



Автор игры: Герман Тихомиров



2060

# ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

*Небо не ждёт! Разогревайте моторы и отправляйтесь ввысь. Перед вами стартовый набор игровой системы «Самолёты», в которой для игры используются сборные модели героев одноимённого анимационного фильма Disney. Соберите модели Самолётов, а при помощи специальных ворот обозначьте гоночную трассу. Каждый герой обладает своими уникальными характеристиками, которые могут помочь именно ему стать самым быстрым и юрким.*

*В игру входят сборные модели Дасти Полейполе и Рипслингера. Но, добавив в коллекцию сборные модели других героев фильма «Самолёты», вы сможете играть втроём, вчетвером и даже вшестером и узнаете, на что способны остальные персонажи!*

*От винта!*

### СОСТАВ ИГРЫ:



**СБОРНЫЕ МОДЕЛИ САМОЛЁТОВ С НАКЛЕЙКАМИ – 2 ШТ.**



**СБОРНЫЕ ПОДСТАВКИ ДЛЯ САМОЛЁТОВ – 2 ШТ.**



**ЭЛЕМЕНТЫ ВОРОТ – 20 ШТ.**



**ЖЕТОНЫ ШТРАФА – 15 ШТ.**



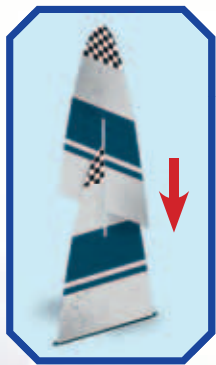
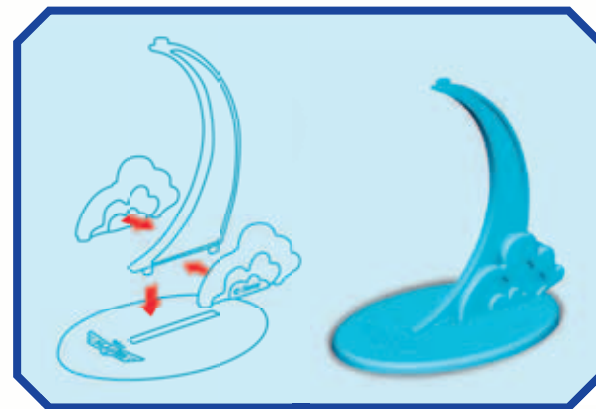
**КУБИК «D6»**



**КАРТОЧКИ ГЕРОЕВ – 2 ШТ.**

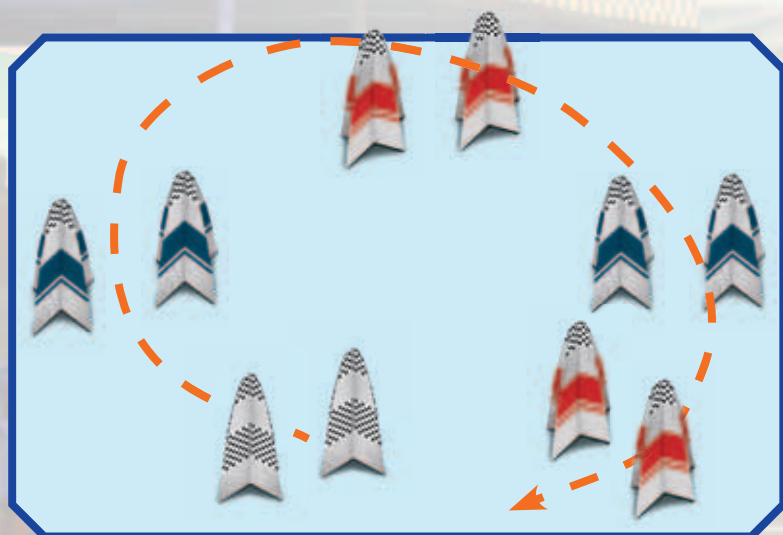
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры соберите модели героев анимационного фильма Disney «Самолёты», которые вы найдёте в коробке. Следуйте инструкции и не забудьте украсить героев наклейками. Только полностью собранные модели могут принимать участие в игре. Вы также можете добавить в игру персонажей, которые продаются отдельно. Соберите по данной схеме подставки для самолётов, которые также входят в комплект с игрой. Для игры вам понадобится поместить ваших героев на собранные подставки.



Из картонных элементов соберите конусы. Пара конусов, расположенных напротив друг друга, означает ворота. Расставьте ворота на протяжении всей трассы.

Выберите достаточно обширную ровную поверхность, это может быть пол в комнате или большой стол. Расстояние между двумя конусами при постановке ворот должно быть равно 3 длинным сторонам карточки героя.



Расставьте ворота по периметру поверхности, на которой играете, по кругу или по прямой, чтобы получилась цепь из ворот. Ворота можно ставить друг за другом в любом порядке, но лучшим вариантом будет чередование синих и красных ворот.

Положение ворот и расстояние между ними должны быть такими, чтобы вы не запутались, в каком порядке их необходимо проходить.

В случае если вы строите кольцевую трассу, стартовые ворота будут означать «старт» и «финиш». Если вы создаёте прямую трассу, поставьте такие ворота в начало цепи.

### стартовые ворота



Каждый игрок выбирает героя, за которого будет играть, и кладёт перед собой его карточку.

Далее игроки определяют по договорённости или с помощью жребия порядок хода – кто будет ходить первым, кто вторым и т. д. Игрок, который ходит первым, ставит свой самолёт в стартовые ворота, повернув самолёт носом в выбранную сторону.



Если у вас есть модели самолётов, которые не принимают участия в гонках, вы можете назначить их в команду поддержки. Ограничения на количество самолётов в команде поддержки нет, но если у кого-то из игроков команда поддержки больше, он должен взять по одному жетону штрафа за каждый самолёт поддержки свыше числа самолётов поддержки у его соперников. Как действовать самолётам из команды поддержки, вы прочтаете ниже.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Закончить гонку с наименьшим количеством жетонов штрафа.

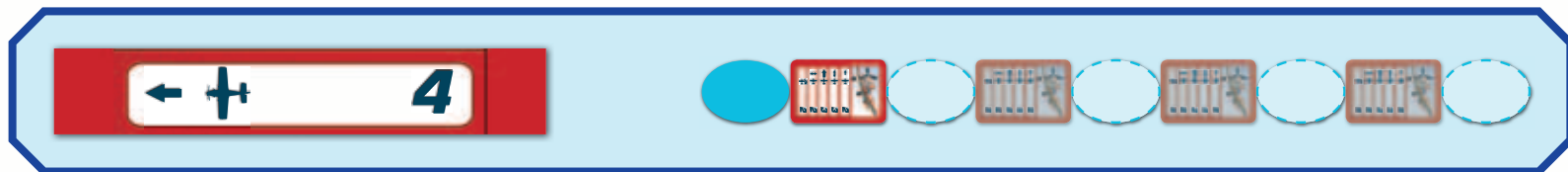


## ХОД ИГРЫ

### Передвижение

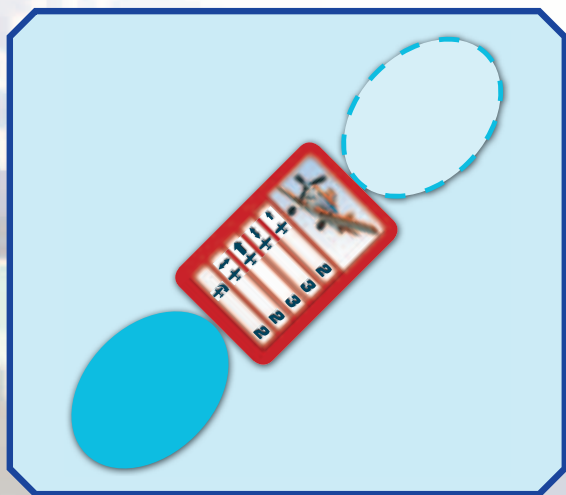
В начале хода игрок выбирает скорость, с которой будет двигаться его самолёт. Для этого он переворачивает карточку героя, лежащую перед ним, на нужную сторону: сторона с красными полями означает высокую скорость, с синими – низкую. Выбранная скорость действительна до следующего хода игрока.

Далее игрок должен переместить свой самолёт. В параметре «**скорость**» в карточке самолёта указано, насколько далеко он должен пролететь.

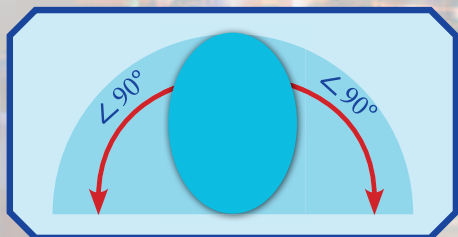
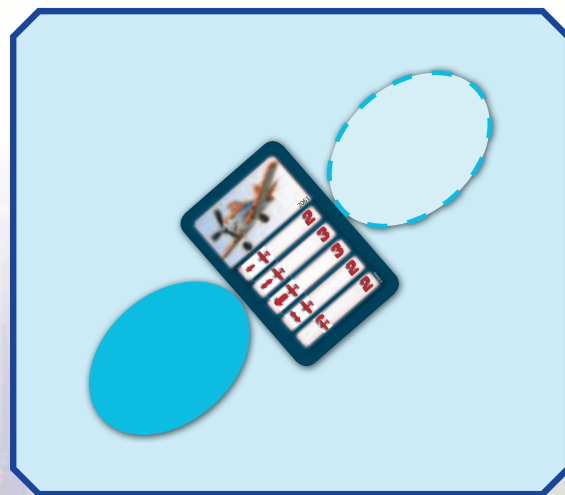


При высокой скорости полёта приложите карточку короткой стороной к подставке самолёта и переместите самолёт, чтобы подставка касалась другой короткой стороны карточки, повторите процесс столько раз, сколько указано в параметре «скорость» в карточке героя. При малой скорости при перемещении самолёта используйте касание длинной стороной карточки подставки.

### Высокая скорость

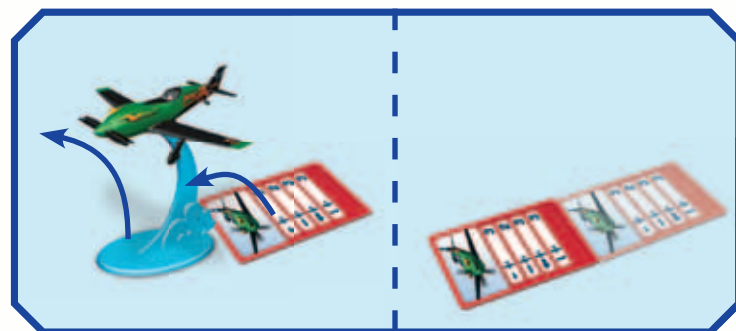


### Малая скорость



Игрок не может менять направление движения самолёта во время такого перемещения. Выполнив последнее перемещение, игрок может выполнить поворот самолёта на **90 или меньше градусов**, таким образом задав новое направление движения на следующий ход.

После выполнения всех действий в свой ход уберите самолёт с игрового поля, а на место, где стояла подставка, положите карточку героя. Верх карточки с изображением героя указывает, куда будет смотреть нос самолёта в следующий ход.



### Манёвр

Во время хода между шагами передвижения герой может совершить один манёвр из тех, которые указаны в карточке героя. Выбрав манёвр, игрок объявляет об этом и бросает кубик. Если на кубике выпало значение большее или равное значению, указанному в карточке напротив выбранного манёвра, то манёвр выполняется. Если на кубике выпало меньше, то манёвр считается проваленным – игрок продолжает свой ход. За один ход игрок может попытаться выполнить один манёвр и только один раз.



**Бочка** – в дополнение ко всем перемещениям самолёт смещается на одну короткую сторону карточки вбок от подставки. Карточка прикладывается строго к боковой стороне подставки, и самолёт смещается так, чтобы касаться другой стороной подставки карточки. Направление движения остаётся прежним. Бочка совершается после любого шага движения.



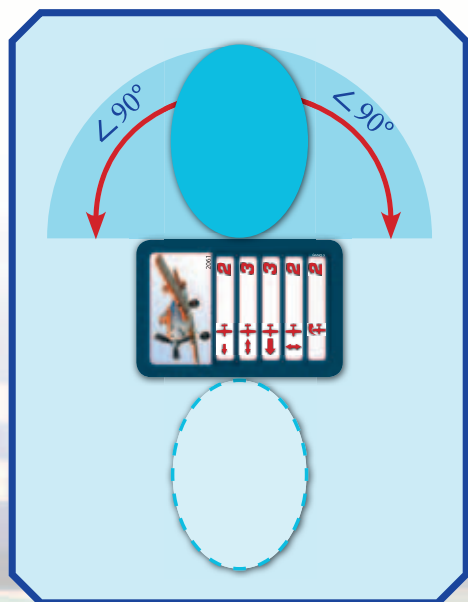
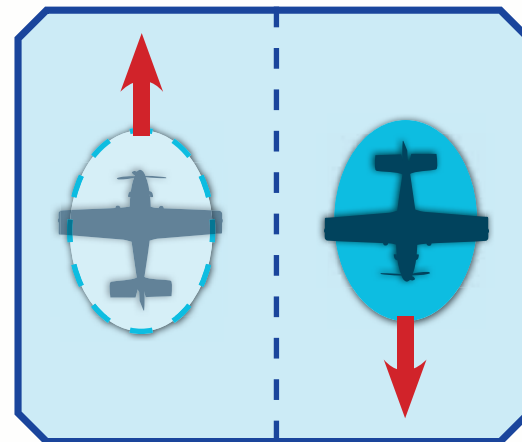
**Форсаж** – смена низкой скорости на высокую. Переверните карточку с синей стороны на красную и совершайте дальнейшее передвижение с другой скоростью.



**Торможение** – смена высокой скорости на низкую. Переверните карточку с красной стороны на синюю и совершайте дальнейшее передвижение с другой скоростью.



**Разворот** – завершив передвижение, разверните самолёт на 180 градусов, чтобы он смотрел в обратную сторону.



**Резкий вираж** – поверните самолёт не более чем на 90 градусов в любую сторону после одного из шагов передвижения, а не в конце всего передвижения.

### ***Команда поддержки***

Один раз в ход игрок может воспользоваться помощью одного из участников команды поддержки. В любой момент хода выберите героя, который должен оказать поддержку. Подробный список свойств героев поддержки указан в конце правил.

### ***Гонка***

Задача игроков – провести своих героев через все ворота на игровом поле и привести их на «финиш» (он же «старт», если трасса круговая). Порядок прохождения ворот определите перед гонкой, но будет удобнее, если их необходимо проходить по кругу, например по часовой стрелке.

## При прохождении ворот и движении по трассе необходимо соблюдать следующие правила:

- красные ворота самолёт должен проходить на высокой скорости, а синие - на низкой. Если герой проходит ворота на другой скорости, то они считаются пройденными, но игрок получает жетон штрафа;
- прохождение ворот вне очереди или повторно не приносит никакой пользы;
- при движении самолёт или карточка героя могут касаться карточки другого игрока, которая осталась на поле до начала своего хода. Но закончить ход герой должен, не касаясь ни подставкой, ни карточкой карточки другого игрока;
- если самолёт или карточка при выполнении движения задевает створы ворот, то игрок получает жетон штрафа;
- если самолёт в результате движения вышел за рамки игрового пространства (за край стола, столкнулся со стеной и т.д.), то игроку необходимо начать гонку заново с ворот старта, сохраняя при этом все полученные ранее жетоны штрафа.

После того как самолёт пересёк финишные ворота, его фигурка и карточка убираются из игры. Каждый раз, когда такой игрок должен совершить ход, вместо этого он избавляется от 1 жетона штрафа.

Если игрок должен сбросить жетон штрафа, а их у него нет – он немедленно объявляется победителем гонки. Если же финишировали все самолёты, то побеждает игрок с наименьшим числом жетонов штрафа. При одинаковом количестве жетонов штрафа победителем объявляется тот, кто финишировал позже.

## ПРИМЕРЫ ТРАСС





# СВОЙСТВА ГЕРОЕВ ПОДДЕРЖКИ

## БРАВО



Можно сделать два разных манёвра

## ШКИПЕР РАЙЛИ



Можно один раз перебросить кубик при манёвре

## ДАСТИ ПОЛЕЙПОЛЕ



Можно использовать два дополнительных действия поддержки в ход, но только если в вашей команде есть ещё хотя бы два самолёта поддержки

## РИПСЛИНГЕР



«+1» к результату при броске кубика для выполнения манёвра

## ЭЛЬ ЧУПАКАБРА



При передвижении игрок может добавить 1 очко к скорости или переместиться на 1 очко меньше

## ТАНЯ



Бросьте кубик: при результате 6 сбросьте 1 жетон штрафа