



**РАЛІ**



**ПРАВИЛА ГРИ**

# ПРАВИЛА ГРИ «РАЛІ»

## Опис та мета гри

«Ралі» - це настільна розвиваюча гра за сценарієм автоперегонів. Її мета – перемогти у заїзді (який складається з двох кіл), тобто першим перетнути фінішну межу. Долаючи перешкоди, що будуть зустрічатися під час заїзду, гравцям необхідно продумувати стратегію свого пересування. Учасники гри повинні дотримуватися правил перегонів та постійно слідкувати за технічним станом автомобіля.

## Комплектація гри

Ігрове поле - 1 шт.; Ігровий планшет - 4 шт.;  
Фішки автомобілів - 4 шт.; Маркери пошкоджень - 4 шт.;  
Важелі перемикання передач - 4 шт.; Кубик - 1 шт.

## Опис ігрового поля

На ігровому полі зображена гоночна траса, розділена на три смуги. Вона позначена комірками, по яких пересуваються фішки авто. Також на трасі, окремими комірками, позначені перешкоди, які необхідно оминати, щоб не зазнати пошкоджень. Це: скеля, міст, дерево, болото, пісок, яма і прокол колеса. Їх описано у розділі «Перешкоди». Крім цього, на трасі розташовані проміжні СТО та бокси, в яких ви матимете змогу полагодити своє авто (див. «СТО і бокси»).

На трасі прокладено два коротких шляхи, які дозволяють, за певних умов, суттєво скоротити дистанцію проходження вашого автомобіля. Заїзд і виїзд цього шляху позначено стрілками. Щоб потрапити на цю дорогу необхідно, щоб фішка вашого авто зупинилась на одній з двох комірок, що розташовані на початку цього розгалуження (вони виділені окремим кольором). Проїзд по цій ділянці не є обов'язковим. Якщо авто зупинилось на одній з цих двох комірок, які починають скорочений маршрут, гравець на свій розсуд вирішує – чи здійснювати маневр, чи рухатись далі по трасі.

## Опис ігрового планшету

Кожен гравець використовує свій особистий планшет від початку і до кінця гри. В правій частині планшету зображена схема коробки передач. На ній, за допомогою важеля перемикання передач (фішка того ж кольору, що і авто гравця), позначається передача, на якій, в даний момент, рухається ваш автомобіль. У лівій частині планшету наведена таблиця, за допомогою якої буде здійснюватись пересування вашого авто. У лівому стовпчику таблиці вказані значення кубика (від 1 до 6). У верхньому рядку – передачі (від 1 до 5). Для кожної передачі, кожному значенню кубика відповідає певна кількість позицій пересування по трасі.

Внизу планшету розміщена шкала пошкодження автомобіля, яка налічує 10 значень (від 1 до 10). Вона відображає на якій максимальній передачі може рухатись ваше авто. Якщо маркер на шкалі пошкодження стоїть на позначці «4» і вище, то гравці можуть включати усі без винятку передачі (від 1-ої до 5-ої). Коли ж маркер стоїть на позначках «2» або «3», то в цьому випадку, гравцям дозволяється рухатись на 1-ій або 2-ій передачах. Коли маркер пошкодження стоїть на мінімальній позначці, тобто «1», тоді учасники пересуваються по трасі тільки на 1-ій передачі.

## Рух по трасі

Рухатись по трасі дозволено тільки вперед. Назад рух заборонено. Під час руху, авто можуть перелаштовуватись з ряду в ряд, але тільки за напрямком руху (вперед). Див. рис.1.

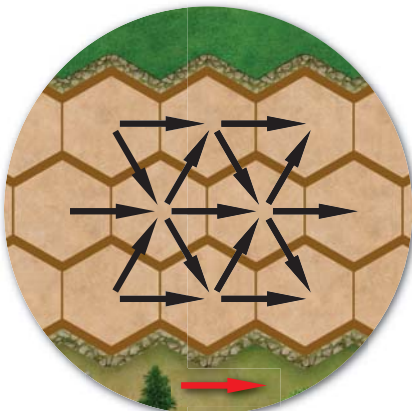


Рис. 1

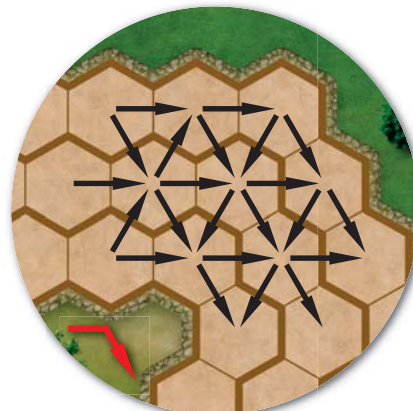


Рис. 2

На рис. 2 стрілками показано можливість перелаштовування з ряду в ряд у повороті.

Перелаштовуватись з ряду в ряд дозволяється не у всіх випадках. Це залежить від передачі, на якій ви рухаєтесь. **А саме:**

на 1-ій передачі авто може перелаштуватись 2 рази за хід (але за умови, що автомобіль не повернеться в той ряд з якого починав рух);

на 2-ій і 3-ій передачах – тільки один раз;

на 4-ій та 5-ій передачах авто забороняється перелаштовуватись. Воно змушене рухатись тільки по тій смузі, по якій почало рух.

### **Перемикання передач**

Авто гравців обладнані 5-ти ступінчатою коробкою передач. Чим вищу передачу ви виберете, тим далі дозволите переміститись вашому автомобілю. Передачі перемикаються поступово. Пропускати передачі, як при розгоні, так і при гальмуванні – забороняється (наприклад, з 1-ої відразу на 3-ю передачу і т. д.).

Як і в реальному житті, автомобіль набирає розгін з 1-ої передачі. Далі ви перемикаєтесь на 2-гу передачу і так далі до 5-ої, щоби рухатись по трасі, якомога швидше. Для цього гравець оголошує іншим учасникам на яку передачу перемикається. Пересуває важіль перемикавання передач у відповідне положення на схемі коробки передач (на ігровому планшеті) і кидає кубик. Якщо на кубіку випадає будь-яке значення, крім «1», то гравець пересуває свою фішку авто на стільки позицій, скільки вказано у таблиці на ігровому планшеті для даної передачі. Якщо на кубіку випадає «1» - це означає, що передача не переключилася. Гравець встановлює важіль на коробці передач у попереднє положення і пересуває фішку авто на відповідну кількість позицій для даної передачі.

*Наприклад:* гравець хоче перекинутися з 3-ої передачі на 4-ту. Він оголошує про це іншим учасникам, пересуває важіль на 4-ту передачу і кидає кубик. На кубіку випала «1» - передача не переключилася. Гравець знову встановлює важіль передач у положення «3». Дивимось у таблицю на ігровому планшеті. Значенню кубика «1» для 3-ої передачі відповідає «5». Отже учасник пересуває фішку свого авто на 5 позицій. Це правило діє при перемиканні з нижчої на вищу передачу і навпаки – з вищої на нижчу. Якщо ж гравець не здійснює перемикавання передач, тобто рухається далі на тій самій передачі і при киданні кубика випадає «1», то він свою фішку авто пересуває на ту кількість позицій, яка зазначена у таблиці для даної передачі.

### **Переешкоди**

На трасі трапляються різні переешкоди, які потрібно оминати, щоби уникнути пошкодження авто.



**Міст.** Цю переешкоду авто може проїхати без пошкодження лише по центральній частині. В іншому випадку, проходить зіткнення з мостом. А саме, коли гравець попадає на сектор із зображенням насипу моста (комірка сірого кольору). Після зіткнення з даною переешкодою, авто учасника зупиняється на цьому секторі. Маркер на шкалі пошкоджень пересувається на «4» позначки вліво. Наступним ходом гравець стартує з 1-ої передачі.



**Скеля.** Після зіткнення зі скелею, авто учасника зупиняється на секторі цієї скелі. Маркер на шкалі пошкоджень пересувається на «3» позначки вліво. Наступним ходом гравець стартує з 1-ої передачі.



**Дерево.** Після зіткнення з деревом, авто учасника зупиняється на секторі цього дерева. Маркер на шкалі пошкоджень пересувається на «2» позначки вліво. Наступним ходом гравець стартує з 1-ої передачі.



**Болото.** При попаданні в болото, авто учасника зупиняється на секторі болота. Ніяких пошкоджень, при цьому, автомобіль не зазнає. Наступним ходом гравець стартує з 1-ої передачі.



**Прокол колеса.** При попаданні на сектор проколу колеса, авто учасника зупиняється. Ніяких пошкоджень автомобіль не зазнає, але гравець буде змушений пропустити 1 хід. Лише тоді зможе рухатись далі з 1-ої передачі.



**Яма.** Цю переешкоду авто може пройти не зупиняючись, але при цьому, відбувається пошкодження автомобіля. Маркер на шкалі пошкоджень пересувається на «2» позначки вліво. Наступним ходом рух продовжується без втрати швидкості.



**Пісок.** Щоб автомобіль не зазнав пошкодження, проходячи цю перешкоду, йому потрібно рухатись через неї не вище, ніж на 2-ій передачі. В іншому випадку, авто зупиняється на секторі «Пісок» і наступним ходом стартує з 1-ої передачі. При цьому, відбувається пошкодження. Маркер на шкалі пошкодження пересувається на «2» позначки вліво.

**Зіткнення з іншим авто.** Під час гри, можливий варіант зіткнення двох автомобілів. У ініціатора аварії маркер на шкалі пошкодження пересувається на «4» позначки вліво, а у постраждалого – на «2» позначки. Наступним ходом ініціатор аварії починає рух з 1-ої передачі. Постраждалий, при цьому, продовжує рух без втрати швидкості. Якщо у ініціатора аварії на шкалі пошкодження маркер стоїть на «1», то він не може завдати ніяких пошкоджень ні собі, ні авто, яке попереду.

**Примітка.** Гравцям потрібно постійно слідкувати за станом свого автомобіля і врахувати перешкоди, які ще є попереду. Так як, вчасно не провівши ремонт свого авто, учасники ризикують добиратись до фінішної межі на 1-ій передачі, якщо маркер на шкалі пошкоджень буде стояти на 1-ій позначці!!!

### **СТО і бокси**

На гоночній трасі розміщені 4 проміжні станції технічного обслуговування (СТО). Відвідавши будь-яку з них, гравці можуть частково полагодити своє авто. Якщо перед цим маркер знаходився нижче позначки «б» на шкалі пошкодження, то після відвідування СТО, маркер пересувається на позначку «б». Заїзд на СТО і виїзд з нього показані стрілочками. Виходити з СТО потрібно на 1-ій передачі.

Поруч з лінією «Старт-Фініш» розташовані бокси. Бокс – це місце, де гравці можуть полагодити свої автомобілі повністю. Тобто, маркер на шкалі пошкоджень пересувається на максимальне значення – «10». При цьому, учасник, зайшовши у бокс пропускає 1 хід. Бокси позначені чотирма кольорами у відповідності до фішок гравців. Учасник повинен заходити у бокс того ж кольору, якого у нього фішка авто. Варто зазначити, щоби не проскочити заїзд у бокс, гравцям заздалегідь необхідно перелаштуватись у правий ряд. Заходити у бокси можна будь-коли, якщо для цього є необхідність і можливість. Виходити з боксу потрібно на 1-ій передачі.

### **Підготовка до гри**

Перед початком гри гравці отримують по одному ігровому планшету і по 3 фішки однакового кольору. Одна фішка – це фішка авто, для пересування по гоночній трасі. Друга – маркер для відображення стану вашого автомобіля. Він встановлюється на шкалі пошкодження на позначку «10». Третя – важіль перемикання передач, який встановлюється в положення «1» на схемі коробки передач.

### **Хід гри**

На початку гри, гравці визначають почерговість ходу. Гравець, який ходить першим, ставить свою фішку авто на лінію «Старт-Фініш» на будь-яку комірку. Решта гравців, за годинниковою стрілкою, виставляють свої фішки на вільні місця.

**Примітка.** Четверта стартова позиція (найнижча, на межі "Старт-Фініш") використовується тільки при старті автомобілів. Далі, при проходженні першого кола, вона не враховується.

Учасник, який стартує першим, ставить важіль в положення «1» на схемі коробки передач і кидає кубик. Відповідно до значення кубика, згідно таблиці на ігровому планшеті, гравець пересуває свою фішку авто по трасі. Ці самі дії проводять почергово і інші учасники.

Так, рухаючись по трасі, з дотриманням усіх правил, гравці повинні пройти два кола. Переможцем стає той, чия фішка авто (після двох кіл) першою перетне межу «Старт-Фініш».

**Примітка:** Якщо у грі беруть участь четверо гравців, тоді на старті може виникнути ситуація, коли четвертий гравець не може зробити перший хід. Це може статись, якщо перші три учасники після своїх ходів зайняли всі три смуги і знаходяться на одній лінії, відразу ж після лінії «Старт-Фініш». У цьому випадку, четвертий гравець змушений пропустити свій хід. З наступного свого ходу він стартує з 1-ої передачі.