Disney's

TALESPIN

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ИГРА ВЫСОКОГО ПОЛЁТА ДЛЯ 1-4 ИГРОКОВ

КРАТКИЙ ОБЗОР

В Чудесах на виражах: Карточная игра, игроки становятся персонажами приключенческого мультсериала от компании Disney. Вы путешествуете по кольцу локаций, собирая друзей, которые будут помогать вам при доставке груза. Однако, ваши противники участвуют в той же самой гонке, и вы будете закусываться в смертельных схватках! Чудеса на виражах - игра блефа и состязания, где получение всего вашего отправляемого груза часто связано с блефом с противниками. Или его кражей.

Каждый игрок начинает с единственной картой в игре: главным персонажем с уникальными характеристиками и способностями. Все выполняют ходы, набирая и играя карты, взаимодействуя друг с другом через карты действий и закусы. В конце каждого хода бросается кубик, и применяются особые эффекты персонажа. Один из этих эффектов - способность играть карты в качестве груза. Вы выигрываете игру, когда перед вами будет находиться пять грузов.

Чудеса на виражах: Карточная игра состоит из 12 карт Локаций, 4 карт Игроков, 1 карты для Одиночной игры и колоды из 110 карт. Для игры ещё потребуются шестигранный кубик и по нескольку жетонов на игрока.

версия игры 2.1 - книга правил издание 1.1
игровой дизайн © Джо Фоурман 2004 - Чудеса на виражах © Disney
www.fourhman.com/talespin

КАРТОЧНАЯ ИГРА

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА ИГРЫ	2
ТИПЫ КАРТ	3
ВАШ ХОД	6
РОЗЫГРЫШ ГРУЗА	8
ЗАКУСЫ	9
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	12
ПОВРЕМЕННАЯ ТАБЛИЦА	14
ОДИНОЧНАЯ ИГРА	15
ГЛОССАРИЙ	16

УСТАНОВКА ИГРЫ

Удалите четыре карты Игроков, двенадцать карт Локаций и две дополнительных карты Грузов из колоды. (У дополнительных карт Грузов есть логотип Шер Хана в левом верхнем углу.) Каждый игрок выбирает карту Игрока: либо Балу, Дона Карнажа, Кита Ветрогона, или Молли Каннингем. Постройте Кольцо Локаций, расположив 12 карт Локаций как на циферблате часов. Каждый игрок должен выбрать жетон персонажа (типа монеты, игрушечной фигурки или маленькой модели самолета) и поместить его в одну из четырех С/В/Ю/З Локаций: 12, 3, 6 или 9.

Удостоверьтесь, что ваши персонажи начинают точно друг напротив друга.

Эти правила написаны для игры с двумя игроками.
См. страницу 13 правил для того, чтобы играть с тремя или четырьмя игроками.

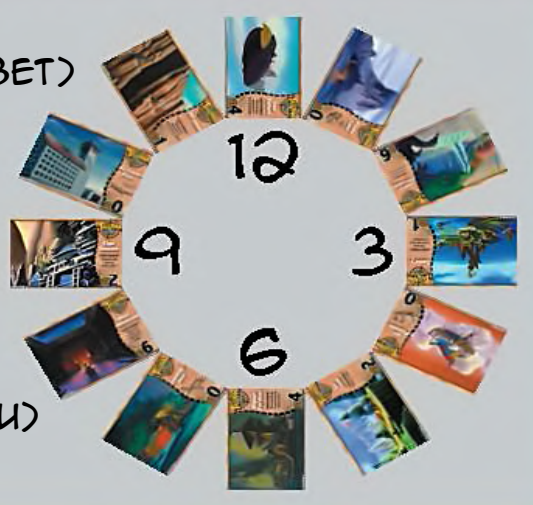
СТАРТОВЫЕ ЛОКАЦИИ

ДОН КАРНАЖ:
12 - ЖЕЛЕЗНЫЙ ГРИФ (ИЛИ 9 - КЕЙП-СЮЗЕТ)

КИТ ВЕТРОГОН:
3 - ЛУИ (ИЛИ 12 - ЖЕЛЕЗНЫЙ ГРИФ)

БАЛУ:
6 - ЗАПЛАТИ И ЛЕТИ (ИЛИ 3 - ЛУИ)

МОЛЛИ КАННИНГЕМ:
9 - КЕЙП-СЮЗЕТ (ИЛИ 6 - ЗАПЛАТИ И ЛЕТИ)



РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ ИГРОКАМИ И ПАССАЖИРАМИ

Для каждого из главных игровых персонажей: Балу, Кита, Молли и Дона Карнажа, есть две версии карт. Версия для Игрока, чтобы представлять вас и версия для Пассажира, которая будет включена в колоду. Не используемые персонажи должны быть затасованы назад в колоду. Например: если игроки используют Балу и Кита, затасуйте Пассажирские версии Молли и Дона Карнажа в колоду.

БАЛУ КАК ИГРОК

БАЛУ КАК ПАССАЖИР

ТИПЫ КАРТ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти карты играются во время Шага 2 вашего хода. Некоторые могут играться в ход вашего противника; на этих картах сказано, когда они могут играться. На некоторых картах указана стоимость для их розыгрыша, например “Сбросьте карту из своей руки, чтобы сделать Х.” Как только вы решили, что желаете сыграть данную карту, просто сделайте то, что на ней написано.

Если на карте Действия есть этот символ тики, то вы можете разыграть такую карту только один раз во время своего хода.

КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Карты Локаций формируют игровое Кольцо Локаций, расположенных как на циферблате часов, согласно числам в левом нижнем углу. У каждой Локации есть очки ПРИЁМА, которые является минимальным числом ЗАГРУЗКИ нужным вам, чтобы сыграть здесь свой груз.

Некоторые Локации имеют эффект Бонуса Груза. Это особый эффект, который разыгрывается только если вы сыграете груз в этой Локации.

КАРТЫ ГРУЗОВ

Эти карты - единственный подлинный груз в игре. Они играются во время Шага 3 вашего хода.

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Артефакты играются в ваш ход в грузовой отсек любого Игрока, во время Шага 2. Артефакты не считают “блефом” когда раскрываются в качестве открытого груза. Эффекты Артефактов применяются только к Игроку, который контролирует их, и не обязательно это тот Игрок, который сыграл их.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи - это или Игроки, Пассажиры, или Пилоты. Если текст правил или карты ссылается на "персонажа", вы можете предположить, что это означает любой из трех типов. У всех трех типов есть ключевые слова, которые указывают на подклассы персонажей и делают некоторых персонажей подходящими целями для определенных карт и эффектов. У каждого Персонажа есть цветная классификация - синие или красные - обозначенные большим символом в нижней правой половине карты.

У СИНИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ СИМВОЛ ЗВЕЗДЫ.
У КРАСНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ ПИРАТСКИЙ СИМВОЛ.

ИГРОКИ

Эти карты представляют вас в мире игры и не могут быть сброшены. У каждого Игрока есть базовый уровень в трех характеристиках: ЗАГРУЗКА, ДАЛЬНОСТЬ и ПИЛОТИРОВАНИЕ. Характеристики указывают на естественное умение Игрока в этих трех областях. ЗАГРУЗКА связана со способностью к перевозке груза; ЗАГРУЗКА Игрока должна быть равна или превосходить очки ПРИЕМА данной Локации, чтобы сыграть груз в этой Локации. ДАЛЬНОСТЬ показывает, на расстоянии скольких Локаций – начиная от вашей текущей Локации и двигаясь в любом направлении – ваш Игрок может начать закус. Ваше умение ПИЛОТИРОВАНИЯ - это полное мастерство вашего Персонажа, и оно влияет на количество бонусных карт, которые вы набираете в начале закуса.

У Игроков есть таблица эффектов кубика на них, показывающая возможные результаты броска шестигранного кубика. Эффекты кубика бросаются во время Шага 3 вашего хода. У игроков также есть уникальный маневр, который используется, когда они начинают закусы.

У ИГРОКОВ ЕСТЬ ВСЕ ТРИ ХАРАКТЕРИСТИКИ.
У ПАССАЖИРОВ МОЖЕТ БЫТЬ ЛЮБАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА (ИЛИ НИ ОДНОЙ).
У ПИЛОТОВ ЕСТЬ ХАРАКТЕРИСТИКА ПИЛОТИРОВАНИЯ.

ПАССАЖИРЫ

Карты Пассажиров добавляют эффекты и умения к вашему Персонажу. В основном, они содержат бонусы ко всем трём характеристикам, это означает, что они добавляют свои показатели к общим показателям вашего Игрока.
У Пассажиров также есть таблица эффектов кубика.

Пассажиры играются во время Шага 2 вашей фазы хода, и всегда немедленно играются на стол или за вашей картой Игрока, или за вашим последним сыгранным Пассажиром. Это формирует Пассажирскую приоритетную цепочку, которая определяет порядок, в котором будут добавляться эффекты кубика. Пассажиров, выложенных в цепочке, нельзя менять местами, только если эффект игры не позволяет этого. Многие эффекты вынуждают сбросить вашего последнего Пассажира в цепочке, таким образом, будет важно защитить ваших самых полезных Пассажиров, найдя способы переместить их к началу вашей цепочки.

У каждого игрока есть максимум в четыре Пассажира. Чтобы взять нового Пассажира после того, как вы достигли своего максимума, вы должны сыграть нового Пассажира в конец цепочки и затем немедленно сбросить любого другого Пассажира из вашей цепочки.

Помните, вы не можете менять местами своих Пассажиров в цепочке, если эффект карты не позволяет вам это сделать. Однако, если Пассажира #2 сбрасывают, оставшиеся Пассажиры немедленно сдвигаются и заполняют пустое место.

РОЗЫГРЫШ ПАССАЖИРОВ

ПРИМЕР #1

МОЛЛИ ХОЧЕТ СЫГРАТЬ БАЛАМУТА В КАЧЕСТВЕ НОВОГО ПАССАЖИРА. ОН ИДЕТ В КОНЕЦ ЦЕПОЧКИ.

ПРИМЕР #2

ТЕПЕРЬ МОЛЛИ ХОЧЕТ СЫГРАТЬ БОЛТУНА, НО У НЕЕ УЖЕ ЕСТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПАССАЖИРОВ. БОЛТУН ИДЕТ В КОНЕЦ ЦЕПОЧКИ, И МОЛЛИ ДОЛЖНА НЕМЕДЛЕННО СБРОСИТЬ ОДНОГО ИЗ ЕЁ УЖЕ СЫГРАННЫХ ПАССАЖИРОВ. МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ОБЕЗЬЯН-РАБОЧИХ. КАК ТОЛЬКО ОНИ УХОДЯТ, БАЛУ, БАЛАМУТ И БОЛТУН, МОГУТ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННО ЗА ПРОФЕССОРА МАРТИНА ФИНТА, ЧТОБЫ СЖАТЬ ЛИНИЮ.

ПАССАЖИРСКАЯ ЦЕПОЧКА МОЛЛИ ТЕПЕРЬ ВЫГЛЯДИТ ТАК:

ПИЛОТЫ

Карты Пилотов играются во время Шага 2 вашего хода. Карта Пилота начинает закус против любого противника, независимо от Локации этого противника. Ваша ДАЛЬНОСТЬ Игрока не относится к закусам, начатым Картой Пилота. Карты Пилотов имеют числовое умение ПИЛОТИРОВАНИЯ и могут содержать Награду. Награды собираются, если вы выигрываете закус. См. секцию о закусах, чтобы увидеть, как разыгрывается карта Пилота.

Некоторые Пилоты имеют эффекты, которые изменяют правила закуса, который они начали. Эти эффекты активны только на время этого закуса.

Чтобы помочь отличить карты Пассажиров от карт Пилотов, проверьте ключевые слова ниже изображения на карте. Кроме того, у Пилотов более темный фон карты.

МАНЁВРЫ

У всех карт есть манёвр, показанный справа. Маневры используются, когда ваши персонажи встречаются в волнующих воздушных закусах. У каждого маневра есть название и число. Числовое значение идет от 1 до 13. Если дополнительный эффект понижает или увеличивает это число, оно никогда не может опуститься ниже, чем 1 или подняться выше, чем 13. В закусах побеждает наибольшее число, а равные числа помогают защитникам.

Большинство маневров имеет эффекты закуса на них, Урон и Набор. Это результаты закуса, и им соответствует только победивший атакующий. Символ Урона позволяет атакующему разрушать груз защитника. Символ Набора позволяет атакующему набрать карту из колоды набора. Обратите внимание на то, что каждому числу от 1 до 13 соответствует название ("Пике", "Прикрываясь Облаками," и т.д.), не все маневры с одинаковым названием будут иметь одинаковые эффекты закуса.

У маневров есть свои показали с обеих сторон карты, таким образом, вы можете легко выровнять стороны двух карт и быстро увидеть, бьет ли одна карта другую. Правая сторона указывает на атакующий показатель манёвра, а левая сторона указывает на защитный показатель. Во всех случаях, за исключением одного, показатели с обеих сторон одинаковые. Исключением является - Выстрел на Удачу. Когда он используется в атаке, его показатель 1. При защите у него есть особый эффект, так что внимательно наблюдайте за своими маневрами.

Когда карта разыгрывается в качестве маневра закуса, остальная часть карты - включая любой текст на карте, ключевые слова или характеристики - полностью игнорируются.

ВАШ ХОД

Вкратце:

1. Наберите 1 карту или набирайте карты, пока у вас не будет 5 карт в руке.
2. Сыграйте карты с руки.
3. Бросьте один раз кубик и выполните эффекты с карты вашего Игрока и Пассажиров в порядке цепочки.
4. Все игроки сбрасывают карты до 7, при необходимости.

1. НАБОР

В начале вашего хода наберите 1 карту. Если у вас в руке меньше 5 карт, продолжайте набирать карты до тех пор, пока в руке не будет 5 карт.

МАКСИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР РУКИ РАВНЯЕТСЯ 10. КАК ТОЛЬКО У ВАС ЕСТЬ 10 КАРТ В РУКЕ, ВЫ НЕ МОЖЕТЕ НАБИРАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ, ДАЖЕ КАРТЫ С БОНУСАМИ ПИЛОТИРОВАНИЯ!

2. РОЗЫГРЫШ

Вы можете выполнить действия в фазе Розыгрыша в любом порядке. Вы можете:

- Разыграть карту Пассажира в свою цепочку.
- Разыграть карту Пилота, чтобы начать закус.
- Начать закус, используя ДАЛЬНОСТЬ вашего Игрока.
- Разыграть с руки карту Действия, которая говорит "Сыграть в свой ход" или подобную ей.
- Разыграть карту Артефакта в грузовой отсек любого Игрока.

Вы можете разыграть столько угодно Пассажиров, Артефактов и Действий, но в ход может быть только один закус. У всех игроков максимальный размер руки равен 10. Как только у игрока есть 10 карт в руке, он не может набирать дополнительные карты, даже когда его инструктируют об этом карта или эффект.

3. БРОСОК

Бросьте шестигранный кубик и примените эффекты персонажей в соответствующем порядке. Начните со своего Персонажа Игрока и следуйте инструкциям соответствующим вашему броску. Для Персонажей результатом чаще всего будет эффект "переместитесь на X Локаций, затем сыграйте груз". Это означает, что вы перемещаете ваш жетон по кольцу Локаций в любом направлении, а затем разыгрываете карту в качестве груза, если это возможно. X не может равняться 0. См. секцию про розыгрыш груза для подробностей.

Затем, перейдите к своему первому Пассажиру, если он у вас есть. Выполните эффекты с карты этого Персонажа и двигайтесь дальше по своей приоритетной цепочке. Если эффект сбрасывает Пассажира, сбросьте его, когда вы переходите к нему в цепочке ... не раньше и не позже. Если эффект меняет положение Пассажира в приоритетной цепочке – говоря, переместитесь на Последнюю Позицию – тогда немедленно сделайте это, но вы не выполняете этот эффект снова, когда позже попадаете на этого Персонажа в цепочке. Запомните: смотрите наперёд, чтобы видеть, какие способности ваши Пассажиры могут выполнить!

4. СБРОС

Все игроки должны сбросить карты до семи карт в руке. Если у вас есть пять сыгранных грузов на столе, вы побеждаете в игре! Вы должны полностью закончить свой ход, чтобы пройти проверку на победу, в некоторых случаях, один из ваших Пассажиров может навредить вашей победе.

БРОСОК КУБИКА

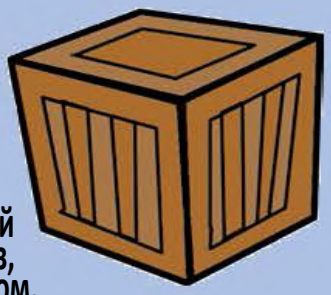
МОЛЛИ ВЫПАДАЕТ 3. ВО-ПЕРВЫХ, СМОТРИМ НА КАРТУ МОЛЛИ: ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ ДО 3 МЕСТ И СЫГРАЙТЕ ГРУЗ...

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ЭТОГО ЭФФЕКТА ДВИЖЕНИЯ/РОЗЫГРЫША, МОЛЛИ ДОЛЖНА ПРОЛОЖИТЬ СЕБЕ ПУТЬ ПО ПАССАЖИРСКОЙ ЦЕПОЧКЕ. СНАЧАЛА ФИНТ, КОТОРЫЙ СБРАСЫВАЕТ СЕБЯ, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОСТАВШИЕСЯ ПАССАЖИРЫ МОГУТ ВСЕ СМЕСТИТЬСЯ НА ОДНУ ПОЗИЦИЮ. 3 ДЛЯ БАЛУ ЗНАЧИТ "НЕТ ЭФФЕКТА." БАЛАМУТ ЗАСТАВЛЯЕТ ВСЕХ ИГРОКОВ НАБРАТЬ 1 КАРТУ (СДЕЛАЙТЕ ЭТО В ПОРЯДКЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДОВ, НАЧИНАЯ С МОЛЛИ.) И ПОСЛЕДНИМ ИДЁТ БОЛТУН, КОТОРЫЙ ГОВОРИТ "ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ НА ПЕРВУЮ ПОЗИЦИЮ." ПЕРЕМЕСТИТЕ БАЛУ, И БАЛАМУТА ВНИЗ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ МЕСТО ДЛЯ БОЛТУНА В НАЧАЛЕ ЛИНИИ, И ВЕРНИТЕ ОБОИХ ЗА КАРТУ БОЛТУНА НЕ МЕНЯЯ ПОРЯДКА РАСПОЛОЖЕНИЯ. ТЕПЕРЬ ШАГ 3 ХОДА МОЛЛИ ПОЛНОСТЬЮ ЗАВЕРШЁН.

В КОНЦЕ ЕЁ ХОДА ПАССАЖИРСКАЯ ЦЕПОЧКА МОЛЛИ ДОЛЖНА ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК:

РОЗЫГРЫШ ГРУЗА

Вы разыгрываете груз только так, как проинструктировано эффектом броска кубика на вашей карте Игрока. Вы не всегда можете быть в состоянии играть груз каждый ход, это зависит от Локаций в пределах вашей дальности перемещения и полных очков ЗАГРУЗКИ вашей команды.



Чтобы сыграть груз, ваша текущая ЗАГРУЗКА должна быть равна или превышать очки ПРИЕМА вашей текущей Локации. Таким образом, игрок с полной ЗАГРУЗКОЙ 3 может сыграть груз в любой Локации с ПРИЕМОМ 3 или ниже.

Как только вы решили, что можете сыграть груз, вы выбираете ЛЮБУЮ карту из руки и играете её лицом вниз в свой "грузовой отсек." Эта карта теперь считается как "упакованный груз." Обратите внимание на то, что вы можете сыграть ЛЮБУЮ карту как упакованный груз, не только особые карты Груза. Упакованный груз идёт в зачёт к вашей победе, таким образом, это хорошая идея использовать любые карты, которые есть у вас в наличии, чтобы блефовать с противниками, на своём пути к заполнению отсека.

ПОДСЧЁТ ВАШЕЙ ЗАГРУЗКИ

ВАША ПОЛНАЯ ЗАГРУЗКА- ЭТО СУММА ПОКАЗАТЕЛЕЙ ЗАГРУЗКИ ВАШЕГО ИГРОКА И ВСЕХ ВАШИХ ПАССАЖИРОВ В ЦЕПОЧКЕ.

В ЭТОМ ПРИМЕРЕ, КИТ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В ЛОКАЦИЮ "ХАН ИНДАСТРИЗ", У КОТОРОЙ ПРИЁМ РАВЕН 6. У КИТА ЗАГРУЗКА РАВНА 2, НО У ЕГО ПАССАЖИРКИ РЕБЕККИ ЕСТЬ ЗАГРУЗКА 4, ТАК ЧТО В СУММЕ У НИХ КАК РАЗ ДОСТАТОЧНО ЗАГРУЗКИ, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ ГРУЗ. ЕСЛИ БЫ КИТ ПЕРЕМЕСТИЛСЯ ТУДА И НЕ ИМЕЛ БЫ БЕККИ СРЕДИ ПАССАЖИРОВ, ЕГО ПОЛНАЯ ЗАГРУЗКА БЫЛА БЫ 2, И ПОЭТОМУ ОН БЫЛ БЫ НЕ СПОСОБЕН СЫГРАТЬ ГРУЗ В ЭТОТ ХОД.

У некоторых Локаций есть Бонус Груза. Он начисляет вам особый эффект загрузки, который разыгрывается, только если вы сыграете груз в данной Локации. Всегда применяйте Бонус Груза после того, как вы сыграете свой груз, и прежде, чем продолжите остальную часть эффектов кубика в вашей цепочке.

Ваш груз не может быть перемешан или перемещен, как только он оказывается на столе (если только эффект игры не позволяет вам сделать так.) Не смотря на это, вы можете сжать свою линию упакованных грузов, если один из них исчезнет из середины.

Так как груз - ваш путь к победе, вы можете ожидать того, что ваши противники сделают всё возможное, чтобы повредить его. Есть два способа затронуть "упакованный груз" ваших противников. Вы можете открыть груз, и вы можете повредить груз. Многие эффекты карт позволяют вам открыть груз, но повреждают его только результаты закусов (См. секцию про Закусы.)

Эффект "открыть X грузов", позволяет вам перевернуть X штук упакованных грузов на столе (Даже своих собственных. Фактически, это и ДОЛЖНЫ быть ваши собственные, если нет никаких других упакованных грузов на столе.) Во всех случаях, если вы переворачиваете упакованный груз и он раскрывается как подлинная карта Груза (или Артефакт), тогда он остается там, где лежит, лицом вверх. Карту Груза или Артефакта теперь считают "открытым грузом." Однако, если карта не была картой Груза или Артефактом - это оказалась блефовая карта какого-либо другого типа - тогда немедленно сбросьте такую карту.

Эффект "перепаковать и перемешать ваш груз", позволяет вам перевернуть весь ваш открытый груз лицом вниз и полностью перемешать все ваши карты в линии. Это отдельные инструкции - хотя они чаще всего и появляются как один эффект - поэтому, если карта позволяет только перепакование, то вы можете только перевернуть карты лицом вниз, но не премешивать их.

Эффект “украсть груз” позволяет вам взять груз у противника, и поместить его в свой грузовой отсек. Кража груза не считается за его розыгрыш. Когда вы крадете груз, он поступает в ваш отсек в том же самом положении, в котором он был украден: лицом вниз или лицом вверх. Как новому владельцу груза, вам разрешено посмотреть на него, если он поступает лицом вниз.

Как только у вас есть четыре груза (упакованных или открытых) перед вами, тогда следующий груз, который вы сыграете (или кража) должен быть подлинной картой Груза(не Артефактом) и играется он в открытую (лицом вверх), чтобы победить. Если у вас есть четыре упакованных груза, но нет карты Груза в руке, вы не МОЖЕТЕ сыграть ИЛИ украсть любой груз до тех пор, пока не сможете набрать карту Груза, либо сможете украсть открытый.

Розыгрыш груза является блефом. Вы должны играть груз каждый ход, подлинный он или нет. Самым выгодным для получения подлинного груза, является частое участие в закусах, но блеф часто является самым быстрым путем к победе.

ОТКРЫТИЕ ГРУЗА

КИТ РАЗЫГРАЛ ЭФФЕКТ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ ЕМУ ОТКРЫТЬ ДВА ГРУЗА. У КАРНАЖА ЕСТЬ ЧЕТЫРЕ УПАКОВАННЫХ ГРУЗА В ЕГО ОТСЕКЕ, ТАКИМ ОБРАЗОМ, КИТ ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ ОТКРЫТЬ ДВА ИЗ НИХ В СЕРЕДИНЕ.

ОДИН ИЗ НИХ ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОДЛИННОЙ ЧАСТЬЮ ГРУЗА, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОН ОСТАЁТСЯ ТАМ, ГДЕ ЛЕЖИТ, ЛИЦОМ ВВЕРХ. ДРУГОЙ ГРУЗ– БЛЕФ, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОН СРАЗУ ЖЕ СБРАСЫВАЕТСЯ.

ЗАКУСЫ

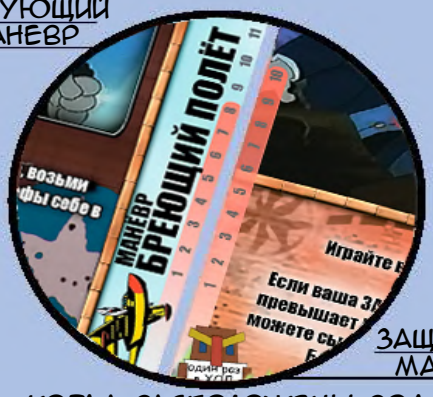
Закус начинается или картой Пилота или картой Игрока (Закусы Игрока должны быть в пределах характеристики ДАЛЬНОСТИ Персонажа. Помните, что ДАЛЬНОСТЬ Игрока равна ДАЛЬНОСТИ Игрока плюс любые соответствующие бонусы от Пассажиров.) Игрок, начавший закус - атакующий, а выбранный противник - защитник. В закусе атакующий играет три маневра по одному. Каждому атакующему маневру защитник должен соответствовать своим равным, или превышающим атакующий, манёвром. Закус заканчивается, когда защитник не может (или не хочет) заблокировать атакующий манёвр, или когда защитник успешно блокирует заключительный манёвр атакующего. Если закус выигрывает атакующий, ему позволяется выполнить любые действия наград Пилота и выполнить любые эффекты закуса. Если побеждает защитник, то он получает “премию”: выбирает любую карту, сыгранную в качестве манёвра.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВАШЕЙ ДАЛЬНОСТИ

Как только атакующий начинает закус, у защитника есть выбор, защищаться или нет; если защитник отказывается от защиты, то атакующий выигрывает закус и ему позволяется применить любые награды или эффекты.

Если защитник принимает бой, каждый участник набирает карты согласно своим индивидуальным умениям ПИЛОТИРОВАНИЯ. Атакующий всегда набирает первым, их количество равно умению ПИЛОТИРОВАНИЯ, либо на карте Пилота, которая начала закус, либо общему умению ПИЛОТИРОВАНИЯ от карты Игрока и его Пассажиров (если закус был начат ДАЛЬНОСТЬЮ Игрока.) Для защитника количество набираемых карт всегда будет равно общему умению ПИЛОТИРОВАНИЯ с карты Игрока и любых Пассажиров с бонусами к ПИЛОТИРОВАНИЮ.

АТАКУЮЩИЙ МАНЕВР



ЗАЩИТНЫЙ МАНЕВР

КОГДА РАСПОЛОЖЕНЫ РЯДОМ, КРАСНАЯ ПОЛОСА ВИЗУАЛЬНО УКАЗЫВАЕТ, КАКОЙ МАНЕВР ЛУЧШЕ.

Как только оба участника набрали свои бонусные карты ПИЛОТИРОВАНИЯ, атакующий начинает закус с первого атакующего маневра. Первый атакующий маневр - это не карта из его руки, потому что... это тот манёвр, который напечатан на карте Пилота или Игрока, в зависимости от того, кем был начат закус. Карта Пилота должна быть помещена в центр стола, чтобы показать первый маневр.

Защитник должен или играть маневр из своей руки или уступить закус. Если защитник принимает решение играть защитный маневр, его числовой показатель должен быть равным или превышать показатель атакующего манёвра. Защитный маневр должен быть помещён на стол бок о бок с атакующим маневром, таким образом, будет очевидно ясно, была ли остановлена атака. Если у защитника нет маневров в руке, которые могут заблокировать атакующий маневр - он просто принимает

ЗАКУС

ДОН КАРНАЖ, БЕССТРАШНЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ПИРАТ, ХОЧЕТ АТАКОВАТЬ БАЛУ. БАЛУ В ПРЕДЕЛАХ ДАЛЬНОСТИ КАРНАЖА, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОН ВЫБИРАЕТ ЛИЧНО НАЧАТЬ ЗАКУС. КАРНАЖ ИСПОЛЬЗУЕТ СВОЙ ВСТРОЕННЫЙ МАНЕВР "ПИРАТСКАЯ АТАКА", У КОТОРОГО ПОКАЗАТЕЛЬ 6 И ДВОЙНОЙ ЭФФЕКТ УРОНА. ЕСЛИ БЫ БАЛУ ПРИНЯЛ РЕШЕНИЕ НЕ ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ АТАКИ, ОН ДОЛЖЕН БЫЛ БЫ ПОЛУЧИТЬ ДВОЙНОЙ УРОН. ОДНАКО, БАЛУ – ВЕЛИКИЙ ПИЛОТ И СЧИТАЕТ, ЧТО У НЕГО ЕСТЬ ХОРОШИЙ ШАНС УСПЕШНО ЗАЩИТИТЬСЯ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, БАЛУ ПРИНИМАЕТ БОЙ, И ОБА ИГРОКА НАБИРАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ В РУКУ ПО КОЛИЧЕСТВУ, ОСНОВАННОМУ НА СВОИХ СООТВЕТСТВУЮЩИХ УМЕНИЯХ ПИЛОТИРОВАНИЯ. КАРНАЖ, КАК АТАКУЮЩИЙ, НАБИРАЕТ ПЕРВЫМ: 2 КАРТЫ. ЗАТЕМ БАЛУ ТЯНЕТ СВОИ 3 КАРТЫ.

КАРНАЖ УКАЗЫВАЕТ НА СВОЙ ПЕРВЫЙ МАНЕВР: ЭТО 6, ВСТРОЕННЫЕ В ЕГО КАРТУ ИГРОКА, ЗАТЕМ БАЛУ ВЫБИРАЕТ ЗАЩИТНЫЙ МАНЕВР ИЗ СВОЕЙ РУКИ. ОН РАЗЫГРЫВАЕТ КАРТУ С МАНЕВРОМ 8, ПЕРЕБИВАЯ 6. СЛЕДУЮЩИЙ МАНЕВР КАРНАЖА – 3 С ДРУГИМ ДВОЙНЫМ ЭФФЕКТОМ УРОНА НА НЕЙ. БАЛУ БЛОКИРУЕТ ЕЁ ЧКОЙ. НО ОН НЕ БУДЕТ В СОСТОЯНИИ ПРОТИВОСТОЯТЬ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМУ МАНЕВРОМ КАРНЭДЖА: 10. У БАЛУ НЕТ КАРТЫ В ЕГО РУКЕ, КОТОРАЯ МОЖЕТ РАВНОЙ ИЛИ ПРЕВЫСИТЬ 10, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ОН ВЫНУЖДЕН УСТУПИТЬ ЗАКУС. ДОН КАРНАЖ ВЫИГРЫВАЕТ ЗАКУС, И БАЛУ ДОЛЖЕН ПОЛУЧИТЬ 4 УРОНА. АЙ!

МАНЁВР #1

МАНЁВР #2

МАНЁВР #3

Если атакующий маневр заблокирован, то атакующий игрок должен сыграть второй маневр. У защитника снова есть выбор: блокировать или уступить. Если защитник успешно блокирует и этот маневр, то атакующий должен сыграть третий маневр.

Если защитник сможет заблокировать все три атакующих маневра, защитник выигрывает закус. Если атакующий исчерпывает карты прежде, чем сыграть все три атакующих маневра, то защитник выигрывает закус.

Если защитник принимает закус, набирает бонусные карты ПИЛОТИРОВАНИЯ, но затем уступает закус, до того как сыграл какие-либо защитные маневры, защитник должен понести один дополнительный эффект Урона, вне зависимости от результата с которым атакующий выиграл закус.

НАГРАДЫ, УРОН, НАБОР И ПРЕМИИ

Если атакующий побеждает, то первым разыгрывает награду, указанную на атакующей карте (если таковые имеются; у Пилотов обычно есть награды, но у Игроков их нет.) Затем подсчитываются эффекты полного Урона и эффекты Набора на атакующих маневрах. В первую очередь примените Урон, а затем Наберите карты.

За каждый эффект Урона у атакующего есть три выбора:
Выберите один из упакованных грузов защитника и откройте его.
Выберите один из открытых грузов защитника и сбросьте его.
Заставьте защитника сбросить одну карту из руки. Защитник сам выбирает карту для сброса.

За каждый эффект Набора, атакующий набирает одну карту из колоды.

Эти эффекты выполняются по одному и рассматриваются как отдельные события, таким образом, полный эффект “2 Урона” позволил бы атакующему открыть упакованный груз, а затем сбросить эту же самую карту, если она окажется подлинным Грузом.

Если побеждает защитник , то ему позволено получить премию от атакующего. Это означает, что защитник может выбрать любую из карт маневров на столе от данного закуса и поместить его в свою руку ... за исключением любых карт Игрока. (Так же, если у любого игрока есть карта/эффект, чтобы набрать карту из сыгранных маневров, карты Игрока не доступны для набора.)

После того, как закус закончен, и все возможные эффекты разыграны, сбросьте все маневры, оставшиеся на столе (за исключением карт Игрока; если карта Игрока использовалась, чтобы начать этот закус, верните эту карту тому игроку.)

НАБОР КАРТ ПИЛОТИРОВАНИЯ

ПИЛОТИРОВАНИЕ

ЗАПОМНИТЕ, АТАКУЮЩИЙ НАБИРАЕТ БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПИЛОТИРОВАНИЯ, СОГЛАСНО ОДНОМУ ИЗ СЛЕДУЮЩЕГО, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, КАК ЗАКУС БЫЛ НАЧАТ:

ПО ХАРАКТЕРИСТИКЕ ПИЛОТИРОВАНИЯ КАРТЫ ПИЛОТА, ЕСЛИ ЗАКУС БЫЛ НАЧАТ КАРТОЙ ПИЛОТА

ИЛИ

ПО ОБЩЕМУ ПОКАЗАТЕЛЮ ПИЛОТИРОВАНИЯ С КАРТЫ ИГРОКА ПЛЮС ЛЮБЫЕ ПРЕМИИ ОТ ПАССАЖИРОВ.

ЗАЩИТНИК ВСЕГДА ТЯНЕТ СОГЛАСНО ОБЩЕГО ПОКАЗАТЕЛЯ ПИЛОТИРОВАНИЯ С КАРТЫ ИГРОКА ПЛЮС ПРЕМИИ ОТ ПАССАЖИРОВ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Текст карты всегда превосходит любые “абсолютные” понятия, упомянутые в данном своде правил. Например, карта “Двойная Проверка” позволяет вам сыграть груз немедленно, во время Шага 2 вашего хода.

Несколько Игроков могут находиться на одной и той же Локации.

Если вам когда-либо говорят найти карту в колоде набора, всегда перетасовывайте колоду, как только сделаете это.

Есть много действий, которые могут играться во время закуса, даже если это не ваш ход. На этих картах определено, когда они могут играться. См. Повременную Таблицу Закуса для подробного объяснения последовательности закуса.

Игрок, ход которого идёт, всегда первым играет карты в ситуациях, когда несколько игроков хотят сыграть карты одновременно. Фактически, всякий раз, когда что-либо происходит одновременно - например, нескольким игрокам говорят набрать карту - всё всегда начинается с игрока, ход которого сейчас идёт, а затем продолжается по кругу в порядке очерёдности ходов. Единственное исключение - это время, когда начался закус... атакующий всегда ходит первым, следом ходит защитник, следом любой другой игрок в порядке очерёдности, от атакующего.

Для более долгой игры продолжайте играть до семи грузов вместо пяти.

Не забывайте, что ВСЕ ИГРОКИ должны сбросить руку до семи карт, в каждом из ходов каждого игрока.

Если эффект заставляет вас набрать карты сверх предела руки в 10 карт, просто наберите до 10 и остановитесь.

Когда эффект карты говорит вам открыть груз, вы должны выполнить его в полном объеме, даже при отсутствии разрешённых целей для этого. Если вы разыгрываете карту, которая говорит “откройте два груза”, то вы должны открыть два груза, даже если один из них ваш. Если нет никаких упакованных грузов или только один упакованный груз, то вы не можете разыграть карту. Если эффект говорит “открыть один груз”, и доступен единственный упакованный груз - ваш собственный, то вы должны открыть свой собственный. Если эффект определяет “открыть груз противника,” тогда только груз противника - это разрешённая цель.

Карты с “X” в верхнем правом углу- это карты из первого набора расширения. Эти карты вводят более сложные способы игры, так что начинающие игроки могут удалить их из колоды перед игрой.

ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ТРЕХ И ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

Для трех или четырех игроков используйте любые три или четыре карты Игрока и удалите Пассажирские версии этих персонажей соответственно. Установите жетоны персонажей согласно первым предложенным стартовым Локациям: Дон Карнаж на 12, Кит на 3, Балу на 6 и Молли на 9. Затасуйте в колоду две дополнительных карты Грузов; у них есть эмблема Шера Хана на изображении закрытого ящика.

Играйте до четырех грузов для победы. Это означает, что достижение трех грузов является теперь точкой, с которой вы больше не можете играть грузы лицом вниз.

ОПРЕДЕЛЕННЫЕ РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

Карта “Смертельная Ловушка” просто говорит, что игрок не может бросать кубик, но этот игрок может все ещё использовать “Реактивный двигатель Опытного образца.”

Когда играется на защиту, маневр Выстрела на Удачу говорит “бьёт 4-13, противник немедленно набирает карту.” Выстрел на Удачу не имеет никакого числового показателя в защите, и не может быть увеличен или уменьшен эффектами, такими как “Бреющий Полёт” или эффектом закуса Ковингтона. “Разворот” не окажет какого-то влияния при розыгрыше Выстрела на Удачу в защите, потому что эта карта бьёт любой Маневр имеющий показатель от 4 до 13.

Для дополнительных разъяснений карт и опечаток, посетите www.fourhman.com/talespin.

ПРИМЕР РАСКЛАДКИ СТОЛА

ПОВРЕМЕННАЯ ТАБЛИЦА ЗАКУСА

Атакующий объявляет о закусе, разыгрывая карту Пилота или используя ДАЛЬНОСТЬ своего Игрока.
Атакующий выбирает разрешённого противника.
Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда начинаете закус.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда противник начинает закус с вами.”
Защитник выбирает, защищаться ли от закуса. Если защитник принимает решение не защищаться, перейдите к Победе Атакующего.
Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть прежде, чем набирать карты ПИЛОТИРОВАНИЯ.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть прежде, чем набирать карты ПИЛОТИРОВАНИЯ.”
Атакующий набирает карты согласно своему умению ПИЛОТИРОВАНИЯ.
Защитник набирает карты согласно своему умению ПИЛОТИРОВАНИЯ.
Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть после набора карт ПИЛОТИРОВАНИЯ.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть после набора карт ПИЛОТИРОВАНИЯ.”
Атакующий указывает на свой первый маневр, который написан на карте Пилота или Игрока.
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть вместо того, чтобы сыграть маневр.”
- или Защитник играет маневр из руки, который равен или бьет первый маневр атакующего или объявляет, что он не может (или не хочет) играть маневр. Если защитник уступает закус, перейдите непосредственно к Победе Атакующего.

Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть вместо того, чтобы сыграть маневр.”
- или Атакующий играет свой второй маневр, карту из своей руки.

Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть вместо того, чтобы сыграть маневр.”
- или Защитник играет маневр из руки, который равен или бьет второй маневр атакующего или объявляет, что он не может (или не хочет) играть маневр. Если защитник уступает закус, перейдите непосредственно к Победе Атакующего.

Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть вместо того, чтобы сыграть маневр.”
- или Атакующий играет свой третий маневр, карту из своей руки.

Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Игру вместо того, чтобы сыграть маневр.”
- или Защитник играет маневр из руки, который равен или бьет третий маневр атакующего или объявляет, что он не может (или не хочет) играть маневр. Если защитник уступает закус, перейдите непосредственно к Победе Атакующего.

Если защитник играет маневр, который равен или бьёт третий маневр атакующего, перейдите непосредственно к Победе Защитника.

ПОБЕДА АТАКУЮЩЕГО

Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда вы выигрываете закус.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда вы проигрываете закус.”
Атакующий разыгрывает награду на карте Пилота, которая начала закус. (если таковые имеются.)
Атакующий подсчитывает общее количество эффектов Урона с его сыгранных маневров и сразу применяет их. Если защитник выбрал защиту, но не сыграл ни одного манёвра, защитник получает один дополнительный Урон.
Атакующий подсчитывает общее количество эффектов Набора с его сыгранных маневров, и набирает это количество карт из колоды.
Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен.”
Любые другие игроки могут играть карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен” в порядке очерёдности хода от атакующего.
Конец закуса.
Все сыгранные карты маневров сбрасываются, за исключением карты Игрока.

ПОБЕДА ЗАЩИТНИКА

Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда вы проигрываете закус.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда вы выигрываете закус.”
Защитник забирает один из сыгранных маневров (кроме карты Игрока) в свою руку.
Атакующий может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен.”
Защитник может сыграть любые карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен.”
Любые другие игроки могут играть карты, которые говорят “Играть, когда закус закончен” в порядке очерёдности хода от атакующего.
Конец закуса.
Все сыгранные карты маневров сбрасываются, за исключением карты Игрока.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В Одиночной игре Чудес на виражах вы играете за Балу против самого Шер Хана! Установите колоду с пассажирскими версиями Дона Карнажа, Кита и Молли. Не включайте Пассажира Балу или две дополнительных карты Грузов. Начните Балу в Заплати и Лети. Наберите руку до пяти карт. Ваша цель - пять грузов. Если в колоде закончатся карты, вы проигрываете.

В свой ход наберите одну карту, затем разыграйте верхнюю карту колоды лицом вниз в качестве груза для Хана. Никаких подглядываний! Игра продолжается как обычно - за исключением того, что вы можете играть только синие персонажи и Артефакты. Все другие карты используются только как маневры.

Все красные персонажи, которых вы набираете в руку (даже в качестве бонусных карт ПИЛОТИРОВАНИЯ) должны немедленно накрыть Локацию. Начните накрывать Локации с Хан Идастриз и продолжайте помещать красных персонажей по часовой стрелке. Вы не можете сыграть груз в Локациях, накрытых таким образом, но вы можете туда перемещаться.

Вы должны выиграть закус против Хана в свой ход, чтобы сыграть груз в свой бросок кубика. Хан всегда в пределах вашей дальности, таким образом, вы всегда сможете атаковать его Балу, даже если у вас нет синего Пилота. В закусе с Ханом сыграйте все свои маневры сразу. Затем наберите три карты из колоды в качестве маневров Хана. Если любой из маневров Хана бьет ваш единственный наибольший маневр, побеждает Хан, и вы не можете сыграть груз в этот ход. Если ни один из них не бьёт ваш наибольший манёвр, то вы выиграли закус и можете разыграть любые Награды, Уроны и Наборы. Если Хан получает Выстрел на Удачу, то эта карта всегда превосходит любые другие высшие показатели маневров, так что, вы может набрать карту. В качестве дополнительный эффекта Урона от закуса, вы можете сбросить новейшего красного персонажа с кольца Локаций.

Хан побеждает в КОНЦЕ любого хода, в котором у него есть пять грузов (последний груз Хана играется лицом вниз), или все двенадцать Локаций накрыты красными персонажами. Хан также побеждает, если в любой момент игры заканчиваются карты, чтобы набрать их из колоды. Вы побеждаете, если у вас есть пять грузов (ваш заключительный груз должен быть подлинным!) в конце любого хода.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОСЛЕДНЕЙ РЕДАКЦИИ

ВСЕ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ СБРОСИТЬ РУКУ ДО СЕМИ КАРТ В КОНЦЕ КАЖДОГО ХОДА, А НЕ ТОЛЬКО ИХ СОБСТВЕННОГО ХОДА.

У ВСЕХ ИГРОКОВ ЕСТЬ МАКСИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР РУКИ В 10 КАРТ.

АРТЕФАКТЫ НЕ СЧИТАЮТСЯ БЛЕФОМ И ТЕПЕРЬ ОСТАЮТСЯ В ИГРЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК РАСКРЫВАЮТСЯ. ЭТО ДАЕТ ВАМ ДВА СПОСОБА ИГРАТЬ АРТЕФАКТЫ... КАК УПАКОВАННЫЙ ГРУЗ ИЛИ ЗАМЕНЯЯ СУЩЕСТВУЮЩИЙ ОТКРЫТЫЙ ГРУЗ.

ДОБАВЛЕНЫ ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И КАРТА ШЕР ХАНА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ РАЗЪЯСНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ, ВНЕСЕННЫЕ В НЕСКОЛЬКО КАРТ.

ГЛОССАРИЙ

БОНУС ГРУЗА

Некоторые Локации имеют эффект Бонуса Груза на них, который запускается, только если вы сыграете груз в этой Локации. Бонус всегда разыгрывается немедленно после розыгрыша груза, но прежде, чем продолжить остальную часть цепочки.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК

Область на столе, куда вы играете свои карты Грузов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова - особые слова, перечисленные на Игроках, Пассажирах, Пилотах и Артефактах. Другие карты могут использовать ключевые слова в качестве запускающих механизмов, чтобы разыгрывать игровые эффекты.

МАНЁВР

У каждой карты есть маневр закуса на ней: с показателем от 1 до 13. Числовой показатель не может опуститься ниже 1 или подняться выше 13.

НАГРАДА

Награды находятся на картах пилотов. Если карта Пилота начинает закус и выигрывает его, этот игрок может получить перечисленную награду.

ОТКРЫТЫЙ ГРУЗ

Инструкция "открыть груз" позволяет вам выбрать любой сыгранный лицом вниз груз и перевернуть его, даже ваш собственный. Если это карта Груза или Артефакта, она остается лежать лицом вверх и теперь считается "открытым грузом." Если раскрытая карта - блеф -то есть не Груз и не Артефакт - её сбрасывают.

ПАССАЖИРЫ

Карты Пассажиров- персонажи, которые формируют цепочку позади вашего Персонажа Игрока. Многие добавляют к вашему Игроку характеристики. Они содержат эффекты, которые активируются во время Шага 3 вашего хода.

ПИЛОТЫ

Карта Пилота начинает закус против любого противника, где угодно на Кольце Локаций. Карты Пилотов имеют числовой показатель умения ПИЛОТИРОВАНИЯ и могут содержать Эффект Закуса и/или Награду. На карте Пилота напечатан первый маневр, играемый в закусе.

ПРЕМИЯ

Если защитник выигрывает закус, он может выбрать любой сыгранный маневр и поместить его в свою руку.

ПРИЁМ

Численный показатель на Локации, который указывает на минимальную ЗАГРУЗКУ, требуемую, чтобы сыграть там груз.

РОЗЫГРЫШ ГРУЗА

Разыграйте карту из руки лицом вниз в свой грузовой отсек. Эти карты не могут быть перемещены или перемешаны, если эффект игры не позволяет вам так сделать. Все эти карты считаются "сыгранным грузом." В большинстве случаев Игроки играют груз только указанный броском кубика в конце их хода.

УМЕНИЕ ЗАГРУЗКИ

Ваше умение ЗАГРУЗКИ Игрока определяет, можете ли вы сыграть груз в своей текущей Локации. Чтобы сыграть груз, вы должны быть равны или превышать очки ПРИЕМА Локации. Ваше показатель умения ЗАГРУЗКИ может быть изменен вашими Пассажирами.

УМЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ

Один раз во время вашего хода вы можете начать закус, используя вашего Персонажа Игрока в качестве атакующего, если в пределах вашей ДАЛЬНОСТИ есть противник (или в вашей текущей Локации.) ДАЛЬНОСТЬ- это плюс или минус Х Локаций от той, в которой вы находитесь. Ваша ДАЛЬНОСТЬ может быть изменена вашими Пассажирами.

УМЕНИЕ ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ваше умение ПИЛОТИРОВАНИЯ Игрока показывает, сколько карт вы можете набрать в начале закуса. Ваш показатель ПИЛОТИРОВАНИЯможет быть изменен вашими Пассажирами.

УМЕНИЕ ПИЛОТИРОВАНИЯ

Любая карта сыгранная лицом вниз в грузовой отсек считается “упакованным грузом.”

ЭФФЕКТ БРОСКА КУБИКА

В конце вашего хода вы бросаете шестигранный кубик и следуете по приоритетной цепочке с вашего Игрока на Пассажиров. Каждый персонаж проверяется на эффект только один раз, поэтому если эффект броска кубика перемещает Пассажира в последнюю позицию цепочки, вы не выполняете эффект во второй раз, когда снова доходите до этого персонажа.

ЭФФЕКТ НАБОРА

Эффекты Набора, присоединены к маневрам. Эффекты Набора, насчитываются в конце закуса, в котором победил атакующий. За каждый результат Набора, нападавший набирает одну карту.

ЭФФЕКТ УРОНА

Эффекты Урона присоединены к маневрам. Урон насчитывается в конце закуса, в котором победил атакующий. За каждый результат Урона атакующий может открыть 1 сыгранный груз, сбросить 1 открытый груз или сбросить 1 карту из руки защитника (защитник сам выбирает карту для сброса.)

ЦЕПОЧКА

Определенный порядок Пассажиров подряд позади вашего Персонажа.

КАРТОЧНАЯ ИГРА

Эта карточная игра доступна только как свободно распространяемый для загрузки файл онлайн на сайте www.fourhman.com/talespin.

Веб-сайт карточной игры Чудеса на виражах содержит последние правила и изображения карт.

Элементы геймплея © Джо Фоурман, 2004. Развитие игры и Графический дизайн: Джо Фоурман. Дизайнерская поддержка и Тестирование: Ронда Фоурман. Улучшения и Тестирование: Майк Фелл. Дополнительное Тестирование: Скотт Сигель, Тони Сэдовский, Джош Тозин, Фрэнни Эски. Чудеса на виражах, созданные Джимном Мэгоном и Марком Заслоувом. Оригинальные художественные работы и исходный материал: мультсериал Уолта Диснея.

Особая благодарность производителям, аниматорам, авторам и команде мультсериала Чудеса на Виражах Disney's.

WWW.FOURHMAN.COM/TALESPIN