



## ПРАВИЛА ИГРЫ

**ВЫ ГОТОВЫ ИСПЫТАТЬ СВОЮ УДАЧУ, ЛОВКОСТЬ И РЕАКЦИЮ?**

**ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ В ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ ГОНКЕ **HOT WHEELS!**  
ПРОКАЧИВАЙТЕ СВОЙ АВТОМОБИЛЬ, СОРЕВНУЙТЕСЬ ЗА ПЕРВЕНСТВО  
С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ И ПОЛУЧАЙТЕ ПРИЗОВЫЕ КУБКИ! ДОКАЖИТЕ,  
ЧТО ВЫ ЛУЧШИЙ ГОНЩИК В МИРЕ **HOT WHEELS!****



Сканируйте  
QR-код или ищите  
видеоправила  
на Youtube:  
«Hot Wheels  
#космоправила»

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — получить больше очков славы, чем остальные участники. Больше всего очков можно получить, если ваш автомобиль доберётся до финиша первым.

Также можно получить очки, успешно проходя испытания силы и ловкости.



## СОСТАВ ИГРЫ

### 1 Гоночная трасса

Картонная гоночная трасса собирается из 10 частей и состоит из 20 клеток для перемещения фишек игроков. На каждой клетке указан символ действия, которое предстоит выполнить игроку.

### 2 4 планшета игроков

На каждом планшете имеется изображение автомобиля и три шкалы прокачки: скорости, ловкости и силы. В течение игры вы будете получать очки для продвижения по каждой из шкал прокачки и тратить очки, проходя испытания и ускоряясь на трассе.

Получая очки прокачки, игрок продвигает свой маркер прокачки **вперёд** по указанной шкале своего планшета. При трате очков необходимо переместить маркер прокачки **назад**.



### 3 27 карт испытаний

Каждая карта состоит из 4 частей. Слева — два варианта испытаний; игрок выбирает испытание в зависимости от указанного на клетке, на которой он находится.

В правой части карты — два варианта наград, одну из которых игрок получит, успешно пройдя испытание.



### 4 12 трофеев

Игроки получают трофеи, делая полный круг по трассе. В течение игры рекомендуем ставить полученные трофеи на специальную карту. В конце игры собранные трофеи принесут участникам очки славы.

*Перед первой игрой соберите жетоны трофеев, состыковав верхнюю и нижнюю части каждого.*

### 5 4 карты для трофеев

### 6 4 деревянных фишки игроков

### 7 12 деревянных маркеров прокачки

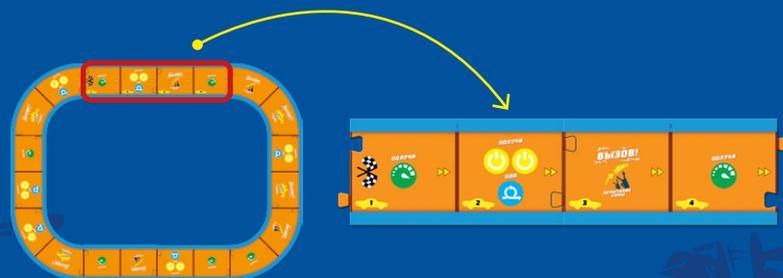
### 8 3 игровых кубика

### 9 Правила игры, которые вы держите в руках

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Соберите гоночную трассу в центре стола. Для первой игры соберите трассу так, как показано на рисунке на странице 2. В этом вам помогут порядковые номера, расположенные на обороте каждой части трассы.

Вы можете собрать две конфигурации трассы и менять местами её части. Главное, чтобы трасса получилась замкнутой, а стартовые клетки (с цифрами 1–4 в нижней части) были соединены друг с другом в правильном порядке. Используйте все участки трассы.



- 2 Поместите трофеи внутри гоночной трассы. При игре вчетвером используйте все трофеи из коробки. При игре вдвоём или втроём возьмите только указанные ниже трофеи.

3 игрока



1 шт. 2 шт. 1 шт. 2 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

2 игрока



1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

- 3 Игроки выбирают себе по планшету и берут фишки соответствующих цветов.



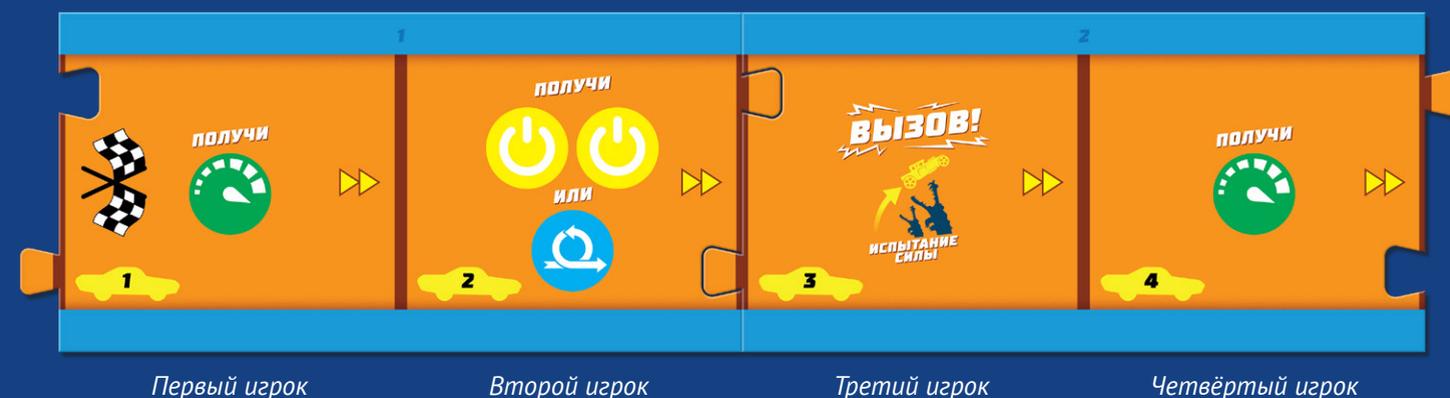
При желании любой из планшетов можно перевернуть обратной стороной вверх и использовать вместо деревянной фишки свой автомобиль Hot Wheels!

- 4 Каждый игрок берёт 3 маркера прокачки и помещает их в отверстия на шкалах прокачки своего планшета. В начале игры скорость и ловкость игрока имеют минимальные значения, а сила равна 3.

- 5 Игроки берут по одной карте для трофеев и кладут их около своих планшетов.

- 6 Пришло время определить первого игрока! Для этого каждый игрок кидает кубик: у кого выпало большее значение, тот и будет ходить первым! Порядок хода остальных игроков – по часовой стрелке от первого игрока.

- 7 Каждый игрок ставит свою фишку на стартовую клетку трассы. Не обращайте внимания на действия, указанные на вашей стартовой клетке.



Первый игрок

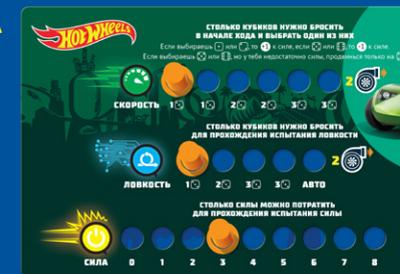
Второй игрок

Третий игрок

Четвёртый игрок

- 8 Перемешайте карты испытаний и положите их стопкой рядом с трассой рубашкой вверх. Там же разместите три игровых кубика.

**ТЕПЕРЬ МЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ГОНКУ!**



## КАК ИГРАТЬ?

Игра состоит из серии ходов участников, ход передаётся по часовой стрелке.

- 1 Чтобы определить, на сколько клеток можно продвинуться вперёд по трассе, игрок бросает кубики.

Количество кубиков зависит от уровня прокачки скорости: игрок должен бросить столько кубиков, сколько указано на его планшете под маркером прокачки скорости. Игрок бросает кубики и выбирает любой из них (не обязательно с самым большим значением).

Как кидать больше кубиков? Прокачивайтесь, собирая бонусы на трассе и проходя испытания!



Например, если маркер прокачки стоит здесь, бросайте 2 кубика.

**ВАЖНО:** если игрок выбирает 1 или 2, он получает 1 очко силы. Если игрок выбирает 3 или 4, он тратит 1 очко силы. Если игрок выбирает 3 или 4, но у него нет очков силы, то он должен продвинуться по трассе на 1.

- 2 Игрок перемещает свою фишку по трассе на полученное число клеток. Перемещать фишку можно **только вперёд**. Фишки разных игроков **могут** находиться на одной клетке трассы.
- 3 Далее игрок выполняет действие, указанное на своей новой клетке (подробное описание действий на следующей странице).
- 4 Ход передаётся следующему участнику.

Как только игрок пересекает финишную черту , он получает трофей!

Игрок берёт трофей самого большого размера из доступных (на нём указано наибольшее количество очков славы) в соответствии с номером круга: переместившись через финишную черту в первый раз, он берёт бронзовый трофей, а во второй — серебряный. В конце гонки каждый игрок получает золотой трофей.



Чтобы не забыть о трофее при прохождении круга и подсчёте очков славы, рекомендуем хранить полученные трофеи на специальной карте.

## ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК ТРАССЫ

Некоторые действия, прохождение и даже провал испытаний будут помогать игроку прокачивать свой автомобиль.

Каждый раз, когда по действию клетки игроку нужно будет добавить очки к прокачанной на максимум шкале скорости или ловкости, его автомобиль вместо этого будет ускоряться за счёт турбины : игрок дополнительно продвинется на две клетки вперёд. Если игрок должен продвинуться по шкале силы выше 8, то ничего не происходит.

Игрок выполняет действие только той клетки, на которую его автомобиль пришёл после броска кубика (один раз за ход). Перемещаясь на клетку благодаря , игрок её действие не выполняет.

## Прокачка

### ПОЛУЧИ

Остановившись на такой клетке, игрок получает указанные на ней очки прокачки, продвигая маркер прокачки по шкале на своём планшете.



Игрок получает 1 очко скорости.



Игрок на свой выбор получает 2 очка силы или 1 очко ловкости.

## Испытания

### ВЫЗОВ!

Остановившись на такой клетке, игрок берёт карту испытания с верха колоды и пытается выполнить её задание. Если карт в колоде не осталось, перемешайте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду.



ИСПЫТАНИЕ СИЛЫ

Чтобы пройти испытание, игрок должен потратить указанное на карте количество очков силы. Если у него достаточно силы, он сдвигает маркер на шкале силы влево на отмеченное значение и получает награду карты (на свой выбор).

**ВАЖНО:** если у игрока недостаточно очков силы, то он получает 1 очко силы, а карта уходит в сброс.



ИСПЫТАНИЕ ЛОВКОСТИ

Игрок бросает от 1 до 3 кубиков (в зависимости от положения маркера прокачки на шкале ловкости) и сравнивает выпавшие значения с заданием на карте. Если хотя бы на одном из кубиков выпало нужное значение, то испытание считается пройденным. Если игрок прокачал ловкость до значения **АВТО**, то испытание автоматически считается пройденным.

**ВАЖНО:** если ни на одном кубике нужное значение не выпало, то игрок получает 1 очко силы, а карта уходит в сброс.

## Награда за пройденное испытание

Каждый раз, когда игрок успешно проходит испытание, он выбирает **одну из двух наград**, изображённых в правой части карты.



**Верхняя награда** — это продвижение по трассе на указанное число клеток, прокачка скорости или ловкости. Получите награду и сбросьте карту.



**Нижняя награда** — получение указанного количества очков славы (в конце игры). Если игрок выбрал эту награду, он забирает карту себе и сохраняет её до конца партии.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается немедленно, когда фишка одного из участников в третий раз пересекла финишную черту. Этот игрок получает самый большой золотой трофей! Остальные игроки берут трофеи в порядке убывания размера (и указанных на трофеях очков славы), начиная с игрока, фишка которого находится ближе всего к финишировавшему (и на том же круге). Если на одной клетке находится несколько игроков, то первым берёт трофей игрок, чья очередь хода должна была наступить раньше.

Подсчитайте количество очков славы на полученных трофеях и прибавьте к ним очки на картах, полученных за пройденные испытания.

Игрок, набравший больше всего очков славы, побеждает! При ничьей побеждает претендент, который оказался ближе всего к финишу.



*В этом примере игрок прошёл 5 испытаний, получив 8 очков славы (указано на картах), и собрал 3 трофея общей ценностью 6 очков славы. Игрок получает 14 очков славы!*

### НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Максим Верещагин, Анна Карпова, Дарья Мартышук, Елизавета Мишина.

Девелоперы: Андрей Колупаев, Иван Лашин, Иван Тузовский.

Корректор: Александр Петрунин.

Дизайнер: Виктор Забурдаев.

Выпускающий редактор: Анна Карпова.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Продакшн-директор: Сергей Морозов.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.



[@](#) [VK](#) [f](#) /cosmodrome.games  
#cosmodromegames

©2020 Mattel

