

## SNOW TAILS / СНЕЖНЫЕ ХВОСТЫ

### **Подготовка к игре:**

Собираем игровую трассу таким образом, что бы красные флажки по бокам поля были справа по ходу трассы, а желтые снаружи. Вначале устанавливаем поле «Start», заканчиваем трассу полем «Finish».

*Примечание: считается, что на границе двух сочленений трассы всегда проведена синяя линия.*

Выбираем деревянную фишку саней своего цвета и устанавливаем её на стартовую позицию. Каждому игроку выдаётся колода карт (20 штук) его выбранного цвета и картонные сани. В начале игры на сани необходимо положить жетон тормоза с цифрой «3». Колода карт перетасовывается и кладётся перед игроком «рубашкой» вверх. Игрок берёт пять карт с собаками в руку (кроме игроков, стартующих с дорожек № 4 и 5).

*Примечание: игрок, стартующий с дорожки №4, получает в начале игры одну дополнительную карту (то есть шесть). Игрок, стартующий с пятой дорожки, получает две дополнительные карты (то есть семь). После первого действия своего первого хода, эти два игрока, если у них на руках будет более пяти карт, обязаны сбросить лишние карты и довести количество карт в руке до пяти. Далее эти игроки играют по общим правилам. Количество дополнительных карт зависит от стартовой позиции саней, а не от числа игроков.*

Жетоны тормоза и карты повреждений (штрафные карты) кладутся в зоне досягаемости игроков. Они общие для всех.

Передвижение фишек саней по трассе происходит либо вперёд, либо в бок. Перемещать фишки назад нельзя. Игроки в первом раунде ходят в очерёдности, определённой их номером дорожки. Во втором и последующих раундах порядок хода игроков определяется их местом в гонках (после каждого раунда первым ходит игрок, занимающий первое место, вторым – второе и т.д.). То есть очерёдность хода после каждого раунда меняется в зависимости от положения игрока на трассе.

### **В каждом раунде:**

В каждом раунде каждый игрок выполняет следующие три действия:

**1) Играет карты** (за свой ход игрок обязан сыграть минимум одну карту с собаками на любую позицию саней)

- Одну или несколько карт только одного номинала на левую собаку, и/или на правую собаку, и/или на тормоз (карта, сыгранная на тормоз, откладывается в стопку «сброса», а вместо неё на сани кладётся жетон тормоза с номиналом карты. Старый жетон тормоза просто удаляется в общую кучу жетонов без каких либо дополнительных действий и расчётов.

- Не более одной карты на каждую позицию за один ход (то есть всего не более 3 карт на разные позиции)

**2) Передвигает сани**, учитывая три величины: скорость, смещение и призовые очки баланса (если они есть). Смещение при передвижении является приоритетной величиной.

- **Скорость** равна сумме значений карт с собаками минус значение тормоза. Если скорость равна «0» или отрицательное число, то фишка саней никуда не перемещается. Перемещаться назад нельзя.

- **Смещение** - это разница значений обеих карт с собаками (в сторону сильнейшей из собак). Игрок обязан в течение хода переместить сани вбок на всё количество клеток смещения. Смещаться можно в любой момент передвижения саней по клеткам по выбору игрока.

Значение тормоза на смещение не влияет.

*Примечание: если игрок не может переместиться на все клетки, которые отведены на скорость в виду ограничений трассы, то он обязан в своё возможное перемещение по трассе сделать смещение по максимуму клеток в заданную сторону. Оставшиеся клетки смещения «сгорают» и не переносятся на следующий ход. То есть если скорость меньше смещения, то игрок только смещается в нужную сторону на количество клеток скорости.*

- **Призовые очки баланса** - если сани сбалансированы (значения чисел на картах собак равны, при этом значение тормоза на данный параметр не влияет), то игрок может использовать призовые очки баланса

*Примечание: Чтобы получить призовые очки, упряжка должна двигаться и ее скорость должна быть не меньше единицы. Во время первого хода гонок (покидая стартовую линию) такие призовые очки не используются. Движение по призовым очкам происходит в конце обычного движения саней, после необходимого смещения.*

- Их количество равно позиции игрока в гонках (первый получает минимум очков, последний – максимум). В случае, если игроки стоят на соседних клетках, первым считается тот, кто расположен ближе к внутреннему радиусу трассы (ближе к дорожке №1).
- Их можно использовать только в текущий ход.
- Игрок может либо использовать полученные призовые очки, либо по своему желанию, отказаться от них. Использовать выборочное количество призовых очков нельзя – только целиком. На следующий ход призовые очки не переносятся и «сгорают».
- в случаях ограничения на предельно допустимую скорость при поворотах, призовые очки складываются со скоростью саней и учитываются, как обычная единица скорости

### **3) Восстанавливает количество карт в руке до пяти**

- Берет из колоды карты с собаками, если у него осталось меньше 5 карт. Либо сбрасывает, если на руках у него больше пяти карт.
- Аварийные карты учитываются при подсчете карт в руке, их нельзя сбрасывать.
- В случае, если в колоде закончились карты (либо в колоде осталось менее трёх карт), то игрок берёт колоду «сброса», забирает карты с саней, оставляя только верхние (последние) карты с собаками, тасует заново колоду и кладёт её «рубашкой» вверх.
- В случае, если игрок набрал пять аварийных карт, он снимается с дистанции.

### **Опасности и аварии:**

*Превышение ограничения на предельно допустимую скорость при поворотах (красная полоса с цифрами ограничения скорости по бокам трассы, расположены перед поворотами).*

- Получает аварийную карту за каждую единицу скорости, сверх предельно допустимой.
- Продолжает движение саней и играет ход дальше.
- Ограничение скорости действует только один раз во время хода, когда фишка саней пересекает красную линию. В последующие ходы, при движении в повороте, данное ограничение на скорость не учитывается.

*Столкновение с другими санями*

- Движение саней и ход игрока немедленно заканчиваются на клетке, предшествующей клетке со столкновением.
- Игрок не добирает карты в руку в этот ход, но обязан сбросить карты, если в руке их больше пяти. Если в этот же ход игрок должен получить штрафные карты за превышение скорости, он их берёт в руку и скидывает карты собак, доводя количество карт до пяти.

*Удар о край трассы, либо о нарисованное на трассе препятствие (сугробы, края ущелья и т.д.)*

- Движение саней немедленно заканчивается на клетке, где произошло столкновение с краем трассы, либо с рисунком препятствия.
- Игрок получает аварийную карту.
- Игрок переходит к шагу 3 (доводит количество карт в руке до пяти).

*Столкновение с ёлкой (дополнительно установленной на трассу, их в комплекте 20 штук). Ёлки устанавливаются на пустые клетки трассы по своему усмотрению для повышения уровня сложности игры.*

При данном столкновении ход игрока не прерывается.

- Ёлка убирается с трассы.
- Игрок получает в руку аварийную карту.
- Затем сани движутся дальше (оставшееся смещение, движение, пополнение руки и т.д.).
- Освободившаяся клетка считается пустой, ёлка обратно не устанавливается.

### **Определение победителя:**

- В конце раунда все игроки, сумевшие пересечь линию финиша, завершают гонки. Игра продолжается, а только что финишировавшему игроку присуждается место, после чего раунды продолжают без его участия, пока все остальные игроки не пересекут финиш. Количество очков за первое место – 5, второе – 3, третье – 2, четвёртое – 1.
- Если ситуация ничейная, то побеждает игрок, оказавшийся ближе всех к флажку в шашечку на линии финиша.