

КРУТИ ПЕДАЛИ!

ПЕЛОТОН

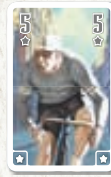


ПАРИЖ, ВТОРНИК, 3 ИЮЛЯ 1934

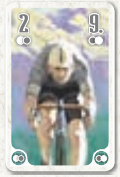
Цена: 2 сантима

Компоненты

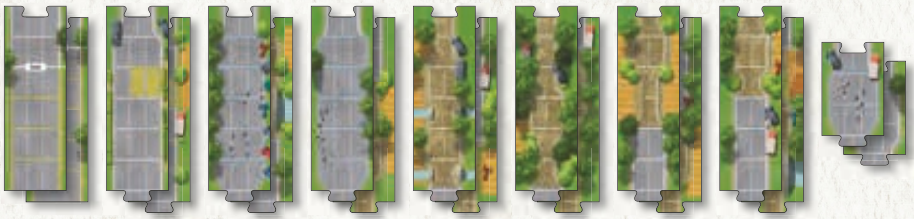
- 2 планшета игроков (по одному каждого цвета)
- 106 карт:
 - 60 карт энергии: две колоды спринтеров (по одной каждого цвета) и две колоды универсалов (по одной каждого цвета)
 - 30 карт усталости: одна колода спринтера и одна универсала
 - 6 карт трасс этапов (с одной стороны для 5-6 игроков, с другой — для 2-4 игроков)
 - 2 карты подсказок
 - 6 карт усилия
 - 2 карты «Атака!»
- 4 фигурки велосипедистов (по два каждого цвета)
- 9 участков велотрассы



Карта усилия



Карта «Атака!»



- Гонщик *может* проезжать через других гонщиков, но *не может* останавливаться с ними на одной полосе. Если перемещение гонщика должно закончиться на занятой клетке, он должен остановиться перед ней, на первой клетке со свободной полосой.
- В этом дополнении клетки не состоят только из двух полос: на одной клетке может быть от 1 до 3 полос.



Брусчатка

Брусчатка — это секции велотрассы, которые можно использовать для создания узких участков с одной полосой на клетке. Как и в случае подъёмов в базовой игре, на брусчатке не работает эффект воздушного потока.



Зоны обслуживания

Зоны обслуживания — это секции велотрассы, которые можно использовать для создания более широких 3-полосных участков. Когда вы начинаете свой ход на зоне обслуживания, ваша минимальная энергия всегда равна 4. Правило воздушного потока применяется как обычно.



Примечание. Если в зоне обслуживания рядом находятся три гонщика, и при действии эффекта воздушного потока они должны переместиться на более узкую клетку, сначала переместите гонщиков с полос, ближних к правому краю (третий гонщик остается в исходной клетке, но перемещается в крайнюю правую полосу). Если за этими тремя гонщиками были другие, то они остаются на месте, так как перед ним всё ещё находится один гонщик.

Отрыв

В этом варианте игры 2-й участок трассы (тот, что после стартового) всегда должен содержать отрыв (участок №2). В игре на 5-6 игроков используйте сторону 2, если играете с 1-4 игроками, используйте сторону 2.

Перед игрой все гонщики располагаются в жёлтой стартовой зоне как обычно.



Этап торгов

Перед первым раундом каждый игрок должен попытаться отправить одного гонщика (на свой выбор) в отрыв. Чтобы определить, кто уйдёт в отрыв, предусмотрено два раунда торгов. Все игроки одновременно выполняют следующие шаги:

Выберите гонщика

Выберите одного из ваших гонщиков, который будет пытаться оторваться.

Возьмите карты

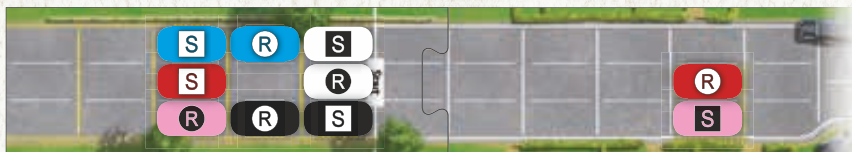
Вытащите 4 карты из колоды энергии, соответствующей гонщику.

Сыграйте, сбросьте лишнее, раскройте карты

Выберите одну из карт и сыграйте её лицевой стороной вниз рядом с колодой энергии соответствующего гонщика. Эта карта указывает значение ставки гонщика. Сбросьте остальные карты. Затем переверните все сыгранные карты лицевой стороной вверх.

Повторите

После этого повторите шаги 2-4 для второго раунда торгов.



После определения отрыва все готовы начать гонку.

- В игре на 5-6 игроков два гонщика с наибольшей суммой двух сыгранных карт энергии выходят в отрыв; крайнюю правую полосу занимает игрок с самой высокой ставкой.
- В игре на 2-4 игроков в отрыв выходит только один гонщик с наибольшей суммой двух сыгранных карт энергии.
- В случае одинаковых ставок спор решается в пользу самого дальнего от линии старта гонщика, то есть ничью выигрывает крайний левый гонщик в последней клетке.

Разыгранные карты гонщиков, ушедших в отрыв, выходят из игры и кладутся обратно в коробку. Вместо них эти гонщики берут по 2 карты усталости и кладут их в свой сброс. Все гонщики, проигравшие ставки, сбрасывают сыгранные карты. Затем все гонщики замешивают все свои сброшенные карты обратно в колоды.

Создание собственных трасс

Вы можете использовать готовые этапы гонок, входящие в это дополнение, но если вы хотите создавать свои собственные, вот несколько общих советов. Если хотите, то можете их игнорировать.

- Старайтесь ограничивать количество участков с подъёмами и/или с брусчаткой на одной велотрассе двумя-тремя в общей сумме.
- Не размещайте зону обслуживания участок прямо перед финишем.
- При проектировании трассы следует использовать 9 прямых участков, и все резкие и плавные повороты. Каждый раз, добавляя участок из дополнения, убирайте прямой участок из базовой игры.
- При проектировании трассы для 5-6 игроков добавьте бонусный участок (участок №9). Не убирайте прямой участок при добавлении этой плитки и используйте обе зоны обслуживания.

Виртуальные команды

Есть две разновидности виртуальных команд, которые вы можете добавить в игру: команда «Пелотон» и команда «Лоси».

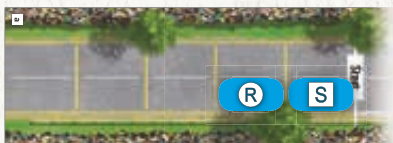
Команда «Пелотон»

- В игре может быть только одна команда «Пелотон».
- Возьмите обоих гонщиков одного цвета и *только лишь колоду универсала* того же цвета. Добавьте 2 карты «Атака!»  в колоду универсалов, перетасуйте её и положите в одну сторону.
- Команда «Пелотон» всегда размещает своих гонщиков в жёлтой стартовой зоне перед игроками-людьми. Поместите гонщиков один перед другим как можно ближе к линии старта.
- При игре с отрывом команда «Пелотон» не участвует в торгах за отрыв.
- На этапе движения, когда игроки-люди сделали свой выбор и перевернули карты, переверните одну карту для команды «Пелотон». Переместите обоих гонщиков (соблюдая нормальный порядок фаз движения) на количество клеток, указанное на карте. Если перевернутая карта это «Атака!» , переместите самого переднего гонщика команды «Пелотон» на 2 клетки, а самого заднего гонщика команды «Пелотон» на 9 клеток.
- Команда «Пелотон» никогда не берёт карты усталости.



Команда «Лоси»

- В игре может быть несколько команд «Лоси».
- Возьмите обоих гонщиков одного цвета и *обе их колоды того же цвета*. Добавьте 1 карту усилия  в колоду спринтера. Перетасуйте обе колоды и положите их в одну сторону.
- Команды «Лоси» всегда размещают своих гонщиков в жёлтой стартовой зоне перед игроками-людьми. Разместите спринтера перед универсалом как можно ближе к линии старта.
- При игре с отрывом команды «Лоси» не участвуют в торгах за отрыв.
- После того, как игроки-люди сделали свой выбор и перевернули карты, переверните карты для каждой команды «Лоси». Переверните верхнюю карту колоды каждого гонщика и переместите гонщиков на указанное количество клеток, как обычно.
- Команды «Лоси» никогда не берут карты усталости.



Если в игре есть и команда «Пелотон», и команды «Лоси»

- Разместите гонщиков команды «Пелотон» первыми.

Сольная игра

Если вы играете в одиночку, мы рекомендуем добавить одну команду «Пелотон» и одну команду «Лоси». Как только освоитесь, не стесняйтесь добавлять дополнительные команды «Лоси» по своему усмотрению.

Также вы начинаете с 3 картами усталости, которые распределяете между своими гонщиками по собственному усмотрению. Если вы хотите поднять уровень сложности, просто добавьте больше карт усталости на старте.

Рекорд автора игры — 6 карт усталости на старте с которыми удалось победить.

Вариант для двух игроков

Если вы решили поиграть с виртуальными командами вдвоём, рекомендуем сначала добавить только команду «Пелотон». Если вам понравится, попробуйте добавить команду «Лоси» вместо или в дополнение к команде «Пелотон». Если вы добавляете несколько виртуальных команд, то для поддержания высокого темпа игры пусть ими управляют разные люди.

Больше, чем 6 игроков

Каждый сам за себя!

Вы — смешанная группа гонщиков, которые ушли в отрыв за последние 5-7 км пробега. Пелотон далеко позади, и вас никто не опередит, но ни у одного гонщика нет рядом команды, которая его поддерживала бы, так что теперь каждый сам за себя. Удачи!

В этот вариант могут играть до 12 игроков. Такую игру, когда у вас есть только один гонщик, стоит попробовать после того, когда вы несколько раз сыграли по обычным правилам и узнали больше о тактике спринтеров и универсалов.

- Планшеты игроков не используются.
- Самый младший игрок выбирает одного гонщика и размещает его на стартовой позиции в соответствии с правилами базовой игры. Продолжайте по часовой стрелке, пока каждый игрок не разместит своего гонщика.
- Каждый игрок берет колоду энергии, которая соответствует его гонщику, и начинает участие в гонке.
- Мы рекомендуем использовать вариант с отрывом при игре более чем с 6 игроками. Используйте сторону 2 участка с отрывом. Поскольку у каждого игрока есть только один гонщик, то именно его они выбирают на этапе торгов.



Дизайнер: Asger Harding Granerud
Арт-директор: Jere Kasanen
Иллюстратор: Ossi Hiekkala
Редактор:  Paul Grogan
Перевод: Виктор Луора Усачев

© 2017 Lautapelit.fi
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki, Finland
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

