

Правила настольной игры «Формула Д для Начинающих Игроков» (Formula D: Basic Rules)

Автор: Laurent Lavaur, Eric Randall

Игра для 2-10 игроков

Перевод на русский язык и редактирование: Купцова Светлана и Денис Габдулин,
ООО «Игровед» ©

Цель игры

«Формула Д» – игра про гонки. Ваша цель – победить в состоящем из одного круга заезде и первым пересечь финишную черту. Но любой спорт сопряжён с риском, поэтому постарайтесь заранее предусмотреть, как вы будете преодолевать трудности, которые могут возникнуть во время заезда. Вы должны продумать свою стратегию и поверить в удачу, а также соблюдать правила гонки и постоянно следить за техническим состоянием своей машины.

Состав игры

В игре для начинающих игроков используются следующие компоненты:

- 1 игровое поле с изображением кольцевой трассы Монако
- 6 кубиков, обозначающих 6 передач болида



Положите картонную накладку на приборную панель стороной для начинающих игроков вверх, как показано на рисунке.

Рычаг переключения передач

Маркер, отмечающий очки прочности (ставится на 18)

- 1 чёрный кубик для определения повреждений машины и для других непредвиденных событий
- 1 руководство по эксплуатации, содержащее правила для начинающих игроков
- 10 болидов Формулы 1 5-ти цветов для 5-ти разных команд
- 10 приборных панелей
- 10 рычагов переключений передач
- 10 маркеров для отчисления очков прочности (ОП)

ОСНОВЫ

Передачи

У машин есть 6 передач, и каждой передаче соответствует свой кубик. Числа на кубике обозначают, на сколько клеток должен передвинуться болид. Чем более высокую передачу вы выберете, тем быстрее и дальше позволит передвинуться вашему болиду соответствующий кубик (смотрите таблицу передвижения ниже). Пропускать передачи при разгоне запрещается (то есть переключиться с 1-й сразу на 3-ю передачу и т.д.). Вы можете пропускать 1, 2 или 3 передачи при торможении (например, переключиться с 6-й на 4-ю или с 4-й на 1-ю передачу); но за это вы получите штраф (смотрите стр. 6).

Передача	Кубик	Передвижение (Число клеток)
1		1-2
2		2-4
3		4-8
4		7-12
5		11-20
6		21-30

Примечание: При броске пирамидального кубика используйте верхнее число.

Вождение

Как и в реальной жизни, болид начинает разгон с 1-й передачи. Затем вы переключаетесь на 2-ю передачу и так далее до 6-й, чтобы увеличить скорость и двигаться как можно быстрее. Когда приходит черёд пилота действовать, он объявляет, на какую передачу переключается, передвигает рычаг переключения передач на своей приборной панели согласно сделанному выбору и затем бросает кубик, который соответствует выбранной передаче. После этого он передвигает свой болид вперёд на число клеток, указанное на кубике. Когда передвижение будет закончено, машина «останавливается». Запомните это понятие, оно очень важно, особенно когда речь пойдёт о прохождении поворотов (смотрите стр. 3).

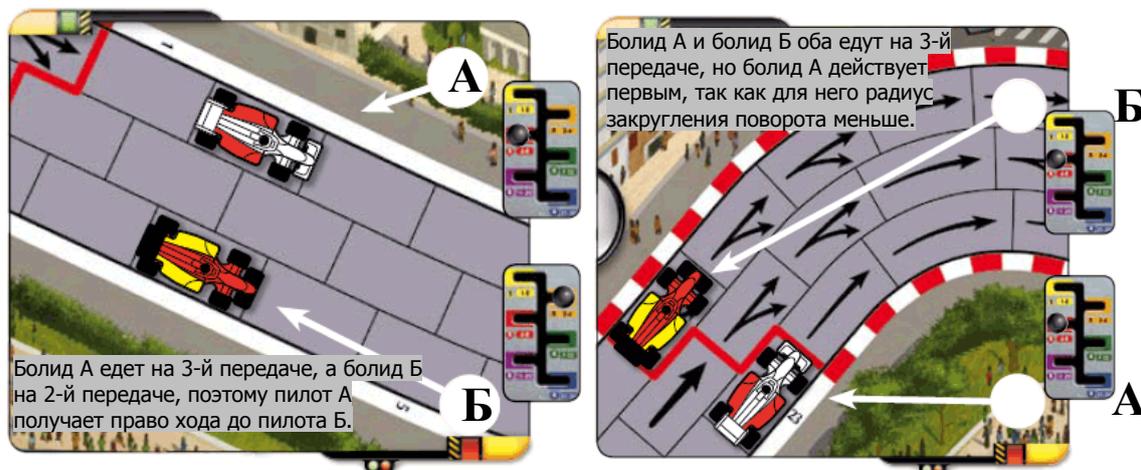
Порядок хода: Порядок, в котором должны действовать игроки во время раунда, определяется текущим положением их болидов на трассе.

Пример: В предыдущем раунде игры болид А обогнал болид Б, который до этого был лидером гонки. В следующем раунде игрок болида А, который теперь находится на первой позиции, будет действовать до игрока болида Б.



Равная позиция: Если два болида едут вровень, первым действует игрок, болид которого едет на большей передаче (смотрите рисунок ниже).

Если два, двигающихся вровень болида едут на одной передаче, то пилот, проходящий поворот по внутренней траектории, действует первым.



Правила движения

Болиды двигаются по трассе по полосам. На поворотах и прямых участках необходимо соблюдать различные правила движения. Но есть одно общее правило – запрещается заезжать на клетку, на которой находится другой болид – такие клетки нужно объезжать. Движение в обратном направлении также запрещено.

Правила прохождения поворотов

Чтобы пройти поворот, болид должен остановиться в пределах поворота как минимум столько раз, сколько указано в данных по повороту (большая цифра на жёлтом фоне). После необходимого числа остановок болид может продолжить движение и выйти из поворота в свой следующий ход.

Для упрощения планирования прохождения поворота, пилот должен обратить внимание на числа, указанные в данных по повороту: число в зелёном квадрате обозначает количество клеток самой длинной траектории, а число в красном квадрате обозначает количество клеток самой короткой траектории поворота.

Правила движения по прямой

Прямые участки – отрезки трассы между поворотами. В зависимости от длины каждого прямого участка, болидам может понадобиться несколько раундов до захода на следующий поворот.

Важно: Манёвр должен быть завершён с использованием минимального числа клеток.





Очки Прочности (ОП)

Они отражают способность болида остаться в гонке и пережить события, которые могут произойти во время заезда. У каждого болида в начале игры есть 18 ОП. Игроки используют эти очки, чтобы пережить опасные ситуации на трассе и провести рискованные манёвры.

Подготовка к игре

Гонка проходит на кольцевой трассе Монако. Расположите на столе две половинки игрового поля так, чтобы они примыкали друг к другу. Каждый игрок получает один болид, приборную панель и рычаг переключения передач. В игре для начинающих игроков не используются карты участников. Выбранная пилотом передача отмечается на приборной панели при помощи рычага переключения передач. Каждый игрок ставит свой маркер в углубление, отмеченное цифрой «18», – это очки прочности его болида.

Важно: Болид выбывает из гонки с потерей последнего ОП.



Расположение болидов перед стартовой решёткой

Каждый игрок бросает чёрный кубик, чтобы определить позицию своего болида перед стартовой решёткой. Игрок, у которого выпадет наибольшее число, занимает поул-позицию (позицию с цифрой «1»). Другие болиды расставляются по тому же принципу согласно результатам их бросков (по нисходящей). В случае ничьей претендующие на одну и ту же позицию игроки должны перебросить кубик.

Старт

Прежде чем переключиться на первую передачу каждый игрок должен бросить чёрный кубик, чтобы узнать, насколько успешно он стартовал.

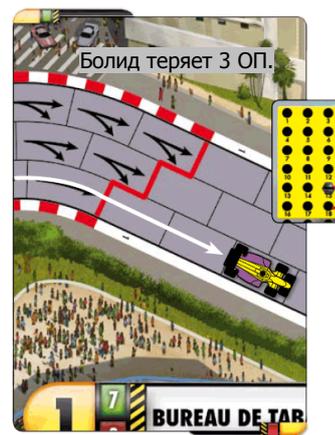
- **Результат: 1 – плохой старт.** Мотор болида заглох. Игрок не может переключиться на первую передачу и поэтому должен ждать начала следующего раунда, когда он сможет начать движение с первой передачи, уже не бросая чёрный кубик.
- **Результат: 2-16 – нормальный старт.** Болид стартовал нормально. Игрок бросает кубик первой передачи и передвигает свой болид согласно выпавшему на нём значению.
- **Результат: 17-20 – отличный старт!** Болид стартовал отлично. Игрок немедленно передвигает свою машину на 4 клетки вперёд, несмотря на то, что всё ещё находится на 1-й передаче. Болид может поменять 1-2 полосы, чтобы не столкнутся с болидами противников. Пилот в следующем раунде может переключиться на 2-ю передачу.

Превышение скорости

Если болид прошёл поворот в конце своего хода, не сделав указанное число остановок, считается, что он превысил скорость и не вписался в поворот. Число клеток, которое болид прошёл после поворота, вычитается из очков прочности болида в качестве штрафа.

Поворот с 2-мя Остановками: Если болид не сделал ни одной остановки, он автоматически выбывает из гонки (убирается из игры).

Поворот с 3-мя Остановками: Если болид не сделал ни одной остановки или сделал только одну остановку, он автоматически выбывает из гонки.



При выходе из поворота болид не имеет права менять полосу, он должен оставаться на своей полосе. Если передвижение болида завершается на другом повороте, эта остановка не идёт в счёт обязательных остановок на новом повороте. Если болид заблокирован другим участником гонки, он не может обогнать его и обязан затормозить.

Торможение

Игрок в любой момент может использовать свои ОП, чтобы сократить количество клеток, которое он должен проехать в соответствии с результатом кубика. Таким образом, он лучше сможет контролировать своё движение (например, когда полосы заблокированы другими болидами).



Понижение передачи

Пилот может пропустить при торможении 1-3 передачи, но из-за этого изнашивается коробка переключения передач. Игрок должен потерять количество ОП, равное числу пропущенных передач.

Заметка: Пропустить сразу 4 передачи нельзя ни при каких условиях.

Столкновение

Если болид завершает передвижение на клетке, находящейся вблизи одного или нескольких болидов (рядом или позади), появляется риск столкновения. В этой ситуации пилот должен бросить чёрный кубик, чтобы узнать, произошло столкновение или нет. Если на кубике выпадает 1-4, игрок теряет 1 ОП.

Поломка двигателя

Если игрок выбросил на кубике число 20, находясь на 5-й передаче или число 30 на 6-й, это может привести к поломке двигателя его болида. После окончания передвижения игрок должен бросить чёрный кубик, чтобы проверить, выдержал ли двигатель такую нагрузку. Все игроки, которые в этот момент едут на 5-й или 6-й передачах, тоже должны бросить чёрный кубик. Если на кубике выпадает 1-4, соответствующий болид теряет 1 ОП.

Финиш

Пилот, болид которого первым пересекает финишную черту, становится победителем гонки. Заезд завершается только когда все болиды пересекут финишную черту.



ВЫ УЗНАЛИ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ НАЧАТЬ СВОЮ ПЕРВУЮ ИГРУ!

Гонка, состоящая из двух кругов

Рекомендуется для игроков, которые уже несколько раз участвовали в гонке, состоящей из одного круга.

Победителем гонки становится пилот, который первым пересекает финишную черту во второй раз. Игроки имеют право сделать пит-стоп между первым и вторым кругами, чтобы восстановить ОП, потерянные во время первого круга.

Пит-Стоп

В конце первого круга игрок может сделать остановку – пит-стоп, чтобы восстановить все потерянные очки прочности в боксе своей команды. На пит-лейн (дорога до боксов) нет ограничения скорости. Чтобы попасть в нужный бокс, игроку нужно выбросить на кубике число, равное расстоянию от его местонахождения до пит-стопа или превышающее его.

используемой в текущий момент времени (1 клетка на 1-й передаче, 2 клетки на 2-й и т.д.). Этот бонус необходимо использовать полностью.

После применения нитро, игрок кладёт маркер повреждения дороги на специально обозначенное место своей карты участника.

Городская трасса

В гонке по городу есть несколько незначительных особенностей, о которых вы можете прочитать ниже:

Рёв Моторов

Местные жители жалуются на слишком громкий шум, издаваемый моторами спорткаров. Время от времени возмущённый житель бросает что-нибудь на машину, проносящуюся мимо его окна. Все пилоты машин, закончивших передвижение в такой зоне (отмечена бежевым цветом), должны бросить чёрный кубик. При выпадении 11 или больше спорткар теряет 2 ОП.



Опасная Зона

Опасная зона – это находящийся в плохом состоянии участок дороги. Все красные клетки считаются клетками с маркерами повреждения дороги. Если спорткар завершает передвижение на одной из таких клеток, его пилот должен бросить чёрный кубик. Если на кубике выпадает 1-4, спорткар теряет 1 ОП. Вы можете избежать урона, если вовремя смените полосу (смотрите «Правила езды на прямых участках»).



Полицейский Участок

По всему городу установлено ограничение скорости, но стритрейсеры обожают проноситься с бешеной скоростью мимо полицейского участка. Каждый раз, когда спорткар пересекает красно-синюю линию напротив полицейского участка, необходимо записать его скорость (число, выпавшее на кубике соответствующей передачи, умноженное на 10). После того как все пилоты пересекают эту линию, самый быстрый водитель получает 2 ОП (не более 18-тизначальных ОП). В случае ничьей бонус получает пилот, который раньше проехал мимо полицейского участка.



Туннель

Участок дороги в туннеле не просматривается. Если спорткар въезжает в туннель с клетки с номером «1», при выезде из туннеля он просто ставится на клетку с тем же номером и т.д.



Спорткар въезжает в туннель с клетки «1» и выезжает на клетку с тем же номером.

Чек-Пойнт (Контрольная точка)

Если гонка состоит из 2-х кругов, каждый спорткар получает 10 ОП, когда пересекает финишную черту в первый раз (не более 18-тизначальных ОП).