

# ВЗЛЕТ & РАЗРЕШЕН!

*Хачен Темерязев*



ХУДОЖНИК — АЛЕКСЕЙ КОТ

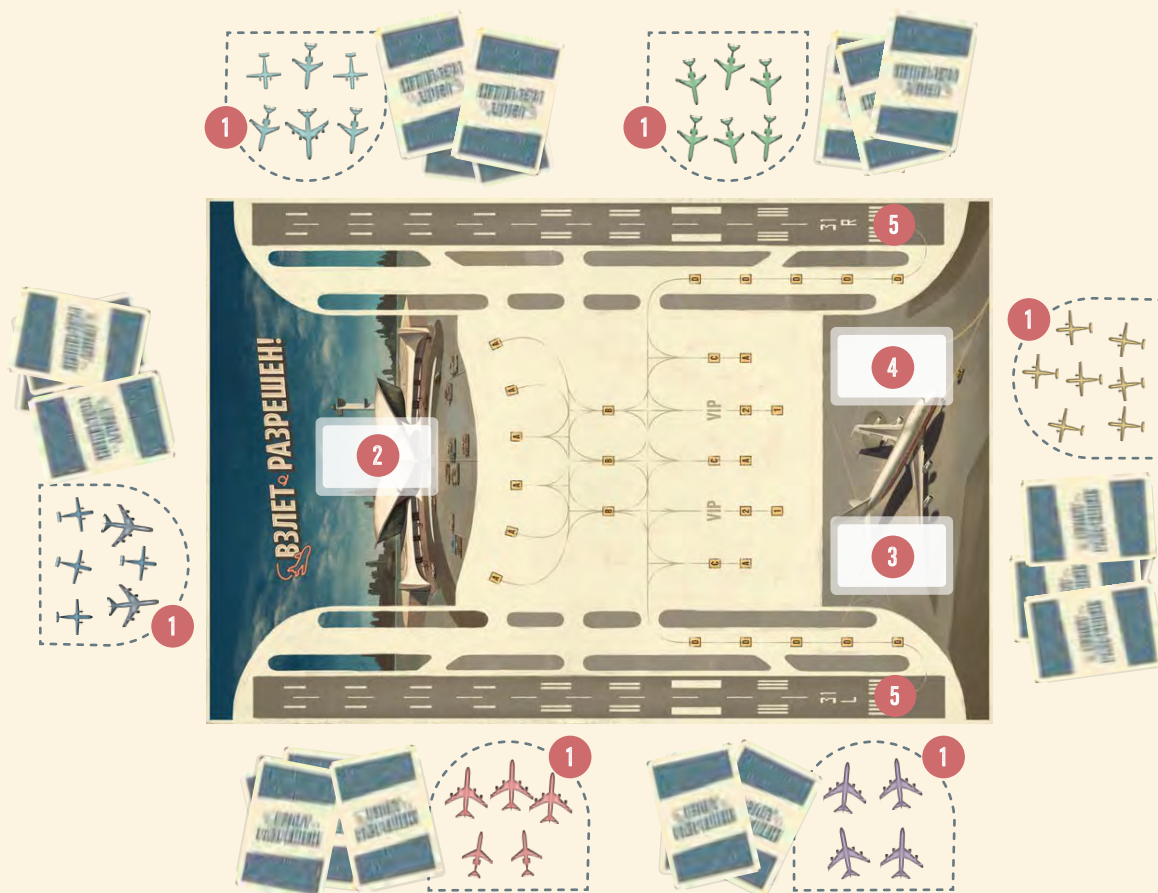


# ВАРИАНТЫ ДВИЖЕНИЯ ПО АЭРОДРОМУ:

**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, взакрывтую.

### 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

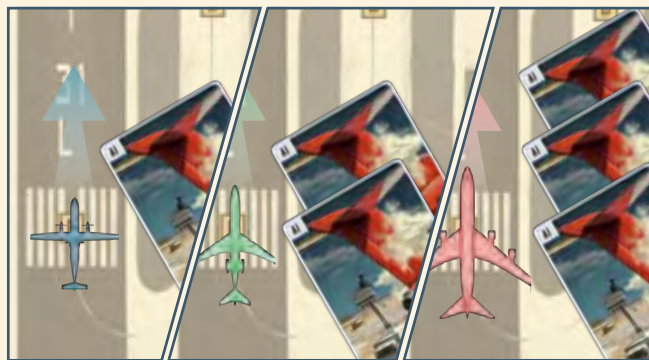
Для того чтобы поломать или задержать самолет противника, необходимо сыграть **карту Failure** или **Delay** соответственно.

### 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.

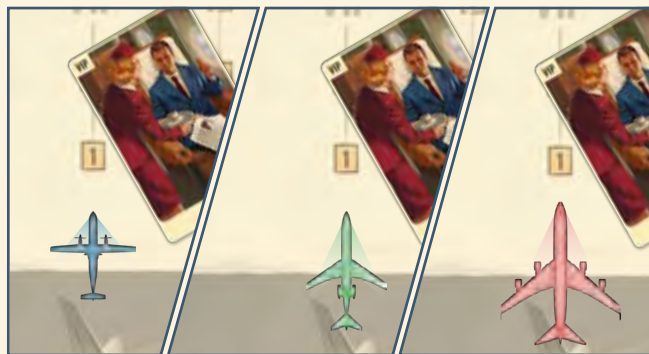
**Примечание:** Противообледенительная обработка нужна только тем самолетам, которые находятся на исполнительном старте. Сразу после обработки самолет взлетает. Если у вас недостаточно **карт Anti-Icing**, и за вами очередь из других самолетов, покиньте исполнительный старт и займите конец очереди. Следующий 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!

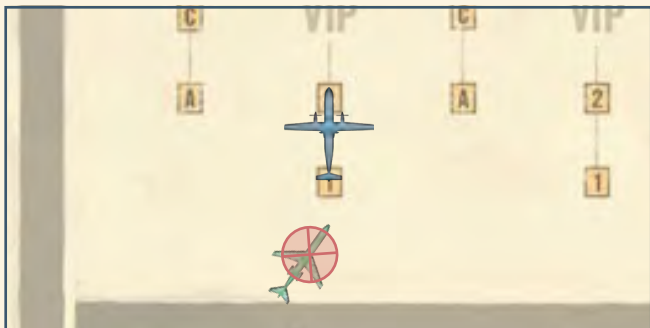


### УСТАНОВИТЬ САМОЛЕТ НА ПОЗИЦИЮ ДЛЯ VIP

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

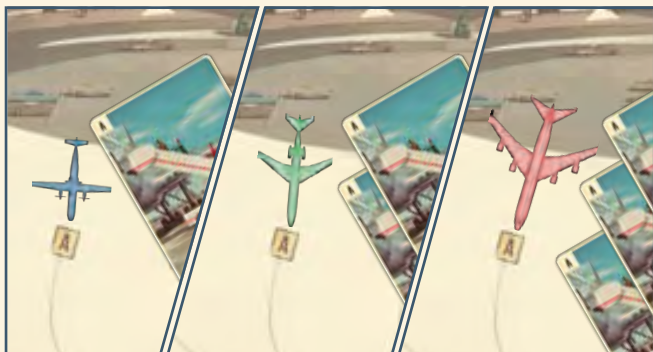
Каждая авиакомпания обладает самолетами различных размеров. Соответственно, каждый тип самолета требует определенного количества карт в процессе перемещения из ангара на взлетную полосу. Для маленького самолета необходимо сыграть одну карту Движения, для среднего - две карты, для широкофюзеляжного -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

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



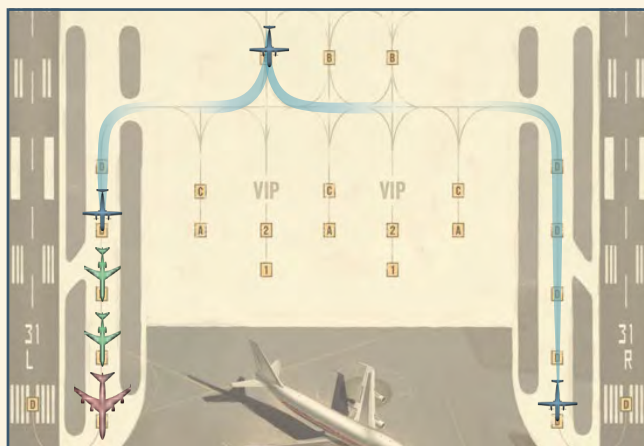
### Позиция B

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



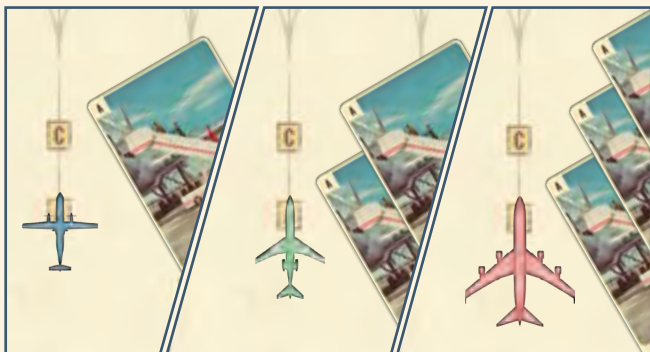
### Позиция D

Для того чтобы передвинуть самолет с позиции B 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.



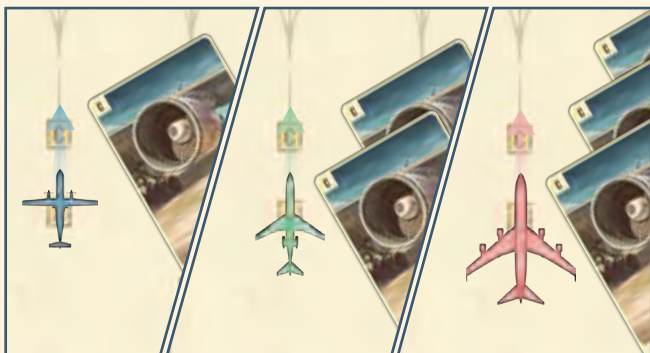
### Позиция A на стоянке A-C

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

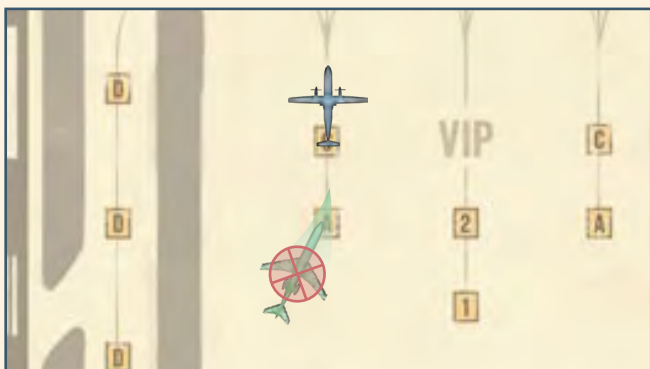


### Позиция С

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

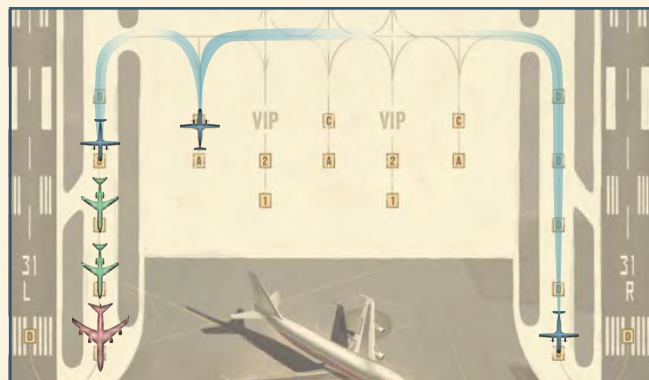


**Примечание:** пока позиция С на стоянке А-С занята самолетом, на нее нельзя установить другой самолет.



### 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 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 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 (двигается 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.

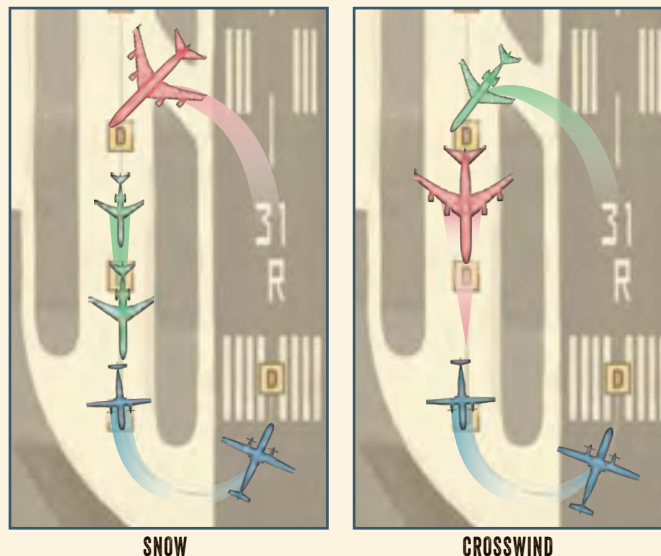
**31L – 31L CLOSED (ВПП 31 ЛЕВАЯ ЗАКРЫТА)** – запрещен взлет для всех типов самолетов со взлетно-посадочной полосы 31L. Во время действия этой карты не происходит изменение очереди на позиции D у полосы 31L, самолеты стоят на ней без движения и ожидают смены погоды. Взлетно-посадочная полоса 31R используется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