по одному жетону небезпеки долілиць на кожен небезпечну ділянку на всіх трьох тайлах траси. Решту жетонів небезпеки долілиць розмістіть стосом біля ігрової зони (на першому тайлі розміщуйте жетони небезпеки тільки на небезпечних ділянках із числом, що дорівнює кількості гравців).

**3** Перемішайте **жетони пошкоджень**, не дивлячись на них. Розмістіть їх долілиць, утворивши запас поруч із ігровою зоною.

**4** Розмістіть **кубики спецефектів** поруч із ігровою зоною.

**5** Кожен гравець вибирає колір банди та бере відповідні компоненти: панель керування, 3 панелі приладів, 3 тачки, гелікоптер та 4 кубики переміщення. Гравці викладають у ряд свої панелі приладів та розміщують тачки у стартовій зоні позаду стартового тайла.

**6** Кожен гравець кидає свої кубики переміщення. Гравці **ЗАЛИШАЮТЬ** ці результати кидка, щоб використати в першому раунді. Той, хто в сумі отримав **НАЙМЕНШЕ** значення з кубиків, стає **ПЕРШИМ ГРАВЦЕМ** у першому раунді. Якщо декілька гравців мають однакову суму значень, усі перекидають свої кубики, доки не визначиться один із найменшою сумою.

**7** Перший гравець бере **кубик дороги**, кидає його та розміщує поруч із ігровою зоною так, щоб усі гравці могли його бачити.

2

1

Стартова зона

Стартовий тайл траси

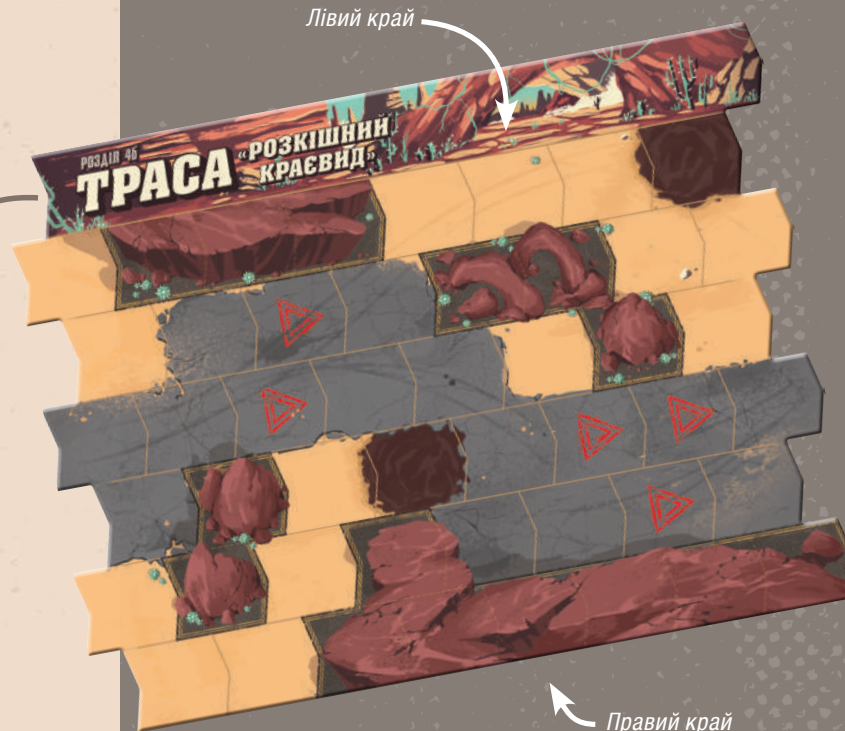
5





Центральний тайл траси

Ключовий тайл траси



Лівий край

Правий край

## ТАЙЛИ ТРАСИ ТА ІГРОВЕ ПОЛЕ

Тайли траси утворюють маршрут, на якому проходитимуть перегони. Одночасно використовують три тайли: стартовий, центральний та ключовий (разом ці тайли утворюють *ігрове поле*).

Тачки просуваються від стартового тайла до центрального, а з центрального — до ключового. Коли тачка з'їжджає з переднього краю ключового тайла, відбувається одне з двох: або гра завершується, або додають новий тайл траси, а поточний стартовий тайл траси прибирають (див. с. 11). Якщо стартовий тайл прибирають, тачки, розміщені на ньому, вилучають з гри (їх знищено).

Якщо тачка вилітає за межі ігрового поля зліва, справа чи зі стартового тайла позаду (наприклад, через пошкодження або в результаті зіткнення), її вилучають з гри — вона також знищена.

# ТРАНСПОРТНІ ЗАСОБИ

Кожна банда має два типи транспортних засобів: **дорожні транспортні засоби** (тачки) та **гелікоптери**.

## ТАЧКИ

Кожній банді доступні три різні розміри тачок:



Мала (S)

Середня (M)

Велика (L)

Від розміру тачки залежить, наскільки легко в неї влучити у разі пострілу та чи добряче вона вріжеться в інші тачки. Наприклад, у малу тачку важче влучити, але й врізатися вона добре не може. Тоді як у великої тачки чудово виходить врізатися, але і влучити в неї легше. Кожна тачка має свою панель приладів, відповідну її розміру.

## ГЕЛІКОПТЕРИ

Кожній банді також доступний гелікоптер відповідного кольору. Гелікоптери є транспортними засобами, але це не тачки: у них не можна поцілити, вони не зазнають пошкоджень та не можуть врізатися в інші транспортні засоби. Натомість гелікоптери **МОЖУТЬ** гатити, а також вони знищують будь-яку тачку (навіть із власної банди), яка наприкінці ходу перебуває на їхній ділянці.



\* Усі правила стосовно тачок також поширюються на всі **дорожні** транспортні засоби, які можуть зустрітись в інших іграх цієї серії (доповненнях, промках тощо).

## ПАНЕЛІ ПРИЛАДІВ ТАЧОК

На панелі приладів кожної тачки зазначено її розмір, куди призначати кубики для переміщення цієї тачки, а також куди призначати кубики для її інерційного руху.



## ЗАЗНАВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Тачки можуть зазнавати пошкоджень через певні небезпеки, а також у результаті пострілів. Коли ваша тачка зазнає пошкодження, навімання виберіть **жетон пошкодження** із запасу та переверніть його. Виконайте ефект, якщо такий наявний (ефекти пояснено на звороті цієї книги правил). Потім покладіть жетон пошкодження долілиць в один зі слотів пошкодження цієї тачки.

## СТАН ТАЧКИ

### СПРАВНА

Тачка без жетона пошкодження або з одним жетоном пошкодження вважається **справною**.

### НЕСПРАВНА

Після того як тачка отримує другий жетон пошкодження та виконує вказаний на ньому ефект, вона стає **несправною**. Розверніть тачку у зворотному напрямку (передом до стартового тайла траси) та переверніть її панель приладів (**несправні тачки можуть знову стати справними, виконавши команду «Ремонт»**. Див. «Ремонт» на с. 8).



Несправна тачка не може зазнавати додаткових пошкоджень. Якщо вона має їх зазнати, ігноруйте ці пошкодження (не витягуйте жетон). Несправна тачка не може ні рухатись, ні гатити. Проте на неї можуть впливати кубики спецефектів, наприклад, у тачку можуть врізатися.

## ЗНИЩЕНА

**Знищена** тачка відрізняється від несправної або пошкодженої. Якщо тачку знищено, її вилучають із гри і вона не підлягає ремонту. Затасуйте жетони пошкоджень цієї тачки назад, у запас жетонів пошкоджень, а її панель приладів поверніть у коробку.

Тачку знищено, якщо вона:

- ✗ потрапляє на непроїзну ділянку;
- ✗ завершує хід на тій самій ділянці, що й гелікоптер (навіть ваш);
- ✗ розташована на стартовому тайлі траси, коли той вилучається з гри;
- ✗ вилітає за межі ігрового поля зліва, справа чи зі стартового тайла позаду (внаслідок пошкодження чи зіткнення);
- ✗ натрапляє на ефект, який безпосередньо її знищує.



Якщо **ВСІ** тачки гравця знищені або несправні, він **вибуває з гри**. Ключовий тайл траси стає останнім тайлом. Негайно додайте тайл фінішної лінії (див. с. 11).

# ІГРОВЕ ПОЛЕ

## ДОРОЖНЯ ПОВЕРХНЯ

Ігрове поле містить різні дорожні поверхні, тип яких зображено безпосередньо на тайлах траси. На ці ділянки ви будете потрапляти як під час кроку «Переміщення», так і в результаті зіткнення або пошкодження. Ці правила застосовуються незалежно від кроку ходу, який ви виконуєте.



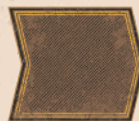
**Дорога:** щоб заїхати на цю ділянку, витратьте 1 переміщення. Ви можете додати бонус від кубика дороги.



**Бездоріжжя:** щоб заїхати на цю ділянку, витратьте 1 переміщення.



**Багнюка:** щоб заїхати на цю ділянку, витратьте 2 переміщення. Ви можете заїхати в багнюку, навіть якщо у вас залишилось лише 1 переміщення.



**Непроїзна ділянка:** ця ділянка є **перешкодою** (див. праворуч). Непроїзні ділянки можуть виглядати по-різному, але їхні межі завжди позначені подвійним жовтим обрамленням.



**Небезпечна ділянка:** подвійний червоний трикутник указує, куди класти жетони небезпеки, коли додається новий тайл траси. Якщо під час заїзду на цю ділянку на ній відсутній жетон небезпеки, вважайте, що на цій ділянці немає жодного символу.

## ПЕРЕШКОДИ

Перешкодами вважаються тачки, гелікоптери, жетони небезпеки (що лежать як долілиць, так і горілиць) та непроїзні ділянки. Ділянки БЕЗ перешкод називаються **порожніми**.

Якщо дорожній транспортний засіб заїжджає на ділянку з перешкодою, дотримуйтеся таких правил:

- ✖ **Зайнята ділянка:** ділянка з тачкою. Якщо ваша тачка заїжджає на ділянку з іншою тачкою (навіть вашою), то втрачає решту своїх переміщень. Розмістіть її зверху тачки, яка вже була на цій ділянці, а потім виконайте зіткнення (див. «Зіткнення» на с. 9).
- ✖ **Гелікоптер:** ви можете переміщуватися через ділянку з гелікоптером без жодних наслідків. Але якщо тачка завершує хід на тій самій ділянці, що й гелікоптер (або під час звичайного переміщення, або в результаті зіткнення чи пошкодження), ця тачка знищується.
- ✖ **Жетон небезпеки долілиць:** якщо тачка заїжджає на ділянку з жетоном небезпеки, що лежить долілиць, негайно переверніть його та виконайте його ефект.
- ✖ **Жетон небезпеки горілиць:** якщо тачка заїжджає на ділянку з жетоном небезпеки, що лежить горілиць, негайно виконайте його ефект.
- ✖ **Непроїзна ділянка:** тачка, що потрапляє на непроїзну ділянку, **знищується**.

## НЕБЕЗПЕКИ

Якщо дорожній транспортний засіб заїжджає на ділянку з жетоном небезпеки, виконайте його ефект. Існують два типи небезпек.

### СКИДАЮТЬСЯ ПІСЛЯ ВИКОНАННЯ:



**Уламок:** розмістіть фігурку уламка на цій ділянці (див. нижче «Уламки»). Розмістіть тачку, яка переміщувалася, зверху уламка, після чого виконайте зіткнення.



**Міна:** тачка отримує жетон пошкодження. Виконайте зазначений на жетоні ефект, якщо такий наявний. Ця тачка втрачає решту переміщень.

### ЗАЛИШАЮТЬСЯ НА ІГРОВИМУ ПОЛІ:



**Дорога:** ця ділянка стає дорогою.



**Багнюка:** ця ділянка стає багнюкою.



**Масляна пляма:** киньте кубик напрямку та перемістіть свою тачку на 1 ділянку в указаному напрямку. На це не витрачається переміщення. Тачка продовжує свій рух, якщо в неї ще залишилися переміщення. Ця ділянка також стає дорогою.

### УЛАМКИ

Уламки – це згорілі під час минулих перегонів дорожні транспортні засоби, які вважаються малими несправними тачками. Якщо інший дорожній транспортний засіб заїжджає на ділянку з уламком, то відбувається зіткнення. Якщо уламок заїжджає на жетон небезпеки, то виконується ефект цього жетона. Уламки знищуються, якщо завершують хід на тій самій ділянці, що й гелікоптер, або якщо зазнають будь-якого пошкодження.

# ЯК ГРАТИ

## ХОДИ І РАУНДИ

«Дорога грому. Вендета» складається з певної кількості ходів і раундів. Хід завершується, коли один гравець виконає кроки 1–4 (див. далі). Раунд завершується, коли кожен гравець виконає 3 ходи.

## ПОЧАТОК РАУНДУ

Усі гравці кидають свої чотири кубики переміщення (у першому раунді використовуйте значення на кубиках, які ви кинули під час визначення першого гравця). Використовуйте викинуті значення, щоб переміщувати свої справні тачки й виконувати по одній команді впродовж раунду. Перший гравець також кидає кубик дороги.



## КРОК 1: ПРИЗНАЧАННЯ

Призначте невикористаний кубик переміщення справній тачці, яка ще не була задіяна в цьому раунді, розмістивши кубик у центрі її панелі приладів. Значення на кубику визначає кількість ділянок, на яку тачка переміститься під час кроку 3 – «Переміщення».



Якщо у вас немає доступних тачок, покладіть невикористаний кубик переміщення на показчик **ІНЕРЦІЇ** однієї зі своїх справних тачок, яку ви вже переміщували. Ви НЕ МОЖЕТЕ покласти кубик на показчик інерції, якщо маєте справну тачку, яку ще не переміщували. Інерція може бути використана однією тачкою щонайбільше двічі. Для нагадування поруч із показчиком інерції зображені 2 крапки.



РАЗ У РАУНД, крім призначання кубика тачці, ви також можете використати незадіяний кубик переміщення для виконання однієї з команд на своїй панелі керування. Деякі з команд потребують певного значення на кубику для виконання (див. праворуч). Ви НЕ можете використовувати кубик для команд у хід, коли застосували інерцію.

## КРОК 2: КОМАНДА

Виконайте вибрану команду й активуйте ефект, зазначений на панелі керування. Ваша команда виконується ДО переміщення призначеної тачки.



## ЕФЕКТИ КОМАНД

### АВІАУДАР (Будь-який кубик)

Розмістіть свій гелікоптер на будь-якій порожній ділянці ігрового поля (ділянки без перешкод). Значення на кубику не дає жодного ефекту.

Потім, за можливості, вгатіть зі свого гелікоптера (див. «Постріл» на с. 10). Ви НЕ МОЖЕТЕ гатити в першому раунді.

### ІНТРО (1–3)

Збільште кількість переміщень, які виконає ваша тачка, відповідно до значення на кубику, який ви призначили для «Інтро». Це може призвести до переміщення тачки на понад 6 ділянок. Ви мусите використати всі переміщення.

### ДРИФТ (3–5)

Під час цього ходу ваша тачка може проїхати через одну ділянку з іншою тачкою, не врізаючись в неї (ви ігноруєте лише першу таку ділянку). Якщо ви завершите переміщення на ділянці з іншою тачкою, то все одно в неї вріжетеся, навіть якщо це ваше перше зіткнення.

### РЕМОНТ (6)

Приберіть 1 жетон пошкодження з будь-якої своєї тачки та затасуйте його долілиць у запас жетонів пошкоджень. Якщо ця тачка була несправна, вона стає справною (і пізніше зможе переміщуватись, якщо ви ще маєте ходи у цьому раунді).

## У СВОЙ ХІД

Виконайте ці чотири кроки в такому порядку:

- 1 **ПРИЗНАЧТЕ** один кубик справній тачці.
- 2 Виконайте **КОМАНДУ** (раз у раунд).
- 3 **ПЕРЕМІСТІТЬ** цю тачку.
- 4 **ВГАТІТЬ** із цієї тачки (за можливості).



## КРОК 3: ПЕРЕМІЩЕННЯ

**Перший раунд:** кожна тачка починає своє переміщення з ділянок заднього краю стартового тайла траси.

Перемістіть вибрану вами тачку, дотримуючись таких правил:

- ✗ тачка переміщується рівно на ту кількість ділянок, яка вказана на призначеному їй кубіку;
- ✗ тачка зобов'язана завжди переміщуватися на одну з трьох ділянок своєї **передньої дуги** (див. нижче) за винятком ситуацій, коли ігровий ефект змушує її переміститися в іншому напрямку.

Правила, наведені нижче, застосовуються щоразу, коли тачка переміщується (чи то під час вашого ходу, чи то в результаті зіткнення або ефекту жетона пошкодження):

- ✗ тачка зобов'язана виконати всі переміщення, якщо тільки ефект не змушує її втратити переміщення;
- ✗ тачка може проїхати через ділянку з гелікоптером;
- ✗ якщо тачка заїжджає на ділянку з жетоном небезпеки, що лежить долілиць, переверніть його горілиць та виконайте його ефект;
- ✗ тачка втрачає решту переміщень, коли зазнає пошкодження;
- ✗ якщо тачка заїжджає на ділянку з іншим дорожнім транспортним засобом, вона врізається в нього та втрачає решту переміщень. Розмістіть тачку, що рухалася, зверху тачки, що вже була присутня на цій ділянці, після цього виконайте зіткнення (див. «Зіткнення» зверху праворуч).

### ПЕРЕДНЯ ДУГА

Три ділянки: передня ліва, передня та передня права, становлять передню дугу тачки. Під час переміщення тачки можуть заїжджати тільки на ділянки в зоні передньої дуги. Під час пострілу цілями можуть бути лише тачки в зоні передньої дуги.

### КУБИК ДОРОГИ

Кубик дороги кидає тільки перший гравець на початку раунду. Він дає бонус кожній тачці, яка залишається на дорозі під час переміщення.

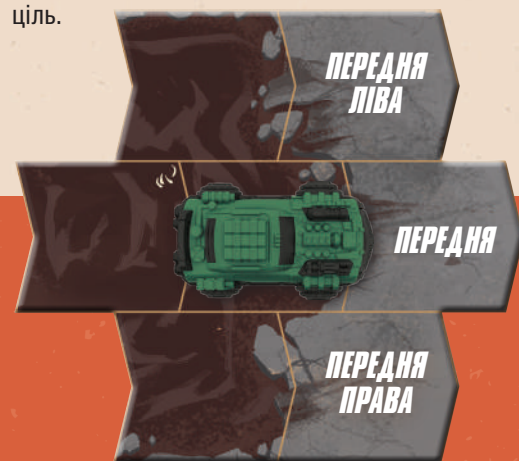


У хід кожного гравця, після переміщення, якщо його тачка починала своє переміщення та під час нього рухалася лише по **дорозі**, вона може негайно отримати додаткове переміщення, що дорівнює значенню на кубіку дороги. Додаткове переміщення необов'язково використовувати на дорозі. Ви можете не використовувати бонус, але якщо вирішили його застосувати, то зобов'язані використати його повністю.

**Приклад:** тачка Петра перемістилася на 6 ділянок, не покидаючи дорогу протягом всього переміщення. Після переміщення Петро використовує кубик дороги, значення якого дорівнює 3. Він переміщається на 2 ділянки й потрапляє на жетон небезпеки, перевертає його та розкриває уламок. Петро прибирає жетон, розміщує фігурку уламка на ділянці та ставить свою тачку зверху. Тачка Петра втрачає решту переміщень і мусить виконати зіткнення.

### ІНЕРЦІЯ

Якщо ви використовуєте інерцію, перемістіть вибрану тачку рівно на 1 ділянку, незалежно від того, яке значення має використаний кубик переміщення. Ви НЕ МОЖЕТЕ використовувати кубик дороги. Ви МОЖЕТЕ гатити, якщо після переміщення тачки маєте доступну ціль.



## ЗІТКНЕННЯ

Якщо дві тачки будь-якої миті опиняються на одній ділянці, вони врізаються одна в одну. Це може статися під час переміщення або в результаті дії ефектів жетонів небезпеки або пошкоджень. Коли таке відбувається, тачка, що рухалася, втрачає решту переміщень. Далі негайно виконайте зіткнення:

- 1 Киньте **кубик зіткнення** та **кубик напрямку** (див. с. 10). Результати кидків визначають: верхня чи нижня тачка виконає переміщення і в якому напрямку.
- 2 Якщо одна з тачок БІЛЬША за іншу, власник більшої може попросити перекинути ОБИДВА кубики. Це працює навіть, якщо більша тачка несправна або власником обох тачок є один гравець.
- 3 Перемістіть указану на кубіку зіткнення тачку на 1 ділянку відповідно до значення на кубіку напрямку.

Якщо тачка, яку перемістили, врізалася ще раз, виконуйте зіткнення, доки на кожній ділянці не залишиться тільки одна тачка.

**Приклад:** середня тачка Петра розташована зверху на уламку. Петро кинув кубики, на яких випало: НИЖНЯ ТАЧКА + ПЕРЕДНЯ ЛІВА ДІЛЯНКА. Його це становище влаштовує, тому Петро вирішив не перекидати кубики. Уламок переміщується на сусідню, передню ліву, ділянку.



## КРОК 4: ПОСТРІЛ

**Перший раунд:** ваші пушки не активні до початку другого раунду. Пропустіть цей крок у першому раунді.

Тачка, яку ви перемістили, або гелікоптер, який ви розмістили, можуть вгатити, згідно з такими правилами:

- ✗ ви можете гатити в тачку, розташовану в зоні передньої дуги (див. «Передня дуга» на с. 9);
- ✗ якщо у вас більше однієї цілі, виберіть одну;
- ✗ ви не можете гатити в гелікоптери;
- ✗ ви можете гатити в уламки. Уламки вважаються малими несправними тачками. Якщо уламок зазнає будь-якого пошкодження, його знищено;
- ✗ ви можете гатити після зіткнення;
- ✗ ви можете гатити у власні тачки.

Щоб угатити, виберіть ціль та киньте кубик пострілу. Якщо зазначений розмір на кубику відповідатиме розміру тачки, в яку ви гатили, тоді в тачку поцілили і вона зазнає пошкоджень.



Власник пошкодженої тачки витягує жетон пошкодження та виконує ефект, указаний на ньому (ефекти пояснено на звороті цієї книги правил).



\* «Постріл» та «гатити» — це те саме з точки зору термінології. Тому насолоджуйтесь стрільбиною й гатіть на повну!

## КУБИК ЗІТКНЕННЯ



Верхня тачка переміщується x2



Нижня тачка переміщується x4

## КУБИК ПОСТРІЛУ

Щоб визначити, чи є постріл влучним, зіставте результат кидка з розміром тачки, в яку гатять.



Мала / середня тачка x1



Середня тачка x1



Велика тачка x3



Будь-яка тачка x1

## КУБИК НАПРЯМКУ

Коли ефект вимагає кидка кубика напрямку, перевірте, щоб напрямки ділянок на кубику збігалися з напрямками ділянок на ігровому полі.



Задня ліва



Передня ліва



Задня



Передня



Задня права



Передня права



## З'їзда із переднього краю ігрового поля

Коли тачка з'їжджає з ПЕРЕДНЬОГО краю ключового тайла траси, відбувається одне з двох:

- ✗ якщо це БУВ останній тайл траси й тачка з'їхала на фінішну пряму, гра завершується, а власник цієї тачки перемагає!
- ✗ якщо це НЕ БУВ останній тайл траси, оновіть ігрове поле:

- 1 Усі тачки на стартовому тайлі траси знищуються.
- 2 Усі жетони безпеки зі стартового тайла траси прибирають.
- 3 Усі гелікоптери зі стартового тайла траси повертають власникам.
- 4 Приберіть стартовий тайл траси з поля, переверніть та покладіть його під низ стосу тайлів траси.
- 5 Посуньте центральний і ключовий тайли траси назад. Вони стають стартовим і центральним тайлами відповідно.
- 6 Візьміть верхній тайл траси зі стосу та розташуйте його перед центральним тайлом траси. Він стає ключовим тайлом траси.

- 7 На ключовому тайлі траси навмання розмістіть жетони безпеки долілиць на місцях, позначених подвійним трикутником (якщо потрібно, перемішайте скинуті раніше жетони та сформуйте новий запас).
- 8 Перевірте, чи стане **останнім** новий тайл траси.
- 9 Якщо тачка, що з'їхала з ігрового поля, ще має переміщення, вона продовжує рух.

## ОСТАННІЙ ТАЙЛ

Залежно від кількості гравців останній тайл траси визначається в такий спосіб:

### У грі на 2-х гравців

Якщо жоден із гравців не вибув упродовж гри, П'ЯТИЙ тайл траси стає останнім. Додайте тайл фінішної лінії.

### У грі на 3-х та більше гравців

Коли один із гравців **вибуває з гри** (див. праворуч), ключовий тайл траси стає останнім. Додайте тайл фінішної лінії.

Якщо це відбувається під час з'їзду з переднього краю ігрового поля, розмістіть новий ключовий тайл траси. Цей тайл стає останнім.



Тачка Петра переміщується на 5 ділянок і в результаті з'їхала з переднього краю ігрового поля. Вона зупиняється та дотримується вказівок, зазначених вище.

Після виконання вказівок був доданий новий ключовий тайл траси. Петро продовжує решту своїх переміщень на новому ключовому тайлі траси.

Додайте тайл фінішної лінії, **ЯКЩО** новий ключовий тайл траси є останнім.

## КІНЕЦЬ ХОДУ

Посуньте кубик переміщення, який ви призначили тачці, на покажчик кінця ходу на панелі приладів. Цій тачці більше не можна призначати кубики переміщення для звичайного руху (але їй ще можна буде призначити кубик для інерції пізніше).

Будь-які тачки, розташовані на одній ділянці з гелікоптером, знищуються.

Гравець ліворуч від вас (який досі у грі) буде ходити наступним.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того як кожен гравець походить тричі, передайте кубик дороги гравцеві ліворуч. Він буде першим гравцем наступного раунду.

Почніть новий раунд.

## ВИБУВАННЯ З ГРИ

Гравець вибуває з гри, якщо всі його тачки знищені або несправні. Вилучіть з гри гелікоптер цього гравця. Його несправні тачки залишаються на ігровому полі, а сам гравець більше не бере участі у грі.

## ПЕРЕМОГА

Гра завершується вашою перемогою, якщо:

- ✗ ваша тачка перемістилася на тайл фінішної лінії (див. ліворуч «Останній тайл»); АБО
- ✗ ви єдиний гравець на ігровому полі зі справними тачками.

# ЖЕТОНИ ПОШКОДЖЕНЬ

Коли ваша тачка зазнає пошкодження, витягніть жетон пошкодження. Виконайте ефект, зазначений на жетоні (нижче). Потім розмістіть жетон долілиць в одному зі слотів пошкодження внизу панелі приладів цієї тачки. Якщо ваша тачка переміщувалася, вона втрачає решту переміщень. Тачка з двома пошкодженнями є несправною.



**ВМ'ЯТИНА:** без ефекту (крім пошкодження).



**ШРАПНЕЛЬ:** киньте кубик напрямку. Починаючи від ділянки з тачкою, що зазнала пошкодження, проведіть уявну пряму лінію, доки не досягнете будь-якої тачки в напрямку, визначеному кубиком. Завдайте пошкодження цій тачці (навіть своїй власній). Шрапнель досягає цілі попри будь-який тип поверхні (навіть непроїзний). Якщо в цьому напрямку не було жодної тачки й лінія досягла краю ігрового поля, нічого не відбувається.

Деякі жетони пошкоджень переміщують пошкоджену тачку. Якщо внаслідок цього пошкоджена тачка врізається в іншу, то тачка, що переміщувалася, втрачає решту переміщень і відбувається зіткнення (див. с. 9). Якщо тачку перемістили на непроїзну ділянку або зіштовхнули за лівий, правий чи задній край ігрового поля, її знищено.



**ЗАНОС** (6 різних жетонів): перемістіть тачку на 1 ділянку в указаному напрямку.



**ВТРАТА КЕРУВАННЯ:** киньте кубик виверту. Перемістіть пошкоджену тачку на зазначену кількість ділянок, кидаючи кубик напрямку для кожного переміщення. Враховуйте правила дорожніх поверхонь під час переміщення (наприклад, ви все ще маєте використати 2 переміщення, щоб заїхати на ділянку багнюки). Якщо ви потрапляєте на ділянку, яка змушує втратити решту переміщень, ви повертаєте контроль над тачкою (наприклад, після зіткнення з іншою тачкою).



**ЗЛІТ:** киньте кубики напрямку та виверту. Перемістіть свою тачку на зазначену кількість ділянок у указаному напрямку. Ігноруйте ефекти ділянок під час переміщення. На вас досі впливають ефекти ділянки, на якій ви завершили переміщення.

## ТВОРЦІ ГРИ

### ДИЗАЙН

АВТОРИ:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

ДОПОМОГА В РОЗРОБЦІ:

JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,  
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

ОРИГІНАЛЬНА ІДЕЯ:

JIM KEIFER

### ІЛЮСТРАЦІЇ

ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ:

MARIE BERGERON

ДОДАТКОВІ ІЛЮСТРАЦІЇ:

GARRETT W. KAIDA

ЗД-МОДЕЛЮВАННЯ:

HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

ХУДОЖНЄ КЕРІВНИЦТВО, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:

JASON TAYLOR

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ВИРОБНИЧЕ КЕРІВНИЦТВО:

LINDSAY DAVIAU

ДОПОМОГА В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ:

IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

КОНЦЕПТ-АРТ:

BRIAN PATTERSON

### РЕДАГУВАННЯ

РЕДАГУВАННЯ ПРАВИЛ:

J ELIZABETH MILLS

©2022 Restoration Games, LLC. Restoration Games, логотип Restoration Games logo, слоган «Every Game Deserves Another Turn», Thunder Road: Vendetta, та всі пов'язані торговельні марки є товарними знаками Restoration Games. Restoration Games, LLC розташоване за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на ілюстраціях.

Виготовлено в Китаї.

Цей продукт не є іграшкою. Не призначено для використання дітьми віком до 9 років.

Українська локалізація: TOB «Ігромаг»

Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Святослав Свечніков

Редагування: Аліна Керімова, Оксана Квасняк

Апробація перекладу: К. Гончаренко, К. Стойко, Л. Бірук,  
О. Кульбака, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© TOB «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. [www.igromag.ua](http://www.igromag.ua). Версія правил 1.0

