

# ВЗЛЕТ & РАЗРЕШЕН!

*Харен Темеразев*



ВИДЕОПРАВИЛА



# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ!

«Взлет разрешен!» – настольная игра про Гражданскую Авиацию. Во время игры вам предстоит управлять авиакомпанией. Ваши самолеты будут готовиться к вылету, запускать двигатели и взлетать! Вы столкнетесь со сложными метеоусловиями, задержками рейсов и, преодолев все трудности, отправите свои самолеты в полет!

## СОСТАВ ИГРЫ

### САМОЛЕТЫ

МАЛЕНЬКИЙ



СРЕДНИЙ



БОЛЬШОЙ

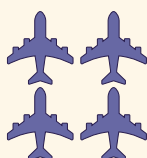


### АВИАКОМПАНИИ

5 КРАСНЫХ



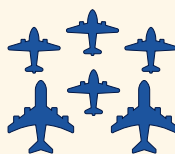
4 СИРЕНЕВЫХ



6 ЗЕЛЕННЫХ



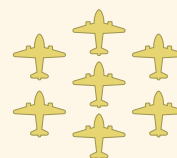
6 СИНИХ



6 ГОЛУБЫХ



7 ЖЕЛТЫХ



### КАРТЫ

#### КАРТЫ ПОГОДЫ

× 2



ЛЕД НА ВЗЛЕТНОЙ

× 4



ТУМАН

× 2



ВЕТЛИВАЯ ПОГОДА

× 3



ДУЖДА

× 2



ЛЕД НА ВЗЛЕТНОЙ

× 4



СНЕГ

× 2



ВЕТЛИВЫЙ ВЕТЕР

× 12



СПЕЦИАЛЬНАЯ  
КАРТА

АВИАПЛАНА

#### КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ

× 24



ПОДГОТОВКА

× 18



ВУКСИРОВАНИЕ И ЗАПУСК

× 18



ЗАПУСК

× 24



ОТПРАВЛЕНИЕ

#### КАРТЫ УДАЧИ

× 18



ПИЛОТ

× 5



ВИП

#### КАРТЫ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

× 4



ПРОБЛЕМА

× 4



ЗАДЕРЖКА

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала необходимо подготовить аэродром:

- 1 Выберите сторону игрового поля в зависимости от количества игроков. Расположите его в центре стола. На поле для 2-3 игроков некоторые точки заблокированы 🚧. На них нельзя устанавливать самолеты.
- 2 Перемешайте все карты с синей рубашкой в одну колоду и раздайте по девять карт каждому игроку.
- 3 Положите колоду карт на игровое поле **В**.
- 4 Чтобы решить, какими самолетами будут управлять игроки, бросьте жребий. Каждый вслепую вытягивает одну карту с бордовой рубашкой. Цвет лицевой стороны полученной карты определяет цвет авиакомпании.
- 5 Расположите ваши самолеты в ангаре **А** (место на столе рядом с вами).
- 6 Определите первого игрока.
- 7 Вы готовы к игре!

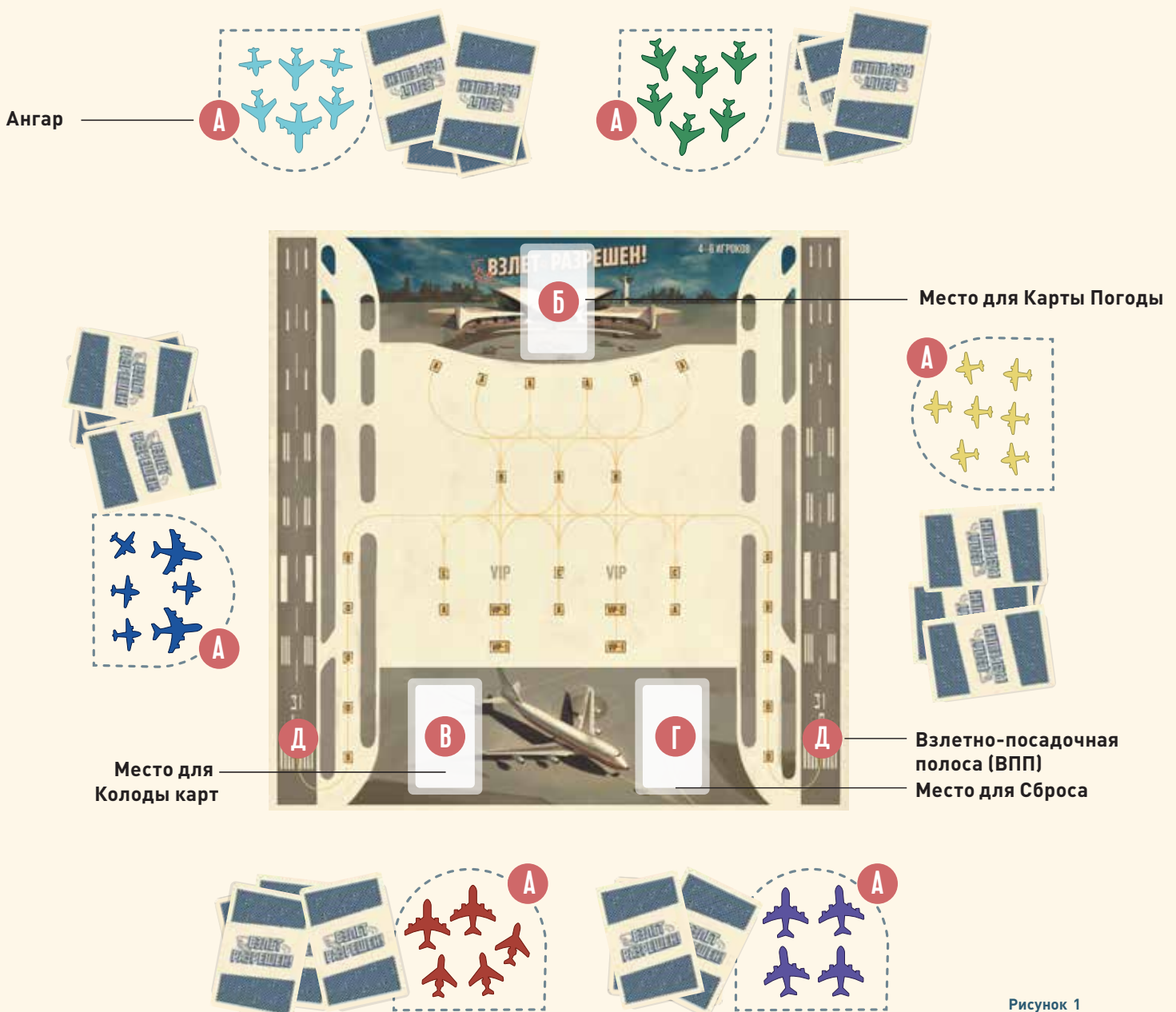


Рисунок 1



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Устанавливайте ваши самолеты на стоянки, продвигайте их к взлетно-посадочной полосе (ВПП) и взлетайте!  
Победит тот игрок, который первым отправит все свои самолеты.

## ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Ход игрока состоит из **фазы игрока** и **фазы аэродрома**.

В **фазу игрока** вы можете выполнить только одно из следующих действий:

- Установить самолет на стоянку
- Продвинуть самолет
- Поменять погоду
- Обработать самолет
- Поломать или задержать самолет другого игрока
- Поменять карты

После того, как вы выполнили одно из перечисленных действий, следует **фаза аэродрома**.

## ХОД ИГРОКА

Игру начинает тот, кто последним побывал на аэродроме. Игроки ходят по часовой стрелке. Во время своего хода используйте карты, которые есть у вас на руках: устанавливайте свои самолеты, продвигайте их к ВПП, меняйте погоду, ломайте и задерживайте самолеты других игроков. Если у вас нет необходимых карт, меняйте их: часть уберите в сброс и возьмите нужное количество из колоды.

## ФАЗА ИГРОКА

### УСТАНОВКА САМОЛЕТА НА СТОЯНКУ

В свой ход вы можете установить самолет на свободную стоянку **A**. Для этого:

Сыграйте одну карту **Подготовка (A)** и установите маленький самолет на **A**.

Сыграйте две карты **Подготовка (A)** и установите средний самолет на **A**.

Сыграйте три карты **Подготовка (A)** и установите большой самолет на **A** (см. рисунок 2 и 3).

Вы не можете установить самолет на стоянку **A**, если ближайшая к ней **C** занята другим самолетом (см. рисунок 5).

Вы не можете установить самолет на стоянку **A**, если она заблокирована 🚧 (на поле для 2-3 игроков).

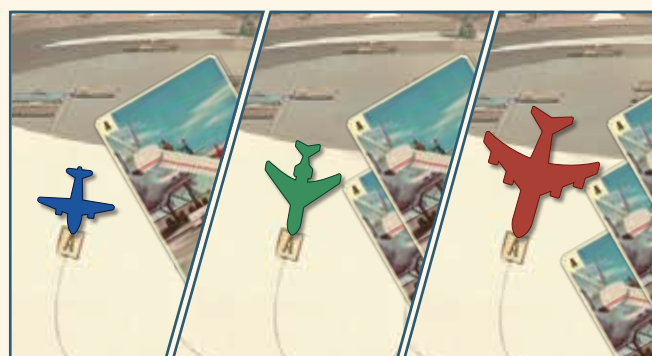


Рисунок 2



Рисунок 3

## УСТАНОВКА САМОЛЕТА НА СТОЯНКУ «VIP»

Если в свой ход вы хотите установить самолет на VIP:

Сыграйте одну карту **VIP** и установите любой свой самолет на стоянку **VIP-1**. Со следующего хода этот самолет начнет самостоятельное движение к ВПП (см. рисунок 4).

Вы можете поставить самолет на **VIP-1** не только из ангара, но и с **A**, **B** или **C**.

Вы не можете установить самолет на **VIP-1**, если ближайшая к ней **VIP-2** занята другим самолетом (см. рисунок 5).


Вы не можете установить самолет на стоянку VIP, если она заблокирована  (на поле для 2-3 игроков).



Рисунок 4

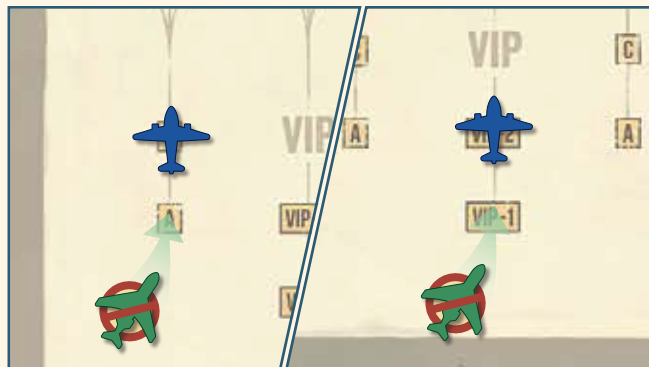


Рисунок 5

## ПРОДВИЖЕНИЕ САМОЛЕТА

**C A на B**

Сыграйте одну карту **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **A** на **B**.

Сыграйте две карты **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть средний самолет с **A** на **B**.

Сыграйте три карты **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть большой самолет с **A** на **B** (см. рисунок 6).

**C A на C**

Сыграйте одну карту **Запуск (C)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **A** на ближайшую **C**.

Сыграйте две карты **Запуск (C)**, чтобы продвинуть средний самолет с **A** на ближайшую **C**.

Сыграйте три карты **Запуск (C)**, чтобы продвинуть большой самолет с **A** на ближайшую **C** (см. рисунок 7).



Рисунок 6



Рисунок 7

### С **B** на ВПП

Сыграйте одну карту **Отправление (D)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **B** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Сыграйте две карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть средний самолет с **B** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Сыграйте три карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть большой самолет с **B** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Если ВПП занята, продвиньте самолет на ближайшую к ВПП свободную **D** (см. рисунок 8).

Если все **D** заняты, вы не можете сыграть карты **Отправление (D)**.

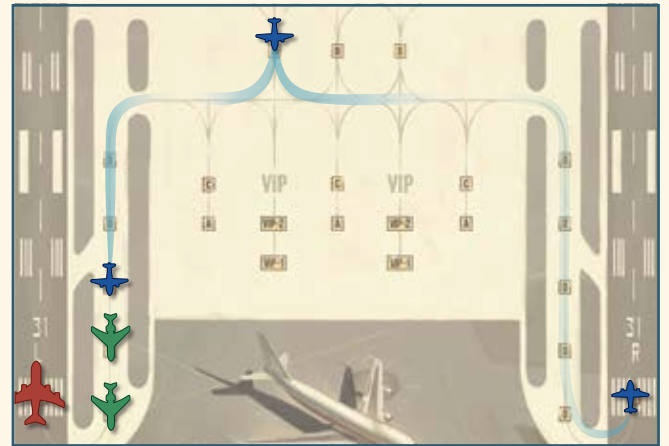


Рисунок 8

### С **C** на ВПП

Сыграйте одну карту **Отправление (D)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **C** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Сыграйте две карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть средний самолет с **C** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Сыграйте три карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть большой самолет с **C** на ВПП 31L или 31R. Выберите любую ВПП.

Если ВПП занята, продвиньте самолет на ближайшую к ВПП свободную **D** (см. рисунок 9).

Если все **D** заняты, вы не можете сыграть карты **Отправление (D)**.

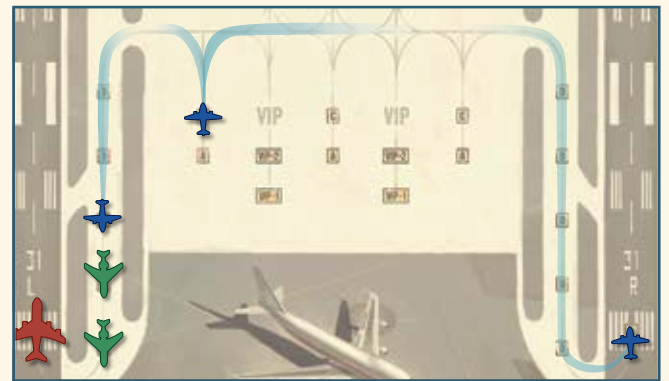


Рисунок 9

## СМЕНА ПОГОДЫ

Сыграйте **карту Погоды**. Расположите **карту Погоды** на игровом поле (точка **B** — см. рисунок 1). Действие **карты Погоды** вступает в силу немедленно. Предыдущая **карта Погоды** уходит в сброс.

## ОБРАБОТКА САМОЛЕТА

В погоду **Обледенение**, чтобы взлететь, сыграйте одну карту **Обработка** для маленького самолета, две карты — для среднего, три карты — для большого (см. рисунок 10).

Если вы не смогли обработать самолет, ваш самолет не взлетает. Если за ним очередь, ваш самолет освобождает ВПП и уходит в конец очереди. Следующий самолет немедленно занимает ВПП. Очередь двигается.

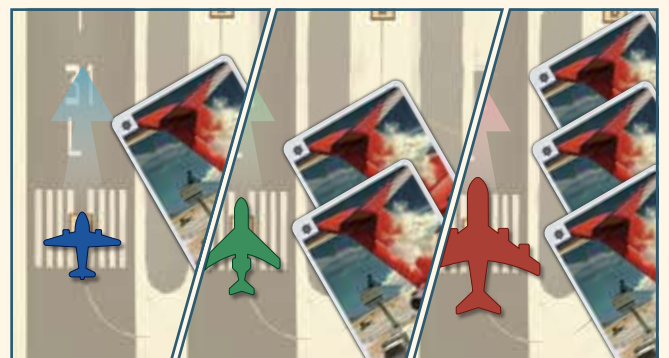


Рисунок 10

## ПОЛОМКА ИЛИ ЗАДЕРЖКА САМОЛЕТА

Сыграйте карту **Поломка** и уберите любой самолет другого игрока обратно в ангар.

Сыграйте карту **Задержка** и уберите любой самолет другого игрока обратно в ангар. Карта **Задержка** не действует на самолеты, находящиеся на ВПП или на **D**.

## ОБМЕН КАРТ

Сбросьте от одной до четырёх любых карт с руки и наберите в открытую столько карт, чтобы у вас снова было девять.

При обмене вы не можете взять в руку **карты Погоды** или **карты Неприятностей**.

Если приходит **карта Погоды**, она немедленно начинает действовать. Положите ее на игровое поле (точка **б** — см. рисунок 1). Предыдущую **карту Погоды** уберите в сброс.

Если при обмене приходит **карта Неприятностей**, то ломается или задерживается ваш самый подготовленный самолет. Если у вас несколько самолетов в одинаковой степени готовности, то ломается или задерживается тот, что больше. Если ваши самолеты в одинаковой степени готовности и одинакового размера, игрок слева от вас выбирает, какой из этих самолетов ломается или задерживается.

Карта **Задержка** не действует на самолеты, находящиеся на ВПП или на **D**.

### ПРИМЕР

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

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

Вам все еще необходимо добрать три карты.

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

Вам необходимо добрать две карты.

**2-ая карта: Задержка** – задержан ваш самый подготовленный самолет. Если у вас нет самолетов, на которые может подействовать карта **Задержка**, карта уходит в сброс.

Вам все еще необходимо добрать две карты.

**2-я карта: Обработка** – заберите карту в руку.

Вам необходимо добрать одну карту.

**3-я карта: Обледенение** – поменяйте погоду.

Вам все еще необходимо добрать одну карту.

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

Обмен карт завершен.

## ФАЗА АЭРОДРОМА

После фазы игрока следует фаза аэродрома. Последовательно должны быть выполнены следующие действия:

**Продвижение VIP-самолетов:** продвиньте ваш самолет с **VIP-1** на **VIP-2**. Двигается только тот ваш самолет, который был поставлен на **VIP-1** в ваш прошлый ход.

Продвиньте ваш самолет с **VIP-2** на любую ВПП. Двигается только тот ваш самолет, который был поставлен на **VIP-2** в ваш прошлый ход. Если ВПП занята, продвиньте самолет на ближайшую к ВПП свободную **D**.

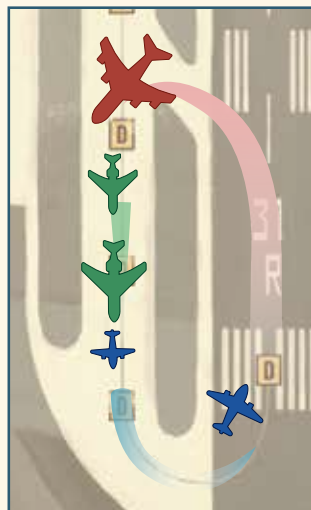


**Взлет самолета:** для взлета самолета не требуется играть карты. Ваш самолет на ВПП взлетает, если ему позволяет погода. Следующий за ним самолет немедленно занимает ВПП. Очередь движется.

**Примечание:** если ваш самолет не может взлететь из-за погоды **Боковой ветер**, **Снег** или **Обледенение** и за ним очередь из других самолетов, он обязан освободить ВПП и уйти в конец очереди на **D**. Следующий за ним самолет немедленно занимает ВПП. Очередь движется (см. рисунок 11).

**Добор карт:** доберите из колоды карты в закрытую, чтобы у вас в руке снова было девять карт, и передайте ход по часовой стрелке.

СНЕГ



БОКОВОЙ ВЕТЕР

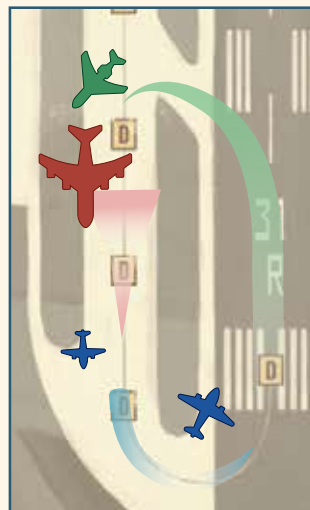


Рисунок 11

## ОПИСАНИЕ КАРТ

### КАРТЫ ДВИЖЕНИЯ



Сыграйте одну карту **Подготовка (A)**, чтобы установить маленький самолет на **A**.

Сыграйте две карты **Подготовка (A)**, чтобы установить средний самолет на **A**.

Сыграйте три карты **Подготовка (A)**, чтобы установить большой самолет на **A**.



Сыграйте одну карту **VIP** и установите любой свой самолет на стоянку **VIP-1**. Со следующего хода этот самолет начнет самостоятельное движение к ВПП.



Сыграйте одну карту **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **A** на **B**.

Сыграйте две карты **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть средний самолет с **A** на **B**.

Сыграйте три карты **Буксировка и запуск (B)**, чтобы продвинуть большой самолет с **A** на **B**.



Сыграйте одну карту **Отправление (D)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **B** или **C** на любую ВПП.

Сыграйте две карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть средний самолет **B** или **C** на любую ВПП.

Сыграйте три карты **Отправление (D)**, чтобы продвинуть большой самолет **B** или **C** на любую ВПП.



Сыграйте одну карту **Запуск (C)**, чтобы продвинуть маленький самолет с **A** на **C**.

Сыграйте две карты **Запуск (C)**, чтобы продвинуть средний самолет с **A** на **C**.

Сыграйте три карты **Запуск (C)**, чтобы продвинуть большой самолет с **A** на **C**.



Карта **Капитан** позволяет вам заменить любую карту **Движения (A, B, C или D)**. Например, если вы желаете продвинуть большой самолет с **A** на **B**, вы должны сыграть три карты **B**; однако вы можете сыграть **B+B+Капитан**, или **B+Капитан+Капитан**, или даже **Капитан+Капитан+Капитан**.

**Примечание:** карта **Капитан** не заменяет карту **Обработка** и карту **VIP**.

### КАРТЫ ПОГОДЫ



Погода хорошая, и самолеты могут взлетать беспрепятственно.



Запрещен взлет с ВПП 31R. Самолет на ВПП 31R не может взлететь и остается на ВПП 31R. Очередь у этой ВПП не движется.

Занимать ВПП 31R разрешено.





Запрещен взлет с ВПП 31L. Самолет на ВПП 31L не может взлететь и остается на ВПП 31L. Очередь у этой ВПП не двигается.

Занимать ВПП 31L разрешено.



Запрещен взлет для всех типов самолетов. Самолет на ВПП не может взлететь и остается на ВПП. Очередь не двигается.



Во время действия карты **Боковой ветер** запрещен взлет маленьких и средних самолетов. В завершении вашего хода ваш маленький и/или средний самолет не взлетает, освобождает ВПП и уходит в конец очереди на **D**. ВПП немедленно занимает следующий самолет и очередь двигается. Если следующий самолет тоже ваш, в этом ходу он уже не взлетит.



Во время действия карты **Обледенение** самолет необходимо обрабатывать перед взлетом специальной жидкостью (см. **карту Обработка**). Если вы не смогли обработать самолет, ваш самолет не взлетает. Если за ним очередь, ваш самолет освобождает ВПП и уходит в конец очереди на **D**. Очередь немедленно двигается. За ход вы можете обработать только один свой самолет.



Во время действия карты **Снег** запрещен взлет больших самолетов. В ваш ход в фазу аэродрома ваш большой самолет не взлетает, освобождает ВПП и уходит в конец очереди на **D**. ВПП немедленно занимает следующий самолет и очередь двигается. Если следующий самолет тоже ваш, в этом ходу он уже не взлетит.

**Дополнительный эффект:** во время действия карты **Снег** необходимо использовать одну дополнительную **карту Движения** (A, B, C, D или **Капитан**).

## СПЕЦИАЛЬНАЯ КАРТА



Карта **Обработка** применяется в **погоду Обледенение** на самолет, готовый к взлету. Чтобы взлететь, сыграйте одну карту **Обработка** для маленького самолета, две карты — для среднего, три карты — для большого.

## КАРТЫ НЕПРИЯТНОСТЕЙ



Сыграйте карту **Поломка** и уберите любой самолет другого игрока обратно в ангар.



Сыграйте карту **Задержка** и уберите любой самолет другого игрока обратно в ангар. Карта **Задержка** не действует на самолеты, находящиеся на ВПП или на **D**.

## ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Для маленького самолета погода нелетная



Маленький самолет может взлетать



Для взлета маленького самолета сыграйте одну карту **Обработка**



Если ваш самолет не может в злететь, он освобождает ВПП и уходит в конец очереди на **D**.



Для среднего самолета погода нелетная



Средний самолет может взлетать



Для взлета среднего самолета сыграйте две карты **Обработка**



Устанавливая самолет на стоянку **A** или продвигая его на **B**/**C**/**D** или ВПП, сыграйте одну дополнительную **карту A/B/C/D или Капитан**.



Для большого самолета погода нелетная



Большой самолет может взлетать



Для взлета большого самолета сыграйте три карты **Обработка**

# КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Игрок не может пропустить ход, не сыграв или не обменяв карту.

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

В завершении хода, карты вытягиваются из колоды в закрытую, то есть рубашкой вверх.

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

Игроки, которые забыли добрать карты в руку, должны ждать окончания своего следующего хода.

Ваш самолет, находящийся в очереди на **D**, продвигается к ВПП вместе с очередью даже в чужой ход.

## УСТАНОВКА САМОЛЕТА


Вы можете устанавливать самолет только на свободную стоянку.

В свой ход вы можете установить или продвинуть только один самолет.

Если **VIP-2** занята другим самолетом, вы не можете установить самолет на ближайшую стоянку **VIP-1**.

Если **C** занята другим самолетом, вы не можете установить самолет на ближайшую стоянку **A**.


В погоду **Снег** для установки VIP-самолета требуется по-прежнему одна карта **VIP**.

Вы не можете установить самолет на стоянку **A** или **VIP-1**, если они заблокированы  (на поле для 2-3 игроков).

## ПРОДВИЖЕНИЕ САМОЛЕТА

Вы не можете продвигать самолеты со стоянки **A-C** на **B** и наоборот. Самолеты могут передвигаться только по маршрутам: **A-B-D** (ВПП), **A-C-D** (ВПП) или **VIP-1-VIP-2-D** (ВПП).

Однако вы можете продвинуть самолет на **VIP-1** не только из ангара, но и с **A**, **B** или **C**.

На поле для 2-3 игроков вы не можете останавливать самолеты на заблокированных точках .

Для передвижения VIP-самолета на ВПП не требуется играть карту **Отправление (D)**.

## СМЕНА ПОГОДЫ

**Карта Погоды** всегда действует на весь аэродром, но чаще ее эффект касается самолета, который готов взлетать.

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

Не забывайте убирать предыдущую **карту Погоды** в сброс.

## ОБРАБОТКА

Обработка требуется только самолету, готовому к взлету. За ход вы можете обработать только один свой самолет. Карта **Капитан** не заменяет карту **Обработка**.

## ФАЗА АЭРОДРОМА

В фазу аэродрома сначала двигаются VIP-самолеты, потом взлетают самолеты, готовые к вылету.

Если самолет находится на **VIP-2**, а все **D** заняты другими самолетами, вы не можете его продвинуть, самолет остается на месте до фазы аэродрома вашего следующего хода.

## ВЗЛЕТ САМОЛЕТА

Ваш самолет может взлететь только в ваш ход.

Для взлета самолета не требуется играть карты.

Готовым к взлету считается самолет, находящийся на ВПП с начала вашего хода.

Если ваш самолет попал на ВПП в течение вашего хода, то он может взлететь только в следующий ваш ход (пилотам необходимо выполнить проверки систем).

Если ваш самолет попал на ВПП в чужой ход во время движения очереди, он может взлететь только в ваш ход.

Ваш самолет взлетает только в фазу аэродрома вашего хода. Это значит, что вы играете или обмениваете карты, затем продвигаете ваши VIP-самолеты, и только после этого ваш самолет взлетает.

В ваш ход с одной полосы может взлететь только один ваш самолет. Однако, если один ваш самолет на ВПП 31L, другой ваш самолет на ВПП 31R, они взлетают одновременно, если им позволяет погода.

Если вашему самолету мешает взлететь погода, вы можете сменить погоду в свой ход, и самолет взлетит.

Если вашему самолету в конце хода мешает взлететь погода **Снег**, **Боковой ветер** или **Обледенение**, ваш самолет уходит в конец очереди на **D** и очередь двигается. Если очереди нет, самолет остается на ВПП.

Если вашему самолету в конце хода мешает взлететь погода **Туман**, **31L закрыта**, **31R закрыта**, ваш самолет остается на ВПП и очередь не двигается.

Если во время действия карты **Снег** у вас на каждой ВПП стоит по большому самолету, они оба не могут взлететь и уходят в конец очереди, если она есть.

Если во время действия карты **Боковой ветер** у вас на каждой ВПП стоит по маленькому или среднему самолету, они оба не могут взлететь и уходят в конец очереди, если она есть.

На VIP-самолеты погода на взлете действует, как на обычные.

# СОСТАВ ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Автор игры

**Хаген Темерязев / Николай Ширманов**

Художник

**Алексей Кот**

**Команда «Взлет разрешен!»**

Хаген Темерязев, Артур Колесников,  
Лиана Петросян, Андрей Иванов,  
Илья Степанов, Александра Ермакова.

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

Станислава Шишанкина,  
Евгению Ширманову, Маргариту Парицкую,  
Евгению Парицкую, Глеба Семеренко,  
Евгению Ермакову, Артура Багразяна,  
Виталия Андриянова, Алексея Корсакова,  
Евгения и Елену Егоровых,  
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.**



© 2016-2017 ООО «Русская игрушка» Все права защищены  
Производитель по лицензии: ООО «Экивоки», [www.ekivoki.games](http://www.ekivoki.games)

[game@ekivoki.ru](http://game@ekivoki.ru)