

Расстановка. Выбрать трассу и машины.
Бросок черной кости определяет стартовые позиции.

Перед началом движения, игроки кидают черную кость:

- 1 заглух (пропуск первого хода)
- 2-19 нормальный старт с 1-й передачи
- 20 великолепный старт (движение на 4 клетки)

Порядок хода. Каждый раунд игроки ходят в порядке, соответствующем их позиции на трассе. Лидер ходит первым. Если 2 машины в равной позиции, первой двигается машина на более высокой передаче. При равенстве передач – машина ближайшая к внутренней стороне поворота (текущего или следующего).

Проезжать через другие машины и двигаться назад запрещено.

Коробка передач. В свой ход игрок называет передачу, переключает рычаг на планшете, бросает соответствующую кость и передвигает свою машину на выпавшее число клеток, там машина *останавливается*. Передачи переключаются последовательно (1»2»3»4»3»2... и т.д.). Понижая передачу, можно пропускать от 1 до 3-х передач, но с потерей характеристик коробки, тормозов и двигателя.

Торможение. Что бы затормозить, потратьте 1 ОС тормозов на каждую непройденную клетку.

Прохождение поворотов. В повороте можно двигаться только по стрелкам. Машина должна *остановиться* в пределах поворота столько раз, сколько указано в желтом поле. После этого, машина может выйти из поворота в следующем ходу. Так же, в зеленом квадрате указана длина самой длинной траектории, а в красном – самой короткой.

Вылет из поворота. Когда машина проезжает через поворот без необходимого количества остановок – это вылет из поворота. Количество клеток, на которое водитель промахнулся, вычитается из ОС покрышек. При вылете из поворота, машина должна оставаться на одной полосе. Если после вылета, ход закончился в другом повороте, эта остановка не считается за остановку в нем. Если машина оказывается заблокирована другой машиной, она должна применить **экстренное торможение**. Когда машина из-за вылета теряет последние ОС покрышек, ее разворачивает. В следующем ходу игрок стартует с 1-й передачи. Если он снова вылетит, то его снова развернет. Если он вылетит дальше 1 клетки – он выбывает из гонки.

Если машина пропустила более одной остановки в повороте, то она выбывает!

Езда по прямой. Ход должен быть сделан по самой короткой траектории. Машина может сменить только 2 полосы. За ход нельзя сменить полосу, а затем вернуться на нее, кроме случаев обгона другой машины.

Использование воздушного мешка. Машина должна закончить ход точно за другой машиной. Оба водителя должны быть на 4-й передаче или выше. Скорость машины сзади должна быть равной или выше, чем у машины впереди. Можно сходить ровно на 3 клетки. Если в результате, машина окажется в повороте, она теряет 1 ОС тормозов.

Столкновение. Если машина заканчивает ход рядом или позади другой машины, это может привести к столкновению. На каждое возможное столкновение игроки проходят проверку на повреждение корпуса.

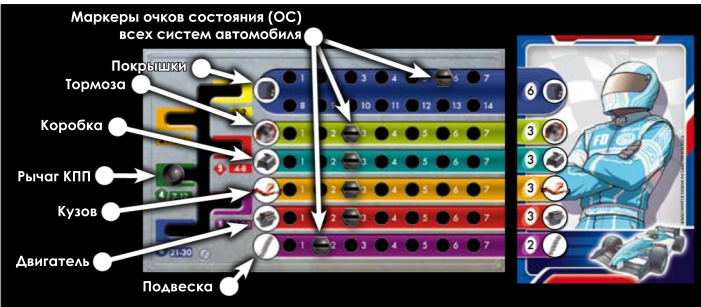
Обломки на трассе. В процессе гонки на некоторых участках трассы могут появляться обломки. Эти участки опасны. При проезде по такому участку, игрок проходит проверку на повреждение подвески.

Повреждение двигателя. Если игрок выбрасывает 20 на 5-й передаче или 30 на 6-й, все игроки на 5-й или 6-й передачах, проходят проверку на перегрев двигателя.

Пит-стоп. В конце круга (кроме финального) игрок может совершить пит-стоп. На пит-лэйн нет ограничения скорости и для попадания в бокс не нужно выкидывать точное число на кубике, а только не ниже минимально необходимого. Когда машина оказывается в боксе, все ОС покрышек восстанавливаются.

Затем кидается черная кость:

- 1-10 Сходить на ÷2 клеток (округл. вверх) на 4-й передаче
- 11-20 В следующем раунде ходить с 4-й передачи

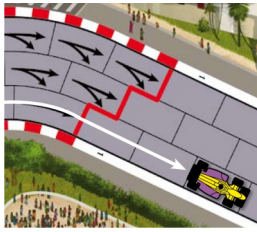


Минимальный уровень ОС тормозов и коробки – 0; кузова, двигателя и подвески – 1; покрышек – 1. По покрышкам смотри **Вылет из поворота**.

Передача	Кость	Движение
1	Yellow triangle	1-2
2	Orange square	2-4
3	Red hexagon	4-8
4	Green circle	7-12
5	Purple pentagon	11-20
6	Blue hexagon	21-30

Понижение передач			
Пропущено	1	2	3
Коробка	-1	-1	-1
Тормоза	0	-1	-1
Двигатель	0	0	-1*

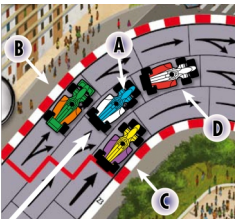
Пропустить 4 передачи невозможно.
* Поместить жетон обломков на трассу.



Потеряно 3 ОС покрышек

Экстренное торможение						
Клеток не пройдено	1	2	3	4	5	6
Тормоза	-1	-2	-3	-3	-3	-3
Покрышки	0	0	0	-1	-2	-3

При попытке затормозить на 7 клеток и более – машина выбывает из гонки.



Машина А проходит 3 проверки на столкновение. В, С и D – по одной.

Проверки на повреждения		
Проверка	Результат	Эффект
Столкновение	1	-1 корпус*
Обломки на трассе	1-4	-1 подвеска
Перегрев двигателя	1-4	-1 двигатель*

* Поместить жетон обломков на трассу.

Выбывание из гонки:

- Если любая из характеристик падает ниже допустимого уровня.
- Если было пропущено более одной остановки в повороте.
- При попытке экстренного торможения более чем на 6 клеток.