

ИГРА ВОЛЬФГАНА КРАМЕРА

ФОРМУЛА СКОРОСТИ

ДОПОЛНЕНИЕ: СКОРОСТЬ ПРИРОДЫ

ПРАВИЛА



2-6



8+



30 мин



Чем больше вокруг экзотики, тем более непредсказуемый заезд мы увидим! Только самые великие гонщики могут справиться с новым вызовом! Но и награды появились новые. И не просто кубок. Не просто деньги. Нет лучшей награды, чем то чувство свободы, с которым ты на болиде с полными баками, разрезая воздух, проносишься на полной скорости мимо бегущего слона.

iellogames.com

**ФАБРИКА
ИГР**

КОМПОНЕНТЫ

1 двухстороннее игровое поле
Трассы «Пески Алохи»
и «Гонка по саванне»
8 трамплинов
и 3 жетона животных

АВТОРЫ И СОЗДАТЕЛИ

Дизайнер игры: Роб Давио,
Дж. Р. Ханикатт и Джастин Д. Джейкобсон
На основании оригинального
дизайна Вольфганга Крамера
Иллюстратор: Тревис Кобурн
Графический дизайн: Джастин Тейлор
Верстальщик: Линдси Дэво

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский.
Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана,
Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения,
Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:
ООО СР ПОСТАВКА».

©2019 Restoration Games, LLC. Следующие товарные знаки Restoration Games ©2020 IELLO для переведенной версии Restoration Games, логотип Restoration Games, «Формулы скорости», логотип «Формулы скорости», слоган «Каждая игра заслуживает другого хода» и все связанные с ним торговые марки. Restoration Games, LLC находится по адресу: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. Фактические компоненты могут отличаться от показанных. Сделано в Китае.

ЭТОТ ПРОДУКТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ. НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛИЦАМИ В ВОЗРАСТЕ 7 ЛЕТ ИЛИ МЛАДШЕ. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 HEILLECOURT - France.

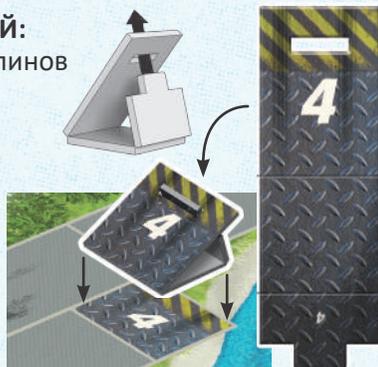


«ПЕСКИ АЛОХИ»

В «Песках Алохи» появляются трамплины. Если вы правильно по ним проедете, вы сможете оседлать поток воздуха и оказаться впереди всех других игроков.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ:

Выдавите части трамплинов и соберите так, как показано.



ПОДГОТОВКА:

Разместите трамплины на соответствующих пронумерованных ячейках на игровом поле.

ХОД ИГРЫ:

Болид может использовать трамплин только в том случае, если:

1. Передвижение болида согласно разыгранной карте скорости равно или больше того значения, что указано на трамплине.

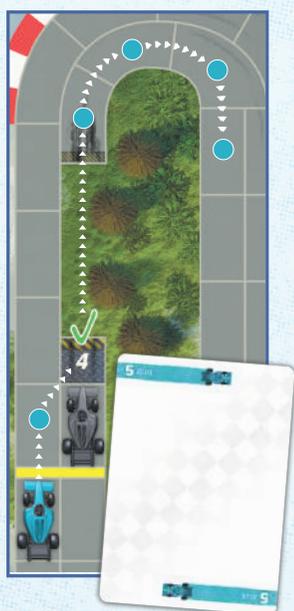
И

2. У болида есть возможность передвинуться еще хотя бы на 1 ячейку.

И

3. Ячейка для приземления после трамплина не занята.

Болид не может использовать трамплин, если не выполняется любое из вышеперечисленных условий. Если болид может ехать дальше, но не может использовать трамплин, он обязан проехать мимо трамплина и продолжить движение на любую из доступных пустых ячеек.



Оранжевый болид не может использовать трамплин, потому что у него недостаточная скорость.



Красный болид не может использовать трамплин, так как желтый болид блокирует ячейку для приземления.

Трамплины не являются ячейками, и болид не может заканчивать свой ход на трамплине. Когда болид использует трамплин, передвиньте его прямо на ячейку для приземления этого трамплина. Данное передвижение считается передвижением на 1 ячейку.

«ГОНКА ПО САВАННЕ»

В «Гонке по саванне» появляются дикие животные, бегущие по трассе. Вы должны избежать столкновения с животными, бегущими поперек вашего курса.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ:

Выдавите жетоны животных.



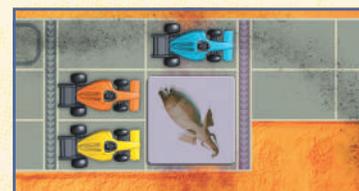
ПОДГОТОВКА:

Разместите жетоны антилопы, слона, удава на соответствующих начальных ячейках на трассе (ближайших к стартовой черте).



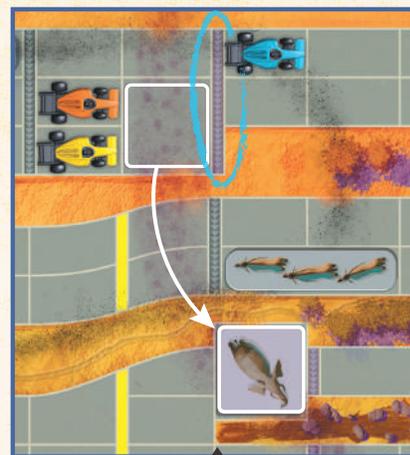
ИГРА:

Каждое животное занимает на игровом поле ячейку с окантовкой своего цвета. Животные блокируют передвижение на занятые ими ячейки, как и болиды.

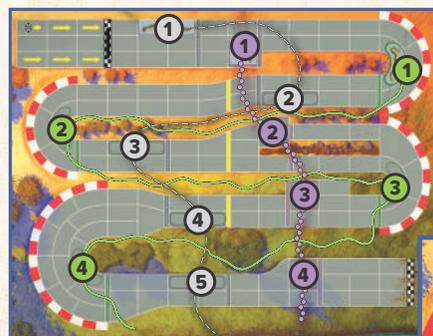


Передвижение желтого болида заблокировано сломом. Передвижение оранжевого болида - сломом и синим болидом.

В конце того хода, в котором хотя бы один болид пересек линию любого животного, это животное передвигается на следующую свою ячейку на игровом поле. Если животное находится на своей последней ячейке трассы, уберите его с игрового поля.



Как только животное Линии животных находятся рядом с ячейками животных на трассе и выглядят вот так.



Синий болид пересек первую линию слона. Поэтому в конце этого хода жетон слона передвигается во вторую ячейку слона.

На примере показано перемещение животных в ячейку по порядку.

покидает свою ячейку, болиды могут передвигаться в эту ячейку так, как будто бы это была обычная ячейка.

