

Правила настольной игры «Астероиды» (Asteroyds)

Автор: **Frederic Henry, Guillaume Blossier**

Игра для **2-6 игроков**

Перевод правил на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©**

Состав Игры



1 Игровое Поле



6 Карт
Пилотов



6 Космических
Кораблей



3 Кубика



1 Секундомер



36 Астероидов



6 Жетонов
Пилотов



24 Жетона
Цели



48 Прозрачных
Жетонов



Книга
Правил

Предисловие

«Астероиды» - игра с несколькими режимами: гонки на скорость, охота на дронов, уничтожение объектов и любые другие варианты, которые Вы сами сможете придумать, используя предоставленные игровые компоненты! Эти правила сначала ознакомят Вас с режимом гонок, а затем и с другими режимами (по возрастающей сложности правил). «Астероиды» - игра, которую Вы сможете совершенствовать, ограничиваясь лишь Вашей фантазией. Не бойтесь изменять предоставленные игровые режимы, убирая часть астероидов или меняя сложность игры!

Много лет назад...

Система Юджитос: крошечная планета с блуждающим астероидным полем - Затерянное болото - вращающееся вокруг смертельной красной звезды. Ни полезных ископаемых, ни драгоценных камней, Юджитос не обладает стратегическим потенциалом ни для Федерархов, ни для Астрократов, ни для Умпириусов. Только предприимчивые организаторы гонок на космических челноках заинтересованы в этом богом забытом пространстве. Здесь родилась самая опасная, бесшабашная и престижная гонка Контура Независимости против смерти. Только шесть из тридцати лучших пилотов будут отобраны для участия в напряженной и жестокой гонке в астероидном поле с одной лишь целью: победить любой ценой!

Гонка со смертью в Лост Сворм, Юджитос названа «самой опасной трассой Независимых Гонок» одиннадцать лет подряд журналом «Тоберас Ардисентес».

Подготовка к игре

- Разложите игровое поле в центре стола.
- Каждый игрок выбирает себе пилота и кладёт перед собой соответствующую карту пилота.
- Затем каждый игрок выбирает себе цвет космического корабля и берёт жетоны того же цвета. Один жетон кладётся в красную колонку с символом «Щита» (читайте ниже).
- Другой жетон кладётся на самую левую клетку в нижнем ряду (ряд повреждений). Другие жетоны остаются лежать перед игроком в его игровой зоне.
- Жетоны Цели сортируются по типам (согласно изображённым на них символам) и кладутся рядом с игровым полем.
- Жетоны Пилотов откладываются в сторону (они используются не во всех режимах игры).
- Затем игроки выполняют инструкции, указанные в сценарии, описанном ниже (гонка).
- Первым игроком становится последний «прибывший» к столу игрок. Он берёт кубики и секундомер.

Режим - Гонка

Гонка – игровой режим для 2-6 игроков.

Цель: стартовать с платформы и пролететь через 4 врат.

Время на ход: 50 секунд для новичков и 20 для опытных игроков.

Расположите астероиды, коконы и т.д. как на рисунке..



Заметка:

- Стрелки в центре на платформах указывают направление космических кораблей на стартовой платформе. Корабль начинает гонку с платформы, но после этого не может на неё вернуться (платформа становится препятствием как другие объекты).
- Направление астероидов при расположении случайно, то есть цифры на их сторонах смотрят в разных направлениях.

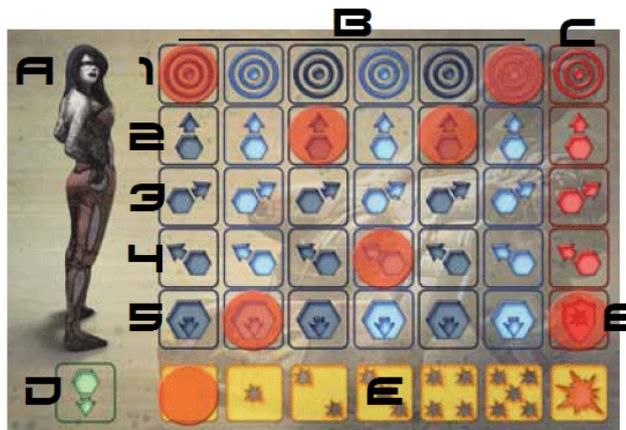
Чтобы увеличить сложность игры:

- Игроки могут ввести правило, по которому им необходимо вернуться на стартовую платформу после посещения 4-х врат (получения 4-х Жетонов).
- Игроки могут изменить порядок применения кубиков (вместо красный/белый/синий они каждый ход могут использовать случайный порядок).

Игровой раунд

1. Планирование

Первый игрок бросает кубики, затем кладёт их рядом с полем в порядке Красный/Белый/Синий. Он вслух называет значение каждого кубика и запускает секундомер. С этого момента игроки могут начинать планировать передвижение своего космического корабля.



Чтобы распланировать движение своего корабля, игроки используют свои карты пилотов и прозрачные жетоны. Каждая карта пилота состоит из следующих элементов:

- А) Фотография пилота
- В) 6 колонок действий
- С) Колонка резервной энергии
- Д) Специальная способность пилота (используется в расширенной версии правил)
- Е) Ряд повреждений

Каждый игрок планирует ход своего корабля, размещая прозрачные жетоны **в каждой колонке** выбранной им карточки пилота. Ходы будут разыгрываться, начиная с левой колонки и заканчивая правой. На карточке есть 6 видов значков:

- 1) Выстрел (используется в расширенной версии правил)
- 2) Движение прямо
- 3) Движение вправо
- 4) Движение влево
- 5) Разворот
- 6) Щит

Планирование движения корабля осуществляется за ограниченное количество времени. Как только прозвучит звук секундомера, все игроки должны прекратить планирование, даже если они не успели разместить часть жетонов!

2. Передвижение астероидов

Первый игрок останавливает секундомер. Затем игроки передвигают астероиды согласно результату, выпавшему на кубиках. Чтобы упростить эту фазу, передвигать астероиды могут сразу несколько игроков. Например, один игрок передвигает астероиды в правой части поля, а другой в левой и т.д. (будьте внимательны, не передвиньте дважды один астероид).

Объекты



**Красный
астероид**



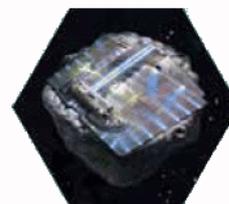
**Бело-синий
астероид**



**Белые
ворота**



Кокон



Платформа

Астероиды состоят из нескольких элементов:

- 1-го или 2-х цветов (синий, белый, красный, белый с красным кольцом, белый с синим кольцом).
- 6-ти чисел (обозначены точками), расположенных по краям и соответствующих числам на кубиках.
- 1-го числа приоритета в центре, определяющего инициативу при движении.
- На воротах находится 1 зелёный символ, соответствующий рисунку на жетонах цели. Эти символы помогают определить, через какие ворота пилот провёл свой корабль, а через какие нет.
- Ворота двигаются как астероиды. Платформы отправки и коконы не двигаются.

1) Первый игрок называет число, выпавшее на **красном** кубике. Каждый красный астероид (включая красные ворота и бело-красные астероиды) передвигается на **2 гекса** в направлении, указанном на красном кубике (определяется стороной астероида, на которой количество точек совпадает с числом, выпавшим на кубике). Если во время движения другой объект или края поля мешают передвижению, астероид прекращает движение, останавливаясь на последнем доступном гексе.

2) Первый игрок называет число, выпавшее на **белом** кубике. Каждый белый астероид (включая белые ворота, бело-красные и бело-синие астероиды) передвигается на **1 гекс** в направлении, указанном на белом кубике. Если во время движения другой объект или края поля мешают передвижению, ход не производится.

3) Первый игрок называет число, выпавшее на **синем** кубике. Каждый синий астероид (включая бело-синие астероиды) передвигается на **1 гекс** в направлении, указанном на синем кубике. Если во время движения на пути оказывается другой астероид (но не корабль, кокон или платформа), мешающий передвижению, синий астероид **сдвигает** такой астероид на 1 гекс, но это возможно только в том случае, если гекс, на который должен попасть сдвинутый астероид, свободен.

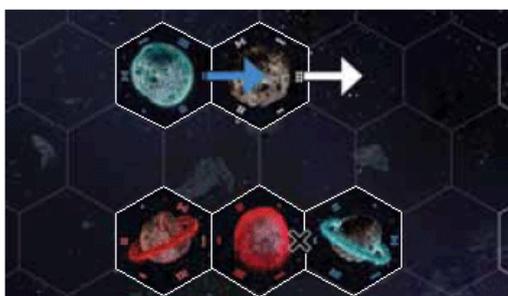
Приоритет: когда 2 объекта одного цвета должны оказаться на одном и том же гексе, первым ходит объект, у которого меньше число приоритета (до движения второго объекта первый полностью должен завершить своё передвижение).



Пример: на красном кубике выпало число 6. Красный астероид (слева сверху) передвигается на 2 гекса. Бело-красный астероид (справа наверху) передвигается только на 1 гекс, потому что ему мешает двигаться дальше кокон.



Пример: на белом кубике выпало число 4. Бело-красный астероид (в центре) передвигается на 1 гекс. Белый астероид (справа сверху) не двигается, потому что ему мешает космический корабль.



Пример: на синем кубике выпало число 2. Синий астероид (слева сверху) передвигается на 1 клетку и сдвигает белый астероид. Бело-синий астероид (внизу справа) не может сдвинуть красный астероид, так как за красным астероидом расположен ещё один астероид.



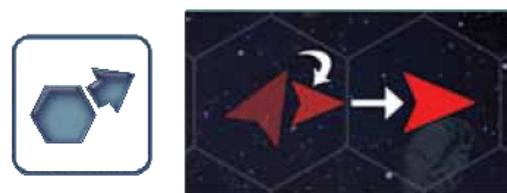
Пример приоритета: на белом кубике выпало число 4. Астероид и белые врата должны передвинуться на один и тот же гекс. Но астероид ходит первым, так как его число приоритета (6) меньше чем число приоритета врат (24).

3. Полёт

Игроки по очереди, начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке вокруг стола, передвигают свои корабли согласно намеченному на карточке пилота плану. Если во время передвижения корабль сталкивается с астероидом, с краем поля или статичным объектом, его передвижение заканчивается. Кроме того, корабль получает повреждения, зависящие от того, с чем он столкнулся (смотрите ниже). Но корабли не могут столкнуться друг с другом, поэтому на одном гексе может находиться одновременно несколько кораблей.



Движение вперёд: корабль передвигается на 1 гекс.



Движение вправо: корабль поворачивается вправо и передвигается на 1 гекс.



Движение влево: корабль поворачивается влево и передвигается на 1 гекс.

Разворот: корабль разворачивается, не покидая гекса, на котором находится.

Если корабль вступает в контакт с другим объектом, он получает повреждения, которые отмечаются в ряду повреждений на карточке пилота. Это никак не влияет на передвижение корабля, но если прозрачный жетон оказывается на последней клетке (самая правая) в ряду повреждений, корабль погибает, а пилот досматривает гонку из своей спасательной капсулы!

Щит: каждый корабль в гонке экипирован энергетическим щитом, который позволяет поглощать часть урона. Этот щит активируется автоматически в начале каждого хода, но если пилот иначе хочет распорядиться резервной энергией (красная колонка на карточке пилота), он может отключить щит, но при этом подвергнет себя риску. Когда щит активирован, пилот получает **при столкновении с другими объектами на 1 очко повреждения меньше**.

Столкновение: столкновение возникает, когда космический корабль входит в контакт с любым другим объектом.

1) Столкновение астероида с кораблём: этот тип столкновений возможен только во время передвижения астероидов.

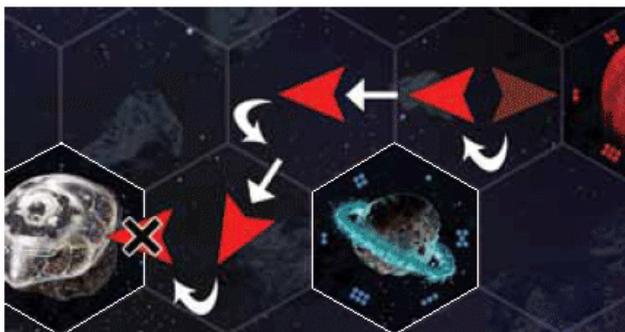
Если астероид необходимо передвинуть на гекс, где уже находится корабль, астероид остаётся на месте, но наносит **1 очко повреждения** кораблю (не наносит повреждений, если активирован щит).

2) Столкновение корабля со статичным объектом: если космический корабль во время передвижения сталкивается со статичным объектом (края поля, платформа или кокон), его движение немедленно заканчивается, и корабль получает **2 очка повреждения** (только одно, если включён щит).

3) Столкновение корабля с астероидом: эффект столкновения корабля с астероидом такой же как при столкновении со статичным объектом (2 очка повреждения и только 1 если активирован щит), но у пилота есть альтернатива.

Уничтожение астероида: Если игрок захочет, он может **один раз за игру** уничтожить астероид в обмен на получение 4-х очков повреждений (3-х, если включён щит). После того, как корабль получает повреждения, игрок убирает астероид из игры и кладёт его перед собой, продолжая передвижение (которое может привести к дальнейшему получению повреждений).

Заметка: чтобы уничтожить астероид корабль игрока должен быть не сильно повреждён (иметь не более 1-го повреждения, 2-х – со щитом), в ином случае корабль просто погибнет, а астероид останется на месте.



Пример: Идёт передвижение Долоросы. Она решила развернуться, затем полететь вперед, налево и, наконец, вправо. К сожалению, последний её ход приводит к столкновению с коконом. Она прекращает передвижение (корабль должен был полететь вправо, но не двигается) и получает повреждения. Она должна была по правилам получить 2 очка повреждения, но у неё включен щит, поэтому она получает только 1 очко повреждений.

Врата: врата передвигаются как астероиды, но через них можно пролетать без получения повреждений. Если корабль оказывается на гексе с вратами (из-за передвижения корабля или врат), игрок получает жетон Цели с соответствующим символом (если у него ещё нет жетона с таким символом).

4. Конец раунда

Раунд заканчивается, как только каждый игрок закончит осуществлять запланированное передвижение. Затем каждый игрок обновляет свою карточку пилота, убирая с неё все жетоны, кроме жетона из красной колонки (жетон ставится на щит) и жетона из ряда повреждений (он остаётся на месте). Игрок, сидящий слева от первого игрока, становится новым первым игроком и берёт кубики и секундомер.

Победа

Игра заканчивается, когда один из игроков пролетит через 4 врат. Раунд доигрывается до конца, чтобы дать возможность и другим игрокам достичь победы.

Ничья: если два или более игроков пролетели через последние врата во время последнего раунда, победителя определяет карточка пилота. Тот игрок, который пролетел через врата раньше (то есть игрок, который пролетел через врата, используя расположенную как можно ближе к левому краю карты пилота колонку), побеждает в игре. Если игроки использовали одну и ту же колонку и у них снова ничья, выигрывает тот пилот, чей корабль получил меньше повреждений.

Расширенные Правила: Специальные Способности Пилотов



У каждого пилота есть своя уникальная способность, объясняющаяся модификацией его корабля. Он может использовать эту способность только 1 раз за игру. Если Вы используете этот вариант правил, раздайте игрокам соответствующие их картам пилота Жетоны пилотов. Эти Жетоны кладутся на карточки пилотов на значок специальной способности. Один раз за игру каждый игрок может использовать свой жетон пилота вместо обычного прозрачного жетона, заменив его в соответствующей колонке. Во время передвижения корабля игрок применяет специальную способность своего пилота вместо обычного действия. Затем жетон пилота сбрасывается.



Гектор: двигается вперёд дважды.



Долороса: разворачивается и двигается на 1 гекс вперёд.



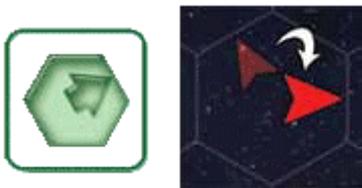
Лоуренс: в его распоряжении есть дополнительный энергетический щит, поглощающий 1 очко повреждения. Он может включить его в момент получения повреждения, а не во время планирования.



Йайенек: двигается на 1 гекс назад, не меняя разворачиваясь.



М'Ханд: может дважды развернуть свой корабль и передвинуться на 1 гекс. Этот манёвр может быть осуществлён как в правую сторону, так и в левую.



1634: может развернуть свой корабль один или два раза, оставшись на месте. Он просто разворачивает свой корабль в пределах гекса. Этот манёвр может быть осуществлён как в правую сторону, так и в левую.

Расширенные Правила: Выстрелы

Во время гонок запрещена стрельба, но она разрешена в других игровых режимах. Когда игрок делает выстрел, его корабль выстреливает вперёд лазером. Лазерный выстрел не может повредить другой корабль и его прерывает любой объект, оказавшийся на пути (если этот объект и есть цель выстрела – другое дело!).

Заметка: каждый игрок может совершить сколько угодно выстрелов за один ход. Но игроки, которые хотят добавить в игру остроты, могут ограничить число выстрелов.



Пример: корабль стреляет во врата, но выстрелу мешает астероид.

Режим Игры - Стрельба

Специальные правила: этот режим игры похож на режим гонок, но теперь, вместо того, чтобы пролетать через врата, в них нужно стрелять.

- В этом игровом режиме врата пересекать нельзя. Более того – при столкновении с вратами корабль получает повреждения (как в случае с астероидом). Помимо этого, в отличие от астероидов, Вы не можете уничтожить врата при столкновении.

- Когда игрок попадает лазером во врата, он получает жетон *Цели* с тем же символом, что и на вратах, и кладёт его перед собой (если у него ещё нет такого Жетоны),

Режим Игры – Уничтожение Целей

Уничтожение Целей - игровой режим для 2-6 игроков, разбитых на команды.

Цель: уничтожение объектов, принадлежащих своей команде

Время на ход: 1 минута для новичков и 30 секунд для опытных игроков

Расположите астероиды, коконы и т.д. как на рисунке.

**Заметка:**

- Направление астероидов при расположении случайно, то есть цифры на их сторонах смотрят в разных направлениях.

Уравнивание:

- Если при разделении на команды возник дисбаланс, находящиеся в несбалансированных командах могут уравнивать игру, уменьшив количество целей для команды с меньшим количеством игроков.

Например, если в одной команде оказалось 2 игрока, а в другой 3, команда, в которой находятся 2 игрока, должна будет уничтожить только 4 цели, а не 6, чтобы выиграть. Этот же способ можно использовать, чтобы сбалансировать игру между новичками и опытными игроками.

Специальные правила: в этом режиме игроки делятся на две команды, либо один игрок играет против другого при игре вдвоём. В командах не обязательно должно быть одинаковое количество человек (например, в одной команде может быть 2 игрока, а в другой 3).

- Возьмите 2 набора Жетонов Целей (набор Жетонов – Жетоны с одним символом). 6 жетонов набора помещаются на белые астероиды, расположенные справа, а 6 других - на белые астероиды, расположенные слева (включая двуцветные).
- Команда, начинающая игру в правой части поля, должна уничтожить цели в левой части поля и наоборот.
- Когда игрок попадает в астероид, он забирает жетон Цели и помещает её перед собой.
- Также можно уничтожить Цель, уничтожив астероид, на котором она находится. Если игрок попадает в Цель другой команды или уничтожает астероид, на котором она находится - он делает задачу противников проще!
- Выигрывает команда, которая первой уничтожит все свои Цели.

Игровой Режим – Уничтожение Дронов

Уничтожение Дронов – игровой режим для 2-6 игроков.

Цель: уничтожить 4 дрона.

Время на ход: 1 минута для новичков и 30 секунд для опытных игроков.

Расположите астероиды, коконы и т.д. как на рисунке.



Турель



Специальные правила: в этом режиме вместо врат используются турели. Турели являются статичными объектами, поэтому ведут себя как коконы (не двигаются и наносят 2 очка повреждения при столкновении). Время от времени они посылают дронов (обозначаются жетонами Цели с символами, соответствующими символам на турелях). Эти дроны считаются двуцветными (бело-красные), и игрокам необходимо их уничтожить.

- Во время первого хода каждая турель посылает дрона. Этот дрон выходит с гекса турели и ведёт себя как астероид (передвигается на 2 клетки за красный кубик и на 1 клетку за белый), руководствуясь цифрами на гранях турели.

- Дроны имеют приоритет над астероидами и всегда ходят первыми. Дроны могут быть сдвинуты синим астероидом и заблокированы другими астероидами.

- Когда игрок попадает в дрона, он берёт жетон *Цели* с символом, соответствующим символу дрона, и кладёт её перед собой (если у него ещё нет такого Жетона). Если другие игроки стреляют в того же дрона в том же раунде, они тоже получают Жетоны. Таким образом, в одного дрона за один раунд могут стрелять несколько игроков. И не имеет значения, кто стрелял первым.

- Если дрон был уничтожен, он убирается с поля, а в следующем раунде турель посылает ещё одного дрона.

- Когда один из игроков уничтожает 3-х дронов с разными символами, игра заканчивается. Раунд доигрывается до конца, так как другие игроки тоже могут успеть выполнить поставленную задачу. В случае ничьи побеждает пилот, чей корабль получил меньше повреждений.

ПИЛОТЫ

Гектор Мемеев: Человек из Смировской колонии. Суровый и опытный пилот, лишённый каких-либо ухищрений, Мемеев смог создать себе на гонках репутацию благодаря жестоким победам. Он показал себя в Гран При Арк де Триумф, уничтожив по пути двух кандидатов, используя почти разрешённые приёмы (а очень немногие из них запрещены на подобных гонках!).

Мемеев - бывший минёр Балканского Пояса астероидов. Его коллеги – сами далеко не ангелы – считали его чрезвычайно опрометчивым, алчным и не считающимся с основными правилами человеком. Но он сменил карьеру после того дня, когда преследуемый, везя украденные минералы, он успешно скрылся от Службы Звёздной Безопасности в поясе астероидов. Гарамунд Белизер, организатор гонок и свидетель того самого бегства Мемеева, предложил ему стать гонщиком. Гектор летает на транспортнике модели Домотения-Джанкер, простом, но крепком корабле. «В гонке против смерти есть только одно правило: после начала гонки правил больше нет!» - Гектор Мемеев.



М'Ханда М'Ханд: Он родом из Потерянного Мира. М'Ханд является обладателем рекорда скорости Чемпионата: 1216 км/ч в час. Он выиграл этап 89-й Кольцевой Регаты (5-й полный). М'Ханд также приходил первым или вторым и в менее известных гонках. Этот «мистический пилот» предпочитает участие победе, хотя его вполне устраивают денежные призы. Для расы Буллубаллакаб из Потерянного Мира гонки – религия. И М'ханд один из верховных жрецов – на их языке эта должность называется М'Ханда. Его имя происходит от названия высшей должности жреца в его религиозной общине. Для М'Ханда гонки – единственный способ общения с богом, священный сокрытый акт. Следовательно, его противники для него - кощунственные существа, стоящие на пути к просветлению. Он един с богом в момент, когда пилотирует свой Блейкт-Дакоста М512, который, естественно, благословляется перед каждой гонкой. «Великий Гвик'Лалакалан знает как вести мой корабль. А если он пожелает пренебречь мной, у меня всегда есть мои мощные боковые турбины...» - М'Ханда М'Ханд.



1634 Нимод Центральный: Он родился в центральном улье планеты Киссиз Бета Оридани в туманности Хейзел. 1634 – восходящая звезда гонок. Быстрый взлёт его карьеры вызвал у многих гонщиков чувство зависти. Отточенность его манёвров, врожденное чувство полёта и удивительные фигуры пилотажа сделали его сильным противником. 1634 доказал это, победив на Бесконечной Кольцевой Гонке, где он умело устранил всех до последнего соперников за рекордное время. Кай'Подилис с планеты Киссиз Бета Оридани – раса насекомоподобных существ, живущих колониями-ульями. Каждый инсектоид специализируется на особой задаче: королева, производитель, борец, рабочий ... или пилот. Наш герой является 1634-ым яйцом королевы Нимод из Центрального улья. Он - один из немногих пилотов своей расы, которому разрешили управлять чем-либо помимо обычного транспортника или военного истребителя. Королевы ульев с Киссиз Бета Оридани увидели в нём отличную возможность для достижения своих целей, а также неплохой способ стать богаче. 1634 водит биорэйсер - уникальную модель, специально разработанную инженерами Кай'Подилиса. «Я горррррржусссь, что могггу участвоовввват в гоннннках во ссславвуу улллля.» - 1634 Нимод Центральный.



Мэстресс Долороса Гуэльль: Уроженка людской колонии Эль Кукараша. Она – поклонница менее жестоких гонок, хотя ничего не имеет против прямой конфронтации. Она выигрывала скромные, но престижные Высокоскоростные Гонки Аливейкины семнадцать раз подряд, и пока это – абсолютный рекорд. Мэстресс Союза Кибер-Пилотов, Долороса Гуэльль властная, сильная и упрямая. Она решила стать пилотом из-за своего опыта и стойкости. Как все Киберниане она снабжена кибернетическими модификациями: визуальные наушники для вычисления траектории (разработанные Джорджи ЛёФевром); всенаправленный сканер для лучшей управляемости полётом; кожная чувствительная петля для дистанционного управления встроенными приборами; генератор гормонального регулирования. Через свой нейронный интерфейс она управляет кораблём Короев А440, оснащённым персонально подогнанной кабиной.



«Эту гонку можно использовать, чтобы вынести на всеобщее обозрение те проблемы, с которыми борется наш союз. Ущемление прав пилотов должно закончиться. Независимые предприниматели должны предоставить нам должную плату, которая сможет компенсировать риск, которому мы подвергаемся.» - Мэстресс Долороса Гуэльль.

Лоуренс «Булдого-Толстяк» Финч: Этот человек со Старой Земли родился недалеко от Лондона, в Английском Королевстве в западной Евразии. Несмотря на его вес (благодаря которому он получил вторую часть своего прозвища), Финч - опытный пилот. Он хитрый, очень выносливый, с развитым чувством интуиции (благодаря этому он получил первую часть своего прозвища). Лоуренс выиграл кучу престижных призов в Независимых Системах. Ничто не предвещало того, что Финч станет гонщиком. Он был наследником компании Цветная Косметика Финча, но после ряда скандалов его семья обанкротилась, и в 18 лет Финч оказался нищим. Именно тогда он покинул Старую Землю и забрался глубоко во внешние Системы. Он вернулся 10 лет спустя, увлечённый Матухатой и гонками. Финч быстро стал одним из лучших пилотов. По возможности он водит специально укреплённый GZK 3520. «Ради денег! А для чего же ещё? Слава? Пф! На неё не купишь Матухату!» - Лоуренс Финч.



Йайенек: Этот Ламбусквин с Паретона в Мерцающем Поясе покрыл себя славой во многих известных соревнованиях, таких как 89-я Кольцевая Регата (второй полный круг, дважды победитель этапа). Йайенек хороший пилот и превосходный навигатор, создавший себе репутацию «крепкого парня». Он любит преследование и коварные уловки. Бывший выдающийся пилот 9-го подразделения Теллбаритов, он отличился во время войны Тысячи Цветов. Хотя его 4 раза награждали за храбрость, он подпортил свою репутацию благодаря неподчинению приказам и жестокостью. Йайенек сбежал перед самым судом и примкнул к Фиолетовой Группе, где присоединился к полупрофессиональным гонкам. Там он смог выделиться. Хорошего пилота скоро заметили, и он стал постоянно участвовать в самых опасных гонках. Он управляет сделанным по индивидуальному заказу Хаэрсенчем 400 со встроенными 4-мя дополнительными задними двигателями.



«Эта гонка не может быть опаснее нашего нападения на Диришиму с адским пламенем лазерных пушек, платформами с самонаводящимися ракетами и минными полями» - Йайенек.