



Автор игры Виталий Силаев

БОЛЬШАЯ ГОНКА



8702

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ:

• Игровое поле

• Кубик «D6»

• Фишки героев
4 шт.



Жетоны запчастей:



• Заплатки
16 шт.



• Канистры
16 шт.






• Гайки
16 шт.


ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Разложите игровое поле в центре стола.

Отделите **жетоны запчастей** от картонной основы, разделите их по типу:

-  гайки
-  заплатки
-  канистры

Разложите их на 3 соответствующие кучки – это будет склад запчастей.

 Каждый игрок выбирает фишку героя, которым хочет играть и ставит её на клетку «Старт» на игровом поле. Затем каждый игрок выбирает 1 любой жетон запчастей из со склада и забирает его себе.

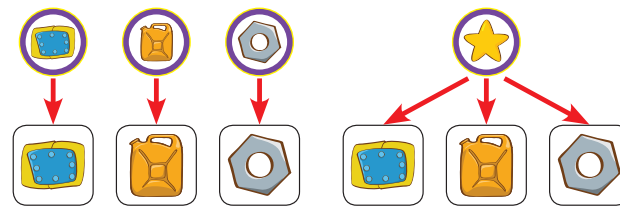
НА СТАРТ! ВНИМАНИЕ! МАРШ!

Самый младший игрок ходит первым, остальные за ним – по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку своего героя на столько клеток, сколько выпало на кубике. Перемещать фишку можно только вперёд по выбранному направлению и только по соединённым клеткам. В случае, если от клетки расходятся 2 пути, игрок сам выбирает куда пойдёт фишка.

СБОР ЗАПЧАСТЕЙ

Если фишка игрока закончила перемещение на клетке с изображением одной из трёх типов запчастей, то игрок берёт 1 жетон указанной запчасти со склада игры себе.

Если фишка игрока закончила перемещение на клетке с изображением Звезды, то игрок берёт 1 жетон любой запчасти со склада игры себе.

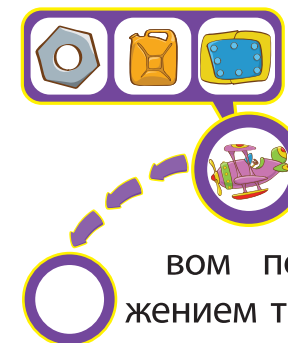


ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Закончив перемещение на любой клетке и, при необходимости, выполнив её условие, игрок может сбросить 1 любой жетон запчасти и совершить дополнительное перемещение на 1 шаг вперёд или назад. При этом будет выполнено условие второй клетки, куда попала фишка, но сделать ещё одно дополнительное перемещение будет нельзя.

ПОЧИНКА ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

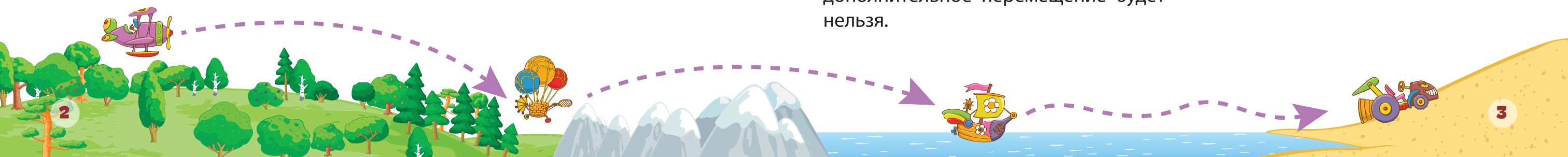
Остановившись на клетке транспортного средства, или проходя мимо такой клетки, игрок может починить транспортное средство и сделать значительный рывок вперёд.



Для починки игроку необходимо показать всем и сбросить жетоны запчастей, которые указаны на игровом поле рядом с изображением транспортного средства.

Потратив необходимые жетоны, фишка игрока перемещается по стрелкам на указанную клетку и ход игрока заканчивается.

Все сброшенные жетоны запчастей возвращаются обратно на склад.




КРАСНАЯ СТРЕЛКА

Если игрок чинит парусную лодку, то он перемещается на клетку с подводной лодкой. На следующий ход, если игрок чинит подводную лодку он перемещается дальше по стрелкам.

В случае, если запчастей для починки подлодки нет, игрок перемещается по красной стрелке на пустую клетку и может продолжить движение только с неё.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

 Игрок, который первым доберётся до клетки «Финиш» становится победителем игры. Остальные игроки также могут закончить гонку, чтобы выяснить, кто занял оставшиеся места.

ПРИМЕР ХОДА:

Дима бросает кубик, на нём выпадает 4, он перемещает свою фишку на клетку с изображением Гайки. Дима получает жетон Гайки и он решает сделать дополнительное перемещение – он отправляет свой жетон Гайки обратно на склад и сдвигается на 1 клетку назад, чтобы попасть на клетку с изображением канистры. Дима получает жетон Канистры и его ход заканчивается.

Эля бросает кубик, на нём выпадает 6, она перемещает свою фишку мимо клетки с транспортным средством Ракета. Для починки Ракеты необходимо 4 жетона запчастей: Гайка и 3 Канистры. Поскольку у Эли есть необходимые для починки жетоны, она возвращает их на склад и совершает перемещение по стрелке. Её ход на этом заканчивается.

