

ТУРБОЗАВРЫ!

ТУРБО ГОНКА





ОБ ИГРЕ

Классная команда смелых Турбозавров решила узнать, кто из них самый быстрый. Стань одним из героев любимого мульти-сериала и поучаствуй в гонках! Бросай кубики и двигайся по треку, превращаясь из Турбозавра в машину и обратно. Первым достигни финиша и стань самым шустрым Турбозавром!

СОСТАВ ИГРЫ

- ▶ Игровое поле
- ▶ 12 фигурок персонажей с подставками
- ▶ 6 фигурок Турбозавров
- ▶ 6 фигурок машинок
- ▶ 6 двусторонних планшетов персонажей
- ▶ 1 жетон помощи
- ▶ 4 шестигранных кубика
- ▶ Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно выдавите все фигурки и жетон помощи и вставьте фигурки в подставки.

1. Разместите игровое поле в центре стола так, чтобы всем было удобно дотянуться.
2. Каждый игрок выбирает персонажа, которым будет играть, и берёт его планшет и 2 фигуки: в виде Турбозавра и в виде машинки. Оставшиеся планшеты и фишки верните в коробку – они вам не понадобятся.
3. Каждый игрок кладёт свой планшет перед собой стороной с Турбозавром вверх, а также ставит свою фигурку Турбозавра на клетку «Старт» на поле. Свою фигурку в виде машинки игроки оставляют рядом со своим планшетом.
4. Положите все 4 кубика рядом с полем.
5. Игрок, который последним смотрел «Турбозавров», начинает игру.
6. Игрок, сидящий справа от него, получает жетон помощи.



ПРИМЕР РАСКЛАДКИ НА ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача игроков – первым довести свою фигурку до финиша и победить в турбогонке.

ХОД ИГРЫ

ИГРОКИ ХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ.
ХОД КАЖДОГО ИГРОКА СОСТОИТ ИЗ ТРЕХ ЭТАПОВ:

1

ИГРОК БРОСАЕТ КУБИКИ И ВЫКЛАДЫВАЕТ ИХ НА ПЛАНШЕТ.

2

ИГРОК ДВИГАЕТ СВОЮ ФИГУРКУ.

3

ИГРОК ПРЕВРАЩАЕТСЯ И ПЕРЕДАЁТ ЖЕТОН ПОМОЩИ.

1. ИГРОК БРОСАЕТ КУБИКИ И ВЫКЛАДЫВАЕТ ИХ НА ПЛАНШЕТ

Игрок бросает все 4 кубика. Чем больше одинаковых результатов выпадет на кубиках, тем дальше сможет продвинуться его фигурка.

После первого броска игрок может перебросить кубики до двух раз: можно перебросить сколько угодно кубиков, одни и те же кубики можно перебрасывать дважды.

После этого, если у игрока есть жетон помощи, он может перевернуть один кубик на любую сторону.

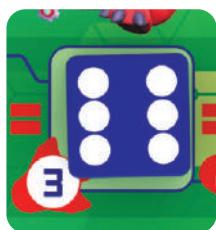
После броска игрок выкладывает любое количество кубиков с **одинаковыми значениями** на свой планшет. Кубики выкладываются на соответствующие ячейки в нижней части планшета игрока в порядке слева направо, не пропуская ячеек.

Цифра, указанная рядом с самой правой ячейкой, на которой лежит кубик, указывает, на сколько клеток игрок сможет подвинуть свою фигурку.

Обратите внимание: какое именно значение выпало на кубике, не влияет на шаги фигурки, имеет значение лишь количество кубиков с одинаковыми значениями.



2. ИГРОК ДВИГАЕТ СВОЮ ФИГУРКУ



После того как игрок закончил выкладывать кубики на планшет, он может перейти к этапу движения фигурки. Игрок смотрит на число, написанное рядом с самой правой ячейкой с кубиком. Это число подскажет, сколько шагов сделает его фигурка. Один шаг равен одной клетке. Игрок двигает свою фигурку вперёд на указанное количество клеток. На ячейке с кубиком число 3. Значит, игрок передвинет свою фигурку на 3 клетки вперёд. Двигаясь по полю, игрок также может сократить дорогу по срезам (см. «Правила гоночного движения» на с. 5).



3. ИГРОК ПРЕВРАЩАЕТСЯ И ПЕРЕДАЁТ ЖЕТОН ПОМОЩИ

В конце движения фигурки игрок проверяет, есть ли у него на руках жетон помощи и не должен ли он превратиться в машинку или, наоборот, в Турбозавра.

➤ Если у игрока есть жетон помощи, он передаёт его тому игроку, который находится на клетке с наименьшим номером (если это тот же самый игрок, жетон помощи остаётся у него). Если таких игроков несколько, то жетон передаётся тому игроку, чей ход наступит раньше остальных.

➤ Если после движения на планшете игрока лежит хотя бы два кубика со значением, указанным выше на его планшете, то в конце своего хода он переворачивает свой планшет на сторону с машинкой и меняет свою фигурку Турбозавра на поле на свою фигурку машинки.



Машинки двигаются быстрее Турбозавров, то есть двигаются на большее количество клеток. На этом ход игрок заканчивается.

➤ Если в конце своего хода фигурка игрока в форме машинки оказывается лидером, она превращается обратно в Турбозавра. Игрок считается лидером, если на поле нет фигурок, стоящих на клетке с большим номером. В таком случае лидер переворачивает свой планшет на сторону с Турбозавром и меняет свою фигурку машинки на поле на свою фигурку Турбозавра.

Обратите внимание: игрок может превратиться только один раз за ход. Игрок не может превратиться в машинку, а потом обратно в Турбозавра в один и тот же ход.

По окончании всех трёх этапов передайте кубики игроку слева.

ПРАВИЛА ГОНОЧНОГО ДВИЖЕНИЯ

Обычно Турбозавры и машинки двигаются вперёд по асфальтированной дороге, иногда по грунтовым тропинкам и деревянным мостикам. Фигурки не могут двигаться с клеток с большим номером на клетки с меньшим номером. Двигаться в обратную сторону нельзя.

СРЕЗЫ

На поле встречаются места, где можно свернуть с асфальтной дороги, чтобы сократить путь и вырваться вперёд – в нашей гонке это не запрещено! Такие места называются срезы. Срезы обозначены прямоугольными рамочками оранжевого или фиолетового цвета, внутри которых обозначены условия:

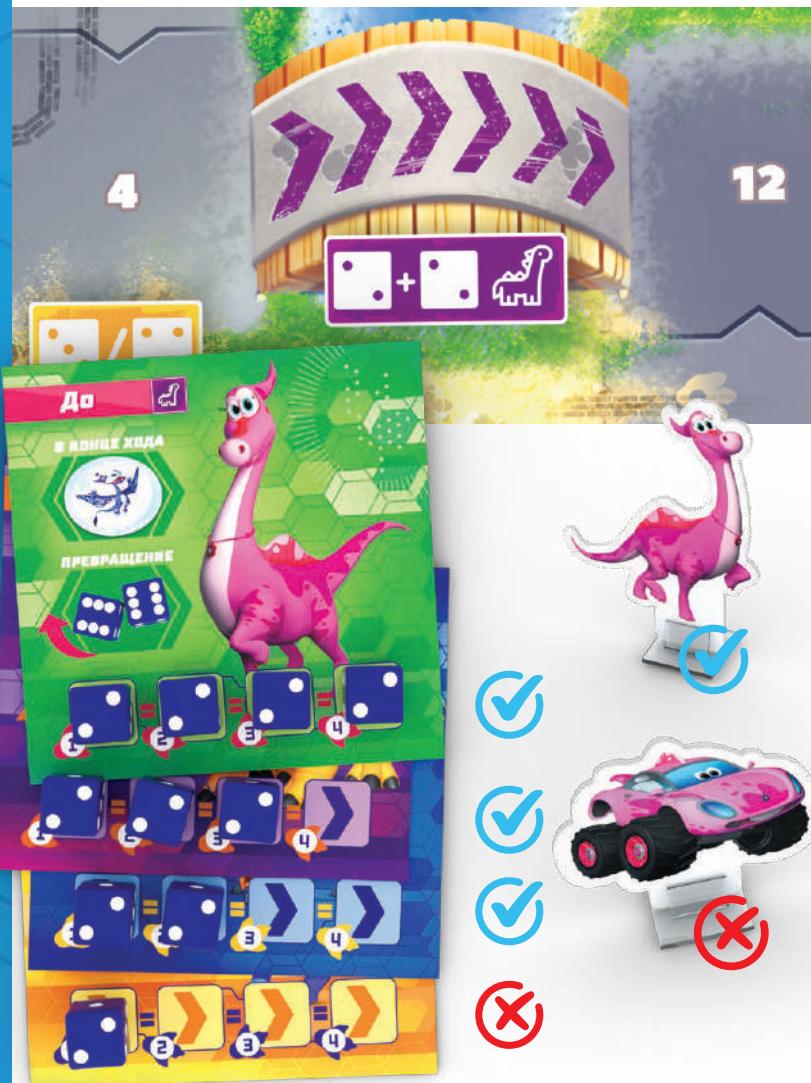
ОРАНЖЕВЫЕ СРЕЗЫ

Чтобы воспользоваться оранжевым срезом, нужно, чтобы на вашем планшете был хотя бы один кубик с одним из указанных значений.

Например, чтобы сократить путь по этой грунтовой дорожке, нужно, чтобы на планшете игрока лежал хотя бы один кубик со значением «1» или «4».



ФИОЛЕТОВЫЕ СРЕЗЫ



Чтобы воспользоваться фиолетовым срезом, нужно, чтобы на вашем планшете было хотя бы 2 кубика с указанным значением. Кроме того, двигаться по фиолетовым срезам могут только Турбозавры, машинкам этот путь закрыт, об этом напоминает рисунок с Турбозавром на срезе.

Обратите внимание: части дороги с фиолетовыми стрелками не являются клетками. Турбозавр не останавливается здесь, а сразу переезжает по стрелкам на следующую клетку.

Например, чтобы сократить путь по этому мостику, нужно быть в форме Турбозавра и чтобы на планшете игрока лежало хотя бы два кубика со значением «2».

ФИОЛЕТОВЫЕ СРЕЗЫ СО ЗВЁЗДОЧКАМИ

Звёздочка означает любое значение на кубике. Чтобы воспользоваться таким срезом, нужно, чтобы на планшете игрока лежало хотя бы два кубика с любыми одинаковыми значениями, и игрок был в форме Турбозавра.



ГОЛУБОЙ ЗНАК ПРОЕЗДА

Рядом со срезами встречается голубой знак со стрелочкой.

Такой знак означает, что с грунтовой дорожки или другой части дороги можно съехать обратно на асфальтированную дорогу, не выполняя каких-либо условий.



ПРИМЕР ХОДА

Егор играет за Трака и начинает свой ход. Его фигурка стоит на клетке «5», и сейчас он превращён в «машинку».

1 Он бросает кубики: на них выпадают две пятёрки, одна двойка и одна шестёрка. Егор решает перебросить двойку и шестёрку, пытаясь выбросить ещё пятёрки. Перебросив эти два кубика дважды, ему удалось выбросить ещё одну пятёрку, на последнем кубике выпала тройка.

Егор выкладывает три пятёрки на свой планшет и видит, что его фигурка пойдёт на 6 «шагов» вперёд. Он двигает свою фигурку на клетку «6» и видит, что у него есть шанс сократить путь по оранжевому срезу, так как он использовал «пятёрки» для движения 2. Егор двигает свою фигурку на клетку 7 на грунтовой дорожке. Он не может

продолжить ехать по срезам, так как там нет подходящих значений, поэтому он выезжает обратно на асфальтированную дорожку на клетку «8» 3 и продолжает движение по клеткам «9» и «10». Несмотря на то, что Егор использовал хотя бы 2 кубика со значением «5» для движения, он не может воспользоваться фиолетовым срезом 4, так как там могут ходить только Турбозавры. Егор заканчивает движение на клетке «11» 5.

Егор обнаруживает, что теперь он является лидером, а значит, превращается из машинки обратно в Турбозавра. Он переворачивает свой планшет на сторону с Турбозавром и меняет свою фигурку машинки на поле на фигурку Турбозавра. Ход Егора на этом заканчивается.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, как только чья-то фигурка достигает клетки «Финиш». Её владелец побеждает в турбогонках!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: **Сергей Притула** ● Развитие игры: **Юрий Журавлев** ● Художник: **Анастасия Катеринич** ● Продюсер: **Артём Шорохов**
Арт-директор: **Ольга Дребас** ● Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов** ● Выпускающий редактор: **Луиза Кретова** ● Директор издательского
департамента: **Александр Киселев** ● Ведущие тестировщики: **Елена Ворносова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер** ● Игру
тестировали: **Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнёв, Олег Мелешин**.

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам **МАДОУ ЦПР № 16 «Белочка»** за помощь в тестировании игры.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: **Михаил Акулов** ● Руководство производством: **Иван Попов** ● Главный редактор: **Валентин Матюша** ● Главный дизайнер-
верстальщик: **Иван Суховей** ● Корректор: **Ольга Португалова** ● Креативный директор: **Николай Пегасов** ● Лицензионный менеджер: **Дмитрий
Борисов**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© Анимационная студия «Карамель и Ко», 2025; <https://turbozaurs.ru/>

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru