

301500 Экстремальный заезд

Три улетно-активные игра дл 2х-4х игроков от бти до 99 лет.

Автор: Хайнц Майстер

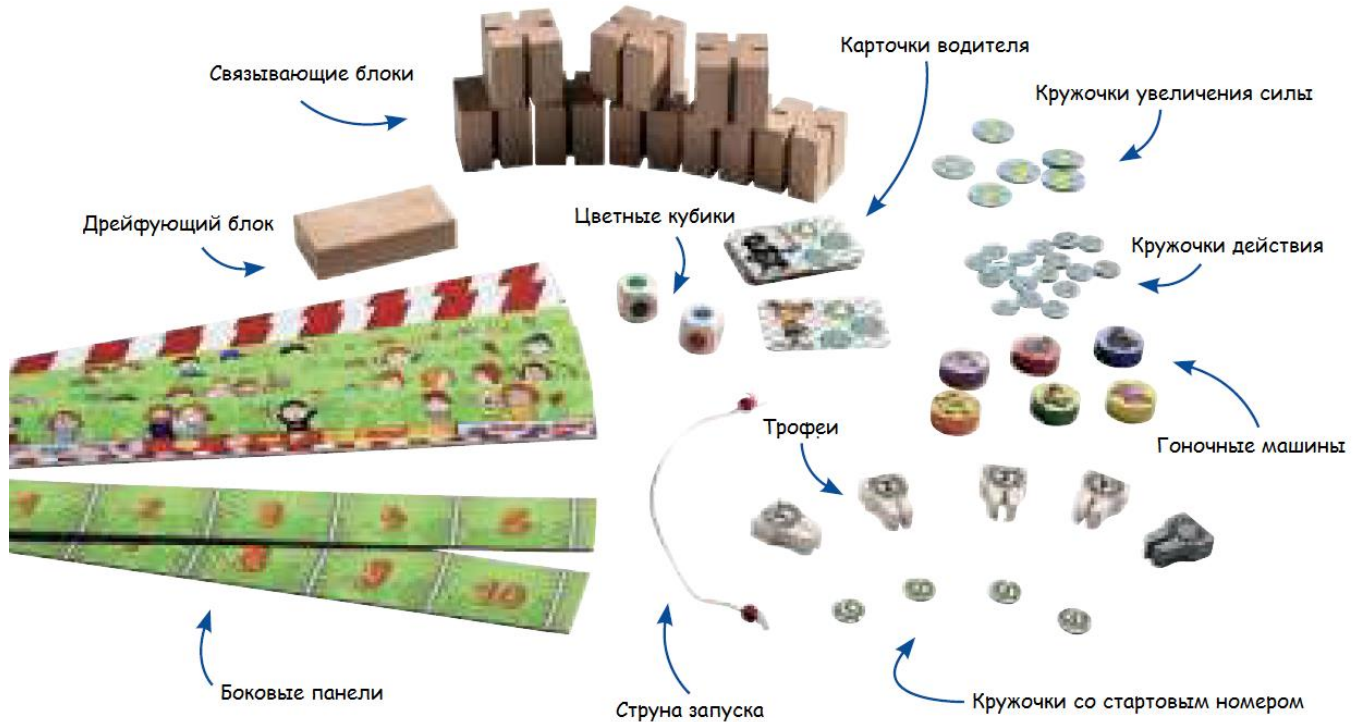
Иллюстратор: Сюзанн Вагнер

Продолжительность игры: приблизительно 15-20 минут

Вы чувствуете вибрацию гоночного трека – шесть лучших гонщиков борются за победу сегодня. Ларри Быстроног затягивает шлем, Теа Ракета заводит двигатель, Капитан Карачо нетерпеливо достраивает трек и поехали! Цель всех трех игр при помощи струны запустить машину по треку. Самые смелые и рискованные игроки получают шанс попасть на самую верхнюю позицию подиума!

Содержимое

1 пусковая струна, 6 гонщиков (=деревянные кружочки), 8 связывающих блоков, 1 дрейфующий блок, 8 боковых панелей, 5 деревянных трофеев (серый трофей для отсчета, 4 белых трофея с номерами от 1 до 4 для игроков), 4 фишки со стартовыми номерами, 6 карточек водителя, 6 фишек повышения силы, 16 фишек действий, 2 цветных кубика, 1 лист с 12 наклейками, инструкция к игре.



Гонщики



Капитан Карачо

Этот капитан – самый настоящий ночной кошмар, который встретится вам на треке. При помощи его верного попугая Пистона, он уже одержал ряд побед в заездах.



Принцесса Ураган

Ее отец, Король Дизель, не может ей ни в чем отказать – и, поскольку ничто ей не приносит такого удовольствия, как чувствовать, как ветер треплет ее волосы, она целые дни проводит в своем гоночном авто.



Ларри Быстроног

Ларри происходит из древнего рода гонщиков; ничто, что имеет колеса, не спрячется от Ларри Быстронога. Ему нужна только победа.



Теа Ракета

Ее родственники ведут комфортную воронью жизнь, но Теа заботится лишь об одной вещи: Скорость! Лишь ее мотоцикл позволяет ей ехать быстрее, чем она летает.



Большой Октан

Никто не знает, откуда взялся этот странный парень, но одно известно точно, и это то, что он всегда играет честно. Кажется, он больше заботится о процессе езды, а не о победе.



Рита Мошеница

Это непослушное отродье – ужаснейший кошмар всех водителей; Капитан Карачо, пожалуй, единственный, кто водит более неистово, чем она. Отважные маневры – это их фишка.

Перед первой игрой

Приклейте стикеры на обе стороны деревянных кружочков, как показано на рисунке – это все, что вам нужно сделать для изготовления гоночных машин!

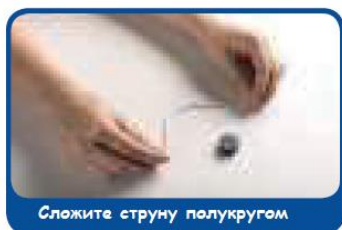
Целая машина



Поврежденная машина



Вы в первый раз будете использовать пусковую струну, поэтому потренируйтесь до того, как играть, чтобы все прошло гладко. Держите пусковую струну за обе ручки, разместите ее полукругом вокруг гоночной машины, придвиньте, а теперь резко растяните ее в обе стороны, чтобы подтолкнуть автомобиль, запустить его.



Сложите струну полукругом



Подведите к машине



Запустите автомобиль

Лучше всего играть на большом столе с гладкой поверхностью.

Опытные гонщики, умелые водители и участники турнира «Нава Гран При» могут играть при помощи дрейфующего блока:

При работе с дрейфующим блоком также требуется определенный уровень умений и практики. Этот блок также можно использовать в игре, когда гоночная машина застревает в каком-то неудобном положении, например. Умело поставленный дрейфующий блок можно использовать, чтобы машина об него отпрыгнула в другое место, а значит, прошла сложный участок, что произойдет, благодаря изменению направления дрейфующим блоком. Принцип действия такой же, как у бильярда.

И, кроме того, дрейфующий блок может использоваться для того, чтобы изменить направление запущенного гоночного автомобиля и избежать контакта с боковым баннером.

Игра 1: «Грохочущая ярость»

Кто готов для беспощадных маневров и может столкнуть машины соответствующих цветов, выброшенных на кубике, друг с другом?

Подготовка

Соберите все связывающие блоки и боковые баннеры. Постройте квадратную арену в центре стола, и установите боковые баннеры между связующих блоков. Убедитесь, что два баннера отображают числа 1-5 и 6-10 в правильной последовательности на своей внешней стороне.

Поставьте шесть гоночных машин в круг в центре арены. Не имеет значения, какой стороной вверх они размещаются. Расстояние между машинами должно равняться приблизительно ширине длинной стороны дрейфующего блока.

Положите рядом серый трофей. Положите все фишки со стартовыми номерами лицом вниз и убедитесь, что они должным образом перемешаны. Каждый игрок вытягивает фишку со стартовым номером и кладет лицом вверх перед собой. Каждый берет по соответствующему белому трофею и кладет их на связующий блок перед боковой панелью с отсчетом. Возьмите дрейфующий блок, пусковую струну, два цветных кубика. В этой игре более ничего вам не понадобится, так что прочий материал можно сложить в коробку.

Как играть

Играйте по очереди (исходя из вытянутых вами номеров). Игрок с наименьшим стартовым номером начинает и бросает кубик.

Что показывает кубик?

- 2 одинаковых цвета

Бросайте кубик еще раз.

- 2 разных цвета

Возьмите пусковую струну и постарайтесь запустить гоночную машину цвета соответствующего цвету одного из кубиков, в другую гоночную машину, цвета, который выпал на втором кубике.

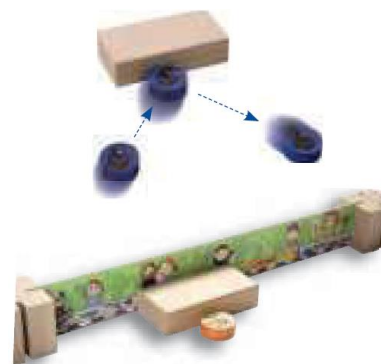
Важно: Запускаемая машина не должна зацепить какую-либо другую гоночную машину!

Вы попали в правильную машину, не зацепив другие машины?

- Да?

Прекрасно! Возьмите серый трофей и начинайте им отсчет по боковому баннеру от вашего белого трофея и перейдите на одно очко вперед к цели. Как только вы запустили автомобиль успешно, вы можете выбрать между двух опций:

1. Рискнуть и продолжить: бросать снова оба кубика и продолжать сбивать автомобили.
2. Подсчитать очки и закончить свой ход. Для этого поставьте свой трофей на ту отметку, где сейчас стоит серый трофей, а серый трофей верните на стартовую позицию рядом в самом начале боковой панели с отсчетом.



- Нет?

Жаль! Вы не получаете очков. Если серый трофей уже отсчитал вам некоторое количество баллов на боковой панели, вы теряете эти очки, а серый трофей возвращается в стартовое положение на боковой панели с отсчетом.

Игрок со следующим стартовым номером ходит. До того, как бросать кубик, игрок должен убедиться, что расстояние между боковыми панелями и гоночными автомобилями по меньшей мере равняется длине короткой стороны дрейфующего блока. Если авто расположено ближе, игрок может отодвинуть гоночную машину.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков своим трофеем доходит до конца отсчета на боковой панели арены, или заходит за ее окончание. Он выигрывает гонки «Грохочущей ярости».

Дополнения для опытных гонщиков:

- **Двойные очки:** Если вы выбрасываете 2 одинаковых цвета на кубике, а серый трофей уже находится как минимум на единице, тогда заработанные вами очки удвоятся. Переставьте серый трофей на такое же количество очков вперед, сколько вы заработали до этого момента во время вашего текущего хода.

- **Дрейф:** Если вы удачно использовали во время запуска дрейфующий блок, т.е. первое авто переворачивает дрейфующий блок до того, как ударить второе авто, значит вы получите дополнительное очко и вам разрешается передвинуть серый трофей на одно очко вперед.

- **Авария с боковым баннером:** Если вы дотронулись другим автомобилем до бокового баннера, вы не получаете очков, и ваш ход немедленно заканчивается.

Игра 2: Дрейфовое Дерби

Кто найдет правильный маршрут и запустит гоночное авто четко между двух автомобилей, указанных на кубиках цветов?

Подготовка

Такая же, как в Игре 1 «Грохочущая ярость», но со следующими изменениями:

Не выставляйте автомобили в круг в центре арены, а подготовьте их у угла.

Как играть

По очереди, которая базируется на вытянутых вами номерах. Игрок с наименьшим номером начинает. Для начала, распределите гоночные авто по арене на ваше усмотрение, и также не имеет значения, какой стороной вверх находится автомобиль, поломанной или исправной. Бросайте оба кубика.

Что выпало на кубике?

- **Два одинаковых цвета**

Бросайте кубик снова.

- **Два разных цвета**

Возьмите пусковую струну и постарайтесь запустить чей либо автомобиль четко между двух авто цветов соответствующих цветам на кубиках.



Важно: Не должно быть контакта с боковой панелью. Если машина ударяется в боковой баннер, автомобиль дисквалифицируется и изымается из игры. После этого, игрок может снова бросать кубик.

Вам удалось запустить гоночное авто между двух правильных автомобилей?

- **Да?**

Отлично! Возьмите серый трофей и отсчитайте одной очко от вашего белого трофея.

Когда вы успешно пролетели между двух машин, вы можете теперь выбрать одну из двух опций:

1. Рискнуть и продолжить: Бросать оба кубика снова и продолжить, как описано выше.

Предупреждение: Если вы выбрасываете на кубике цвета авто, которое ранее было дисквалифицировано, ваш ход заканчивается. Однако, при этом, вы можете передвинуть свой трофей на место серого.

2. Подсчитать очки и закончить свой ход, поставьте свой трофей на место серого трофея, а серый трофей верните в исходную позицию.

- **Нет?**

Очень жаль. Вы не зарабатываете очков. Если серый трофей уже отсчитал вам за этот ход очки, к сожалению, вы их теряете, и серый трофей возвращается обратно в исходную позицию.

Игрок со следующим стартовым номером вступает в игру.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда игроку удастся дойти своим трофеем до конца или зайти далее боковой панели отсчета. Этот игрок выигрывает «Дрейфовое Дерби».

Дополнения для опытных гонщиков:

Если вы успешно используете дрейфующий блок, то вы заработаете дополнительное очко и можете передвинуть серый трофей на один пункт вперед. Тем не менее, вы не получите дополнительного очка, если дрейфующий блок вам нужен только для того, чтобы изменить направление запущенного автомобиля, чтобы не удариться о боковую панель.

Игра 3: НАВА Гран При

Кто готов стать суперзвездой Экстремального заезда и первым пересечет финишную прямую по окончании трех раундов?

Подготовка к игре

Возьмите два связующих блока и поставьте боковой баннер с цифрами от 1 до 5 между ними, и разместите это в центре стола. Постройте линию старта/финиша, как показано на картинке. Убедитесь, что каждый боковой баннер находится на расстоянии от других 15-20 см. Вот и все, что нужно сделать для постройки трека.

Распределите фишки повышения мощности по треку. Затем каждый игрок выбирает гоночный автомобиль и кладет его перед собой вместе с соответствующей карточкой водителя. Положите все фишки со стартовыми номерами лицом вниз, перемешайте хорошенько. Каждый пусть возьмет по фишке и положит лицом вверх на карточке своего водителя в разделе для этой фишки. Каждый берет соответствующий белый трофей и складывает на связующий блок возле начала отсчета. Положите фишки действий лицом вниз за одним из боковых баннеров (всторонке). Приготовьте пусковую струну и дрейфующий блок. Более ничего в этой игре вам не понадобится, так что весь остальной материал можете сложить обратно в коробку.



Как играть

По очереди, основываясь на выпавших вам стартовых номерах, играйте три раунда. Игрок с наименьшим стартовым номером начинает. Поставьте ваше авто неповрежденной стороной вверх в стартовой зоне (как на картинке).

Возьмите пусковую струну и запустите вашу машину по треку.

Важные пусковые правила игры версии «НАВА Гран При»:

- Дрейфующий блок можно ставить куда угодно на треке перед каждым запуском.
- Если запускаемый автомобиль падает со стола или въезжает в боковой баннер, он кладется обратно на трек рядышком возле места аварии, но поврежденной стороной вверх.

Предупреждение: Если разбившийся автомобиль уже и так был расположен поврежденной стороной вверх, тогда он дисквалифицируется и удаляется с трека. Положите его на свою карточку водителя.

- Если автомобиль при запуске перевернулся на другую сторону, или же приземляется на ребро и так и остается, то его нужно перевернуть обратно или положить на широкую сторону.

- Если при запуске авто въезжает в другой автомобиль, сметает боковой баннер или полностью слетает со стола, тогда или ничего не происходит, или же автомобиль возвращается в то же положение, с которого только что начинал (исключение: действие «Карамболаж», смотрите ниже в таблице).

- Как только игрок запустил свое авто через линию старта / финиша, его раунд заканчивается и он может передвинуть свой трофей на одно очко вперед на линии отсчета.



- Если авто игрока было дисквалифицировано и лежит на карточке игрока, когда ход доходит до этого игрока (смотрите также действия «Карамболаж» и «Сдулась шина» на фишках действий), то этот игрок начинает раунд сначала со стартовой позиции. Неповрежденная часть авто должна смотреть наверх.




Ходит игрок со следующим стартовым номером. Если расстояние между его машиной и баннером меньше короткой стороны дрейфующего блока, то игрок может отодвинуть свое авто перед запуском.

Фишки повышения мощности и фишки действия:

Если запускаемый автомобиль попадает в фишку повышения мощности, то игрок может взять одну из перевернутых фишек действия. Фишка повышения мощности, выигранная, кладется в стороне за автомобилем игрока.

Фишки действия изображают несколько действий:

Символ	Действие	Использование
 Карамболаж	Если вы попали автомобилем в другой автомобиль, этот автомобиль немедленно удаляется с трека и кладется на водительскую карточку.	ДО запуска
 Дубль Блиц	Вы можете запускаться два раза подряд – если только не попадете в фишки «Масляное пятно» или же «Поломку двигателя» при первом запуске. Это немедленно закончит ваш ход.	ДО запуска

	«На ремонте»	Переверните ваш автомобиль исправной стороной вверх до начала хода.	ДО запуска
	«Масляное пятно»	Положите фишку на ваш автомобиль. В следующем раунде вы пропускаете ход. После того вы сможете снять фишку с автомобиля.	Прямо сейчас
	«Сдулась шина»	Переверните ваш автомобиль, чтобы он размещался поломанной частью вверх. Если автомобиль и так был размещен этой стороной вверх, то убирайте ваше авто с трека и положите на вашу карточку водителя.	Прямо сейчас

Фишки действий «Карамболаж», «Двойной блиц», «На ремонте» хранятся на вашей карточке водителя до того момента, как они понадобятся.

Важно: Каждый игрок может иметь за раз не более двух фишек действия. Если игрок заполучает третью, ему не разрешается ее взять.

Как только карточка действия использовалась, она кладется лицом вниз опять к другим фишкам действия, и их нужно быстренько перемешать.

Окончание игры

Игра заканчивается как только один из игроков доходит до отметки три своим трофеем, таким образом выигрывая «НАВА Гран При».

Подсказка:

Продолжительность игры может варьироваться, если вы договоритесь об ином количестве раундов до начала игры.

*** В коробке с игрой положен дополнительный комплект баннеров с цифрами для отсчета. Пожалуйста, замените этим комплектом два баннера с цифрами для отсчета, поскольку в основном комплекте одна сторона нарисована вверх ногами. Можете дефектные баннеры выбросить. Приносим свои извинения за причиненные неудобства.