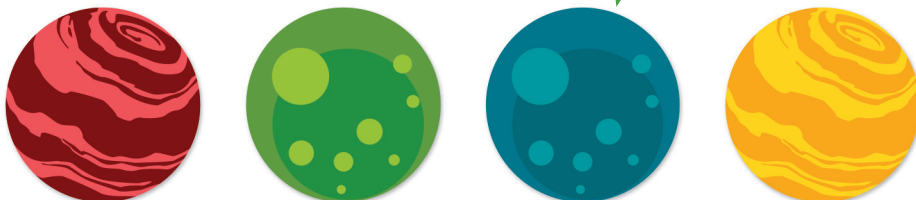


ТУРБОПЕРЕВОЗКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ И ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ

Планеты – 4 шт.



Фишки игроков – 4 шт.



Кубик «D6»
специальный

Астероид



Игровые
жетоны – 37 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки будут перемещать свои фишки между астероидом и планетами, чтобы как можно быстрее доставлять на них забытые предметы. Победит тот, кто отвезёт больше всех предметов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите фишки и жетоны от листов картона. Вставьте фишки персонажей



в пластиковые подставки.

Перемешайте и случайным образом в центре стола расположите в линию планеты.



Ниже, по центру между планетами, положите астероид (см. стр. 1). Переверните все жетоны лицевой стороной вниз и перемешайте – это

общий запас. В стороне от общего запаса оставьте место для **сброса** – туда будут убираться вышедшие из игры жетоны.

Первым игроком станет тот, кто последним наводил порядок. Ход будет передаваться по часовой стрелке (игроку слева). Начиная с первого

игрока, все по очереди выбирают себе фишку персонажа и ставят на астероид. На астероиде



и планетах **может** стоять несколько фишек. Лишние фишки уберите в коробку. Тот игрок, чей сейчас ход, называется **активным игроком**.

КАК ИГРАТЬ?

В свой ход активный игрок первым делом бросает кубик – так он **определяет количество действий** на этот ход. Количество точек на верхней грани кубика равно количеству действий игрока на этот ход (от 1 до 4). Каждое своё действие игрок объявляет вслух («Я беру жетон», «Я перемещаюсь» и т. д.). В один ход можно выбирать одно действие несколько раз подряд.

Варианты действий:

1. **Взять жетон из общего запаса** можно, если фишка игрока стоит **на астероиде**. Игрок наугад берёт 1 жетон из общего запаса (взять 1 жетон = потратить 1 действие) и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. Теперь этот жетон находится в **запасе игрока** – всего в нём может быть максимум 5 жетонов.



Пример: Лексу выпало 3, он на астероиде и решает потратить все 3 действия на то, чтобы взять 3 жетона. Он наугад берёт 1 жетон из общего запаса, тут же переворачивает его лицевой стороной вверх и размещает перед собой. Так Лекс берёт ещё 2 жетона – действия кончились и он передаёт ход.

2. Передвинуть астероид. При этом не важно, где стоит фишка активного игрока. Астероид можно передвинуть в любое место, для этого активный игрок должен потратить 1 действие. Это нужно, чтобы потом с него перейти на другую планету или стать ближе к ней. Астероид всегда перемещается вместе со стоящими на нём фишками игроков и **всегда находится между двумя планетами.**

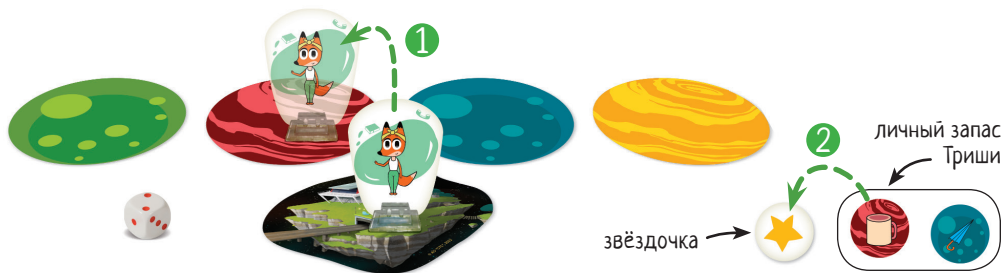


3. **Переместить фишку с астероида** на одну из двух планет, между которыми находится астероид. Перемещение нужно, чтобы отвезти жетон предмета на планету.



4. **Отвезти жетон предмета** можно только **на планету такого же цвета**, когда на ней стоит ваша фишка. Когда игрок отвозит жетон, он переворачивает один жетон предмета из личного запаса звёздочкой вверх. Этот жетон остаётся у игрока, но теперь он обозначает победные очки игрока – **звёздочки**. Они неприкосновенны и до момента подсчёта очков **всегда** остаются у игрока.

Пример: Трише выпало 2, она на астероиде, в запасе у неё красный и синий предметы. ① Триша тратит 1 действие на перемещение на красную планету и ещё 1 действие, чтобы отвезти предмет ②: она переворачивает жетон в личном запасе звёздочкой вверх – он приносит ей 1 победное очко. Теперь у Триши в запасе 1 жетон. Её ход окончен.

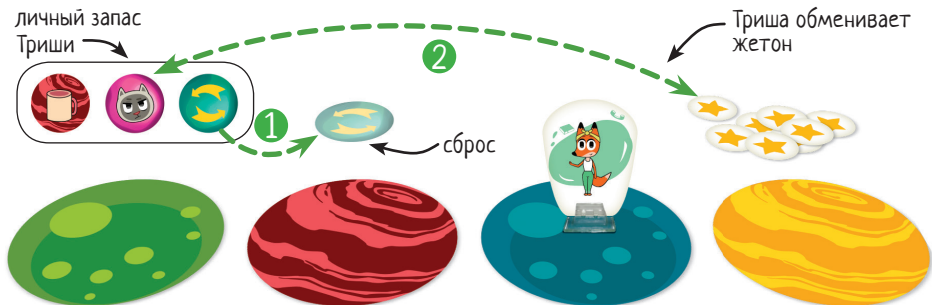


5. Переместить свою фишку с планеты на астероид можно, если фишка игрока находится на одной из двух планет, между которыми стоит астероид. Перемещение на астероид нужно, чтобы взять из общего запаса жетоны или чтобы потом переместиться на другую планету. Прыгать с планеты на планету нельзя – **перемещение только через астероид!**





6. **Обменять жетон** можно при наличии жетона обмена (см. стр. 9) и как минимум ещё одного любого жетона. Для этого действия **не важно, где стоит фишка активного игрока**. ① Он кладёт свой жетон обмена в сброс, ② берёт **любой** жетон из своего запаса, переворачивает его звёздочкой вверх, кладёт в общий запас и перемешивает. Затем тянет новый жетон из общего запаса.











Не хватает действий?



Активный игрок **в любой момент хода** может положить в сброс любое количество жетонов из своего запаса и получить действия. Один жетон, положенный таким образом в сброс, даст игроку 1 действие.

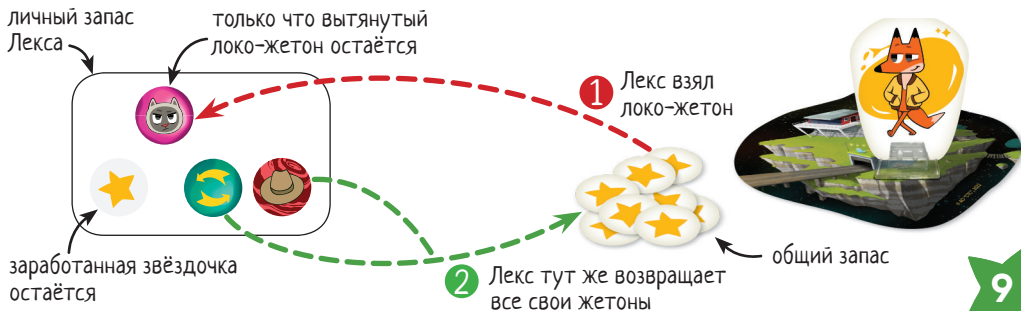
Пример: в запасе Плу 3 жетона: красный предмет, локо-жетон и синий предмет. Плу выпало 1. Сразу после броска кубика он решает положить в сброс 1 локо-жетон и получает за это 1 действие. (Он также может положить в сброс 2 или 3 жетона из личного запаса и получить 2 или 3 действия.)

ВИДЫ ЖЕТОНОВ

Для победы игроку нужно отвезти на планеты как можно больше жетонов предметов. Один отвезённый жетон предмета принесёт игроку 1 победное очко. В игре есть:

- Жетоны предметов     (по 6 каждого цвета), у которых цвет фона совпадает с цветом планет: красный жетон предмета относится к красной планете, синий – к синей планете и т. д.
- Жетоны-джокеры     – их можно отвезти на любую планету.

- Жетоны **обмена**  позволяют обменять 1 свой жетон на 1 жетон из общего запаса (см. стр. 7).
- **Локо-жетоны**  вынуждают активного игрока вернуть в общий запас **все** набранные жетоны (лежащие лицевой стороной вверх в запасе игрока), **КРОМЕ** только что вытянутого локо-жетона. Локо-жетон остаётся лежать в запасе игрока лицевой стороной вверх. Возвращая жетоны в общий запас, игрок переворачивает их лицевой стороной вниз и замешивает к остальным. На этом ход активного игрока **мгновенно** заканчивается. Если в запасе игрока нет жетонов, он ничего не сбрасывает, но его ход все равно окончен. (Заработанные звёздочки никогда не сбрасываются!) Игрок может в другой свой ход положить локо-жетон в сброс и получить 1 действие.



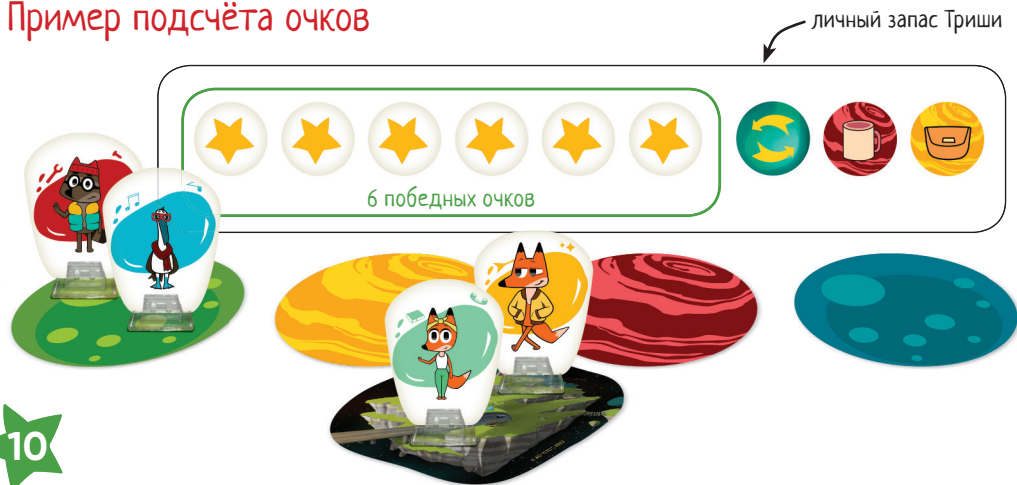
КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра закончится, когда **будет взят** последний жетон из общего запаса. Если на этот момент у активного игрока ещё есть действия, он их выполняет, и после этого начинается подсчёт очков. Победные очки приносят **только** звёздочки.

! Все жетоны, лежащие в запасе игрока лицевой стороной вверх, победных очков не приносят.

Каждый игрок считает, сколько звёздочек находится у него в запасе. У кого их больше всего – объявляется победителем. Если у игроков равное количество очков, объявляется ничья.

Пример подсчёта очков



ПРИМЕР ХОДА АКТИВНОГО ИГРОКА

Плу выпало 3, он на **астероиде**. Плу может: 1) взять жетон; 2) передвинуть астероид; 3) переместиться на одну из двух планет; 4) при наличии жетона обмена обменять 1 **любой** жетон из личного запаса на 1 жетон из **общего запаса**.

Пример: у Плу в личном запасе 2 жетона, он решает взять ещё 3 жетона из общего запаса (максимум может быть 5 жетонов в личном запасе). Плу вытянул синий предмет ① и локо-жетон ②. Плу должен вернуть в общий запас **ВСЕ** жетоны из личного запаса, **КРОМЕ** только что вытянутого локо-жетона. На этом его ход автоматически завершён.



Трише выпало 4, она на жёлтой **планете**. Триша может: 1) отвезти предмет этого цвета; 2) передвинуть астероид; 3) вернуться на астероид; 4) при наличии жетона обмена обменять 1 **любой** жетон из личного запаса на 1 жетон из **общего запаса**.

Пример: Триша хочет отвезти красный предмет на планету. Она тратит 1 действие на перемещение астероида ①, перемещается на него ②, затем перемещается на красную планету ③ и отвозит жетон ④ на планету. На этом её ход завершён.

