КОСМО РАЛЛИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Эврикус

8+

30 мин.

2-4

XXII век. Человечество колонизировало планеты Солнечной системы. Но мир Марса всё ещё очень суров! И хотя борьба за выживание по-прежнему отнимает много сил, есть и другое поле битвы — скорость! Популярность ралли на Марсе превзошла все земные гонки. Скоростные роверы — не просто развлечение, а проверка на стойкость и выносливость для самых смелых пилотов! Добро пожаловать на старт!

СОСТАВ ИГРЫ



Старт Финиш

10 двусторонних тайлов трассы, включая тайлы старта и финиша



Смена мест (3 шт) Ускорение (5 шт) Прыжок (3 шт) Оборотная сторона

Манёвр (3 шт) Импульс (3 шт) Щит (3 шт)

20 жетонов эффектов



10 жетонов батареек

Жетон первого пилота



28 карт движения и способностей (по 7 карт 4 цветов игроков)



4 фигурки роверов (4 цветов игроков)



4 шестиугольных жетона платформ (4 цветов игроков)



4 пластиковые подставки

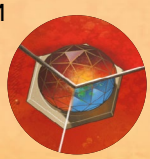
Пожалуйста, перед первой игрой наденьте жетоны платформ на подставки, а затем закрепите их совпадающими по цвету фигурками роверов. Ровер должен смотреть на сектор платформы с чёрно-жёлтой полосой.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Каждый игрок выбирает себе **фигурку ровера** и берёт в руку соответствующий выбранному роверу **набор карт движения** одного цвета со значениями «0», «0», «1», «1», «2», «2». **Особую карту способности** (с ячейками для жетонов батареек) того же цвета игрок кладёт перед собой на стол лицевой стороной вверх.
2. Найдите **тайлы старта и финиша**. Тайл старта положите на стол так, чтобы все могли до него дотянуться – это начало вашей трассы. Тайл финиша пока отложите в сторону.
3. Перемешайте остальные **тайлы трассы** и сложите их стопкой любой стороной вверх. На верх стопки положите **тайл финиша** любой стороной вверх.
4. Возьмите **самый нижний тайл** из стопки и, не переворачивая, присоедините его к тайлу старта так, чтобы на одной из границ между тайлами собрался маяк. Цвет маяка в данном случае не имеет значения.



5. Переверните все **жетоны эффектов** оборотной стороной вверх и сложите их в стопку.
6. Рядом расположите **жетоны батареек**.
7. Определите первого игрока. Им станет тот, у кого в одежде больше красного цвета. Этот игрок получает **жетон первого пилота** (при игре вдвоём этот жетон не используется, верните его в коробку).
8. Расставьте **роверы** на стартовой линии. Игрок, сидящий справа от первого игрока, ставит свой ровер на любую стартовую клетку. Остальные участники в порядке против часовой стрелки также выставляют свои роверы (последним ровер поставит первый игрок). На одной клетке старта может стоять только один ровер. Все роверы должны стоять в направлении, указанном стрелкой на их клетках.

Теперь вы готовы к старту!

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, пока один из роверов не пересечёт финишную черту.

В течение раунда **каждый игрок**, начиная с первого игрока, **выполняет 2 действия**: заменяет 1 карту движения из лежащих перед ним, а затем передвигает свой ровер по трассе в соответствии со своими картами движения.

1. Замена карты движения

В свой первый ход игрок выкладывает лицом вверх перед собой 3 любые карты движения слева направо в том порядке, в котором он хочет выполнить указанные на картах действия.

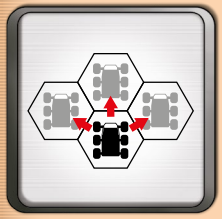
В каждом следующем раунде игрок должен забрать в руку одну из своих выложенных карт и положить на её место другую карту движения из руки или свою карту способности (подробнее о картах способности см. стр. 6).

Новая карта должна иметь другое значение. Например, карту со значением «2» можно заменить на карту со значением «0» или «1». При этом игрок не может менять порядок карт, лежащих перед ним.

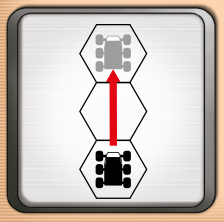
Действия карт движения



0 Игрок поворачивает свой ровер вправо или влево на 1 грань клетки. Ровер остаётся стоять на своей клетке.



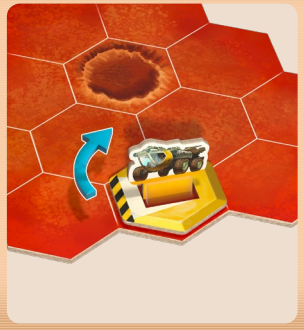
1 Игрок двигает свой ровер на 1 клетку в любом из указанных направлений, не поворачивая саму фигурку.



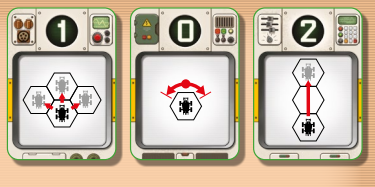
2 Игрок двигает свой ровер на 2 клетки вперёд в сторону, в которую смотрит ровер.

Пример. В свой первый ход Марк выложил перед собой карты в следующем порядке: «1», «0», «2».









В соответствии с выложенными картами он двигает свой ровер по тайлу местности, начиная с крайней левой карты: сначала на 1 клетку вперёд, затем поворачивает свой ровер вправо на 1 грань клетки и после этого двигает ровер на 2 клетки вперёд.

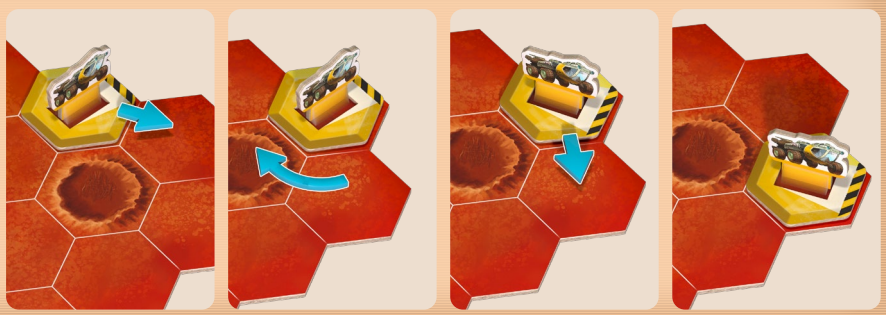
2. Движение ровера

Выложив или заменив карты, игрок передвигает свой ровер по клеткам трассы, последовательно выполняя действия выложенных перед ним карт, начиная с крайней левой.

Пример. Перед Марком лежат карты, которые он выложил в свой предыдущий ход: «1», «0», «2».

Он заменяет карту со значением «2» на карту с «1» и двигает свой ровер: сначала на 1 клетку, затем поворачивает его вправо на 1 грань клетки и после этого двигает ещё на 1 клетку.





Особые клетки



- Если ровер после выполнения действия карты остановился на ремонтной платформе, игрок сразу берёт из стопки 2 жетона эффектов, выбирает один из них и забирает его себе, а второй возвращает под низ стопки, и продолжает движение. Полученный жетон может быть использован сразу или в следующих раундах. У игрока может быть любое количество жетонов (подробнее см. на стр. 8).
  Применив жетон, переверните его лицевой стороной вниз и поместите под низ стопки.
  В редком случае, если в стопке нет жетонов, эффект ремонтной платформы не работает.



- Если ровер после выполнения действия карты остановился на клетке с батарейкой, игрок сразу получает жетон батарейки и кладёт его на свою карту способности (подробнее о карте способности см. на стр. 6).

Клетки ландшафта



- Если ровер должен переместиться на клетку с разломом или выйти за пределы тайла трассы, он останавливается на последней доступной клетке — на этом действие текущей карты движения заканчивается. А затем продолжает движение, выполняя действие следующей карты, если она поможет ему развернуться и продолжить движение.



- Когда ровер проезжает через кратер, торнадо или гейзер, действие выполняемой карты заканчивается и сразу же применяется эффект клетки (подробнее см. на стр. 8). Затем ровер продолжает движение, выполняя действие следующей карты.

Важно. Эффекты всех клеток срабатывают только тогда, когда ровер перемещается на такую клетку во время движения. Если ровер, стоя на клетке ландшафта или особой клетке, выполнит поворот, то эффект клетки не сработает.

Пример. Марк выложил карты «1», «0», «1» и поочерёдно разыгрывает их:



Ровер Марка делает шаг вперёд и останавливается на ремонтной платформе. Марк берёт 2 жетона эффектов и выбирает один из них — это жетон «Ускорение».





Марк поворачивает ровер на 1 грань клетки вправо, в сторону гейзера. Он также использует жетон «Ускорение» и кладёт его на клетку, куда ведёт стрелка гейзера.





Ровер Марка делает шаг вперёд и применяется эффект гейзера: ровер, не поворачиваясь, едет по стрелке гейзера и делает ещё шаг, применив эффект жетона.



Столкновение

Если ровер игрока должен встать на клетку, где стоит чужой ровер, активный игрок толкает ровер соперника на 1 из 3 клеток по своему выбору в направлении толчка. Ровер соперника не поворачивается.

Если ровер, который толкнули, сталкивается с ещё одним, то и этот ровер активный игрок двигает по тому же принципу и так далее.

Эффекты клеток, на которые попали роверы, срабатывают для соответствующих игроков после завершения действия карты активного игрока.

Когда невозможно толкнуть чужой ровер вперёд из-за препятствий, игрок может столкнуть его на любую свободную соседнюю клетку.

Схема столкновения



Пример. Марк двигает свой ровер на 1 клетку вперёд, но там стоит синий ровер. Марк может толкнуть синий ровер на одну из трёх клеток в направлении толчка. Он решает толкнуть его на клетку, где стоит зелёный ровер, который Марк также толкает на 1 из 3 клеток впереди.







Открытие нового тайла трассы





Когда игрок передвигает свой ровер на тайл трассы, на котором ещё нет роверов других игроков, сразу открывается новый тайл трассы. Новый тайл берётся с низа стопки и кладётся той же стороной вверх, которой он лежал. Новый тайл соединяется с последним выложенным на столе так, чтобы соединились части одного из цветных маяков на тайлах (синего или оранжевого).

Если при добавлении нового тайла трасса закольцовывается, переверните новый тайл и присоедините его к другому маяку.

Примечание. Для удобства вы можете возвращать в коробку тайлы трассы, по которым уже проехали все роверы, участвующие в игре.

Карты способности



У каждого игрока есть 1 уникальная карта способности выбранного ровера, которую во время подготовки игрок кладёт перед собой.

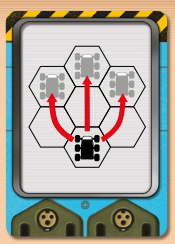
Чтобы получить жетон батарейки, игроку нужно остановить свой ровер на клетке с батарейкой (подробнее о клетках тайлов см. на стр. 8). Получив жетон, игрок кладёт его в одну из ячеек на карте способности. Если карта способности уже заряжена 2 батарейками, игрок не получает новый жетон.



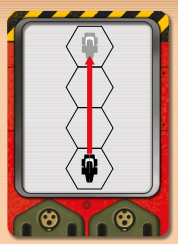
Когда карта способности заряжена двумя батарейками, в свой ход во время замены карты движения игрок может заменить одну из выложенных карт перед ним на карту способности. Заменённую карту движения игрок забирает в руку, а батарейки с карты способности возвращаются в общий запас. Если в течение этого хода игрок получает батарейку, то он также кладёт её на карту способности по обычным правилам.

В следующем раунде игрок обязан заменить карту способности на любую карту движения из руки. Если перед игроком выложена карта способности, он не может использовать жетон эффекта «Манёвр».

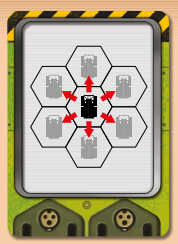
Карты способности



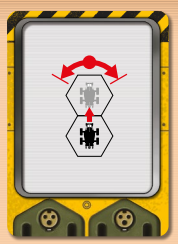
Синий ровер может продвинуться на 2 клетки вперёд по схеме на карте.



Красный ровер может продвинуться на 3 клетки вперёд в сторону, в которую смотрит ровер.



Зелёный ровер может переместиться на любую соседнюю клетку. Ровер при этом не поворачивается.



Жёлтый ровер может продвинуться вперёд на 1 клетку и сразу повернуться на 1 грань клетки вправо или влево.

Пример. Марк собрал 2 батарейки и в свой ход решает заменить одну из выложенных карт на карту способности: он возвращает батарейки в запас, одну из выложенных карт забирает в руку, а на её место кладёт карту способности.



Затем он двигает ровер — сначала на 1 клетку вперёд, по схеме карты способности делает шаг и поворачивает на 1 грань влево, затем ещё раз поворачивает на 1 грань клетки влево. В следующем раунде Марк обязан заменить карту способности на любую карту из руки.



Конец раунда и подготовка к следующему

Раунд заканчивается, когда очередь доходит до игрока с жетоном первого пилота. Жетон передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и он начинает новый раунд (при игре вдвоём игроки всегда ходят по очереди).

КОНЕЦ ИГРЫ

Раунд становится последним, если ровер одного из игроков остановился на финишном тайле. Игроки доигрывают раунд, и победителем становится пилот ровера, проехавшего дальше всех по финишному тайлу. Если роверы нескольких игроков остановились на одинаковом расстоянии от финишной линии, то игроки делят победу.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Долгое ралли

Игра проходит по основным правилам за одним исключением: когда в стопке тайлов остался только тайл финиша, соберите все пройденные тайлы в одну стопку теми сторонами вверх, которыми они лежали, а затем переверните всю стопку целиком. Тайл финиша положите на стопку и продолжите игру. При желании игроки могут договориться и обновлять таким образом стопку тайлов бо̀льшее количество раз.

Заготовленный маршрут

Игра проходит по основным правилам за одним исключением: во время подготовки к игре не складывайте тайлы в стопку, а выложите их на стол, соединив в одну трассу от старта до финиша.

Над игрой работали

Автор игры: Дмитрий Владимирович Павлов
Художник и дизайнер: Денис Гусаков
Редакторы: Наталья Акимова, Екатерина Оськина
Директор направления: Дмитрий Геннадьевич Павлов
Менеджер проекта: Анна Нешитова

ЖЕТОНЫ ЭФФЕКТОВ

Манёвр (3 шт.)



Игрок может сбросить этот жетон в начале своего хода, чтобы поменять местами уже выложенные карты. При этом игрок не выполняет действие «Замена карты движения».

Щит (3 шт.)



Игрок в любой момент хода может сбросить этот жетон, чтобы защититься от кратеров, эффектов жетонов «Импульс» и «Смена мест». Но этот жетон не защищает от гейзеров, торнадо и толчков других игроков.

Прыжок (3 шт.)



Этот жетон работает как карта движения «2», но позволяет перепрыгнуть через любую клетку — пустую, особую, ландшафта или с чужим ровером.

Импульс (3 шт.)



Игрок выбирает любой ровер другого игрока, который находится по прямой в направлении движения ровера на любом расстоянии, и разворачивает его в любом направлении.

Смена мест (3 шт.)



Игрок меняет местами свой ровер с ровером, стоящим на любой соседней клетке. Фигурки роверов при этом не поворачиваются.

Ускорение (5 шт.)

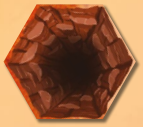


Этот жетон выкладывается на тайл трассы, на котором находится ровер игрока, или на следующий. Жетон можно выложить на любую клетку тайла, не занятую чьим-либо ровером. Эффект клетки тайла под таким жетоном перестаёт действовать.

Закончив движение на этом жетоне, ровер автоматически двигается на 1 клетку в сторону, в которую указывают стрелки на жетоне. Все игроки могут воспользоваться выложенным жетоном.

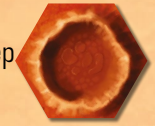
КЛЕТКИ ЛАНДШАФТА

Разлом



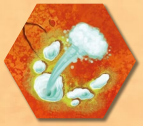
Игроки не могут проезжать через клетки с разломами. Если ровер игрока должен переместиться на такую клетку, он останавливается на последней доступной клетке и завершает действие текущей карты.

Кратер



Если во время выполнения действия ровер игрока заезжает на кратер, ровер сразу же останавливается и разворачивается в противоположную сторону. Выполнение действия текущей карты сразу же завершается.

Гейзер



Если во время выполнения действия ровер игрока заезжает на клетку с гейзером, ровер сразу же останавливается и перемещается по стрелке. Выполнение действия текущей карты сразу же завершается.

Торнадо



Если во время выполнения действия ровер игрока заезжает на клетку с торнадо, игрок поворачивает свой ровер в любую сторону. Игрок обязан повернуть ровер хотя бы на 1 грань клетки. Выполнение действия текущей карты сразу же завершается.



ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

Батарейка



Закончив движение на клетке с батарейкой, игрок получает 1 жетон батарейки и размещает его на своей карте способности. Если у игрока есть 2 батарейки на карте способности, он может использовать способность своего ровера. Игрок не может иметь больше 2 батареек.

Ремонтная платформа



Закончив движение на клетке с ремонтной платформой, игрок берёт 2 жетона эффектов, выбирает 1 из них, а второй жетон возвращает под низ стопки. Полученный жетон можно использовать в текущем ходу или сохранить на будущее. Эффект жетона можно применить в начале хода, между действиями карт или в конце своего хода. За один ход можно использовать несколько жетонов. Для удобства можно в начале хода положить жетон на карту движения, вместе с которой должен сработать его эффект.