

# Правила настольной игры «Ралли чемпионов» (Hurry cup)

Автор: Antoine Bauza

Скоростная гонка для 3-6 водителей  
Возраст: 9+

Перевод правил на русский язык: Сыпкова Анна, ООО «Игровед» (с)

## Рекомендации

Перед первой гонкой мы советуем прочитать все правила для того, чтобы хорошо представить себе механизм игры.

Подготовьте игру в соответствии с объяснениями из разделов «Компоненты игры». Сверяйтесь с правилами во время игры.

## Компоненты игры

Место старта (стартовая линия) должно быть расположено на столе на равном расстоянии от всех игроков.

Гоночный трек состоит из 36 сегментов, расположенных между местом старта и финишной линией. Они могут быть разложены в любом порядке; таким образом, поле игры может видоизменяться каждый раз. Некоторые участки дороги содержат отметки об ограничении допустимой скорости или специальный символ «звезда».



а) 1 стаканчик и 6 цветных кубиков, символизирующих топливные баки.

В начале игры все это достается игроку, который будет ходить первым (например, самому младшему из гонщиков);

б) 18 «козырных» фишек.

Каждый водитель получает по три таких фишки (по 1 каждого вида) и кладет их перед собой;

в) 6 разноцветных пешек.

Их необходимо разместить на зонтиках рядом с местом старта.

г) 6 «бонусных» фишек.

Эти фишки в случайном порядке располагаются вверх рубашкой на тех участках дороги, где нарисована звезда.

д) 1 деревянный кубик, который называется «Акселератор»

6 фишек «второй шанс»

1 фишка с изображением красного фонарика.

е) 6 гоночных машинок



Все эти фишки располагаются рядом с местом старта машин.

**Внимание!** Если в гонке участвует меньше 6 водителей, неиспользуемые пешки и топливные баки (одинакового цвета) необходимо убрать из игры.

## Персонажи

Перед началом игры каждый водитель выбирает себе персонажа и ставит соответствующий автомобиль рядом со стартовой прямой.



### Клаудиа

Эта красивая, самоуверенная и независимая итальянка решила доказать, что женщина может соревноваться с настоящими мужчинами по части храбрости и скорости. Она прекрасна настолько же, насколько настроена стать первой женщиной-победителем международных гонок.

### Сэр Стефан

Трасса не была бы такой, если бы не тонкий британский юмор и манеры сэра Стефана. Этот аристократичный англичанин аристократ сдал на права благодаря своему преданному дворецкому, который всегда готов ободрить и поддержать своего хозяина, не прекращая распивать чашечку чая на протяжении всего гоночного трека.

### Эль Гато

Прибыл прямо с Кубы. Таинственный путешественник, который курит огромные сигары. Никто не знает, кем он является на самом деле. Даже его фамилия, Эль Гато (Кот) была дана ему восторженными наблюдателями за потрясающую способность возвращаться обратно на трассу после вылета.



### **Тони и Анна-Мария**

Это талантливая парочка французов состоит из механика и любителя гонок. Они оба простого происхождения и не заинтересованы в общении с международной элитой. Тони и Анна-Мария смогли принять участие в гонках лишь благодаря невероятной поддержке семьи и близких друзей. Родители, тети и дяди, кузины и кузены, друзья, соседи – каждый из них собирал деньги на поездку этой парочки. Их машина – уникальная; она собрана самостоятельно. А их желание не разочаровать родню подкрепляется их навыками в гонках такого класса.

### **Оливер и Дороти**

Достойные своей роли послы из Швейцарии, они забрасывают взрослых и детей шоколадом на протяжении всего гоночного трека. Их юмор заразителен; их медлительная манера речи завоевывает сердца на протяжении всей Французской Ривьеры. Хотя эта пара редко выигрывает гонки, они всегда приходят к финишу вовремя, благодаря высокой точности, свойственной швейцарцам.

### **Фриц и Бригит**

Эта команда прибыла с другого берега Рейна, не оставив другим никаких шансов. Они надеются на тщательную подготовку: знания в области механики и тренированное тело; а также на знание трассы. Каждая деталь на счету! Результаты гонок доказывают их превосходство – они уже дважды победители. Интересная деталь: их любовь к их стране так велика, что они предпочитают праздновать свою победу, запивая ее Баварским пивом, а не шампанским.

## **1925 – Канны – Отель клуба автомобилистов**

*Престижная автогонка «Канны-Монако» началась в изумительном местечке между морем и горами.*

*Дороги, расположенные вдали от моря, - узкие, извилистые и напичканы препятствиями. Но организатор ралли лично отправился инспектировать и охранять трассу, так что гонки должны пройти без неприятных неожиданностей. Для того чтобы предотвратить несчастные случаи, на самых опасных поворотах расставлены знаки ограничения по скорости.*

У водителя любого автомобиля, участвующего в ралли, очень простая цель: самым первым достигнуть финишной линии. Для того чтобы сделать это, вам нужно быть ловким и иметь хорошие рефлексy. Наберите самую высокую скорость, какую сможете, и разумно используйте «козырные» фишки. Поддерживайте должный уровень соревновательности, помните об опасности и будьте бдительны, поскольку гонка будет очень, очень быстрой!

## Механизм игры

Каждый гоночный круг состоит из двух частей:

1. Подготовительная часть длится, пока каждый водитель выбирает пешку, соответствующую по цвету необходимому топливному баку. Этот выбор зависит, в том числе, от того, как много частей трассы игрок может проехать. Число, выпавшее на кубике, символизирующем топливный бак, отражает максимальное количество сегментов, которое можно проехать с его помощью.

**Пример:** на одном из цветных кубиков выпало пять баллов. Игрок, выбравший этот кубик, сможет сделать не более пяти шагов.

2. Основная часть, в течение которой все водители, по очереди, бросают кубик-акселератор для того, чтобы определить скорость своей машины и перемещает автомобиль, а также использует свои «козырные» фишки.



### Выбор топливного бака

Для того чтобы проехать вперед, водитель должен взять в руки пешку нужного цвета (соответствующего выбранному топливному баку).

Как выбрать топливный бак? Все зависит от ограничений по скорости и вашей готовности идти на риск:

- если дорога перед вашей гоночной машиной прямая и не содержит знаков ограничения по скорости, стоит взять кубик с большим значением, например с 5 или 6.

- если дорога впереди извилистая и содержит знак ограничения по скорости, стоит взять кубик с небольшим значением, таким, как 2 или 4.

Как же получить тот кубик, который нужен именно вам? Для этого нужно быть быстрее!

Самый младший водитель получает право первого хода. Он берет стаканчик, кладет в него все цветные кубики, встряхивает их и переворачивает стаканчик на стол. Все участники должны спрятать одну руку за спину. Когда все будет готово, ведущий приподнимает стаканчик и демонстрирует кубики остальным игрокам.

Далее все зависит от вас; необходимо быстро сориентироваться и:

- заметить, какие значения выпали на кубиках, и понять, какой из них нужно схватить;

- выбрать пешку нужного цвета (соответствующего кубик с правильным значением) и положить перед собой.

Если вы не успели взять пешку – смиритесь с тем, что ее увел кто-то другой!

Как только все пешки будут разобраны, каждый игрок берет себе кубик того же цвета, что и пешка, и кладет перед собой.

### Передвижение гоночных машинок

Тот же игрок, кто мешал кубики, первым запускает свою машину на трек. Затем ход передается против часовой стрелки.

Эта часть игры состоит из двух этапов:

- бросок кубика-«Акселератора» (два не цветных кубика) и подсчет скорости, с которой будет двигаться машинка;
- передвижение гоночной машинки без ограничения по скорости.



**Пример:** Надя заполучила топливный бак со значением 5. Она кидает кубик- акселератор, на котором выпадает значение 4. Таким образом, скорость Надиного автомобиля будет составлять 90 км/ч.

Перемещение гоночного автомобиля по треку зависит от значения на кубике – топливном баке; а также от ограничений по скорости, налагаемых на определенные участки трассы.

#### Примеры:



а) Сэр Стефан. Скорость = 70км/ч.

Топливный бак сэра Стефана позволяет ему проехать 6 секций. Он может проехать со скоростью 70 км/ч 6 участков дороги, следующих друг за другом; таким образом, его машина перемещается на участок 3. По пути ему достается бонусная фишка, которую он кладет перед собой вниз рубашкой.

б) Эль Гато. Скорость = 90 км/ч.

Топливный бак Эль Гато позволяет ему продвинуться на 5 секций вперед, но на втором участке дороги размещен знак ограничения по скорости – не более 70км/ч. Вот почему он не может двигаться дальше и остается на том же участке дороги.

в) Клаудиа. Скорость = 100 км/ч.

Топливный бак Клаудии позволяет ей проехать 4 секции подряд, но уже на следующем участке дороги установлен скоростной лимит, равный 90 км/ч. Она не может двигаться вперед и остается на том же сегменте дороги. Но также Клаудиа может использовать фишку второо шанса!

#### Специальные условия

Если гоночная машина совсем не может двигаться вперед, водитель может использовать фишку «второго шанса» (см. раздел «Специальные фишки»).

Когда гоночная машина заканчивает движение на участке дороги, где лежит бонусная фишка, игрок забирает ее себе и кладет на стол рубашкой вниз.

### Красный фонарик (бонусная фишка)



Если в конце раунда, после того, как все участники сделали свой ход, одна из машин на трассе сильно отстает, ее владелец может использовать бонусную фишку – красный фонарик. Ее нужно положить рядом с отстающей машиной и тогда, в начале следующего раунда, перед тем, как бросить кубик-акселератор, игрок имеет право подвинуть свой автомобиль на одну секцию вперед, не обращая внимания на скоростной лимит.

### Конец круга

Пешки случайным образом расставляются рядом с местом старта. Игрок, который делал первый ход в предыдущем раунде, отдает все кубики и стаканчик соседу слева - ведущему этого раунда игры.

## Конец гонки

Игрок, первым пересекший финишную черту, становится победителем гонок. Все остальные водители поздравляют его и награждают аплодисментами ☺

Прочие места распределяются в зависимости от последовательности, в которой игроки приходят к финишной прямой.

## Специальные фишки

В начале гонки каждый водитель получает по три «козырные» фишки. За один ход можно использовать только одну фишку любого типа!

### «Козырные» фишки:

#### Дорожный шлем



Эта фишка позволяет игроку не использовать акселератор, ориентироваться только на показатели топливного бака.

Нельзя использовать фишку после того, как брошен кубик-акселератор.

#### Нитро



То, что нитроглицерин обладает великой силой – это факт. Если водитель был столь успешен, что без задержек проехал через участок с ограничением по скорости, он может переместиться еще на один сегмент дороги вперед, по-прежнему не обращая внимания на скоростной лимит.

#### Рожок



Эта бонусная фишка может быть использована до того, как ведущий высыпал на стол цветные кубики из стаканчика. Игрок, который хочет использовать эту фишку, должен громко предупредить остальных, крикнув, например, «Бип! Бип! Бип!» или «Ту-ту!» или что-нибудь подобное.

Эта фишка позволяет гонщику выбрать кубик-топливный бак раньше, чем кубики увидят остальные водители. Игрок должен аккуратно приподнять

стаканчик, рассмотреть кубики, ни в коем случае не трогая их, и быстро положить перед собой пешку нужного цвета.

### Фишка второго шанса



Эта фишка позволяет игроку перебросить кубик-акселератор, если ему не понравилось первое выпавшее значение. При этом, игрок обязан согласиться с результатом второго броска.

Затем фишка убирается в сброс. За всю игру водитель лишь один раз может воспользоваться «вторым шансом».

### «Бонусные» фишки:

Когда игрок заканчивает свой ход на участке дороги, где располагается бонусная фишка, он должен взять ее и положить перед собой вниз рубашкой. Позже он сможет использовать ее перед началом хода.

### Срезать дорогу



Эта бонусная фишка позволяет срезать путь, проехав по прямой две секции за одно движение, не обращая внимания на ограничения по скорости и ... сегменты между ними. Эту фишку можно использовать только один раз.



**Пример:** Фриц и Бригит. Их скорость составляет 90 км/ч, поэтому они могут проехать только один участок дороги в сторону финиша. Но если они срежут путь с помощью бонусной фишки, машина сможет проехать без задержки три сегмента дороги с ограничением по скорости = 70 км/ч и 80 км/ч.





### Полный вперед

Эта фишка может быть сыграна только перед броском кубика-акселератора. Она позволяет водителю переместить свою автомашину на одну секцию перед опережающим его гонщиком, не обращая внимание на скоростной лимит.



### Помощник

Эта фишка позволяет водителю единожды использовать повторно одну из козырных фишек



### Масло

Эта фишка портит дорогу. На участке, где разлито масло, нельзя двигаться быстрее, чем со скоростью 50 км/ч. Фишку можно разместить на любом участке трека позади машины, включая тот участок, на котором остановился водитель.



### Обмен

Эта фишка позволяет водителю поменять его/ее топливный бак и соответствующую пешку на пешку и бак любого другого участника. Эта опция полезна, если вы передвигаетесь недостаточно быстро.



### Пустой бак

Внимание! Эта ужасная фишка спрятана среди бонусных тайлов! Она обязательно сработает в следующем раунде. Не важно, какое значение топливного бака было у игрока в момент получения фишки; в любом случае, оно снижается до значения «1».

## Правила соревнований:

1. Участники соревнуются на скорость.
2. Каждую новую игру вы можете создавать новый трек.
3. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает.

## Подсчет победных очков:

- последний водитель/водители не получает выигрышных баллов;
- остальные водители получают очки за то количество секций, которое отделяет их от последней гоночной машины (или красного фонарика)
- гоночная машина/машины, которые пресекли финишную ленту, получают по 3 бонусных очка.



*А) Тони и Анна-Мария не получают очков*

*Б) Сэр Стефан получает 4 очка*

*В) Оливер и Дороти получают  $6+3 = 9$  очков*