



С К О Р О С Т Ь

OUTSPEED™



В В И Т В О X™

**ФАБРИКА
ИГР**





КАЖДЫЙ ГОД ЛУЧШИЕ ПИЛОТЫ ГАЛАКТИКИ СОБИРАЮТСЯ, ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В УЛЬТИМЕ. Эта гонка настолько опасна, что запрещена законами всех звездных систем, где есть разумная жизнь. В самом центре раскаленной пустыни, среди каменных хребтов и шатких построек пилоты идут на риск в надежде первыми пересечь финишную черту. Если вам удастся вписаться в крутые повороты, избежать горных лавин и преодолеть все неожиданности опаснейшей трассы на бешеной скорости, у вас появится шанс пробиться в ряды избранных победителей Ультимы!

КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



6 кораблей



3 игровых поля



12 карт гонки



4 карты финиша



32 жетона
награды



7 жетонов силового
поля

КОМПОНЕНТЫ КОНСОЛИ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРЫ



По 1 контроллеру
для каждого игрока



По 12 нейтральных
маркеров на каждого игрока
(и еще 10 в запасе)



1 желтый кубик
и 1 синий кубик

ЦЕЛЬ ИГРЫ

На своем контроллере вы будете выбирать направление движения вашего корабля. Победных стратегий множество, и только самые хитроумные гонщики первыми придут к финишу. Важно следить за топливом, ускоряться только в самый нужный момент и, разумеется, мешать оппонентам. Обойдите всех на последнем участке трассы и станьте победителем!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

КОРАБЛИ

Каждый корабль состоит из двух деталей одного цвета. Соберите корабли перед игрой. Корабли передвигаются по игровым полям в ходе партии и показывают положение каждого игрока в гонке.



ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Игровые поля показывают текущее расположение игроков относительно друг друга в ходе гонки. Корабли передвигаются по игровым полям. Для игры важны только белые линии на этих полях. Все остальные изображения на них исключительно для красоты. Каждое поле разделено на 7 зон. В каждой зоне может одновременно находиться любое количество кораблей.



КАРТЫ ГОНКИ

Карты гонки отмечают отдельные этапы Ультимы. На них изображен вид из кабины корабля и указаны различные маршруты, по которым могут направиться игроки. Карты двусторонние (одна сторона для 3-4 игроков, другая — для 5-6 игроков) и пронумерованы от 1 до 12.

Номер карты



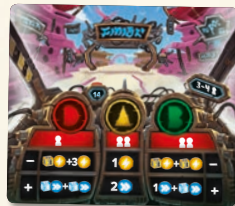
Сторона для
3-4 игроков



Сторона для
5-6 игроков

КАРТЫ ФИНИША

Карты финиша похожи на карты гонки, но в верхней части написано FINISH. Они пронумерованы от 13 до 16. В каждой игре используется только одна из них. Эта карта будет последней.



ЖЕТОНЫ НАГРАД

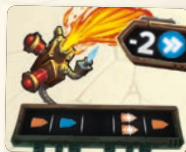
В игре 6 видов жетонов наград. Подобрать их можно во время гонки. Эти жетоны помогают вам улучшить свое положение на трассе или помешать оппоненту. Два из них редкие.



Электромагнит
(2 штуки)



Ионная пушка
(2 штуки)



Огнемет
(7 штук)



Силовое поле
(7 штук)



Нитро
(7 штук)



Топливо
(7 штук)

ТОПЛИВО

Нейтральные маркеры – топливо – показывают, сколько энергии осталось у вашего корабля. При желании можно заменить пять маленьких маркеров одним большим или наоборот.



ЖЕЛТЫЙ И СИНИЙ КУБИКИ

Эти кубики иногда используются, чтобы определять случайные значения. Желтый кубик определяет, сколько топлива вам необходимо потратить; синий – на сколько зон вы переместитесь вперед.



ЖЕТОНЫ СИЛОВОГО ПОЛЯ

Эти жетоны используются, чтобы размещать силовые поля на трассе.



ПОДГОТОВКА

1

Поместите на стол **два игровых поля**, как указано на картинке ниже. Третье игровое поле пока отложите в сторону.

2

Возьмите **12 карт гонки** и убедитесь, что они все расположены соответствующей количеству игроков стороной вверх. Перемешайте их и разместите одной стопкой рядом с игровым полем.



3

Поместите корабли в **третьей зоне** игрового поля, как изображено ниже.



»»»»»»» НАПРАВЛЕНИЕ ГОНКИ »»»»»»»

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

Пропустите шаги **2** и **3** подготовки к игре. Вместо этого возьмите карты, пронумерованные от 1 до 13 (соответствующей стороной вверх), отсортируйте их по возрастанию и положите стопкой рядом с игровым полем так, чтобы карта 1 была верхней, а карта 13 нижней. Оставшиеся 3 карты уберите в коробку.



3

Перемешайте **4 карты финиша** и выберите одну случайным образом. Поместите ее под 12 карт гонки соответствующей стороной вверх. Оставшиеся 3 карты уберите в коробку.

ПРАВИЛА ИГРЫ

8

Поместите дополнительные маркеры топлива рядом с игровым полем – это запас.



4

Поместите синий и желтый кубики рядом с игровым полем.



5

Перемешайте 32 жетона наград и сложите их стопкой лицевой стороной вниз так, чтобы все игроки могли до нее дотянуться. Рядом с ними поместите стопкой жетоны силового поля.



7

Каждый игрок выбирает цвет и берет себе соответствующий контроллер и корабль. Оставшиеся корабли верните в коробку.



6

Каждый игрок получает 12 маркеров топлива и размещает их перед собой так, чтобы все видели их количество.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 13 раундов (12 карт гонки и карта финиша). Каждый раунд состоит из четырех последовательных фаз:

- 1 НАГРАДЫ
- 2 ПРОГРАММИРОВАНИЕ
- 3 ИСПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ
- 4 ВСКРЫТИЕ



СОВЕТ

Если вы читаете эти правила впервые, рекомендуем сначала прочитать про фазы **2 ПРОГРАММИРОВАНИЕ**, **3 ИСПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ** и **4 ВСКРЫТИЕ** и только потом перейти к изучению фазы **1 НАГРАДЫ**. Именно так будет разыгран первый ход, поскольку у игроков еще не будет наград.

1 НАГРАДЫ



В эту фазу каждый участник гонки может разыграть одну из своих наград и применить ее эффект. Эффекты наград описаны на стр. 16.

Начиная с самого отстающего игрока и двигаясь к лидирующему, каждый игрок объявляет, **будет он использовать жетон награды** или нет. Если несколько игроков находятся в одной зоне, они между собой решают, кто из них будет разыгрывать жетон первым (порядок не имеет значения, поскольку жетоны не действуют на корабли оппонентов в той же зоне, где и вы). Если вы хотите разыграть награду, **выложите ее перед собой лицевой стороной вниз**. За один раунд вы можете сыграть **только один жетон награды**.

Когда все игроки приняли решение играть или не играть награду, вскройте все выбранные жетоны. Начните разыгрывать их с самого отстающего игрока. Если несколько игроков выложили жетоны, находясь в одной зоне, их жетоны разыгрываются одновременно, а эффекты могут суммироваться. Награды, атакующие другого игрока, всегда действуют на все корабли **в одной зоне**.

После этого сбросьте все использованные жетоны и переходите к фазе программирования. Если все игроки выбыли из гонки или остался только один игрок, переходите к **КОНЦУ ИГРЫ**.

ПРИМЕР



Зеленый решает разыграть жетон нитро и передвинуться на одну зону вперед.



Желтый решает разыграть жетон огнемета и атакует следующую зону, в которой есть корабль оппонента. Это заставляет его оппонента вернуться назад на 2 зоны.



Синий на последнем месте и играет электромагнит. Эта награда атакует лидирующего игрока, заставляя всех в его зоне вернуться на 3 зоны назад; а также заставляет остальных игроков вернуться на 2 зоны назад.

Начиная с лидера, игроки применяют эффекты жетонов:

- ▶ **Зеленый** перемещается на одну зону вперед.
- ▶ Одновременно с этим огнемет **желтого** бьет по всем кораблям в следующей занятой зоне впереди него: **фиолетовый** перемещается на 2 назад. Огнемет не попадает в **зеленого**, поскольку эффекты наград **желтого** и **зеленого** применялись одновременно.
- ▶ **Электромагнит**, разыгранный **синим**, перемещает **зеленого** на 3 назад, а **фиолетового**, **желтого** и **красного** на 2 назад.

ДО



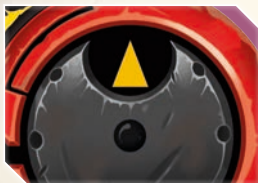
»»»»»
НАПРАВ-
ЛЕНИЕ
ГОНКИ

ПОСЛЕ



2 ПРОГРАММИРОВАНИЕ

В эту фазу вы выбираете лучший маршрут и свою стратегию. Постарайтесь предугадать перемещения других игроков, чтобы получить преимущество в сложившейся ситуации.



Игроки **одновременно в тайне друг от друга** выбирают маршрут на **правом колесике** контроллера (выберите соответствующий символ). Вы можете рассказывать другим игрокам о своих планах, но ничто не мешает вам блефовать. Когда вы сделали выбор, положите контроллер

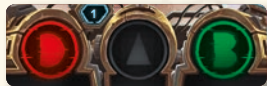
перед собой **лицевой стороной вниз**.

ВАЖНО



Левое колесико не используется. Центральное колесико используется только в одной из карт финиша. Правое колесико используется каждый ход.

Доступные игрокам маршруты обозначены цветными индикаторами на карте гонки, которая в данный момент находится **сверху стопки** (●, ●, ●).



Некоторые карты предложат вам всего два маршрута (в таком случае третий будет отмечен серым). В примере на картинке вы не можете выбрать центральный маршрут (●).

Некоторые карты не оставят вам выбора, и вы должны будете двигаться по единственному маршруту. Также возможно, что вам придется двигаться по маршруту, который оставит вас без топлива (в таком случае ваш корабль выбывает из гонки, см. **3 ИСПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ**). В таком случае вы не можете выбрать маршрут, который заставит вас потратить больше топлива, чем у вас есть. Однако вы можете выбрать маршрут со случайным исходом (например, предусматривающий бросок кубика), если лучший из возможных результатов не заставит вас потратить больше топлива, чем у вас есть.

Теперь переходите к фазе **3 ИСПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ**.

3 ИСПОЛНЕНИЕ ПРОГРАММ

Когда все игроки сделали выбор, они переворачивают свои контроллеры и **одновременно** тратят топливо, после чего **одновременно** получают награды и перемещают корабли.

КАРТА ГОНКИ

Карты гонки обычно построены одинаково:

- ▶ **В первой строке** указываются условия маршрута. Эта строка может быть пустой.
- ▶ **Во второй строке** указывается, сколько топлива нужно потратить на этом маршруте.
- ▶ **В третьей строке** указывается награда за перемещение по маршруту.

Строка условий
Строка топлива
Строка наград
и перемещения



ИСКЛЮЧЕНИЕ

Карта **11** устроена немного иначе. О ней и других особенных картах подробнее написано на стр. 14.

СИМВОЛЫ НА КАРТАХ ГОНКИ



Количество силуэтов игроков в этой строке показывает, сколько кораблей могут пройти по данному маршруту. Если при вскрытии контроллеров количество игроков, выбравших данный маршрут, **меньше или равно** количеству силуэтов, все выбравшие маршрут игроки тратят необходимое количество топлива, получают соответствующие награды и перемещаются. Если при вскрытии контроллеров количество игроков, выбравших данный маршрут, **больше** количества силуэтов, выбравшие его игроки не тратят топливо, не получают награды и не перемещаются. Для иных целей считается, что они выбрали именно этот маршрут (например, если это необходимо для других маршрутов).



Число, изображенное на месте X, указывает, **на сколько зон** ваш корабль перемещается вперед. Награды могут перемещать ваш корабль вперед, если число положительное, или назад, если число отрицательное. В результате розыгрыша карты гонки корабль не может переместиться назад. В каждой зоне может быть любое количество кораблей одновременно.





Число, изображенное на месте X, указывает, **сколько топлива** ваш корабль должен потратить (если этот символ находится во второй строке) или получить (если этот символ находится в третьей строке). Награды могут дать вам топливо или отобрать у вас топливо. Потерянное (или потраченное) топливо отправляется в запас, полученное берется из запаса. У вас может быть больше 12 топлива.






Каждый раз, когда вы получаете **награду**, возьмите два верхних жетона из стопки, посмотрите на них, выберите один и положите его перед собой лицевой стороной вниз. Второй уберите вниз стопки. У вас может быть любое количество жетонов наград, но использовать вы можете не более одного за раунд. Если стопка жетонов наград закончилась, замешайте сброшенные жетоны и сделайте из них новую стопку.




Эти символы появляются перед  или . Число, которое они заменяют, **равно количеству игроков**, выбравших этот символ в этом раунде в фазу программирования (независимо от того, удалось им воспользоваться маршрутом или нет).



Эти символы появляются перед  или . Когда вы применяете эффекты карты гонки в фазу  **ИСПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММ**, бросьте соответствующий кубик, чтобы определить его значение. Каждый игрок, которого действует этот символ, бросает кубик за себя. Когда вы бросаете желтый кубик, чтобы определить, сколько топлива потребуется потратить на маршруте, на кубике всегда указывается количество топлива, которое нужно **потратить** (независимо от того, стоит перед цифрой плюс или минус). Карта 14 заставляет вас бросать кубик несколько раз и суммировать результаты.



Этот символ указывает, что вам нужно выбрать число на центральном колесике контроллера в фазе  **ИСПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММ**. Вы должны потратить столько же топлива и переместиться на столько же зон вперед.

Если вы перемещаетесь на большее количество зон, чем находится перед вашим кораблем, добавьте **третье игровое поле**, как указано на картинке. Вы перемещаетесь на него. После того, как все игроки потратят необходимое количество топлива и переместятся, **уберите первое поле**. Если на этом поле есть корабли, они выбывают из гонки. Если вы должны переместиться назад за пределы первого игрового поля, ваш корабль **выбывает из гонки** (поля сзади никогда не добавляются).



Вы выбываете из гонки, если у вас не осталось топлива. Уберите свой корабль с игрового поля.

ИСКЛЮЧЕНИЕ

Во время разыгрывания карты финиша вы можете опуститься ровно до 0 топлива и не выбыть из гонки (вам больше не нужно топливо, ведь гонка закончилась). Однако если вам нужно потратить больше топлива, чем у вас есть, вы выбываете из гонки.

При игре на 5-6 игроков, если в гонке остается 4 или менее кораблей, переверните все карты гонки (не меняя их порядок) и карту финиша на другую сторону.

Переходите к фазе **4** **ВСКРЫТИЯ**.

Если все игроки выбыли из гонки, переходите к **КОНЦУ ИГРЫ**.



4 ВСКРЫТИЕ



В эту фазу возьмите верхнюю карту гонки и уберите ее в коробку: откроется новая карта гонки. Начните новый раунд с фазы **1 НАГРАД**.

Когда вы убираете в коробку карту финиша, игра заканчивается. В этом случае переходите к **КОНЦУ ИГРЫ**.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КАРТ ГОНКИ



КАРТА 11

Сторона этой карты для 3-4 участников требует, чтобы вы были единственным участником этого маршрута, чтобы пройти по нему, не тратя топливо. Если более одного игрока направляются по нему, они все теряют топливо и никуда не перемещаются.

ПРИМЕР




Если вы единственный игрок, выбравший данный маршрут, переместите корабль вперед на три зоны, не тратя топливо. Если вы не единственный, потратьте одно топливо и никуда не перемещайтесь.



КАРТА 12

На маршруте **12** вам придется потратить 1 + число, выпавшее на кубике топлива.

ПРИМЕР

Вы бросили желтый кубик, и выпало -3: вам необходимо потратить 4 .

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если выполнено одно из трех условий:

- ▶ После того, как карта финиша уходит в коробку в фазе **4** **ВСКРЫТИЯ**.



Игрок, чей корабль находится впереди остальных, становится победителем. Если таких игроков несколько, среди них побеждает тот, у кого осталось больше топлива. Если и таких игроков несколько, побеждает владелец наибольшего количества жетонов наград. Если и это не определяет победителя, все эти игроки становятся победителями.

- ▶ Если в какой-то момент все, кроме одного игрока, выбыли из гонки, он объявляется победителем.
- ▶ Если все игроки выбыли из гонки, они все проиграли. Начните новую игру.



Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр» www.cpgames.ru

Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков
Перевод на русский: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул
(Geek Media — www.vk.com/geekmediaru)
Верстка: Дмитрий Кирносов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

**ВНИМАНИЕ! Мелкие детали!
Не предназначено для детей младше 3 лет!**

СОЗДАТЕЛИ

Авторы

Фрэнк Криттин и Грегуар Ларджи

Иллюстратор

Джиб

Руководитель проекта и редактор

Ксавьер Таверне

Разработчик

Тимоти Симоно

Дизайнер

Фредерик Дерлон

Корректор

Уильям Ниблинг

Переводчик

Тимоти Маркрофт

ПАМЯТКА

ДЛЯ БЫСТРОЙ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1 контроллер + 1 корабль
(поместите
в третью зону)
+12 топлива каждому
игроку

12 карт гонки
+1 карта
финиша

2 игровых
поля
+1 отложите

32 жетона наград
(стопкой вниз
лицом) +7 жетонов
силового поля

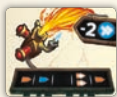
1 желтый кубик
+1 синий кубик

ПОЯСНЕНИЯ ПО ЖЕТОНАМ НАГРАД



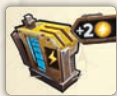
ИОННАЯ ПУШКА:

Чтобы использовать эту награду, ваш корабль должен быть на последнем месте (или делить последнее место с другими кораблями). Все корабли перед вами теряют по 2 топлива или все топливо, если у них его меньше 2.



ОГНЕМЕТ:

Можно разыгрывать с любой позиции. Все корабли в ближайшей зоне впереди вас, где есть хотя бы один корабль, двигаются на две зоны назад.



ТОПЛИВО:

Получите 2 топлива из запаса.

ПОДСКАЗКА

Награды дают много возможностей, если разыграть их в подходящий момент. Не упустите его. Например, жетон Нитро может позволить вам попасть в зону с силовым полем в фазу **1 НАГРАД**, и вы сможете свободно перемещаться в фазу **3 ИСПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММ**, поскольку это разные перемещения.



ЭЛЕКТРОМАГНИТ:

Чтобы использовать эту награду, ваш корабль должен быть на последнем месте (или делить последнее место с другими кораблями). Все корабли, находящиеся на лидирующей позиции (в самой дальней от старта занятой зоне), двигаются назад на 3 зоны. Одновременно с этим все корабли в зонах между вами и лидерами гонки двигаются назад на 2 зоны.



СИЛОВОЕ ПОЛЕ:

Эту награду нельзя играть, если видна карта финиша. Поместите жетон силового поля в зону со своим кораблем на игровом поле. Если корабль попадает в зону с силовым полем, он останавливается (неважно, двигался он вперед или назад). В фазу **4 ВСКРЫТИЯ**, если в зоне с силовым полем есть хотя бы один корабль, уберите все жетоны из этой зоны.



НИТРО:

Ваш корабль двигается на одну зону вперед.

BITBOX™

