

ПАРИЖ, ВТОРНИК, 3 ИЮЛЯ 1934

Цена: 2 сантима

Компоненты

- 13 жетонов погоды (4 с указанием погодных условий и 9 с «хорошей погодой»)

Оборот



Лицо



Боковой
ветер



Попутный
ветер



Встречный
ветер



Дождь



Хорошая
погода

- 4 стойки — маркера погоды



Боковой ветер



Попутный ветер



Встречный ветер



Дождь

Подготовка к игре

1. При подготовке к игре, после того, как построена велотрасса, но до того, как определены стартовые позиций гонщиков, перетасуйте все 13 жетонов погоды.
2. Положите по одному жетону погоды лицом вниз на каждый прямой участок велотрассы, кроме первого (стартового) и последнего (финишного).
В приведённом примере вы должны выложить 7 жетонов:
по одному на каждый из 7 прямых участков.



3. Замените каждый жетон погоды (кроме жетонов «хорошей погоды») на соответствующие стойки — маркеры погоды. Поместите маркеры погоды рядом с прямыми участками велотрассы, на которые они были выложены.



4. Уберите все жетоны погоды в коробку.

Правила

Каждый маркер погоды отображает определенный погодный эффект, который применяется ко всем шести клеткам прямого участка велотрассы, вдоль которого он расположен:



Боковой ветер: гонщик на этом участке трассы никогда не даёт и не получает эффекта воздушного потока.



Попутный ветер: гонщик, начинающий на этом участке трассы тянет пять карт энергии, а не четыре, как обычно.



Встречный ветер: гонщик, начинающий на этом участке трассы тянет три карты энергии, а не четыре, как обычно.



Дождь: гонщик, который заканчивает движение на этом участке трассы и теряет одно или более очков движения из-за того, что заблокирован другими гонщиками, падает.



Падения

По правилам базовой игры, если гонщик должен закончить движение на полностью занятой клетке, то он останавливается позади неё на первой клетке со свободной полосой движения. Однако, если на участке велотрассы, на котором он останавливается, идёт дождь , этот гонщик падает. Положите его на бок, убедившись, что он все еще занимает ту же полосу, что и раньше.

- Эффект воздушного потока не работает в направлении к или от той клетки, на одной или нескольких полосах которой есть упавшие гонщики.
- Если на каждой полосе движения одной клетки есть упавший гонщик, вся клетка считается заблокированной. Гонщик, который при обычных условиях прошёл бы через полностью занятую клетку, вместо этого помещается на ближайшую свободную полосу движения позади неё. Если на клетке, на которой он останавливается, также идёт дождь, то этот гонщик тоже падает.
- Когда упавший гонщик начинает движение в следующем раунде, поднимите его и вычтите 2 очка из значения сыгранной карты энергии. Если значение сыгранной карты равно 2 (например, карта усталости), то гонщик только встаёт и не двигается (но он должен быть перемещён в правую полосу, если это возможно). Этот штраф применяется после корректировки значения карты энергии при движении на **спусках S** или на **зонах обслуживания Ч**. Поэтому, если вы, например, разыгрываете карту со значением 2 на спуске после падения, то сначала встаёте, а затем перемещаетесь на 3 клетки.

Это правило не изменяет особенностей подъёмов : на подъёме всё равно можно переместиться максимум на 5 клеток (хотя с учётом штрафа за падение для этого придётся сыграть как минимум 7 очков движения).



Зелёный гонщик-универсал перемещается (значение энергии 5) через клетку с другими гонщиками, как обычно. Затем перемещается синий спринтер (значение энергии 3). Он закончил бы движение на полностью занятой клетке, и поэтому останавливается на клетке позади неё. Поскольку эта клетка находится на участке велотрассы с дождём, гонщик падает.

Затем перемещается красный гонщик-универсал (значение энергии 3). Он также закончил бы движение на полностью занятой клетке, поэтому останавливается на клетке позади неё. Этот квадрат не находится на участке велотрассы с дождём, поэтому гонщик не падает. Наконец, перемещается зелёный спринтер (значение энергии 9). Он движется на все 9 клеток, так как клетка с упавшим гонщиком не заблокирована полностью. Однако, если бы красный спринтер тоже упал бы, вся клетка была бы заблокирована, и зелёный спринтер переместился бы только на 2 клетки и остановился бы рядом с красным гонщиком-универсалом.

Дизайнер: Asger Harding Granerud

Арт-директор: Jere Kasanen

Иллюстратор: Ossi Hiekkala

Редактор:  Paul Grogan

Корректор: T.R. Knight

Перевод: Виктор Лыора Усачев



© 2018 Lautapelit.fi
www.lautapelit.fi



Издатель в Северной Америке:
Stronghold Games LLC
7964 Emerald Winds Circle,
Boynton Beach, FL 33473 USA
info@strongholdgames.com
www.strongholdgames.com