

Первые в небе

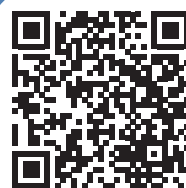
ПРАВИЛА ИГРЫ



Первые в небе

В игре «Первые в небе» участники берут на себя роль пионеров авиации начала XX века. У каждого игрока свой самолёт, конструкцию которого он будет постепенно улучшать. Но придётся проявить осторожность и учесть все риски, прежде чем устанавливать на самолёт новую деталь. Пилотам потребуется всё мастерство и опыт, чтобы взлететь и удачно приземлиться, установив новый рекорд полёта! Партия подходит к концу спустя 4 игровых года или при достижении одним из игроков рекорда полёта 40 или более. Побеждает тот, кто в итоге пролетит дальше всех!

Отсканируйте, чтобы
посмотреть видео
с правилами игры



..... СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



40 монет



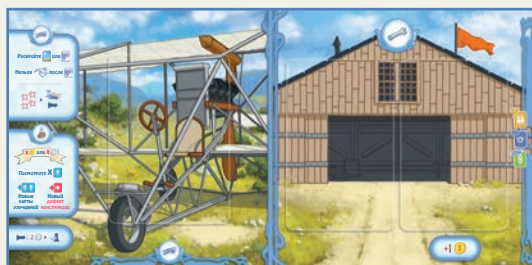
Маркер года



4 фишки самолётов
(по одной каждого цвета)



4 фишки пилотов
(по одной каждого цвета)



4 планшета игроков
(по одному каждого цвета)



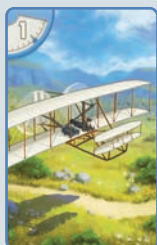
10 карт пилотов



1 карта пилота
для игры вдвоём



КАРТЫ ПОЛЁТА



75 карт
планирования 
(расстояние 1)



10 карт опыта 
(расстояние 1 + )



8× 12× 8× 4×
32 карты
улучшений 
(расстояние 2–5)

КАРТЫ ПОЛОТОК



28 карт дефектов
конструкции



30 карт неполадок
в полёте



5 карт
снижения

КАРТЫ РАЗВИТИЯ



10 карт соратников



14 карт технологий



18 карт навыков



Правила игры



Памятка по одиночной игре



1 Положите игровое поле стороной, соответствующей количеству игроков, вверх (1–3 или 4, как указано в левом нижнем углу). Поместите маркер года в ячейку «1». Положите монеты рядом с полем.

2 Отдельно перемешайте каждую из трёх колод развития — карты соратников, карты технологий и карты навыков — и поместите их рядом с игровым полем, как показано в примере. Откройте 2 карты соратников (👤), 2 карты технологий (⚙️) и 4 карты навыков (🌿).

3 Подготовьте запас карт полёта рядом с игровым полем, как показано в примере:

3а Сложите карты планирования, опыта и неполадок в полёте лицевой стороной вверх.

3б Перемешайте карты улучшений (с расстоянием от 2 до 5) и сложите их в колоду лицевой стороной вниз.

3в Перемешайте карты дефектов конструкции (с тёмно-красным дымящимся номером в углу) и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Оставьте место для сброса карт дефектов конструкции.

4 Каждый игрок выбирает цвет и получает компоненты этого цвета: планшет игрока, фишки пилота и самолёта, а также карту снижения. В партию на двоих добавьте фишки пилота и самолёта для автоматизированного третьего соперника — Густава (см. «Правила для игры вдвоём», с. 18).

Поместите фишки самолётов рядом с началом шкалы регистрации полётов 40. Любым способом определите порядок хода и поместите фишки пилотов в ячейки стартовой области 46. Фишка пилота первого игрока должна располагаться в **крайней левой** ячейке, а остальные фишки — **слева направо** в порядке хода игроков.

Первый игрок получает 6 монет (💰), второй (с фишкой пилота в следующей ячейке) — 7 💰, третий и четвёртый (если есть) — 8 💰 и 9 💰 соответственно 48.



5 Каждый игрок берёт **9 карт полёта**: 4 карты планирования, 1 карту опыта и 4 случайные карты дефектов конструкции, не глядя на их лицевые стороны, — а затем перемешивает их все вместе, формируя **колоду полёта**.

6 Каждый игрок выбирает себе карту пилота. Можно выбрать карту следующим способом: подготовьте случайные карты пилотов (на 1 карту больше, чем участников партии) и в обратном порядке хода (начиная с игрока с фишкой пилота в крайней правой ячейке стартовой области) выберите по одной карте. Каждый игрок кладёт взятую карту пилота на свой планшет синей стороной вверх.

Если вы играете впервые, выбирайте из следующих карт пилотов: **Уилбер и Орвилл Райты, Альберто Сантос-Дюмон, Юбер Латам, Тереза Пельтье и Луи Блерио.**

... КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ ...

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В игре «Первые в небе» участники по очереди передвигают свои фишки по игровому полю в направлении по часовой стрелке и останавливаются в ячейках, чтобы выполнять действия. Игрок может передвинуть фишку в любую свободную ячейку действия, пропуская сколько угодно ячеек. Участник, чья фишка пилота находится позади всех, всегда совершает следующий ход.

Выполняя действия, игроки будут улучшать свои самолёты, устранять поломки, получать полезные способности и испытывать летательные аппараты в небе.

Игра завершается в одном из двух случаев: любой игрок установил рекорд полёта, преодолев расстояние 40 или более, или наступил конец 4-го года (участники прошли 4 круга по игровому полю). После этого игроки совершают последний полёт. Авиатор, пролетевший дальше всех, побеждает!



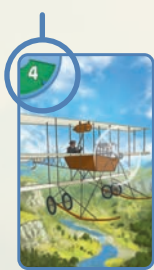
КОНСТРУИРОВАНИЕ САМОЛЁТА

У каждого игрока своя колода карт полёта, отражающая особенности самолёта — как полезные, так и опасные. В начале партии колоды игроков почти не отличаются, но во время игры колоды будут меняться в зависимости от выбора участников. Игроки не могут просматривать свои колоды полёта.

Каждый раз, выполняя действие полёта, игрок по одной раскрывает карты из колоды и выкладывает их в ряд полёта, пока его самолёт не приземлится или не потерпит крушение. Раскрытые карты увеличивают расстояние полёта, но на некоторых из них могут встречаться символы поломок (✖). Если игрок открыл 4 ✖ во время одного полёта, самолёт терпит крушение, и полёт завершается.



Расстояние



Поломка



Способность в полёте

Бонус ремонта



Отрицательный эффект в полёте

РЕКОРДЫ

Во время партии игроки будут устанавливать новые рекорды полётов и отмечать их на шкале регистрации полётов, расположенной по внешнему краю игрового поля. За рекорды полётов участники могут получать различные вознаграждения:

- В конце каждого года игроки получают денежные награды кубка Мишлен за свои рекорды полётов.
- Если игрок установил рекорд полёта, преодолев расстояние **15** или более, его пилот становится **знаменитым** (📷).
- Если игрок установил рекорд полёта, преодолев расстояние **40** или более, значит, полёт на аппарате тяжелее воздуха прошёл успешно! Все игроки в последний раз выполняют действие полёта, и партия завершается.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Каждый игрок начинает партию с картой пилота, которая даёт уникальную способность. Когда игрок устанавливает рекорд полёта, преодолев расстояние 15 или более, его пилот становится знаменитым (📷). В этом случае игрок переворачивает свою карту пилота знаменитой (золотой) стороной вверх, получает немедленный бонус славы (в левом верхнем углу) и улучшенную способность до конца партии.

Пример. Когда Тереза Пельтье становится знаменитой, владелец её карты бесплатно получает карту соратника. В следующих полётах Тереза сможет пролететь дальше за каждого своего соратника.



КАРТЫ РАЗВИТИЯ



Карты соратников можно использовать **1 раз за год**. Используя карту, поверните её (↺) горизонтально.



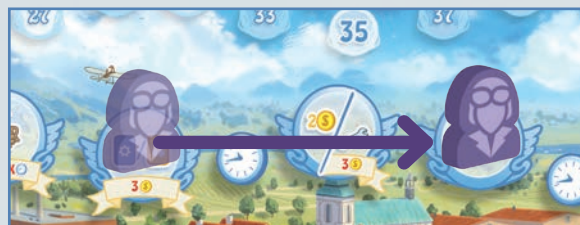
Карты технологий действуют всегда.



Карты навыков можно использовать **1 раз за полёт**. Используя карту, поверните её (↺) горизонтально.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки по очереди передвигают свои фишки по часовой стрелке, останавливаясь в ячейках на игровом поле, действия которых они хотели бы выполнить. Участник, чья фишка пилота находится позади всех, всегда совершает следующий ход. В свой ход:

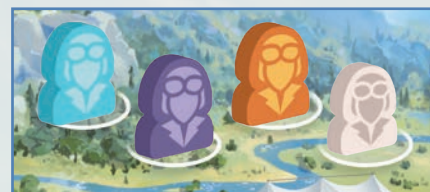


Если ваша фишка пилота стоит, передвиньте её по часовой стрелке в любую свободную ячейку действия, пропуская сколько угодно ячеек. Затем вы должны выполнить действие ячейки, в которую передвинули фишку (если вы не можете выполнить это действие, то не можете и передвинуть фишку в такую ячейку). Когда вы завершите выполнение действия, следующим совершает ход игрок, чья фишка пилота находится позади всех (даже если это снова вы).



Если ваша фишка пилота лежит (потому что ваш самолёт потерпел крушение в предыдущий ход), вы должны выполнить действие восстановления. Для этого заплатите 2 (см. «Стоимость действий», с. 9), чтобы вернуть свою фишку пилота в вертикальное положение (см. «Восстановление», с. 14).

Партия продолжается таким образом, пока все участники не пройдут круг (один год) по игровому полю. Последним действием года каждый игрок возвращает свою фишку пилота в стартовую область (по желанию или если у него не осталось доступных ячеек действий). Игроки не могут передвинуть фишки пилотов дальше стартовой области. Участник, завершивший год первым, занимает крайнюю левую стартовую ячейку (он сделает ход первым в следующем году). Остальные игроки продолжают занимать доступные ячейки далее слева направо. Когда все участники окажутся в стартовой области, наступает конец года и игроки получают награды кубка Мишлен (см. «Конец года», с. 17).



ПРИМЕР

Фишка пилота **Кристины** позади всех, поэтому её очередь ходить. Она решает передвинуть фишку в ячейку действия полёта, пропуская возможность купить карту навыка. После того как **Кристина** выполнила действие, она передаёт ход **Антону**. Если он передвинет фишку на 1 ячейку вперёд, чтобы купить карту навыка, его фишка останется позади всех, и следующим будет ходить снова он.



СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

У некоторых действий есть определённая стоимость в монетах (\$) и/или во времени (⌚).

Чтобы выполнить действие со стоимостью в \$, заплатите указанное количество монет. Монеты можно получить в виде награды кубка Мишлен в конце каждого года, а также выполняя некоторые действия или используя определённые способности.

Чтобы выполнить действие со стоимостью в ⌚, сразу же продвиньте свою фишку пилота на указанное количество ячеек времени (символы ⌚ между ячейками действий) и завершите перемещение в такой ячейке. Вы не можете оплатить действие временем, если при этом ваша фишка должна будет пересечь последнюю ячейку времени текущего года. В одной ячейке времени могут закончить перемещение несколько фишек пилотов: в этом случае поместите новую фишку впереди остальных. Игроки с фишками в одной ячейке совершают ходы, начиная с того, чья фишка находится позади всех.

Если за выполнение действия можно заплатить \$ или ⌚, игрок должен выбрать один из вариантов (нельзя разделить оплату между двумя способами).



ПРИМЕР

Антон выполняет действие ремонта стоимостью 3 \$ или 2 ⌚. Он решает заплатить ⌚ и немедленно продвигает свою фишку пилота на 2 ячейки времени по часовой стрелке. Фишка **Сергея** тоже находится в ячейке времени, но это не влияет на оплату действия **Антоном**.



Ячейка ремонта теперь свободна, и **Кристина** решает повторить действия **Антон**. Она занимает ячейку ремонта, платит 2 ⌚ и передвигает фишку в ту же ячейку времени, что и **Антон**. **Кристина** помещает свою фишку перед фишкой **Антон**. Поскольку **Антон** первым поместил фишку пилота в ячейку (и теперь находится позади), он будет ходить раньше **Кристины**.



ДЕЙСТВИЯ

ПОЛЁТ

Полёт — это самая важная часть игры. Выполняя это действие, вы поднимаете самолёт в небо, чтобы установить новые рекорды, а также обнаружить дефекты конструкции (см. «Пример полёта», с. 12–13). Чтобы совершить полёт, пройдите следующие этапы:

1 Добавьте в свою колоду полёта все карты дефектов конструкции из своего ангара, если есть (см. «Ремонт», с. 14). Отложите карту снижения, а затем **перемешайте колоду полёта** и поместите перед собой лицевой стороной вниз. Обновите (верните в вертикальное положение) все свои карты навыков — теперь вы можете использовать их в любой момент полёта до начала снижения.

2 По одной **раскрывайте карты полёта** из колоды и выкладываете перед собой в ряд полёта. В левом верхнем углу каждой карты указано **расстояние**, которое карта добавит к вашему полёту. Во время полёта вы можете использовать свои навыки и другие способности.



3 Если во время полёта вы раскрыли 4 символа поломок (✖), ваш самолёт **терпит крушение**. Положите фишку пилота плашмя и немедленно завершите полёт (не раскрывайте новые карты — переходите к 5-му этапу). В следующий ход вы должны выполнить действие восстановления (см. «Восстановление», с. 14).

4 Вы можете раскрыть сколько угодно карт в свой ряд полёта. Когда решите приземляться, разыграйте **карту снижения**. Для этого добавьте её в ряд полёта, затем перемешайте оставшиеся карты полёта и раскройте ещё ровно 2 из них (по одной). После розыгрыша карты снижения вы **не** можете использовать карты навыков и другие способности с символом ↻.

Если после раскрытия 2 последних карт самолёт не потерпел крушение, вы удачно приземлились. В этом случае карта снижения добавит к вашему полёту расстояние 5. Если во время снижения вы открыли 4-ю ✖, ваш самолёт терпит крушение: вы больше не можете раскрывать карты полёта, а карта снижения добавит к расстоянию только 2.



5 Подсчитайте **расстояние полёта** (даже если ваш самолёт потерпел крушение!). Для этого сложите значения расстояний на всех картах полёта, включая карту снижения (если разыграли её), и добавьте любые бонусы (если есть). Если вы пролетели дальше, чем в предыдущие разы, продвиньте свою фишку самолёта по шкале регистрации полётов в ячейку со значением **нового рекорда** (рекорд полёта — лучшее значение одного полёта, а не их сумма). Если вы установили рекорд, преодолев расстояние 15 или более, переверните карту пилота — он стал **знаменитым** (см. «Знаменитость», с. 7).

6 Наконец, пройдите **завершающий** этап. Отложите карту снижения, если разыграли её. Вы можете положить не более 2 карт **дефектов конструкции** (✖), лежащих в вашем ряду полёта, лицевой стороной вверх в ячейки ангара на своём планшете. Здесь можно отремонтировать эти дефекты конструкции в будущий ход. Обратите внимание, что ремонт карты, размещённой в левой ячейке ангара, обойдётся дешевле (см. «Ремонт», с. 14). Сложите оставшиеся карты полёта в колоду. Если вы поместили карты дефектов конструкции в ангар, переверните карту снижения и положите её на верх своей колоды — так вы не забудете вернуть в колоду карты дефектов конструкции из ангара перед следующим полётом.

КАРТЫ ПОЛЁТА



Карты планирования добавляют расстояние 1 к вашему полёту.



Карты улучшений добавляют расстояние от 2 до 5. В основном их можно получить, выполняя действие улучшения.



Карты опыта при раскрытии добавляют расстояние 1 и одну карту планирования (+1) из запаса в ваш ряд полёта.



ДЕФЕКТЫ КОНСТРУКЦИИ

Каждый игрок начинает партию с 4 случайными картами **дефектов конструкции** в колоде и добавляет ещё одну каждый раз, когда выполняет действие улучшения. Отремонтированные дефекты конструкции помещайте в стопку сброса рядом с их колодой (при необходимости перемешайте эту стопку).



Дефект конструкции «**Хрупкое крыло**» считается за 2 ⚡, если это первая карта с ⚡ в вашем ряду полёта.



Раскрыв «**Продольную неустойчивость**», поверните 1 свою карту навыка, не применяя её способность, или разыграйте карту снижения.



При подсчёте расстояния каждый «**Отказ двигателя**» снижает до 2 расстояние на карте улучшения (⬆️) с самым высоким значением в ряду полёта.



Если после «**Шаткого руля**» вы раскрыли карту планирования (1), сбросьте её (X), то есть верните в запас.



Отремонтировав дефект конструкции, замените его карту на **карту неполадок в полёте**. Неполадки в полёте нельзя отремонтировать.



Карта снижения не замешивается в колоду. Разыграйте её, чтобы завершить полёт: перемешайте оставшуюся колоду и раскройте ещё 2 карты. Карта снижения добавляет расстояние 5, если ваш самолёт удачно приземлился, и 2 — если потерпел крушение.



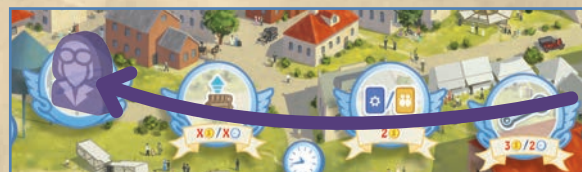
Получая карты полёта, выкладывайте их перед собой в ряд полёта (если летите) или добавляйте в свою колоду полёта.



Сбрасывая открытую карту полёта из своего ряда полёта, убирайте её в запас и не возвращайте в свою колоду.

ПРИМЕР ПОЛЁТА

Наступил ход Сергея, и он решает полететь, надеясь установить лучший рекорд полёта до конца года. Он перемещает свою фишку вперёд, в следующую ячейку действия полёта, пропустив несколько других ячеек действий.



1. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ ПОЛЁТА

Сергей готовится к полёту. Он перемешивает колоду полёта, включая карту дефекта конструкции, обнаруженную во время предыдущего полёта. Также он обновляет свою карту навыка (🍀). Он может использовать её в любое время до снижения. **Теперь Сергей готов к полёту!**



2. РАСКРОЙТЕ КАРТЫ ПОЛЁТА

Сергей начинает полёт, раскрывая несколько карт полёта по одной и выкладывая их в ряд.

Сергей показывает неплохой старт. На данный момент он уже прошёл расстояние 7, а также раскрыл карту опыта, которая улучшила его колоду, добавив в неё 1.

3. РАСКРЫТИЕ 4 ✖ ПРИВОДИТ К КРУШЕНИЮ

Сергей раскрывает 2 карты поломок: «Хрупкое крыло» и карту неполадок в полёте. Обе добавляют расстояние, но в сумме дают 3 ✖. Если Сергей раскроет ещё один такой символ, то потерпит крушение.



Всё ещё надеясь пролететь большее расстояние, Сергей использует свой навык «Управление креном». Он смотрит 2 верхние карты своей колоды, кладёт карту поломки под низ колоды (повезло избавиться от неё!), а затем разыгрывает оставшуюся на верху колоды карту с расстоянием 5.



4. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ СНИЖЕНИЯ, ЧТОБЫ ПРИЗЕМЛИТЬСЯ

Время приземляться. Сергей разыгрывает свою карту снижения. Он перемешивает оставшиеся карты полёта и раскрывает ещё 2 карты. Обратите внимание, что он не мог сохранить свою карту навыка, чтобы использовать её в этот момент: способности с символом ↻ нельзя использовать во время снижения, так что планируйте всё тщательно!

Сергей раскрывает ещё 2 карты и видит 4-ю ✨ на последней карте в своём ряду полёта. Его самолёт терпит крушение! Он кладёт свою фишку пилота плашмя как напоминание, что в следующий ход ему нужно будет выполнить действие восстановления.



5. РАССЧИТАЙТЕ РАССТОЯНИЕ ПОЛЁТА

Сергей подсчитывает расстояние, пройденное его самолётом:

- Он суммирует значения на картах, размещённых в ряду полёта: $1 + 1 + 1 + 1 + 3 + 1 + 1 + 5 + 1 + 1 = 16$.
- Его карта снижения добавляет расстояние 2, а не 5, потому что самолёт потерпел крушение.
- Технология «Крылья с поперечным V» добавляет расстояние 2 за две карты улучшений в ряду полёта.

Общее пройденное расстояние составляет 20. Это личный рекорд Сергея!

Поскольку 20 — это больше, чем его предыдущий рекорд, Сергей перемещает свою фишку самолёта на деление «20» шкалы регистрации полётов. Таким образом, он становится вторым рекордсменом в игре и занимает более выгодное положение для получения кубка Мишлен.



6. ЗАВЕРШАЮЩИЙ ЭТАП

Сергей перемещает обнаруженный им дефект конструкции в левую ячейку ангара на своём планшете игрока, чтобы отремонтировать позже.

Он собирает остальные карты полёта вместе, затем переворачивает карту снижения и кладёт её на верх получившейся колоды как напоминание, что ему нужно будет вернуть в колоду карту дефекта конструкции, прежде чем снова отправиться в полёт.



Кроме того, поскольку Сергей установил личный рекорд, преодолев расстояние 15 или более, его пилот становится знаменитым (📷): Сергей переворачивает карту пилота золотой стороной вверх, улучшая способность своего пилота, и получает немедленный бонус.





ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Если ваша фишка пилота лежит (потому что вы потерпели крушение в свой прошлый ход), вы должны выполнить действие восстановления. Заплатите 2 ⌚ (продвиньте свою фишку на 2 ячейки времени вперёд), чтобы поднять фишку.



РЕМОНТ

Выполняя действие ремонта, вы заменяете один из своих дефектов конструкции на простые неполадки в полёте. Это позволит вам в будущем летать дальше.

Для ремонта у вас в ангаре должна быть хотя бы одна карта дефекта конструкции из вашего последнего полёта. Заплатите стоимость, указанную в ячейке действия, чтобы убрать из ангара ровно одну такую карту и поместить её в сброс карт дефектов конструкции, а затем добавьте в колоду карту неполадок в полёте. Если вы ремонтируете дефект конструкции, находящийся в правой ячейке ангара, заплатите дополнительно 1 \$.

Вы не можете перемещать или менять местами карты дефектов конструкции между ячейками ангара.

Когда вы выполняете действие ремонта, вы получаете дополнительный **бонус ремонта**, указанный в правом верхнем углу карты дефекта конструкции.

ПРИМЕР



Во время последнего полёта **Антон** обнаружил дефекты конструкции «Шаткий руль» и «Отказ двигателя» и добавил их в свой ангар.



Бонус
ремонта

В свой следующий ход он перемещается в ячейку действия ремонта. Он решает отремонтировать «Отказ двигателя» и оплатить ремонт временем. Он платит 1 \$ и 2 ⌚, затем навсегда сбрасывает карту дефекта конструкции. Вместо неё он берёт карту неполадок в полёте и получает верхнюю карту улучшения из соответствующей колоды в качестве бонуса.



Примечание. Действие ремонта снижает серьёзность дефектов конструкции, но не устраняет их. Игроки начинают игру с 4 картами поломок и никогда не могут уменьшить их количество в своей колоде: они могут только добавлять новые (выполняя действие улучшения) или заменять карты дефектов конструкции картами неполадок в полёте.



УЛУЧШЕНИЕ

Действие улучшения добавляет в вашу колоду как 2 мощные карты улучшений (🔧), так и новую карту дефекта конструкции (💥).

Чтобы выполнить действие улучшения, сначала заплатите любое количество 💰 или 🌀 (минимум 2). Посмотрите столько верхних карт из колоды улучшений, сколько вы заплатили. Возьмите любые 2 из этих карт улучшений, а остальные верните в колоду улучшений, после чего перемешайте её.

Затем возьмите 1 карту дефекта конструкции и, не глядя на её лицевую сторону, добавьте в свою колоду.

Примечание. Действие улучшения — единственный способ получать дополнительные карты дефектов конструкции (💥). Другие способности также могут давать карты улучшений (🔧), но они не добавляют карты дефектов конструкции.

СПИСОК КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

В начале игры колода улучшений содержит:

8 карт с расстоянием 2;

12 карт с расстоянием 3;

8 карт с расстоянием 4;

4 карты с расстоянием 5.

ПРИМЕР

Кристина платит 4 💰, чтобы улучшить свой самолёт. Сначала она смотрит 4 верхние карты колоды улучшений. Она выбирает карты с расстоянием 3 и 5, чтобы добавить их в свою колоду, и замешивает остальные карты обратно. Затем она получает неизвестную карту дефекта конструкции.



ПЛАНИРОВАНИЕ И ОПЫТ

В этой ячейке действия есть два доступных действия на выбор. Вы можете либо добавить карту планирования (1) в свою колоду карт полёта (бесплатно), либо заплатить указанную стоимость, чтобы получить карту опыта.

Некоторые другие ячейки действий содержат действия, разделённые символом /. Во всех таких случаях игроки также должны выбирать одно из двух действий.



ФИНАНСИРОВАНИЕ

Возьмите указанное количество 💰 из запаса. Количество монет неограниченно, поэтому используйте любую замену, если они закончились.



ПОКУПКА КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Ячейки покупки карты развития позволяют вам приобретать карты технологий (⚙️), соратников (👤) или навыков (👤). Эти карты обладают мощными способностями, которые дают бонусные действия, добавляют дополнительное расстояние к вашим полётам (⌚) или иным образом помогают вам летать дальше.



Когда вы передвигаетесь в ячейку покупки карты развития, заплатите указанную стоимость, чтобы получить 1 карту указанного типа. Вы можете выбрать одну из карт, лежащих лицевой стороной вверх рядом с полем, или взять карту с верха соответствующей колоды. Положите полученную карту лицевой стороной вверх в свою игровую зону.

Карты развития не пополняются после покупки: если все открытые карты были взяты, далее игрокам придётся брать карты с верха колоды. Новые карты развития раскрываются в начале каждого года.

Карты можно использовать сразу после покупки. Когда вы используете способность карты соратника или карты навыка, поверните её (↻), чтобы показать, что она стала недоступна.

Карты соратников (👤) можно использовать один раз за год.

Карты технологий (⚙️) действуют всегда.

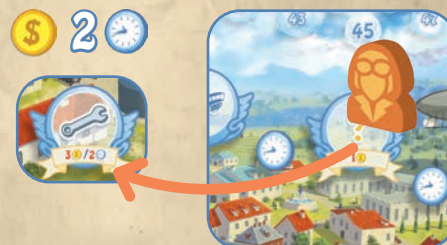
Карты навыков (🍀) можно использовать один раз за действие полёта каждую, но до того, как вы разыграете карту снижения. Во время полёта вы можете использовать любое количество карт навыков.

ДЕЙСТВИЕ ПО ВЫБОРУ

Ячейка действия по выбору позволяет вам скопировать любую другую ячейку действия. Оплатите обычную стоимость действия, которое вы копируете, а также дополнительную стоимость, указанную в ячейке действия по выбору (если есть).

ПРИМЕР

Антон очень хочет отремонтировать свой самолёт. Он перемещается в ячейку ⚙️ и платит 1 \$ за её использование, а также 2 ⌚, чтобы выполнить действие ремонта.



..... КОНЕЦ ГОДА

Передвижение по игровому полю отражает ваш прогресс в течение года. Когда год заканчивается, игроки делают паузу, чтобы оценить свой прогресс. Первый игрок, вошедший в стартовую область, помещает фишку пилота в крайнюю левую свободную ячейку — в следующем году он будет ходить первым.

Когда все игроки возвращаются в стартовую область, год заканчивается. Если это был конец 4-го года, игра немедленно завершается (см. «Победа в игре», с. 18). В противном случае, прежде чем начать следующий год, сделайте следующее:

- 1 Вручите награды кубка Мишлен. Игрок с высшим рекордом полёта получает 7 \$, второй по результативности — 5 \$, остальные игроки — по 4 \$. В случае одинакового рекорда побеждает тот игрок, который достиг этого рекорда раньше. Игроки, которые **не летали**, всегда получают 4 \$.
- 2 Продвиньте маркер года на 1 ячейку.
- 3 Сбросьте все оставшиеся возле поля лежащие лицевой стороной вверх карты соратников, технологий и навыков и положите на их место новые карты из соответствующих колод. Если одна из этих колод в какой-то момент закончится, перемешайте её сброс и создайте новую колоду.
- 4 Игроки обновляют все повёрнутые карты — их снова можно будет использовать в следующем году.

ПРИМЕР

Сергей, Кристина и Антон собираются заканчивать год. Поскольку фишка **Антон** находится позади остальных, ход передаётся ему. У него недостаточно \$, чтобы заплатить за карту навыка, поэтому он перепрыгивает вперёд на крайнюю левую свободную стартовую ячейку, из которой он начнёт следующий год. В следующем году он будет ходить первым.



..... ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра заканчивается, когда любой игрок установит рекорд, преодолев расстояние **40** или более, или после **4-го года**. В любом случае каждый игрок выполняет **одно последнее действие полёта** (включая игрока, который первым достиг отметки 40). После того как каждый игрок провёл последний полёт, участник с наивысшим рекордом полёта становится победителем!

При **ничьей** игрок, который первым преодолел расстояние 40 или более, становится победителем. Если такого игрока нет и игра завершилась по истечении 4-го года, все претенденты делят победу.

... ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ ...

Игра вдвоём проходит по тем же правилам, но с использованием ещё одной фишки, символизирующей Густава, который будет создавать дополнительные помехи и конкуренцию.

На этапе подготовки добавьте в игру фишку самолёта и фишку пилота для Густава. Положите карту пилота Густава рядом с игровым полем как напоминание, используя её сторону либо для стандартной игры, либо для усложнённой игры (для опытных игроков). Густав не использует планшет игрока, карты полёта и монеты.

Когда фишка Густава находится позади всех, он совершает ход и перемещается в следующую доступную ячейку действия. Действие Густава будет зависеть от ячейки, в которой он остановился:

- **Полёт или действие по выбору** (?). Увеличьте рекорд Густава на 3 (в стандартной игре) или на 4 (в усложнённой игре).
- **Покупка карты развития**. Уберите самую нижнюю карту подходящего типа из лежащих лицевой стороной вверх рядом с полем, если такие есть (Густав предпочтёт убрать карты технологий, а не соратников). Поместите убранную карту рядом с картой пилота Густава. (Некоторые игровые способности могут взаимодействовать с эффектами этих карт, например способность Терезы Пельтье.)
- В **других ячейках действий** он ничего не предпринимает.

В свой ход Густав продолжает передвигаться в следующую доступную ячейку действия, пока его ход не закончится или не закончится год.

В конце каждого года, перед вручением наград кубка Мишлен, увеличьте рекорд Густава на 4 (в стандартной игре) или на 6 (в усложнённой игре). После этого он участвует в соревновании за кубок Мишлен, но в отличие от игроков не получает монеты.

Если Густав преодолевает расстояние 40, в том числе в конце года, он инициирует окончание игры. В конце игры Густав совершает последний полёт (увеличивает свой рекорд, как если бы совершил действие полёта). Если Густав заканчивает игру с самым высоким результатом, он побеждает в игре, а игроки могут бороться только за второе место.

ПОЯСНЕНИЯ

Общие

- Вы можете совершить действие только единожды, даже если у вас есть ресурсы, чтобы сделать это несколько раз. Например, вы не можете выполнить действие ремонта, а затем заплатить ещё, чтобы в сумме убрать 2 карты дефектов конструкции.
- Количество монет неограниченно: если они закончились, используйте замену. Все типы карт ограничены запасом, из-за чего некоторые действия могут стать недоступны. Например, вы не можете выполнить действие улучшения, если закончились карты дефектов конструкции.
- Вы можете активировать карты навыков и другие способности, как только отправитесь в полёт. Прежде чем разыграть карту снижения, вы должны раскрыть хотя бы 1 карту полёта.
- После того как вы разыграли карту снижения, вы больше не можете использовать карты навыков или какие-либо способности с символом . Карты опыта, карты технологий и другие способности, для активации которых не требуется поворот карты, работают как обычно. После карты снижения вы должны раскрыть 2 карты *из своей колоды* (не раскрывайте вторую карту, если первая привела к крушению). Карты, добавленные напрямую в ряд полёта по эффектам раскрытых карт полёта (например, карт опыта), не идут в счёт этих 2 карт.
- Вы не можете использовать ячейку действия, занятую другим игроком, даже если он потерпел крушение.
- Игроки не обновляют повернутые карты пилотов или карты соратников перед **последним полётом** в игре, независимо от того, по какой причине он был запущен. Если у вас есть способность, которую вы хотите использовать в последнем полёте, не забудьте сохранить её.

Карты пилотов

- Если Сантос-Дюмон терпит крушение и становится знаменитым, он может выполнить действие по выбору () , используя бонус славы, несмотря на  .
- Вторая способность Луи Блерио увеличивает X для всех карт навыков, на которых сказано: «Посмотрите X верхних карт».
- При получении  (по любой причине) Сэмюэл Лэнгли смотрит 1 дополнительную карту (например, при выполнении действия улучшения, ремонте «Отказа двигателя», использовании «Колёсного шасси» и т. д.).
- Тереза Пельтье копирует выбранную способность, включая её стоимость. При этом вы не поворачиваете скопированную карту.
- Способность Лилиан Тодд позволяет копировать действия, которые игрок уже пропустил, начиная со старта, а также игнорирует ячейки времени.
- Братья Райт получают свой бонус каждый раз, когда перемещают свою фишку самолёта, в том числе и во время своего первого полёта в игре.

Дефекты конструкции

- «Продольная неустойчивость» требует, чтобы вы немедленно повернули карту навыка (не использовав её и не получив никакой выгоды) или снижались. Если вы уже снижаетесь, ничего не происходит.
- Несколько копий «Отказа двигателя» влияют на несколько карт улучшений.
- После того как вы раскрыли «Шаткий руль», проверьте следующую карту, добавляемую в ваш ряд полёта, и сбросьте её, если это карта планирования (). Этот дефект конструк-

ции ни на что не влияет, если следующая карта относится к любому другому типу: карта поломки, карта улучшения, карта опыта или ваша карта снижения.

- Вы получаете новые карты дефектов конструкции только при выполнении действия улучшения (🔧). Другие способности, дающие вам карту улучшения (⬆️), не добавляют карту дефекта конструкции.

Карты развития

- Игрок за Кэтрин Райт может поместить свою фишку в уже занятую ячейку (🔍) и может выбрать действие, отличное от того, которое выбрал игрок, занявший её ранее. Используя способности Кэтрин, помещайте свою фишку пилота впереди других фишек.
- Эдит Берг позволяет вам занять ячейку действия, даже если вы не можете её оплатить.
- Пол Данбар не может опустить стоимость ниже 0 (🌀) (вы не можете двигаться назад).
- «Терпение и труд» и «Держать нос выше» проверяют только самые последние карты в ряду полёта. Не имеет значения, как были разыграны или как были взяты карты.
- Используя навыки и другие способности с символом (↻), поворачивайте соответствующие карты. Если карты были повернуты из-за воздействия других эффектов, то вы не можете их использовать, только если не скопируете или не обновите их.

..... БИОГРАФИИ



Аида де Акоста (1884–1962) — богатая светская дама из Нью-Йорка, затем популяризатор офтальмологии. Она стала первой женщиной, которая пилотировала моторное воздушное судно в одиночку. Будучи в Париже, она была очарована дирижаблями Сантоса-Дюмона и попросила его научить её летать. 29 июня 1903 года, трижды потренировавшись на земле, она села за штурвал и в течение пятнадцати минут парила над Городом огней на его «Номере 9». Последовавший за этим скандал заставил её семью оказать давление на журналистов, чтобы скрыть личность Аиды, ведь её могли отвергнуть викторианские женихи, ошеломлённые дерзостью девицы.



Александр Грейам Белл (1847–1922) — убеждённый новатор, который не только изобрёл телефон, но и внёс несколько важных вкладов в развитие авиации, например использование элеронов. Начав с тетраэдрических воздушных змеев и дойдя до планеров и самолётов, Белл и его команда выиграли кубок «Сайнтифик Америкэн» в 1908 году за полёт на расстояние более километра.



Харт Остхаймер Берг (1865–1941) — проницательный бизнесмен и агент Райтов в Европе, продвигавший их летательные аппараты во Франции и Германии с 1907 года. В 1908 году в Ле-Мане он организовал испытания, которые принесли братьям из Америки славу по всей Атлантике и привели к заключению выгодных контрактов с иностранными правительствами.



Эдит Берг (?–1949) — актриса и будущая супруга Харта Берга, делового партнёра братьев Райт, ставшая первой американкой, которая совершила полёт в качестве пассажира. Она была с Уилбером во время полёта во Франции в октябре 1908 года. Чтобы во время полёта юбка не задиралась, Берг обмотала её верёвкой. Один французский модельер, который стал свидетелем полёта Берг, вдохновился её нарядом, положив начало модной тенденции, известной как «хромая юбка».



Луи Блерио (1872–1936) — французский авиатор и промышленник, который в 1909 году стал первым человеком, перелетевшим Ла-Манш. Выиграв приз газеты «Дейли Мейл», он также получил контракты от правительств разных стран, желающих создать воздушные силы. После того как он преодолел проблемы с безопасностью, его бипланы сражались в небе во время Первой мировой войны.



Леон Болле (1870–1913) — французский изобретатель и производитель автомобилей, пригласивший братьев Райт воспользоваться его автомобильной фабрикой и техникой в Ле-Мане в 1908 году. Расположенный неподалёку гоночный трек стал местом, где началась всемирная слава братьев Райт.



Пол Лоренс Данбар (1872–1906) — поэт, романист и автор рассказов, одноклассник Орвилла Райта в Центральной средней школе в Дейтоне, штат Огайо. Данбар и Райт продолжали поддерживать друг друга, пока каждый из них строил свою невероятную карьеру. Данбар впервые добился национального признания благодаря своей поэзии, написанной на диалекте, в которой рассказывалось о жизни чернокожих в Америке. Его трагическая и сложная жизнь оборвалась из-за туберкулёза, которому сопутствовали душевные заболевания и алкоголизм.



Гленн Кёртисс (1878–1930) — изобретательный смельчак, который создавал мотоциклетные двигатели и с их помощью бил рекорды скорости. Совершив полёт в 1907 году, Кёртисс обратил внимание на авиацию и присоединился к Ассоциации авиационных экспериментов Александра Грейама Белла, чтобы в конечном итоге поднимать в воздух и пилотировать самолёты. Будучи обладателями премии журнала «Сайнтифик Америкэн» и производителями летательных аппаратов, Кёртисс и его компания усовершенствовали полёты, разработав элероны, трёхопорное шасси и двигатели с жидкостным охлаждением.



Бесси Колман (1892–1926) — лётчица-первопроходец. Колман обнаружила, что американские лётные школы не хотят обучать женщин и чернокожих. Обладая непоколебимым характером, она устроилась на вторую работу, накопила денег, выучила французский язык и переехала в Париж, чтобы научиться летать. В 1921 году она стала первой афроамериканкой, получившей лицензию пилота. Она выполняла смелые трюки на бипланах перед изумлённой публикой и с высоты полёта отстаивала права чернокожих.



Юбер Латам (1883–1912) — французский авиатор, пересёкший Ла-Манш на воздушном шаре в 1905 году. Стремясь к славе и призовым деньгам, он предпринял несколько попыток повторить тот же трюк, но уже на аэроплане. Дважды двигатель его моноплана «Антуанетт-4» отказывал, и он падал в море. Несмотря на неудачи, Латам знаменит тем, что он выкурил первую сигарету в полёте и совершил первую посадку на воду.



Сэмюэл Лэнгли (1834–1906) — астроном и изобретатель, увлеченный аэродинамикой и разработавший серию летательных аппаратов. Он усовершенствовал беспилотные модели, работавшие на паровых двигателях, и в 1896 году смог запустить «Аэродром С. Лэнгли № 5» над рекой Потомак, совершив тем самым первый устойчивый полёт на летательном аппарате тяжелее воздуха. Последующие, более крупные модели могли бы обогнать Райтов по времени — если бы только смогли взлететь. К сожалению, в 1903 году оба новых летательных аппарата Лэнгли упали в воду сразу после запуска со стартовой катапульты.



Чарльз Мэтьюс Мэнли (1876–1927) — механик, помогавший проектировать и создавать двигатели Сэмюэла Лэнгли. Пятицилиндровый радиальный двигатель Мэнли обеспечил рекордное соотношение мощности и веса в то время, когда полёты с работающими двигателями только начинали развиваться. В 1903 году инженер дважды пытался пилотировать «Аэродром С. Лэнгли», запуская его с плавучего дома на реке Потомак. Обе попытки закончились тем, что аппарат и его рулевой погрузились в воду.



Тереза Пельтье (1873–1926) — скульптор с авантюрной жилкой, впитавшая увлечение авиацией своей эпохи. В 1908 году, согласно некоторым источникам, она стала первой женщиной-пассажиром на борту самолёта, когда вместе со своим другом Фердинандом Леоном Делагранжем отправилась в полёт в Италии. После нескольких месяцев обучения она совершила одиночный полёт. Продолжала летать до 1910 года, пока не отказалась от полётов после того, как её друг, Делагранж, погиб, пилотируя моноплан «Блерио-11».



Кэтрин Райт (1874–1929) — школьная учительница, суфражистка и младшая сестра братьев Райт, управлявшая магазином велосипедов, пока Орвилл и Уилбер были в отъезде и совершенствовали свои летательные аппараты. В 1909 году она отправилась с братьями в Европу и вращалась в обществе богатых и знаменитых, поскольку Райты стали предметом обсуждения на всём континенте. Помимо того, что Кэтрин всю жизнь оказывала моральную и эмоциональную поддержку своим братьям-энтузиастам, она помогала управлять компанией Райтов.



Орвилл Райт (1871–1948) и **Уилбер Райт** (1867–1912) — бизнесмены, инженеры и смелые изобретатели. Они проделали путь от продавцов велосипедов до первых людей, сумевших отправиться в полёт на аппарате тяжелее воздуха. Методичные эксперименты и общий гений привели к нескольким прорывам, кульминацией которых стал 260-метровый полёт над песчаной отмелью Китти-Хок в Северной Каролине в 1903 году.



Альберто Сантос-Дюмон (1873–1932) — эксцентричный бразильский аэронавт и наследник кофейной империи, на рубеже XIX–XX веков экспериментировавший с полётами на аппаратах легче воздуха. Поразив толпы в Париже своими дирижаблями, он также пилотировал биплан «14-бис» во время первого публичного полёта на аппарате с двигателем в 1906 году.



Шивкар Бапуджи Талпаде (1864–1916) — преподаватель искусств, учёный-санскритолог и энтузиаст ранней авиации. Утверждал, что сконструировал и поднял в воздух беспилотный самолёт тяжелее воздуха в 1895 году, опередив Лэнгли на целый год. Свидетельства, подтверждающие его слова, отсутствуют, как и доверие к его проектам.



Эмма Лилиан Тодд (1865–1937) — народная изобретательница, ставшая в 1906 году первой женщиной, сконструировавшей функциональный биплан. Позже она первой из женщин подала заявку на получение лицензии пилота, которая в итоге была отклонена, в результате чего в 1910 году сконструированный ею самолёт пилотировал Дидье Массон.



Густав Уайтхед (1874–1927) — механик баварского происхождения и энтузиаст воздухоплавания, много экспериментировавший с планерами, воздушными змеями и беспилотными летательными аппаратами в конце XIX века. Его место в истории связано главным образом с газетной статьёй из «Бриджпорт Хералд», в которой утверждалось, что в 1901 году Уайтхед пролетел на своём самолёте «Номер 21» более 250 метров, опередив рекорд Райтов на два года. Увы, во время последующих судебных разбирательств по интеллектуальной собственности достижения Уайтхеда сочли бездоказательными, а последующее изучение его конструкций привело к ещё большему скептицизму.



Чарли Фурнас (1880–1941) — механик, которого заинтересовали лётные эксперименты братьев Райт. Он стал первым в мире пассажиром самолёта в мае 1908 года. Заслужив доверие Райтов и отправившись в Китти-Хок, Чарли присоединился к Уилберу на «Флайере-3», совершив 250-метровый полёт, а затем сопровождал Орвилла в его трёхкилометровом путешествии.



Октав Шанют (1832–1910) — инженер-строитель и пионер авиации, совершивший несколько важных шагов в изучении аэродинамики. Он собирал и широко распространял результаты исследований в развивающейся области аэронавтики. Рискнув жизнью, Шанют и его помощники совершили полёт на планере у берегов озера Мичиган в 1896 году. Его конструкция крыла с ферменной опорой обеспечила высокую прочность при малом весе и легла в основу расчётов братьев Райт, с которыми Шанют подружился ещё до того, как они стали знамениты.

..... СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Бен Россет и Мэттью О'Мэлли.

Автор одиночного режима: Ричард Уилкинс.

Разработка: Стив Шлеппхорст, Джон Ковиу, Даниэль Давалос и Алара Кэмерон.

Художественный и графический дизайн: Томаш Богущ, Амелия Сэйлс, Сара Лафсер и Сара Джейн Мэтт.

3D-моделирование: Сара Лафсер.

Дизайн органа́йзера: Мэтт Хили.

Задняя часть коробки: Джеффри Барр.

Брошюра правил: Стив Шлеппхорст и Джонатан Легго.

Исследования: Мэттью Риттер.

Производство и редактирование: Бейли Прейб, Сара Джейн Мэтт, Джастин Форест и Андреас Боэм.

..... РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Ксения Хацкалёва.

Редактор: Илья Клеванов.

Переводчики: Анастасия Гребенникова, Елизавета Носова.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.



ПАМЯТКА

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС И СТОИМОСТЬ ДЕЙСТВИЙ (с. 8-9)

- Следующий ход всегда переходит к игроку, который находится позади всех.
- Игрок, чья фишка пилота стоит, перемещается на любую незанятую ячейку действия, оплачивает любые расходы в  или  и выполняет действие.
- Оплачивайте расходы в  монетами. Оплачивайте расходы в , продвигая свою фишку пилота на указанное количество ячеек времени. Если вы заканчиваете это передвижение в занятой ячейке времени, поставьте свою фишку перед другой фишкой (фишками) в этой ячейке.
- Игрок, чья фишка лежит, должен выполнить действие восстановления в свой ход.
- Игроки продолжают совершать ходы по очереди, пока все не вернутся в стартовую область, завершив год.
- В конце каждого года вручайте денежные награды кубка Мишлен за рекорды полётов, сбрасывайте и пополняйте карты развития, а также обновляйте повернутые карты пилотов и соратников (см. с. 17).

ДЕЙСТВИЯ



ПОЛЁТ (с. 10)

- 1 Перемешайте карты полёта (включая дефекты конструкции из своего ангара). Обновите все карты навыков.
- 2 Раскрывайте карты полёта по одной. Вы можете активировать навыки и другие способности с символом .
- 3 Если вы раскрыли 4 , ваш самолёт терпит крушение: завершите полёт и положите фишку пилота плашмя (вы должны восстановиться в свой следующий ход).
- 4 Разыграйте карту снижения, чтобы завершить полёт: перемешайте оставшиеся карты и раскройте ещё две. Способности с символом  использовать нельзя.
- 5 Подсчитайте расстояние полёта и отметьте его на шкале регистрации полётов, продвинув фишку самолёта на соответствующее значение.
- 6 Отложите карту снижения, переместите карты дефектов конструкции в свой ангар, а остальные карты верните в колоду.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ (с. 14)

Если ваша фишка пилота лежит, вы должны заплатить 2 , чтобы её восстановить (.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ (с. 14-16)



Замените карту дефекта конструкции в своём ангаре на карту неполадок в полёте и получите бонус ремонта с карты дефекта конструкции.



Посмотрите X верхних карт улучшений, возьмите 2 из них, замените остальные обратно и получите карту дефекта конструкции. (X — это потраченные на действие  / , минимум 2.)



Купите указанную карту — либо из открытых карт, либо из колоды.



Получите указанное количество монет.



Выполните действие по выбору.

РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ

КАРТЫ (с. 7, 11)

- | | | | |
|--|--|---|---|
|  Карта планирования |  Карта поломки |  Карта соратника (один раз за год) |  Сбросить (навсегда удалить)  |
|  Карта улучшения |  Карта снижения |  Карта технологий (постоянно) |  Получить карту в свой ряд полёта (если летите), или в свою колоду, или в игровую зону |
|  Карта опыта |  Повернуть |  Карта навыков (один раз за полёт) | |

ОБЩИЕ СИМВОЛЫ

- | | | | |
|---|--|--|---|
|  Монеты/Деньги |  Поломка |  Кубок Мишлен, награда в конце года |  Фишка пилота лежит после крушения |
|  Время |  Знаменитость |  Фишка пилота |  Восстановить фишку пилота |
|  Расстояние | | | |