

Правила игры

ТУРБО ГОНКИ



**Вы готовы испытать свою удачу, ловкость и реакцию?
Примите участие в захватывающих гонках на турбированных
картах! Прокачивайте свою машину, соревнуйтесь за первенство
с другими игроками и получайте призовые трофеи!
Докажите, что вы лучший пилот в игре ТУРБО ГОНКИ!**



Сканируйте QR-код или ищите видеоправила на Youtube:
«Турбо Гонки #турбогонки #космоправила»

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — получить больше очков славы, чем остальные участники. Больше всего очков можно получить, если ваш гоночный карт доберётся до финиша первым. Также можно получить очки славы, успешно проходя испытания силы и ловкости.



СОСТАВ ИГРЫ

1 » Гоночная трасса

Картонная гоночная трасса собирается из 10 частей и состоит из 20 клеток для перемещения фишек игроков. На каждой клетке указан символ действия, которое предстоит выполнить игроку.

2 » 4 планшета гоночных карт и 4 жетона пилотов

На каждом планшете имеется изображение гоночного карта и три шкалы: скорости, ловкости и силы. В течение игры вы будете получать и тратить пункты прокачки, собирая бонусы на трассе и проходя испытания.

Получая пункты прокачки, игрок продвигает свой маркер вперёд по указанной шкале своего планшета. При трате пунктов прокачки необходимо переместить маркер по шкале назад.

Жетоны пилотов представляют различных персонажей, которых игроки выбирают до начала игры и соединяют с планшетом выбранного гоночного карта.



3 » 27 карт испытаний

Каждая карта состоит из 4 частей. Сверху — два варианта испытаний; игрок проходит испытание в зависимости от символа на клетке, на которой он находится. В нижней части карты — два варианта наград, одну из которых игрок получит, успешно пройдя испытание.



4 » 12 призовых трофеев

Игроки получают трофеи, делая полный круг по трассе. В течение игры рекомендуем располагать полученные трофеи рядом с планшетом игрока. В конце игры собранные трофеи принесут участникам очки славы.

5 » 4 деревянных фишки игроков

6 » 12 деревянных маркеров

7 » 3 кубика

8 » Правила игры, которые вы держите в руках

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** **»** Соберите гоночную трассу в центре стола. Для первой игры соберите трассу так, как показано на рисунке на странице 2. В этом вам помогут порядковые номера, расположенные на обороте каждой части трассы.

Вы можете собрать разные конфигурации трассы и менять местами её части. Главное, чтобы трасса получилась замкнутой, а стартовые клетки (с цифрами 1–4 в разметке трассы) были соединены друг с другом в правильном порядке. Используйте все участки трассы.



- 2** **»** Поместите трофеи внутри гоночной трассы. При игре вчетвером используйте все трофеи из коробки. При игре вдвоём или втроём возьмите только указанные ниже трофеи.

3 игрока



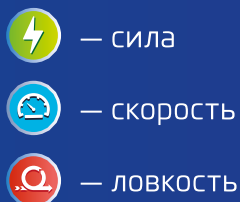
2 игрока



- 3** **»** Игроки выбирают себе по жетону пилота. Затем выбирают себе по планшету гоночного карта, а также берут деревянные фишки тех же цветов, что и выбранные машины. Игроки соединяют жетоны пилотов со своими планшетами как показано на стр. 3.

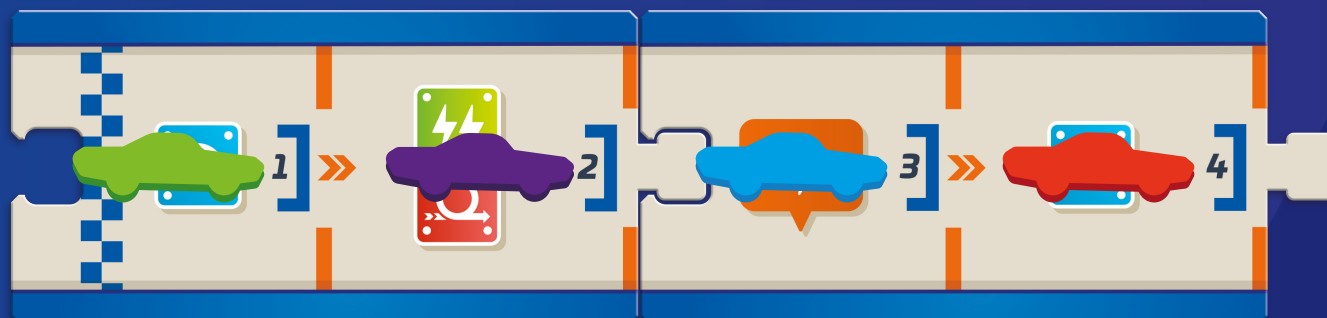


- 4** >> Каждый игрок берёт 3 маркера и помещает их в отверстия на шкалах своего планшета. В начале игры скорость и ловкость гоночного карта игрока имеют минимальные значения, а сила равна 3.



- 5** >> Пришло время определить первого игрока! Для этого каждый игрок кидает кубик: у кого выпало большее значение, тот и будет ходить первым! Порядок хода остальных игроков — по часовой стрелке от первого игрока.

- 6** >> Каждый игрок ставит свою фишку на стартовую клетку трассы. Не обращайте внимания на действия, указанные на вашей стартовой клетке.



Первый игрок

Второй игрок

Третий игрок

Четвёртый игрок

- 7** >> Перемешайте карты испытаний и положите их стопкой рядом с трассой рубашкой вверх. Там же разместите три кубика.

ТЕПЕРЬ МЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ГОНКУ!

КАК ИГРАТЬ?

Игра состоит из серии ходов участников, ход передаётся по часовой стрелке.

- 1** » Чтобы определить, на сколько клеток можно продвинуться вперёд по трассе, игрок бросает кубики.
- Количество кубиков зависит от уровня прокачки скорости: игрок должен бросить столько кубиков, сколько указано на его планшете рядом с маркером скорости. Игрок бросает кубики и выбирает любой из них (не обязательно с самым большим значением).








Как кидать больше кубиков?
Прокачивайтесь, собирая бонусы на трассе и проходя испытания!



Например, если маркер скорости стоит здесь, бросайте 2 кубика.

ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ГОНЩИКОВ

Когда все игроки наберутся опыта в первых играх, можете использовать это правило.

Если игрок выбирает  или , он получает 1 пункт силы. Если игрок выбирает  или , он тратит 1 пункт силы. Если игрок выбирает  или , но у него нет пунктов силы, то он должен продвинуться по трассе на .

- 4** » Игрок перемещает свою фишку по трассе на выпавшее на кубике число клеток. Перемещать фишку можно только вперёд. Фишки разных игроков могут находиться на одной клетке трассы.

Далее игрок выполняет действие, указанное на своей новой клетке (подробное описание действий на следующей странице).

- 5** » Ход передаётся следующему участнику.


- 6** » Как только игрок пересекает финишную черту , он получает трофей!


Игрок берёт трофей самого большого размера из доступных (на нём указано наибольшее количество очков славы) в соответствии с номером круга: переместившись через финишную черту в первый раз, он берёт бронзовый трофей, а во второй — серебряный. В конце гонки каждый игрок получает золотой трофей.

Чтобы не забыть о трофее при прохождении круга и подсчёте очков славы, рекомендуем хранить полученные трофеи рядом с планшетом игрока.

ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК ТРАССЫ

Некоторые действия, прохождение и даже провал испытаний будут помогать игроку прокачивать свой гоночный карт.

Каждый раз, когда по действию клетки игроку нужно будет добавить пункты к прокачанной на максимум шкале скорости или ловкости, его гоночный карт вместо этого будет ускоряться за счёт турбины : игрок дополнительно продвинется на две клетки вперёд. Если игрок должен продвинуться по шкале силы выше 8, то ничего не происходит.

Игрок выполняет действие только той клетки, на которой его гоночный карт оказался после броска кубика (один раз за ход). Перемещаясь на клетку благодаря , игрок её действие не выполняет.

ПРОКАЧКА



Остановившись на такой клетке, игрок получает указанные на ней пункты прокачки, продвигая маркер по шкале на своём планшете.



Игрок получает 1 пункт скорости.



Игрок на свой выбор получает 2 пункта силы или 1 пункт ловкости.

ИСПЫТАНИЯ




Остановившись на такой клетке, игрок берёт карту испытания с верха колоды и пытается выполнить её задание. Если карт в колоде не осталось, перемешайте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду.



Чтобы пройти испытание, игрок должен потратить указанное на карте количество пунктов силы. Если у него достаточно силы, он сдвигает маркер на шкале силы влево на отмеченное значение и получает награду карты (на свой выбор).

ВАЖНО: если у игрока недостаточно пунктов силы, то он получает 1 пункт силы, а карта уходит в сброс.



Игрок бросает от 1 до 3 кубиков (в зависимости от положения маркера на шкале ловкости) и сравнивает выпавшие значения с заданием на карте. Если хотя бы на одном из кубиков выпало нужное значение, то испытание считается пройденным. Если игрок прокачал ловкость до значения , то испытание автоматически считается пройденным.

ВАЖНО: если ни на одном кубике нужное значение не выпало, то игрок получает 1 пункт силы, а карта уходит в сброс.

НАГРАДА ЗА ПРОЙДЕННОЕ ИСПЫТАНИЕ

Каждый раз, когда игрок успешно проходит испытание, он выбирает одну из двух наград, изображённых в нижней части карты испытания.



Получение указанного количества очков славы (в конце игры). Если игрок выбрал эту награду, он забирает карту себе и сохраняет её до конца партии.



Продвижение по трассе на указанное число клеток, прокачка скорости или ловкости.

Получите награду и сбросьте карту.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается немедленно, когда фишка одного из участников в третий раз пересекла финишную черту. Этот игрок получает самый большой золотой трофей! Остальные игроки берут трофеи в порядке убывания размера (и указанных на трофеях очков славы), начиная с игрока, фишка которого находится ближе всего к финишировавшему (и на том же круге). Если на одной клетке находится несколько игроков, то первым берёт трофей игрок, чья очередь хода должна была наступить раньше.

Подсчитайте количество очков славы на полученных трофеях и прибавьте к ним очки славы на картах, полученных за пройденные испытания.

Игрок, набравший больше всего очков славы, побеждает! При ничьей побеждает претендент, который оказался ближе всего к финишу.



В этом примере игрок прошёл 5 испытаний, получив 8 очков славы (указано на картах), и собрал 3 трофея общей ценностью 6 очков славы. Игрок получает 14 очков славы!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Максим Верещагин, Анна Ларионова, Дарья Мартышук, Елизавета Мишина.

Девелоперы: Андрей Колупаев, Иван Лашин, Иван Тузовский.

Корректор: Александр Петрунин.

Иллюстратор: Павел Прокопьев.

Дизайнер: Юлия Шубова.

Проект-менеджер: Алексей Сапонов.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Продакшен-директор: Сергей Морозов.

Арт-директор: Мария Коварт.

Директор по маркетингу: Владимир Эделев.

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.