

CRAZY KARTS

CRAZY KARTS - игра, в которой максимум 4 команды (по 2 игрока в каждой) становятся экипажем гоночной повозки и борются за первое место в Турнире Повозок.

Каждая команда состоит из 1-го и 2-го водителей. Каждый управляет разными функциями повозки – ускорение, торможение, поворот и т.д.

Чтобы выиграть, Вашей команде надо умело маневрировать, но Вы не должны обсуждать свои действия!

Цель игры

A game consists of two parts: Qualifying and then the Race. The team who comes first and second in the Qualifying will earn a bonus for the Race itself.

Only the victor of the Race earns the bragging rights of the Tournament Champion... until the next game, of course.

Компоненты



Жетон бутылки

После гонки Вам надо отпраздновать победу.



4 участка трассы (двусторонние)

Из них Вы строите трассу.

1 стартовый участок трассы



Жетоны усиления

Собирайте их, чтобы разогнать Вашу повозку.



Жетоны препятствий

Они делают Ваш путь сумасшедшим.



Жетоны улучшений

Небольшая помощь от наших спонсоров.



18 карт повреждений «Ай» и «Ой» компоненты в игре

4 разные Фракции, у каждой набор следующих компонентов:



Силометр с деревянным маркером



1 жетон деревянной повозки



2 панели управления



2 ширмы



Спидометр с деревянным маркером и маркер Повреждений



2 колоды по 6 карт

1

Компоненты Волка-одиночки:

(используется при нечетном количестве игроков – стр. 8)

Панель управления



Колода из 6 карт

Lone Wolf uses the back sides of any available Power Up meter and Speedometer.



7 жетонов неисправности



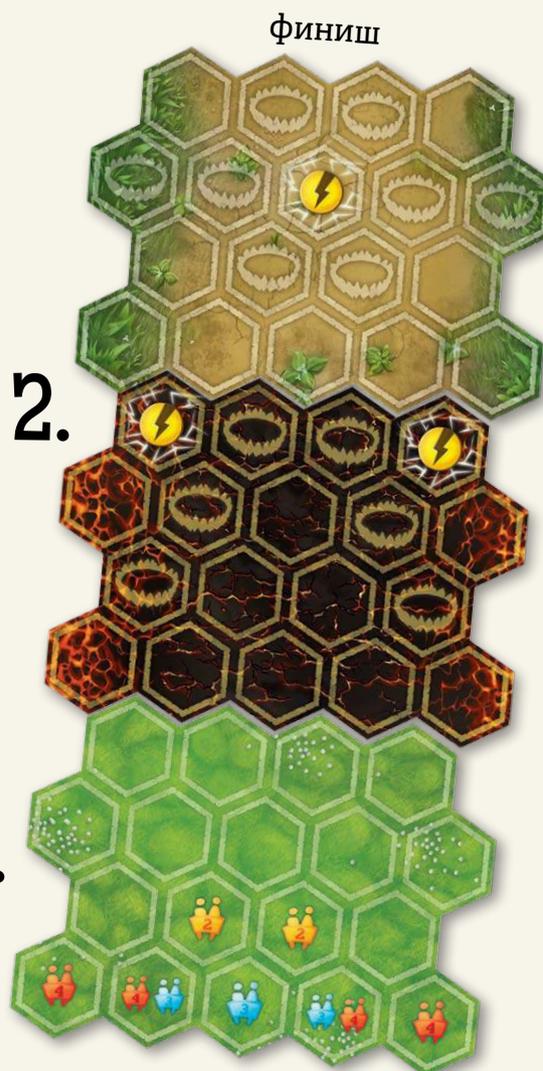
7 жетонов амортизаторов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите стартовый участок трассы на стол.
 2. Выберите еще 2 участка трассы и положите их рядом со стартовым участком, чтобы создать трассу. Вы можете использовать любые стороны участков.
 3. Разложите препятствия на отмеченных ячейках на трассе.
 4. Разделите игроков в команды по двое.
 5. Игроки выбирают фракцию и ставят свою повозку на стартовую позицию трассы.
 6. Каждый игрок получает 1 из колод карт фракции, панель управления и ширму выбранной фракции.
 7. Игроки с действием ускорения на их панелях управления получают 1 спидометр и 1 маркер и кладут их рядом с панелью управления. Спидометры должны быть видны всем игрокам.
 8. Игроки с действием зарядки на их панелях управления получают Силометр и 1 маркер и кладут их рядом с панелью управления. Силометры должны быть видны всем игрокам.
- ПРИМЕЧАНИЕ: После квалификационных заездов, участники команды меняются панелями управления и Спидометром и Силометром.
9. Перемешайте жетоны усиления, улучшения и карты повреждений и положите их рядом с трассой лицом вниз. Маркер повреждений держите также около трассы.



Подготовка к игре четвером.



1.

2.

финиш

3.



ячейки препятствий

Жетоны препятствий двусторонние с камнями на одной стороне и другим типом опасности на другой.
Для Вашей 1-й игры пусть треть препятствий будут камнями. Но Вы сами решаете в зависимости от Вашего опыта в игре (камни проще). Или Вы можете положить жетоны случайной стороной.



5.

Иконки стартового участка трассы показывают стартовые позиции повозок в зависимости от числа игроков.

При игре с 2 командами используйте желтые стартовые позиции, с 3 командами – синие, с 4 командами – красные позиции для повозок.

В КВАЛИФИКАЦИИ команды стартуют с любой позиции подходящего цвета.

В ГОНКЕ команда, пересекая финишную прямую, выбирает свою стартовую позицию (в том порядке, в котором финишировали). Другие команды распределяются случайно.

Направление повозок указано на рисунке выше. Направление средней «3» выбирается командой на этой позиции.

2

Обзор игры

Игра состоит из квалификации и гонки.

Во время квалификации команды борются за пул-позицию и за улучшения от спонсоров.

В гонке команды соревнуются за главный приз.

Каждый раунд игроки одновременно выбирают карты различных действий за своими ширмами, так что их никто не видит (например, ускорение или поворот).

Затем игроки убирают ширмы, чтобы показать свою панель управления и выполнить действия.

Начинает команда, выигравшая Инициативу.

Важное правило

Вам нельзя делиться никакой информацией с Вашим партнером по команде.

Ход раунда

Квалификация и гонка проходят в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

1. Планирование Втайне выберите, какое действие хотите выполнить.

2. Действие Определите порядок инициативы в этой фазе, а затем в этом порядке каждая команда выполняет свои действия.

Фаза планирования

Фаза планирования выполняется всеми игроками одновременно.

Возьмите все карты на Вашей панели управления, оставшиеся с прошлого раунда и замешайте их с картами Вашей колоды.

Затем столько карт, сколько показывает скорость Вашей повозки (указано на спидометре). Имейте в виду, если Ваша скорость 0 или 1, то Вы берете все свои карты.

За ширмой втайне разложите все Ваши карты на панели управления (лицом вверх), распределив их по доступным действиям, как пожелаете. Вы можете на действие положить больше 1 карты, можете оставить действие пустым.

Эффективность действия зависит от общей суммы значений карт, лежащих на нем.

Каждая карта имеет значение 1, 2 или 3. На карте это обозначено большими иконками в верхней части карты и числом рядом с иконкой руля (⊕)

Некоторые действия имеют постоянную или переменную стоимость, например:

Разделите Вашу ⊕ на 2

Плати ⊕⊕⊕ и бери

Первая команда, закончившая раскладывать все свои карты, начинает считать до 5 (только небыстро!).

Когда они досчитают до 5, все остальные должны остановиться и сбросить карты, которые не успели разложить.



5x



Фаза действия

Пришло время посмотреть, что будет! Откройте Ваши панели управления!



1. Инициатива

Сначала команды называют общую сумму значений карт, которые они положили на Инициативу. Команда с наибольшей суммой начинает первой, за ней другие по мере уменьшения значения инициативы.

В случае ничьи первой ходит команда, которая ближе к финишу. Если все равно ничья, используйте «камень-ножницы-бумага», чтобы определить, кто будет первым (или решите по-другому, если спорят более 2 команд).

После этого в порядке Инициативы каждая команда выполняет все свои действия в следующем порядке:



2. Спецсвойство

У Вашей повозки есть уникальное спецсвойство.

TURN & GO!

THE RAM

GRABBING

THE LASSO

Подробнее в разделе:
СПЕЦСВОЙСТВА на стр.7



3. Активация Усиления

Если в прошлых раундах Вы получили жетоны усиления, Вы можете положить их здесь в фазе планирования вместе с картами требуемого значения.

В фазе действия применяется эффект жетона усиления.

В ход можно использовать только 1 усиление.

Использованный жетон усиления сбрасывается в конце раунда.



4. Прокачка Повозки

Это действие только для опытных игроков.

Подробнее в разделе: ДЛ
ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ на
стр. 7



5. Тормоз

Уменьшите скорость Вашей повозки на 1 за каждое очко тормоза.

Минимальная скорость – 0.



Пример. Вы положили карту значения 3 на Тормоз. Ваша скорость уменьшается с 4 до 1.

 Иконка скорости



6. Ускорение

Увеличьте Вашу текущую скорость на 1 за каждое очко ускорения.

Максимальная скорость – 7.

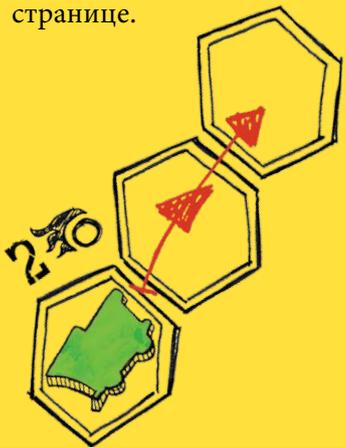


Пример. Вы положили карту значения 2 на Ускорение. Ваша скорость увеличилась с 4 до 6.

Движение

Этого действия нет на Вашей панели управления. Его нужно выполнять в этот момент Вашего хода.

ПЕРЕМЕСТИТЕ Вашу повозку по прямой линии на число гексов, равное Вашей скорости. Смотри раздел УСЛОВИЯ ДВИЖЕНИЯ на следующей странице.



Пример. У Вашей повозки скорость равна 2. Она двигается на 2 гекса вперед.

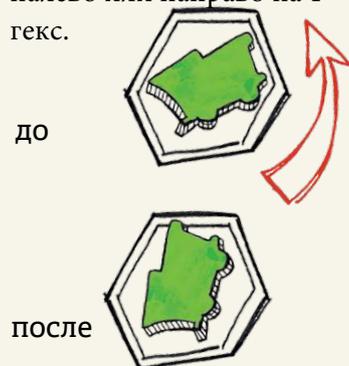


7. Поворот

Чтобы повернуть повозку, на этом действии должны лежать карты с суммой значений равной или выше Вашей скорости.

Если при выполнении этого действия значения Ваших карт ниже, Вы не можете его выполнить. (Например, если 2-й водитель не понял, что 1-й водитель будет ускоряться).

Когда поворачиваете, повозка остается в том же гексе, но вращается налево или направо на 1 гекс.



Пример. Вы повернули повозку налево.



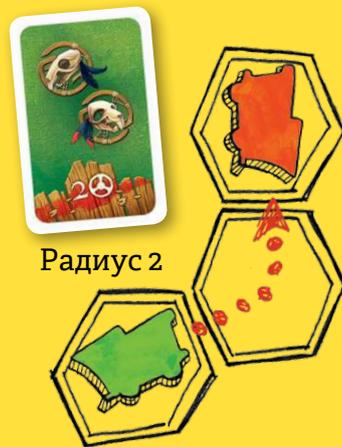
8. Выстрел

Ваш радиус поражения равен сумме значений карт на этой ячейке.

Выберите повозку соперника, которая попадает в зону поражения. Подсчитайте количество гексов до цели, не считая гекс, в котором Ваша повозка.

Повозка-цель берет 1 карту повреждений и применяет ее эффект.

Препятствия и другие повозки не мешают выстрелу. Вы не обязаны стрелять по прямой.



Пример. Ваш радиус поражения - 2, Вы стреляете в красную повозку в 2 гексах от Вас.



9. Подзарядка

Продвиньте маркер на Вашем Силометре на число шагов, равное сумме значений карт на этом действии.

Когда маркер достигнет 10, сбросьте его до 0, возьмите верхний жетон усиления из стопки и добавьте остаток Силы. У Вас может быть сколько угодно жетонов, но никому их не показывайте (даже Вашему партнеру по команде!)

Усиление можно использовать позднее (стр.4)



Пример. Сумма значений карт на Подзарядке - 3. Ваша сила увеличивается с 6 до 9.



10. Ремонт

Поднимите маркер повреждений на Вашем спидометре вверх на число шагов, равное сумме значений карт на действии.

См. ПОВРЕЖДЕНИЯ на следующей странице.



Пример. Сумма значений карт на Ремонте - 2. Вы чините 2 повреждения.

Особенности движения

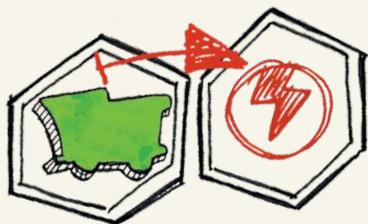
Столкновение с препятствием

Если во время движения Ваша повозка заезжает на ячейку с препятствием, уберите препятствие и сразу же примените его эффект. Ваше движение здесь заканчивается, если иное не указано на препятствии.



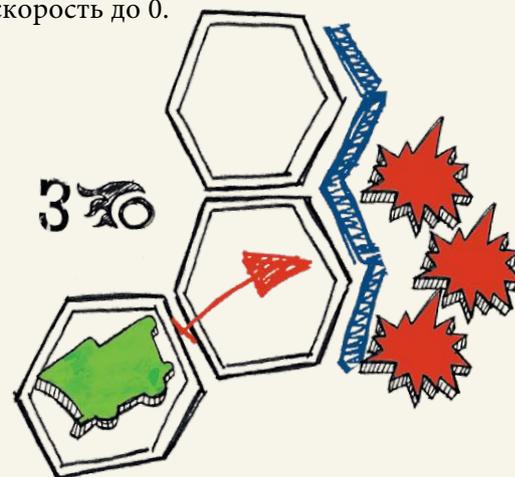
Схватить усиление

Если Вы заехали на ячейку с усилением, возьмите верхний жетон из стопки усиления.



Удар в стену

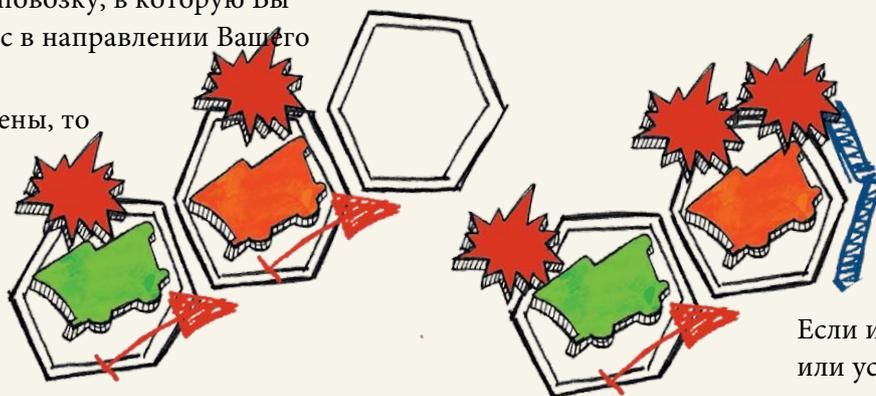
Края участков трассы – это стены. Если Ваша повозка въезжает в стену, остановите ее на последнем перед стеной гексе. Повозка получает повреждения, равные Вашей скорости. После этого сбросьте Вашу скорость до 0.



Столкновение с другой повозкой

Если Вы заехали на ячейку с другой повозкой, Вы оба получаете 1 повреждение. Вы и повозку, в которую Вы въехали, передвигаются на 1 гекс в направлении Вашего движения.

Если это нельзя сделать из-за стены, то повозка, в которую Вы въехали, получает еще 1 повреждение.



В любом случае остановите свою повозку, но **НЕ** изменяйте скорость. Скорость уменьшается до 0, только если Вы въехали в стену.

Если из-за передвигаемых повозок был удар по 3-й или даже 4-й повозке, то 1 повреждение получают 1-я и последняя повозки. Повозки посередине получают еще по 1 повреждению. Все повозки двигаются на 1 гекс в том же направлении. Если этого нельзя сделать, то все повозки кроме первой получают дополнительное повреждение.

Если из-за этого повозка заехала на ячейку с препятствием или усилением, примените их эффекты как обычно.

Повреждения

Получая повреждения, передвигайте Ваш маркер повреждения на спидометре на 1 шаг вниз.

Это уменьшает Вашу максимальную скорость! Если на Вашей текущей скорости есть маркер повреждений, уменьшите Вашу скорость до первой ячейки без повреждений. Получив 6 повреждений (уменьшив максимальную скорость до 1), игнорируйте любые другие повреждения.



Окончание гонки

Завершите раунд, когда повозка пересекает финишную линию.

Побеждает команда, первой пересекшая финишную линию.

Если в том же раунде финишную линию пересекает другая повозка, то она финиширует 2-й, затем 3-й и т.д. Если другие повозки не пересекли финишную линию до конца раунда, то есть только один победитель без второго места.

Квалификация

Победитель квалификации получает 2 случайных улучшения. Вторая команда получает 1 улучшение.

Решите с партнером по команде, как разделить улучшения. Можно оба улучшения отдать одному игроку.

Кроме того, сохраните все жетоны усиления и не сбрасывайте Ваш маркер Усиления после квалификации.

Победившая команда также может убрать до 3 очков повреждений или карт повреждения со своей повозки в любой комбинации. Вторая команда – 2, а 3-я и 4-я команда может убрать 1 очко.

Теперь начинается гонка!

Гонка

Следуйте правилам подготовки, но в этот раз добавьте 3 дополнительных участка трассы, а не 2. Также партнеры по команде меняются своими панелями управления (и спидометром и силометром).

Гонка проходит по тем же правилам, что и квалификация.

Команда, выигравшая в главной гонке, побеждает в турнире!



Игра для опытных водителей

При подготовке к игре вытяните случайный жетон Прокочки повозки и положите его на пустую ячейку панели управления 1-го водителя. Жетон прокочки может быть активирован по обычным правилам.

Ускоритель

Для использования заплатите 1. Возьмите 2 усиления вместо 1, когда у Вас будет 10 силы. Эта способность работает, если Вы активировали ее и достигли 10 силы в одном раунде.

Подзарядка

Работает как обычная подзарядка. Т.е. оба игрока могут объединиться для быстрого усиления.

Подзорная труба

Для использования заплатите 1. Возьмите 2 карты повреждений, выберите 1 и дайте ее цели Вашего выстрела для выполнения!

Копье

Для использования заплатите 1. Когда во время движения Вы сталкиваетесь с другой повозкой, та получает 2 дополнительных повреждения.

Специальные способности

Поворачивай и вперед!

Повозка гоблинов может повернуть перед движением. Вы все равно должны сыграть карты на действие Поворот как обычно, но поворачиваете во время выполнения действия 2, а не 7.

Хватай!

Эльфы могут брать усиления с соседних гексов. Вы не можете взять более 1 усиления с одного гекса в ход.

Лассо

Подвиньте 1 повозку соперника на 1 ячейку ближе к себе. Если 2 ячейки одинаково близки, выберите, куда подвинуть повозку. Если Вы тянете повозку противника в препятствие или усиление, примените эффект по обычным правилам.

Таран

Эта способность позволяет гномам уничтожить препятствие за счет прочности повозки. Заехав на ячейку с препятствием, Вы останавливаетесь (как обычно), берете 1 повреждение и убираете препятствие с поля, не получая больше никакого вреда от него. Можете использовать таран только 1 раз в раунд.

Волк-одиночка

При игре с нечетным числом игроков, один из Вас может сыграть за Волка-одиночку. Когда Вы – Волк-одиночка, Вы играете сами за себя, не координируя ни с кем действия, но нельзя все контролировать самому, поэтому приготовьтесь к неисправностям!

Как Волк-одиночка у Вас будут свой особый планшет и жетоны. Перемешайте жетоны неисправностей и амортизаторов в разных стопках лицом вниз.

В начале каждого раунда перед тем, как все возьмут карты, возьмите верхние жетоны неисправности и амортизатора.

Вы **ДОЛЖНЫ** положить жетон неисправности на соответствующую ячейку действия. Жетон амортизатора Вы **МОЖЕТЕ** положить на ячейку действия, но это не обязательно.

Жетон амортизатора дает 1 дополнительное очко действия.

Жетон неисправности не дает Вам использовать какое-то действие. Жетон амортизатора работает даже если на этом действии нет карт. Если оба жетона на одном действии, то жетон амортизатора сбрасывается, и Вы не можете выполнить это действие.

Перемешайте все жетоны, когда используете их все.



Жетон неисправности



Жетон амортизатора



ПРИМЕЧАНИЕ: Если жетон амортизатора на Выстреле, то Вы можете выстрелить с радиусом поражения 1 даже без карт на этом действии. В конце каждого раунда сбросьте использованные в этом раунде жетоны неисправности и амортизатора.



АВТОРЫ

ИДЕЯ: Шарль-Амир Перре

РАЗВИТИЕ: Игнаций Тшевичек

ХУДОЖНИКИ: Анастасия Мейлюс,
Мария «MariArty» Пекина и Ага
Якимец (трасса)

Рафаль Шима (панель управления)

ДИЗАЙН: Рафаль Шима

ПРАВИЛА ИГРЫ: Янис Стрикос, Чиви
Додд, Пол Гроган (Gaming Rules!)

Благодарю своих друзей и семью за их помощь и поддержку.
Спасибо всем кто играл и помогал улучшать игру. Особая
благодарность моему брату за его идеи. - Автор

Дорогой покупатель! Наши игры собраны заботливо и аккуратно. Но если в Вашей игре что-то не так, мы приносим за это извинения. Пожалуйста, сообщите нам: portal@portalgames.pl

Crazy Karts & Portal Games (издатель).
Все права защищены. Воспроизводство
любых деталей без письменного
разрешения издателя запрещено.



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul.
Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Благодарим за помощь в тестировании и развитии Марека, Агу,
Мерри, Азию, Шимека, Яниса, Грега, Яцека, Сеньора, Самуэля и
команду выитки: Тони, Джефф, Чиви, Грег, Георг и Мэтт.

Разъяснения

Вы **ОБЯЗАНЫ** полностью выполнить оплаченные действия!

УСИЛЕНИЕ ВИХРЯ: Вы все равно можете повернуть только раз в ход.

УСИЛЕНИЕ «ЭНЕРГОРЕЗИНКА» не работает на соседние повозки! Блиииин! Если два гекса одинаково близки к Вам, то выбор за Вами!

Если Вы используете **УСИЛЕНИЕ «ВУВУЗЕЛА»**, каждый соперник выбирает, какую карту убрать с планшета.

УСИЛЕНИЕ «ЭНЕРГОЩИТ». Работает весь раунд даже не в Ваш ход. Но не отменяет повреждения, уже полученные в этот ход.

ХЭДШОТ вынуждает команду сбросить карту на эту гонку. Если это квалификация, они получают карту обратно в гонке. Если это гонка, то во время игры они ее не получают.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР - разовый эффект в 2 повреждения.

Если у Вас **УЛУЧШЕНИЕ «БОЛЬШАЯ БЕРТА»**, Ваш радиус поражения при выстреле равен 2 без карт.

Столкнувшись с **СБРОСЬ ПРЕПЯТСТВИЕ**, остановите движение и затем продвиньтесь на 3 ячейки по прямой

Столкнувшись с **ЛЕДЯНЫМ КОЛЬЦОМ**, поверните и продолжите свое движение. Это препятствие не лишает возможности использовать свой собственный поворот.