



Рейтинг игры:  
☆☆☆☆☆

Для тех, кто любит  
загоняться:



## Суть игры



Любителям и профессионалам рукоблудия мы нашли оптимальное приложение для их выдающихся способностей! Этим выпуском начинаем публикацию серии игр на глазомер и координацию движений — то есть, простых, веселых и азартных. Сегодня: гонки во всех вариациях.

- 1 Гонки:** классическая школьная игра. Сколько уроков мы потратили на ее изучение! Упирая кончик ручки в лист и щелбана по ней, чтобы на бумаге оставался штрих, мы направляем свой болид к достижению финиша. Главное — не вылететь в кювет.
- 2 «Formula 2»:** те же трассы, только в профиль — этот вариант игры не на координацию движений, а на логику и расчет. Составьте оптимальный маршрут — и вперед, к победе.
- 3 Гонки Deluxe:** наша версия, превращающая «Автопробег против бездорожья и разгильдяйства» в «Гран-при Монако». Добавлены: апгрейды машин, бонусы и препятствия на поле.

## Гонки



**Правила:** на листе чертится извилистая трасса (Трасса 1), для двоих или больше гонок. Каждый берет ручки или карандаш своего цвета, рисует жирную точку на стартовой прямой. Затем ходящий упирает кончик ручки в точку старта, и делает легкий щелчок по ручке, чтобы она прочертила линию по листу. Там, где закончился росчерк, рисуется жирная точка (это конец «гоночного рывка»), и ход передается следующему игроку. Но если росчерк был слишком силен и увел машину «в кювет» (т.е. коснулся границы трассы или пересек ее), игрок пропускает следующий ход. Вот и все правила.

**Deluxe:** не просто гонки, а смертельный заезд! Если машина въезжает на клетку, где уже стоит болид соперника, и там заканчивается ее ход — происходит таран. Таран снимает с атаковавшего 1 хит, с жертвы 2 хита. Изначально у каждого болида 5 хитов, когда их 0 или меньше, машина выбывает из гонок. **Note:** таранить можно только с 5-го хода. **Note2:** в боевой версии, вылет в кювет так же снимает с болида 1 хит.

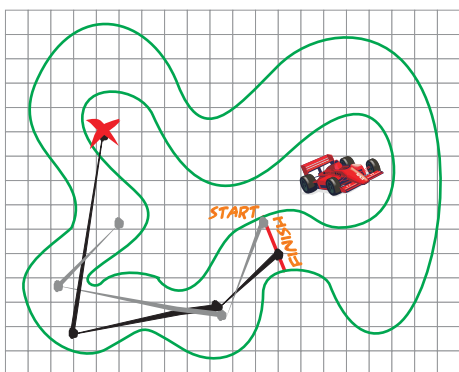
## Трасса 1

Черный игрок вырвался вперед, но врезался в ограждение. Борьба еще не закончена!

Гонки — штрихи и росчерки, памятные со школы.

Но с нашими Deluxe-апгрейдами, игра приобретает поистине детский азарт.

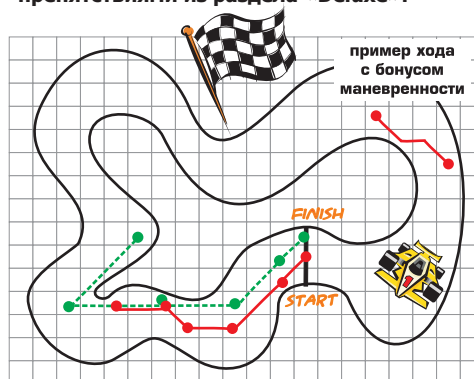
Тренируйте координацию рук, участвуя в прямом репортаже с трассы F1!



## Трасса 2

На трассе два болида — непрерывная линия Ferrari и пунктирная линия Reno. Первый оказался в неудачном положении, и не предпринял с первых же ходов необходимых действий, чтобы выйти на лучшую позицию. Reno выбрал лучшую трассу, но на 6-й ход столкнется с трассой, даже если снизит скорость до 2-х. У Ferrari еще есть шансы!

**Formula 2: «рассчетливый» вариант Гонок.** Трасса станет интереснее с бонусами и препятствиями из раздела «Deluxe».



## Formula 2



**Formula 2:** тут важна не ловкость рук, а соображалка. У каждого игрока четыре скорости: 1, 2, 3 или 4 клетки в ход. Ходить можно по вертикали, горизонтали или диагонали, останавливаясь в центре клеток. Начинать всегда со скорости 1, в следующий ход можно увеличить ее до 2, и так далее. Главное, что и прибавлять, и убавлять можно только по 1 пункту скорости в ход (но можно ехать и с той же скоростью, что уже набрана). Болид может менять направление *только в начале хода*. И только с диагонали на вертикаль/горизонталь (т.е. ходить под углом в 90 градусов нельзя). Если машина столкнулась с краем трассы, игрок пропускает следующий ход. После столкновения скорость снова набирается с 1-й. **Бой:** как и в «Гонках», можно устроить боевое прохождение «F2». **Upgrade:** в обеих версиях игры можно расставлять бонусы и препятствия. Игрок получает бонус тогда, когда ход его машины заканчивается на клетке с ним. Бонусов и препятствий может быть по 1-2 каждого вида, все они одноразовые. Хотя некоторые можно делать многоразовыми, и помечать их, обводя в кружки. Любой бонус работает до конца трассы — т.е. получив бонус 1 раз, игрок использует его до конца игры.

## Deluxe



**Бонус скорости (S):** машина получает возможность скорости «5» (в «Formula 2») или один дополнительный ход (в «Гонке»).  
**Бонус маневренности (M):** машина получает возможность строить ломаные линии вместо прямых («Formula 2», см. пример на Трассе 2) или не теряет ход в случае ухода в кювет («Гонка»).  
**Ударный бонус (У):** болид получает +1 к тарану (снимает 3 хита).  
**Броня (Б):** снижает вред от таранов на 1.  
**Механик (x1, x2, x3):** восстанавливает столько хитов, сколько индекс конкретной клетки (2 хита, если стоит x2).  
**Препятствие (П):** дополнительный знак на поле, попадание в который карается пропуском хода (как вылет в кювет).  
**Препятствие Резинка (Р):** попадание в этот знак отталкивает болид (противник делает свободный ход в любую сторону).  
**Старушка (С):** сбивая старушку, игрок теряет 1 хит, но получает дополнительный ход (от старушек очень сильная отдача)!  
**Тормозной бонус (Т):** только для F2. Машина получает возможность сбивать скорость с высокой до любой (хоть сразу до 1).  
**Препятствие Луза (Л):** только для F2. Попав в лузу, болид теряет скорость (в следующий ход она равна 1).

1 Правила игры

2 «Гонки» и «F2»

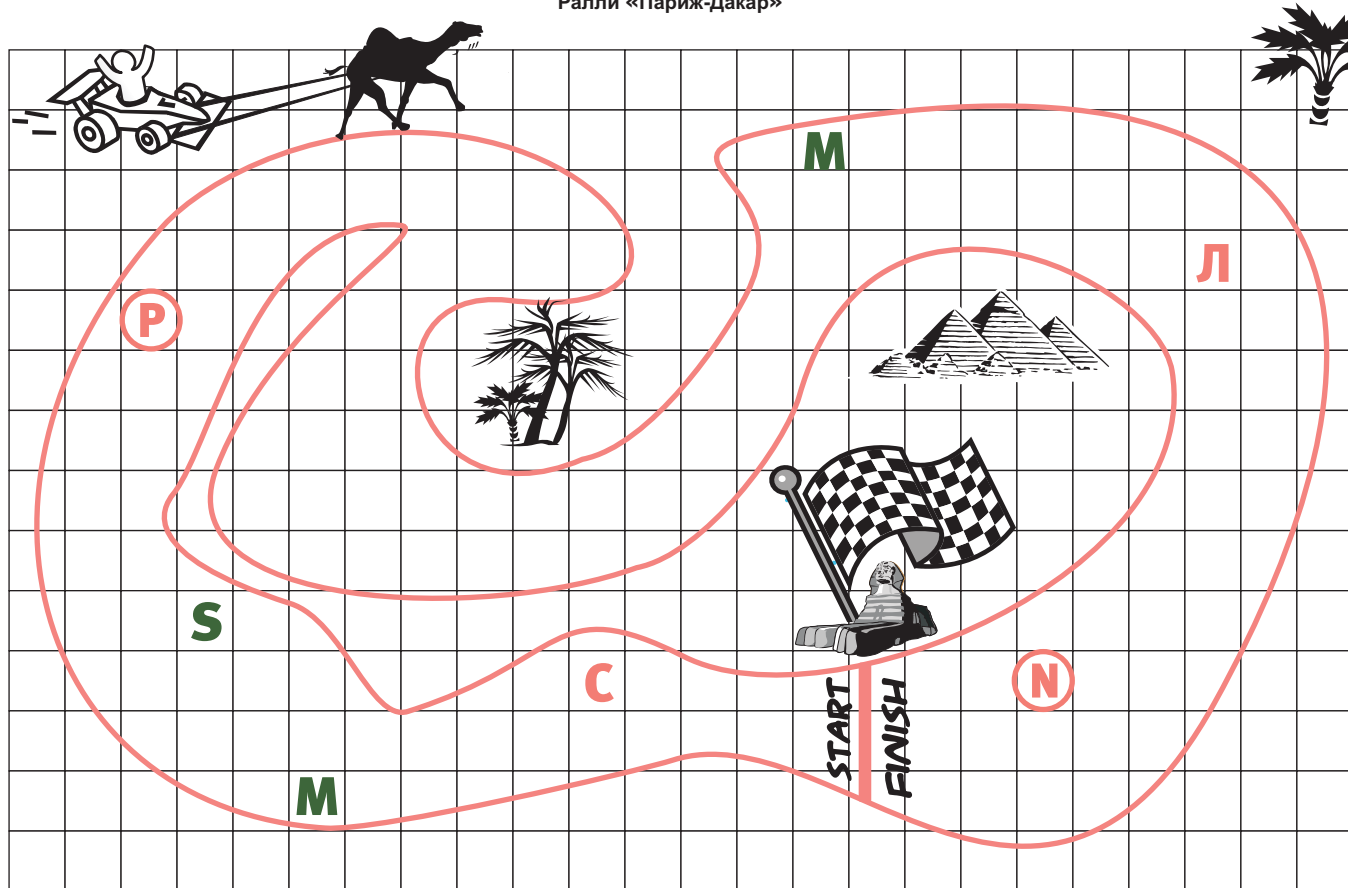
3 Ваша трасса

4 «Биг ралли»

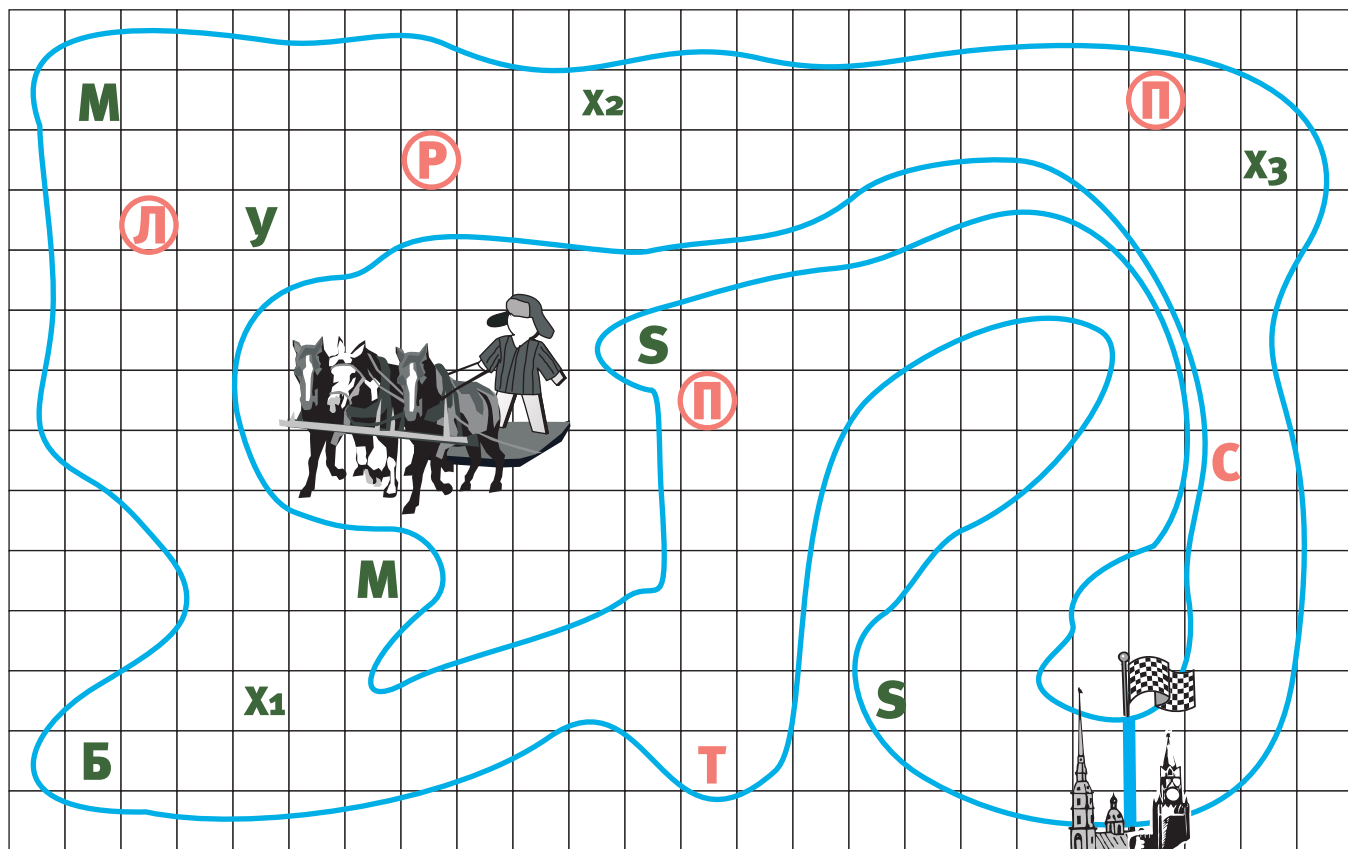




Ралли «Париж-Дакар»

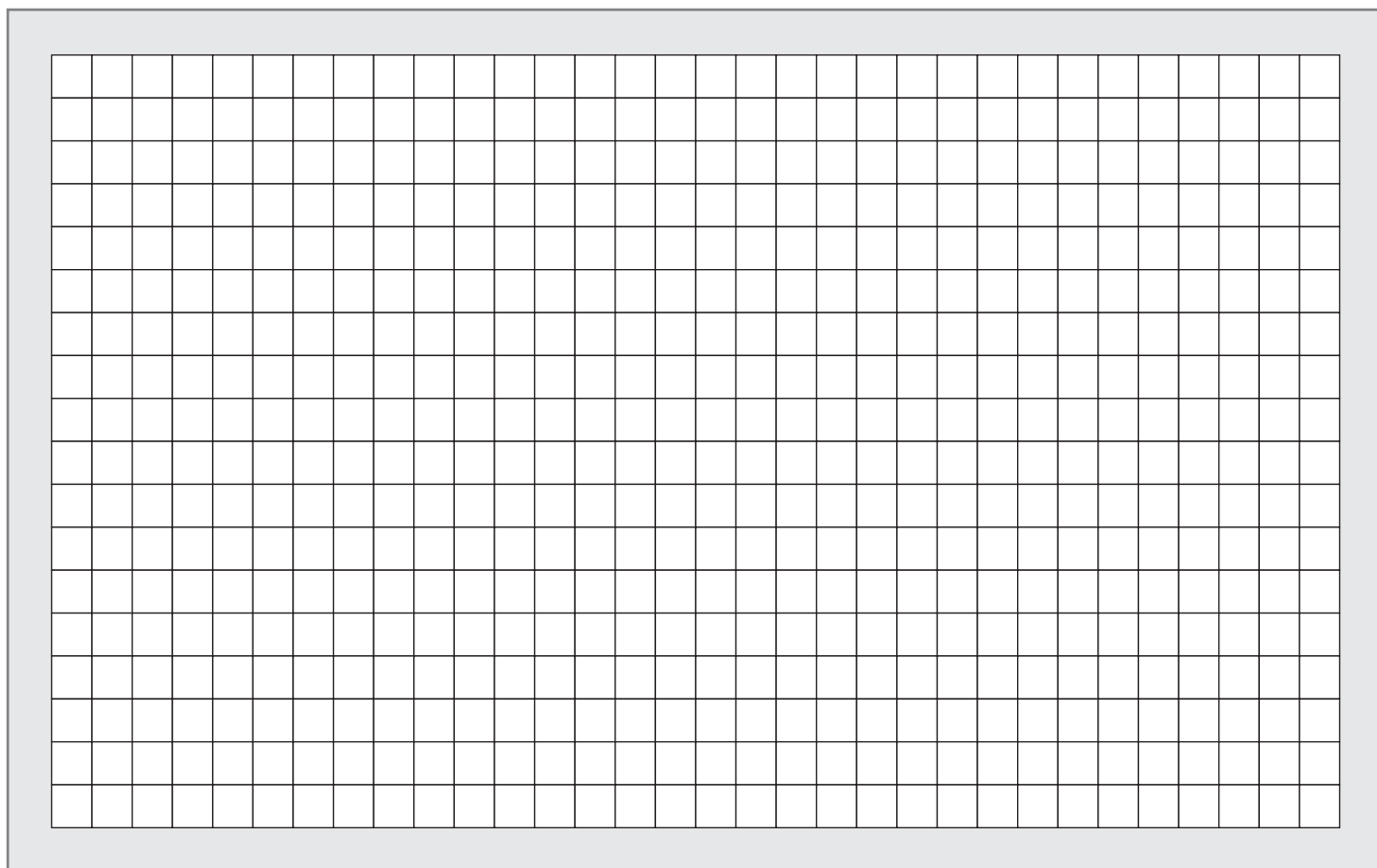
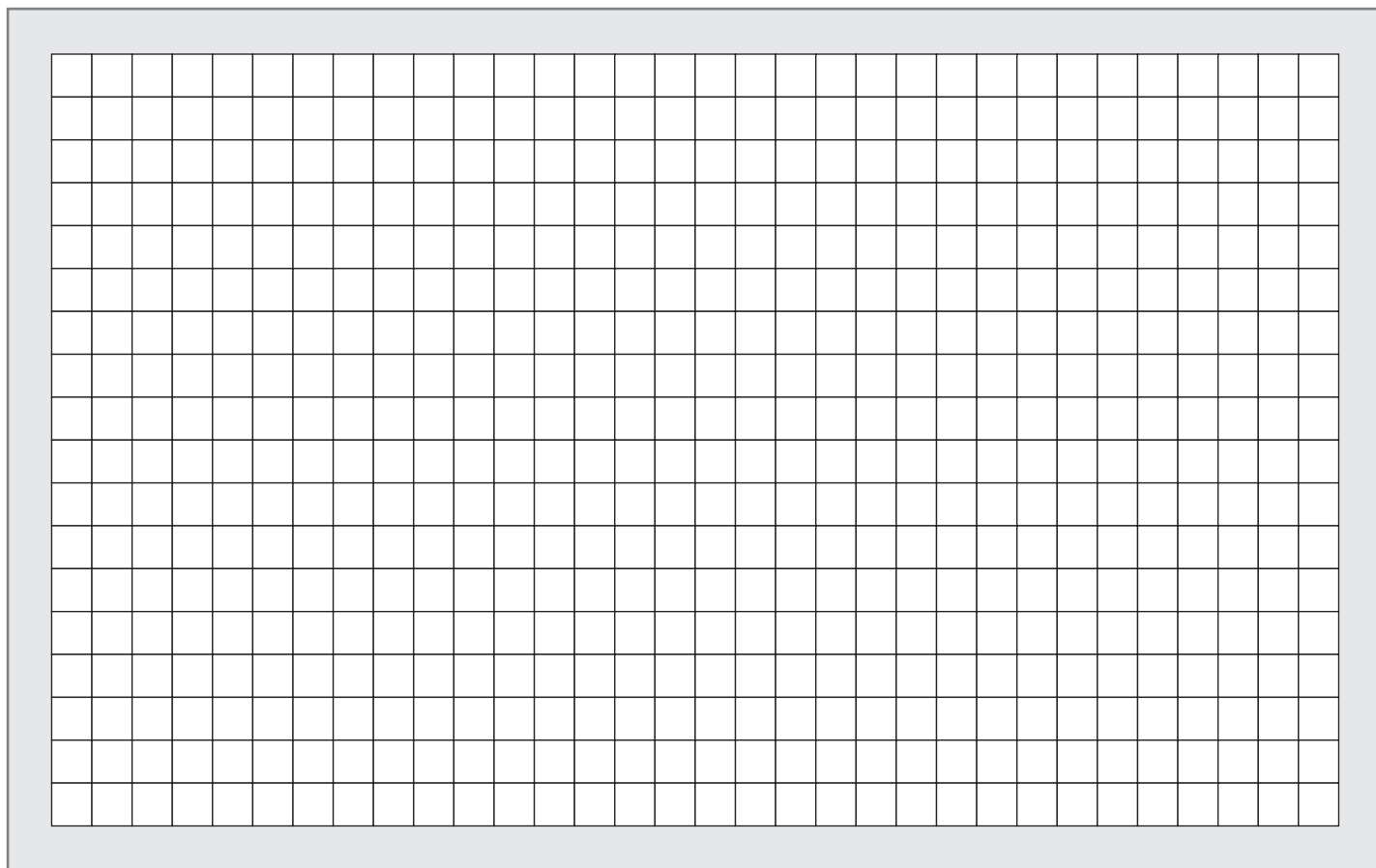


Ралли «Москва-Питер».





Готовые поля для ваших собственных трасс.





Поле для создание шедевра: «Биг ралли» в вашем исполнении. Кто станет мировым чемпионом — вы или Васян?!

