



Автор игры: Сергей Дьячук



8797

Крутые виражи

Правила игры

Подготовка к игре

Сначала игровые элементы аккуратно отделяются от картонной основы. Картонные фишки героев надо соединить с подставками. Затем из картонных элементов собирается гоночная трасса – это игровое поле, на котором будут соревноваться герои.

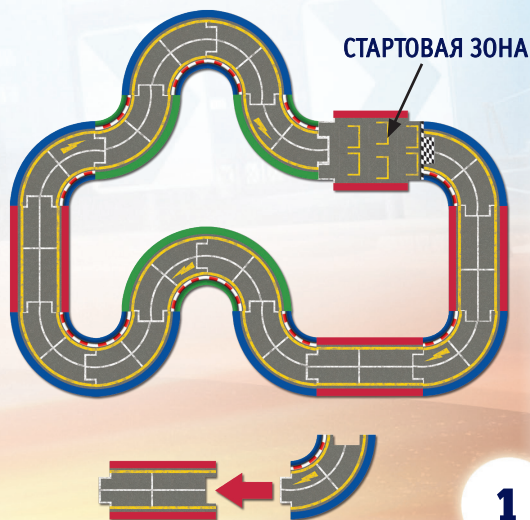
После этого каждый игрок выбирает себе фишку героя, за которого будет играть, и ставит ее в стартовую зону.

В общей стопке карточек надо найти карточки серого цвета с изображением героев. Каждый игрок берет в руку карточку своего героя.

ФИШКИ ГЕРОЕВ



ГОНОЧНАЯ ТРАССА



КАРТОЧКА ГЕРОЯ

Если игроков меньше, чем карточек героев, то лишние карточки убираются в коробку.

Остальные 42 игровые карточки тщательно перемешиваются и взакрытую стопкой кладутся рядом с игровым полем. Каждый игрок берет 7 верхних карточек и держит их в руке так, чтобы другие игроки их не видели. Таким образом, перед началом игры у каждого игрока должно быть 8 карточек.



Цель игры

Проехать 3 круга по гоночной трассе и финишировать первым.

Ход игры

Игровые карточки и очередность хода игроков

Каждый игрок смотрит, какие у него в руке есть карточки, выбирает одну и кладет взакрытую рядом с собой на стол.

Важно! Игрок должен положить на стол карточку, совпадающую по цвету с участком трассы, на котором находится в данный момент его герой.

Например: стартовая зона красного цвета.

Положив по одной карточке на стол, игроки одновременно открывают их для общего обзора. На карточках есть следующая важная для игры информация:

ИГРОВАЯ КАРТОЧКА



КТО РАНЬШЕ
ЦВЕТ

АГРЕССИВНАЯ
ЕЗДА
КТО БЫСТРЕЕ

- значение «Кто раньше»;
- значение «Кто быстрее»;
- цвет;
- значок «Агрессивная езда» (только на некоторых карточках).

Игроки смотрят, у кого из них значение «Кто раньше» на карточке самое маленькое. Этот игрок и будет ходить первым, остальные игроки ходят в соответствии со значением «Кто раньше» на своих карточках – от меньшего к большему. Если у двух или более игроков эти значения на открытых карточках оказались одинаковыми, то игроки должны решить спор, бросив кубик. Игроки по очереди бросают кубик; тот, у кого выпадет большее значение, получает право сделать свой ход раньше. Игроки должны запомнить, кто и за кем ходит, чтобы точно соблюдать этот порядок во время хода. После того, как очередность хода игроков определена, можно начинать перемещение героев по гоночной трассе.

Гонка

Игроки ходят по очереди в той последовательности, которая была определена ранее с помощью открытых игровых карточек. Игрок, которому предстоит делать свой ход, смотрит на свою уже открытую карточку: сейчас для него важны цвет карточки и значение «Кто быстрее». Для того, чтобы начать движение по трассе, цвет карточки (синий, зеленый или красный)

должен совпадать с цветом участка трассы, на котором находится герой игрока.

Затем игрок перемещает фишку своего героя вперед на количество клеток, равное значению «Кто быстрее» на разыгранной карточке. Каждый участок трассы (кроме финишной прямой) состоит из четырех клеток. Герой может двигаться только вперед.

Заканчивая перемещение героя, игрок выбирает, в каком ряду трассы (на левой или на правой клетке) закончить ход. Фишки других игроков не мешают герою мчаться по трассе.

Нельзя:

- Передвинуть фишку героя на меньшее количество клеток, чем указано на карточке.

- Переместить фишку героя «вбок», т. е. с левой клетки на правую и наоборот. Герой всегда должен двигаться только вперед.

После того как все игроки передвинули фишки своих героев, использованные карточки откладываются в отдельную стопку рядом с игровым полем. На этом ход заканчивается, и игроки снова выбирают новые карточки для следующего хода и определяют очередность. Так продолжается, пока не закончится гонка.

Гонка и карточка героя

Если у игрока нет подходящей карточки или он не хочет ее использовать, то он может передвинуть своего героя с помощью карточки героя на 1 или 2 клетки. Игрок точно так же в начале хода кладет эту карточку перед собой и переворачивает ее вместе с другими игроками, но ходить он будет последним, т. е. когда остальные игроки передвинут

фишки своих героев. Цвет участка трассы при разыгрывании карточки героя значения не имеет. Если несколько игроков решили воспользоваться карточками героев, то, кто из них будет ходить раньше, решается с помощью броска кубика. После того, как карточка героя использована для хода, она возвращается в руку к игроку. Использовать карточку героя для хода можно неограниченное количество раз.

Столкновение


Если герой останавливается на клетке, где уже находится фишка другого игрока, то происходит столкновение. Оба игрока должны по очереди бросить кубик. Герой игрока, у которого выпало большее значение, остается на трассе. А второй участник столкновения вылетает с трассы: его фишка ставится на обочину трассы так, чтобы она не мешала другим участникам гонки, но была рядом с клеткой, где произошел досадный инцидент. Игроку, герой которого вылетел с трассы, придется пропустить передвижение в этот ход, если передвижение он не совершил, или пропустить весь следующий ход, если движение до столкновения было совершено. После того, как штрафное время пройдет, герой игрока возвращается на трассу на ту клетку, где произошло столкновение.

Если у игроков, герои которых столкнулись, на кубиках выпали одинаковые значения, то оба участника столкновения вылетают с трассы и выполняют условие вылета описанное выше.

Если на карточке игрока, герой которого столкнулся с кем-то, есть значок «агрессивная езда», то бросать кубики не надо – этот игрок сразу становится победителем, его соперник

вылетает с трассы. Это правило относится ко всем случаям столкновения: неважно, находится карточка со значком «агрессивная езда» у игрока, который стал причиной столкновения, или у игрока, чей герой просто стоял на клетке, где произошла авария. Если у обоих игроков на карточках есть значок «агрессивная езда», то столкновения удастся избежать и обе фишки остаются на одной клетке.

Ускорение

Если герой игрока остановился на клетке трассы со значком , то прежде всего игрок смотрит, удалось ли ему избежать столкновения. Если два героя все-таки встретились на этой клетке, то сначала выполняются все действия, связанные с разбором аварии (см. раздел «Столкновение»). Если после столкновения герой игрока остался на трассе или изначально клетка была свободна, то можно воспользоваться ускорением. Игрок бросает кубик и перемещает своего героя вперед на количество клеток, равное значению, выпавшему на кубике.

Новый круг

Стартовая зона трассы является одной клеткой, это надо учитывать при ее прохождении. На старте никогда не происходит столкновений, поэтому на этой клетке может находиться любое количество фишек героев. Когда фишка игрока проходит эту клетку или останавливается на ней, для игрока начинается новый круг гонки.

При завершении первого круга (в начале второго) игрок должен взять себе столько новых игровых карточек, чтобы у него в руке их стало 7. Закончив второй круг гонки (в начале третьего), игрок может взять столько карточек, чтобы их общее количество у него в руке было равно 6.

Если стопка игровых карточек закончилась, то необходимо перемешать все уже использованные карточки и снова положить их рядом с игровым полем.

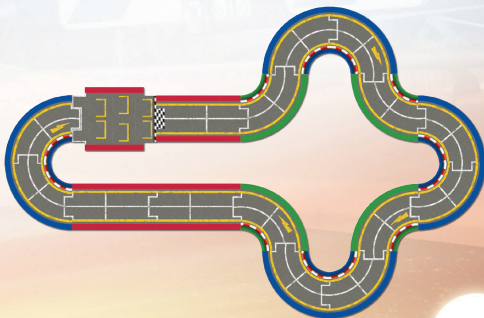
Финиш

При завершении третьего круга гонки определяется победитель игры. Игрок, чей герой первым пересек финишную черту, становится победителем гонки! Фишка победителя убирается из игры, а остальные участники могут продолжить борьбу за второе и третье место. Когда распределены все три места на пьедестале, игра заканчивается.

Новые трассы

Если игроки уже уверенно проходят предложенную в разделе «Подготовка к игре» трассу, то можно создать новую трассу для гонки и попробовать свои силы на ней.

Также игроки могут сами придумать вариант гоночного трека и сконструировать его из



элементов, входящих в состав игры, но необходимо помнить следующие правила:

- количество участков трассы всегда должно быть равно 16;
- при любой сложности трассы она в итоге должна представлять собой замкнутую фигуру;
- при желании можно слегка раздвинуть или сместить участки трассы относительно друг друга при сборке, чтобы она получилась более оригинальной;
- участки трассы с клетками, которые дают возможность ускориться, не должны находиться рядом – между ними необходим промежуток в 2-3 участка;
- какая бы трасса ни была собрана, правила гонки остаются теми же, что и для базового варианта трека.

Состав игры:

- Элементы гоночной трассы – 16 шт.
(1 – стартовая зона, 3 – прямых, 8 синих поворотов, 4 зеленых поворота)
- Игровые карточки – 48 шт.
- Фишки героев – 6 шт.
- Подставки для фишек – 6 шт.
- Шестигранный кубик
(со значениями 1, 2, 2, 3, 3, 4) – 1 шт.



© Disney/Pixar

Волшебство продолжается
на www.disney.ru и wap.disney.ru