

Правила настольной игры «Формула Д для опытных игроков» (FormulaD: Rules for Advanced Players)

Автор: LaurentLavaur, EricRandall

Игра для 2-10 игроков

Перевод правил на русский язык и редактирование: Купцова Светлана и Денис
Габдулин, ООО «Стиль Жизни» ©

**СЫГРАЙТЕ НЕСКОЛЬКО РАЗ В ВЕРСИЮ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ИГРОКОВ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПАТЬ К ЧТЕНИЮ ЭТИХ
ПРАВИЛ.**

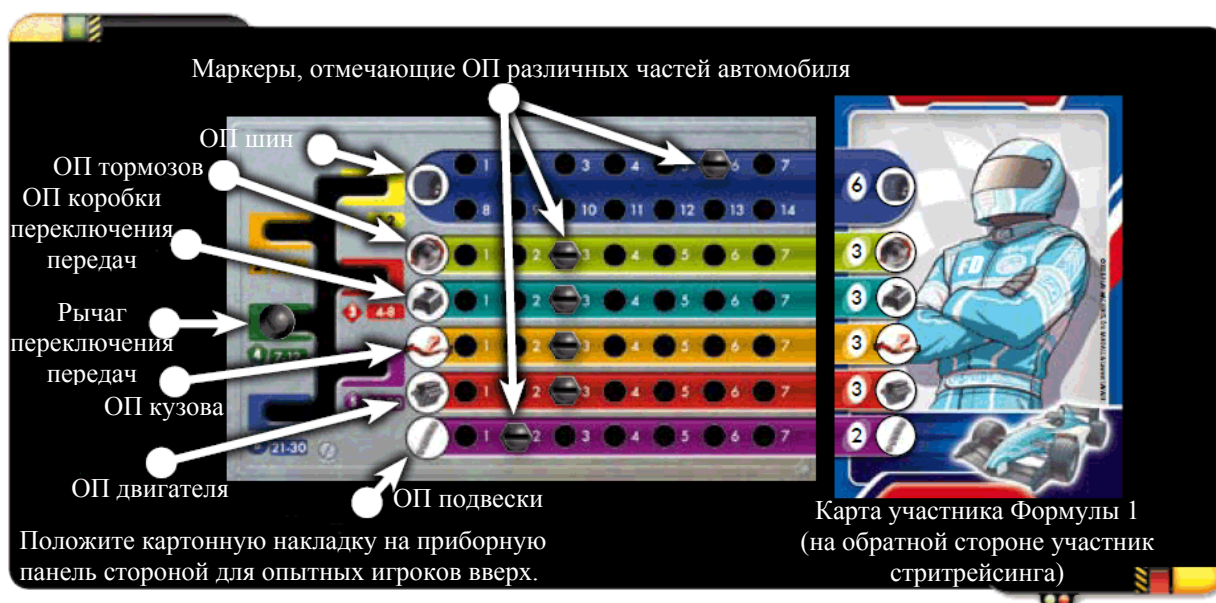
Цель игры

«Формула Д» - игра про гонки. Её цель – победить в заезде (состоящем из двух кругов) и первым пересечь финишную черту. Но любой спорт сопряжён с риском, поэтому постарайтесь заранее предусмотреть, как вы будете преодолевать трудности, которые могут возникнуть во время заезда. Вы должны продумать свою стратегию и поверить в удачу, а также соблюдать правила гонки и постоянно следить за техническим состоянием своей машины.

Состав Игры

В игре для опытных игроков используются следующие компоненты:

- 1 игровое поле с изображением кольцевой трассы Монако
- 6 кубиков, обозначающих 6 передач болида
- 1 чёрный кубик для определения повреждений машины и для других непредвиденных событий
- 1 руководство по эксплуатации, содержащее правила для опытных игроков
- 10 болидов Формулы 1 5-ти цветов, принадлежащих к 5-ти разным командам
- 10 приборных панелей
- 10 рычагов переключений передач



- 10 карт участников (стороной Формулы 1 вверх)
- 60 маркеров для отчисления очков прочности (ОП)
- 20 маркеров повреждения дороги

Основы

Передачи

У машин есть 6 передач и каждой передаче соответствует свой кубик. Числа на кубике обозначают, на сколько клеток должен передвинуться болид. Чем более высокую передачу вы выберете, тем быстрее и дальше позволит передвинуться вашему болиду соответствующий кубик (смотрите таблицу передвижения ниже). Пропускать передачи при разгоне запрещается (то есть переключиться с 1-й сразу на 3-ью передачу и т.д.). Вы можете пропускать 1, 2 или 3 передачи при торможении (например, переключиться с 6-й на 4-ую или с 4-й на 1-ую передачу); но за это вы получите штраф (смотрите стр. 6).

Передача	Кубик	Передвижение (Число клеток)
1		1-2
2		2-4
3		4-8
4		7-12
5		11-20
6		21-30

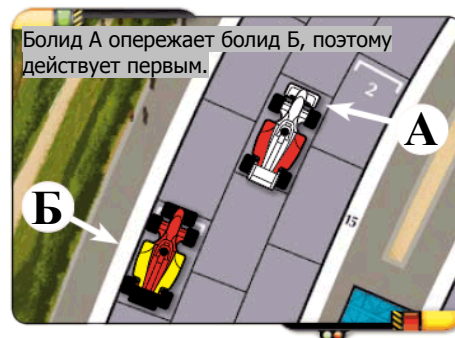
Заметка: При броске пирамидального кубика используйте верхнее число.

Вождение

Как и в реальной жизни, болид начинает разгон с 1-й передачи. Затем вы переключаетесь на 2-ую передачу и так далее до 6-ой, чтобы прибавить скорость и двигаться как можно быстрее. Когда приходит черёд пилота действовать, он объявляет, на какую передачу переключается, передвигает рычаг переключения передач на своей приборной панели согласно сделанному выбору и затем бросает кубик, который соответствует выбранной передаче. После этого он передвигает свой болид вперёд на число клеток, указанных на кубике. Когда передвижение будет закончено, машина «останавливается». Запомните это понятие, оно очень важно, особенно когда речь пойдёт о прохождении поворотов (смотрите стр. 3).

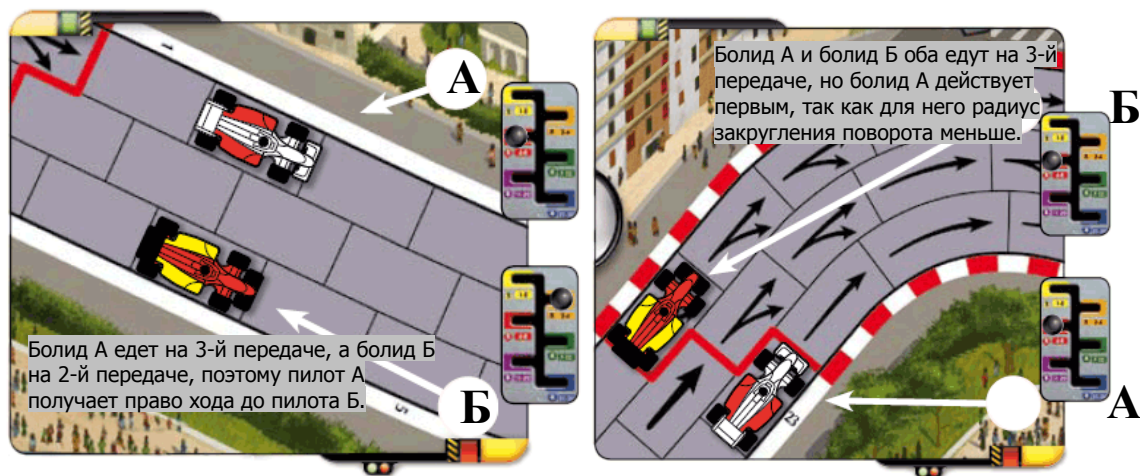
Порядок хода: Порядок, в котором должны действовать игроки в текущем раунде, определяется текущим положением их болидов на трассе.

Пример: В предыдущем раунде игры болид А обогнал болид Б, который до этого был лидером гонки. В следующем раунде игрока болида А, который теперь находится на первой позиции, будет действовать до игрока болида Б.



Равная позиция: Если два болида движутся вровень, первым действует игрок, использующий более высокую передачу (смотрите рисунок ниже).

Если два движущихся вровень болида используют одинаковую передачу, то пилот, проходящий поворот по внутренней траектории, действует первым.



Правила движения

Болиды движутся по трассе по полосам. На поворотах и прямых участках необходимо соблюдать различные правила движения. Но есть одно общее правило – запрещается заезжать на клетку, на которой находится другой болид – такие клетки нужно объезжать. Движение в обратном направлении также запрещено.

Правила прохождения поворотов

Чтобы пройти поворот, болид должен остановиться в пределах поворота как минимум число раз, указанное в спецификациях поворота (большая цифра на жёлтом фоне). После необходимого числа остановок болид может продолжить движение и выйти из поворота в своё следующее передвижение.

Для упрощения планирования прохождения поворота, пилот должен обратить внимание на числа, указанные в спецификациях поворота: число в зелёном квадрате обозначает количество клеток самой длинной траектории, а число в красном квадрате обозначает количество клеток самой короткой траектории поворота.

Правила движения по прямой

Прямые участки – отрезки трассы между поворотами. В зависимости от длины каждого прямого участка, болидам может понадобиться несколько раундов до захода на следующий поворот.

Важно: Манёвр должен быть завершён с использованием минимального числа клеток.





Очки Прочности (ОП)

Они отражают способность болида остаться в гонке и пережить события, которые могут произойти во время заезда. У каждого болида в начале заезда есть определённое количество ОП, разделённое по 6-ти разным составляющим болида. В игре для опытных игроков они распределяются следующим образом (обозначено на каждой карте участника):

ОП шин:	6
ОП тормозов:	3
ОП коробки передач:	3
ОП кузова:	3
ОП двигателя:	3
ОП подвески:	2

Подготовка к игре

Гонка проходит на кольцевой трассе Монако. Расположите на столе две половинки игрового поля так, чтобы они примыкали друг к другу. Каждый игрок получает один болид, карту участника, приборную панель и рычаг переключения передач. Выбранная пилотом передача отмечается на приборной панели при помощи рычага переключения передач.

Каждый игрок ставит свои маркеры ОП на свою приборную панель в соответствующие углубления напротив каждой важной составляющей своего болида.

Расположение болидов перед стартовой решёткой

Каждый игрок бросает чёрный кубик, чтобы определить позицию своего болида перед стартовой решёткой. Игрок, выбросивший наибольшее число, занимает поул-позицию (позицию с цифрой «1»). Другие болиды расставляются по тому же принципу согласно результатам их бросков (по нисходящей). В случае ничьи претендующие на одну и ту же позицию игроки должны перебросить кубик.

- **Результат: 1 – плохой старт.** Мотор болида заглох. Игрок не может переключиться на первую передачу и поэтому должен ждать начала следующего раунда, когда он сможет начать движение с первой передачи, уже не бросая чёрный кубик.
- **Результат: 2-19 – нормальный старт.** Болид стартовал нормально. Игрок бросает кубик первой передачи и передвигает свой болид согласно выпавшему на нём значению.
- **Результат: 20 – отличный старт!** Болид стартовал отлично. Игрок немедленно передвигает свою машину на 4 клетки вперёд, несмотря на то, что всё ещё находится на 1-й передаче. Болид может поменять 1-2 полосы, чтобы не столкнуться с болидами противников. Пилот в следующем раунде может переключиться на 2-ую передачу.



Превышение скорости

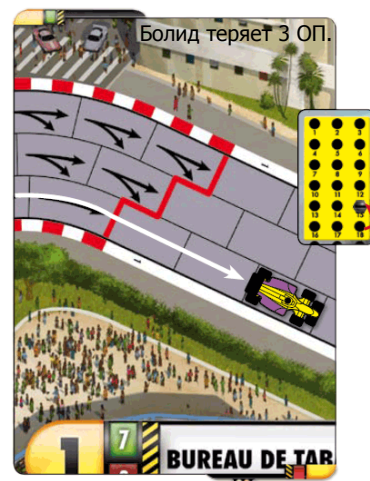
Если болид прошёл поворот в конце своего хода, не сделав указанное число остановок, считается, что он превысил скорость и не вписался в поворот. Число клеток, которое болид прошёл после поворота, вычитается из очков прочности покрышек в качестве штрафа.

Поворот с 2-мя остановками: Если болид не сделал ни одной остановки, он автоматически выбывает из гонки (убирается из игры).

Поворот с 3-мя остановками: Если болид не сделал ни одной остановки или сделал только одну остановку, он автоматически выбывает из гонки.

При выходе из поворота болид не имеет права менять полосу, он должен оставаться на своей полосе. Если передвижение болида завершается на другом повороте, эта остановка не идёт в счёт обязательных остановок на новом повороте. Если болид заблокирован другим участником гонки, он не может обогнать его и обязан затормозить.

Когда болид теряет все свои ОП шин при некорректном прохождении поворота, его разворачивает на 180°. В этом случае болид остаётся на клетке, на которой закончил передвижение, но развернувшись в противоположную сторону. В свой следующий ход игрок должен развернуть свой болид в нужную сторону и начать движение с 1-й передачи.



Если он снова не впишется в поворот, ситуация повторится (разворот на 180° и т.д.). Если пилот не вписался в поворот на более чем 1 клетку, он выбывает из гонки.

Если болид теряет больше ОП шин, чем у него есть, он снимается с гонки.

Торможение

Игрок в любой момент может использовать свои ОП тормозов, чтобы сократить количество клеток, которое он должен проехать в соответствии с результатом кубика. Это может помочь предотвратить потерю ОП шин, которая была бы неизбежна при превышении скорости прохождения поворота.

Может возникнуть ситуация, при которой болид будет заблокирован одним или несколькими другими участниками гонки и не сможет проехать необходимое количество клеток. После того как пилот переместит свой болид вперед на максимально возможное число клеток, он считает, сколько ещё клеток он смог бы проехать, если бы не был заблокирован. Таблица ниже обозначает, сколько ОП тормозов и сколько ОП шин теряет в этом случае болид:



Осталось клеток	ОП тормозов	ОП шин
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	3	1
5	3	2
6	3	3
7	Болид выбывает из гонки.	

Если у болида нет необходимого числа ОП тормозов или ОП шин, чтобы остановиться до столкновения с другим болидом, он выбывает из гонки.

Понижение передачи

Пилот может пропустить при торможении 1-3 передачи, но из-за этого изнашивается коробка передач. В результате болид теряет определённое количество ОП тормозов, ОП двигателя и ОП коробки передач (смотрите таблицу ниже).

Заметка: Пропустить сразу 4 передачи нельзя ни при каких условиях (с 6-й на 1-ую).

Кол-во пропущенных передач	ОП коробки передач	ОП тормозов	ОП двигателя
1 передача	1	0	0
2 передачи	1	1	0
3 передачи	1	1	1

Если у болида не осталось ОП коробки передач, пилот до конца игры не может пропускать передачи при переключении скоростей, и может снижать скорость, только переключаясь на следующую передачу.

Столкновение

Если болид завершает передвижение на клетке, находящейся рядом или позади одного или нескольких болидов, появляется риск столкновения. В этой ситуации пилот должен бросить чёрный кубик, чтобы узнать, произошло столкновение или нет. Если на кубике выпадает 1, игрок теряет 1 ОП кузова.

Как только болид теряет своё последнее ОП кузова, он выбывает из гонки.

Поломка двигателя

Если игрок выбросил на кубике число 20, находясь на 5-й передаче или число 30 на 6-й, это может привести к поломке двигателя его болида. После окончания передвижения игрок должен бросить чёрный кубик, чтобы проверить, выдержал ли двигатель такую нагрузку. Все игроки, которые в этот момент едут на 5-й или 6-й передачах, тоже должны бросить чёрный кубик. Если на кубике выпадает 1-4, соответствующий болид теряет 1 ОП.



Если болид теряет своё последнее ОП двигателя, он выбывает из гонки.

Повреждения Дороги и Подвеска

Каждый раз, когда болид теряет ОП кузова или ОП двигателя, на клетку, на которой этот болид закончил своё передвижение, кладётся маркер повреждения дороги.

Тоже самое происходит, когда болид по какой-то причине выбывает из гонки. С этого момента эти клетки считаются опасными.

Если болид проезжает через одну или несколько таких клеток или останавливается на одной из них, его пилот должен бросить чёрный кубик. При выпадении 1-4 болид теряет 1 ОП подвески. Опасных участков дороги можно избежать, сменив полосу.

Если болид теряет последнее ОП подвески, он выбывает из гонки.

Слипстрим

Если болид едет следом за другим болидом, это называется слипстрим (движение за другим автомобилем в завихрённой зоне для уменьшения сопротивления воздуха).

Это возможно, если оба болида едут на 4-6 передаче.

Болид должен ехать с той же скоростью или быстрее, чем болид перед ним.

Если пилот хочет выгодно использовать слипстрим после своего передвижения, он должен остановиться точно позади другого болида. Находясь в этом положении, он затем получает 3 дополнительные клетки к своему последнему передвижению. Игрок может использовать эти дополнительные 3 клетки следующим способом:

- Сменить полосу, обогнать едущий перед ним болид и вернуться на прежнюю полосу.
- Сменить полосу и проехать 2 клетки по прямой.

- Сменить 2 полосы и проехать 1 клетку по прямой.

Игрок, получивший этот бонус, в любом случае обязан полностью потратить его. (Но пилот может использовать ОП тормозов, чтобы уменьшить количество клеток.) Если слипстрим приводит к тому, что болид снова оказывается точно позади другого болида, он может продолжить слипстрим (и т.д.).

Если болид в слипстриме въезжает на поворот, он теряет одно ОП тормозов (без уменьшения числа клеток).

На повороте болид, находящийся в слипстриме, должен соблюдать обычные правила движения (например, следовать направлению стрелок).

Игрок не имеет права войти в слипстрим, если воспользовался торможением, чтобы оказаться прямо позади другого болида.

Пилоты не обязаны делать слипстрим, это действие факультативно!

Пит-Стоп

В конце первого круга игрок может сделать остановку – пит-стоп, чтобы восстановить часть потерянных очков прочности в своём боксе. На пит-лейн (дорога до боксов) нет ограничения скорости. Чтобы попасть в свой бокс игроку нужно выбросить на кубике число, равное расстоянию от его местонахождения до нужного бокса или превышающее его.

Чтобы въехать в свой бокс, бросьте кубик соответствующей передачи. Как уже было сказано выше, вам не обязательно выбрасывать на кубике число, точно соответствующее числу клеток от вашего болида до бокса. Как только болид въезжает в свой бокс, он восстанавливает все ОП шин. Затем игрок бросает чёрный кубик, чтобы узнать, насколько быстро работают его механики.

- **Выпало 1-10:** быстрый пит-стоп. Игрок делит число, выпавшее на кубике, на 2 (при необходимости округление в большую сторону). Получившийся результат – это число клеток, которое болид может проехать при выезде из бокса на 4-й передаче.
- **Выпало 11-20:** медленный пит-стоп. Болид остаётся в боксе до следующего раунда. Затем болид выезжает из бокса на 4-й передаче (или ниже).



Правила понижения передачи, а также правила столкновения, торможения и поломки двигателя не применяются к болиду, находящемуся на пит-лейн. Обгон на пит-лейн невозможен, так как он состоит только из одной полосы, поэтому пилоты должны быть терпеливыми и обязаны ждать, пока опередивший их болид не двинется вперёд, не зависимо от выбранной ими передачи и без какого-либо влияния на ОП.

Болиды, находящиеся на пит-лейн, должны ждать своего хода до тех пор, пока болиды, находящиеся на трассе между въездом и выездом с пит-лейн, не закончат своё передвижение.

Финиш

Победителем гонки становится пилот, который первым пересекает финишную черту во второй раз. Заезд завершается только когда все болиды пересекут финишную черту.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Все написанные ниже правила можно использовать независимо друг от друга.

Создание собственного болида

Каждый игрок может распределить свои 20 ОП между 6-ью разными важными составляющими своего болида как ему угодно. Но необходимо соблюдать следующие ограничения:

ОП шин	1-14
ОП тормозов	1-7
ОП коробки переключения передач	1-7
ОП кузова	1-7
ОП двигателя	1-7
ОП подвески	1-7

Квалификационный заезд

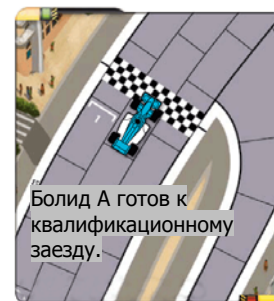
Все игроки должны по очереди пройти квалификационный заезд с использованием секундомера, чтобы определить свои позиции перед стартовой решёткой. Во время этого заезда все правила движения остаются без изменений, но ОП не учитываются. Единственным исключением является потеря ОП при некорректном прохождении поворота (смотрите ниже).

- Один игрок выступает в роли рефери и берёт листок бумаги, ручку и секундомер.
- Игрок начинает круг квалификации с центральной полосы перед стартовой решёткой.
- Рефери запускает секундомер перед тем, как игрок бросит кубик 1-й передачи.
- Рефери должен суммировать число кубиков, которое понадобилось гонщику для проезда круга квалификации. Секундомер необходимо остановить, как только болид пересечёт финишную черту.
- Рефери записывает на листе бумаги потраченное на круг время, которое показывает секундомер. После этого он прибавляет к сумме брошенных игроком кубиков по 1-му кубику за каждую полную минуту, потраченную на проезд круга.
- Помимо этого, рефери добавляет к сумме брошенных кубиков по 1-му кубику за каждую лишнюю клетку при некорректном прохождении поворота.

Заметка: Квалификационный заезд заканчивается немедленно, если пилот не делает остановок на повороте, на котором он должен сделать 2-3 остановки. В этом случае он начинает гонку с последней позиции.

После этого определяется порядок позиций перед стартовой решёткой:

Пилот, сделавший наименьшее число бросков кубиков во время круга квалификации, занимает 1-ую позицию.



Другие болиды занимают те же позиции, руководствуясь тем же принципом (по нисходящей). Если у пилотов одинаковое число бросков кубиков, пилот с лучшим временем занимает более выгодную позицию.

Гонка, состоящая из 3-х кругов

Победителем гонки становится пилот, который первым пересекает финишную черту в третий раз.

Погодные Условия

Для обеих трасс «Формулы Д» есть метеорологическая карта, нарисованная на поле, при помощи которой игроки могут узнать сводку погоды перед игрой и ориентироваться на неё во время квалификационного заезда и гонки.

Если вы решили использовать этот вариант правил во время игры, мы настоятельно рекомендуем вам также использовать вариант правил с выбором резины.

До начала квалификационного заезда бросьте чёрный кубик и сверьтесь с метеорологической картой:

- **Хорошая погода:** у пилотов нет проблем.
- **Переменная погода:** облака выглядят зловеще, но никак не влияют на квалификационный заезд.
- **Дождь:** Все квалификационные заезды проходят под дождём (смотрите ниже).

До начала гонки снова бросьте чёрный кубик и сверьтесь с метеорологической картой:

- **Хорошая погода:** проблем не предвидится.
- **Переменная погода:** Небо покрыто облаками, но дождя нет. Тем не менее, всё может измениться во время гонки. Когда любой из игроков, находясь на 5-й передаче, выбрасывает на кубике 20 или на 6-й передаче 30, он должен бросить чёрный кубик и свериться с метеорологической картой:
 - Если выпадает «хорошая погода», погодные условия улучшаются на одну позицию вверх (смотрите таблицу ниже).
 - Если выпадает «дождь», погодные условия ухудшаются на одну позицию вниз (смотрите таблицу ниже).
 - Если выпадает «переменная облачность», погода не меняется.



Погода	Влияние на гонку
Хорошая	нет (постоянно)
Переменная облачность	нет
Дождь, переменная облачность	дождь
Дождь	дождь (постоянно)

- **Дождь:** Вся гонка проходит под дождём.

Эффект Дождя

- **Столкновение:** Столкновение происходит при выпадении на кубике 1-2 (вместо 1 при хорошей погоде).
- **Повреждение двигателя:** Возникает при выпадении на кубике 1-3 (вместо 1-4 при хорошей погоде).
- **Подвеска:** Болид теряет 1 ОП подвески при выпадении на кубике 1-5 (вместо 1-4 при хорошей погоде).

Выбор Резины

Выбор шин важен не только для квалификационного заезда, но и для самой гонки. После того, как будет ясен метеорологический прогноз, каждый игрок имеет право оснастить свой болид специальной резиной (смотрите ниже). Помимо этого, каждый игрок может сменить резину между кругом квалификации и гонкой.

- **Хард слик - Жёсткая резина:** Рекомендуются для сухой трассы и неэффективна в дождь.
 - Игровые правила остаются стандартными, если погода хорошая или переменная.
 - Если идёт дождь, болид проезжает на 3 клетки дальше, если хотя бы одна клетка его движения находится в пределах поворота.
- **Софт слик - Мягкая резина:** Рекомендуются для сухой трассы и не только неэффективна, но и опасна во время дождя.
 - Если погода переменная или хорошая, болид может проехать во время круга квалификации или во время гонки на 1 клетку дальше. Это дополнительное движение факультативно. Если болид не вписывается в поворот, штраф удваивается (потеря ОП шин). Если пилот не меняет резину во время пит-стопа после первого круга, он теряет бонус этих шин. Если пилот не меняет резину во время пит-стопа после второго круга, штраф за некорректное прохождение поворота утраивается.
 - Если идёт дождь, болид каждый раунд проезжает на 3 клетки дальше во время квалификационного заезда и во время первых двух кругов гонки, если хотя бы 1 клетка его движения лежит в пределах поворота. Если пилот не меняет резину во время пит-стопа до начала третьего круга, штраф за некорректное прохождение поворота утраивается.

Если ваш пилот использует мягкую резину, поместите на карту участника один маркер повреждения дороги стороной с изображением солнца вверх.

- **Дождевая резина:** Настоятельно рекомендуется использовать в дождь, но с другой стороны, она крайне чувствительна.
 - Если погода переменная или хорошая, штрафы за некорректное прохождение поворота удваиваются (потеря ОП шин) во время круга квалификации и во время гонки. Если пилот не сменил резину до начала третьего круга, штраф утраивается.
 - Если идёт дождь, болид каждый ход проезжает на 1 клетку дальше, если хотя бы 1 клетка его движения находится в пределах поворота.

Если ваш пилот использует дождевую резину, поместите на карту участника один маркер повреждения дороги стороной с изображением дождя вверх.

Пит-стоп

В вашем боксе есть 2 ОП, которые вы можете использовать для восстановления потерянных ОП (кроме ОП шин). Каждый раз, когда пилот делает пит-стоп, он может совершить одно из двух действий:

- **Пит-стоп для смены резины:** Действуют стандартные правила пит-стопа для опытных игроков (восстановить все ОП шин), но помимо этого пилот имеет право сменить резину.
- **Технический пит-стоп:** Пилот может поменять резину (смотрите выше) и восстановить 1-2 ОП одной или 2-х составляющих машины (кроме шин). Даже если гонка длится более 2-х кругов, у вас в запасе всё равно есть только эти 2 ОП. Пилот может выехать из бокса, только находясь на 4-й или более низкой передаче. Болид с мягкой резиной не получает бонус в 1 дополнительную клетку при выезде из бокса.

Командная гонка

Этот вариант правил идеально подойдёт для большой группы с чётным количеством игроков. Игроки разбиваются на команды – в каждой команде по два игрока; один цвет соответствует одной команде. Используются стандартные правила игры за исключением следующих изменений:

- **Пит-стоп:** У каждой команды есть в запасе 4 ОП для ремонта болидов. Оба участника команды должны сами решить, как они будут распределять эти очки.
- **Победитель определяется по очкам:** Победителем командной гонки становится не первая машина, пересекающая финишную черту. Каждый болид получает на финише определённое количество победных очков, зависящее от того, каким по счёту он закончил гонку. Команда, в сумме набравшая больше всех очков, побеждает в гонке.

Позиция на финише	Количество победных очков
1	10
2	8
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1
9-10	0

СТРИТРЕЙСИНГ

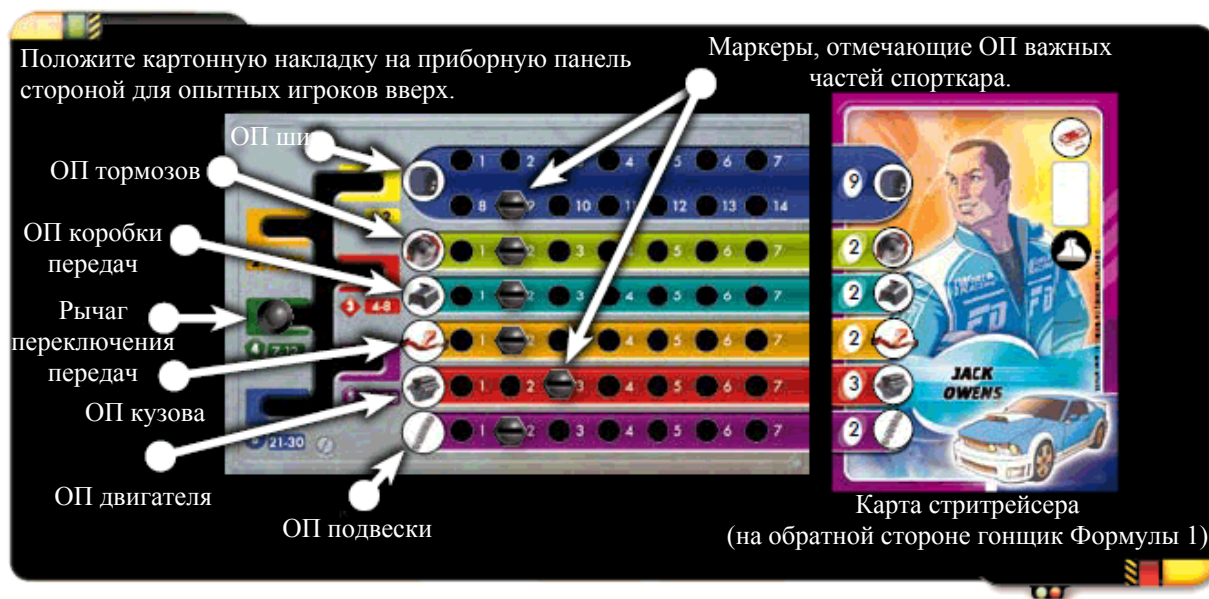
Одно из нововведений в этом новом издании «Формулы Д» - возможность использовать другую гоночную трассу (с обратной стороны «Монако») для стритрейсинга. В этой разновидности игры используются стандартные правила с некоторыми незначительными изменениями, описанными ниже. Мы также рекомендуем вам использовать дополнительные правила с погодными условиями, в противном случае гонщик Жюльен Марцеллин и его спорткар не принимают участие в гонке.

Игровые Компоненты

Для стритрейсинга вам понадобятся следующие игровые компоненты:

- 1 поле городской трассы
- 6 кубиков, обозначающих 6 передач спорткара

- 1 чёрный кубик для определения повреждений машины и для других непредвиденных событий
- 1 руководство по эксплуатации, содержащее правила для опытных игроков
- 10 спорткаров
- 10 приборных панелей
- 10 рычагов переключения передач
- 10 карт участников (стороной стритрейсера и спорткара вверх)
- 60 маркеров для отчисления очков прочности (ОП) спорткара
- 20 маркеров повреждений



Пилоты

В гонке по городу участвуют 10 разных стритрейсеров. Игроки получают карты участников, соответствующие выбранным ими машинам. Карта участника содержит информацию об особенностях машины, а также специальную способность гонщика, которая сможет вам помочь во время гонки.

Машины

У каждого стритрейсера есть собственная машина со своими техническими особенностями. На всех машинах стоит твёрдая резина (смотрите «Дополнительные Правила»). Ни мягкая, ни дождевая резина не используется в гонке по городу.

У всех машин есть закись азота (нитро), который позволяет им получить ускорение. Игроки могут использовать нитро один раз за круг после броска кубика соответствующей передачи. Спорткар получает бонус в скорости согласно передаче, использующейся в текущий момент времени (1 клетка на 1-й передаче, 2 клетки на 2-й и т.д.). Этот бонус необходимо использовать полностью.

После применения нитро, игрок кладёт маркер повреждения дороги на специальное место на своей карте участника.

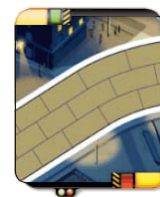
Трасса

На трассе есть боксы, но они не используются во время уличных гонок. Они используются только в том случае, если на городской трассе проходит гонка Формулы 1. На этой трассе есть несколько особенностей, влияющих на гонку.

Цель игры – первым пересечь финишную черту!

Рёв Моторов

Местные жители жалуются на слишком громкий шум, издаваемый моторами спорткаров. Время от времени возмущённый житель бросает что-нибудь на машину, проносящуюся мимо его окна. Все пилоты машин, закончивших передвижение в такой зоне (отмечена бежевым цветом), должны бросить чёрный кубик.



Чёрный кубик	Результат
1-15	Слишком поздно: промах.
16-18	Попали осколки: -1 ОП шин.
19	Неплохо: -1 ОП кузова.
20	Точное попадание: -1 ОП двигателя.

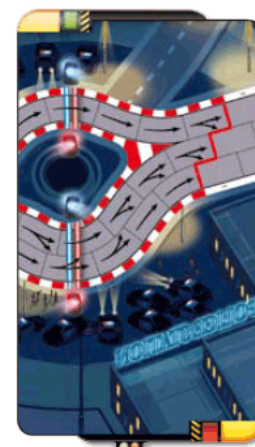
Опасная Зона

Опасная зона – это находящийся в плохом состоянии участок дороги. Все красные клетки считаются клетками с маркерами повреждения дороги (смотрите стр. 7 этих правил).



Полицейский Участок

По всему городу установлено ограничение скорости, но стритрейсеры обожают проноситься с бешеной скоростью мимо полицейского участка. Каждый раз, когда спорткар пересекает красно-синюю напротив полицейского участка, необходимо записать его скорость (число, выпавшее на кубике соответствующей передачи, умноженное на 10). После того как все пилоты пересекают эту линию, самый быстрый водитель получает 2 ОП, которые он может распределить как угодно между 6-ью важными составляющими своего спорткара (но не более изначального количества ОП). В случае ничьи бонус получает пилот, который раньше проехал мимо полицейского участка.



Туннель

Участок дороги в туннеле не просматривается. Если спорткар въезжает в туннель с клетки с номером «1», при выезде из туннеля он просто ставится на клетку с тем же номером и т.д.



Чек-Пойнт (Контрольная точка)

Если гонка состоит из нескольких кругов, каждый спорткар получает полное количество ОП шин при пересечении финишной линии на каждом круге и 2 дополнительных ОП, которые он может распределить между 6-ью важными составляющими своего спорткара как ему угодно (не более изначального количества ОП каждой категории).



Ли ТсуСин

Шины	7
Тормоза	3
Кор. Передач	2
Кузов	2
Двигатель	3
Подвеска	3



Какая прелесть!: Каждый раз, когда какой-нибудь пилот пересекает финишную черту, он проезжает на 1 клетку меньше, чтобы попытаться встретиться глазами с прекрасной девушкой.



Жюльен «Лягушатник» Марцеллин

Шины	8
Тормоза	4
Кор. Передач	2
Кузов	2
Двигатель	3
Подвеска	2



Лягушка-синоптик: Каждый раз при броске чёрного кубика для определения погоды (включая первый раз при подготовке к игре), он может его перебросить и оставить второй результат. Во время дождя его спорткар проезжает на поворотах только на 1 дополнительную клетку дальше (вместо 3-х).



Дерек Мэнсон

Шины	6
Тормоза	3
Кор. Передач	2
Кузов	4
Двигатель	3
Подвеска	3



Агрессия: Каждый раз, когда его спорткар является участником столкновения, его противник обязан кинуть чёрный кубик 2 раза, а не 1. (каждый бросок считается отдельной проверкой на столкновение).



Дженни Сливверс

Шины	4
Тормоза	6
Кор. Передач	2
Кузов	3
Двигатель	3
Подвеска	2



Опытный Механик: Она получает 4 ОП вместо 2-х каждый раз, когда пересекает финишную черту (не превышая изначальное количество ОП каждой категории).



Джек Оуэнс

Шины	9
Тормоза	2
Кор. Передач	2
Кузов	2
Двигатель	3
Подвеска	2

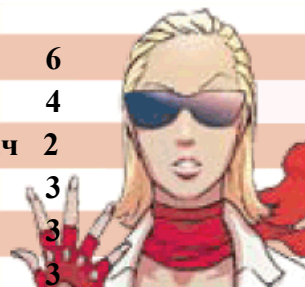


Мастер дрифта: Он может модифицировать своё движение на ± 1 клетку, так как у него на машине установлена великолепная система контроля заноса. Он теряет 1 ОП шин, когда использует этот бонус.



Дайана Монтфорт

Шины	6
Тормоза	4
Кор. Передач	2
Кузов	3
Двигатель	3
Подвеска	3



Легка на подъём: Если несколько пилотов едут вровень с Дайаной, она всегда ходит первой – даже если они быстрее и/или для них меньше радиус закругления поворота. Помимо этого, она получает более выгодную позицию при ничье на старте.



Темана Матахи

Шины	6
Тормоза	3
Кор. Передач	3
Кузов	3
Двигатель	3
Подвеска	3



Груда мусора: Один раз за круг он может положить на любую клетку, с которой уехал, маркер повреждения дороги. Маркер повреждения кладётся на символ этой способности на карте участника, чтобы обозначить, что она была использована. Кроме того, если он останавливается на маркере повреждения, он теряет 1 ОП подвески, только если на кубике выпадает 1 или 2.



Дмитрий Царёв

Шины	5
Тормоза	4
Кор. Передач	3
Кузов	3
Двигатель	3
Подвеска	4



Гениальный изобретатель: Возможности его машины экстраординарны, потому что на ней установлен очень мощный двигатель. В случае повреждения двигателя его спорткар теряет 1 ОП, только если на кубике 1-3 (1-2 во время дождя).



Монтоя Кадена

Шины	5
Тормоза	5
Кор. Передач	3
Кузов	2
Двигатель	3
Подвеска	2



Крутой турбокомпрессор: Если он пожелает, то может проехать дополнительные 3 клетки, когда использует турбонаддув.



Стэнли Вашингтон

Шины	7
Тормоза	2
Кор. Передач	3
Кузов	2
Двигатель	3
Подвеска	3



Автомобиль: Один раз во время гонки Стэнли начинает казаться, что радио играет плохую музыку и он выбрасывает свою автомагнитола в окно – на машину, находящуюся на соседней с ним клетке. Этот спорткар теряет 1 ОП, вид которого определяется броском чёрного кубика.

1-4	ОП шин
5-7	ОП тормозов
8-10	ОП коробки передач
11-13	ОП кузова
14-17	ОП двигателя
18-20	ОП подвески

На символ этой способности на карте участника кладётся маркер повреждения дороги в качестве напоминания, что она уже была использована.