



Thunder Alley

КНИГА ПРАВИЛ

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие сведения . . . 2	10. Завершение гонки и победа . . . 22
2. Подготовка . . . 4	11. Правила сезона . . . 23
3. Последовательность игры . . . 5	12. Опциональные правила . . . 24
4. Важные понятия . . . 7	Список гоночных карт . . . 25
5. Гоночные карты . . . 10	Список карт событий . . . 28
6. Движение . . . 11	Дополнительные примеры . . . 30
7. Маркеры износа . . . 17	Глоссарий . . . 32
8. Карты событий . . . 19	Указатель . . . 34
9. Пит-стоп . . . 20	Авторы . . . 35

1.0 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Thunder Alley - это игра, в которой от двух до семи игроков управляют гоночными командами, соревнующимися за наибольшее количество очков в одной гонке или серии гонок.

1.1 Компоненты

- 4х гоночных трека
- 42х фишек автомобилей
- 56х 5/8" фишек
- 80х 1/2" фишек
- 84х гоночные карты
- 26х карт событий
- 7х планшетов команд

1.2 Цель

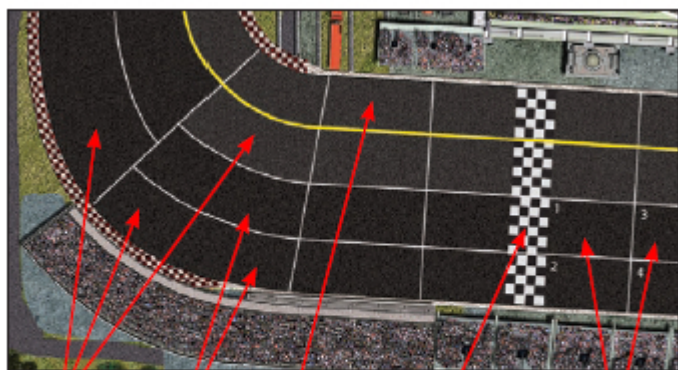
Игрок, который управляя своей командой, получит наибольшее количество победных очков, побеждает в игре. Счет команды - это сумма всех очков машин команды. Каждая машина получает очки за позицию своего финиша и зарабатывает бонусные очки, если она лидировала хотя бы один ход, и, если она лидировала в большем числе ходов гонки. Вы всегда должны иметь в виду, что вы управляете командой машин. Простая победа в гонке с одной машиной за счет других не гарантирует победы в игре.

1.3 Гоночные треки

Клетки: Каждый замкнутый прямоугольник на поле называется клеткой или местом. На треке только одна машина может быть на одной клетке.

Апрон (Пит-лейн): Это внутренняя полоса, проходящая по всей длине трассы. На апрон можно заезжать только для пит-стопа. На априоне несколько машин могут находиться в одной клетке и складываться в стопку по мере их входа в клетку, поэтому, если возникает какая-либо стопка фишек машин, машина в нижней части каждой стопки считается первой.

Старт/финиш: Это линия за которой машины выстраиваются перед началом гонки. Это также линия, которую лидирующая машина должна пересечь после завершения указанного количества кругов, чтобы закончить гонку.



Клетки
Линии рестарта
Апрон
Линия старта/финиша
Стартовая сетка

Стартовая сетка: Эти клетки используются для установки машин перед началом гонки. Машина на поул-позиции помещается в клетку 1, следующая машина в клетку 2 и т. д. Машины, размещенные на стартовой решетке, должны быть повернуты передом к линии старта/финиша. Первое пересечение линии старта/финиша никак не влияет на количество пройденных кругов.

Полосы рестарта: Более темные полосы используются для рестарта. Когда требуется рестарт, поместите лидирующую машину на самую внутреннюю клетку рестарта в занимаемом секторе. Затем приступайте к заполнению полос рестарта в том же порядке, что и в начале игры, вторая машина ставится рядом с ведущей машиной, третья идет за лидером и так далее).

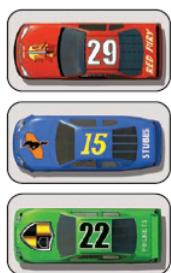
Зеленая линия рестарта: Зеленая линия за семь секторов до линии старта/финиша указывает на линию рестарта, которая должна использоваться на последнем круге. Если появляется желтый флаг и лидирующая машина находится за этой линией на последнем круге, рестарт выполняется за этой линией (9.6, 9.7).

1.4 Планшет команды

Планшет команды показывает состояние машин команды, для каждой машины на планшете команды выделена отдельная ячейка. Когда машина получает маркер износа или маркер лидера, они помещаются в соответствующую область. Левая область, помеченная как «Временная» (Temporary), содержит маркеры износа, которые могут быть удалены вовремя пит-стопа. Правая область с надписью - «Постоянная» (Permanent) содержит маркеры износа, которые представляют собой постоянные повреждения машины, и которые не могут быть удалены вовремя пит-стопа.



1.5 Гоночные машины



Машины представлены фишками, которые показывают гоночную машину сверху. Все машины имеют уникальный номер. Фишки машин двухсторонние - одна сторона имеет светлый фон, а противоположная - темный. Все машины должны начать ход на стороне, которая соответствует цвету фона маркера Первого игрока. Когда машины активируются, они переворачиваются на противоположную сторону, чтобы показать, что они были активированы в этом ходу.

2. ПОДГОТОВКА

1. Выберите гоночный трек: Выберите один из четырех треков.

2. Выберите команду: Каждый игрок выбирает команду, берет соответствующие планшет команды и машины.

3. Выберите свои машины: Каждый игрок выбирает число машин для своей команды в зависимости от количества участвующих игроков:

- 2 игрока – 6х машин
- 3 игрока – 5х машин
- 4 игрока – 4х машины
- 5-7 игроков – 3х машины

4. Подготовьте колоды карт: Перетасуйте отдельно карты событий и гоночные карты, положите их на соответствующие места на поле.

5. Поместите машины на трассу: Вытяните одну карту из гоночной колоды. Посмотрите на полосу команд, которая находится в нижней части карты. Разместите первую машину для каждой команды на стартовой сетке, в соответствии с полосой команд слева направо.

Поместите машину первой участвующей команды на позицию № 1 на стартовой сетке. Продолжайте читать полосу команд и поставьте машину из следующей участвующей команды на позицию № 2. Повторяйте до тех пор, пока все команды не поставят по одной машине на стартовую сетку. Чтобы поместить вторую машину для каждой команды на стартовую сетку, используйте ту же карту из гоночной колоды, но теперь читайте полосу команд справа налево. Таким образом, в трех-командной гонке, если первые три машины будут Черными, Красными, Синими, то с 4-го по 6-ю машину будут Синими, Красными, Черными. Продолжайте чередовать позиции слева направо, а затем справа налево, чтобы разместить оставшиеся машины на стартовую сетку. Чтобы начать гонку все машины должны быть размещены светлым фоном вверх.

6. Поместите маркеры:

МАРКЕРЫ ПОЗИЦИИ:



Поместите текущий маркер круга на клетку № 1 трека кругов. Разместите достаточное количество маркеров позиций так, чтобы для каждой машины в игре был один маркер (то есть с 1-го по 2-е место в гонке на 2 машины). Встройте их в порядке с 1-го места слева и до последнего места в этой гонке, справа. Верните неиспользуемые маркеры позиций в коробку.

МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА:



Дайте игроку с машиной в поул-позиции маркер Первого игрока. Маркер должен быть помещен на виду у всех игроков стороной со светлым фоном вверх.

ДРУГИЕ МАРКЕРЫ: Поместите все маркеры износа и маркеры лидера хода во внутреннее поле трека для использования всеми игроками. Поместить маркер текущего круга на счетчик кругов гонки.

7. Раздать карты: Раздайте каждому игроку количество гоночных карт, равное количеству машин, с которыми они начинают игру + 1х карта.

Да начнет гонка!

3. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

3.1 Полный ход и секция действия

Полный ход состоит из того, что каждый игрок один раз активирует все свои машины. После того, как активация последней машины закончена, ход закончен. Секция действия - это розыгрыш карт каждого игрока, которая активирует одну из его машин.

3.2 Последовательность действий для каждого хода

1. Добрать гоночные карты (3.3)
2. Выполнить фазу действий (3.4)
3. Выполнить последовательность завершения хода: (3.5)
 - a. Определить лидера и передать ему маркер лидера хода (3.5).
 - b. Вытащить и разыграть одну карту событий (3.5.2).
 - v. Выполнить пит-стопы (3.5.3).
 - d. Определить Первого игрока (3.5.4).
 - e. Убрать отстающие машины (3.5.5).
 - f. Сбросить ненужные гоночные карты (3.5.6).

3.3 Добрать гоночные карты

В начале каждого хода, каждый игрок вытягивает из гоночной колоды количество карт, чтобы пополнить свою руку. Размер руки каждого игрока равен количеству машин с которыми каждая команда начала гонку, плюс одна карта. Например, если бы каждая команда начинала с 4-мя машинами, размер руки каждого игрока был бы равен «5». Размер руки не уменьшается из-за выбывших машин.

Таким образом, все игроки будут иметь одинаковое количество карт в начале хода. Первый игрок заполняет свою руку первым, а остальные игроки добирают руку по часовой стрелке вокруг стола. Если в какой-то момент гоночная колода закончилась и нужно вытащить карту, перетасуйте все сброшенные гоночные карты, чтобы сформировать новую гоночную колоду.

3.4 Фаза действий

Эта фаза состоит из секций действия игроков. Первым действует игрок обладающий маркером Первого игрока. Как только завершена его секция действия, игрок слева от него выполняет свою секцию действия. Это продолжается до тех пор, пока все машины не будут активированы один раз.

Активный игрок выполняет следующее:

1. Выбирает одну из своих машин, которая еще не был активирована — машина может быть активирована только один раз за ход, и это обозначается переворачиванием фишки машины.
2. Если выбранная машина выбыла из гонки, и игрок выбирает ее, ход переходит к следующему игроку, это называется «пропуск хода». Перейдите к шагу 7 ниже.
3. Если выбранная уже имеет шесть или более маркеров износа, она выбывает из гонки (7.2). Перейдите к шагу 7 ниже.
4. Выбранная машина может быть добровольно снята с гонки. Поместите выбывшую из гонки машину на планшет команды, и выдайте ей маркер позиции с правой стороны ряда маркеров позиций (тот, у которого наименьшее значение). Перейдите к шагу 7 ниже.

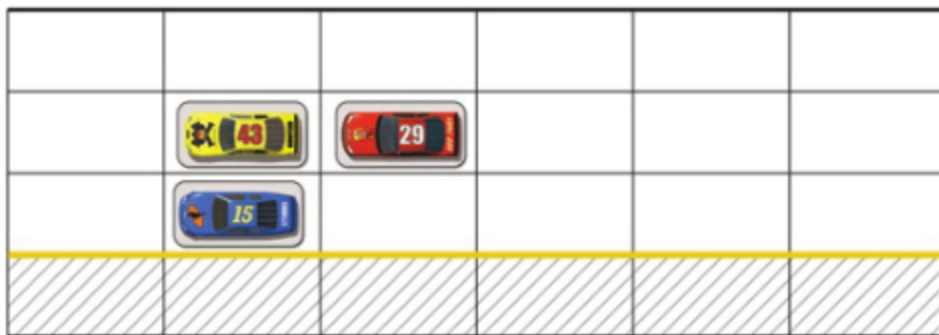
ПРИМЕЧАНИЕ К ИГРЕ: Игрок может решить сделать это, когда машина имеет много маркеров постоянного износа. Это дает им больше возможностей для игры картами в будущих ходах для их машин, оставшихся в гонке.

5. Разыграйте одну гоночную карту для активированной машины, она будет двигаться в зависимости от скорости на карте, типа движения, и текста. Она получает штраф к движению, если начинает движение с тремя или более маркерами износа (временными или постоянными), уже находящимися на планшете команды (7.4).
6. После перемещения активированной машины, поместите соответствующий маркер износа, указанный на разыгранной гоночной карте, в соответствующее место ячейки машины, на планшете команды. Примечание: гоночная карта с белым фоном не дает маркера износа.
7. Переверните фишку активированной машины. Секция действия активного игрока завершена. Переходите к следующему игроку.

3.5 Завершение полного хода.

(3.5.1) Присуждение маркера Лидера хода: Машина, отмеченная маркером лидера, получает маркер лидера хода и помещает его в ячейку на планшет команды. Если несколько машин привязаны к лидеру, все машины в лидирующем секторе получают маркер лидера хода. (В этом случае правило, когда внутренняя машина находится в лидерах, не используется.) Это показывает, что несколько машин сражались за лидерство в течении хода.





ПРИМЕР: Машины № 43 и № 15 «лидируют» в гонке, и обе получают маркеры лидера хода. Машина № 15 находится на внутренней полосе движения, поэтому ее владелец будет Первым игроком в следующем ходу.

(3.5.2) Возьмите и разыграйте карту событий: Первый игрок берет верхнюю карту событий и читает ее всем игрокам. Затем событие выполняется. Игнорируйте этот шаг, если какие-либо машины закончили гонку. Подробные сведения о том, как читать и выполнять карты событий, описаны в разделе 8.0.

(3.5.3) Выполнение пит-стопов: Первый игрок решает, какая из его машин будет делать пит-стоп, если в этом есть необходимость. Затем игрок слева от Первого игрока также решает, пойдет ли какая либо из его машин на пит-стоп. Продолжайте чередовать игроков по часовой, пока все игроки не примут решение о том, делать пит-стоп или нет. Подробнее о том, что делать с машинами на пит-стопе, читайте в разделе пит-стоп. Если после ушедших на пит-стоп машин, появляется новый лидер, передайте этой машины маркер лидера хода.

(3.5.4) Назначение Первого игрока: Дайте маркер Первого игрока тому игроку, на машине которого установлен маркер лидера. Переверните маркер Первого игрока так, чтобы цвет фона соответствовал цвету фона машины лидера (и всех остальных).



(3.5.5) Удаление отстающих машин: Удалите отстающие машины с трассы и присудите им наименьшее значение оставшихся маркеров позиции в зависимости от порядка их финиша. Если был желтый флаг, то не будет машин с маркерами «Lapped Cars» (Отстающий автомобиль) (9.6).

(3.5.6) Сброс гоночных карт: Игроки могут сбросить любую или все нежелательные гоночные карты из своей руки.

4. ВАЖНЫЕ ПОНЯТИЯ

4.1 Текущий лидер и последовательность машин на треке

На протяжении всей гонки важно знать, какая машина лидирует. Лидирует машина, которая прошла наибольшее число кругов и находится ближе других к линии старта/финиша. Чтобы это было понятно, поместите маркер лидера прямо на лидирующую машину. Как только лидер меняется, маркер лидера перемещается к новому. Если несколько машин находятся на одном круге и в одном секторе, маркер лидера помещается на машину, ближайший к внутренней полосе трека.

Последовательность на треке важна, когда несколько отстающих машин удаляются, и им назначаются маркеры позиций. Используется та же процедура, как и при определении лидера гонки, но каждой машине присваивается позиция, основанная на:

1. Числе пройденных кругов.
2. Дистанции до линии старта/финиша
3. Внутри или снаружи сектора.

4.2 Отстающие машины



Когда машина, обладающая маркером лидера, перемещается в сектор где находится другая машина, эта машина считается отставшей на круг. Поместите маркер «Lapped Cars» (Отстающий автомобиль) на отстающую машину. Если машина с маркером «Lapped Cars» переместится в сектор перед лидером, маркер «Lapped Cars» удаляется. Если машина заканчивает ход с маркером «Lapped Cars», она удаляется в фазу завершения полного хода и получит маркер позиции с самым низким значением в зависимости от порядка ее выхода.

ПРИМЕР: Машина № 15 является лидером, и обходит машины № 22 и № 23, теперь они стали отстающими на круг. В конце полного хода обе машины будут удалены, и #23 получит самый низкий оставшийся маркер позиции, а #22 получит следующий маркер.

4.3 Потеря машины (выход из гонки, авария)

По ходу гонки игроки скорее всего, потеряют один или несколько своих машин из-за накопленных маркеров износа или отставания. Когда это происходит, игрок убирает эту машину с трассы и получает самый низкий оставшийся в игре маркер позиции. Игроки могут в любое время добровольно отказаться от своей машины или машин, убрав их с трассы и получив для них самый низкий доступный маркер позиции.

Если игрок теряет машину, он все равно получает такое же количество гоночных карт, чтобы начать следующий ход. Машины покинувшие гонку, должны быть помещены на планшет команды. Здесь они могут быть перевернуты, чтобы указать на пропуск хода игрока. Игрок может пропустить ход для каждой машины, которая он выбыла из гонки, один раз за ход.

ПРИМЕЧАНИЕ К СТРАТЕГИИ: Это правило означает, что игроки с меньшим количеством машин будут иметь больше шансов получить полезные карты, потому что они могут иметь больше карт в конце хода (они не будут вынуждены играть всеми своими картами). Это полезный эффект в механике игры.

4.4 Использование полосы команд

Полоса команд - это полоса из цветных символов в нижней части каждой гоночной карты. Эта полоса используется, когда более одной команды участвуют в событии, и необходимо ввести установить порядок очередности, или для разрешения ничьей. Читайте полосу команд слева направо.

ПРОЦЕДУРА: Чтобы определить, какая команда задействована, переверните следующую гоночную карту сверху колоды. Двигаясь слева направо, определите, какой цвет команды появляется первым на полосе. Игнорируйте любые цвета, которые не используются для этой гонки, поэтому, если желтый цвет находится первым на полосе, но нет участвующей желтой команды, игнорируйте желтый цвет и используйте следующий цвет.

Важно: Как только команда будет определена, задействованная машина должна быть из этой команды. Если две или более машин из этой команды могут быть одинаково выбраны, владелец сам решает, какую машину выбрать.

4.5 Повороты

(4.5.1) Общее: Помимо того, что у вас становится меньше полос движения, нет никаких специальных правил относительно поворотов — находясь в повороте, машины могут менять полосу движения, смещать другие машины (6.7, 6.8), делать пит-стопы (9.0).

(4.5.2) Вход в поворот: В какой-то момент прямые полосы будут сужаться до меньшего числа полос в поворот — они называются сходящимися полосами. Если есть выбор, активный игрок решает, на какую полосу двигаться при входе в поворот. См. раздел 6.9, если активная машина является частью драфт линии.

(4.5.3) Выход из поворотов: При выходе из поворота некоторые полосы будут иметь перед собой две полосы — они называются расходящимися полосами. Если есть выбор, активный игрок решает, в какую полосу двигаться при выходе из поворота. См. раздел 6.9, если активная машина является частью драфт линии.

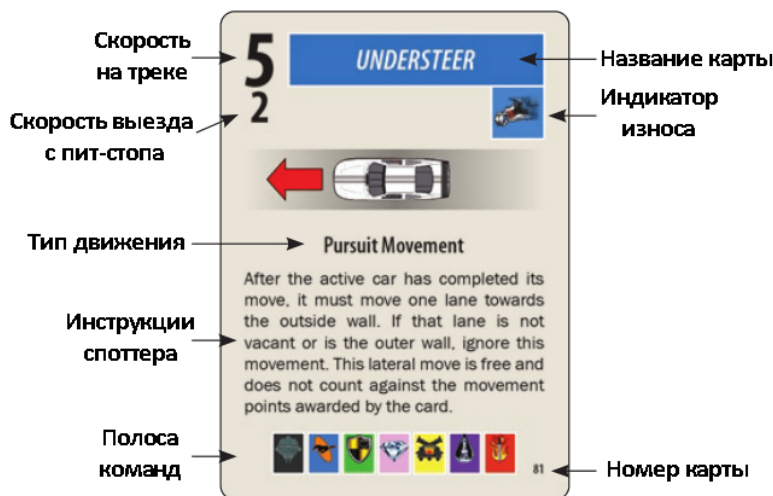
ПРИМЕЧАНИЕ К ИГРЕ: Каждый раз, когда есть выбор, его делает активный игрок.

4.6 Круги

Количество кругов для каждой гонки указывается на счетчике кругов, расположенном на поле рядом с гоночной трассой. Следите за текущим кругом с помощью маркера «Текущий круг». После начала гонки, каждый раз, когда лидер гонки пересекает линию старта/финиша, перемещайте маркер текущего круга на одну клетку вперед. Если лидер пересекает финишную черту, а счетчик кругов закончен, гонка завершается (10.1).

5. ГОНОЧНЫЕ КАРТЫ

Гоночные карты - это основа игры. Эти карты используются для движения машин на трассе. На приведенном ниже рисунке показано, что представляет собой каждый раздел карты.



Название карты: Дает некоторое представление о том, какое возможное специальное действие или ограничение содержит карта, и служит в основном в качестве художественного текста. Если эта область окрашена, это означает, что машина, активированная с помощью этой карты, получит маркер износа, соответствующий этому цвету.

Скорость на трекe: Это очки движения (ОД) по треку. Значение может быть изменено текущим износом машины (7.4).

Скорость выезда с пит-стопа: Значение очков движения (ОД) для выезда с пит-стопа.

Тип движения: Тип движения, который будет использовать машина, активированная с помощью этой карты (если только она не выезжает с пит-стопа).

Индикатор износа: Показывает маркер износа, который получит машина, активированная с помощью этой карты. Белый фон названия карты, не имеет индикатора износа, такая карта не вызывает какого-либо износа активированной машины.

Инструкции споттера: Некоторые карты имеют специальные эффекты, они указаны на карточке текстом. Использование карты должно соответствовать любым ограничениям, указанным инструкциями споттера. Если какие-либо правила противоречат инструкциям споттера, инструкции имеют приоритет.

Полоса команд: Смотрите 4.4

Номер карты: Используется только для идентификации карты в случае ее утери.

ПЕРЕТАСОВКА: Если в какой-то момент игры необходимо вытащить карту из гоночной колоды, а колода пуста, перетасуйте все сброшенные карты и создайте новую колоду.

Полный список гоночных карт приведен в конце книги правил.

6. ДВИЖЕНИЕ

6.1 Основы движения

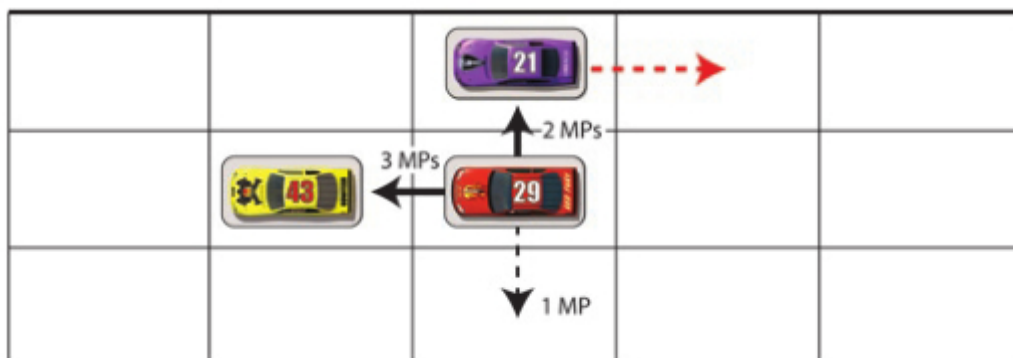
Когда игрок активирует машину на полосе трека (не на апроне, то есть не на пит-стопе) и разыгрывает гоночную карту, машина получает число очков движения (ОД), равное значению скорости на трассе, за вычетом любого штрафа за скорость, который имеет машина (7.4). Машина может двигаться вперед или вбок в зависимости от ограничений разыгрываемой карты. Машины не могут двигаться по диагонали, если это не разрешено инструкциями споттера, на разыгрываемой гоночной карте. Активированная машина не может двигаться назад, машины могут быть смещены назад из-за бокового смещения (6.7) или движения в группе. Активированная машина не может входить в одну и ту же клетку более одного раза в течение одного сегмента действия.

ПРИМЕЧАНИЕ К ИГРЕ: Это правило запрещает игроку намеренно сжигать ОД, перемещаясь влево – вправо между двумя клетками. Игроки должны поддерживать дух гонки во время игры.

Стоимость движения: Активной машине требуется 1х ОД, чтобы войти в каждую пустую клетку на трассе — независимо от того, движется ли он вперед или вбок. Боковое перемещение в занятую клетку стоит 2х ОД (см. боковое смещение [6.7]). Движение вперед в занятую клетку стоит 3х ОД (см. смещение вперед [6.8]). Заметим, что из-за механики связывания (6.2) расходование 3х ОД за движение вперед происходит только в одиночном движении.



Красный автомобиль №29 перемещается на семь клеток, платя по 1х ОД за каждую клетку.



Перемещение вперед стоит 3х ОД, боковое перемещение стоит 2х ОД, боковое перемещение в пустую клетку стоит 1х ОД.

Ограничения: Активированная машина должна израсходовать все имеющиеся у нее ОД. От одиночной и лидирующей машины не требуется идти по пути наименьшего сопротивления — она может потратить все свои ОД на движение вперед и в бок по занятым клеткам, даже если имеется свободная полоса. См. также пример столкновения на стр. 14.

Выбор: Неактивные машины не имеют выбора, независимо от типа движения. Все решения принимаются активным игроком.

В игре имеется четыре типа движения:

- Одиночное движение (6.3)
- Драфт движение (6.4)
- Движение преследования (6.5)
- Лидирующее движение (6.6)

Некоторые из этих типов движений опираются на правило, называемое - связыванием (6.2).

6.2 Связывание

Машины, находящиеся в одной полосе и примыкающие друг к другу, считаются связанными и могут использовать этот эффект во время лидирующего движения, движения преследования или драфт движения. Связь может состоять из двух машин, и до всех машин в гонке. Связь может включать машины на прямых и в поворотах. Когда связанная активная машина движется, все связанные с ней машины также движутся. Но только активная машина тратит ОД.

6.3 Одиночное движение



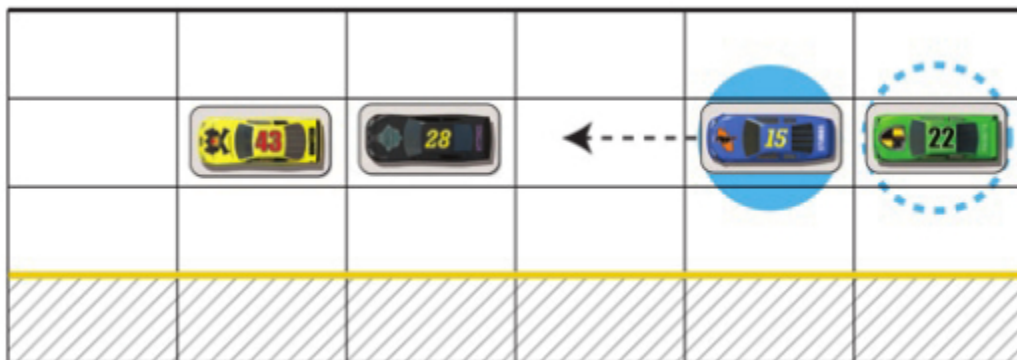
Активная машина - это единственная перемещаемая машина, если она не использует боковое или переднее смещение. Активная машина не перемещает связанные машины во время этой фазы действия. Активная машина, использующая одиночное движение, может въехать в любую подходящую клетку при условии, что у нее есть необходимое количество ОД.

6.4 Драфт движение

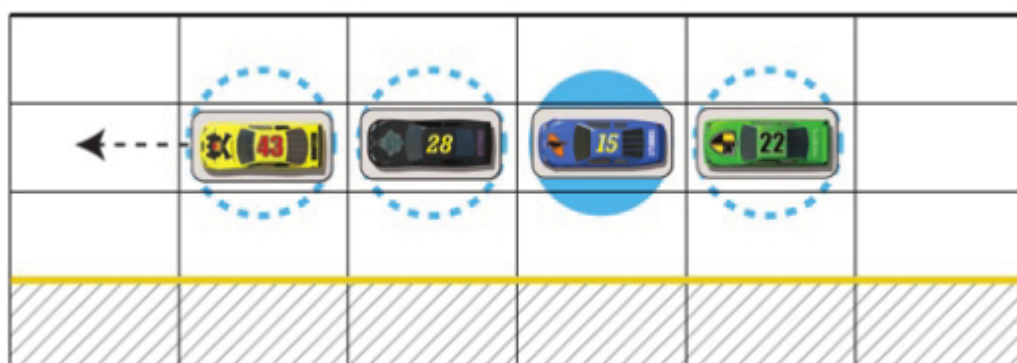


(6.4.1) Основы: Драфт движение - самый распространенный метод передвижения в игре. Он позволяет одновременно перемещать несколько машин спереди и сзади активной машины, и связанных с ней.

ПРОЦЕДУРА: Когда машина, использующая карту драфт движения, движется вперед и есть машины, связанные с ней (спереди и/или сзади), вся линия связанных машин будет перемещена. Это называется драфт линией. Если драфт линия встречает на своем пути другие машины, они становятся частью драфт линии и перемещаются вместе с ней. Как только драфт линия сформирована, у неактивных машин нет выбора. Машины, которые связаны или становятся связанными, должны двигаться. Как только начинается движение вперед, драфт линия не может изменить полосу движения или быть нарушена до тех пор, пока активная машина не использует все свои ОД и не завершит движение в своем сегменте действия.



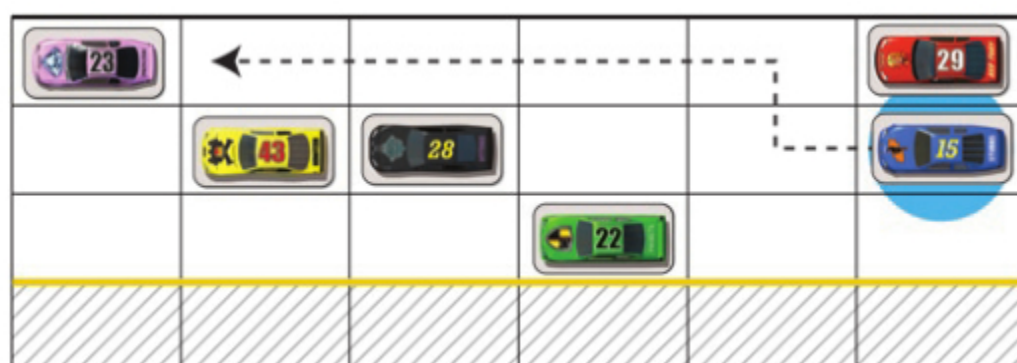
ПРИМЕР: Синяя машина № 15 активируется с помощью карты драфт движения. Зеленая машина позади нее связана с ней и будет двигаться вместе. Поскольку синяя машина начинает движение в драфт линии, она не может менять полосу движения. Синяя машина перемещается вперед на одну клетку и связывается с машинами № 43 и №28.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИМЕРА: Теперь все четыре машины связаны и движутся вместе с синей машиной как группа - драфт линия. Синяя машина не может обойти или отделить ни одну машину в связанной группе.

(6.4.2) Боковое движение: Машина, активированная драфт движением, может двигаться в боковом направлении (и делать боковое смещение находящихся там машин) на сколько требуется, прежде чем начать движение вперед. Во время этого начального бокового движения машины впереди и сзади не считаются связанными. Как только начинается движение вперед, сцепление машин спереди и сзади становится автоматическим, и боковое движение больше не допускается.

Машина, активированная с помощью карты драфт движения, которая не связан с другими машинами, движется так же, как и машина, использующая одиночное движение. Как только активная машина, двигаясь вперед, связывается с любой другой машиной, которая движется непосредственно впереди или позади нее, боковое движение больше не допускается.



Если за синей машиной № 15 нет драфт линии, то разрешается перестроиться в другую полосу. В этом примере она движется вперед на одну клетку, а затем меняет полосу движения, чтобы связаться с красной машиной № 29. Затем две машины двигаются вперед и соединяются с розовой машиной № 23. Если у синей машины остались ОД, то все три машины могут продолжать движение.

Драфт движение и повороты: Смотрите 6.9.

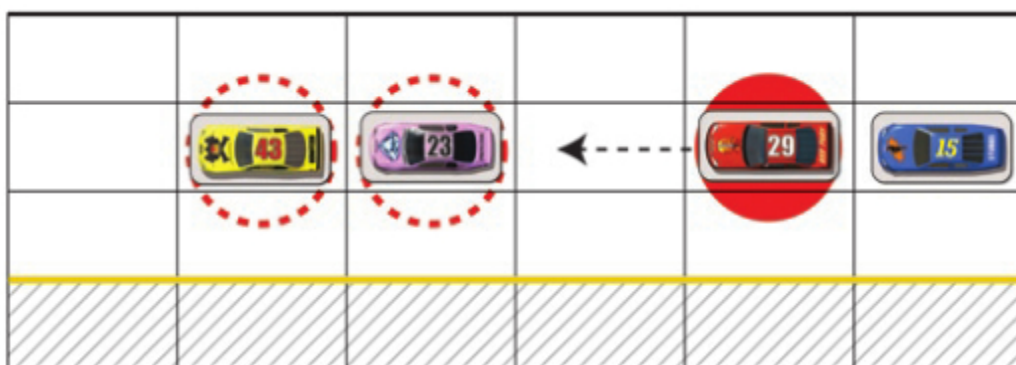
6.5 Движение преследования



Движение преследования работает почти так же, как драфт движение, с одним небольшим отличием - машины позади активной не считаются связанными с ней, и не тянутся за ней, когда активная машина движется вперед. Если рядом нет связанных машин, активная машина движется как в одиночном движении, пока не соединится с другой машиной перед ней. Как только она связана, она не может менять полосу движения во время этой активации.

ПРИМЕЧАНИЕ К ИГРЕ: Движение преследования часто рассматривается как движение «толчком». Активная машина связывается с линией впереди нее, и толкает все машины перед собой, все машины сзади остаются на месте.

Когда драфт линия движется вперед, все машины, которые встречает на ее пути, также присоединяются к этой линии.



Красная машина № 29 активируется с помощью движения преследования. Она движется вперед и толкает машины № 23 и №43. Машина № 15 осталась позади.

6.6 Лидирующее движение

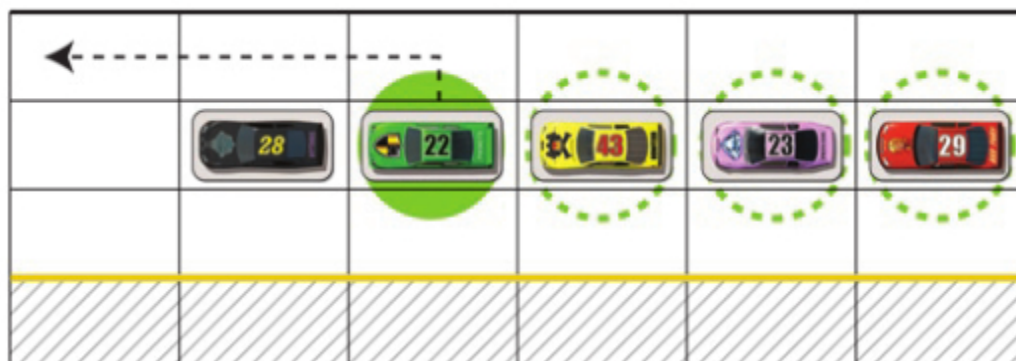


Как следует из названия, лидирующее движение тащит за собой другие машины. Когда используется лидирующее движение, все машины, связанные за лидером, будут «следовать за лидером». Когда активная машина движется, связанная за ней машина перемещается в клетку, которую только что покинула активная машина, третья связанная машина перемещается в свободную клетку, которую оставила вторая машина, и т. д. Другими словами, активная или «ведущая» машина «тянет» любые машины, которые едут за ней. Если активная машина движется в боковом направлении, машина непосредственно с ней связанная, перемещается в клетку, которую она только что покинула, и продолжает следовать в клетку, которую освобождает активная машина.

Если за машиной в начале его активации нет других машин, то лидирующее движение работает точно так же, как и одиночное движение.

Особенности лидирующего движения

- Связывание определяется только в начале движения и не пересматривается. Линия машин не будет «подбирать» машины, которые не были связаны с ней в начале активации.
- Боковое движение не будет «отсоединять» машины позади лидирующей машины.
- Машины, связанные за лидером, должны следовать за ним. Они не могут отказаться двигаться.



ПРИМЕР: Машин № 22 активируется с помощью лидирующего движения. Машин №43, № 23 и № 29 будут следовать прямо за № 22, двигаясь следом. Машина № 28 не движется.

6.7 Боковое смещение

Происходит, когда активная машина перемещается вбок, в клетку, которая содержит другую машину. Машина, первоначально находящаяся в клетке, смещается, перемещаясь на одну полосу движения в том же направлении, в котором двигалась активная машина. Если смещаемая машина уже примыкает к стене или апруну, она перемещается назад на одну клетку вместо того, чтобы врезаться в стену или войти на апрон. Любые машины, которые находятся позади смещаемой машины, также смещаются на одну клетку назад. Можно вытеснить несколько машин - вытеснив одну машину, которая вытеснит другую, и так далее по цепочке. Боковое смещение может быть использовано несколько раз в сегменте действия, перемещая одну и ту же машину или разные машины.

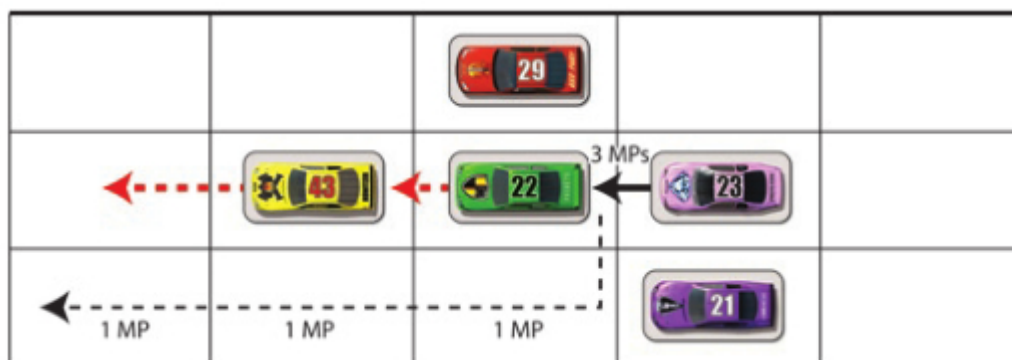


ПРИМЕР: Синяя команда разыгрывает карту драфт движения и активирует машину №15. Сначала она движется вбок на две клетки вправо (за счет 4х ОД), смещая три машины. Зеленая машина №22 смещается вправо на одну клетку, а затем назад на одну клетку. Смещение зеленой машины также смещает машины №29 и №28 назад на две клетки. Затем синяя машина движется вперед, забирая с собой в драфт линии автомобили № 21, № 22, №29 и №28.

6.8 Смещение вперед

Это происходит, когда активная машина движется вперед в клетку, в которой находится другая машина. Машина в клетке смещается, перемещаясь вперед на одну клетку. Если перемещаемая машина входит в поворот или выходит из него, активный игрок выбирает, на какую полосу она въезжает. Любые машины, которые находятся перед смещаемой машиной, также смещаются вперед на одну клетку. Можно вытеснить несколько машин, перемещая вперед одну машину, которая сметит другую, и так далее по цепочке. Смещение вперед может быть использовано несколько раз в сегменте действия, перемещая одну и ту же машину или разные машину.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы можете толкать одну машину вперед, вы можете толкать любое количество машин, связанных перед этой машиной.



ПРИМЕР: Розовая машина № 23 толкает машины № 22 и № 43 вперед на одну клетку за 3х ОД. Затем она меняет полосу и движется вперед за 1х ОД за каждую свободную клетку.

6.9 Драфтинг и повороты

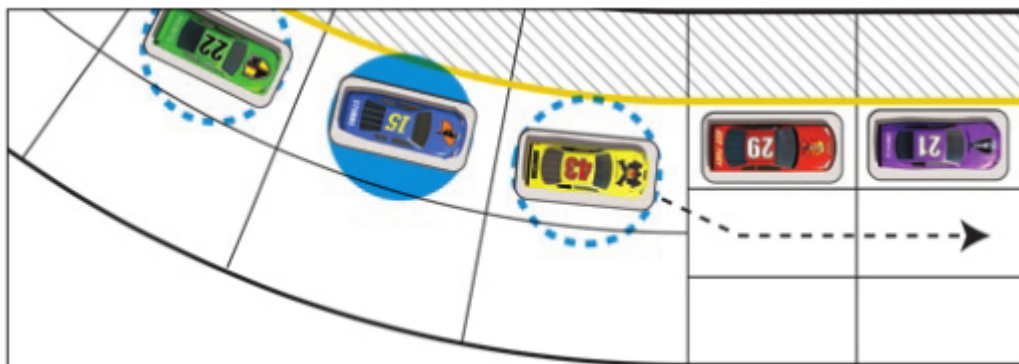
(6.9.1) Драфтинг в поворот: Когда драфт линия входит в поворот, и есть выбор в какую полосу поворота войти, активный игрок выбирает, в какую полосу войдет вся драфт линия. Он должен двигать все машины в драфт линии по одной и той же полосе. Нельзя разделить некоторые машины на другие полосы.

(6.9.2) Драфтинг из поворота: Когда драфт линия выходит из поворота и имеет возможность войти в несколько полос, активный игрок решает, в какую полосу войдет драфт линия. Как только выбрана полоса движения, все машины, входящие в драфт линию, должны войти в эту полосу — вы не можете разделить некоторые машины на другую полосу.

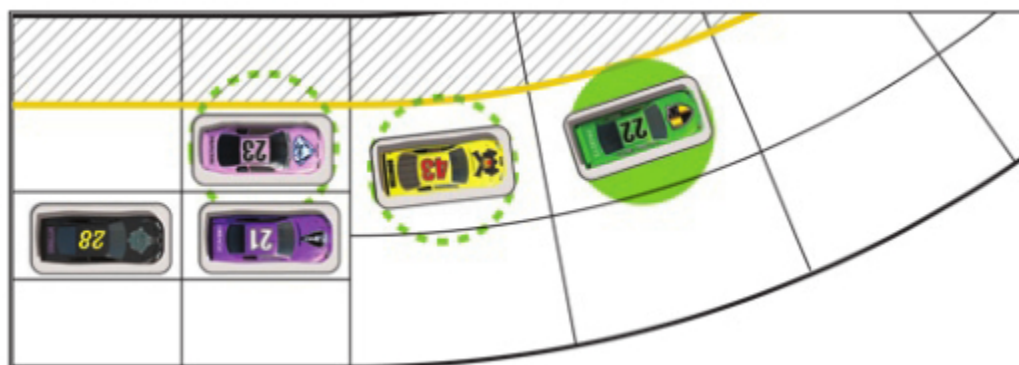
(6.9.3) Исключения с расходящимися и сходящимися полосами:

СЛУЧАЙ № 1: Если в момент активации, линии машин, которые могут быть связаны с активной машиной, располагаются вперед или назад входа/выхода из поворота, активный игрок выбирает, какая линия будет связана в драфт линию. Можно выбрать даже пустую полосу, несмотря на то, что на другой есть машины.

СЛУЧАЙ № 2: Та же ситуация, что и выше, за исключением выбора двух полос движения во время движения. Активный игрок может выбрать, чтобы толкнуть драфт линию к любой полосе — даже если на одной полосе есть машины, а на другой нет.



ПРИМЕР: Синяя машина № 15 активируется в повороте драфт движением. Машины № 43 и № 22 должны быть связаны, но синяя команда может выбрать пустую полосу за поворотом в качестве драфт линии, чтобы избежать толчка машин № 29 и № 21.



ПРИМЕР: Зеленая машина № 22 активируется в повороте лидирующим движением. Машина № 43 связана, но зеленая команда может выбрать для драфт линии любую полосу за поворотом. В этом случае она выбирает полосу движения с машиной № 23.

7. МАРКЕРЫ ИЗНОСА

Накопление этих маркеров отражает общий износ машины на протяжении всей гонки.

7.1 Основное о маркерах износа

Машины получают маркеры износа, когда разыгрываются гоночные карты или выполняются события. Цвет фона названия карты и индикатор износа гоночной карты показывают, какой тип маркера износа получает машина, активированная этой карты. Маркер износа помещается на планшет команды на ячейку машины, после того, как машина была перемещена. Названия гоночных карт с белым фоном и без индикатора износа не вызывают износа активной машины. Количество маркеров износа, включенных в игру, не является максимумом, которое может быть использовано. Все маркеры износа имеют одинаковый эффект, но некоторые события будут специально нацелены на машины, которые накопили определенные маркеры износа.

ПРИМЕЧАНИЕ: Маркеры износа, вызванные выполнением события, помещаются немедленно.

Постоянные маркеры износа:



- Желтый - Подвеска
- Фиолетовый - Трансмиссия
- Красный - Кузов
- Оранжевый - Двигатель

Временные маркеры износа:



- Черный - Шины
- Синий - Подвеска
- Серый - Кузов
- Зеленый - Топливо

7.2 Шесть маркеров износа

Если машина получает шесть или более маркеров износа, она выбывает из гонки. Поместите вышедшую из строя машину на планшет команды и выдайте ей самый низкий доступный маркер позиции.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Машина не удаляется сразу, когда получает 6-й маркер, это происходит в следующую активацию, когда она уже имеет 6х маркеров износа.

7.3 Удаление маркеров износа

Временные маркеры износа можно удалить, сделав пит-стоп (9.0). Маркеры постоянного износа не могут быть сняты с машины, они остаются на ней до конца гонки.

7.4 Штрафы к скорости

Когда машина активирована и уже имеет три или более маркеров износа (временных и/или постоянных), она получает штраф к скорости. На приведенной ниже таблице показано влияние маркеров износа на скорость движения на трассе:

Таблица эффектов маркеров износа:

- 0х маркеров = нет эффекта
- 1х маркер = нет эффекта
- 2х маркера = нет эффекта
- 3х маркера = - 3х ОД
- 4х маркера = - 4х ОД
- 5х маркеров = - 5х ОД
- 6х маркеров = выбывание из гонки

ПРИМЕР: Машина с 3х маркерами износа и скоростью на трассе «7» будет иметь модифицированную скорость «4» ($7 - 3 = 4$).

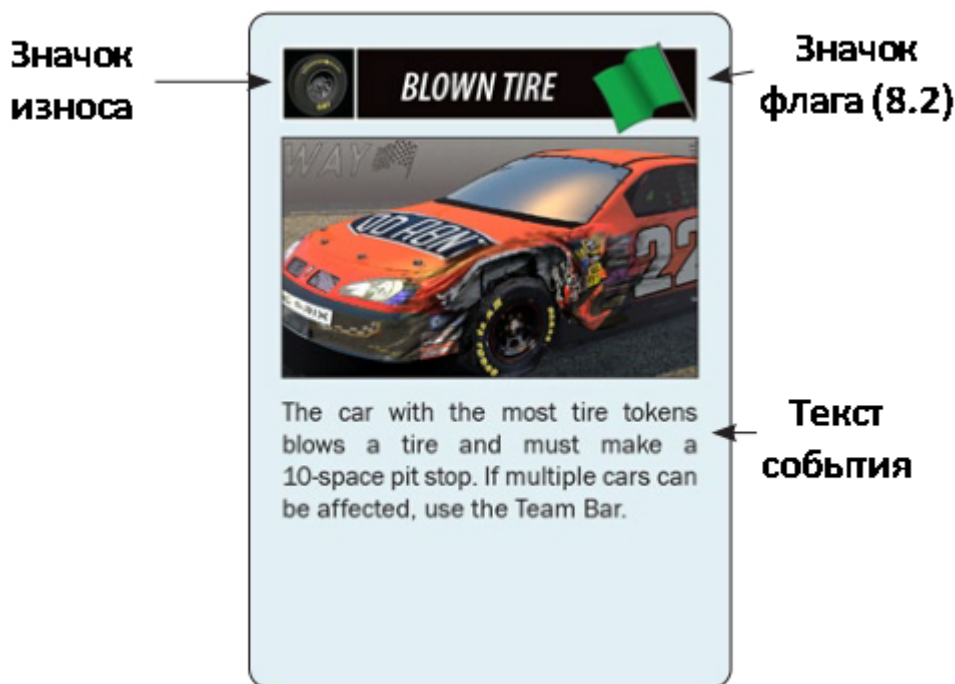
Скорость машины на трассе никогда не может быть снижена из-за штрафов менее «0». Машины со штрафом за скорость получают маркеры износа с гоночной карты, даже несмотря на то, что их ОД были уменьшены. Машины выезжающие с пит-стопа, не получают штраф за скорость, так как они используют скорость выезда с пит-стопа, а не скорость на трассе.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Скорость машины на трассе модифицируется только тогда, когда она является активной машиной. Машина, перемещаемая во время активации другой машины, например, вовремя драфт движения, не имеет штрафов к движению.

8. КАРТЫ СОБЫТИЙ

8.1 Общее о картах событий

После того, как все машины были активированы, игрок с маркером Первого игрока берет карту события. Текст на карточке читается вслух, и выполняется. Если ни одна машина не подвергается воздействию текста на карточке, событие не имеет эффекта. Если несколько машин, принадлежащих разным игрокам, одинаково подвержены событию, то для разрешения ничьей используется полоса команд (4.4). Если карта влияет на определенные машины в зависимости от ранее накопленного износа, значок в левом верхнем углу карты покажет, какие маркеры износа затрагиваются картой. Если ни одна машина в гонке не имеет маркеров износа, то это событие не имеет эффекта, и ни одна из машин не подвержена последствиям.



8.2 Значки желтого, зеленого и красного флагов

Каждая карточка события имеет значок флага, который определяет, вызывает ли событие рестарт (желтый флаг), продолжение движения (зеленый флаг) или завершение гонки (красный флаг). Это влияет на то, как разыгрывается пит-стоп. Рестарт для желтых флагов рассматривается в разделе пит-стоп.

9. ПИТ-СТОП

9.1 Общее о пит-стопе

После того, как событие было разыграно, каждая команда может решить сделать пит-стоп. Сначала решение принимает Первый игрок, затем игроки по очереди по часовой вокруг стола.

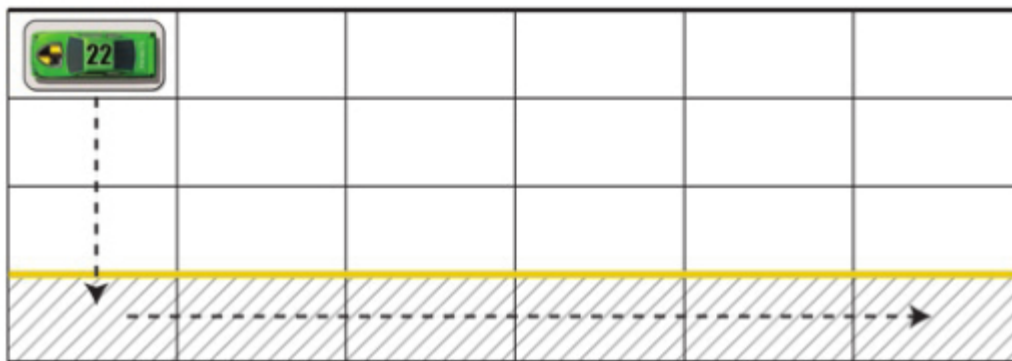
После того, как команда решила сделать пит-стоп одной или всеми своими машинами, решение не может быть изменено. Если событие указывает на то, что на трек появилась опасность, то движение на пит-стоп сопровождается желтым флагом, в противном случае движение на пит-стоп сопровождается зеленым флагом. Если какая-либо машина финишировала и завершила гонку, пит-стопы больше не допускаются, потому что гонка закончена.

9.2 Обслуживание машины на пит-стопе

Любая машина на пит-стопе, удаляет с планшета команды, все маркеры временного износа: черные - шин, зеленые - топлива, синие - подвески, серые - повреждения кузова. Они помещаются обратно в общий запас.

9.3 Пит-стоп под зеленым флагом

При движении на пит-стоп под зеленым флагом переместите машину на апрон в том секторе, в котором она находится. Затем двигайте машину назад на 5х клеток. Затем игрок удаляет все маркеры временного износа.



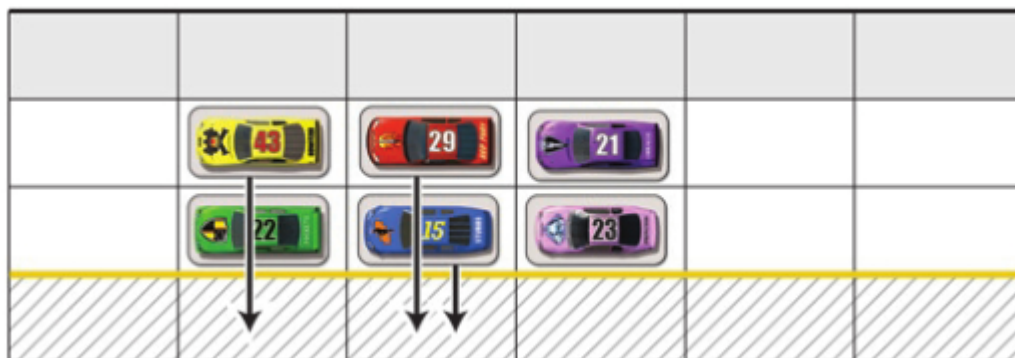
Зеленая машина № 22 выбирает пит-стоп под зеленым флагом. Машина движется прямо на апрон, а затем движется назад на 5х клеток.

9.4 Выход с пит-стопа под зеленым флагом

После пит-стопа под зеленым флагом машины возвращаются на трассу во время следующей фазы движения, активируются как обычно, и возвращаются на трассу. Машина, выходящая с пит-стопа, использует на разыгрываемой карте - «Скорость выезда с пит-стопа» (меньшее значение), и тратит эти ОД на выезд. Тип движения и текст на карточке игнорируются — машины всегда используют одиночное движение при выходе с пит-стопа. Кроме того, скорость не изменяется из-за оставшихся маркеров износа (нет штрафа при выходе с пит-стопа). Так же машины не получают маркеров износа при выходе с пит-стопа, независимо от типа износа, указанного разыгрываемой картой. Первый шаг с пит-стопа должен быть вбок, даже если для этого требуется 2х ОД, чтобы сместить машину, находящуюся на трассе.

9.5 Пит-стоп под желтым флагом

Когда вышел желтый флаг и машины выровнялись для рестарта желтого флага (9.6), вы можете двигаться на пит-стоп под желтым флагом. Все машины решившие делать пит-стоп под желтым флагом, двигаются к апрону прямо вниз. Если две машины из одного и того же сектора решили сделать пит-стоп - поместите их на одну и ту же клетку апрона, сначала внутреннюю машину и на нее сверху внешнюю машину. Затем игрок удаляет все временные маркеры износа.



Машины № 43, №15 и №29 идут на пит-стоп под желтым флагом.



Поскольку синяя машина № 15 и красная машин № 29 находятся в одном секторе, они помещаются в одну клетку, фишка красной машины кладется сверху на фишку синей машины.

9.6 Процедура рестарта желтого флага

Для рестарта желтого флага, выполните следующие действия:

1. Выстройте машины на трассе. Поместите лидера во внутреннюю полосу рестарта в том же секторе, который занимал лидер гонки.
2. Используя позиции на трассе, разместите все остальные машины таким же образом, как это было сделано во время подготовки гонки. Машина, занявшая второе место, ставится на внешнюю полосу, машина, занявшая третье место - за лидером и т. д. Все машины с маркером «Lapped Car» выстраиваются в конце группы.
3. Удалите все маркеры «Lapped Car» с машин, все еще находящихся на трассе. (Примечание - это предотвращает удаление машины за то, что она отстала на круг).
4. Проводите пит-стопы под желтым флагом (9.5).

5. Затем машины, которые сделали пит-стоп на шаге 4, выезжают из боксов и возвращаются на полосы рестарта. Используйте их положение на апроне, чтобы определить их порядок на трассе, однако все машины, выезжающие с пит-стопа, размещаются позади машин, которые остались на трассе. Если две машины находятся в одной и той же клетке апрона, то машина снизу выходит на трассу первой.

6. Если есть новая лидирующая машина по приоритету внутренней полосы, выдайте этой машине маркер лидера хода.



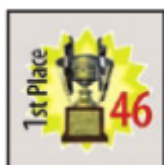
Следуя предыдущему примеру, машины № 21 и № 23 двигаются вперед, а затем три машины, которые сделали пит-стоп, выстраиваются в том порядке, в каком они были на апроне. Машина № 15 помещается на внутреннюю полосу движения, так как она была под машиной № 29.

9.7 Зеленая линия рестарта

Если требуется рестарт и лидирующая машина в данный момент находится на расстоянии семи или менее клеток до финиша (и это последний круг гонки) то, как только линия рестарта будет сформирована, переместите ее назад за зеленую линию рестарта, удерживая порядок расположения.

10. ЗАВЕРШЕНИЕ ГОНКИ И ПОБЕДА

10.1 Пересечение финишной черты



Первая машина, которая пересекает финишную черту, после завершения необходимого количества кругов, становится победителем. Выдать этой машине маркер первого места и маркер лидера хода, затем поместите машину на планшет команды. Гонка закончится, когда завершится текущая фаза действий.

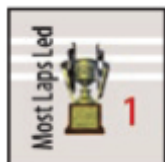
Если другие машины пересекают финишную черту, присудите им маркеры позиций и поместите машины на планшеты команд, они не получают маркер лидера хода.

Когда фаза действия будет завершена, присудите машинам которые не пересекли финишную черту, маркер позиции, по их положению на трассе.

10.2 Подсчет победных очков



- Наградить бонусным маркером каждую машину с хотя бы одним маркером лидера хода в его ячейке на планшете команды. Машина не получает очки за каждый маркер лидера хода.



- Наградить маркером за наибольшее число лидирующих кругов, машину с наибольшим числом маркеров лидера хода. Если несколько машин имеют одинаковое количество маркеров лидера хода, присудите маркер машине у которой маркер лучший финишной позиции.



- Каждый игрок складывает свои командные очки, которые указаны на маркерах позиций для всех своих машин, и любые бонусные маркеры, которыми были награждены их машины.

Победителем становится игрок с наибольшим общим командным счетом.

11. ПРАВИЛА СЕЗОНА

Возможно, вы захотите сыграть в Thunder Alley как серию гонок. Это на самом деле это самый приятный и полноценный способ играть в эту игру. Существует несколько специальных правил:

11.1 Настройка расписания

Все игроки должны быть проинформированы о количестве гонок, которые составят сезон. Если мероприятие организует один человек, он, скорее всего, примет такое решение. Если в мероприятии участвует несколько человек, то решение должно быть принято взаимно. При определении расписания следует также установить порядок следования трек. Вы можете использовать любой трек более одного раза.

11.2 Изменение стартовой сетки

В первой гонке используйте стартовую сетку, как указано в правилах. Начиная со второй гонки, команда у которой в предыдущей гонке была машина-победитель, поднимается на одно место в командной таблице для следующей гонки.

ПРИМЕР: Синий выигрывает первую гонку. Командная таблица для установки в гонке № 2 - Зеленая-Черная-Красная-Розовая-Сине-Фиолетовая. Синий может поменяться местами с Розовым.

11.3 Подсчет очков

Нет никаких изменений в подсчете очков для машин или команд. Теперь итоговый результат сохраняется от гонки к гонке, и победителем сезона становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

Если сезон растянут на несколько сессий, вполне возможно, что какая-то команда (игрок) не попадает на гонку. Есть две альтернативы, которые могут быть приняты в зависимости от ситуации.

- **Вариант № 1:** Заменяющий игрок может взять на себя управление командой в гонке, где отсутствует игрок. Если этот вариант будет принят, команда получает штраф -5х ПО после подсчета всех очков.
- **Вариант № 2:** Команда не будет участвовать в гонке и получит на 5х ПО меньше, чем команда, занявшая последнее место в гонке.

12. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ниже приведены правила, предложенные игровыми тестерами и не являются частью стандартной игры. Они предлагаются игрокам, желающим попробовать что-то новое в игре. Эти правила не должны использоваться в вашей первой игре или в любой игре, где один из игроков является новичком. Эти правила перечислены в порядке простоты интеграции.

12.1 Переменная длина пит-стопа

На пит-стопах под зеленым флагом вместо того, чтобы отойти назад на 5х клеток, отойдите назад на 2х клетки, плюс 1х клетку за каждый маркер износа, снятый с этого автомобиля. На пит-стопах под желтым флагом снимите все маркеры износа шин и топлива, не перемещая машину, каждый синий (подвеска) и серый (кузов) маркер износа перемещает машину на клетку назад.

12.2 Определение стартового порядка

Возьмите карту и разместите машины на стартовой сетке в соответствии с порядком, как описано в разделе подготовка. Однако пропустите установку змейкой, описанную в разделе подготовки игры. Вместо этого используйте полосу команд, чтобы определить, как разместить все машины. Для этого вытяните одну карту, поместите одну машину от каждой команды на стартовую сетку, как указано в порядке на панели команд. Затем вытяните еще одну карту и поместите по одной машине от каждой команды на стартовую сетку в порядке полосы команд. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока все автомобили (3-6 на команду) не окажутся на сетке. В качестве альтернативы вы можете взять одну карту на каждую позицию, первая подходящая команда размещает свою машину.

12.3 Размер гонки

Вы можете выбрать любое количество машин для участия в гонке, если каждый игрок стартует с одинаковым количеством машин. Маркеры позиции имеются только для 21 машины, но ничто не мешает вам играть с таким количеством машин, как вы хотите. Игра была разработана на 12-16 машин на трассе в начале гонки. Мы не даем никаких обещаний относительно прохождения игры, когда играете большим числом машин.

12.4 Завершение гонки

При желании вы можете продолжить гонку до тех пор, пока все машины не пересекут финишную черту. Относитесь ко всем машинам, которые закончили гонку, как к выбывшим из гонки. Если машины все еще остаются на трассе в конце хода, раздайте как обычно карты каждому игроку с машинами все еще участвующими в гонке. Маркер Первого игрока получает игрок с машиной ближайший к финишной черте. Если две машины находятся в одном секторе, присудите маркер Первого игрока машине на внутренней полосе. После того, как любая машина закончила гонку, ни одна машина не может пойти на пит-стоп, и больше ни одна машина не получает маркеры лидера хода.

СПИСОК ГОНОЧНЫХ КАРТ

84 ГОНОЧНЫЕ КАРТЫ

Номер карточки, ОД

Название

Тип движения

Инструкции споттера

#1-3, 4/3,

Гонка - это контакты

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Движение вбок стоит 0х ОД. В повороте можно менять более одной полосы.

#4-6, 4/2,

Командная работа

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина движется на 4х клетки, затем движется вторая машина активного игрока на 3х клетки драфт движением. Если у него осталась одна машина, игнорируйте второе движение.

7-12, 4/2,

Верхом на потоке

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина не может совершить движение вбок. Если в повороте есть выбор входящих или выходящих полос, активный игрок может выбрать, в какую из этих полос войти.

13-15, 4/2,

Свободное пространство

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

В конце движения, если в секторе с активной машиной нет других машин, переместите активную машину в клетку позади ближайшей к ней машине. В результате активная машина может переместиться на любое количество секторов, и остановится в любой полосе. Машины на апроне не учитываются. Если активная машина завершает свое движение в лидирующей позиции, инструкция споттера игнорируется.

16-18, 4/2,

Работа в группе

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Если активная машина связана с машиной перед ней, она может поменяться с ней местами за 1х ОД. Этот маневр может выполняться несколько раз при активации за имеющиеся ОД.

19-23, 5/2,

Гонка преследование

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина не может совершать боковое движение. Если есть выбор полос, входящих или выходящих из поворота, активный игрок может выбрать, в какую из этих полос войти.

24-27, 5/2

Избыточная поворачиваемость

ДВИЖЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Карта работает как любая другая карта движения преследования, за исключением того, что как только активная машина завершила свое движение, она должна перестроиться на одну полосу внутрь. Если эта полоса не свободна или это апрон, игнорируйте это движение.

28-32, 6/2,

Двигаемся

ЛИДИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

33-40, 6/2,

Следи за топливом

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

41-45, 6/2,

Оставаться в группе

ДВИЖЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

46-49, 6/2,

Плохая видимость

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

50-52, 8/4,

Задавайте темп

ЛИДИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

53-55, 8/4,

Высшая передача

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

56-58, 8/4

Следуй за лидером

ЛИДИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

59-61, 8/4,

Это уровень

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

62-64, 8/4,

Быстрый темп

ДВИЖЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

65-68, 7/3

Разгон

ОДИНОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

69-72, 7/3

Быстрый маневр

ЛИДИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина может сделать одно диагональное движение в свободную клетку за 1х ОД. Машины, ведомые активной машиной, повторяют движение.

73-76, 7/3

Перед собой

ЛИДИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

77-78, 7/3

Внешняя полоса

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина может выбрать только движение на внешнюю полосу. Движение на внутреннюю полосу не допускается. Если есть выбор полосы при входе или выходе из поворота, необходимо выбрать внешнюю полосу.

79-80, 7/3

Внутренняя полоса

ДРАФТ ДВИЖЕНИЕ

Активная машина может двигаться только вперед или внутрь. Движение на внешнюю полосу не допускается. Если есть выбор полосы при входе или выходе из поворота, необходимо выбрать внутреннюю полосу.

80-84, 5/2

Недостаточная поворачиваемость

ДВИЖЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Карта работает как любая другая карта движения преследования, за исключением того, что после того, как активная машина завершила свое движение, она должна переместиться на одну внешнюю полосу. Если эта полоса не свободна или является внешней стеной, игнорируйте это дополнительное движение.

ПРИМЕЧАНИЕ: Карты без описаний не имеют никаких специальных эффектов.

ОБОЗНАЧЕНИЕ МАРКЕРОВ ИЗНОСА:

Нет цвета = Маркер износа отсутствует

Зеленый = Топливо

Оранжевый = Двигатель

Красный = Повреждение кузова

Синий = Подвеска

Фиолетовый = КПП

Черный = Шины

СПИСОК КАРТ СОБЫТИЙ

26 КАРТОЧЕК СОБЫТИЙ

(x1)

Перегрев двигателя

У машины с наибольшим числом маркеров износа двигателя, двигатель выходит из строя. При равенстве жетонов, проверьте полосу команд. Иницируется рестарт желтого флага, пострадавшая машина выбывает из гонки.

(x2)

Машина с наибольшим числом маркеров шин, пробивает шину и должна сделать пит-стоп на 10х клеток. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

(x1)

Поломка коробки

Машина с наибольшим числом маркеров износа КПП, ломает коробку. Если может быть затронуто несколько автомобилей, используйте полосу команд. Иницируется рестарт желтого флага. Пострадавшая машина снимается с гонки.

(x1)

Контакт со стеной

Машина находящаяся рядом с внешней стеной, получает красный маркер износа. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

(x1)

Столкновение

Соседние машины сталкиваются. Если несколько игроков имеют машины рядом, проверьте полосу команд, чтобы определить, какая команда затронута. Этот игрок выбирает одну из своих машин в качестве инициатора столкновения. Машина и соседние с ней могут получить два красных маркера повреждений. Каждый игрок может иметь только одну затронутую машину. Иницируется рестарт желтого флага. Все машины, участвующие в столкновении, перемещаются в конец в соответствии с порядком движения по трассе. Затем эти машины могут пойти на пит-стоп, как обычно, во время желтого флага.

(x3)

Обломки на трассе

Иницируется рестарт желтого флага.

(x1)

Повреждение двигателя

Выдайте машине с наибольшим числом маркеров износа двигателя, дополнительный маркер износа двигателя. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд. Если ни одна машин не имеет маркеров износа двигателя, событие не происходит.

(x1)

Повреждение передка

Одна машина, перед которой есть другая, получает маркер износа. Используйте полосу команд, чтобы определить какая машина получает износ. Иницируется рестарт желтого флага.

(x1)

Утечка топлива

Машина с наибольшим числом маркеров топлива получает еще 1x маркер топлива. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

(x1)

Повреждение коробки

Машина с наибольшим числом маркеров износа КПП получает еще 1x маркер КПП. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд. Если ни одна машина не имеет маркеров износа КПП, событие не происходит.

(x1)

Ущерб подвеске

Машина с наибольшим числом синих и желтых маркеров подвески получает 1x синий маркер подвески. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

(x2)

Повреждение подвески

Машина с наибольшим числом синих маркеров подвески, меняет один синий маркер подвески на один желтый маркер подвески. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

(x2)

Износ шин

Ведущая машина каждого игрока получает один маркер износа шины.

(x1)

Пасмурная погода

Каждый игрок может убрать 1x маркер износа шин с любой машины своей команды.

(x1)

Авария

Посмотрите полосу команд на новой гоночной карте. Для своих ведущих машин команды по списку получают: 1я команда 2x красных маркера кузова, 2я команда 1x красный маркер, 3я и остальные команды 1x серый маркер кузова. Иницируется рестарт желтого флага.

(x2)

Дождь

Если эта карта взята первый раз, отложите ее в сторону. Может начаться дождь. Если эта карта разыгрывается во второй раз, и, хотя бы круг пройден, гонка немедленно заканчивается из-за дождя.

(x1)

Занос

Машина с наибольшим числом маркеров износа шин движется назад на 10 клеток, а затем вниз к внутренней полосе. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд. Добавьте маркер износа шины к этой машине.

(x1)

Солнце на треке

Каждый игрок должен разместить 1х маркер износа шины на любую машину своей команды. Выбранная машина должна быть на треке.

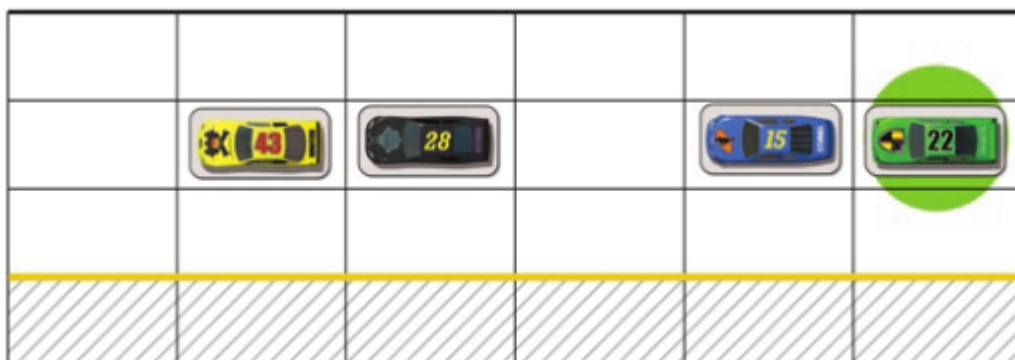
(x2)

Поломка амортизатора

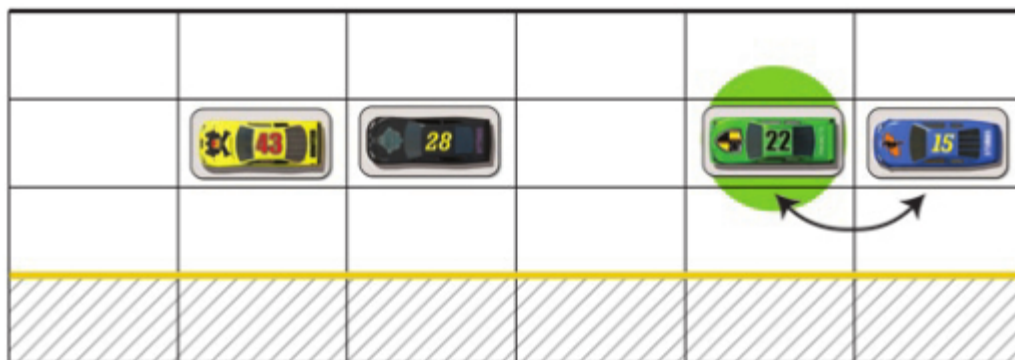
Машина с наибольшим числом маркеров износа подвески меняет один из своих синих маркеров подвески на желтый маркер подвески. Если может быть затронуто несколько машин, используйте полосу команд.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ

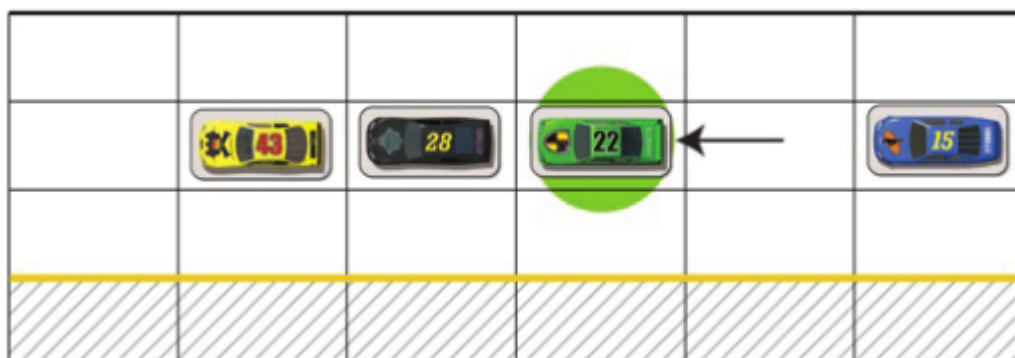
Пример движения в группе



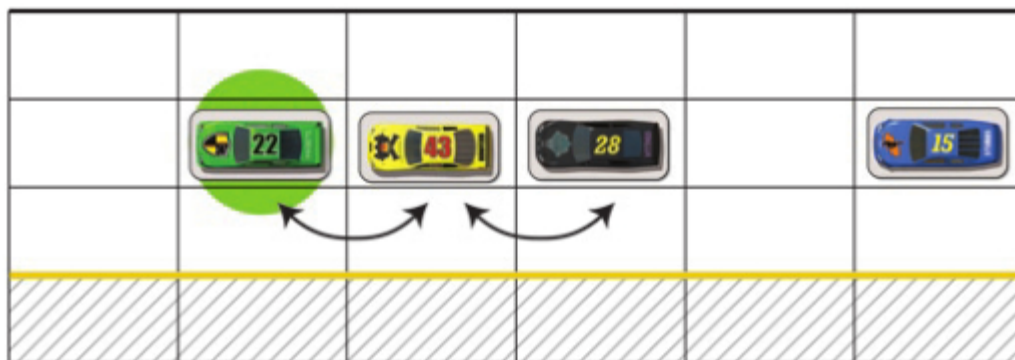
Машина № 22 активируется с помощью карты «Работа в группе».



Для первой точки движения машина № 22 меняется местами с машиной № 15.

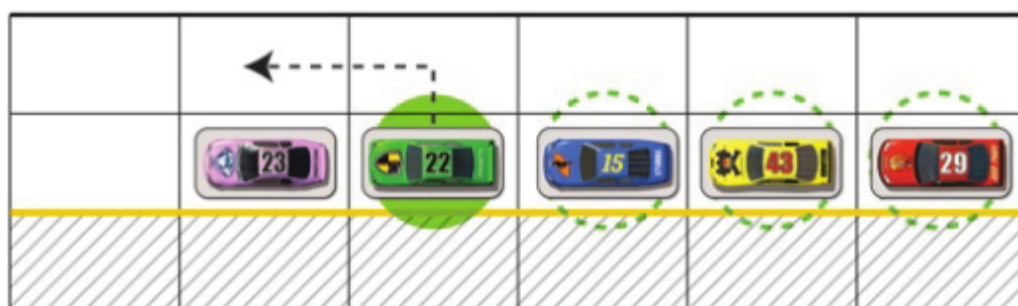


Для второй точки движения машина №22 движется вперед, оставляя № 15 позади.

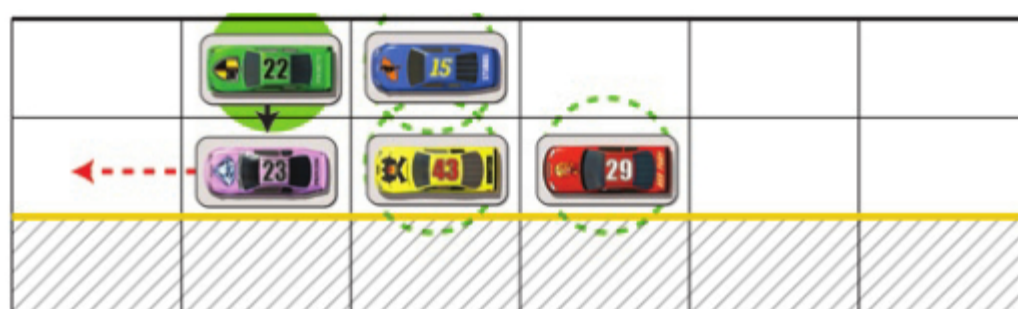


На последние 2х ОД машина №22 меняется позициями с машинами №28, а затем с № 43, и перемещается впереди этой группы машин.

Особые обстоятельства

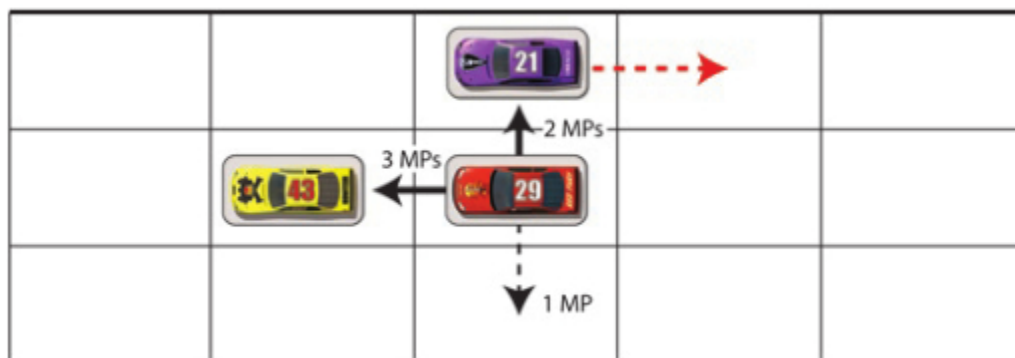


Зеленая машина №22 активируется с помощью карты лидирующего движения. Зеленая машина сначала движется в сторону, а затем вперед на одну клетку. Три машины позади нее связаны и движутся вместе с зеленой машиной. Теперь машины расположены так, как показано на рисунке ниже.



Если бы зеленая машина должна была двигаться вбок к розовой машине № 23, возникла бы уникальная ситуация. Обычно смещенная вбок машина движется назад, но в этом случае она движется в линию связанных машин, нарушая драфт линию. Таким образом, вместо того, чтобы двигаться назад, розовая машина должна быть смещена вперед.

Толчок



Машина с оставшимися 1х или 2х ОД не обязана двигаться вбок, чтобы израсходовать все свои ОД, она может потратить оставшиеся ОД в неудачное перемещение. В приведенном выше примере у красной машины № 29 осталось 2х ОД, толкнув машину №43, она может остаться на месте, так как движение вперед не может произойти, так как для перемещения необходимы 3х ОД. Этот тип смещения допускается только в конце движения, игрокам не разрешается совершать менее 3х ОД для смещения вперед или 1х ОД для бокового смещения, если у них остаются ОД.

ЗАМЕТКИ ОТ РАЗРАБОТЧИКА

Игра предназначена для того, чтобы быть быстрой и легкой, как только основные понятия будут освоены. Вполне возможно раздумывать над каждым решением, но большая часть игры находится вне вашего контроля, и долгосрочное планирование очень сложно без опыта, полученного в результате повторной игры. Оптимизация ваших успехов и максимизация потерь, которые вы раздаете другим игрокам в каждом ходу - это ключ к стратегии Thunder Alley. После пары игр появятся четкие стратегии, и вы должны начать формулировать более глубокие стили игры, которые могут охватывать несколько ходов.

ГЛОССАРИЙ

Сегмент действия – это активация одной машины игроком. Машина активируется, когда текущий игрок разыгрывает гоночную карту и объявляет, какая машина будет активирован. Каждая машин может быть активирована только один раз за ход.

Активная машина/Активный игрок/Текущий Игрок – активная машина (игрок) всегда принимает решения о том, какую полосу движения использовать для всех движущихся машин при входе/выходе из поворотов.

Апрон – это желтая полоса на внутренней стороне трека. Машины не могут въезжать на апрон, кроме как на пит-стоп.

Машина (или гоночная машина) – каждая команда состоит из 3-6 машин. Машины размещаются на трассе, а информация о машине хранится на планшете команды.

Драфт линия – машины, находящиеся в одной полосе и примыкающие друг к другу, считаются находящимися в драфт линии. Эти машины могут быть связаны во время движения.

Карты событий – карты событий разыгрываются в конце каждого хода в соответствии с последовательностью игры. Они представляют собой события, которые происходят во время гонки и могут повлиять на один или несколько машин на трассе.

Круг – круги считаются для каждой машины индивидуально. Всякий раз, когда машина пересекает линию старта/финиша, считается, что она прошла один круг. Большинство гонок в игре состоят из 2-4 кругов. Поскольку машины, которые обгоняет лидер, удаляются в конце хода, счетчик кругов на трассе двигается только тогда, когда машина, лидирующая в гонке, пересекает линию старта/финиша. Первый раз, когда машина пересекает линию старта/финиша в начале гонки, после начала движения со старта, не считается завершением круга.

Маркеры лидера хода – когда машина лидирует в конце хода, она получает маркер лидера хода. Эти маркеры учитываются в подсчете победных очков в конце игры.

Связывание (Драфтинг) – связывание является очень важным понятием и работает при движении. Активная машина может быть «связана» с машинами, с которыми она «находится в одной линии», в зависимости от типа движения. Когда происходит связывание, задействованные машины становятся связанными с активной машиной и будут двигаться вперед вместе с ней. Связывание не является добровольным для неактивных машин, после «связывания» активная машина не может разорвать связь на оставшуюся часть этого сегмента действия.

Пит-стоп - это событие в игре, когда машина покидает гоночную трассу и удаляет все временные маркеры износа. Приведен целый раздел правил, описывающих, как делать пит-стоп. Единственный способ убрать любые временные маркеры износа вашей машины - это воспользоваться пит-стопом.

Поул-позиция - позиция машины на старте гонки, которая стартует с внутренней стороны первого ряда. Это будет самая первая размещенная машина.

Маркеры позиции – когда машины завершают (или выбывают) гонку, им выдается маркер позиции, представляющий их порядок финиша. На этих маркерах обозначены номера каждой позиции.

Гоночные карты – гоночные карты держатся в руке игрока и используются для активации и перемещения машин по трассе. Каждый игрок обычно разыгрывает одну гоночную карту в каждом сегменте действия, когда наступает его очередь. Гоночная карта может перемещать один, несколько или, возможно, даже все машины в гонке.

Сектор – это ряд смежных клеток на треке, расположенных от апрона до внешней стены. Для целей позиционирования машин внутри сектора, машины считаются опережающими другие в том же секторе, если они находятся ближе к внутренней полосе, за исключением машин на апроне, они всегда находятся позади других машин в своем секторе.

Стартовая сетка – стартовая сетка состоит из клеток под номерами 1-21, которые начинаются рядом с линией старта и отмечают места с которых машины будут стартовать во время начала гонки. Вполне вероятно, что каждая гонка не потребует полного комплекта из 21 машины, поэтому часто некоторые из этих мест не будут использоваться. Важно отметить, что все машины должны быть направлены к линии старта/финиша в начале игры, и именно в этом направлении все машины будут двигаться на протяжении всей гонки.

Полоса команд – каждая гоночная карта имеет полосу из 7 цветов (с соответствующими символами), чтобы определять очередность при равных условиях.

Планшет команд – это игровой компонент, на которых перечислены все машины команды и есть ячейки для временных маркеров износа и постоянных маркеров износа для каждой машины.

Порядок движения на треке – каждый раз, когда машина перемещается, создается новый порядок движения. Машина, которая прошла наибольшее количество кругов и находится в наименьшем расстоянии от пересечения линии старта/финиша, считается лидирующей. Следующее место в порядке определяется следующей машиной с помощью тех же критериев. Если в порядке движения возникает равная позиция, лидирует команда, ближайшая к внутренней полосе в секторе. Машины на апроне всегда считаются отстающими от машин на трассе в том же секторе. Машина снизу стека на апроне, считается впереди машин над ними.

Порядок движения не важен от активации к активации. Он должен быть определен только в конце хода, или когда есть отстающие машины, которые выбывают или собираются выбить из гонки.

Полный ход – игровой ход начинается с раздачи гоночных карт и заканчивается после того, как все машины были активированы и перемещены. Не следует путать его с «ходом» игрока, который называется сегментом действия.

Маркеры износа – большинство сыгранных карт вызывают износ машины. Маркеры износа фиксируют, какой износ получила машина. Различные маркеры помещаются на планшете команды, чтобы отслеживать износ.

УКАЗАТЕЛЬ

Фаза действия	3.1 , 3.4
Апрон	1.3
Повороты	4.5, 6.9
Текущий лидер	4.1
Набор карт.	3.3
Завершение колод	3.3, 5.0
Сброс карт	3.5.6
Драфтинг и повороты	6.9
Выбывшие автомобили	4.3, 7.2
Последовательность хода.	3.5
Вход в поворот.	4.5.2
Карты событий	8.0
Выход из поворота.	4.5.3
Финиш.	10.1
Маркер Первого игрока.	2.6, 3.5.6
Смещение вперед.	6.8
Зеленая линия рестарта.	9.7
Отстающие машины.	4.2
Боковое смещение	6.7
Связывание.	6.2
Движение	6.0
Драфт движение.	6.4
Лидирующее движение.	6.6
Движение преследования	6.5
Одиночное движение	6.3
Очки движения (ОД).	6.1
Опциональные правила	12.0
Пропуск хода.	3.4, 4.3
Пит-стоп.	9.0

Зеленый флаг.	9.3-9.4
Желтый флаг.	9.5-9.7
Маркер позиции.	2.6, 10.2
Гоночные карты.	5.0
Порядок движения.	4.1
Подсчет очков.	10.2
Правила сезона.	11.0
Сектор.	Смотри глоссарий
Штраф к скорости.	7.4
Стартовая сетка.	1.3
Полоса команд.	4.4
Маркер лидера хода.	3.5.1
Добровольный выход из гонки.	4.3
Маркеры износа.	7.0
Победа.	10.0
Рестарт под желтым флагом.	9.6

АВТОРЫ

DESIGN AND DEVELOPMENT

Jeff & Carla Horger

ASSISTANT DEVELOPER

Chad Schrieber

KICKSTARTER SUPERVISOR

Chris Schreiber

SPECIAL GRAPHIC ASSISTANCE

Jeremy Hardin

A SPECIAL THANKS TO

The CABS Design Group and the Columbus Area Board Game Society

PRIMARY PLAYTESTERS

Michelle Alvarez, Steve Alvarez, Mike Brewer, Roland Carlson, Todd Carlson, Neal Cebulskie, Mike Cole, Steve Cole, Greg Ellison, Brandon Fraley, Tim Fraley, Sean Gardner, Heather Gillenwater, Donna Ingram, Dan Klepas, Mitchell Land, John Loy, Beverly Maher, Chuck Maher, Joel-Henry Mansfield, William McDavid, Gina Parker, Jarrod Parker, Greg Parsons, Garry Rice, Joe Roush, George “Bud” Sauer, Chris Schreiber, Mark Smith, Kelly Symmonds, Rich Terry, Elizabeth Valdez, Jason Valdez, Joe Valdez, Monica Valdez, Chance Versteeg, Michael Zehnal, Jason Ziemnik, Various participants at Origins and The Buckeye Game Fest.

TEAM SPONSORS

Sean Gardner, Francisco Tomas Marrero Gomez, Brett Orracle, Jason Valdez, Joe Valdez

TRACK SPONSORS

Larry Doherty, Francisco Tomas Marrero Gomez

DRIVER SPONSORS

Lee Ambolt, Adam Blinkinsop, Jean-Paul Foster, Rob Judy, Jens Kappe, William McDavid, Jerry Reece, Chris Schreiber, Jean-Luc Simard, John Vogel

ART DIRECTOR, COVER ART & PACKAGE DESIGN

Rodger B. MacGowan

MAPS, COUNTERS AND CARD ILLUSTRATIONS

Kurt Miller

LAYOUT

Mark Simonitch

PRODUCTION COORDINATION

Tony Curtis

PRODUCERS

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch