

Wacky Races — это динамичная гоночная игра для шести игроков. Приведите свою легендарную гоночную команду к финишу первой, всеми правдами и неправдами! Однако вам придется иметь дело с меняющимися дорожными условиями, особыми способностями ваших товарищей-гонщиков и опасными ловушками, расставленными Диком Дастирдли. Озорной злодей и его подлый сообщник Матти никогда не отстают. Игроки будут использовать комбинации карт движения, особые способности своего гонщика и случайно созданный рельеф дороги, чтобы попытаться опередить остальных, избежать ловушек и выиграть гонку!

16 плиток местности

Тайлы местности бывают четырех типов и напрямую влияют на то, как и когда движутся автомобили (см. раздел «Гонки!», начиная со стр. 10). Они разделены на 2 группы: плитки первой половины (рубашка синего цвета) и плитки второй половины (рубашка оранжевого цвета).



Desert

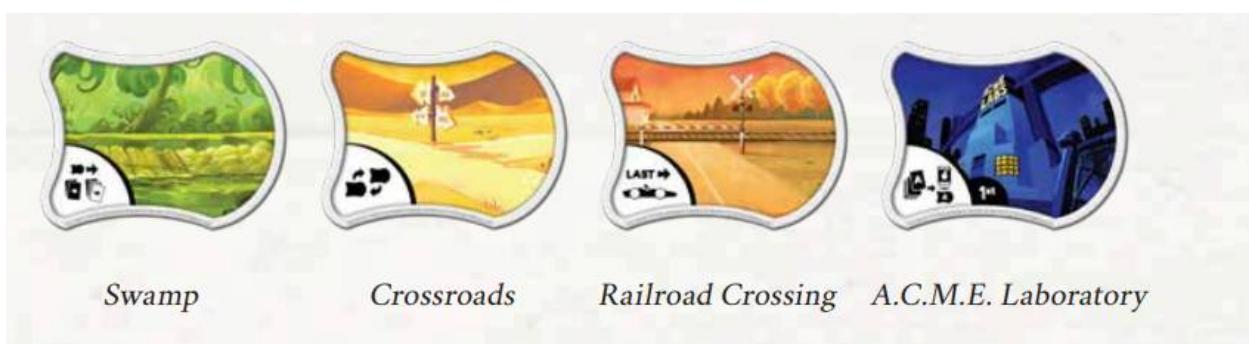
Forest

Prairie

Farm

4 особых тайла:

Специальные плитки не имеют определенного типа местности. Вместо этого у каждого есть уникальное особое свойство, которое срабатывает при взаимодействии с ними автомобилем. Все специальные плитки имеют обратную сторону оранжевого цвета, поскольку они добавляются к плиткам Второй половины.



Swamp

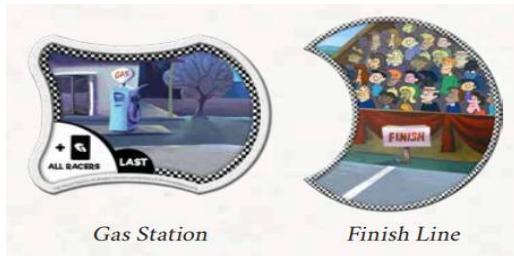
Crossroads

Railroad Crossing

A.C.M.E. Laboratory

2 тайла контрольных точек.

Тайлы контрольных точек всегда будут частью игры и будут иметь фиксированное положение на дорожке



Gas Station

Finish Line

GOAL OF THE GAME

Игрок, чей гонщик первым достигнет плитки финиша, побеждает в игре! Чтобы пересечь финишную черту раньше других гонщиков, потребуется немало навыков, стратегии и удачи!

Выбор гонщиков

Каждый игрок выбирает 1 гонщика в качестве своей машины в дурацких гонках, получая соответствующую миниатюру гонщика, панель гонщика и 4 карты особых способностей для этого гонщика. В начале каждой гонки игроки должны разместить свои карты особых способностей лицевой стороной вверх в каждом соответствующем слоте на своей панели гонщика.

Дик Дастардли и Мамти! Игроки не могут выбрать Дика Дастардли своим гонщиком. Движения этого озорного злодея основаны на действиях игроков. Таким образом, ими управляет сама игра!

Нейтральные гонщики. Если вы играете в «Дурацкие гонки» с участием менее 6 игроков, к гонке присоединятся и нейтральные гонщики, не управляемые игроками. После того, как все игроки выбрали своего Гонщика, случайным образом добавьте столько же оставшихся Гонщиков, чтобы в общей сложности получилось 6 Гонщиков в игре (7, если считать Дика Дастардли в его Злой Машине). Эти нейтральные гонщики не будут использовать свою панель гонщика или карты особых способностей. Их можно вернуть в коробку вместе с оставшимися четырьмя невыбранными гонщиками, их панелями гонщиков и картами особых способностей. Движение нейтральных гонщиков также основано на действиях игрока, такого как Дик Дастардли. Однако они все еще могут выиграть гонку! Так что следите за ними тоже!

Общие колоды:

Карты движения

Возьмите все 64 карты Движений и перемешайте их вместе, чтобы создать колоду движений лицевой стороной вниз. Затем каждому игроку раздаются по 3 карты, чтобы сформировать свою первоначальную руку.

Колода движений будет использоваться всеми игроками, поэтому убедитесь, что она находится в пределах досягаемости каждого.

На каждой карте движения изображен один из четырех основных типов местности: пустыня, лес, прерия или ферма. Игроки должны использовать эти карты для перемещения с каждого типа.



Пример:

З игрока собираются сыграть в «Дурацкие гонки» и выбирают: Профессора Пэта Ожидания, Толпу Муравейника и Руфуса Раффката и Пилозуба, забирая их Миниатюру и соответствующие активы.



Как только это будет сделано, они добавляют в гонку Красного Макса, Братьев Шлака и Пенелопу Питстоп в качестве нейтральных гонщиков, а затем убирают другие миниатюры и неиспользуемые игровые ресурсы обратно в коробку и убирают с дороги.



Карты-ловушки

Возьмите все 16 карт ловушек Дика Дастардли и перемешайте их вместе, чтобы создать колоду ловушек лицевой стороной вниз. Каждая карта Ловушки представляет собой неприятную и грязную проделку, оставленную на дороге Диком Дастардли.

SETTING UP THE COURSE

GET SET...

Теперь, когда игроки определили, какие гонщики будут участвовать в гонке, и подготовили колоды движения и ловушек, пришло время наметить гоночную трассу с помощью плиток местности!

1) Гонщики занимают свои позиции на трассе.

Поместите стартовую доску на стол. Поместите Злую машину Дика Дастардли в задней части доски на поле 00. Последний игрок, управляющий транспортным средством (любого типа), является первым игроком. Первый игрок получает карту активации нейтрального гонщика и кладет ее лицевой стороной вверх перед своей панелью гонщика. Они берут свою миниатюру гонщика и кладут ее рядом со стартовой доской прямо перед Диком Дастардли (см. пример). Затем, двигаясь по часовой стрелке от стартового игрока, все остальные игроки размещают своих гонщиков рядом со стартовой доской, от последнего к первому стартовому месту. Рядом с каждым местом размещается только 1 гонщик. Если есть нейтральные гонщики, поместите их на оставшиеся места на стартовой доске впереди других игроков.

Пример: после размещения «Злой машины» на отведенном для нее месте первый игрок устанавливает миниатюру своего гонщика (профессора Пэта в ожидании) рядом с местом перед Диком Дастардли. Следующий игрок помещает машину Руфуса в следующий доступный слот, а последний игрок также следует за ним со своей машиной (толпа Муравьиного холма). Остальные нейтральные гонщики случайным образом размещаются в оставшихся слотах, в результате чего стартовая доска заполняется гонщиками, готовыми стартовать!



2) Настройте первую половину трека

Возьмите все тайлы Первой половины (с синей рубашкой) и перемешайте их лицевой стороной вниз. Затем поместите все 8 из них лицевой стороной вверх в линию, идущую от передней части стартовой доски. Сразу после последнего тайла Первой половины поместите тайл Заправочной станции.



3) Настройте вторую половину трека

Возьмите специальные плитки для Болота, Перекрестка, Железнодорожного переезда и АСМЕ. Лаборатория и случайным образом выберите 1. Добавьте выбранный особый жетон ко всем 8 остальным жетонам Второй половины и перемешайте лицевой стороной вниз. После перетасовки поместите эти 9 плиток лицевой стороной вверх в линию, идущую от плитки заправочной станции. Они образуют последний этап гоночной трассы. Сразу после последнего тайла второго тайма поместите тайл финишной черты.

Пример: первый игрок смешивает специальные плитки и вытягивает 1 случайным образом: плитка «Перекресток» будет специальной плиткой в этой гонке.

Вы готовы к гонкам!



Начиная с первого игрока и затем по часовой стрелке вокруг стола, каждый игрок делает свой ход, продолжая движение вокруг стола до тех пор, пока машина не пересечет финишную черту. Первый гонщик, достигший плитки финиша, выигрывает гонку.

ХОД ИГРОКА

Шаги 1, 2 и 3. Перемещение гонщика

В свой ход каждый игрок ДОЛЖЕН сыграть хотя бы 1 карту движения со своей руки. Эта первая карта перемещает его гонщика на 1 деление вперед, независимо от типа местности, указанного на карте, или типа местности, на которой в данный момент находится его гонщик.

*Обратите внимание, что особые правила или особая местность могут отменить это первое движение.

Разыграв свою карту 1-го движения и переместив гонщика, игрок может выбрать разыграть карту 2-го движения, если она соответствует типу местности, на которой в данный момент находится его гонщик. Это позволяет гонщику продвинуться на 1 позицию вперед. Если игрок разыграл 2-ю карту движения, он может разыграть третью карту, которая также должна соответствовать типу местности, на которой в данный момент находится его гонщик. Опять же, это позволяет им переместить своего гонщика на 1 деление вперед.

Плиточное пространство

В «Дурацких гонках» пространство — это открытая позиция на тайле местности, где можно разместить гонщика. На каждом тайле местности (кроме болота) есть 2 клетки, по 1 на каждой стороне тайла. Это означает, что на одной клетке одновременно могут находиться только два гонщика. Находясь там, они считаются находящимися в том же положении. При движении (в любом направлении) Гонщика необходимо поставить на следующее свободное место, при необходимости поменяв сторону плитки. Плитки, на которых уже есть 2 гонщика, пропускаются, и гонщик продолжает двигаться в том же направлении, пока не достигнет плитки с открытым пространством.



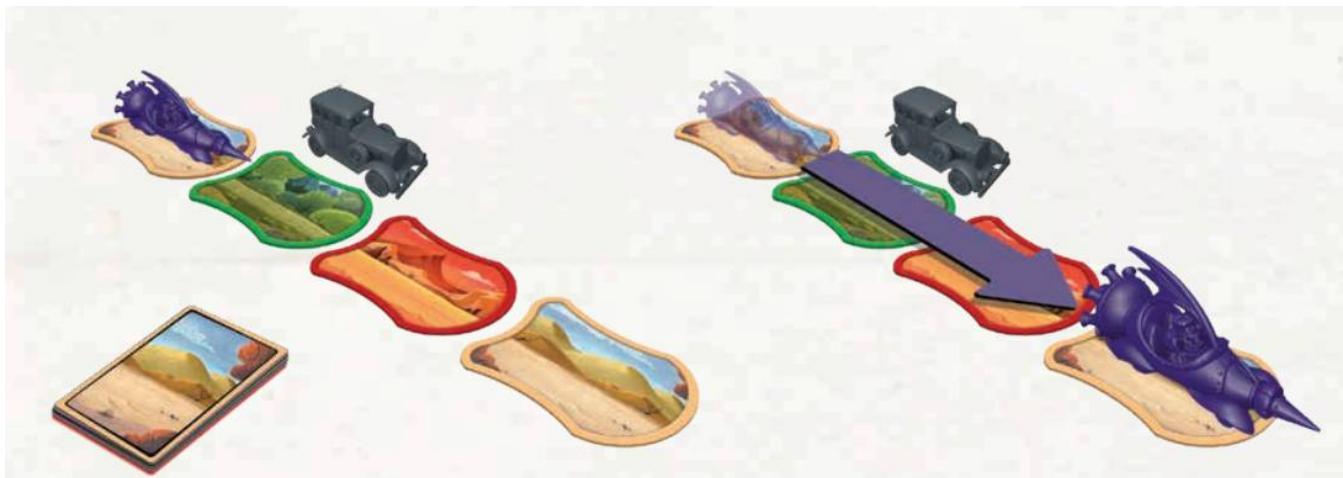
(Пример: Профессор Пэт Ожидание начинает свой ход на тайле Лесной местности. В качестве своей первой карты Движения он разыгрывает Пустыню, и, поскольку первая карта не обязательно должна совпадать с плиткой Местности, он перемещается вперед к открытому пространству на следующей плитке, которая является Прерией. Вторая карта, которую он разыгрывает, — это

Прерия. Это переместит Профессора на тайл Фермы, но на нем уже есть 2 Гонщика. Вместо этого Профессор переходит в следующее открытое пространство - Прерию. Хотя он мог бы разыграть третью карту, у него в руке нет другой Прерии. Таким образом, его движение совершается на ферме.)

Шаг 4 — Пополните руку

Когда игрок закончил движение и потенциально разыграл какие-либо особые способности или ловушки, его ход окончен. Они тянут столько карт Движения, сколько им нужно, чтобы пополнить свою руку до 3 карт — однако учтите, что количество карт, которые может держать игрок, не ограничено. Если колода движений пуста, перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду движений. Шаг 5. Подлое перемещение Дика Каждый раз, когда игрок заканчивает свой ход, Злой Машине пора разрушить дорогу и сеять хаос остальным гонщикам! Дик Дастиардли не обращает внимания на правила дорожного движения 11 или другие правила гонки, поэтому он никогда не считается занимающим место на любом тайле, на котором он находится. Миниатюра «Злой машины» всегда остается наверху плиток. Чтобы переместить Дастиардли, проверьте последнюю сброшенную карту (находящуюся наверху стопки сброса) и переместите миниатюру Дастиардли на следующую соответствующую плитку местности. Если стопка сброса в настоящее время пуста, переверните верхнюю карту колоды движений, чтобы создать ее, и переместите Подлого. Как и «Гонщики», Дик Дастиардли рассматривает специальные плитки как имеющие все типы местности (дикие), то есть он всегда будет останавливаться на них, несмотря ни на что. Исключением является тайл «Заправочная станция». Если вы спросите Дастиардли, остановка за топливом — для неудачников, поэтому он никогда этого не делает и вместо этого вообще игнорирует заправочную станцию. Если когда-нибудь наступит момент, когда у Дика Дастиардли не будет подходящего тайла, на который можно перейти, его отношение к заправке в гонке вернется, чтобы преследовать его, и у Злой Машины кончится топливо! Сейчас он выбывает из гонки. Положите его машину и остальную часть колоды ловушек обратно в коробку. Кому-то тоже, вероятно, стоит зловеще хихикнуть, когда Матти смеется над проблемами своего хозяина!

!!!ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Если Дик Дастиардли когда-нибудь окажется в лидерах, он расставит ловушки!
*Следует отметить, что Дик Дастиардли игнорирует правила дорожного движения и никогда не занимает место, поэтому его всегда игнорируют движения других Гонщиков.



(Пример: Толпа Муравейника только что завершила свой ход, поэтому теперь Дастиардли движется. Последней картой Движения, сыгранной Муравьиным холмом, была Прерия, поэтому она все еще находится на вершине стопки сброса. Затем Дастиардли переходит к первой плитке Прерий перед своей Злой Машиной, на которой уже нет карт-ловушек, игнорируя все, что находится между ними.)

КОНЕЦ РАУНДА

Движение нейтральных гонщиков. После того, как все игроки отыграли свой ход и до того, как первый игрок начнет свой следующий ход, все нейтральные гонщики движутся. Пропустите это в самом первом раунде игры. Начиная с нейтрального гонщика, находящегося в клетке, ближайшей к финишной черте, все они продвигаются на 1 клетку вперед (соблюдая правило следующего свободного места). В случае

ничьей стартовый игрок может выбрать, какой нейтральный гонщик ходит первым. Как только все нейтральные гонщики сделают свое первое движение, покажите верхнюю карту колоды движения и поместите ее в стопку сброса. Любой нейтральный гонщик, который в данный момент находится на плитке, соответствующей типу местности открытой карты, перемещается на 1 клетку вперед. Затем повторите процесс (покажите верхнюю карту, переместите подходящих нейтральных гонщиков и т. д.) второй, а затем и третий раз. Нейтральные гонщики, столкнувшись с картами-ловушками, автоматически активируют их, применяя их последствия, когда это возможно.



Пример: Красный Макс, Братья Слэг и Пенелопа Питстоп являются нейтральными гонщиками в этой гонке.

1. Все они перемещаются на 1 позицию вперед по порядку от лидирующего к заднему.
2. Первый игрок открывает верхнюю карту колоды движений. Это Лес. Красный Макс находится на тайле Леса, поэтому он снова может двигаться, а Пенелопа Питстоп находится на Заправочной станции, диком тайле, поэтому он перемещается на следующее доступное место.
3. Открывается вторая карта — это еще один Лес, который никого не перемещает.
4. Наконец открывается третья карта — это Пустыня, которая тоже никого не перемещает. Теперь первый игрок может начать новый раунд.

***Правило нейтральных гонщиков для игр с двумя игроками:
Открыв третью карту нейтральных гонщиков и переместив их, также переместите машину Дастиардли в соответствии с его обычными правилами движения.

DICK DASTARDLY'S TRAPS

Если после перемещения Дик Дастиардли лидирует один (то есть на том же тайле или перед его позицией нет управляемых игроком или нейтральных гонщиков), он на мгновение останавливается, чтобы расставить ловушки и препятствия, чтобы помешать приближающимся позади него. Поместите верхнюю карту колоды ловушек лицевой стороной вниз (не подсматривая!) на плитку, на которой он сейчас находится. Затем он отступает в конец гонки (к плитке сразу за гонщиком, который в данный момент занимает последнее место). Дастиардли знает, где он уже создал проблемы, и будет игнорировать плитки с уже находящимися на них картами-ловушками при движении. Вместо этого он переходит к следующей плитке, соответствующей правильному типу местности.



Пример: Руфус завершил свой ход и только что переместил Дика Дастиардли в соответствии со своими обычными правилами, в результате чего, к сожалению, он оказался на плитке пустыни перед всеми остальными гонщиками! Верхняя карта Ловушки кладется лицевой стороной вниз на тайл Пустыни, на котором в данный момент находится Дастиардли. Затем миниатюра Злой машины перемещается обратно на первую плитку местности позади всех остальных гонщиков, готовая начать набирать обороты в старту после хода следующего игрока.



Неудачный план

Все гонщики могут, если это возможно, использовать 1 из своих карт особых способностей.

Валун

Гонщик, активировавший эту ловушку, перемещается назад на первое доступное пустое место.

Старый Свитчеру

Гонщик, активирующий эту ловушку, меняется местами с ближайшим гонщиком позади него на расстоянии до 3 плиток.



Масло

Все остальные гонщики (кроме того, который активировал ловушку) перемещаются на 1 деление вперед.



Бревно

Гонщик, активировавший эту ловушку, перемещается на 2 деления назад.



Сломанный мост

Гонщик, активировавший эту ловушку, может разыграть только 1 карту движения в свой следующий ход.



Окрашенный туннель

2 гонщика, наиболее удаленные от финишной линии, продвигаются на 2 клетки вперед.



Грязевая лужа

Гонщик, активировавший эту ловушку, не пополняет свою руку до 3 карт в конце своего хода.

RACERS' SPECIAL POWERS

В любой момент хода игрок может использовать одну или несколько особых способностей своего гонщика. Эти способности представляют собой множество странных и полезных навыков, приемов или способностей, которые гонщики могут использовать на пути к финишу.

Когда игрок использует особую силу, он переворачивает соответствующую карту особой силы на панели гонщика, исчерпывая эту карту. Исчерпанные карты нельзя использовать, пока они не будут восстановлены. Особые способности нелегко восстановить (см. «Заправочная станция»).

Особое примечание: случайное определение типа местности. Если игровой эффект или особая сила когда-либо требуют от игрока случайного определения типа местности, он смотрит на верхнюю карту колоды движения. Какой бы тип местности ни был указан на карте, он определяется случайно. Затем поместите карту в стопку сброса.



(Пример: Имея в руке 2 карты Леса и 1 карту Пустыни, Руфус решает исчерпать свою карту особой силы «Пилозуб», чтобы поменять местами плитку Леса на плитку перед своей текущей плиткой (Прерия). Он разыгрывает свою карту 1-го движения (Пустыня), перемещаясь с фермы на плитку леса. Затем он разыгрывает карту 2-го движения, Лес, чтобы прорваться через Лес на следующую плитку! Если бы у Руфуса была карта Прерии, он мог бы использовать ее для своего третьего движения в этом ходу.)

Расстановка ловушек

Ловушки Дика Дастардли опасны для всех гонщиков. Когда любой гонщик (принадлежащий игроку или нейтральный) перемещается на плитку, содержащую карту ловушки, карта ловушки переворачивается лицевой стороной вверх, и эта машина немедленно страдает от последствий. Если у игрока есть неисчерпанная карта особой силы для этого конкретного типа ловушки, карту особой силы необходимо перевернуть лицевой стороной вниз, а карту ловушки сбросить без дальнейших последствий. Если гонщик игрока не может отменить ловушку, он полностью переносит последствия, и ход игрока заканчивается. Игрок по-прежнему может брать карты движения, чтобы пополнить свою руку, как обычно. После разыгрывания карты Ловушки или в случае ее отмены карта Ловушки всегда впоследствии сбрасывается. Если 2 гонщика находятся на одной плитке, на которую действует особая сила или ловушка, активный игрок выбирает порядок ее разрешения.



Пример: Профессор только что перешел на плитку Пустыни, содержащую карту Ловушки Дастардли. Он переворачивает карточку: *Раскрашенный туннель!* Обычно он применил бы эффект карты «Ловушка», но его особая способность: «Пробурить путь» готова к использованию! Таким образом, вместо того, чтобы активировать Ловушку, он переворачивает карту Особой Силы лицевой стороной вниз и сбрасывает *Раскрашенный Туннель*, прежде чем продолжить свой ход в обычном режиме!

SPECIAL TERRAIN

Плитки дикой местности - Плитки с белой каймой (включая заправочную станцию) и первые 2 места на стартовой доске считаются ВСЕМИ типами местности (соответствующими любой карте местности) при определении движения гонщика.



Болото: этот тайл игнорирует правило тайлового пространства и на нем может быть любое количество гонщиков. Чтобы отойти от этой плитки, игрок должен сбросить либо 2 одинаковые карты движения, либо любую комбинацию из 3 карт движения. Нейтральные гонщики всегда покидают эту местность при первом свободном движении.

Железнодорожный переезд: когда гонщик перемещается на этот тайл, гонщик(и), занявшие последнее место, продвигаются на 1 тайл вперед. Если 2 гонщика делят последнее место, игрок, чей гонщик приземлился на железнодорожном переезде, может выбрать, какой гонщик будет двигаться первым.

*Обратите внимание, что Дик Дастардли никогда не занимает последнее место!

Перекресток: когда гонщик игрока завершает свой ход на этой плитке, он может поменять местами любые 2 плитки на гоночной трассе, независимо от их местоположения на трассе. Гонщики на этих плитках не меняют позиции, но любые карты-ловушки перемещаются вместе со своими плитками, возможно, вынуждая гонщика в новом месте плитки немедленно активировать ее. Если на плитке 2 гонщика, активный игрок выбирает, какой из них активирует ее. (см. Установка ловушек)! Эффект «Перекрестка» НЕ МОЖЕТ быть нацелен на другие специальные плитки.



Лаборатория: когда ведущий гонщик перемещается на этот тайл, покажите верхнюю карту колоды движений. Если возможно, поместите 1 карту ловушки на следующую плитку этого типа местности.

Заправочная станция: когда гонщик, занимающий последнее место, перемещается на этот тайл, все игроки исчерпывают 1 из своих закрытых карт особых способностей.



Check the championship book to play the
CHAMPIONSHIP MODE
4 seasons, 4 different tracks on each!

CREDITS

Game Design - Fabio TOLA and Andrea CHIARVESIO

Publisher - David PRETI

Artwork - Hanna-Barbera Productions, Giovanna GUIMARÃES

Production - Renato SASDELLI (Lead), Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Patricia GIL, Thiago GONCALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Aaron LURIE, and Safuan TAY.

Graphic Design - Gabriel BURGHI

Rules - Bryan STEELE

Proofreading - Jason KOEPP and Colin YOUNG

Game Design Director - Eric M. LANG

Sculpting - TopGames

Sculpting Engineering - Vincent FONTAINE

Playtesters - Alexio Shneeberger, Pierluca Zizzi, Riccardo Minetti, Chiara De Magistris, Lavinia Pinello, William Greco, Paolo Ruffo, Marco Legato, Gabriele Riva, Mike Pierce, and an extra thanks to the CMON demo team at Gencon 2018.

THE WACKY RACES and all related characters and elements © & TM Hanna-Barbera. (s18)