



ИГРА ВОЛЬФГАНГА КРАМЕРА

# ФОРМУЛА СКОРОСТИ

## ПРАВИЛА



*Чем ближе финиш, тем выше скорость и уровень адреналина. Многомиллионные болиды мчатся к победе, подогревая азарт зрителей, готовых поставить все до последнего цента на лидера. Победитель сорвет небывалый куш.*

*Но в мире гонок доли секунды решают все: поворот с заносом, вой дымящихся покрышек, вдавленный в кресло ускорением пилот, — и аутсайдер в мгновение ока становится победителем.*

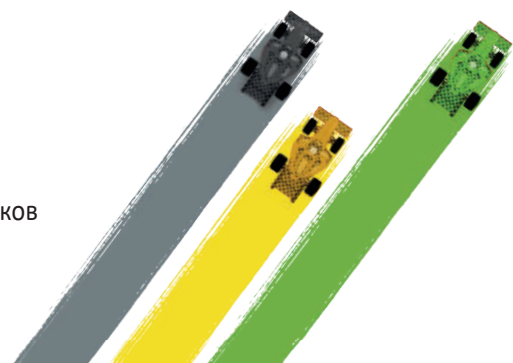
**ФАБРИКА  
ИГР**





# КОМПОНЕНТЫ

- 1 двустороннее игровое поле:
- трассы «Речная станция» и «Морской залив»
- 6 фишек болидов
- 42 обычные карты скорости
- 6 карт скорость-8
- 6 карт свойств
- 6 жетонов пилотов
- 1 блокнот для подсчета очков



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



**1** Поместите игровое поле в центре стола выбранной стороной вверх. С каждой стороны игрового поля — уникальная трасса.



**2** Выдайте каждому игроку листок подсчета очков, ручку или карандаш (ручка и карандаш не входят в состав игры).



**3** Перемешайте 6 карт скорость-8. Перемешайте 6 карт свойств. Положите карты двумя отдельными стопками лицевой стороной вниз.



**4** Перемешайте 42 обычные карты скорости и раздайте поровну всем игрокам. При игре вчетвером или впятером должны остаться две лишние карты — уберите их в коробку.



**5** Положите жетоны пилотов рядом с игровым полем.



**6** Случайным образом расставьте фишки болидов (болиды) на стартовые позиции.



# ХОД ИГРЫ

Игра «Формула скорости» проходит в три этапа:

1

## Аукцион

Болиды уходят с аукциона тому, кто сделает большую ставку.

2

## Гонка

Болиды проходят трассу.

3

## Подсчет

Игроки получают награды за занятые места и сделанные в ходе гонки ставки.

После гонки игроки суммируют все свои деньги, и определяется победитель.

## 1 АУКЦИОН

После того, как игроки ознакомились со своими картами, проводится аукцион.

Вскройте первую карту скорость-8 и первую карту свойства. Болид, цвет которого указан на карте, и описанное свойство, выставляются на торги.

Чтобы сделать ставку, игрок выбирает одну из своих карт скорости и выкладывает ее перед собой лицевой стороной вниз. Когда все ставки сделаны, игроки одновременно вскрывают выложенные карты скорости. Ставкой (в миллионах \$) считается число, указанное на полоске того же цвета, что и болид, выставленный на торги.

Игрок с наибольшим числом на карте выигрывает аукцион и выплачивает соответствующую сумму, отмечая это на своем листке подсчета.

- Если у нескольких игроков одинаково высокая ставка, побеждает тот, на чьей карте больше полосок.
- Если и полосок одинаковое количество, побеждает тот, на чьей карте меньше белых полосок («любой цвет»).

### Когда игрок выигрывает аукцион, он:

- записывает стоимость болида в свой листок подсчета;
- забирает соответствующую карту скорость-8;
- помещает карту свойства перед собой лицевой стороной вниз;
- забирает жетон соответствующего пилота и помещает перед собой.

После каждого раунда торгов все игроки забирают выложенные карты обратно в руку.

Каждый игрок должен получить хотя бы один болид.

Если неразыгранных болидов остается столько же, сколько игроков, еще не получивших болид, игроки, выигравшие хотя бы один болид, более не участвуют в аукционе.

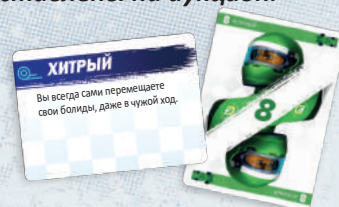
Если остался всего один болид и только у одного игрока все еще нет болида, этот игрок выкладывает с руки карту с наименьшим числом на полоске цвета, соответствующего последнему болиду, — это его ставка.

После того, как все болиды ушли с аукциона, игроки, получившие более одной карты свойств, выбирают из них одну, а остальные убирают обратно в коробку. Действие этой карты будет распространяться на все болиды игрока.

Для маловероятных исходов аукциона смотрите страницу 8.

## ПРИМЕР АУКЦИОНА

Зеленый болид и свойство «Хитрый» выставлены на аукцион.



Все четыре игрока выбирают одну из своих карт, выкладывают перед собой лицевой стороной вниз, а после этого одновременно вскрывают их.



Игрок 1 играет карту без зеленой полоски: он пропускает этот аукцион.



Игрок 2 играет карту с числом 6 на зеленой полоске.



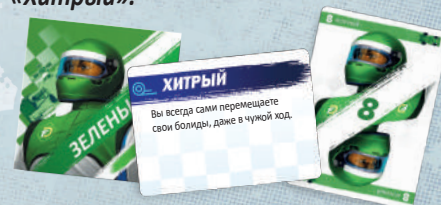
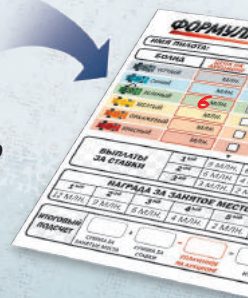
Игрок 3 играет карту с числом 4 на зеленой полоске.



Игрок 4 играет карту с числом 6 на зеленой полоске.

У игроков 2 и 4 ставка 6, но у игрока 2 на карте больше полосок, поэтому болид и карта свойства достаются ему.


Он отмечает стоимость болида в листе подсчета (пишет 6 напротив соответствующего болида) и забирает жетон зеленого пилота, а также карту скорость-8 и карту свойства «Хитрый».



Все игроки забирают выложенные карты обратно в руку.



## 2 ГОНКА

Игрок, которому принадлежит болид на ячейке , ходит первым. В процессе гонки игроки ходят по часовой стрелке: игрок выкладывает одну карту скорости с руки, разыгрывает ее эффект и передает ход следующему игроку. Игра продолжается, пока все болиды не доедут до финиша или пока у игроков не закончатся карты на руках.

### ■ КАРТЫ СКОРОСТИ:

Каждый болид, чей цвет указан на карте, передвигается на указанное количество ячеек. Цвета всегда разыгрываются последовательно сверху вниз (если только у игрока нет карты «Находчивый»). Игрок, сыгравший карту передвигает все болиды, указанные на карте, даже если они принадлежат другим игрокам (если только у другого игрока нет свойства «Хитрый»).

Разыграв карту, поместите ее в сброс лицевой стороной вверх.

### ■ ЛЮБОЙ ЦВЕТ:

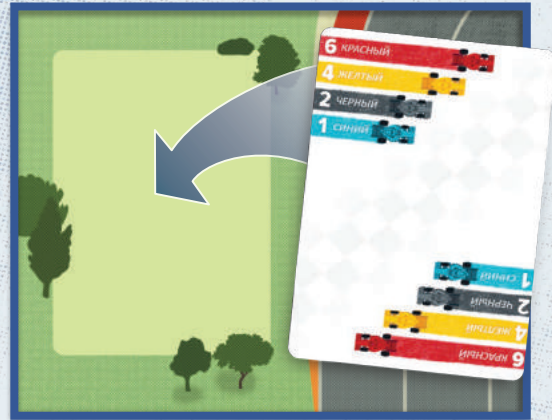
Белыми полосками обозначается любой болид. Игрок, сыгравший карту с белой полоской, может выбрать любой болид, кроме тех, которые уже указаны на этой карте (если только у него нет свойства «Непредсказуемый»). Игрок может выбрать болид, который уже закончил гонку, или тот, который не может двигаться, поскольку заблокирован другими.

Выложив карту с двумя белыми полосками, игрок должен выбрать для них болиды разного цвета.

### ■ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БОЛИДОВ ПО ТРАССЕ:

Болиды передвигаются вперед по трассе на соседние ячейки прямо или по диагонали. Болид не может передвигаться вбок или назад. Болиды не могут перепрыгивать через другие болиды, но могут проезжать по диагонали между двумя болидами. Считается, что болид передвинулся вперед, если передний край новой ячейки находится дальше от линии старта, чем передний край исходной ячейки. Ячейки считаются соседними, если соприкасаются одной из граней или углом.

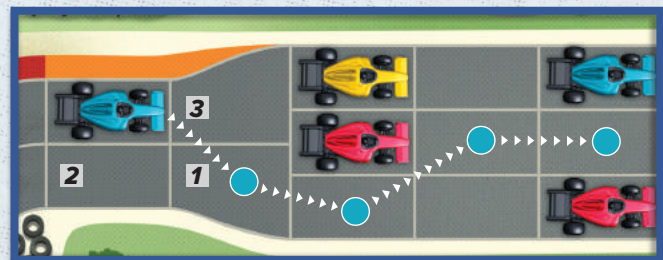
Каждый болид передвигается на полное, или на максимально возможное расстояние, указанное в карте (если не может продвинуться на полное). Также вы можете специально перемещать болиды таким образом, чтобы они не могли проехать полную дистанцию (блокировать другими болидами).



► Вы играете карту, указанную на картинке. Сначала вы передвигаете **красный** болид на 6 ячеек. Потом **желтый** — на 4 ячейки, **черный** — на 2, и **синий** — на 1. Уберите карту в стопку сброса и передайте ход следующему игроку.

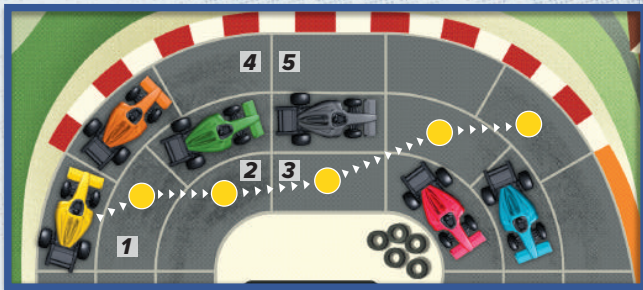


► Вы играете карту, указанную на картинке. Сначала вы двигаете **синий** болид на 6 ячеек, потом **оранжевый** — на 4. Теперь можно передвинуть **красный, зеленый** или **черный** болид на 2 ячейки, используя белый цвет (вы не можете выбрать **синий, оранжевый** или **желтый**, поскольку они уже указаны на карте). После этого **желтый** болид двигается на 1 ячейку.



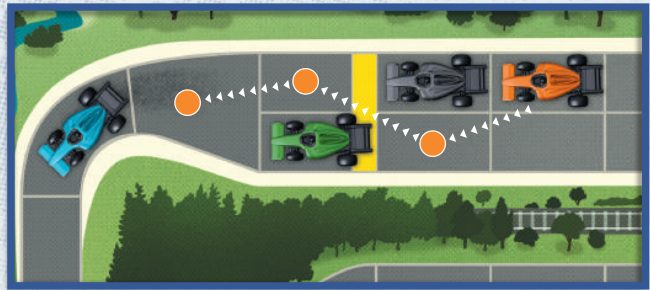
► **Синий** болид двигается на 4 ячейки. Он может переместиться в ячейку **1**, поскольку она находится впереди по диагонали. Он не может переместиться в ячейку **2**, потому что она находится сбоку. Он может передвинуться в ячейку **3**, но не сможет двигаться, поскольку будет заблокирован.



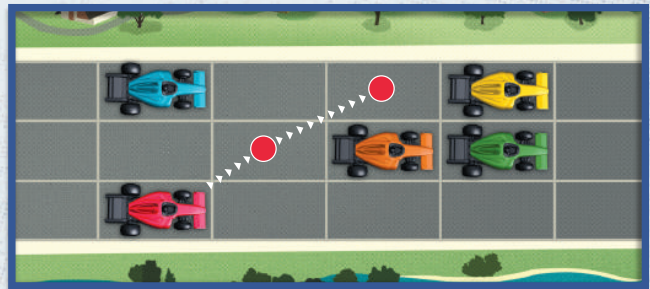


► **Желтый** болид движется на 5 ячеек. Первым движением он может переместиться только в ячейку **1** (ее передняя грань дальше от старта, чем у ячейки, где сейчас находится **желтый** болид). На картинке изображен единственный возможный путь для **желтого** болида.

► **Зеленый** болид не может передвинуться в ячейки **2** или **4**, поскольку их передний край на одном расстоянии от стартовой линии с передним краем ячейки, где сейчас находится **зеленый** болид. Первое движение должно быть в ячейку **3** или **5**.



► **Оранжевый** болид должен передвинуться на 6 ячеек. Но **синий** болид блокирует проезд, поэтому **оранжевый** передвинется только на 3 ячейки и потеряет остаток движений.



► Игроки могут целенаправленно «запирать» болиды так, чтобы они не могли двигаться дальше.

### 3 СТАВКИ

На каждой трассе обозначены три линии. Как только один из болидов пересекает одну из них, и движения остальных болидов завершены в соответствии с разыгранной картой скорости, игроки делают ставки. В тайне от других отметьте галочкой на своем листке, на какой из шести болидов вы хотите поставить. Игроки могут делать ставки на свои или чужие болиды. Ставки делаются, как только один из болидов пересечет каждую из трех линий. Каждую новую ставку игроки могут делать на тот же болид или выбрать другой.

В конце гонки игроки получают деньги за каждую ставку в зависимости от занятого болидом места (за первое, второе или третье место).



ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ

**ФОРМУЛА СКОРОСТИ**

ИМЯ ПИЛОТА: \_\_\_\_\_

БОЛИД	ЦЕНА НА АУКЦИОНЕ	СТАВКА 1	СТАВКА 2	СТАВКА 3
ЧЕРНЫЙ	МЛН.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
СИННИЙ	МЛН.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЗЕЛЕНЫЙ	МЛН.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЖЕЛТЫЙ	МЛН.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ОРАНЖЕВЫЙ	МЛН.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
КРАСНЫЙ	МЛН.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**ВЫПЛАТЫ ЗА СТАВКИ**

1 <sup>ое</sup>	9 МЛН.	6 МЛН.	3 МЛН.
2 <sup>ое</sup>	6 МЛН.	4 МЛН.	2 МЛН.
3 <sup>ье</sup>	3 МЛН.	2 МЛН.	1 МЛН.

**НАГРАДА ЗА ЗАНЯТОЕ МЕСТО**

1 <sup>ое</sup>	12 МЛН.	9 МЛН.	6 МЛН.	4 МЛН.	3 МЛН.	2 МЛН.
2 <sup>ое</sup>	9 МЛН.	6 МЛН.	4 МЛН.	2 МЛН.	1 МЛН.	0 МЛН.
3 <sup>ье</sup>	6 МЛН.	4 МЛН.	2 МЛН.	1 МЛН.	0 МЛН.	0 МЛН.

**ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ**

СУММА ЗА ЗАНЯТОЕ МЕСТО + СУММА ЗА СТАВКИ = СУММА ЗА ПОДАРОК НА АУКЦИОНЕ

ИТОГ: \_\_\_\_\_



## ФИНИШ

Как только болид пересекает финишную черту, он выставляется на соответствующее победное место. Неважно, как далеко болид проехал после финишной черты. Когда все болиды игрока финишировали, он сбрасывает все карты с руки (они не разыгрываются) и более не играет карт до конца игры. Возможны ситуации, когда не все болиды пересекут финишную прямую. Считается, что они заглохли: эти болиды не завершают гонку и не получают денег. Однако игроки, чьи болиды заглохли, все равно получают деньги за сделанные ставки и за те свои болиды, которые пересекли финишную черту.

## ПОБЕДА

После того, как все болиды завершили гонку (или заглохли), игроки отмечают на своих листках, сколько денег они получили за каждый болид, который пересек финишную черту.

После этого они обводят в кружок все деньги, полученные за ставки. Все эти деньги суммируются с полученными за занятые места, и из них вычитаются суммы, уплаченные за болиды во время аукциона.

Оставшиеся деньги — это победные очки.

Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот игрок, чей болид финишировал раньше.



## КАРТЫ СВОЙСТВ:

Каждый игрок получает карту со свойством, которое меняет правила передвижения или какие-либо другие правила. Если свойство противоречит какому-либо правилу, применяется текст карты.

### АГРЕССИВНЫЙ

Пример: если красный болид принадлежит вам, и вы сыграете эту карту, вы можете передвинуть красный болид на 7 ячеек вместо 6.

Важно: это свойство не действует, если первая полоска на карте белого цвета, даже если вы выбираете свой болид.



### ХИТРый

Вы решаете, куда передвигаются ваши болиды даже в ход других игроков. Вспоминать об этом вы должны сами!

### РЕШИТЕЛЬНЫЙ

Чтобы применить это свойство, болид должен двигаться исключительно по прямоугольным ячейкам. Начальная ячейка и дополнительные ячейки могут быть любой формы. Переместите болид на дополнительные ячейки сразу, как только завершилось его движение, даже если после него должны двигаться другие болиды.



ПРЯМОУГОЛЬНАЯ  
ЯЧЕЙКА



НЕ ПРЯМОУГОЛЬНАЯ  
ЯЧЕЙКА

### СТРАТЕГ

Пример: если вы используете это свойство, вы можете выбрать с разыгранной вами карты одну полоску и проигнорировать ее. Соответствующий болид не перемещается.



### НАХОДЧИВый

Пример: если вы используете это свойство, вы можете перемещать болиды в следующем порядке: **оранжевый** на 1, потом **желтый** на 2, потом **красный** на 4, потом **черный** на 6. Или можете двигать их в стандартном порядке.



### НЕПРЕДСКАЗУЕМый

Пример: если вы решили сыграть это свойство, вы можете использовать белую полоску, чтобы переместить **синий**, **оранжевый** или **желтый** болид на 2 ячейки (по стандартным правилам вы можете передвинуть только **красный**, **черный** или **зеленый**). Если вы сыграете карту с двумя белыми полосками, вы обязаны выбрать для них разные цвета.





# ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

## Игра для новичков

Чтобы упростить игру (для игроков помладше), измените правила следующим образом:

- Не проводите аукцион на болиды. Раздайте карты скорость-8 (и соответствующие жетоны пилотов) случайным образом так, чтобы у каждого игрока было одинаковое количество болидов. Все лишние болиды остаются вне игры и не участвуют в гонке.
- Не используйте в игре карты свойств.
- Не раздавайте все карты перед игрой. Каждый игрок получает по три карты, остальные складываются в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. После того, как игрок разыгрывает одну из своих карт, он берет новую карту из колоды.
- Ставки в игре не делаются.
- Побеждает игрок, чей болид финишировал первым.

## Игра вдвоем

Чтобы играть вдвоем, вам потребуется внести в правила следующие изменения:

- Игроки не забирают на руки карты скорость-8, но оставляют их перед собой лицевой стороной вверх.
- После аукциона игроки замешивают все карты скорости с рук в общую колоду и берут из нее по 7 карт.
- В свой ход игрок может сыграть одну карту с руки или одну из лежащих перед ним карт скорость-8.
- Если игрок разыгрывает карту с руки, он берет себе карту из колоды.
- Свойство «Хитрый» не очень хорошо подходит для игры вдвоем, поскольку один игрок никогда не будет перемещать болиды другого. Если вы решите не использовать это свойство в игре, просто разрешите получившему его игроку выбрать другое свойство.

## Гонки на длинные дистанции

Если у вас хватит выдержки, попробуйте вариант гонок на длинные дистанции. В этом варианте игры вы игнорируете финишную прямую и продолжаете двигаться, пока все карты скорости не будут разыграны. Победителем объявляется игрок, чей болид оказался дальше всех в конце игры. Если таких болидов несколько, побеждает тот игрок, чей болид находится ближе к внутренней части трассы.

## Мировое турне

Никогда не наиграетесь в «Формулу скорости»? Сыграйте две партии подряд, каждую — на разной стороне игрового поля, суммируйте результаты обеих игр. Вы также можете взять дополнение к игре, это добавит разнообразия.

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

► Порядок пересечения болидами финишной черты:



- Вам принадлежат желтый и зеленый болиды. Они закончили вторым и пятым. За это вы получаете **11 млн \$**.
- Вы получаете **6 млн \$** за первую ставку, **4 млн \$** за вторую и **3 млн \$** за третью, что в итоге приносит вам **13 млн \$**.
- Ваши болиды обошлись вам в **5 млн \$** и **4 млн \$** (в сумме **9 млн \$**).
- В итоге вы получаете:  $11 + 13 - 9 = 15$  млн \$.

## ФОРМУЛА СКОРОСТИ

ИМЯ ИГРОКА:

БОЛИД	ЦЕНА НА АУКЦИОНЕ	СТАВКА 1	СТАВКА 2	СТАВКА 3
ЧЕРНЫЙ	млн.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
СИНИЙ	млн.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ЗЕЛЕНый	4 млн.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ЖЕЛТЫЙ	5 млн.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ОРАНЖЕВЫЙ	млн.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
КРАСНЫЙ	млн.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ВЫПЛАТЫ ЗА СТАВКИ	1ый	2ой	3ий
	9 МЛН.	6 МЛН.	3 МЛН.
	6 МЛН.	4 МЛН.	2 МЛН.
	3 МЛН.	2 МЛН.	1 МЛН.

НАГРАДА ЗА ЗАНЯТОЕ МЕСТО					
1ый	2ой	3ий	4ый	5ый	6ой
12 МЛН.	9 МЛН.	6 МЛН.	4 МЛН.	2 МЛН.	0 МЛН.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ	11	+	13	=	24
	СУММА ЗА ЗАНЯТЫЕ МЕСТА		СУММА ЗА СТАВКИ		ИТОГ
			9	-	15
			УПЛАЧЕНО НА АУКЦИОНЕ		ИТОГ



## МАЛОВЕРОЯТНЫЕ ИСХОДЫ АУКЦИОНА

Если никто не делает ставку на болид и карту свойства, отложите их в сторону. В конце аукциона игроки без болидов будут повторно торговаться за такие болиды и карты свойств. Те болиды, которые и после этого останутся без владельца, участвуют в гонке сами. На них можно делать ставки.

Если у игрока нет карты с полоской цвета, соответствующего болиду, он может использовать для ставки карту с белой полоской. Если и такой карты нет, он может использовать любую карту, но в качестве ставки используется наименьшее значение на этой карте.

### АВТОРЫ

**Реинкарнация из:** Top Race Вольфганга Крамера, изданной ASS Altenburger Spielkarten.

#### Команда реинкарнации:

Реинкарнация: Роб Давио и Джастин Д. Джейкобсон.  
Графический дизайн: Джастин Тейлор.  
Иллюстрация обложки: Тревис Кобурн.  
Иллюстрации игрового поля: Майкл Крэмpton.  
Дизайн пластиковых компонентов: Хакан Диниз.  
Менеджер проекта: Линдси Дэво.

©2017 Restoration Games является товарным знаком компании Restoration Games LLC, ее логотип, логотип Downforce и все компоненты. Restoration Games LLC находится по адресу: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO

[www.iello.com](http://www.iello.com)

### РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр», [www.cpgames.ru](http://www.cpgames.ru)  
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

**Редакторы:** Майя Балабанова, Павел Червяков  
**Перевод на русский язык:** Юрий Ануфриев, Егор Юрескул — Geek Media [www.vk.com/geekmediaru](http://www.vk.com/geekmediaru)  
**Верстка:** Дмитрий Кирносов

## ИСТОРИЯ ИГРЫ

1996 год стал отличным годом для легендарного дизайнера Вольфганга Крамера. Сразу две его игры были номинированы на высочайшую награду Spiel des Jahres. Первой была El Grande, которая и получила награду, а вторая — Top Race.

Прототип Top Race — игра Tempo про гонки по прямой трассе, — появилась еще в 1974 году и стала первой изданной игрой Крамера. В 1980 году он реинкарнировал ее в новом облике — Niki Lauda's Formel 1 — уже по лицензии и с узнаваемым обликом болидов, который и привлек внимание аудитории. В течение следующего десятилетия она выходила под разными названиями и лицензиями, в том числе Daytona 500 от Милтона Бредли 1990-го года.

А потом она пропала из магазинов на целых 20 лет, и найти эту игру в каком бы то ни было варианте было практически невозможно.

Сейчас мы решили возродить эту уже ставшую историей игру, которая претерпела множество реинкарнаций, каждая из которых имела успех. Как оказалось, игру даже не нужно особо переделывать и осовременивать. Нужно было немного подкрутить здесь, подправить там и придать ей немного лоска, оставив неизменной суть.

