

форсаж

ПРАВИЛА ИГРЫ **ПРАВИЛА ГРИ**




ARIAL

«ФОРСАЖ»

Настольная игра для 2 – 4 участников в возрасте от 6 лет.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

- 1 игровая доска
- 4 гоночных болида
- 1 игровой кубик
- 28 карточек «Тюнинг»
- 24 призовых чеков номиналом от 100 до 500
- 1 инструкция

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Настольная игра с правилами настоящих кольцевых гонок. В игре могут брать участие от 2 до 4 игроков. Суть игры – стать победителем гонки. Победа зависит от того, каким болидом управляет пилот. Участники во время игры проходят несколько заездов. После каждого заезда пилоты гоночных болидов получают призовые чеки, которые используются для модернизации автомобиля. Модернизировать свои гоночные болиды участники гонок могут с помощью карточек «Тюнинг», которые улучшают технические, аэродинамические и скоростные способности автомобиля. Лучший болид имеет больше шансов на победу. Тот, кто первым пресечет финишную полосу - становится победителем гонки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровую доску. Разверните ее так, чтобы все участники могли удобно расположиться вокруг нее. Сложите в отдельные стопочки карточки «Тюнинг» и призовые чеки. С помощью жребия определите очередность ходов и стартовые позиции. Договоритесь между собой о количестве заездов (рекомендуется не менее 5 заездов). После этого расставьте свои игровые болиды на «Старт» игрового поля. Начинайте игру.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок бросает игровой кубик. Число, которое выпало на кубике, является количеством клеток, на которые игрок должен передвинуть свой гоночный болид. После того, как первый игрок передвинул свой гоночный болид (сделал ход), кубик бросает следующий по очереди участник. Когда все болиды пройдут первый заезд, каждый игрок получает призовые чеки, соответственно своим финишным позициям. Тот, кто первым пересекает финишную линию, получает 500 призовых

чеков, вторым – 200 призовых чеков, третьим – 100 призовых чеков, четвертым – призовых чеков не получает.

КАРТОЧКИ «ТЮНИНГ»

Попав на клетку «Тюнинг», игрок может модернизировать свой болид, используя полученные призовые чеки на приобретение технических новшеств. Каждая карточка дает болиду игрока дополнительные возможности:

1. Колеса на литых дисках – игнорировать зоны заноса на поворотах.
2. Сверхаэродинамический титановый кузов - перемещаться на 4 деления дальше чем, выпало на игровом кубике.
3. Форсированный двигатель – удваивает число, выпавшее на кубике.
4. Выхлопная система - перемещаться на 1 деление дальше, чем выпало на игровом кубике.
5. Турбина - перемещаться на 3 деления дальше, чем выпало на игровом кубике.
6. Бортовой компьютер - перемещаться на 2 деления дальше, чем выпало на игровом кубике.
7. Автоматическая трансмиссия – перемещаться на 2 деления дальше, чем выпало на игровом кубике.

ОБГОН

Во время заезда игроки могут обгонять друг друга. Для того чтобы осуществить обгон, игроку нужно не перескакивая через болид соперника свернуть на параллельную полосу. Если обе полосы заняты, и игрок не может осуществить обгон, он устанавливает свой болид на наиболее выгодную позицию - за болидом любого из соперников. Если очки, что выпали на кубике остались – то они сгорают.

ЗАНОС НА ПОВОРОТАХ

Попадая на клетки красного цвета («Занос»), игрок должен пропустить ход. Для того, чтобы ход не пропускать, игрок может купить карточку «Тюнинг» (колеса на литых дисках).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается последним заездом. Тот, кто первым пресечет финишную полосу - становится победителем гонки.

„ФОРСАЖ”

Настільна гра для 2 – 4 учасників віком від 6 років.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

- 1 ігрова дошка
- 4 гоночних боліда
- 1 ігровий кубик
- 28 карток „Тюнінг”
- 24 призових чеків номіналом від 100 до 500
- 1 інструкція

ОПИС ГРИ

Настільна гра із правилами справжніх кільцевих перегонів. В грі можуть брати участь від 2 до 4 гравців. Мета гри – стати переможцем гонки. Перемога залежить від того, яким болідом керує пілот. Учасники гри проходять декілька заїздів. Після кожного заїзду пілоти гоночних болідів отримують призові чеки, котрі використовуються для модернізації автомобіля. Модернізувати свої гоночні боліди учасники гонок можуть за допомогою карток „Тюнінг”, що покращують технічні, аеродинамічні та швидкісні здібності автомобіля. Найкращий болід має найбільші шанси на перемогу. Той, хто першим перетне фінішну полосу – стає переможцем гонки.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розкладіть ігрову дошку. Розверніть її так, щоб всі учасники могли зручно розташуватись навколо неї. Складіть в окремі стопки картки „Тюнінг” та призові чеки. За допомогою жеребкування визначте чергування ходів і стартові позиції. Домовтесь між собою про кількість заїздів (рекомендуємо не менше 5 заїздів). Після цього розставте свої боліди на „Старт” ігрового поля. Розпочинайте гру.

ХІД ГРИ

Перший учасник кидає ігровий кубик. Число, котре випало на кубуку відповідає кількості клітинок, на які гравець повинен пересунути свій гоночний болід. Після того, як перший гравець пересунув свій гоночний болід (зробив хід), кубик кидає наступний по черзі гравець. Коли всі автомобілі пройдуть перший заїзд, кожен пілот отримує призові чеки, відповідно до своїх позицій. Той, хто першим перетне фінішну лінію, отримує – 500 призових чеків, другим – 200 призових чеків, третім – 100 призових чеків, четвертим – призових чеків не отримує.

КАРТКИ „ТЮНІНГ”

Потрапивши на клітинку „Тюнінг”, гравець має змогу модернізувати свій болід, використовуючи отримані призові чеки для придбання технічних новинок. Кожна картка дає боліду гравця додаткові можливості:

1. Колеса на литих дисках – ігнорувати зони заносів на поворотах.
2. Надаеродинамічний титановий кузов - переміщуватись на 4 поділki далі, ніж випало на ігровому кубуку.
3. Форсований двигун – подвоює число, що випало на кубуку.
4. Вихлопна система - переміщуватись на 1 поділку далі, ніж випало на ігровому кубуку.
5. Турбіна - переміщуватись на 3 поділki далі, ніж випало на ігровому кубуку.
6. Бортовий комп’ютер - переміщуватись на 2 поділki далі, ніж випало на ігровому кубуку.
7. Автоматична трансмісія - переміщуватись на 2 поділki далі, ніж випало на ігровому кубуку.

ОБГІН

Під час заїзду гравці можуть обганяти один одного. Для того щоб здійснити обгін, гравцю потрібно не перескакуючи через болід суперника повернути на паралельну полосу. Якщо обидві полоси зайняті, і гравець не може здійснити обгін, він ставить свій болід на найбільш вигідну позицію – позаду боліда будь-якого суперника. Якщо очки, що випали на кубуку залишились – то вони згорають.

ЗАНОСИ НА ПОВОРОТАХ

Потрапивши на клітинку червоного кольору („Занос”), гравець повинен пропустити хід. Щоб хід не пропускати, гравець може придбати картку „Тюнінг” (колеса на литих дисках).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується останнім заїздом. Той, хто першим перетне фінішну лінію – стає переможцем гонки.

