

Правила настольной игры «Ралли чемпионов» (Hurry' Cup)

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Анна Сыпкова, Александр Петрунин ООО «Игровед» ©

Головокружительная гонка для 3-6 водителей от 9 лет

Рекомендации

Перед первой гонкой мы советуем прочесть эти правила целиком, чтобы хорошо представлять себе процесс игры.

Подготовьте игру, следуя инструкциям раздела «Компоненты и подготовка». Сверяйтесь с правилами во время игры.

Компоненты и подготовка

Разместите поле старта посередине стола на равном расстоянии от всех игроков. Гоночная трасса – это 36 участков трассы между стартом и финишем. Можете выкладывать и поворачивать их, как вам только захочется. В каждой новой игре у вас может быть новая трасса. Некоторые участки дороги помечены знаками ограничения скорости и «звёздами».



- a** **1 стаканчик и 6 цветных кубиков топливных баков.**
Вручите кубики тому, кто начнёт игру (самому младшему гонщику).



- b** **18 козырных фишек.**
Каждый водитель получает по 3 таких фишки (по одной каждого вида) и кладет их перед собой.



- c** **6 разноцветных пешек.**
Поместите их на зонтики на поле старта.



- d** **6 бонусных фишек.**
Перемешайте их и в случайном порядке выложите стороной с изображением вниз (звездой вверх) на участки дороги со звездой.



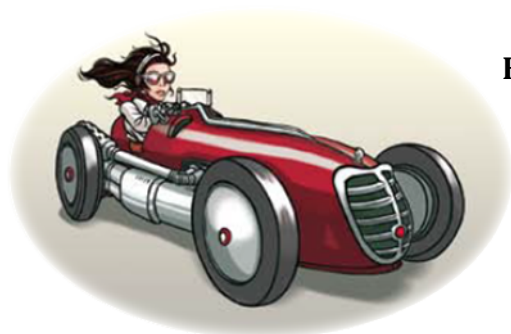
- e** **1 деревянный кубик-акселератор.
6 фишек второго шанса.
1 фишка аварийного фонаря.**

- f** **6 гоночных машин.**
Все машины ставятся на поле старта.

Примечание. Если в гонке участвуют менее 6-ти водителей, все оставшиеся пешки и совпадающие с ними по цвету кубики топливных баков убираются обратно в коробку.



Персонажи



Клаудия

Эта красивая, самоуверенная и независимая итальянка решила доказать, что женщина нисколько не уступает мужчине в храбрости и скорости. Она настолько же очаровательна, насколько тверда в намерении стать первой женщиной, выигравшей международные гонки.

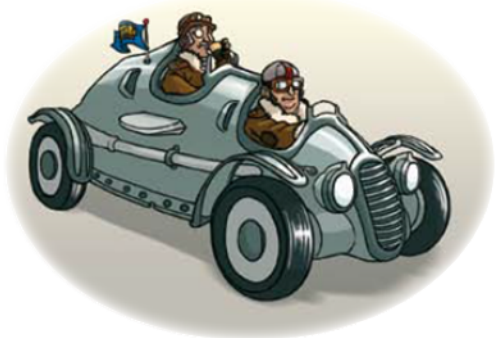
Тони и Анна-Мария

Эта талантливая французская парочка – механик и гонщица-любитель – не привыкли к общению с высшим светом. Они приехали из глубинки и смогли принять участие в гонках только благодаря невероятной поддержке семьи и местных друзей: родителей, тётушек, дядюшек, кузенов, кузин, приятелей и соседей – все они собирали деньги на их вступительный взнос. Желание Тони и Анны-Марии не разочаровать верящих в них людей вполне компенсирует их самодельную машину и отсутствие опыта в гонках подобного класса.



Фриц и Биргитт

Эта команда прибыла с другого берега Рейна, рассчитав всё до мельчайших деталей. Они провели дотошную подготовку – механическую и физическую – и педантично изучили трассу. Они учли каждую мелочь. Их подход к делу вполне себя оправдывает – две последние гонки они уже выиграли. Интересная деталь: их любовь к родине так велика, что они предпочитают праздновать победу баварским пивом, а не шампанским.

**Сэр Стефан**

Трасса не была бы такой, если бы не тонкий британский юмор и манеры сэра Стефана. Этот аристократичный англичанин передал управление машиной своему преданному дворецкому, подбадривая его во время гонки и прихлёбывая чай.

Эль Гато

Этот прибывший прямиком с Кубы таинственный искатель приключений выкуривает одну огромную сигару за другой. Никто не знает, кто он. Даже его прозвище «Эль Гато» («кот») связано лишь с удивительной способностью снова и снова вскакивать на мотоцикл после каждого вылета с трассы!

**Оливер и Дорота**

Добрые посланцы Швейцарии, они забрасывают взрослых и детей шоколадками на протяжении всей гонки. Их юмор заразителен, а медлительная манера речи завоёвывает сердца по всей французской Ривьере. Хотя эта парочка редко выигрывает гонки, зато они всегда приходят к финишу вовремя, благодаря знаменитой швейцарской точности.

1925 год. Канны. ОТЕЛЬ КЛУБА АВТОМОБИЛИСТОВ

Престижная автогонка «Канны-Монако», трасса которой проходит по живописнейшей местности между морем и горами, вот-вот начнётся.


Дороги французской Ривьеры узки, извилисты и полны неожиданностей. Но организатор гонки лично отправился следить за безопасностью трассы, так что всё должно пройти без сучка, без задоринки. Чтобы гонщики ненароком не вылетели с трассы, на всех опасных поворотах расставлены знаки ограничения скорости.

Ваша цель проста – финишировать первым! Для этого вам понадобятся хорошие рефлексy и нечеловеческая проворность. Входите в повороты на максимально допустимой скорости и разумно используйте «козырные» фишки.

Используйте все возможности, помните об опасности и будьте бдительны, поскольку гонка будет очень, очень быстрой!

Ход игры





Каждый раунд состоит из **двух частей**.

1. **Подготовительная** часть, в которой водители одновременно выбирают пешки, совпадающие по цвету с нужными им кубиками топливных баков. Топливные баки определяют, сколько участков трассы смогут проехать водители. Число, выпавшее на кубике топливного бака, показывает **максимально возможное** количество участков. *Пример.* На кубике топливного бака выпало , значит, водитель может преодолеть не более 5-ти участков.
2. **Основная** часть, в которой водители по очереди перемещают машины и по возможности используют «козырные» фишки.

1. Выбор топливного бака

Чтобы продвинуться вперёд, каждый водитель сначала должен выбрать пешку, соответствующую нужному ему кубику топливного бака.

Как это сделать? Все зависит от ограничения скорости и готовности идти на риск:

- если впереди нет поворотов и знаков ограничения скорости, имеет смысл взять кубик с наибольшим результатом, например,  или ;
- если впереди поворот с ограничением скорости, лучше выбрать кубик с результатом поменьше, например, с  или даже с .

Так как же получить желаемый кубик топливного бака? **Для этого нужно быть очень быстрым!**

Игру начинает самый младший водитель. Он кидает кубик-акселератор (неокрашенный кубик) и откладывает его в сторону, результат кубика должен быть виден всем игрокам. После этого он берёт стаканчик, кладёт в него все кубики топливного бака, перемешивает их и осторожно ставит стаканчик на стол, при этом все кубики должны быть накрыты стаканчиком.

Каждый гонщик прячет одну руку за спину, а другую кладёт на стол. Водитель, начавший текущий раунд (в первом раунде это самый младший игрок), убирает стаканчик.

Теперь все гонщики стараются как можно скорее:

- понять, какой кубик топливного бака подходит им больше всего;
- схватить пешку соответствующего цвета и поставить её перед собой.

Если вы не успели взять желаемую пешку – смириться с тем, что её увёл кто-то другой! Как только все пешки разобраны, каждый игрок забирает кубик топливного бака, совпадающий по цвету с полученной им пешкой.



2. Передвижение гоночных машин

Тот, кто убрал стаканчик, перемещает машину первым. Затем ход передаётся против часовой стрелки.

Определение скорости машины

Результат кубика-акселератора складывается с результатом кубика топливного бака. Получившееся значение умножается на 10, и это текущая скорость машины.



Пример. Надя заполучила красный кубик топливного бака, его результат «5». На кубике-акселераторе «4». Значит, текущая скорость Надиной машины 90 км/ч ($5+4=9$ и $9 \cdot 10=90$).

Перемещение гоночной машины

Дальность перемещения машины определяется кубиком топливного бака, текущей скоростью машины и знаками ограничения скорости.

Примеры.



а) Сэр Стефан, скорость 70 км/ч.
Согласно результату кубика топливного бака, Сэр Стефан может проехать 6 участков трассы, и его текущая скорость позволяет ему сделать это. Он оказывается на участке «3». Поскольку на участке лежит бонусная фишка, он забирает её и выкладывает перед собой изображением вверх.

б) Эль Гато, скорость 90 км/ч.
Топливный бак Эль Гато позволяет ему продвинуться на 5 участков дороги, но на участке «2» размещён знак ограничения скорости в 70 км/ч, поэтому Эль Гато заканчивает движение на участке «1».

в) Клаудия, скорость 100 км/ч.
Клаудия может проехать 4 участка, но уже на следующем участке стоит знак ограничения скорости в 90 км/ч. Она не может переместиться и остаётся на месте. За это она получает фишку второго шанса!

Особые случаи

- Если гоночная машина не может переместиться, водитель получает фишку второго шанса (см. раздел «Специальные фишки»).
- Если гоночная машина заканчивает движение на участке с бонусной фишкой, водитель обязан забрать её и выложить перед собой звездой вниз (см. раздел «Специальные фишки»).

Аварийный фонарь (бонусная фишка)



В конце раунда (после перемещения машин) на участок трассы с наиболее отставшей машиной кладётся фишка аварийного фонаря. Аварийный фонарь выкладывается, только если самая отставшая машина всего одна. В начале следующего раунда, но до броска кубика-акселератора, отставшая машина может переместиться на следующий участок дороги – независимо от ограничения скорости на этом участке.

Конец раунда

В случайном порядке расставьте все пешки на поле старта. Новый раунд начинает игрок, сидящий слева от того, кто начинал прошлый раунд.

Конец гонки

Первый, кто пересекает финишную черту, становится победителем гонок. Все водители поздравляют победителя и награждают его аплодисментами. Остальные призовые места распределяются по мере финиширования машин.

Специальные фишки

Вне зависимости от того, какие фишки у вас есть (козырные, второго шанса, бонусные), в ход можно использовать только одну!

Козырные фишки

В начале гонки каждый водитель получает по одной из трёх козырных фишек, каждую из них он сможет применить только один раз, так как после использования эти фишки сбрасываются.

Шлем



Эта фишка позволяет игроку не учитывать результат кубика-акселератора для вычисления скорости машины. Скорость будет определяться только по кубика топливного бака. Шлем можно применить до или после выбора топливного бака.

Нитро



Нитроглицерин обладает большой мощностью, и это факт! Если игрок переместил машину на максимально возможное число участков трассы (то есть не остановился из-за знака ограничения скорости), он может переместиться на ещё один участок (независимо от ограничения скорости на этом участке).

Рожок



Эта фишка применяется до того, как из-под стаканчика открываются кубики топливного бака. Прежде чем использовать рожок, игрок должен предупредить об этом остальных, выкрикнув «би-бип!», «ту-ту!» или какой-то другой условный сигнал, о котором гонщики договорились перед началом игры.

Рожок позволяет выбрать кубик топливного бака раньше других. Сбросив фишку рожка, игрок осторожно приподнимает стаканчик – так, чтобы никто не видел результаты кубиков топливных баков кроме него. Игроку **запрещено трогать** кубики. Изучив результаты кубиков, он берёт и ставит перед собой нужную ему пешку.

Далее игра продолжается по обычным правилам.

Если несколько игроков хотят использовать рожки в одном и том же раунде, они делают это по очереди, начиная с того, кто подал условный сигнал первым.

Фишка второго шанса



Эта фишка позволяет игроку перебросить кубик топливного бака, если, например, кубик, который был ему нужен, схватил кто-то другой. Игрок обязан применить результат переброшенного кубика. Использованная фишка сбрасывается. Одновременно у игрока может быть только одна фишка второго шанса.

Бонусные фишки

Если игрок **заканчивает** перемещение на участке трассы с бонусной фишкой, он обязан забрать её и положить перед собой изображением вверх (звездой вниз). Он сможет воспользоваться ей в одном из своих последующих ходов (за исключением «пустого бака»).



Объезд

Эта фишка позволяет срезать путь, съехав с прямого участка дороги, объехав ближайший поворот (или повороты, если их несколько) и выехав на следующий прямой участок. Съезд с трассы занимает всего одно передвижение. После использования фишка сбрасывается.

Пример. Фриц и Биргитт, скорость 90 км/ч.

На текущей скорости их машина может переместиться всего на 1 участок трассы (1), но, сбросив фишку объезда, они смогут срезать путь, объехать три поворота со знаками ограничения скорости в 70 и 80 км/ч (2) и продолжить движение (3, 4, 5).



Ускорение

Эта фишка используется перед броском кубика-акселератора. Водитель ставит свою машину позади ближайшей находящейся впереди него машины (на соседний с ней участок), не обращая внимания на какие-либо знаки ограничения скорости. В свой ход водитель двигается по обычным правилам.

Если гонщик лидирует в гонке, применять ускорение не имеет смысла. Использованная фишка сбрасывается.



Техпомощь

Эта фишка позволяет водителю повторно использовать одну из сброшенных им козырных фишек. После применения эта фишка сбрасывается.



Масло

В конце своего хода водитель может положить эту фишку на любой участок, который он только что проехал (включая тот участок, на котором он остановился). Масло действует как знак ограничения скорости в 50 км/ч.



Подмена

Эта фишка позволяет водителю поменять свою фишку и соответствующий кубик топливного бака на пешку и кубик любого другого гонщика. Это может быть полезно, если вы не успели схватить нужную вам пешку. Фишка сбрасывается после использования.



Пустой бак

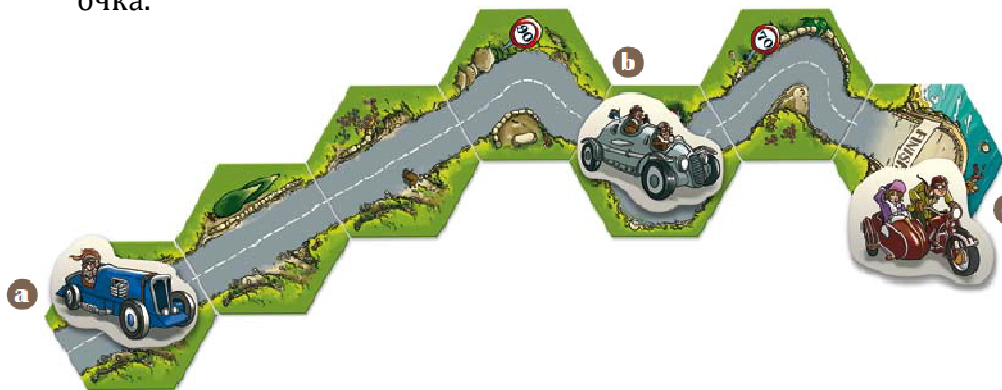
Внимание! Эта жуткая фишка спрятана где-то среди бонусных фишек! Если гонщик получил её, он обязан использовать её **в следующем раунде**. Независимо от результата кубика топливного бака игрока его реальное значение будет . Использованная фишка сбрасывается.

Правила чемпионата

Гонка заканчивается быстро, поэтому было бы весело устроить настоящий чемпионат, сыграв несколько партий подряд, при этом для каждой из них вы могли бы собирать новую трассу. После нескольких партий (о точном числе вы договоритесь сами), кубок победителя достанется тому, кто наберёт наибольшее число очков.

После того, как один из игроков пересекает финишную черту, все водители начисляют себе очки. Делается это так.

- Самый отставший водитель (или водители, если на одном участке их несколько), очки не получает.
- Все остальные гонщики получают столько очков, сколько участков трассы отделяют их от самой отставшей машины (от участка с аварийным фонарём).
- Водитель (или водители), пересёкший финишную черту, получает 3 дополнительных очка.



a Тони и Анна-Мария не получают очков.

b Сэр Стефан получает 4 очка.

c Оливер и Дорота получают $6+3=9$ очков.