

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Разработчик: Ричард Уилкинс

ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к игре на троих по обычным правилам. Подготовьте свою колоду и компоненты, выберите карту пилота.

Ваши соперники, Ричард и Карл, получают по фишке самолёта и пилота. Они не используют планшеты игроков, стандартную колоду карт полёта или монеты.

Соберите **колоду действий**, которую Ричард и Карл будут делить между собой: для этого возьмите 6  и 2 случайные  и перемешайте. Ваши соперники будут использовать эту колоду, чтобы определить, как они будут двигаться в свой ход.

Любым способом определите начальный порядок хода и возьмите монеты по обычным правилам.

Выберите уровень сложности игры против своих соперников: лёгкий, средний или тяжёлый. Каждый раз, когда Ричард или Карл выполняют действие полёта () или действие по выбору () и изменяют своё положение на шкале регистрации полётов, они получают корректировку:

- **Лёгкий:** –1 к расстоянию.
- **Средний:** +0 к расстоянию.
- **Тяжёлый:** +1 к расстоянию.

При выборе тяжёлого уровня добавьте 1  в каждую ячейку действия полёта на поле.

ПОРЯДОК ХОДА

Когда фишка пилота Ричарда или Карла находится позади всех, она совершает ход. Чтобы определить, как она будет двигаться, раскройте карту из колоды действий соперников и разыграйте соответствующий эффект:

-  — Переместите фишку пилота в следующую доступную ячейку действия.
-  — Переместите фишку пилота в следующую доступную ячейку действия полёта или действия по выбору.
- Если нет подходящих ячеек, переместите фишку в самую левую свободную стартовую ячейку.

Когда Ричард или Карл передвигаются в ячейку действия, разыгрывайте это действие в соответствии с таблицей на обороте этой страницы, вместо того чтобы следовать обычным правилам.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Ричард и Карл не летают, используя колоду полёта. Вместо этого некоторые действия увеличивают их рекорды полётов, продвигая фишки самолётов, как указано в таблице на обороте этой страницы.

При выполнении некоторых действий вы будете помещать монеты в ячейки действий, перемещать или убирать их оттуда. Всякий раз, когда Ричард или Карл занимают ячейку с монетами, это действие увеличивает их рекорд полёта на количество монет, которое находится в этой ячейке, как часть данного действия. Эти монеты используются только как жетоны — они не считаются деньгами, не влияют на ваши ходы и не блокируют ячейки.



ТАБЛИЦА ДЕЙСТВИЙ РИЧАРДА И КАРЛА

В свой ход Ричард и Карл раскрывают по одной карте из своей колоды действий. Затем выполняют действие так, как указано ниже.

— переместитесь в следующую доступную ячейку. — переместитесь в следующую доступную ячейку / .

ДЕЙСТВИЕ	ГОД 1	ГОД 2	ГОД 3	ГОД 4
	+5 к рекорду полёта*	+4 к рекорду полёта*	+3 к рекорду полёта*	+2 к рекорду полёта*
	Если в этой ячейке есть , передвиньте их в примыкающую и добавьте 1 к рекорду полёта за каждую . Если в ячейке нет , то (этот соперник заплатит 2 , чтобы восстановиться в свой следующий ход).			
	+5 к рекорду полёта*	+4 к рекорду полёта*	+3 к рекорду полёта*	+2 к рекорду полёта*
	Если в этой ячейке есть , уберите их и добавьте 1 к рекорду полёта за каждую .			
	Если в этой ячейке есть , уберите их и добавьте 1 к рекорду полёта за каждую . Если в ячейке нет , поместите 1 в следующую / .			
	Сбросьте самую нижнюю доступную для покупки карту того типа, который указан в ячейке. Поместите 1 в следующую / .			
	Добавьте 2 в эту ячейку, затем добавьте 1 к рекорду полёта за каждую .			
	Раскройте 4 из колоды улучшений, выберите из них карту с самым большим значением расстояния и положите её в стопку сброса колоды действий, а остальные замешайте в колоду улучшений. Поместите 1 в следующую / .			
	Поместите 1 в каждую .			

* Лёгкий: -1 к расстоянию Средний: +0 к расстоянию Тяжёлый: +1 к расстоянию

КОНЕЦ ГОДА

В конце года, перед вручением награды кубка Мишлен, уберите все монеты из ячейки действия с наибольшим количеством монет, подсчитайте их и добавьте такое же расстояние к рекордам полётов Ричарда и Карла. Если в 2 или более ячейках собрано одинаковое наибольшее количество монет, выберите более позднюю для посещения ячейку.

Ричард и Карл будут соревноваться с вами за Кубок Мишлен по обычным правилам (но не получают монеты). Если кто-то из них поставит рекорд, преодолев расстояние 40 или более, игра завершится.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры подсчитайте все монеты, оставшиеся на игровом поле. Добавьте полученное значение к рекордам полётов Ричарда и Карла, как будто они провели финальный полёт.