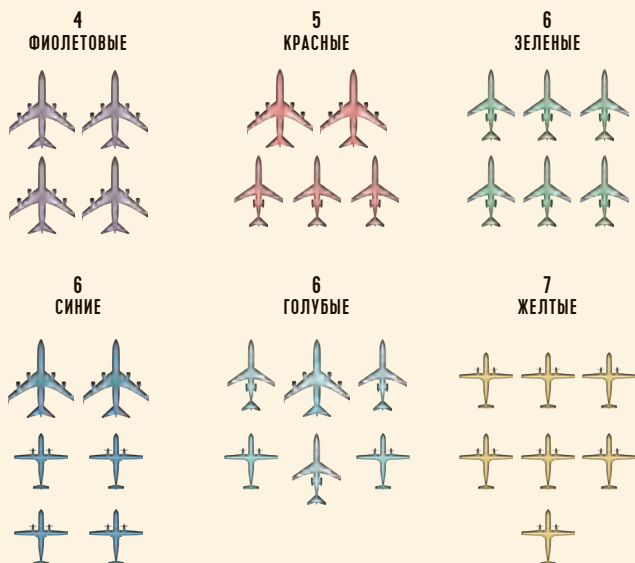


ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ!

“Взлет разрешен” - самая реалистичная настольная игра про Гражданскую Авиацию. Во время игры вам предстоит взять на себя управление одной из авиакомпаний. Задача каждой авиакомпании - позволить всем находящимся самолетам в ангарах покинуть аэропорт, то есть взлететь. Каждая авиакомпания имеет уникальный флот и разные стратегии. Давайте с ними познакомимся:

СОСТАВ ИГРЫ

САМОЛЕТЫ



Игрок, чьи самолеты первыми вылетели, побеждает. Вы можете продолжить игру до тех пор пока на аэродроме не останутся самолеты последней авиакомпании.

КАРТЫ

КАРТЫ ПОГОДЫ



КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ



КАРТЫ НЕПРЯТНОСТЕЙ

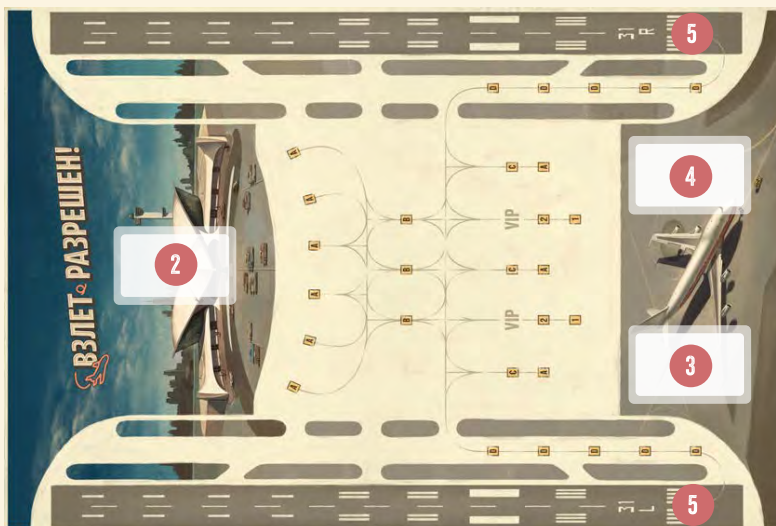


ВАРИАНТЫ ДВИЖЕНИЯ ПО АЭРОДРОМУ:

A - B - D - TAKE OFF

A - C - D - TAKE OFF

1 - 2 - D - TAKE OFF
 VIP VIP



- 1** Ангар
- 2** Место для Карты Погоды
- 3** Место для Колоды карт
- 4** Место для Сброса
- 5** Исполнительный старт

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала необходимо подготовить аэродром:

- 1 Расположите игровое поле в центре стола.
- 2 Перемешайте колоду карт и раздайте по 9 карт каждому игроку.
- 3 Положите колоду карт на игровое поле.
- 4 Каждый игрок должен выбрать авиакомпанию и расположить рядом с собой все имеющиеся у компании самолеты. Игроки могут выбрать авиакомпанию по желанию или в случайном порядке.
- 5 Вы готовы к отправлению!

ХОД ИГРОКА

Игру начинает тот, кто последним побывал на аэродроме. Игроки ходят по часовой стрелке. Во время своего хода игрок обязан выполнить одно (только одно) из следующих действий:

1. **Поменять карты** с руки на карты из колоды, в открытую.
2. **Сыграть карты** с руки и добрать карты из колоды, взакрывая.

ПОМЕНЯТЬ КАРТЫ

Поменять карты с руки на карты из колоды.

В начале каждого хода вы можете скидывать от 1 до 4 карт из руки, в открытую. Наберите столько новых карт из колоды, сколько вы сбросили. Набор новых карт происходит по одной.

- При наборе карт в открытую вы не можете взять в руку **карты Погоды** или **карты Неприятностей**.

- Если вы вытянули **карту Погоды**, она сразу начинает действовать. Положите ее на место для карты погоды на поле, а предыдущую уберите в сброс. Если вы вытягиваете несколько погодных карт, то начинает действовать та, которая пришла последней, а предыдущие уходят в сброс.

- Если во время обмена приходит **карта Failure** или **карта Delay**, то ломается или задерживается ваш самый подготовленный самолет. Если у вас несколько самолетов в одинаковой степени готовности, то ломается или задерживается самый большой самолет. Если ваши самолеты одинакового размера и в одинаковой степени готовности, тогда самолет выбирает игрок, находящийся слева от вас. Если у вас нет самолета, который можно поломать или задержать, скиньте карту в сброс и продолжайте набор карт.

- Все карты, действие которых закончилось, попадают в сброс.

Примечание: важно отслеживать последовательность, в которой вытягиваются карты при обмене.

ПРИМЕР

Предположим, что вы сбросили три карты и вытягиваете в открытую следующие карты:

1-ая карта: SN-SNOW – поменяйте погоду, заменив текущую **карту Погоды** на новую карту.

Вам все еще необходимо добрать три карты.

1-ая карта: A (Движение) – заберите карту в руку.

Вам необходимо добрать две карты.

2-ая карта: DLY-DELAY – задержан ваш самый подготовленный самолет на позициях A, B, C, VIP1 или VIP2.

Вам все еще необходимо добрать две карты.

2-ая карта: AI-ANTI-ICING – заберите карту в руку.

Вам необходимо добрать одну карту.

3-я карта: ICE – поменяйте погоду, заменив **карту SNOW** на **карту ICE**.

Вам все еще необходимо добрать одну карту.

3-я карта: VIP - заберите карту в руку.

Обмен карт завершен. Ваш ход закончен. В конце хода происходит самостоятельное движение самолетов (см. ниже).

Примечание: вам необходимо набрать количество карт, равное количеству сброшенных карт. **Карты Погоды, Failure и Delay** не считаются. Поэтому, действие данных карт вступает в силу немедленно, а вы продолжаете набирать карты.

СЫГРАТЬ КАРТЫ

Вы можете выполнить только одно из перечисленных действий:

ПОМЕНИТЬ ПОГОДУ

Для того чтобы поменять погоду, необходимо сыграть с руки **карту Погоды**. **Карта Погоды** располагается лицом вверх на игровом поле на месте для карты погоды (точка 2 на рисунке игрового поля). Действие **карты Погоды** вступает в силу немедленно. Предыдущая **карта Погоды** уходит в сброс.

ПОЛОМАТЬ ИЛИ ЗАДЕРЖАТЬ САМОЛЕТ

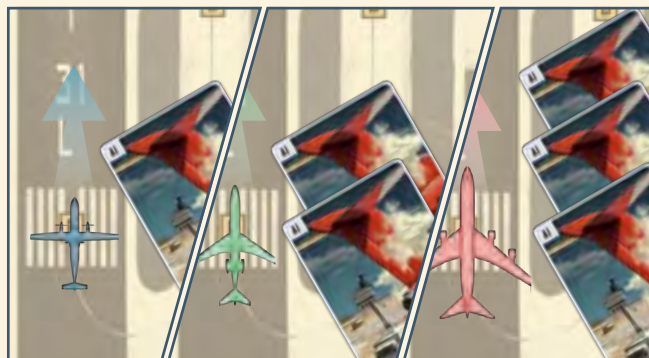
Для того чтобы поломать или задержать самолет противника, необходимо сыграть **карту Failure** или **Delay** соответственно.

ВЫПОЛНИТЬ ПРОТИВООБЛЕДИТЕЛЬНУЮ ОБРАБОТКУ

Если на аэродроме погода **ICE**, самолеты на исполнительном старте должны быть надлежащим образом подготовлены к взлету. Чтобы выполнить противообледенительную обработку необходимо сыграть **карты Anti-Icing**. Количество карт зависит от размера самолета, которому вы хотите дать право на вылет. Для маленького самолета сыграйте одну карту из руки, для среднего - две карты, для широкофюзеляжного - три карты.

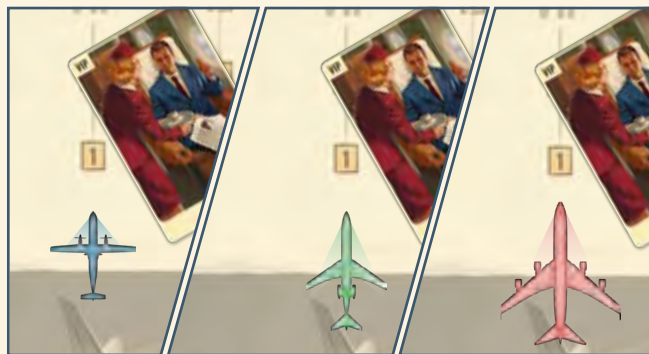
Примечание: Противообледенительная обработка нужна только тем самолетам, которые находятся на исполнительном старте. Сразу после обработки самолет взлетает. Если у вас недостаточно **карт Anti-Icing**, и за вами очередь из других самолетов, покиньте исполнительный старт и займите конец очереди. Следующий по очереди самолет занимает исполнительный старт. Если это тоже ваш самолет, в этом ходу он не может вылететь ни при каких обстоятельствах.

Примечание: Всегда следите за тем, чтобы в конце хода у вас на руках было снова 9 карт. Если же вы все-таки забыли добрать карты, то ждите конца своего следующего хода. Забывчивость в авиации опасна!

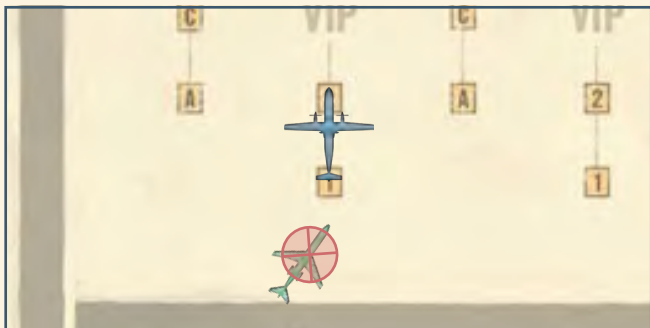


УСТАНОВИТЬ САМОЛЕТ НА ПОЗИЦИЮ ДЛЯ VIP

Для любого типа самолета необходимо сыграть только одну карту VIP и поставить самолет на позицию VIP1. Со следующего вашего хода этот самолет начнет самостоятельное движение к Исполнительному старту.



Примечание: если позиция VIP2 занята, вы не можете установить ваш самолет на смежную с ней позицию VIP1.



УСТАНОВИТЬ ИЛИ ПРОДВИНУТЬ САМОЛЕТ

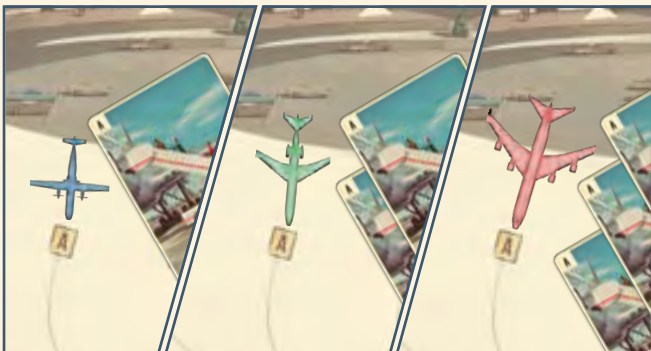
Каждая авиакомпания обладает самолетами различных размеров. Соответственно, каждый тип самолета требует определенного количества карт в процессе перемещения из ангара на взлетную полосу. Для маленького самолета необходимо сыграть одну карту Движения, для среднего - две карты, для широкофюзеляжного - три карты.

Примечание: с помощью карт за ваш ход можно установить или продвинуть только один самолет.

Примечание: когда вы выводите самолет из ангара, его можно установить только на свободные позиции A, A-C или VIP1.

Позиция А

Для того чтобы установить самолет на позицию А, сыграйте от 1 до 3 карт А.



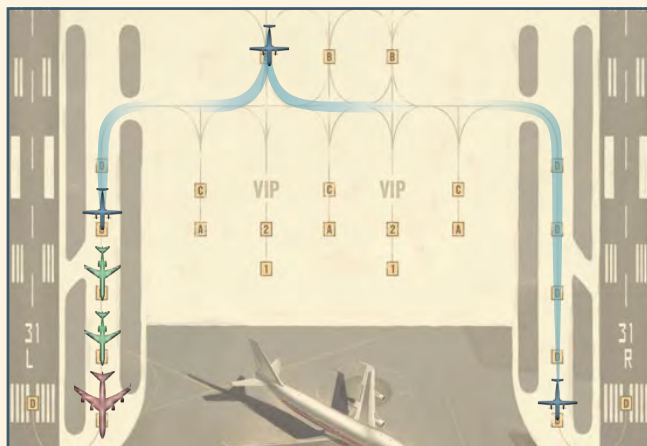
Позиция В

Для того чтобы передвинуть самолет с позиции А на позицию В, сыграйте от 1 до 3 карт В.



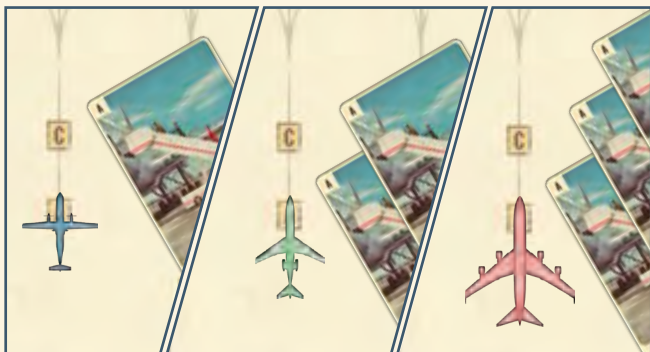
Позиция D

Для того чтобы передвинуть самолет с позиции В на позицию D, сыграйте от 1 до 3 карт D и выберите, к какой взлетно-посадочной полосе (31L или 31R) самолет двигается. Переместите самолет на ближайшую к вылету свободную позицию D в очередь за другими самолетами. Когда очередь продвигается, ваш самолет тоже двигается вперед, даже в чужой ход. Если очереди нет, установите самолет на Исполнительный старт (31L или 31R). Если все точки позиции D заняты, вы не можете сыграть карту D.



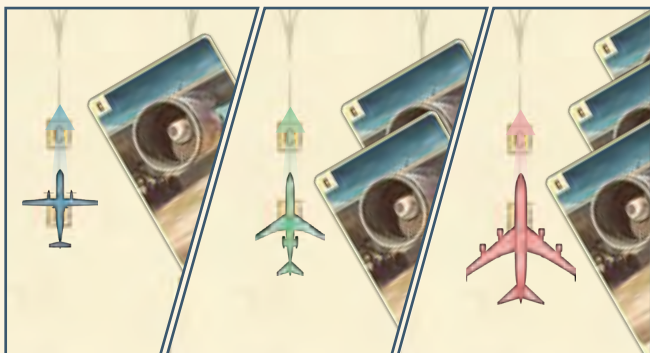
Позиция А на стоянке А-С

Для того чтобы установить самолет на позицию А стоянки A-C, сыграйте от 1 до 3 карт А.



Позиция С

Для того чтобы передвинуть самолет с позиции А на позицию С, сыграйте от 1 до 3 **карт С**.

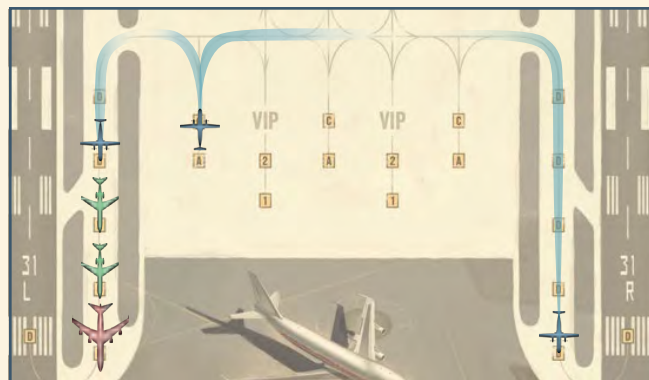


Примечание: пока позиция С на стоянке А-С занята самолетом, на нее нельзя установить другой самолет.



Позиция D

Для того чтобы передвинуть самолет с позиции С на позицию D, сыграйте от 1 до 3 **карт D** и выберите, к какой взлетно-посадочной полосе (31L или 31R) самолет движется. Переместите самолет на ближайшую к вылету свободную позицию D в очередь за другими самолетами. Когда очередь продвигается, ваш самолет тоже движется вперед, даже в чужой ход. Если очереди нет, установите самолет на Исполнительный старт (31L или 31R). Если все позиции D заняты, вы не можете сыграть **карту D**.



Примечание: вы не можете передвигать самолет со стоянки А-С на позицию В (и наоборот). Самолеты могут продвигаться только по следующему порядку: А-В-Д, А-С-Д или VIP1-VIP2-Д. Однако вы можете переместить самолет на VIP1 с любой из позиций А, В или С (смотрите **VIP карту** ниже).

САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ САМОЛЕТОВ БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КАРТ

В конце вашего хода, после того, как вы выполнили все действия: поменяли карты с руки на карты из колоды или сыграли карты с руки, добрали карты из колоды - происходит самостоятельное движение самолетов.

- Передвиньте ваш самолет с позиции VIP1, на VIP2 (движется только тот самолет, который был поставлен на VIP1 в ваш прошлый ход).

- Передвиньте ваш самолет с позиции VIP2, на позицию D (движется только тот самолет, который был поставлен на VIP2 в ваш прошлый ход).
- Самолет на Исполнительном старте 31L или 31R взлетит, если позволит **карта Погоды** (взлетает только тот самолет, который был передвинут вами на D во время вашего прошлого хода; или попал на D во время движения очереди в чужой ход).

ВЫЛЕТ САМОЛЕТА

- Ваш самолет вылетает только в конце вашего хода (это значит, что прежде, чем он взлетит, вы обязаны сделать какое-то действие (поменять карту, поменять погоду, задержать чей-то самолет и т.д.)).
- Если ваш самолет попал на Исполнительный старт в этом ходу, то он может взлететь только в следующем.
- Если ваш самолет попал на Исполнительный старт в чужой ход (во время движения очереди на D), он может взлететь в конце вашего хода.
- Если вашему самолету мешает взлететь погода, вы можете сменить погоду в свой ход, и самолет улетит.
- Если погода не мешает, то в конце вашего хода могут одновременно взлететь два ваших самолета с левой и правой ВПП.
- Если ваш самолет не может взлететь из-за погоды **CROSSWIND, SNOW** или **ICE**, и за ним очередь из других самолетов, он обязан освободить полосу и уйти в конец очереди на D, следующий за ним самолет занимает Исполнительный старт, очередь продвигается. В остальных случаях ваш самолет остается на Исполнительном старте.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Если колода карт заканчивается, перемешайте карты в сбросе и создайте новую колоду карт.

• При обмене карты вытягиваются из колоды в открытую, то есть лицом вверх.

• Игроки, которые забыли передвинуть свои самолеты или добрать карты в руку, должны ждать окончания своего следующего хода. Например, если погода позволяла самолету игрока взлететь, но игрок забыл убрать его с аэродрома, самолет уходит в конец очереди на соответствующей полосе. Нельзя мешкать и суетиться в авиации – это опасно!

• Когда самолет перемещается на позицию D, он становится в очередь за другими самолетами. Когда очередь продвигается, ваш самолет тоже движется вперед, даже в чужой ход. Если очереди нет, самолет становится на ближайшую позицию D к Исполнительному старту (31L или 31R). Если все точки позиции D заняты, вы не можете сыграть карту **D**.

ОПИСАНИЕ КАРТ

КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ

A – BOARDING (ПОДГОТОВКА) – чтобы установить самолет на позицию A, сыграйте одну карту A для маленького, две карты A для среднего и три карты A для широкофюзеляжного самолета.

B – PUSH AND START (БУКСИРОВКА И ЗАПУСК) – чтобы передвинуть самолет на позицию B, сыграйте одну карту B для маленького, две карты B для среднего и три карты B для широкофюзеляжного самолета.

C – START UP (ЗАПУСК) – если вы, использовав карты посадки **A**, установили самолет на стоянку A-C, чтобы передвинуть самолет на позицию C, сыграйте одну карту C для маленького, две карты C для среднего

и три карты **С** для широкофюзеляжного самолета.

Примечание: пока позиция **С** на стоянке **А-С** занята самолетом, на нее нельзя установить другой самолет.

D – DEPARTURE (ОТПРАВЛЕНИЕ) – чтобы передвинуть самолет на позицию D, сыграйте одну **карту D** для маленького самолета, **две карты D** для среднего самолета и **три карты D** для широкофюзеляжного самолета; и выберите, к какой взлетно-посадочной полосе (31L или 31R) самолет двигается. Переместите самолет на позицию D, в очередь за другими самолетами. Когда очередь продвигается, ваш самолет тоже двигается вперед, даже в чужой ход. Если очереди нет, установите самолет на Исполнительный старт (31L или 31R). Если все точки позиции D заняты, вы не можете сыграть **карту D**. Самолет, который вы установили на Исполнительный старт в этом ходу, сможет взлететь только в конце следующего.

V.I.P. – сыграв **карту VIP**, вы можете выставить из ангара любой ваш самолет на позицию VIP1, независимо от размера. Со следующего хода он начнет самостоятельно продвигаться к Исполнительному старту. Вы можете сыграть эти карты как на самолет, находящийся в ангаре, так и на самолет находящийся на позициях А, В или С. Если позиция VIP2 занята, то поставить самолет на позицию VIP1 нельзя.

Примечание: на самолет **V.I.P.** персоны также действуют **карты Погоды** и **Неприятностей**.

LC – LUCKY CAPTAIN (КАПИТАН) – **карта LC** позволяет вам заменить любую **Карту движения (А, В, С или D)**. Например, если вы желаете продвинуть широкофюзеляжный самолет с позиции А на позицию В, вы должны сыграть **три карты В**; однако если вы имеете на руках только две карты В и одну карту LC, вы можете сыграть **В+В+LC**. Или вы можете сыграть **В+LC+LC**, или даже **LC+LC+LC**.

КАРТЫ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

FLR – FAILURE (поломка) – сыграв эту карту в свой ход с руки, вы должны выбрать один любой самолет

противника на любом месте аэродрома. Этот самолет немедленно отправляется в свой ангар.

Примечание: если вы вытянули эту карту во время обмена карт с руки на карты из колоды, **карта Failure** действует на ваш наиболее подготовленный самолет на аэродроме.

DLY – DELAY (ЗАДЕРЖКА) – сыграв эту карту в свой ход с руки, вы должны выбрать один любой самолет на позициях А, В, С, VIP1 или VIP2 (карта Delay не действует, если самолет на позиции D). Этот самолет немедленно отправляется в свой ангар.

Примечание: если вы вытянули эту карту во время обмена карт с руки на карты из колоды, **карта Delay** подействует только на ваш наиболее подготовленный самолет на позициях А, В, С, VIP1 или VIP2.

Примечание: нельзя умышленно поломать или задержать свой самолет.

КАРТЫ ПОГОДЫ

- **Карта погоды** всегда действует на весь аэродром, но чаще ее эффект касается самолета, который готов взлетать.
- В начале игры погода над летным полем хорошая, и самолеты могут беспрепятственно взлетать.
- **Карта Погоды** применяется на самолет, который готов к взлету в конце каждого вашего хода. Однако **карточка SNOW** обладает дополнительным эффектом (смотрите ниже).
- Если текущая **карта Погоды** не позволяет взлететь, поменяйте погоду в начале вашего хода, чтобы взлететь своими самолетами в конце вашего хода.
- Если одновременно два ваших самолета находятся на Исполнительном старте - один на 31L и другой - на 31R, они взлетят одновременно в конце вашего хода (если позволяет погода).
- Сыграв **карту Погоды**, расположите ее лицом вверх на игровом поле.
- Действие **карты Погоды** вступает в силу немедленно.

- Когда погода меняется, предыдущая **карта Погоды** уходит в сброс.

- Действие **карты Погоды** продолжается до тех пор, пока ее не сменит другая.

SC – SKY CLEAR (ЧИСТОЕ НЕБО) – погода хорошая, и самолеты могут взлетать беспрепятственно.

FG – FOG (ТУМАН) – запрещен взлет для всех типов самолетов. Во время действия **карты FOG** не происходит изменение очереди на позиции D, самолеты стоят на ней без движения и ожидают смены погоды.

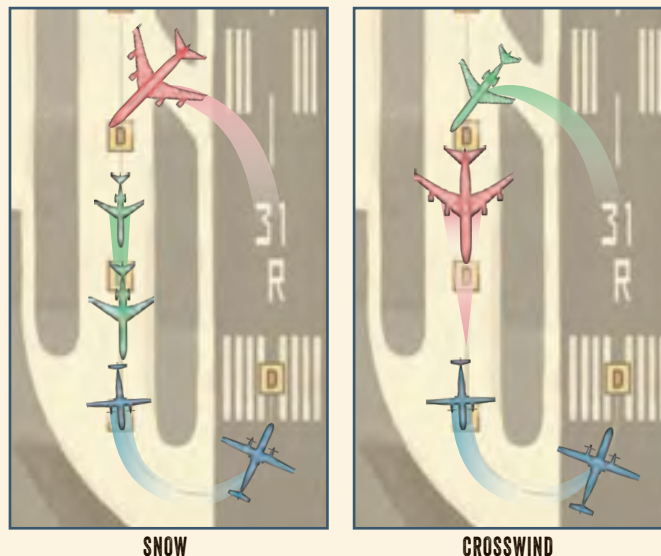
31L – 31L CLOSED (ВПП 31 ЛЕВАЯ ЗАКРЫТА) – запрещен взлет для всех типов самолетов со взлетно-посадочной полосы 31L. Во время действия этой карты не происходит изменение очереди на позиции D у полосы 31L, самолеты стоят на ней без движения и ожидают смены погоды. Взлетно-посадочная полоса 31R используется без ограничений.

31R – 31R CLOSED (ВПП 31 ПРАВАЯ ЗАКРЫТА) – запрещен взлет для всех типов самолетов с взлетно-посадочной полосы 31R. Во время действия этой карты не происходит изменение очереди на позиции D у полосы 31R, самолеты стоят на ней без движения и ожидают смены погоды. Взлетно-посадочная полоса 31L используется без ограничений.

SN – SNOW (СНЕГ) – запрещен взлет широкофюзеляжного самолета. Если широкофюзеляжный самолет готов к взлету во время действия **карты SNOW**, он не может взлететь и отправляется в конец очереди на позицию D. Его место тут же занимает следующий самолет. Если это тоже ваш самолет, в этом ходу он не взлетает в любом случае. Если очереди за самолетом нет, он остается на Исполнительном старте, но не взлетает.

Дополнительный эффект: во время действия **карты SNOW** необходимо использовать +1 **карту Движения (A, B, C или D)** для подготовки и продвижения самолета.

XW – CROSSWIND (БОКОВОЙ ВЕТЕР) – запрещен взлет для среднего и маленького самолетов. Если такой самолет готов к взлету во время действия **карты CROSSWIND**, он не может взлететь и отправляется в конец очереди на позицию D. Его место тут же занимает следующий самолет. Если это тоже ваш самолет, в этом ходу он не взлетает в любом случае. Если очереди за самолетом нет, он остается на Исполнительном старте, но не взлетает.



ICE – ICE (ОБЛЕДЕНЕНИЕ) – во время действия данной карты, чтобы взлететь необходимо сыграть одну карту Anti-Icing для маленького, две карты Anti-Icing для среднего и три карты Anti-Icing для широкофюзеляжного самолета. Если противообледенительная обработка не выполнена и за вашим самолетом очередь, он уходит с 31L или 31R в конец очереди на позицию D. Его место тут же занимает следующий. Если это тоже ваш самолет, в этом ходу он не взлетает в любом случае. Если очереди за самолетом нет, он остается на Исполнительном старте, но не взлетает.

СПЕЦИАЛЬНАЯ КАРТА

AI – ANTI-ICING (ПРОТИВООБЛЕДЕНИТЕЛЬНАЯ ОБРАБОТКА) – эта карта необходима во время действия **карты ICE**. Для того чтобы взлететь, необходимо сыграть **карту ANTI-ICING**. Одну карту для маленького, две карты для среднего и три карты для широкофюзеляжного самолета. Если противообледенительная обработка не выполнена, и за вашим самолетом очередь, он уходит с 31L или 31R в конец очереди на позицию D. Его место тут же занимает следующий. Если это тоже ваш самолет, в этом ходу он не взлетает в любом случае. Если очереди за самолетом нет, он остается на Исполнительном старте, но не взлетает.

Примечание: в один ход можно выполнить противообледенительную обработку только для одного самолета.

Примечание: противообледенительная обработка требуется только самолету на Исполнительном старте.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ИГРОКОВ

Воспользуйтесь подсказками, чтобы ничего не пропустить!

1. В начале вашего хода у вас должно быть 9 карт на руках.
2. Сыграйте карты с руки или поменяйте карты с руки на карты из колоды.
 - 2.1. Если вы решили сыграть карты с руки:
 - 2.1.1. Вы можете поставить новый самолет на позицию A или на позицию VIP1, если она свободна.
 - 2.1.2. Вы можете передвинуть ранее выставленный самолет на позиции B, C или D.
 - 2.1.3. Сыграть **карту Failure** или **карту Delay**.
 - 2.1.4. Сыграть **карту погоды** (новая погода начинает действовать моментально).
 - 2.1.5. Сыграть **карту Anti-Icing** (это необходимо делать во время действия **карты ICE** для самолета на Исполнительном старте, иначе взлет запрещен).
 - 2.2. Если вы решили поменять карты с руки на карты

из колоды:

2.2.1. Сбросьте в открытую от 1 до 4 карт, чтобы другие игроки могли видеть их.

2.2.2. Набираете столько карт, сколько было сброшено. Набор карт происходит в открытую, чтобы другие игроки могли их видеть.

Примечание: при наборе карт в открытую вы не можете взять в руку **карты Погоды, карты Неприятностей**.

2.2.2.1. Если вы вытянули **карту Погоды**, она моментально действует и заменяет собой текущую **карту Погоды** на игровом поле. Возможно, что смена погоды произойдет несколько раз.

2.2.2.2. Если вы вытянули **карту Failure** или **карту Delay**, она действует на ваш наиболее подготовленный самолет, если таких несколько, то на тот, что больше, если и их несколько, то выбор самолета производит игрок, сидящий слева. Если у вас нет самолета, который можно поломать или задержать, скиньте карту в сброс и продолжайте набор карт.

3. Доберите карты из колоды, чтобы в руках снова было 9 карт.

4. Передвиньте свой самолет, находящийся на позиции VIP1 (если он был выставлен не в этот ход).

5. Проверьте погоду:

5.1. Если погода не накладывает никакие ограничения на ваш самолет, находящийся на Исполнительном старте - самолет взлетает!

6. Передайте ход следующему игроку.

СОСТАВ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Автор игры

Хаген Темерязев / Николай Ширманов

Художник

Алексей Кот

Редактор: Хаген Темерязев

Продюсер: Лиана Петросян

Менеджер по производству: Андрей Иванов

Исполнительный продюсер: Илья Степанов

Дизайн буклета правил: Александра Ермакова

**Мы хотим поблагодарить следующих
людей за их вклад в игру:**

Станислава Шишанкина,
Евгению Ширманову, Артура Колесникова,
Мargarиту Парицкую, Евгению Парицкую,
Глеба Семеренко, Евгению Ермакову,
Артура Багразяна, Виталия Андриянова, Евгения и
Елену Егоровых, Алексея Корсакова,
Павла Круглова, Анастасию Пастухову,
Елену Бережную, Александра Шмелева,
Ирину Попову, Евгения Дорофеева,
Юлианну и Олега Троценко, а также
бортпроводников и пилотов авиакомпании
“Северный Ветер”.

**Особая благодарность - Ксении Беловой
за поддержку и вдохновение.**