



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Авторы игры: Ян Роевский и Михал Стайцак

ФОРМУЛА 1



ИГРА ДЛЯ 2-6 ИГРОКОВ В ВОЗРАСТЕ 8-99 ЛЕТ

ФОРМУЛА 1 это игра, которая позволяет пережить эмоции известные только гонщикам. Не нужны водительские права или даже велосипедная карта. Вы только должны предвидеть намерения других игроков и разумно контролировать скорость. Вы можете ехать медленно, но безопасно, не беспокоясь о вырывающихся вперед конкурентах. Можно быстро - рискуя съехать с трассы.



GRANNA®

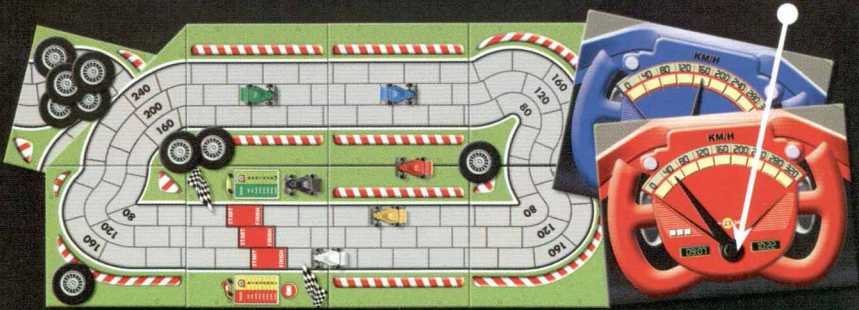
Перед первой игрой

Следует осторожно вынуть из картонок спидометр, стрелки и шины. Теперь нам нужно собрать все шесть спидометров, так, чтобы стрелка была расположена на верху планшета со спидометром и чтобы она могла свободно двигаться.

Подготовка к игре

Сегменты трассы следует собрать так, чтобы она образовывала петлю. Трасса должна включать в себя сегмент Старт - Финиш. Каждый игрок получает автомобиль и спидометр, одинакового цвета.

СОЕДИНИТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ



Начало игры

Методом жеребьевки, или любым другим способом игроки определяют очередность на старте и располагают машины так, как показано на рисунке 1

Игроки, чьи автомобили занимают на старте места 1 и 2, получают по 28 жетонов шин, игроки находящиеся на местах 3 и 4 - по 29, а те что на 5 и 6 - по 30.

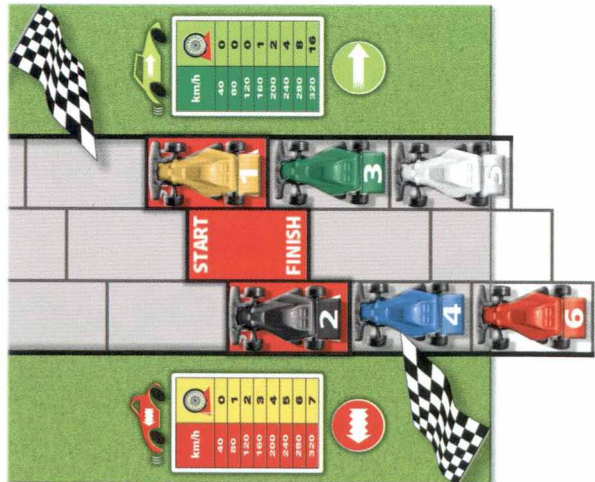
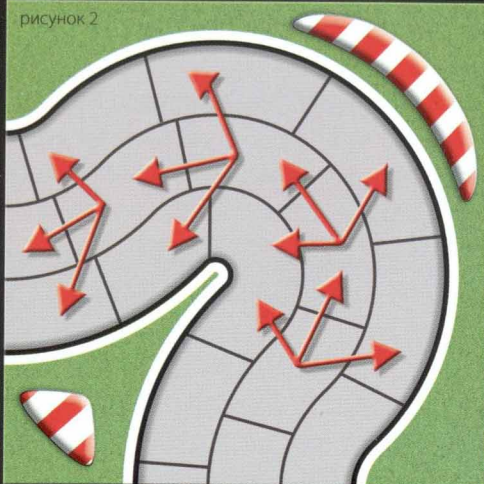


рисунок 1

Скорость каждого автомобиля устанавливается на 0.

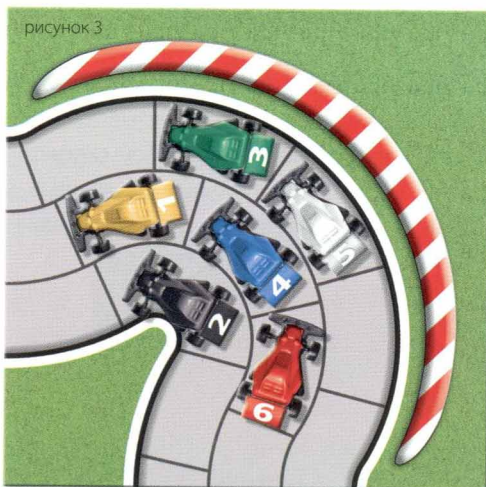
Путь движущихся машин

Машины могут двигаться только вперед - прямо или по диагонали. Поле на которое въезжает машина, при изменении полосы движения, должно прилегать к полю, с которого она сошла и его конечная граница должна располагаться дальше от начала гонки. На рисунке 2 показано, на какие поля может въехать машина. Следует обратить внимание на тот факт, что иногда, при изменении полосы на более внутреннюю, из следующих двух полей, надо въезжать на то самое поле. На одном поле может стоять только одна машина. Нельзя проезжать через поле, на котором стоит другая машина. Также нельзя перепрыгивать через такие поля.



Порядок исполнения ходов

Игроки ходят в последовательности, исходя из положения их машин на треке. Первым ходит игрок, чья машина ведет, далее игрок, у которого машина находится на втором месте, и т.д. Таким образом порядок осуществления ходов может быть разным в каждой очереди. Порядок определяет положение внутреннего края поля, занимаемого машиной, как показано на рисунке 3. Номера машин соответствуют их очередности.



Скорость машины

Число полей, которое машина преодолевает во время одного движения, связано с её скоростью. Каждые 40 км/ч это одно поле.

Примеры:

Игрок хочет переместить машину на 5 полей. Он устанавливает скорость 200 км/ч. Движение со скоростью 320 км/ч означает перемещение машины на 8 полей.

Перед каждым ходом игрок устанавливает, с какой скоростью будет двигаться его машина. Это может быть такая же скорость, как во время предыдущего хода, или больше или меньше. Это зависит исключительно от решения игрока, а единственным ограничением является число шин.

Ускорение и торможение

Если автомобиль движется с той же скоростью, как во время предыдущего хода, ускоряется на 40, 80 или 120 км/ч или тормозит на 40 км/ч, он не расходует шины. Если игрок хочет ускориться или замедлиться сильнее, он должен отдать шины. Количество шин, которые отдает игрок, определяется в соответствии с таблицами, помещенными на стартовом сегменте.

Примеры:

Игрок ускоряется с 80 до 240 км/ч. Он должен отдать одну шину. Автомобиль движется со скоростью 320 км/ч. Игрок отдает 16 шин. Игрок тормозит с 240 до 120 км/ч. Должен отдать 2 шины. Игрок ускоряется с 120 до 200 км/ч. Не должен ничего отдавать.

Скорость на поворотах

Машины могут двигаться по трассе на любой скорости. На полях по середине каждого поворота указана безопасная скорость, обязывающая только на этом поле (Рис. 4). Автомобиль может проехать через такое поле с любой скоростью. Если эта скорость больше, чем безопасная скорость, игрок бросает кубик. За каждые 40 км / ч превышения безопасной скорости, осуществляется один бросок кубиком. Количество очков, на брошенном кубике, означают:

- 1 – износ 1 шины
- 2 – износ 2 шин
- 3, 4, 5 – без последствий
- 6 – выпадение из трассы



рисунок 4

Примеры:

Машина едет со скоростью 240 км/ч через поле с безопасной скоростью 160 км/ч. Превышение скорости составляет 80 км/ч. Игрок бросает два раза кубик. Через поле с безопасной скоростью 80 км/ч машина едет на скорости 320 км/ч. Игрок бросает кубик шесть раз.

После каждого броска игрок выполняет команду в соответствии с показаниями кубика. Если кубик показывает, износ шин, а игрок не имеет достаточного их количества, автомобиль съезжает с трассы. Кубик бросается за все поля проходимые на опасной скорости, вместе с полем, на котором кончается перемещение. Съезд с трассы останавливает бросание кубика.

Пример (рисунок 5):

Игрок устанавливает скорость на 240 км/ч и намеревается переместить автомобиль на около 6 полей. проходя при этом 3 поворота, с безопасной скоростью: 40 км/ч, 120 км/ч и опять 120 км/ч. На первом повороте кидает кубик 5 раз: 2 - две шины, 3 - без потерь, 1 - одна шина и дважды по 4 - без последствий. На втором повороте он бросает 3 раза: 5 и 4 - без потерь и 1 - одна шина. На третьем повороте должен снова бросать три раза, но при первом броске ему выпала 6, таким образом, во второй и третий раз он не бросает кубик.

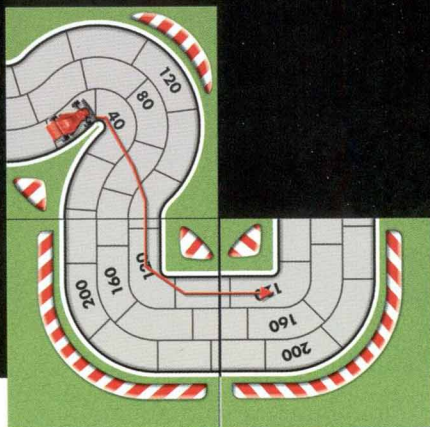


рисунок 5

Если игрок меняет полосу во время поворота и пересекает два или три поля с указанной безопасной скоростью, он должен бросать кубик на каждом поле.

Пример (рисунок 6):

Машина перемещается на 3 поля, переезжая на скорости 120 км/ч, по полям с безопасной скоростью 80 и 40 км/ч. Игрок должен бросить кубик три раза.



рисунок 6

Съезд с трассы

После съезда с трассы машина ставится на обочине дороги, на внешней стороне поворота, рядом с полем безопасной скорости. Независимо от того, ехала ли машина по внутренней, средней или внешней полосе, она всегда ставится рядом с полем безопасной скорости внешней полосы движения. Скорость устанавливается на нулевом уровне, а игрок должен отдать столько шин, сколько нужно для торможения от скорости, при которой машина съезжает с трассы, к нулю. Если две машины съезжают с трассы в одном и том же движении, на том самом повороте, вторая машина ставится рядом с первой.

Пример (рисунок 7):

Машина съехала с трассы со скоростью 240 км/ч. Игрок должен отдать 5 шин.

Блокировка

Может так случиться, что три машины занимают всю ширину полосы. Игрок, который не может из-за этого переместить машину на количество полей, которое указывает спидометр и не имеет достаточного количества шин для торможения съезжает с трассы. Он ставит машину на обочине, рядом с одной из блокирующих его машин.

Пример (рисунок 8):

Машины 1, 2 и 3 были перемещены соответственно на 1, 2 и 3 поля. Машина 4 имеет скорость 320 км/ч и только одну шину. Игрок может проехать не более пяти полей (далее полоса заблокирована), а для торможения до 200 км/ч ему нужны две шины, он должен сойти с трассы. Игрок ставит машину на обочине и отдает оставшуюся шину.

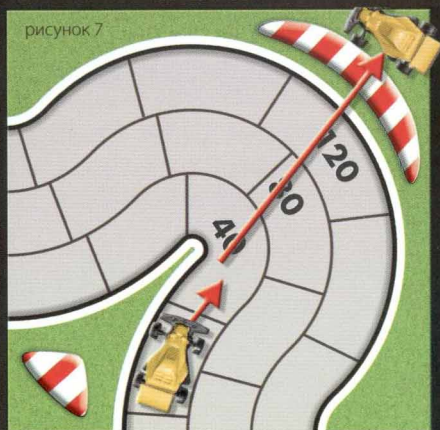


рисунок 7

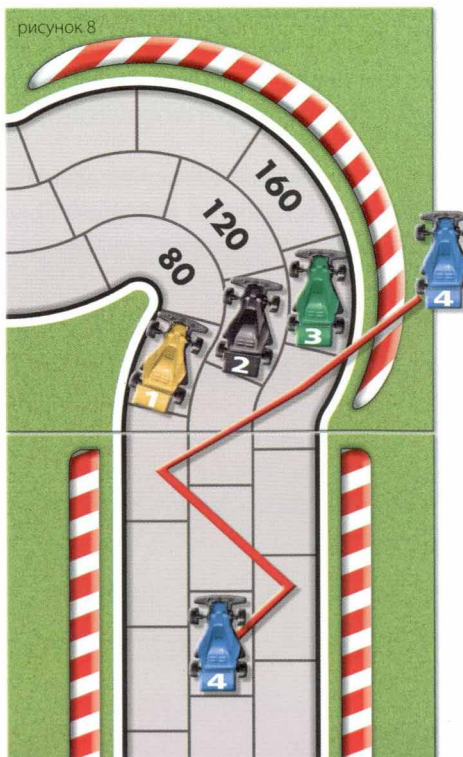
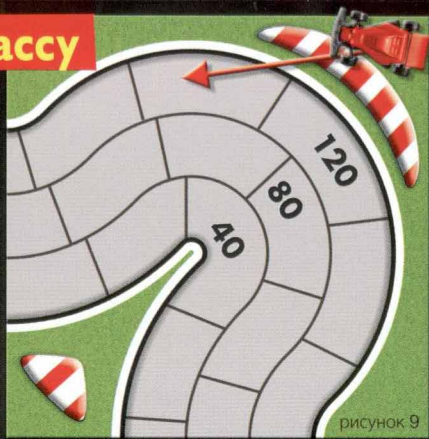


рисунок 8

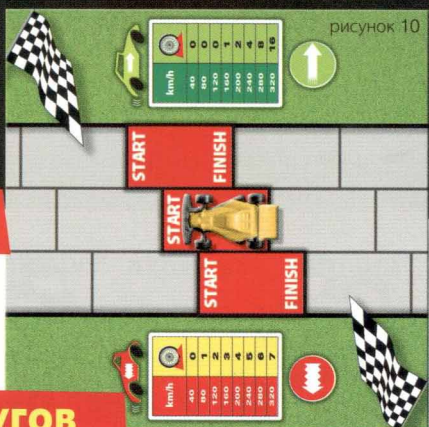
Возвращение на трассу

Если автомобиль сходит с трассы (либо в результате неудачного броска кубика, либо при прохождении поворотов, либо в результате блокировки), то при следующем ходе он может въехать на трассу, как показано на рисунке 9. При определении очередности, автомобиль, расположенный за пределами трассы находится сразу за машиной на поле, рядом с которым стоит. Если же в том самом месте съехали две машины, первая из них та, которая ближе к трассе (т.е. та, которая съехала ранее).



Конец игры

Чтобы закончить гонку, вам нужно въехать на одно из полей финиша, окрашенные красным цветом (рис. 10), или проехать через такое поле. Игрок чья машина первой въедет на финиш, становится победителем.



Вариант для 2-3 человек

Если играют два или три человека, каждый из них может иметь две машины. При этом запас шин для каждой машины нужно держать отдельно.

Гонка на много кругов

Игроки могут договориться о том, что гонка будет разыгрываться на трассе состоящей из более чем одного круга. В ходе этой гонки можно после каждого круга съехать на пит-стоп. Пунктами обслуживания являются таблицы на сегменте Старт-Финиш. В сервис можно въехать на любой скорости, с красного поля (рис. 11). Во время следующего хода, игрок устанавливает скорость на ноль и пополняет количество шин до 30 (независимо от того, сколько шин у него было во время старта.) Во время следующего хода он может въехать на следующее, после окрашенного, поле трассы (Рис. 11). Если это поле заблокировано другой машиной, игрок теряет ход.

