



ГОНКИ ЕДИНОРОГОВ

Каждый, кто живет в Волшебном Королевстве, знает, что в конце радуги всегда есть горшочек с золотом. Многие в мире людей не верят в этот факт, считая его мифом или сказкой. Но им неведомо, что, когда в небе появляется радуга, все единороги в округе, что бы они там ни делали, бросают свои занятия и устраивают гонки по этой семицветной дуге – ну не могут они устоять от соблазна нырнуть в горшочек с золотом!

Также известно, что тысячи лет назад самые беспринципные и морально безупречные умы Волшебного Королевства поняли, что могут получать чудовищные суммы золота за счет этих чистых и невинных созданий... С давних времен, как только в небе появлялась радуга, эти презренные спекулянты

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Гонки единорогов» – это **тактическая игра** с элементом случайности. Вы возьмете на себя роль состоятельных жителей Волшебного Королевства, стремящихся завоевать титул **«Большой рог»**: за всю тысячелетнюю историю Великих единорожьих бегов его были удостоены только самые умелые участники пари. В ходе состязания вы будете стараться делать **успешные ставки** – они принесут **славу** 🍀 и **золото** 🟡.

Чтобы достичь своей цели, вы будете заключать договоры с беспринципными жителями сказочного

собирались, чтобы заняться своими темными делишками, привлекая все больше и больше зрителей.

Постепенно это регулярное событие стало известно как «Великие бега единорогов». Энтузиасты со всего Королевства приезжали, чтобы посетить мероприятие и сделать ставки в надежде завоевать титул «Большой рог», присуждаемый самым успешным участникам пари до следующей радуги.

Если вы хотите стать одним из этих авантюристов, то вы должны понимать, что конкуренция здесь очень высока. Золото приходит и уходит, а престиж и слава достаются лишь тем, кто изучает и, предположительно, хорошо знает этих загадочных божественных созданий. Все деньги и время, что вы потратили в пыльных библиотеках, изучая единорогов, могут наконец-то принести плоды... а заодно и вечные уважение и любовь.

– Отрывок из книги «Магические существа и где они обитают» за авторством Альбедуса Хамблсгора, Директора Ужасалорумской Академии Остроумных Ведьм и Волшебников

мира, **пользоваться их услугами** и стараться повлиять на исход гонок из соображений личной выгоды, а также разыгрывать карты волшебства, которые помогут **вмешиваться в ход бегов**, чтобы не потерять с трудом заработанное золото 🟡 и не оказаться в долгах у **эльфийской мафии**.

В конце чемпионата игрок **с наибольшей славой** 🍀 станет победителем (если, конечно, к этому моменту он не будет должен остроумной мафиози слишком много...).

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 123 карты:
 - 23 карты гонки
 - 44 карты волшебства
 - 40 карт договоров (по 8 для каждого клана: Гномы, Лепреконы, Гоблины, Феи и Ведьмы)
 - 6 карт единорогов
 - 10 карт займа
- 6 фигурок единорогов
- 6 колечек-подставок (по одному каждого цвета)
- 2 кубика ускорения
- 1 жетон первого игрока
- 6 жетонов ставки на победителя (по одному каждого цвета)
- 6 жетонов ранней ставки на лидера (по одному каждого цвета)
- 6 жетонов поздней ставки на лидера (по одному каждого цвета)
- 11 жетонов действий
- 81 жетон славы (59 - 1 клевер, 22 - 3 клевера)
- 6 жетонов коэффициентов (по одному каждого цвета)
- 6 жетонов владельцев (по одному каждого цвета)
- 1 маркер гонки
- 124 жетона золота (80 - 1 золото, 27 - 5 золота, 12 - 20 золота, 5 - 50 золота)



Фигурка единорога



Колечки-подставки



Карты договоров



Карты единорогов



Жетон первого игрока



Жетоны владельцев



Жетоны действий



Карты волшебства



Карты займа



Кубики ускорения



Маркер гонки



Карты гонки



Жетон ставки на победителя



Жетон ранней ставки на лидера



Жетон поздней ставки на лидера



Жетон 1 золота



Жетон 5 золота



Жетон 20 золота



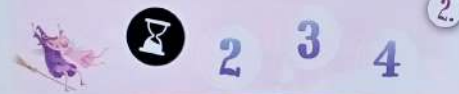
Жетон 50 золота



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ВАЖНО: Если вы играете вдвоем или вшестером, необходимо использовать дополнительные правила (см. стр. 7).

1. Поместите **игровое поле** в центре стола так, чтобы оно было видно всем игрокам.
2. Положите **маркер гонки** на первое деление шкалы гонки на игровом поле.



3. Возьмите все **жетоны золота** и **славы** и разложите их отдельными кучками в общий запас рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Это **Банк**. Каждый игрок берет из него **20**.
4. Поместите все **карты займа** на стол рядом с игровым полем.
5. Перетасуйте **карты гонки** и положите колоду взакрытую на соответствующее место в левой верхней части игрового поля.
6. Если в игре **4-6 участников**, положите все жетоны ставок на соответствующие места под колодой гонки на игровом поле, как указано на картинке. Если в игре **2-3 участника**, используйте только жетоны ставки на победителя и жетоны ранней ставки на лидера. Жетоны поздней ставки на лидера уберите в коробку.
7. Рассортируйте **жетоны действий** по цветам и сложите их стопками каждого типа так, чтобы



Подготовка на 2-3 игроков



Подготовка на 4-6 игроков

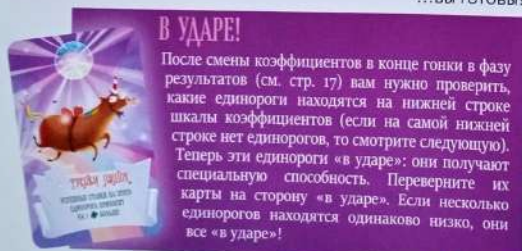


снизу были самые большие жетоны, а сверху – самые маленькие (помечены буквой «А», см. стр. 10-13). После этого поместите эти стопки на соответствующие места на игровом поле.

8. Разделите все карты договоров по кланам (Гномы, Лепреконы, Гоблины, Феи и Ведьмы). После этого выберите случайным образом 2 клана, которые будут участвовать в игре. Остальные карты договоров уберите в коробку.
9. Перетасуйте карты двух выбранных кланов вместе – это **колода договоров**: положите ее взакрытую рядом с ячейками для договоров на игровом поле. Откройте из этой колоды три карты и выложите на соответствующие ячейки на игровом поле.
10. Наденьте **колечки-подставки** на фигурки единорогов, после чего поместите каждого единорога на начальную клетку полоски его цвета на игровом поле. Например, единорог с синей подставкой встает на первую клетку синей полоски на игровом поле.
11. Возьмите **карты единорогов** и разложите их в нижней правой части игрового поля. Кладите карты на ячейку под единорогом **соответствующего цвета** стороной с безмятежными облаками вверх.
12. Перетасуйте все **карты волшебства**. При игре с **2-5 участниками** выдайте каждому игроку по 5 карт волшебства. Если **игроков 6**, выдайте каждому по 4 карты. После этого оставшиеся карты волшебства положите стопкой взакрытую рядом с игровым полем.
13. Случайным образом определите **первого игрока**: он получает жетон первого игрока и **2 кубика ускорения**.

14. Перемешайте все **жетоны коэффициентов** и выложите по одному на каждую строку на шкале коэффициентов. Верхний жетон указывает на **«самого быстрого»** единорога, нижний – на **«самого медленного»**. Каждый жетон также определяет коэффициент ставок на победителя (от ● x2 до ● x7).
15. Переверните карту самого медленного единорога по шкале коэффициентов на сторону **«в ударе»** (см. ниже и более подробно на стр. 18). Имейте в виду, что коэффициенты будут меняться в ходе игры и «в ударе» могут оказаться разные единороги.
16. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, раздайте игрокам жетоны владельцев по убыванию коэффициентов ставок на единорогов: первый игрок получает жетон цвета единорога, у которого коэффициент ● x7, второй – ● x6 и т. д. Когда все игроки получили по одному жетону владельца, оставшиеся жетоны уберите в коробку...

...вы готовы!



Пример:
Если коэффициенты такие, как на картинке 14, в начале игры фиолетовый единорог «в ударе» (см. картинку 15). Кроме того, первый игрок получит фиолетовый жетон владельца, второй – синий, третий – красный и т. д.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоем используйте эти дополнительные правила:

- **Во время подготовки** уберите в коробку жетоны действий каждого цвета, помеченные буквой «В». Это значит, например, что в зеленой стопке действий останутся только **верхний жетон «А»** и **нижний «С»**. В стопках, где изначально было два жетона, «А» и «В», останется только **жетон «А»**.
- **Перед каждым раундом:** бросьте один кубик ускорения и уберите с игрового поля жетон ставки на победителя того цвета, который выпал на кубике. После этого бросьте кубик еще раз и уберите с игрового поля жетон ранней ставки на лидера того цвета, который выпал на кубике. Эти жетоны верните на игровое поле в начале следующего раунда. Помните: при игре вдвоем жетоны поздней ставки не используются!



При игре вдвоем все жетоны действий, отмеченные буквой «В» (то есть пять жетонов, изображенных здесь), убираются из игры!

Пример А:
Кубик ускорения брошен, и на нем выпадает грань зеленого цвета. Уберите зеленый жетон ставки на победителя с игрового поля: он недоступен в этой гонке. Кубик бросается еще раз, и в этот раз выпадает грань оранжевого цвета, поэтому жетон ранней ставки на лидера оранжевого цвета также будет недоступен до следующего раунда.

Пример В:
Один и тот же цвет выпал дважды (в данном случае синий) – никто не сможет сделать ставку на единорога этого цвета до следующей гонки.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 6 ИГРОКОВ

Если вы играете вшестером, есть одно дополнительное правило на всю игру: **количество карт в руке** каждого игрока **ограничено четырьмя картами** (обычно пятью).

Имейте в виду, что при игре вшестером партия может идти дольше, чем обычно. Если вы хотите сделать игру более быстрой, сократите количество раундов с четырех до трех.



ОБ ИГРЕ

Игра «Гонки единорогов» проходит в **4 раунда**. Каждый раунд состоит из **трех последовательных фаз**:

- **Планирование:** В эту фазу вы будете совершать действия, чтобы подписывать договоры, нанимать волшебных существ со специальными способностями, разыгрывать карты волшебства, делать ставки и многое другое.
- **Гонка:** В эту фазу вы будете вскрывать карты гонки и бросать кубики ускорения. От вас больше ничего не зависит – наблюдайте за гонкой и болейте за своих фаворитов!
- **Результаты:** В этой фазе вы проверите, какие из ваших ставок сыграли, получите награду золотом и славой , а также измените коэффициенты единорогов в зависимости от занятых ими мест.

В конце четвертого раунда игра завершается – игрок с **наибольшим количеством славы** объявляется победителем.

ЖЕТОНЫ ВЛАДЕЛЬЦЕВ

Каждый игрок получает **1 жетон владельца** при подготовке к игре. Ваш жетон владельца делает вас, что вообще **неудивительно, владельцем** единорога соответствующего цвета.

Когда единорог, которым вы владеете, приходит первым, вторым или третьим в гонке, вы как его владелец получаете **небольшое вознаграждение** золотом .

- Если ваш единорог пришел **первым**, вы получаете **6** .
- Если ваш единорог пришел **вторым**, вы получаете **4** .
- Если ваш единорог пришел **третьим**, вы получаете **2** .

Помните: Вы **НЕ** обязаны делать ставку на своего единорога!



ФИГУРКИ И ЦВЕТА ЕДИНОРОГОВ

Каждый из шести единорогов в игре представлен фигуркой, цветным пластиковым колечком-подставкой и жетоном владельца соответствующего цвета.

Несмотря на то, что вы являетесь владельцем единорога, помните, что сами игроки в «Гонках единорогов» не имеют своего цвета. Они просто делают ставки, стоя рядом с радугой, чтобы получить славу и золото .

Вы **НЕ** обязаны ставить на своего единорога – часто это вообще не в ваших интересах.



ВИДЫ СТАВОК

Ставки на лидера и ставки на победителя.

Ставка на лидера означает, что вы ставите на то, что конкретный единорог придет к финишу **первым, вторым или третьим**. Это менее рискованно, чем ставка на победителя, но и **награда за такую ставку меньше**: успешные ставки на лидера всего лишь удваивают то количество золота , которое вы поставили, независимо от коэффициента. Ставки на лидера могут быть доступны в двух вариантах: **ранние** или **поздние** ставки на лидера (в зависимости от количества игроков, см. стр. 11). Разница этих ставок – в количестве славы , которую вы получите в случае успешной ставки (3 – за раннюю и 2 – за позднюю), а не в количестве золота .

Ставка на победителя означает, что вы ставите на то, что конкретный единорог придет к финишу первым, то есть выиграет гонку. Это более рискованно, чем ставки на лидера, но может принести гораздо большую награду: количество золота , которое вы получаете, зависит от коэффициента единорога, на которого вы поставили (см. стр. 11). Вы также получаете 5 за каждую успешную ставку на победителя.



Жетон ставки на победителя (3 зависит от коэффициента)



Жетон ранней ставки на лидера (3 x 2)



Жетон поздней ставки на лидера (2 x 2)



КОЭФФИЦИЕНТЫ

Коэффициенты показывают, **насколько быстрым или медленным** будет в гонке каждый единорог. Единорог, чей жетон коэффициента находится **выше** в таблице коэффициентов, вероятно, будет **бежать быстрее** того, который находится ниже.



Каждая строка таблицы коэффициентов соответствует строке на карте гонки: числа, указанные на картах, определяют количество ячеек, на которые переместится соответствующий единорог в этом ходу гонки (см. стр. 15). Большие числа чаще попадают на более высоких строках карты гонки.

Положение жетонов коэффициентов на таблице коэффициентов всегда связано с **множителем золота** (может быть x2, x3, x4, x5, x6 или x7). Этот множитель показывает, сколько золота вы выиграете, если ваша ставка на победу этого единорога будет успешной (см. стр. 11). Например, если вы поставите 5 на единорога с коэффициентом x3 и он придет к финишу первым, вы получите 5 x 3 = 15 !

В ходе игры коэффициенты единорогов будут **меняться**. Несколько единорогов могут иметь **одинаковый коэффициент**, и тогда некоторые строки таблицы останутся пустыми.

ФАЗА 1: ПЛАНИРОВАНИЕ

В фазу планирования каждый игрок совершит **три действия (хода)**, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок возьмет **1 жетон действия**, который позволит ему активировать **1 или более эффектов**.

Возможные эффекты:

1. Разыграть карты волшебства
2. Сделать ставку
3. Получить славу
4. Заключить договор
5. Получить или потерять золото
6. Стать первым игроком

Когда игрок берет жетон действия, чтобы совершить действие, он должен взять **верхний жетон** из выбранной стопки (если он там есть) и применить его эффекты. После этого он кладет этот жетон рядом с собой, чтобы помнить, сколько действий он уже совершил в этом раунде. Все эффекты будут подробно описаны далее.

Обычно, если стопка жетонов **заканчивается**, то эффект, связанный с ней, становится **недоступен**. Однако на двух ячейках для жетонов действий изображены символы (напечатаны прямо на игровом поле). Эти эффекты **считаются доступными всегда**. Если вы хотите воспользоваться изображенным на поле символом, вы **должны сначала заявить**, что используете его, и только потом применить его эффект.

Важно: Чем выше жетон расположен в стопке, тем более сильным эффектом он обладает. Это значит, что, если вы хотите получить преимущество, лучше взять жетон из нужной стопки пораньше!

Игроки продолжают ходить и совершать действия, пока каждый не сделает **по три хода**. После этого фаза планирования заканчивается – пора приступить к гонке!

1.1 РАЗЫГРАТЬ КАРТЫ ВОЛШЕБСТВА

Разыграйте не больше указанного количества карт волшебства с руки, чтобы **повлиять на ход гонки**. Карты волшебства влияют на то, как покажут себя единороги в бегах, и дают либо **позитивный**, либо **негативный** эффект в зависимости от того, какие карты вы разыгрываете (белые карты волшебства – позитивные, черные – негативные).

Важно: Никогда не показывайте свои карты волшебства оппонентам ни до разыгрывания, ни во время, ни после. Эти карты будут открыты только перед началом гонки.

Карта волшебства, которую вы разыгрываете, выкладывается **взакрытую** под картой единорога, на которого вы хотите ее сыграть (см. картинку ниже). Вы можете разыграть карты под одного и того же единорога или распределить их по разным единорогам. Или можете несколько карт положить под одного, а остальные распределить между другими.



После того, как вы применили эффект «Разыграть карту волшебства», вы **сразу же добираете в руку карты** до 5 (или до 4 при игре шестером). Если в колоде не осталось карт, перетасуйте сброшенные карты и сформируйте новую колоду. Если и после этого вам не хватает карт, в этот раунд вы больше не добираете карты.

1.2 СДЕЛАТЬ СТАВКУ

Делайте ставки и получайте **золото** и **славу**! Есть две стопки жетонов действий, связанных с эффектами «Сделать любую ставку» или «Сделать ставку на победителя». На жетонах, позволяющих сделать любую ставку, изображены символы всех ставок (на победителя и на лидера), а на жетонах, позволяющих сделать ставку только на победителя – один символ. Помните, что **разные ставки сулят разную награду** (см. стр. 9).

Чтобы сделать ставку, сначала решите, на какого единорога вы хотите поставить. После этого возьмите с игрового поля жетон с тем видом ставки, которую вы хотите сделать: ставка на победителя, ранняя или поздняя ставка на лидера – и выложите его перед собой. Затем решите, сколько золота вы хотите поставить на единорога (**не более 20 золота** в одной ставке), и положите ваше золото на этот жетон ставки.

Важно: Если жетона ставки соответствующего цвета нет на игровом поле, вы не можете сделать такую ставку на единорога этого цвета.

Но, поскольку символ «Сделать любую ставку» напечатан на игровом поле, у игроков всегда есть возможность сделать какую-нибудь ставку.

1.3 ПОЛУЧИТЬ СЛАВУ

Этот эффект срабатывает, когда вы берете жетон «Сделать ставку на победителя». Когда он срабатывает, возьмите указанное количество славы из Банка и поместите ее поверх ставки, которую вы делаете. Если ваша ставка будет успешной, вы **получите дополнительную славу**.



Выберите жетон ставки и положите его перед собой, после этого поместите на него свою ставку. В этом примере игрок выбрал жетон ранней ставки на лидера и поставил 7 на зеленого единорога.

КОМУ ПРИНАДЛЕЖАТ ДЕНЬГИ НА СТАВКЕ

Поставленное золото является собственностью Банка, а не игрока. Если вы поставили 4 на лидера и ставка была успешной, вы получаете 8: 4 возьмите с жетона ставки и еще 4 – из Банка.





ПРИМЕР СТАВКИ НА ПОБЕДИТЕЛЯ

Мартина хочет поставить на победу красного единорога с коэффициентом $\times 4$. Поскольку жетон «Сделать ставку на победителя» с буквой «А» уже кто-то забрал, она берет верхний жетон из стопки с буквой «В» (1). После этого она берет с игрового поля красный жетон ставки на победителя, размещает его перед собой и кладет на него 4 € из своего запаса (2).

Затем она берет 1 € из Банка и также кладет на этот жетон ставки, чтобы разыграть эффект своего жетона действия. В результате она поставила 4 € на то, что красный единорог придет к финишу первым. Если ее ставка сыграет, она дополнительно получит € , которая лежит на жетоне ставки (3).

Красный единорог действительно победил в гонке, так что ставка Мартины оказалась успешной! Коэффициент красного единорога — $\times 4$, поэтому MARTINA берет 4 € со своей ставки и еще 12 € из Банка. В итоге она получила 16 € ! Поскольку она делала ставку с помощью жетона с буквой «В», она также получает из банка 5 € и в дополнение забирает 1 € с жетона ставки. За гонку MARTINA заработала 6 € (4).

Если бы красный единорог пришел к финишу вторым, она бы потеряла свои 4 € и не получила бы никакой € !



ПРИМЕР СТАВКИ НА ЛИДЕРА

Лаура хочет сделать ставку на лидера на синего единорога с коэффициентом $\times 5$. Поскольку на игровом поле не осталось жетонов действия «Сделать любую ставку», она может сделать ее только с помощью символа «Сделать любую ставку», напечатанного на поле (и доступного всегда), не играя карты волшебства. Обычно жетон действия «Сделать любую ставку» позволяет разыграть карты волшебства, но Лаура упустила эту возможность.

Она берет синий жетон ранней ставки на лидера и выкладывает перед собой (А). После этого Лаура кладет на него 5 € из своего запаса: она сделала ставку в 5 € на то, что синий единорог придет к финишу первым, вторым или третьим (Б).

Синий единорог пришел к финишу третьим, и ставка Лауры оказалась успешной.

Несмотря на то, что коэффициент этого единорога — $\times 5$, Лаура сделала ставку на лидера, поэтому коэффициент не имеет значения. Лаура забирает 5 € , которые поставила, и получает еще 5 € из Банка. В итоге она получила 10 € . Поскольку она сделала раннюю ставку на лидера, Лаура также получает 3 € .

Если бы синий единорог пришел к финишу первым или вторым, ничего бы не изменилось: Лаура все равно получила бы 10 € и 3 € (В).



1.4 ЗАКЛЮЧИТЬ ДОГОВОР

Подпишите договор с одним из бессовестных кланов Волшебного Королевства и **воспользуйтесь его услугами!** Стоимость получения карт договоров зависит от того, когда вы их приобретаете. Приобретенная карта начинает действовать, как только вы ее приобрели, и дает вам постоянное преимущество до конца игры.

Важно: В каждом раунде доступно всего три карты договоров. Не выкладывайте новые карты взамен взятых до фазы результатов.

Некоторые договоры также принесут вам € в конце игры — обращайтесь внимание на верхний правый угол карт договоров.

1.5 ПОЛУЧИТЬ ИЛИ ПОТЕРЯТЬ ЗОЛОТО

$+\text{€}/-\text{€}$

Когда срабатывает этот эффект, вы должны получить или потерять указанное количество золота € . Например, «+10 € » значит, что вы берете 10 € из Банка, а «-3 € » значит, что вы должны вернуть 3 € из своего резерва в Банк.

Вы можете получить € с помощью желтых жетонов действий и символов, напечатанных на поле под ними.

Потерять деньги вы можете, заключая договор с помощью зеленого жетона действия.

1.6 СТАТЬ ПЕРВЫМ ИГРОКОМ

Этот эффект срабатывает, когда вы забираете верхний **желтый жетон действия** (помечен буквой «А»). Благодаря этому эффекту **в конце фазы планирования** вы получите жетон первого игрока (и будете первым игроком в гонке в этом раунде).

Важно: Положите жетон с этим эффектом перед собой, чтобы не забыть забрать жетон первого игрока перед гонкой.





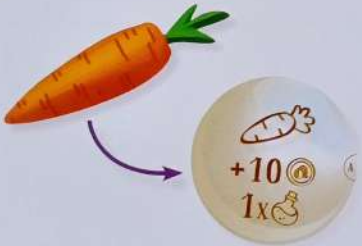
ФАЗА 2: ГОНКА

Перед началом самой гонки вам нужно пройти несколько подготовительных шагов:

1. Передайте жетон первого игрока (если нужно)
2. Вскройте все карты волшебства
3. Перемешайте колоду гонки
4. Гонка!

2.1 ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Проверьте, у какого игрока находится **желтый жетон действия** с буквой «А», если он не остался на игровом поле. Если жетон первого игрока находится у другого игрока, то он должен отдать его тому, у кого находится желтый жетон действия с буквой «А». Этот игрок **сразу** становится первым игроком. Это единственный вариант, при котором **меняется первый игрок**.



Жетон первого игрока передается в начале фазы гонки, а не когда игрок берет желтый жетон действия с буквой «А».

2.2 ВСКРОЙТЕ ВСЕ КАРТЫ ВОЛШЕБСТВА

Настало время узнать, на какие магические ухищрения пошли игроки! Вскройте все карты волшебства, разыгранные на каждого единорога. После этого:

- Проверьте, есть ли **противоположные карты волшебства**, разыгранные на одного и того же единорога. Пары, состоящие из 1 положительной и 1 негативной карт **с одинаковой буквой в левом верхнем углу**, отменяют друг друга – сбросьте их.
- Если единорог **«в ударе»**, проверьте, нет ли у него иммунитета к разыгранным на него картам: сбросьте **негативные карты волшебства** с такой же буквой, как и в левом верхнем углу на карте соответствующего единорога.
- Разыграйте эффекты всех оставшихся карт, которые нужно **применить немедленно**: например, те, что изменяют коэффициент единорога. Эффекты этих карт могут суммироваться: например, две карты с эффектом «на старте +1», разыгранные на одного и того же единорога, позволят ему переместиться на 2 ячейки в начале гонки.

Помните: Даже если карта волшебства изменила коэффициент единорога, его карта **не переворачивается** до фазы результатов (см. стр. 18)!

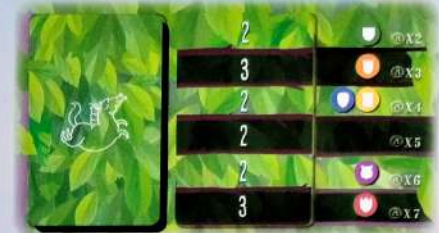
После применения эффекта карты сбросьте ее.



Карты волшебства, отменяющие друг друга, помечены одинаковыми буквами в левом верхнем углу. Если на одного единорога разыгран пара таких карт (негативная и позитивная), эти две карты сбрасываются.

2.3 ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОЛОДУ ГОНКИ

Возьмите все карты гонки и **перемешайте их**, после этого положите колоду взакрытую в левую ячейку рядом с таблицей коэффициентов.



2.4 ГОНКА!

Пора начинать соревнование! Гонка состоит из серии последовательных **ходов** (обычно их от 4 до 7). Каждый ход проходит в 3 этапа:

1. Вскройте карту гонки
2. Бросьте кубики ускорения
3. Проверьте финиш

Гонка длится до тех пор, пока все единороги не **пересекут финишную черту** и не будут выставлены на таблицу коэффициентов.

1. Вскройте карту гонки

Первый игрок переворачивает **верхнюю карту** из колоды гонки и выкладывает ее справа от колоды рядом с таблицей коэффициентов. После этого вы разыгрываете ее эффекты. На карте гонки **указаны числа** от 0 до 4 для каждого коэффициента: например, единорог с коэффициентом 🟡 x4 переместится на столько ячеек, сколько указано в строке, соответствующей коэффициенту 🟡 x4 на карте гонки.

Передвигать единорогов можно **в любом порядке** (например, сверху вниз по таблице коэффициентов или слева направо по положению единорогов на радуге), но все движения считаются **одновременными**.



Когда вскрыта карта, изображенная сверху справа на этой странице, пора двигать единорогов! Зеленый единорог перемещается на две ячейки вперед, оранжевый – на три. Коэффициент желтого и синего – 🟡 x4, и они оба перемещаются на две ячейки. На строке с коэффициентом 🟡 x5 нет единорогов, поэтому ее можно игнорировать. Фиолетовый единорог движется на две ячейки, а красный, несмотря на свой коэффициент 🟡 x7 – на целых три!



2. Бросьте кубики ускорения

После того, как вы подвинули всех единорогов, первый игрок бросает два кубика ускорения. Единороги того же цвета, который выпал на кубиках, двигаются **на одну ячейку вперед**. При этом перемещаются даже те единороги, которые пересекли финишную черту (это может помочь разрешить ничью). Единороги, которые уже финишировали и находятся на таблице коэффициентов, **игнорируют** этот эффект.

Важно: Если на обоих кубиках выпал один и тот же цвет, единорог перемещается только на одну ячейку!

3. Проверьте финиш

Если единорог **наступает** на финишную линию или **пересекает** ее после применения эффектов карты гонки и обоих кубиков ускорения, он завершает гонку. Поставьте его фигурку на самое высокое доступное место на **таблице коэффициентов**: в правой части таблицы выделены места для финишировавших единорогов (ячейки с римскими цифрами I-VI).

Если несколько единорогов дошли до финиша **одновременно**, то более высокую позицию в таблице занимает тот единорог, который пробежал больше ячеек за финишной чертой.

Важно: Количество ячеек за финишной чертой считается бесконечным.

Если несколько единорогов убежали **одинаково** далеко за финишную черту, воспользуйтесь этими правилами, чтобы определить того, кто займет более высокую позицию:

1. Единорог, чей **коэффициент выше** в таблице, **выигрывает ничью**.
2. Если у единорогов и **коэффициент одинаковый**, тогда **первый игрок** решает, кто из них финишировал раньше.

Все единороги, которые дошли до финиша, **перемещаются на таблицу коэффициентов** в ячейки, соответствующие занятым местам.



На кубиках ускорения выпали грани с красным и фиолетовым – соответствующие единороги двигаются на одну ячейку вперед, в дополнение к эффекту карты гонки.



Несколько единорогов дошли до финиша одновременно. Теперь их нужно переместить на таблицу коэффициентов. Желтый единорог продвинулся дальше всех за финишную черту, поэтому он становится первым. Красный и зеленый единороги остановились на финишной черте, и ни за одного из них не была разыграна карта, позволяющая выигрывать или проигрывать ничью. Однако зеленый единорог выше по таблице коэффициентов (у него ● x2, а у красного ● x7), поэтому зеленый единорог становится вторым, а красный – третьим.

Игроки открывают новую карту гонки – гонка продолжается до тех пор, пока остальные единороги не финишируют.



ФАЗА 3: РЕЗУЛЬТАТЫ

После завершения гонки нужно сделать следующие вещи:

1. **Выплатить ставки**
2. **Оплатить налог на славу**
3. **Обновить коэффициенты**
4. **Обновить статус «в ударе»**
5. **Вскрыть новые договоры**
6. **Переместить маркер гонки**

3.1 ВЫПЛАТИТЬ СТАВКИ

Пора получить барыши! Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок объявляет, какие его ставки были **успешными**, а какие нет. Все золото ● с **неуспешных** ставок **сразу отправляется** в Банк.

За каждую **успешную ставку** игрок получает золото ● в зависимости от **типа ставки** (на победителя или ранняя/поздняя ставка на лидера) и золото ●, которое было поставлено (см. стр. 9).

Кроме этого, игрок также получает из Банка соответствующее ставке количество славы ● (5 ● за ставку на победителя, 3 ● за раннюю

ставку на лидера, 2 ● за позднюю ставку на лидера). Не забудьте проверить, не срабатывают ли в этот момент какие-то эффекты жетонов действия, договоров и/или карт единорогов, влияющие на количество золота ● и славы ●, которое вы получаете. Также получите золото в **соответствии с вашим жетоном владельца**, если ваш единорог дошел до финиша в первой тройке.

После этого верните все жетоны ставок и действий на соответствующие места на игровом поле, включая возможные «зарезервированные» жетоны на картах договоров.

3.2 ОПЛАТИТЬ ДОЛГИ

Волшебным Королевством правят зависть и гордыня, поэтому, если вы смогли чего-то добиться, вам придется повысить и ваш уровень жизни. Это называется **«налог на славу»**.

В конце каждого раунда после получения награды за успешные ставки **вы должны выплатить в Банк столько ●, сколько у вас ●**.

Помните, что слава ● на ваших договорах не облагается налогом!

Важно: Следующие три шага необходимы для подготовки к следующему раунду. В конце последнего (четвертого) раунда игры эти шаги проходить не нужно – пропустите их.

ВЗЯТЬ В ДОЛГ У ЗЭЛЬФИЙСКОЙ МАФИИ

Если вам очень нужно, вы можете взять ● в долг у эльфийской мафии. Это дает вам возможность сразу получить 20 ●, но вернуть придется с процентами.

Когда вы берете в долг, возьмите 20 ● из Банка и положите перед собой карту «Займ» стороной, на которой изображен один мешок золота, чтобы помнить, что эльфийская мафия придет за своими деньгами и процентами (25 ●) в конце игры (см. стр. 20). Если вам понадобится второй займ, просто переверните свою карту на сторону с двумя мешками и возьмите еще 20 ● из Банка.

Займ не считается действием, и вы можете взять его в любой момент во время своих действий или во время выплаты налога на славу, если у вас не хватает денег.



3.3 ОБНОВИТЬ КОЭФФИЦИЕНТЫ

Перед тем, как перейти к следующему раунду, вы должны **обновить коэффициенты** всех единорогов. Начиная с единорога, который финишировал первым в этой гонке, и далее по порядку, измените коэффициенты следующим образом:

- если единорог занял место **выше**, чем его коэффициент, поднимите его жетон коэффициента **на одну строку вверх**.
- если единорог занял место **ниже**, чем его коэффициент, опустите его жетон коэффициента **на одну строку вниз**.
- если место единорога **совпадает** с его коэффициентом, его жетон **не двигается**.



Коэффициент красного единорога – ● x3, но он выиграл гонку, поэтому его жетон коэффициента поднимается на одну строку, на ● x2. Коэффициент синего единорога – ● x3 и он финишировал вторым, поэтому его жетон коэффициента не перемещается. Фиолетовый единорог финишировал третьим, но его коэффициент – ● x6. Несмотря на разрыв в две строки, его жетон коэффициента поднимается только на 1 строку и становится ● x5. Утонувший в негативных картах волшебства желтый единорог финишировал четвертым, хотя ему пророчили победу при его коэффициенте ● x2. Его жетон коэффициента сдвигается на одну строку вниз, на ● x3.

3.4 ОБНОВИТЬ СТАТУС «В УДАРЕ»

После обновления коэффициентов пора посмотреть, кто из единорогов будет **«в ударе»** в следующей гонке.

Важно: Как минимум один единорог будет «в ударе» каждый раунд. Этот статус обозначается соответствующей стороной его карты.

Проверьте таблицу коэффициентов: **самый медленный** или медленные единороги теперь «в ударе». Переверните соответствующую карту (карты) **стороной «в ударе»** вверх, а также убедитесь, что карты всех остальных единорогов лежат **стороной «в ударе»** вниз.

Важно: Если в прошлом раунде единорог был «в ударе», но после гонки его жетон коэффициента перестал быть самым низким жетоном, его карту нужно перевернуть стороной с облаками вверх – он больше не «в ударе».

Если несколько жетонов коэффициентов оказались ниже всех остальных жетонов на таблице коэффициентов, все соответствующие единороги становятся «в ударе».



После обновления коэффициентов жетон фиолетового единорога, который был «в ударе», перестал быть самым низким на таблице коэффициентов, поэтому его карту нужно перевернуть стороной «в ударе» вниз. Жетоны коэффициентов зеленого и желтого единорогов находятся на строке ● x6 – теперь они оба «в ударе»: их карты переверачиваются стороной «в ударе» вверх.

3.5 ВСКРЫТЬ НОВЫЕ ДОГОВОРЫ

Сбросьте все оставшиеся на игровом поле договоры. После этого **вскройте три новых** и поместите их на соответствующие ячейки игрового поля.



В конце каждого раунда сбрасывайте все договоры, оставшиеся на игровом поле (если они есть), и выкладывайте три новых из колоды.

3.6 ПЕРЕМЕСТИТЬ МАРКЕР ГОНКИ

Переместите **маркер гонки** на следующую ячейку. Если маркер уже лежал на 4-й ячейке, игра закончена.



КОНЕЦ ИГРЫ

После **четвертой гонки** приходит пора определить победителя чемпионата!

Для этого вам нужно сделать следующее:

ВЕРНУТЬ ЗАЙМЫ

За каждый займ, который у вас есть, вы должны вернуть **25** ● в Банк и сбросить карту займа (либо перевернуть ее на сторону «1 займ»).

Если у вас не хватает золота ●, чтобы выплатить все свои займы, оставьте перед собой карты **невыплаченных займов**: они повлияют на ваше место в конце игры (см. ниже).

ПОДВЕДИТЕ ИТОГ 🍀

Если в конце игры у вас осталось золото ● в резерве, вы **конвертируете его** в 🍀: за каждые 20 ● (отдайте их в Банк) возьмите 1 🍀. Остальное золото оставьте у себя в резерве.

После этого посчитайте количество славы 🍀 на ваших жетонах славы и **картах договоров**.

ОПРЕДЕЛИТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В мире необузданных единорожьих бегов важна лишь слава. Самый «прославленный» игрок

становится победителем чемпионата... если только он не оказался по уши (если вы понимаете, о чем мы) в долгах у эльфийской мафии! Даже честные эльфы - злопамятные сплетники. Только представьте, какие вещи станут говорить о вас за спиной мафиози! Всего одно слово эльфа может разрушить репутацию самого славного и опытного игрока на бегах... навсегда!

В конце игры игрок **с наименьшим количеством неоплаченных займов** объявляется победителем. В случае, если таких игроков несколько, побеждает тот, у которого **больше всего славы** 🍀! Если и в этом они равны, то побеждает тот, у кого **больше всего золота** ●. Если они и в этом равны, все они объявляются победителями.

У Джулии и Симон нет неоплаченных долгов, но у Джулии - 17 🍀, а у Симон - 15 🍀. Джулия побеждает в игре, а Симон занимает второе место.

У Мартины 18 🍀 (больше, чем у Джулии), но она закончила игру с одной неоплаченной картой займа, поэтому она третья.

Оставшись с двумя неоплаченными займами, Катерина и Николая занимают четвертое и пятое места: у них обоих по 14 🍀, но у Катерины 5 ●, а у Николая - 2 ●. Поэтому Катерина четвертая, а Николая - пятый (и последний).

СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Лоренцо Сильва, Лоренцо Туччи Соррентино
 Оформление: Джулия Гиджини
 Разработка: Лаура Северино, Ренато Сасделли, Хьялмар Хаш
 Художественный директор: Лоренцо Сильва
 Графический дизайн: Ноа Вассалли, Рита Оттолини
 Правила: Алессандро Пра, Ренато Сасделли

Редактура: Уильям Ниблинг, Алессандро Пра
 Менеджер проекта: Лаура Северино
 Менеджеры производства: Флавио Моргарино, Ринато Сасделли

Перевод и верстка русскоязычной версии игры:
 Geek Media

