

ВОЛШЕБНЫЙ СПОРТСМЕН

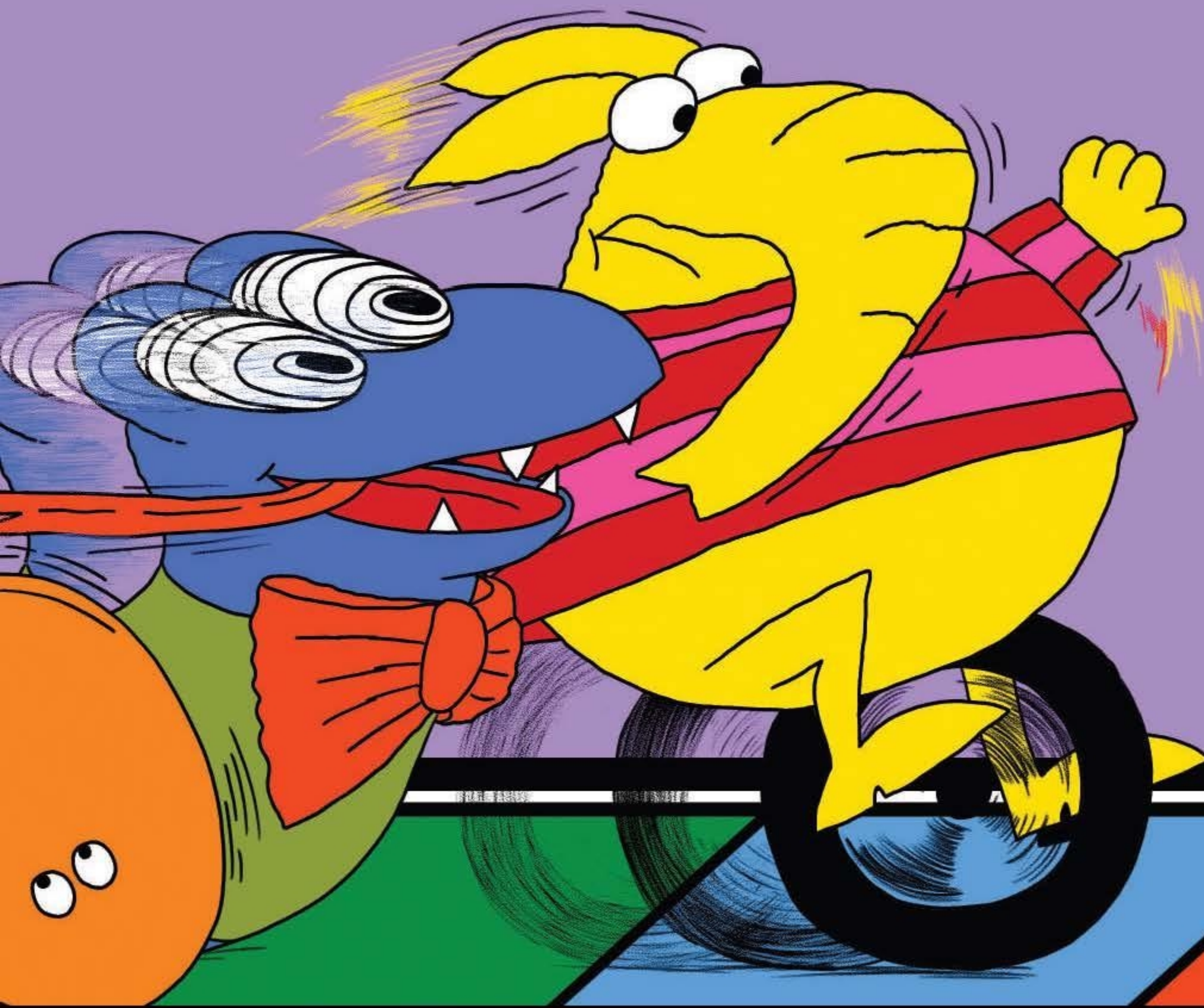


Посмотрите, как
играть в игру Стык. [u7w.ru](#)



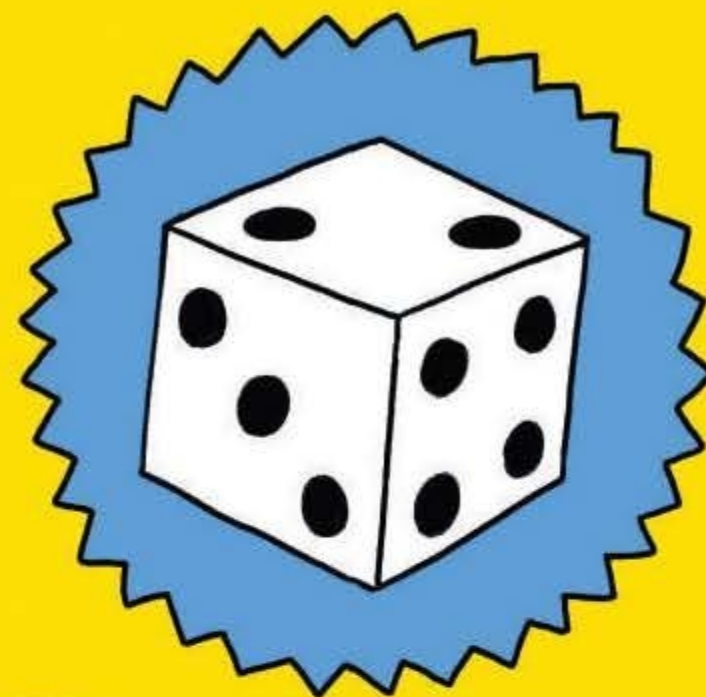
Magical Athlete — это
гоночная игра, полная
абсолютный хаос!





Бросьте кубик и переместите

СВОЮ машинку на
ЭТО количество клеток.



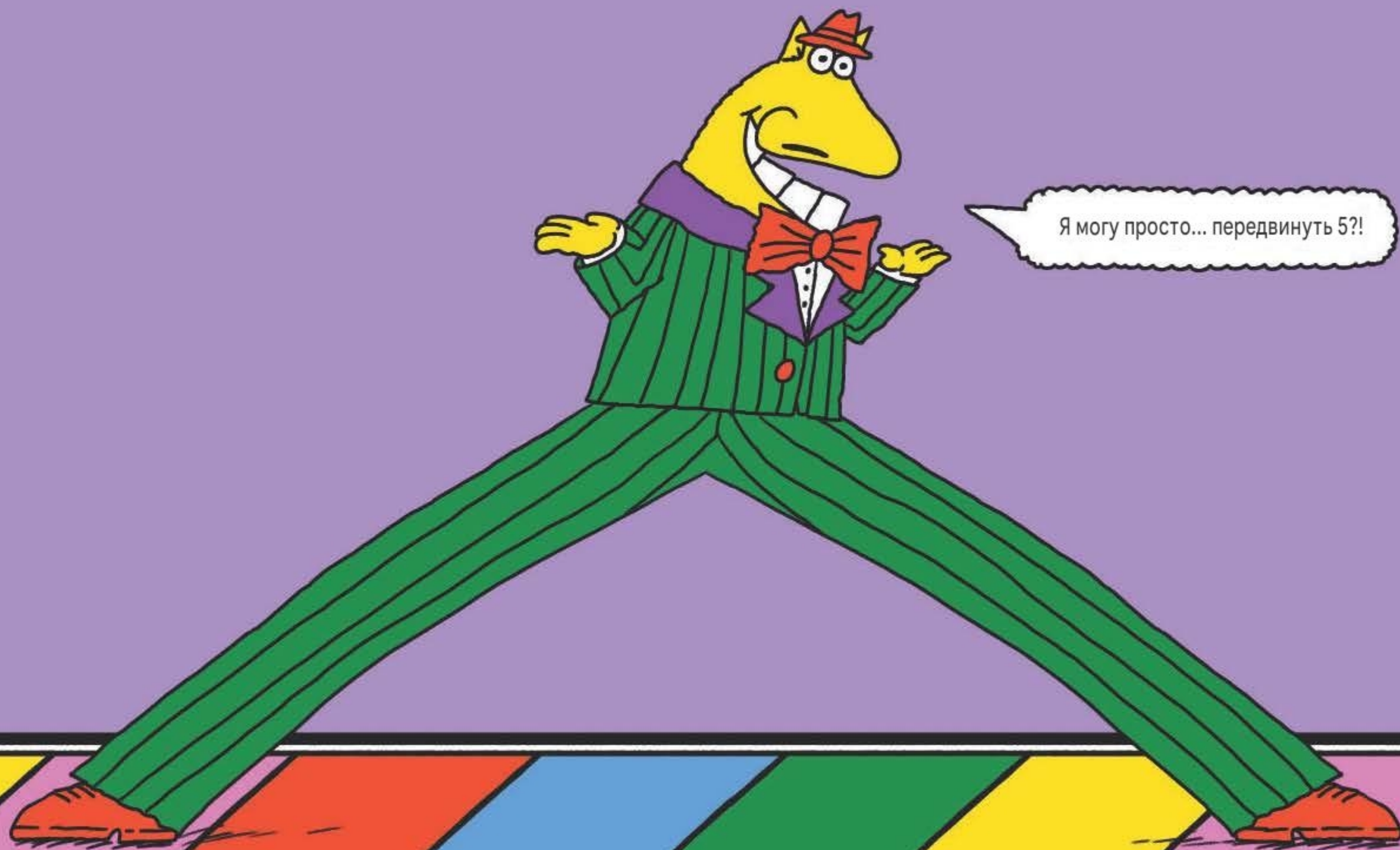
Но у всех гонщиков есть
причудливые, ломающие
игру способности.



Я пропускаю места, где
находятся другие гонщики!

Я отталкиваю гонщиков назад,
когда обгоняю их.





Проведите четыре заезда,
и победит тот, кто наберет
больше всего очков!





01

НАЧИНАТЬ

5

02



03



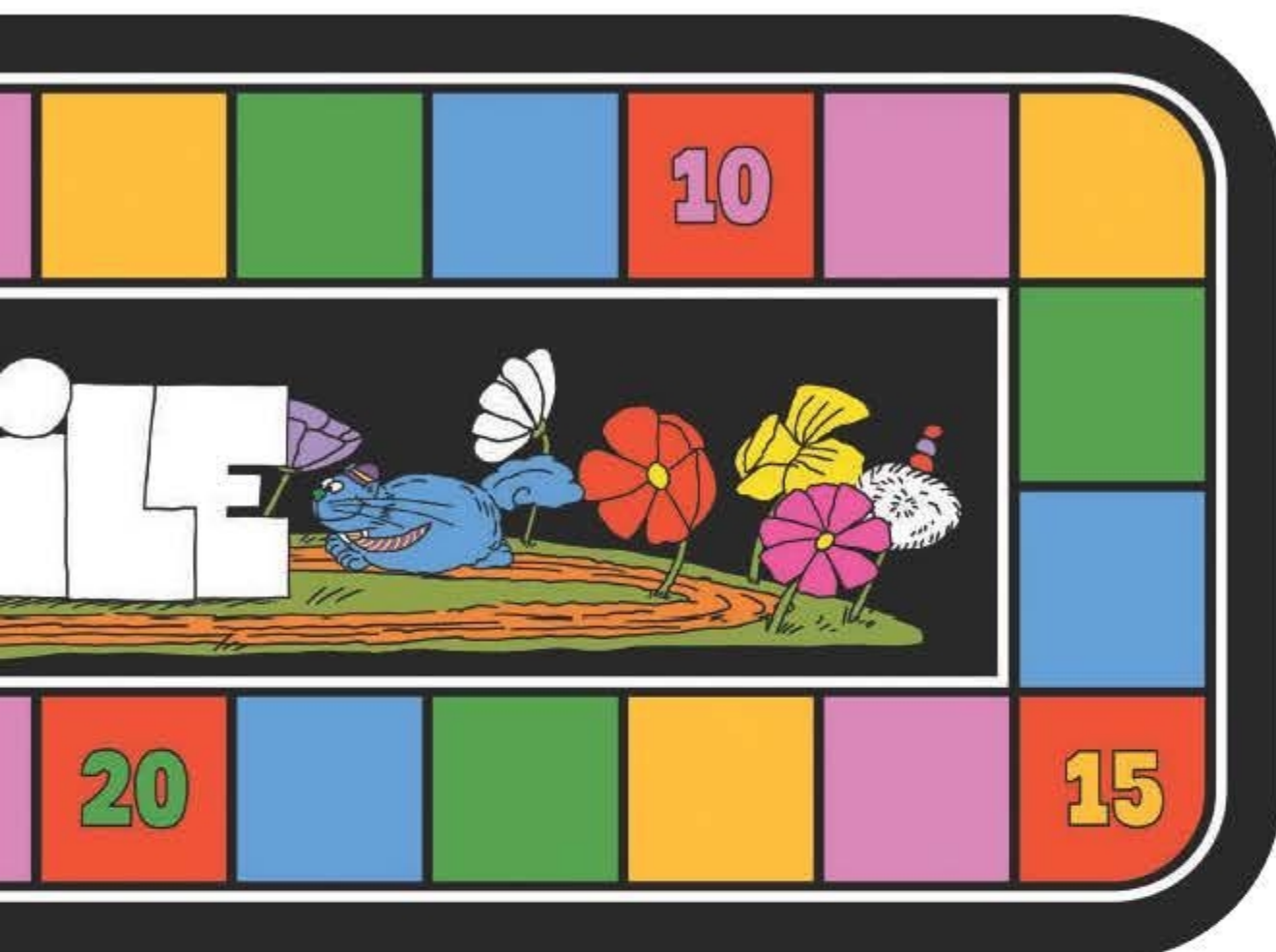
04



МИЛД М

25

НАСТРАИВАТЬ



05



01

Разместите ипподром посередине стола стороной «Милль» вверх.

02

Высыпьте содержимое мешка с фишками. Сложите фишки за золотой трофей и серебряную розетку по порядку, самые большие — снизу.

03

Держите перетасованную колоду гоночных карт под рукой!

04

Высыпьте мешок с гоночными машинами.

05

Дайте всем умереть.

СОБЕРИТЕ СВОЮ КОМАНДУ

Для начала каждый участник формирует команду из 4 гонщиков, которых он будет использовать на протяжении всей игры, по одному гонщику на каждую гонку.

Переверните вдвое больше карточек гонщиков, чем игроков, и выложите их в ряд посередине стола.

3 ИГРОКА	→	ПЕРЕВЕРНИТЕ 6 КАРТ
4 ИГРОКА	→	ПЕРЕВЕРНИТЕ 8 КАРТ
5 ИГРОКОВ	→	ПЕРЕВЕРНИТЕ 10 КАРТ
6 ИГРОКОВ	→	ПЕРЕВЕРНИТЕ 12 КАРТ

★Гонка только для двух игроков? Смотрите страницу 26.

Итак, начнём! Каждый бросает свой кубик. Тот, у кого выпадет большее число, выбирает первым! Если ничья, игрок со следующим по величине числом выбирает первым. Если ничья, перебрасываем кубик.

Двигаясь по часовой стрелке, каждый выбирает себе гонщика.

Когда последний игрок делает выбор, порядок драфта меняется на обратный: последний игрок выбирает второго гонщика, и теперь двигайтесь против часовой стрелки, пока у каждого не окажется по два гонщика. Да, это змеиный драфт!

Повторите этот процесс, начиная с игрока слева от стартового игрока. Правильно, это второй драфт змей! Теперь у каждого игрока по 4 гонщика.

(Если всё это кажется слишком сложным для вашей группы или если у вас много новых игроков, просто раздайте каждому по 4 случайных гонщика для первой игры и учитесь на ходу. Или проведите драфт, но выложите гонщиков вместо карточек, чтобы люди могли сами выбирать атмосферу!)

ИГРОК А ВЫБИРАЕТ ПЕРВЫЙ ИГРОК



Игрок В выбирает 2-й номер



Игрок С выбирает 3-й номер



Игрок D выбирает 4-й номер



Игрок А выбирает 8-го



Игрок В выбирает 7-й номер



Игрок С выбирает 6-й номер



Игрок D выбирает под 5-м номером.

РАСА!

Перед первой гонкой проведите бросок кубиков точно так же, как и при драфте. Тот, кто победит, ходит первым. Каждый игрок берет карту гонщика из своей руки и одновременно открывает ее. Каждого гонщика можно использовать только один раз, а последующие гонки приносят больше очков, поэтому, возможно, стоит приберечь лучших гонщиков на конец. Каждый игрок берет свой жетон гонщика из стопки и кладет его на стартовую позицию.

Правила гонок просты: игроки по очереди бросают кубики, перемещают своих гонщиков и наблюдают за разворачивающимся хаосом, когда активируются способности!

В свой ход бросьте кубик и переместитесь на указанное количество клеток по трассе. Это называется вашим основным ходом. Это настолько важная концепция, что мы выделили её жирным шрифтом и подчеркнули. Многие способности активируются именно при основном ходе, поэтому обращайтесь внимание на эту формулировку, поскольку гонщики могут перемещаться множеством других способов, **ПОМИМО ОСНОВНЫХ ХОДОВ.**

После того, как один игрок заканчивает свой ход, следующий игрок делает ход по часовой стрелке. Продолжайте до тех пор, пока два участника не пересекут финишную линию. Первый пересекающий финишную линию занимает 1-е место, а когда второй пересекающий финишную линию занимает 2-е место, гонка немедленно **заканчивается.**

Если в описании способности указано, что её **МОЖНО** использовать, это необязательно. Все остальные способности обязательны!

Способность гонщика может активироваться по желанию игрока, при срабатывании триггера или пассивно. Если необходимо одновременное действие нескольких способностей, они активируются в следующем порядке:

ПЛОЩАДКИ ДЛЯ
ГОНОЧНЫХ ТРАСС



ТЕКУЩИЙ ИГРОК



ДРУГИЕ
ИГРОКИ (по
часовой стрелке)



Настала очередь Романтика, и он бросает кубик, чтобы определить свой основной ход. Перемещаясь на 5 клеток, он пропускает ходы Скучера и Банана.

Способность Банана заключается в том, чтобы заставить споткнуться любого гонщика, который его обгонит, поэтому после того, как Романтик завершит свой основной маневр, он споткнется! Это означает, что он пропустит свой следующий основной маневр.

Скучер в восторге, потому что его способность позволяет ему перемещаться на 1 клетку всякий раз, когда срабатывает чья-либо способность. Поэтому он перемещается на 1 клетку и останавливается на том же месте, что и Банан.

Теперь Романтик в восторге, потому что его способность заключается в том, что когда ровно 2 гонщика останавливаются на клетке, он может переместиться на 2 клетки. Даже если он споткнется, он все равно сможет использовать свою силу.

Конечно, поскольку активируется другая способность, Скучер перемещается еще на 1.



Моя сила позволяет мне продвинуться на 2 фута, когда ровно два гонщика находятся на одном месте. И посмотрите на это — Банан и Скучер! Даже несмотря на то, что я споткнулся, моя сила всё ещё работает!

Я снова могу сделать первый ход! Теперь я могу спокойно ходить, не споткнувшись об этот надоедливый банан.



ПОСЛЕ ГОНКИ

Как только финиширует участник, занявший 2-е место, гонка заканчивается!
Участник, занявший 1-е место, забирает верхнюю золотую фишку из кучи.
Участник, занявший 2-е место, забирает верхнюю серебряную. Затем...

01

Заберите все карты и жетоны гонщиков из гонки и выведите их из игры.

02

Переверните трассу на другую сторону. (Вы будете проезжать по каждой трассе дважды за игру: в режиме «Спокойный», «Дикий», «Спокойный», «Дикий».)

★При желании вы можете участвовать в гонках на одной трассе или изменить расписание по своему вкусу. Просто определитесь с ним до начала игры, чтобы вы могли разработать стратегию.

03

Все игроки одновременно открывают новую карточку гонщика и помещают этот жетон на стартовую позицию. Игрок, чей гонщик отстал дальше всех (или первым выбыл) в последней гонке, начинает следующую гонку первым.



ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Когда заканчивается четвёртая гонка, игра завершается.
Побеждает тот, кто наберёт больше всего очков!

Если ничья, значит ничья: празднуйте вместе!

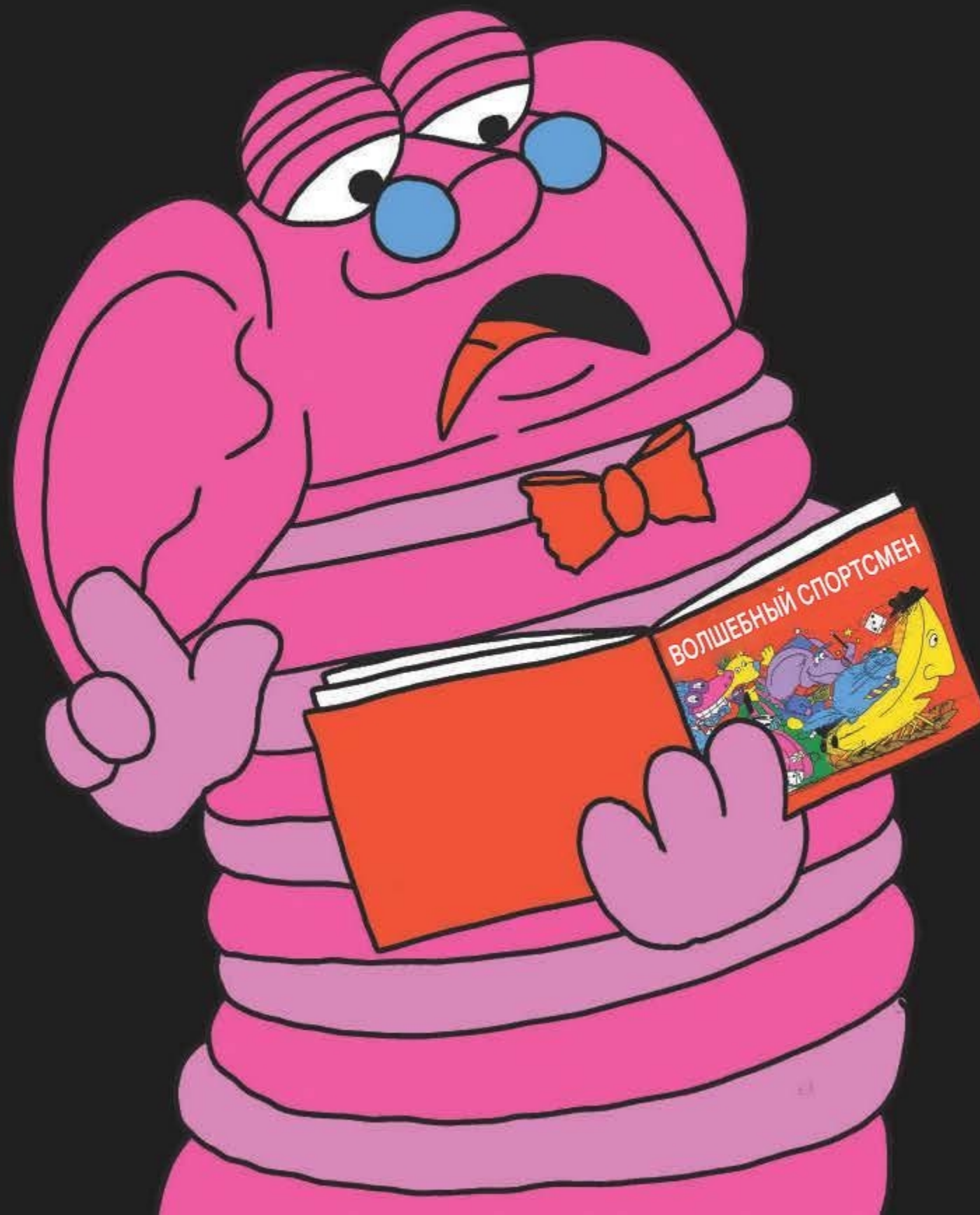


Мелкие детали

Magical Athlete — простая игра, но взаимодействие персонажей может быть очень непредсказуемым! Полезно знать несколько ключевых понятий. Но не волнуйтесь — большая часть этого придёт сама собой по ходу игры.

Справа вы найдете краткое руководство по важным терминам, тому, что происходит на трассе, и тому, как действуют определенные гонщики. Если произойдет что-то неожиданное, проверьте здесь или просто смириться с этим. Не бойтесь хаоса и обсуждений правил — это часть веселья!

А если вы окончательно зайдёте в тупик, откатитесь в сторону, чтобы решить, кто прав.



УСЛОВИЯ

Впереди/Сзади:

Если гонщик находится ближе к финишной линии, он опережает другого гонщика. Если же он находится ближе к стартовой зоне, он отстает от другого гонщика. Если гонщики находятся на одной площадке, они не опережают и не отстают друг от друга.

Один:

Когда гонщик не делит с другими участниками гонки пространство.

Последнее место:

Участник(и) гонки, находящийся(ие) в данный момент ближе всего к стартовой площадке.

Вести:

Участник(и) гонки, находящиеся в данный момент ближе всего к финишной линии. Это не включает участников, уже пересекших финишную линию.

Основной ход:

Действие, которое вы всегда совершаете в свой ход, — это бросок кубика и перемещение на соответствующее количество клеток.

Двигаться:

Когда гонщик меняет клетки относительно своего основного хода, способностей или любой другой ситуации, в которой конкретно используется слово «ход». Если гонщику когда-либо потребуется «переместиться на О», это не считается ходом для целей активации других способностей, основанных на движении.

Прохождение:

Когда гонщик начинает обгон позади другого гонщика, а заканчивает тот же обгон впереди него.

Делимся пространством:

Гонщики считаются «находящимися» на одной клетке с другим гонщиком, когда оба в данный момент остановились на этой клетке. Другими словами, если гонщики временно занимают одну и ту же клетку в процессе движения, перемещения и т. д., это не засчитывается!

Космос:

Квадраты, начиная со стартовой зоны и заканчивая финишной линией. Стартовая зона считается зоной! Все, что находится за финишной линией, не считается.

Остановка на пробеле:

Гонщики останавливаются на клетке после того, как завершили движение на неё или попали туда иным способом, например, с помощью способности Флип Флопа перемещаться.

Путешествие:

Если гонщик споткнулся, он пропускает свой следующий основной ход! Вы даже не бросаете кубик, хотя ваши способности всё ещё могут сработать, и вы всё ещё можете двигаться другими способами. Когда вы споткнулись, полностью завершите свой ход, затем положите свой жетон гонщика лицевой стороной вниз. При следующем основном ходе положите свой жетон обратно вертикально, чтобы показать, что вы пришли в себя. И помните: спотыкание не завершает ваш текущий ход преждевременно!

Деформация:

Когда гонщик перемещается, поместите его жетон на новое место, но не считайте это «перемещением» для активации способностей, обгона гонщиков и т. д.

ТРЕК «ДИКАЯ ДИКАЯ ДИКАЯ»

Стрелки:



Когда вы останавливаетесь на клетке, обозначенной стрелкой, переместитесь на указанное количество клеток в направлении стрелки. Это считается отдельным ходом, не связанным с тем, как вы туда попали, и никогда не является частью вашего основного хода, если это имеет значение.

Путешествие:



Когда вы останавливаетесь на месте с надписью TRIP, вы спотыкаетесь!

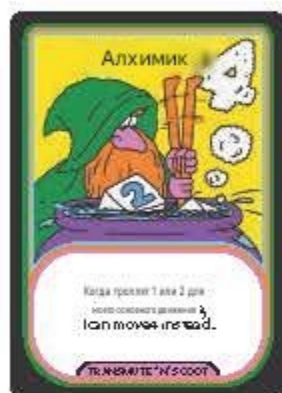
Звезда:



Когда вы останавливаетесь на клетке со звездочкой, возьмите бронзовую фишку на 1 очко.

Мелкие детали

1. Если вы по какой-либо причине перебрасываете кубик, считайте, что предыдущего выпавшего числа не было. Сам переброс всё равно активирует такие способности, как «Скучер».
2. Стартовая зона — это пространство!
3. Полномочия, связанные с одновременной остановкой на одном месте, по-прежнему срабатывают, если участники гонки прибывают одновременно.
4. Перемещение буквы О не считается перемещением.
5. Способности гонщика, срабатывающие в определённое время, например, «Перед моим основным ходом», срабатывают только один раз за ход.
6. Способности гонщика деактивируются после победы в гонке или выхода из нее по иным причинам, если не указано иное.
7. Если есть возможность перебросить кубик, это означает только последний выпавший кубик.
8. Если вы столкнулись с бесконечным циклом, например, когда Скучер останавливается на Огромном Малыше, завершите цикл один раз в том порядке, в котором он происходит, а затем закончите его. Некоторые способности могут взаимодействовать много раз, например, Скучер и Рыба-присоска, что не считается циклом. Вы можете продолжать делать это снова и снова!
9. Если способности гонщиков создают замкнутый круг, из-за которого никто не может финишировать, гонка заканчивается без начисления оставшихся очков. Однако обычно эту проблему можно решить!



Алхимик

Вечный поиск древней тайны превращения этого в то.



Дирижабль

Созданы для полета, рождены для взрыва.



Тренер

Вера в себя становится ещё важнее, когда ты — ящерица.

Я тоже получаю выгоду от своей силы!

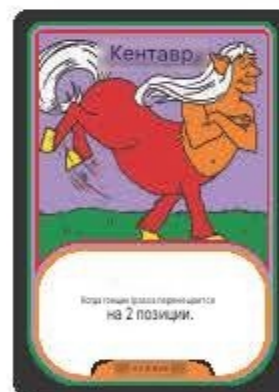


Баба Яга

Этот объект недвижимости развивается быстро.

Если я буду находиться в одном помещении с дуэлистом, мы сможем сразиться, но дуэлист всё равно споткнётся.

Гипнотизер может наложить на меня заклинание, но всё равно споткнётся.



Кентавр

А вот в чём загвоздка.

Гонщика нельзя отбросить копытом дальше стартовой позиции.



Подражатель

Очень похожа на другую, совершенно другую кошку.

У меня постоянно присутствует сила лидирующего гонщика, а не только в мой ход. Если возникает противоречие между моей силой и силой гонщика, которого я копирую, его сила имеет приоритет. Я никогда не копирую силы, используемые "до начала гонки". Если лидерство равное, я не могу переключить свою силу в середине действия.



Банан

Не более съедобно, чем вы или я.



Чирлидерша.

Неподдельная энергичность.

Если на последнем месте находится больше одного гонщика, все они перемещаются. Но я перемещаюсь только на +1, независимо от того, сколько гонщиков находится на последнем месте.

Если я болею за себя, то это два отдельных хода: ход 2, затем ход 1.



Торговец кубиками

Он выбрал свою карьеру, основываясь на таблице из 100 лучших результатов.

Если кто-то другой перебрасывает кубик, я делаю ход раньше, чем он.

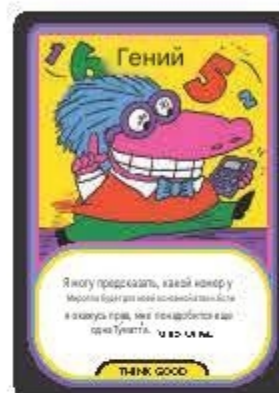


Дуэлянт

Когда у тебя в руках рапира,
всё выглядит как дуэль.

Я могу сражаться на дуэли несколько раз за ход, в том числе и когда не мой ход. Мне просто нужно находиться в одном пространстве с другими игроками, чтобы немедленно объявить о дуэли.

Я не могу прерывать текущие действия, например, между броском кубика и ходом.

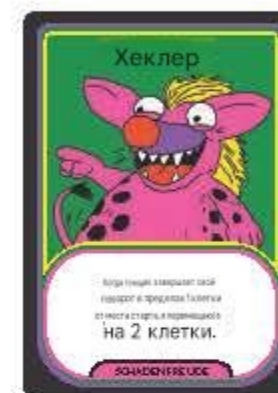


Гений

И всё же глупец в путях любви.

Если я соревнуюсь со Шкипером и предсказываю единицу, Шкипер перехватывает ход на следующем ходу, поскольку его способность срабатывает после моей.

При игре с несколькими гонщиками, как на странице 26, если я правильно предсказываю ход, я получаю дополнительный ход, но не мой другой гонщик (или гонщики).



Хеклер

Это конструктивная критика.

Моя методика помогает гонщикам восстанавливаться после падения.



Яйцо

Вы должны увидеть курицу.

Вам всё равно следует использовать мой гоночный жетон!

У меня по-прежнему сохраняются все способности, доступные "до начала гонок".



Ганк

Немного любит обниматься.

Моя липкая масса уменьшает количество ходов, а не число, выпавшее на кубике. Поэтому она не превращает 6 в 5 и не мешает приспешнику выполнять свою работу.



Огромный ребенок

Ей 30 лет.

Я уникальный случай: когда другие гонщики оказываются позади меня из-за моей силы, это не засчитывается как обгон: как будто они просто остановились на этом месте. Если же я остановлюсь на месте Бананы и оттесню их назад, это засчитывается как обгон, и я споткнусь.



Резкий поворот

Вечно ищет своего потерянного двойника.

Мой флоп — это искажение: он не считается ходом, и я не делаю бросок.

Я никогда не оказываюсь в одном пространстве с гонщиком, с которым меняюсь местами. Мы одновременно меняем местами местами.



заяц

Единственное, от чего он не может убежать, — это высокомерие.



Гипнотизер

Он сам внедрил эту ложную биографию.



дюймовый червь

Дайте ей палец, и она его откусит.

Если другой участник гонки выбросит единицу, и Шкипер тоже находится на трассе вместе со мной, я выбрасываю единицу, и затем Шкипер делает свой ход.



Ноги

Руки у него тоже есть, но кого это волнует?

Моя сила считается моим основным приемом, поэтому я могу быть поражен с помощью «Грязи» или получить бонус за скорость от «Тренера».



вдохновитель

Единственная затея, которую он не может осуществить, — это воссоединение родителей.

Если я правильно предскажу, то смогу занять и 1-е, и 2-е место.



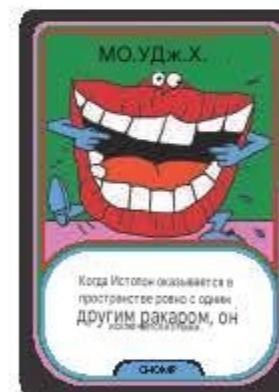
лакей

Если ты счастлива, то и он счастлив.



Милый неудачник

Она лучшая ученица в Академии неудачников. А это плохо.



МО.УДЖ.Х.

Отверстие для жевания используется для утоления голода.

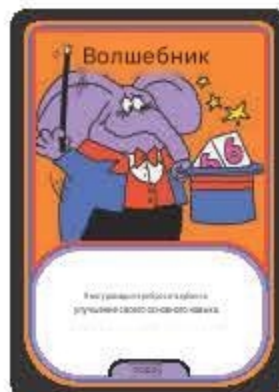
Если я перехвачу так много участников, что никто не пересечет финишную черту вторым, никто не получит эти очки, и вы можете отменить серебряную розетку этой гонки. Если когда-либо останется только один участник, гонка немедленно заканчивается, и этот участник занимает первое или второе место, в зависимости от того, какое из них окажется лучшим.



чехарда

Часто можно увидеть снизу.

Да, даже если я двигаюсь назад.



Волшебник

Он также умеет метать огненные шары.

Мне нужно использовать оставшийся рулон.



Тусовочное животное

Они надели шляпу на животное, и вот что произошло.

Если Huge Baby устроит вечеринку на моей площадке, всех присутствующих переместят на одну позицию назад.



Ракетостроитель
Подрабатывает нейрохирургом.
Я бросаю кубик, а затем решаю, бить ли.



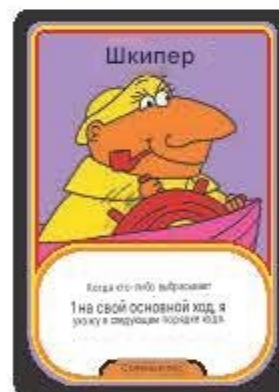
Сизиф
Остается скромным, продолжает упорно работать.
Если я выбрасываю больше 4 шестерок, я продолжаю терять очки, если они у меня есть.
Я не получаю свой основной ход после телепортации.



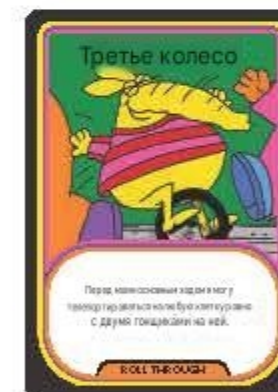
Рыба-придурок
Имеет проблемы с отказом от хода.
Если я начинаю движение с гонщиком, я не могу остановиться, пока он не завершит свой полный ход.
Я могу пересечь финишную линию, используя свою способность.



Романтичный
Последний представитель своего вида.
Если два гонщика двигаются вместе, как с «Тусовцем», моя способность срабатывает дважды, по одному разу для каждого гонщика.



Шкипер
Колесо фальшивое, он просто идет вперед, как и все остальные.
После моего хода порядок хода продолжается слева от меня. (Если только я не выброшу 1 и не пойду снова!)
Играя с несколькими гонщиками, как на странице 26, если выпадает 1, я хожу следующим в порядке хода, а затем мой(и) другой(ие) гонщик(и).



Третье колесо
Ищет свою вторую половинку. Я все еще получаю свой основной ход после телепортации.



Скучер
Ой, я сейчас проскочу мимо тебя
Когда Танк на доске, я перемещаюсь на 1 за каждый -1, влияющий на основной ход гонщика. С Дайсмонгером я перемещаюсь за каждый переброс кубиков. С Леаптоадом я перемещаюсь за каждую пропущенную клетку. Если они перепрыгивают через 2 подряд занятые клетки, я перемещаюсь на 1 дважды. Я перемещаюсь на 1 при каждом перебросе кубиков Мага, даже если он не используется.



Придирчивый
Проверяйте эти правила без разрешения.
Это включает в себя любое перемещение с основных ходов, способностей и т. д. Например, если дуэлист выигрывает дуэль на последней клетке перед финишной линией, он не пересекает ее.



Блинец
Не связан(а) ни с кем, просто идентичен(а) всем
Вам все равно следует использовать мой жетон гонщика!
Я по-прежнему получаю все способности «перед гонкой».

Вариант для 2 игроков

Правила те же, за исключением...

Рекрутинг:

Выложите из колоды 8 открытых карт гонщиков и проведите драфт по принципу «змейки» (у игроков А и В порядок драфта будет примерно такой: АВВААВВА). Повторите то же самое с 8 дополнительными гонщиками из колоды в обратном порядке, пока у обоих игроков не окажется по 8 гонщиков (всего 16 на двоих).

Подготовка:

Оба игрока одновременно выбирают по 2 разных гонщика для каждой гонки, поэтому на старте на трассе будет 4 гонщика. Каждый игрок также берет по два кубика для выбора своих гонщиков.

Гонки:

Когда игрок делает ход, он по очереди использует обоих своих гонщиков, в любом порядке по своему усмотрению. Главное — завершить ход первого гонщика, прежде чем переходить к следующему. Если у вас есть способности гонщиков, которые срабатывают, когда «другие гонщики» что-то делают, это относится и к вашему второму гонщику.

После первой гонки первым ходит игрок, набравший меньшее количество очков в последней гонке. В случае ничьей, игра заканчивается броском кубиков!

Вариант гоночного автомобиля на 3 игрока (двойной).

Правила те же, за исключением...

Рекрутинг:

Выложите из колоды 6 открытых карт гонщиков и проведите драфт по принципу «змейки», как обычно. Повторите это 4 раза, по очереди выбирая карты. После этого у каждого игрока должно быть по 8 гонщиков.

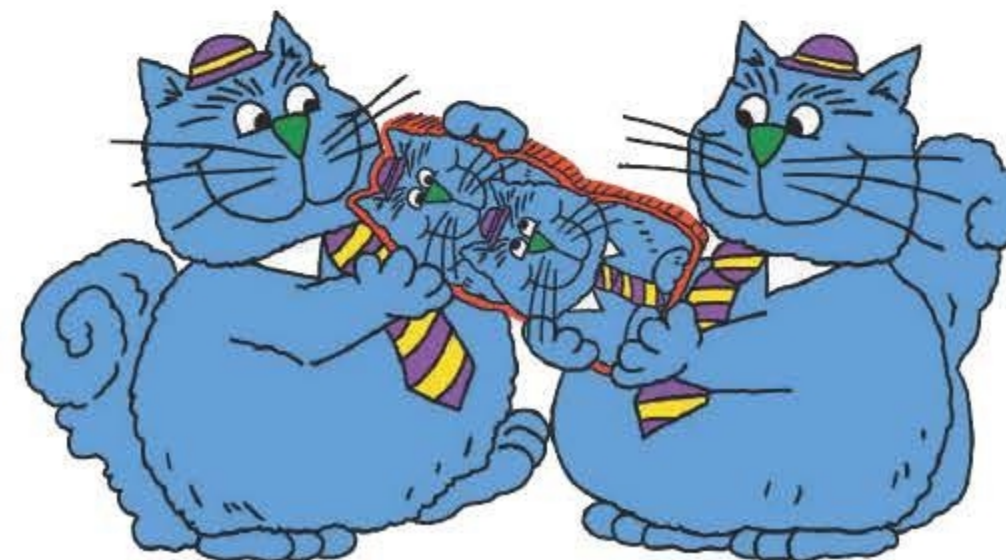
Подготовка:

Все игроки одновременно выбирают по 2 разных гонщика для каждой гонки, поэтому на трассе к началу заезда будет 6 гонщиков. Каждый игрок также берет два кубика для выбора своего гонщика.

Гонки:

Когда игрок делает ход, он по очереди использует обоих своих гонщиков, в любом порядке по своему усмотрению. Главное — завершить ход первого гонщика, прежде чем переходить к следующему. Если у вас есть способности гонщиков, которые срабатывают, когда «другие гонщики» что-то делают, это относится и к вашему второму гонщику.

После первой гонки первым ходит игрок, набравший меньшее количество очков в последней гонке. В случае ничьей, игра заканчивается броском кубика!



СОДЕРЖАНИЕ И АВТОРЫ

Содержание

- 1 двухсторонняя гоночная трасса
- 36 гонщиков
- 36 карточек гонщиков
- 6 кубиков
- 4 золотых фишки за 1-е место
- 4 серебряных фишки за 2-е место
- 9 бронзовых трехочковых бросков
- 16 бронзовых фишек по 1 очку
- 1 книга правил

Что-нибудь не хватает?

Напишите нам по адресу hello@cmuk.games

Кредиты

Оригинальный дизайн игры: Такаши Исида

Обновленный дизайн игры: Ричард Гарфилд

Креативный директор: Алекс Хейг

Автор иллюстрации: Анджела Кирквуд

Графический дизайн: Элизабет Гудспид, Джанет Делаван.

Дополнительный дизайн и разработка:

Скафф Элиас, Джеймс Натан Спенсер, Джастин Викерс

Главный автор: Софи Абромовиц

Издатель: СМУК

Производитель: Strom MFG

Благодарность: Мэйси Хэтчард, Брайану Борнмюллеру, Теду Вернеру и сообществу тестировщиков игры Magical Athlete.

Посмотрите, как играть,
на styk.games/ma

