

Правила
Теперь
в цвете!

КРУТИ ПЕДАЛИ!

2–4 игрока
30–45 мин.
от 8 лет

Редактор: Астер Самс Гранеруд

ПАРИЖ, СРЕДА, 6 ИЮЛЯ 1932 Г.

Цена: 5 сантимов

ВЕЛИКАЯ ГОНКА

В велогонках красным флагом отмечают последний километр дистанции. Проехав под красным флагом, гонщики из всех сил устремляются к финишной черте!

Сегодня велогонщики со всего мира собрались в Париже, чтобы принять участие в грандиозной гонке. Каждый из них жаждет проехать под красным флагом на пути к славе и величю! Зрители предвкушают захватывающее зрелище — торжество выносливости и смекалки. И пусть победит сильнейший!

ЦЕЛЬ

Описание и цель игры

«Крути педали!» — динамичная тактическая игра о велогонках, в которой игроки управляют командами из двух велогонщиков. Задача игрока — сделать так, чтобы один из его велогонщиков первым пересек финишную черту. Если сразу несколько гонщиков пересекут черту в одном раунде, побеждает тот, кто проехал дальше. Игроки продвигают своих гонщиков вперед, разыгрывая карты со значениями, указывающими на дальность движения этого гонщика.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

- 4 планшета игроков (по 1 каждого цвета)



- 8 фигурок велосипедистов (по 2 каждого цвета)

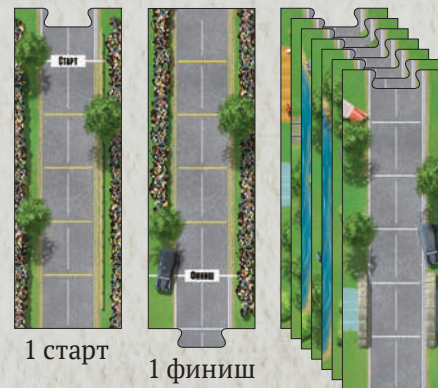


4 универсала (R)



4 спринтера [S]

- 21 участок велотрассы (двусторонние)



1 старт

1 финиш

7 прямых

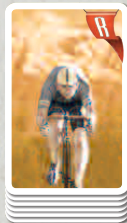
- 187 карт

120 карт энергии

60 карт усталости



4 колоды спринтеров



4 колоды универсалов



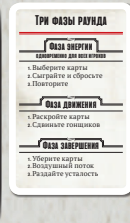
1 колода спринтера



1 колода универсала



6 карт этапов

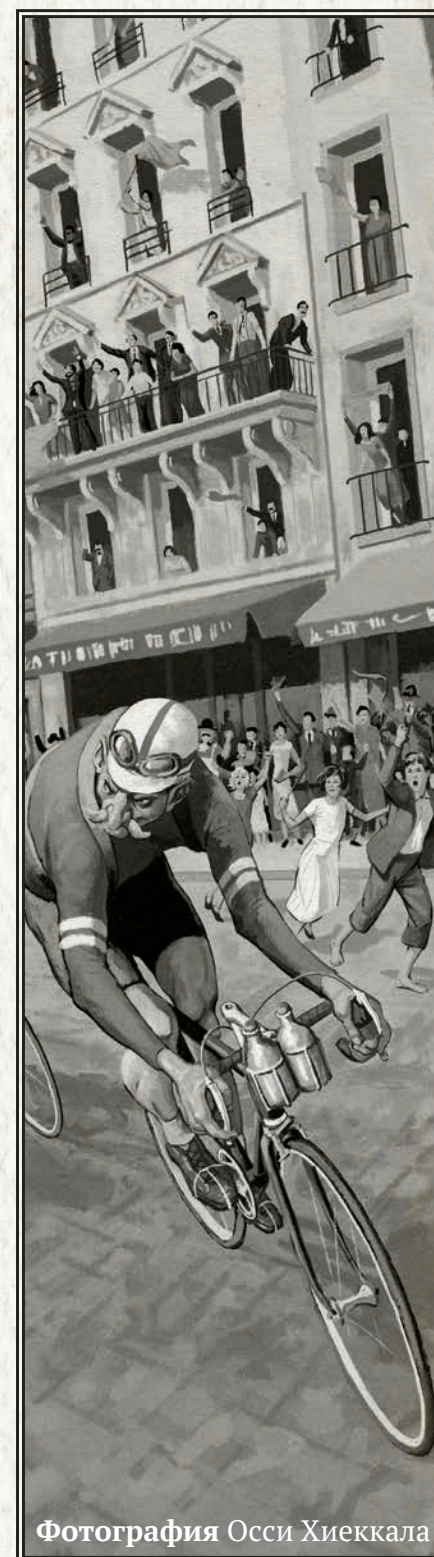


1 памятка



6 плавных поворотов

6 резких поворотов



Фотография Осси Хиеккала

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Постройте велотрассу

Выберите карту этапа и выложите фрагменты велотрассы, как указано на выбранной карте.

Для первой игры. Используйте карту этапа «Авеню Корсо Пасео» **A**. Используйте стороны участков, помеченные строчной буквой (a, b, c и т. д.), как показано на карте и на рисунке ниже.

Выберите цвет

Возьмите фигурку спринтера **B** и универсала **C**, соответствующие им карты энергии и планшет игрока вашего цвета **D**.

Соберите колоды гонщиков

Перемешайте колоду энергии своего спринтера **E** и выложите ее рубашкой вверх на своем планшете игрока. Затем сделайте то же самое с колодой универсала **F**.

Соберите колоды усталости

Выложите все карты усталости спринтеров **G** и карты усталости универсалов **H** так, чтобы все могли до них дотянуться.

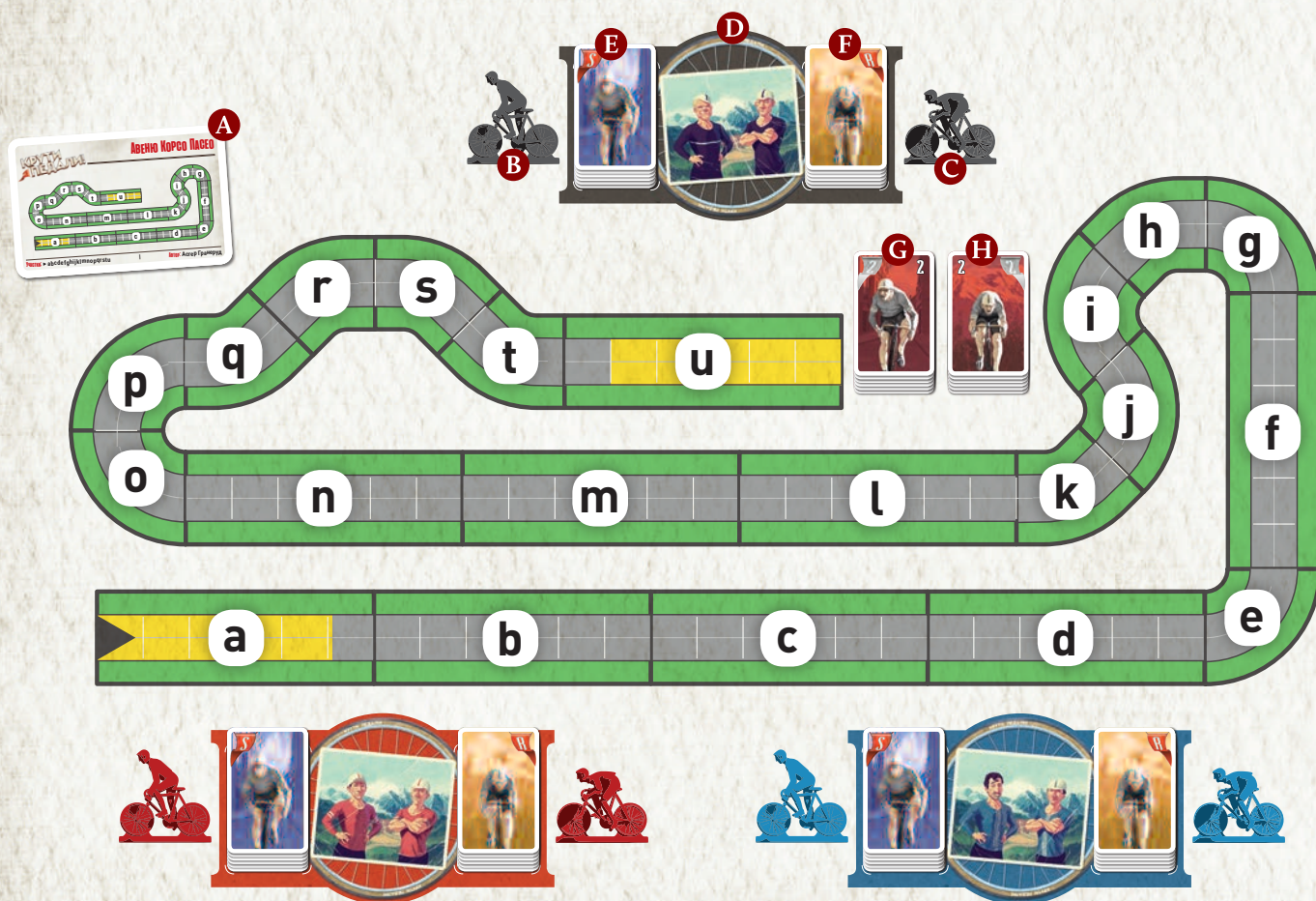
Создание велотрассы

В нижнем левом углу участка помечены буквами латинского алфавита: например, **a** на одной стороне и **A** на другой.

Старт и финиш выделены желтым цветом.

На стартовом участке изображен значок ▶.

Внизу карты этапа указан порядок букв, по которому собирается эта велотрасса.



Стартовые позиции

Игрок, последним катавшийся на велосипеде (или самый младший), выставляет своих гонщиков на любые свободные полосы за линией старта. Ход переходит по часовой стрелке, пока все игроки не выставят своих гонщиков.



Спринтер




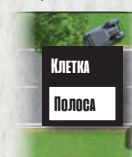
Универсал
(одного цвета)



Сначала гонщиков выставляет красный игрок. Затем это делает черный игрок. После чего синий игрок расставляет своих гонщиков.

Клетки и полосы

Клетки отделяются широкими белыми линиями. Каждая клетка разделена на две полосы: левую и правую. Один велогонщик занимает одну полосу. Если клетка пуста, гонщик всегда занимает правую полосу (она помечена двойной линией ).



ТРИ ФАЗЫ РАУНДА

Гонка состоит из нескольких раундов. Каждый раунд делится на три фазы:

- В фазе энергии игроки (одновременно) берут по 4 карты и разыгрывают одну из них рубашкой вверх сначала за одного гонщика, затем за второго.
- В фазе движения гонщики перемещаются согласно значениям на выбранных картах.
- В фазе завершения все разыгранные карты убираются, применяются эффекты усталости и воздушного потока.

1. ФАЗА ЭНЕРГИИ

ОДНОВРЕМЕННО ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ

1. Возьмите карты

Выберите одного из своих гонщиков (спринтера или универсала) и возьмите *четыре* карты из его колоды энергии **1**.

2. Сыграйте и сбросьте

Выберите одну из этих карт и положите ее рубашкой вверх **2** рядом с колодой этого гонщика. Значение на этой карте определяет дальность движения гонщика в этом раунде. **Сбросьте** неразыгранные карты **3**.

3. Повторите

Затем повторите шаги **1** и **2** для *второго* гонщика. Когда все игроки сыграют по одной карте для обоих своих гонщиков, переходите к фазе движения.

Сбросить: положить карту(ы) лицевой стороной вверх под низ колоды энергии этого гонщика.

Вы всегда можете просмотреть карты, лежащие лицевой стороной вверх в колодах энергии своих гонщиков.



Когда вы берете карты:

- Вы *не можете* брать карты второго гонщика, пока не разыграете карты первого. Вы в любое время можете посмотреть свои разыгранные карты.
- Если в колоде закончатся карты, лежащие рубашкой вверх, перемешайте сброшенные карты и положите их рубашкой вверх на планшет. Продолжайте брать карты, пока у вас на руке не окажется четыре карты.
- Если в колоде осталось меньше четырех карт (и рубашкой, и лицевой стороной вверх), возьмите все оставшиеся карты.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

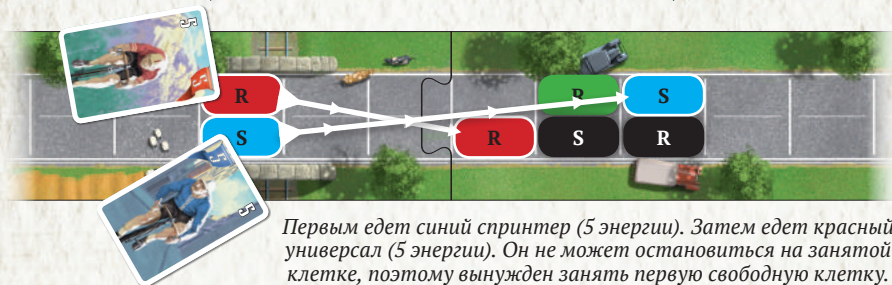
Переверните все сыгранные карты. Начиная с *ведущего* гонщика, двигайте гонщиков на столько клеток, сколько указано на выбранной карте энергии.

Гонщики не тратят энергию на изменение полосы движения.

Гонщик, оказавшийся на *пустой* клетке, всегда должен занимать *правую* полосу.

Гонщик считается *ведущим*, если он находится ближе всех к **финишной черте** на правой полосе.

Гонщик *может* проезжать через других гонщиков, но *не может* останавливаться с ними на одной полосе. Если перемещение гонщика должно закончиться на занятой клетке, он должен остановиться перед ней, на первой клетке со свободной полосой.



Первым едет синий спринтер (5 энергии). Затем едет красный универсал (5 энергии). Он не может остановиться на занятой клетке, поэтому вынужден занять первую свободную клетку.

3. ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

1. Уберите разыгранные карты

Уберите из игры все карты, разыгранные в этот раунд.

Каждую карту можно использовать только один раз за игру.

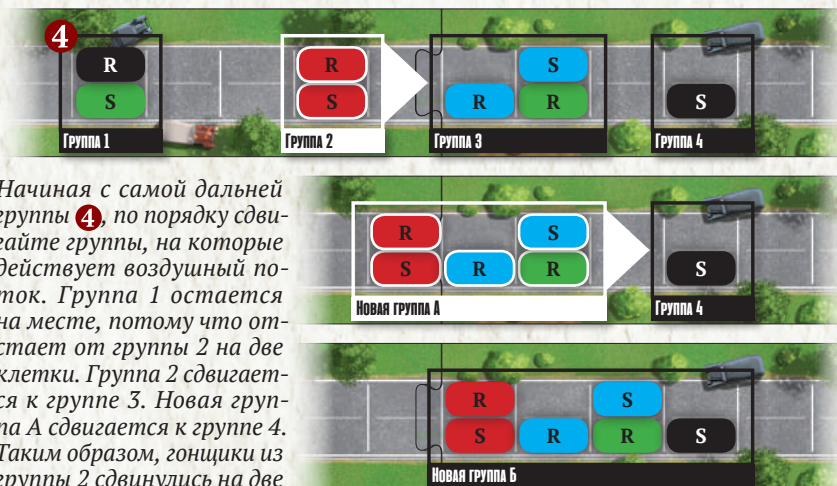
2. Примените действие воздушного потока

Начиная с самой *дальней* группы гонщиков, сдвигайте группы, на которые действует **воздушный поток**, на *одну* клетку вперед.

Группа: один или несколько гонщиков, между которыми нет *пустых* клеток.

Воздушный поток:

- Если между двумя группами гонщиков *ровно одна* пустая клетка, передвиньте заднюю группу на одну клетку вперед. Затем проверьте, действует ли воздушный поток на новую объединенную группу.
- Гонщики могут воспользоваться эффектом воздушного потока несколько раз за *один раунд*.



Начиная с самой *дальней* группы **4**, по порядку сдвигайте группы, на которые действует **воздушный поток**. **Группа 1** остается на месте, потому что отстает от группы 2 на две клетки. **Группа 2** сдвигается к группе 3. **Новая группа А** сдвигается к группе 4. Таким образом, гонщики из группы 2 сдвинулись на две клетки, гонщики из группы 3 сдвинулись на одну клетку.

3. Раздайте карты усталости

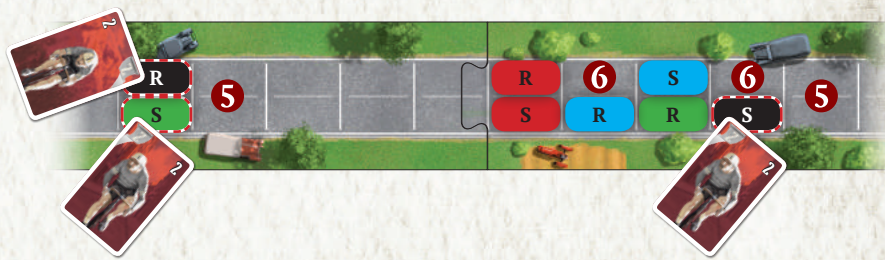
Если ваш гонщик *устал*, возьмите карту усталости из соответствующей колоды (спринтера или универсала) и *сбросьте* ее.

Усталость: гонщик устает, если перед ним находится *пустая* клетка.

Карты усталости:

- Действуют как карты энергии со значением 2.

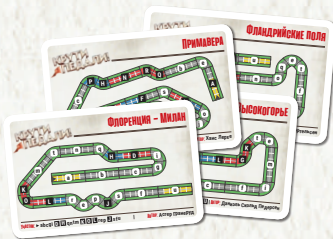
Раздайте карты усталости всем гонщикам, перед которыми находится *пустая* клетка **5**. *Пустая* полоса перед гонщиком **6** не вызывает усталости: в настоящей велогонке гонщики едут посреди велотрассы, а не по полосам.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнительные этапы

Благодаря различным изображениям на разных сторонах участков велотрассы вы можете создавать новые этапы. В коробке с игрой вы найдете 6 карт этапов, но можете создавать и свои!



Правила для игры с новичками

При игре с новичками попробуйте использовать следующие правила:

- Все, кто уже играл в игру, должны добавить по 1 карте усталости каждому своему гонщику во время подготовки колоды энергии.
- Опытные игроки могут добавить еще больше карт усталости в обе колоды энергии своих гонщиков.

Горы

Горы могут как помочь гонщику, так и помешать. В игре используется два вида участков трассы, представляющих собой горные отрезки: подъемы (клетки с изображением по краям) и спуски (клетки с изображением по краям).

На подъемах действуют два новых правила:



Во время фазы движения: если гонщик начинает ход на красной клетке подъема (или двигается по такой клетке), он никогда не может проехать больше 5 клеток. Если вы разыграете карту с большим значением, оно уменьшится до 5.

Если до восхождения на подъем гонщик проехал не менее 5 клеток, он останавливается на первой клетке перед подъемом.



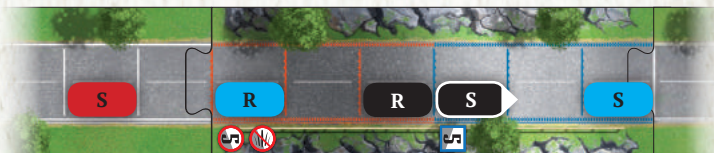
Во время фазы завершения: если гонщик находится на подъеме, он не может воспользоваться эффектом воздушного потока и не учитывается при расчете эффекта воздушного потока других гонщиков.

На спусках действует только одно новое правило:

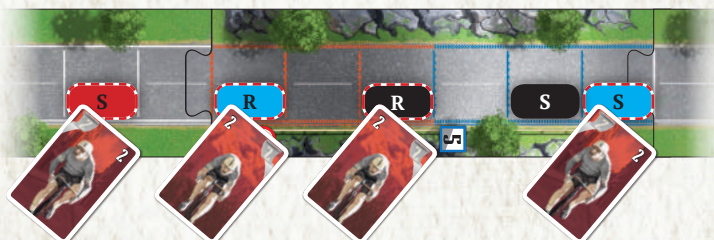


Если гонщик начинает ход на синей клетке спуска, и вы разыграли карту энергии со значением меньше 5, то оно автоматически увеличивается до 5. Эффект воздушного потока действует как обычно.

Дорожные знаки на велотрассе напоминают об этих правилах.



Воздушный поток: красный спринтер остается на месте, потому что синий универсал находится на подъеме; синий универсал остается на месте, потому что он находится на подъеме; черный спринтер двигается вперед, потому что он находится на спуске.



Карты усталости выдаются по обычным правилам.



РЕПОРТЕРЫ ЖУРНАЛА «КРУТИ ПЕДАЛИ!»

Автор

Асгер Самс Гранеруд

Арт-директор
Йере Касанен

Художник
Осси Хиеккала

Продюсеры

Тони Нииттимяки,
Маркус Бремер



lautapelit.fi



LAVKA
GAMES

lavkaigr.ru

Руководитель

Роман Шамолин

Главный редактор
Юрий Мальцев

Редактор

Александр Савенков

Переводчик
Татьяна Леонтьева

Корректоры

Мария Боровик, Валентина Аверчук,
Анастасия Рыбушкина