ТЕРМИНЫ

Впереди/Позади:

Гонщик находится впереди другого гонщика, если он стоит на клетке, расположенной ближе к финишной черте. Гонщик находится позади другого гонщика, если он стоит на клетке, расположенной ближе к клетке «Старт». Если гонщики делят клетку, ни один из них не впереди и не позади другого.

Один на клетке:

Когда гонщик не делит свою клетку ни с кем.

Последнее место:

Гонщик(и), которые в данный момент ближе всего к клетке «Старт».

Лидер:

Гонщик(и), которые в данный момент ближе всего к финишной черте. Гонщики, уже пересёкшие финишную черту, не учитываются.

Основной ход:

Действие, которое вы всегда получаете в свой ход: бросьте кубик и переместитесь на столько клеток.

Перемещение:

Когда гонщик меняет клетку в результате своего **основного хода**, способностей или любой другой ситуации, где прямо используется слово «переместиться». Если гонщику нужно «переместиться на 0», это не считается перемещением для срабатывания других способностей, зависящих от движения.

Обгон:

Когда гонщик начинает перемещение позади другого гонщика и заканчивает то же перемещение впереди него. (Или, если он движется назад, начинает впереди, а заканчивает позади!)

Общая клетка:

Гонщики находятся «на» одной клетке, когда оба в данный момент остановились на ней. Иными словами, если гонщики лишь временно оказываются на одной клетке в ходе перемещения, телепортации и т. п., это не считается!

Клетка:

Квадраты, начиная с клетки «Старт» и заканчивая финишной чертой. Клетка «Старт» считается клеткой! Всё, что за финишной чертой, — нет.

Остановка на клетке:

Гонщики остановились на клетке, когда закончили перемещение на неё или попали туда иным способом, например благодаря телепортации Кракена.

Спотыкание:

Споткнувшийся гонщик пропускает свой следующий **основной ход**! Вы даже не бросаете кубик, но ваши способности по-прежнему могут срабатывать, и вы можете перемещаться другими способами. Когда вы спотыкаетесь, полностью завершите свой ход, затем положите фишку гонщика лицом вниз. В свой следующий основной ход поставьте фишку обратно, чтобы показать, что вы пришли в себя. И помните: спотыкание не прерывает ваш текущий ход преждевременно!

Телепортация:

Когда гонщик телепортируется, поставьте его фишку на новую клетку, но не считайте это «перемещением» для срабатывания способностей, обгона гонщиков и т. п.

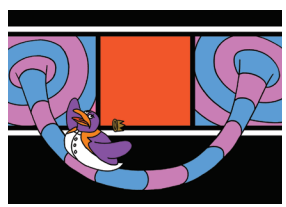
ТРАССА

Твист:



Когда первый гонщик проходит через твист, возьмите карту твиста и выполните то, что на ней написано! В каждой гонке берётся только одна карта твиста (если иное не сказано на карте).

Вихрь:



Когда гонщик останавливается на клетке с вихрем, он телепортируется на его другой конец. Так что вихрь может отправить вас вперёд или назад — в зависимости от того, на каком конце вы остановились!

ТОНКОСТИ

1. Если вы перебрасываете кубик по какой-либо причине, считайте, что предыдущее выпавшее число не выпадало. Само действие переброса при этом может запускать способности вроде способности Скутчера.
2. Способности, связанные с остановкой на одной клетке, не срабатывают, если гонщики прибывают туда одновременно.
3. Способности, срабатывающие в определённый момент, например «В начале моего хода», срабатывают только один раз за ход.
4. Способности гонщика отключаются после того, как он финишировал или покинул гонку, если не сказано иное.
5. Если вы столкнулись с бесконечным циклом, выполните его один раз по порядку, затем остановитесь. Некоторые способности могут взаимодействовать много раз, но циклом не являются. Если вы попали в цикл, в котором никто не может финишировать или вообще двигаться, гонка немедленно заканчивается: оставшиеся очки не получает никто, кроме тех, кто уже финишировал.
6. Если когда-либо остаётся только один гонщик, гонка немедленно заканчивается, и этот гонщик получает первое или второе место — в зависимости от ситуации.
7. Если несколько способностей изменяют значение перемещения — как у Отчима и Блундердога, — применяйте их в порядке очерёдности ходов.
8. Если есть ничья за лидерство или последнее место, а способность вроде способности Короля Подножек нацелена на них, владелец способности выбирает, кого сделать целью.
9. Если вы играете несколькими гонщиками, расставьте их перед собой в том порядке, в котором хотите, чтобы они ходили, по часовой стрелке.

ГОНЩИКИ



Укус

Укушено Омерзительной, Бешеной, Оборотнической, Размножающейся, Орущей Тварью, Невероятно Известной Кровожадностью.

У меня есть особая фигурка. Когда я превращаюсь, замените меня ею! Я остаюсь превращённым до конца гонки. Я превращаюсь до своего хода, поэтому могу сразу начать устранять гонщиков.



Критик

Забанен на BoardGameGeek за излишнюю правдивость.

Идея: Jun Hao Xu и Felicity Oh



Гот-ленивец

За него бегает его подводка для глаз.

Стоять на 2-м углу — нормально. Я всё равно получаю очки, если Вредина кричит «Нечестно!».



Блундердог

Худший в классе Академии неудачников. Что всё равно плохо.

Я не утраиваю движение назад. Если возникает ситуация с двойным обратным движением, это движение вперёд!



Дива

Эго — на месте, не хватает только «Тони».

Это считается телепортацией. Я никогда не занимаю одну клетку с гонщиком, с которым меняюсь местами: мы меняемся одновременно. Если есть ничьи за лидерство и последнее место, выбираю я.



Рыцарь-Хряк

Чтит строгий кодекс Хрюцарства.

Да, у меня две фигурки. Хряк не считается гонщиком для срабатывания способностей — он лишь даёт +2 своему наезднику. Гонщик на хряке может споткнуться. Если Дублёр копирует меня, ему стоит найти подходящую фигурку хряка, чтобы сесть верхом. И да, можно ехать сразу на двух хряках, если Дублёр копирует меня. Моя способность действует «до гонки», поэтому Доппельгангстер хряка не получает.

Идея: Jack Henseleit



Жульпард

Она из Бостона.

Это не считается «броском» для срабатывания способностей.



Доппельгангстер

Какое у вас чувство собственного «я». Было бы жаль, если бы с ним что-нибудь случилось.

Выбывший гонщик не финиширует, поэтому он не получает очков и не запускает способности вроде способности Кукловода. Я не могу использовать способности, срабатывающие вне самой гонки, как у Ре-Раннера. Я могу использовать способность Кракена, даже если он уже ею воспользовался. Если я финиширую первым, я и правда выбываю.

Идея: Alan Saunders



Прыгожаб

Как чехарда, только мокрее.

Клетка с несколькими гонщиками тоже считается.



Отель

Даже не из этой игры, а всё равно берёт арендную плату.

Моим гостям разрешено и рекомендуется давать сдачу.



Кракен

Наверное, вкусный.

Гонщики телепортируются одновременно, поэтому способности, связанные с остановкой на одной клетке, не срабатывают.

Идея: Ithry Skylark



Крот

Кошмар для обслуживания трассы.

Моя способность по-прежнему считается моим основным ходом.



Икар

Погубили проблемы с отцом.



Ле Саботёр

Если предложит колбаску — не соглашайтесь.

Если возникает двойное обратное движение, это движение вперёд! Если что-то другое изменяет, на сколько клеток перемещается гонщик, он двигается назад на это количество, а не просто на 3. Выскочка идёт назад на всю свою сумму, если в какой-то момент выпала 3. Если у Мистера Кубика среди результатов есть 3, он двигается назад, даже если не использует эту тройку. Если способность гонщика заставляет его делать на 3 что-то особое, что не является перемещением, моя способность не срабатывает.



Мистер Кубик

Не рассказывайте ему про d20, его бюджет и так на нуле.

Я одалживаю кубики у других игроков и всегда возвращаю их, когда закончу! Если выпало по одному каждого числа… я не двигаюсь. Все кубики считаются «брошенными» для срабатывания способностей.



Король Подножек

Нога истории длинна, но она подставляет подножку во имя справедливости.

Если есть ничья, выбираю я.



Волшебный атлет

Однофамилец.

2 — Если есть ничья, все они приходят одновременно.

3 — Если на клетке, куда я телепортируюсь, больше одного гонщика, спотыкаются все.

5 — Если есть ничья, назад идут все.

Идея: Andrew M. Jackson



Каша

Не забудьте расписаться в гостевой книге при входе.

Новые способности гонщиков я получаю до перемещения. Я продолжаю добавлять способности, если выбрасываю 1–2 несколько раз. Я не могу использовать способности, срабатывающие вне самой гонки, как у Ре-Раннера. Если меня копируют, добавленных мной способностей они не получают. Если между моими способностями возникает непримиримый конфликт, например между Мистером Кубиком и Жульпардом, выбираю я.

ГОНЩИКИ



Немезида

Месть — не просто блюдо, которое подают холодным. Это ещё и дама.

Они двигаются, потом двигаюсь я.

Идея: Ian Tarter



Обгонщик

Он идёт за тобой, Барбара.

Финишировавшие гонщики не учитываются.

Идея: Philip Feller



Ре-Раннер

Многие пересматривают её, когда хочется уюта.

Дальше вы участвуете двумя гонщиками: мной и тем, кого выберете ещё. Порядок своих гонщиков я определяю, когда открываю их перед гонкой, затем полностью завершаю ход одного, прежде чем перейти ко второму.



Мажор

Его отец изобрёл ускорение. А мама — финишная черта.



Зануда

Поставили зверя в совет жильцов — вот что получилось.

Для всех бросков, а не только для основного хода.



Выскочка

Очень напряжённая тусовка.

Я делаю один основной ход после того, как перестаю бросать, а не после каждого броска.



<NULL>

Файл или каталог повреждён и недоступен для чтения (код ошибки CMYK 1099)

Гонщики, обгоняющие меня во время своего перемещения, не получают -1. Гонщики, обгоняющие меня, немедленно теряют способности, поэтому О.Б.О.Р.О.Т.Н.И.К. меня не устраняет. Способности, срабатывающие вне самой гонки, как у Ре-Раннера, всё равно действуют.



Пингвин

Каждый раз, когда делаем ледяной уровень — ох.

Я оправляюсь от спотыкания после основного хода.



Половинка

Ничто так не сочетается с настольными играми, как моногамия.

Я могу телепортироваться вперёд или назад.

Идея: Stickdood



Демон скорости

Вызван, когда аукционист прочёл «Некрономикон».



Голыш

В правилах нигде не сказано, что банан не может быть голым.

Я получаю 1 очко независимо от того, сколько гонщиков обгоняю за ход. Хорошая попытка.



Хвост

Обожает рассуждать о типах привязанности.

Я всё равно делаю основной ход после телепортации.

Идея: Almog Ben-Dov



Вредина

Мы пытались его не брать, но он закатил истерику.

Никто не получает очков за 1-е или 2-е место, если только не финишировал к этому моменту. Если финишировал, получает свои очки. Верните неиспользованные фишки 1-го и 2-го мест в коробку.



Сногсшибалка

Завидно?



Шланг

Молитесь, чтобы вам не встретился Разбрызгиватель.



Отчим

Он делает вашу маму очень счастливой. И так хорошо ладит с другими гонщиками.

Если мой пасынок выбывает, у меня появляется новый пасынок. Если вы играете в варианте с несколькими гонщиками, я должен быть самым левым гонщиком (по возможности), чтобы помогать гонщику другого игрока. Если я финиширую или выбываю, моя способность прекращается. Прости, малыш.



Обменгуру

Родом из Австралии. А ещё сверху и сбоку.

Игроки полностью обмениваются картами гонщиков! Теперь у каждого другой гонщик. Фишки гонщиков, конечно, остаются на тех же клетках. Если в пределах клетки несколько гонщиков, выбираю я. Если я меняюсь с Кашей, я получаю и её способности.

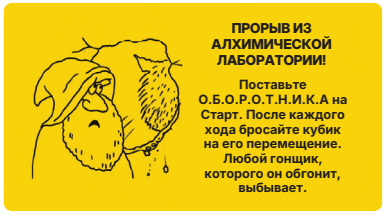


Дублёр

Её имя отлично смотрится на бумажной вкладке в программке.

Я копирую только гонщиков этой гонки. Я могу копировать другого гонщика, которого использует мой игрок. Я не могу использовать способности, срабатывающие после гонки, как у Ре-Раннера. Я могу использовать способности, срабатывающие до гонки, как у Яйца. Если я копирую Рыцаря-Хряка, найдите где-нибудь поблизости фигурку для хряка.

ТВИСТЫ



Прорыв из алхимической лаборатории!

Если кто-то играет за Укус, он по-прежнему гонит в облике О.Б.О.Р.О.Т.Н.И.К.А, но возвращается на Старт и будет двигаться чаще. Я могу пересечь финишную черту, но не занимаю место и не получаю очков (если меня не контролирует игрок за Укус).

Идея: Tsinis Giorgos



Нашествие жуков-бонков на финише!



Конвейер включён!



Проклятые палочки для всех!

Игроки и гонщики, которые финишировали или выбыли, по-прежнему учитываются при подсчёте и по-прежнему бросают кубик для пропуска. Если у игроков несколько гонщиков, бросайте, конечно, за каждого.



Болельщики требуют хаоса!



Теория зеркального мира подтвердилась!

Если в этот момент на клетке «Старт» стоят несколько гонщиков, порядок финиша определяется очерёдностью ходов — например, выиграет игрок, ближайший по очерёдности!



Не бегать у гадального бассейна!



Пиньята протекает!



СЛУЧАЙНОСТЬ СЛУЧАЙНО ПРЕКРАТИЛАСЬ!

Все игроки бросают свой кубик: это число выпадает у них при любом броске до конца гонки.

Случайность случайно прекратилась!

Твисты технически являются способностью трассы, поэтому срабатывают раньше способностей гонщиков, так что, например, гонщики вроде Сногсшибалки всё равно изменят эти значения на 1.

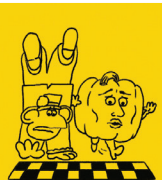


ЖАРЕНАЯ КУРИЦА НА ЗЕМЛЕ!

Переместите гонщика на последнем месте на 7.

Жареная курица на земле!

Если на последнем месте несколько гонщиков, бонус получают все. Они перемещаются одновременно, если это имеет значение.



ФИНАЛ СЕЗОНА!

Гонщики, финишировавшие 1-м и 2-м, соревнуются один на один за оба трофея. Они стартуют со второго угла, и первым ходит занявший 1-е место.

Финал сезона!

Это считается новой гонкой, только быстрее. Поэтому способности вроде способности Мажора по-прежнему срабатывают. Любые очки, полученные другими гонщиками не за фишки 1-го и 2-го мест, остаются у них.



ЯРМАРКА ОБМЕНА!

Все игроки берут нового гонщика и могут заменить им текущего.

Ярмарка обмена!

Решение принимается одновременно. Если вы меняете гонщика, новый гонщик начинает с той же клетки, что и прежний. Способности «в начале гонки» не срабатывают, но способности «в конце гонки» могут!



ВЫ НАСТУПИЛИ НА БЕСА ВРЕМЕНИ!

Гонщик, который это вызвал, выбывает, но участвует в следующей гонке как дополнительный гонщик своего игрока.

Вы наступили на беса времени!

Если это вызвала Каша, она начинает со всеми способностями, которые у неё были на момент выбывания.

