

FORMULA D6

Roll & Write Game

1 Игрок

45 Минут

1 Фишка,

1 Карандаш

6 шестигранных кубиков

Автор игры: Vincent B

Перевод v1.0: Bellerofont

Версия игры: 10.04.21

Цель игры состоит в том, чтобы доехать до финиша за отведённое время, на каждой из 4 трасс. Когда время истечёт, посчитайте, сколько делений (кружков) вы не доехали до Клетчатого флага, — это и будут ваши финальные очки для текущей трассы. Ваш окончательный счет рассчитывается путем суммирования всех набранных очков на всех 4 трассах. У вас будет больше шансов проехать дальше, если вы будете ехать на высокой передаче, но будьте осторожны, если вы будете ехать слишком быстро, то можете получить повреждение, равное той передаче, на которой вы находитесь. Если вы сильно повредите машину, то не сможете финишировать.

Передача

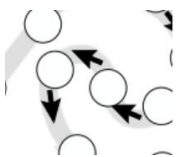
Каждый ход вы выбираете Передачу, перемещая фишку на одну позицию вверх или вниз по треку Передачи. Вы не можете использовать одну и ту же Передачу для двух последовательных ходов. Тем не менее, у вас есть возможность сразу переключиться более чем на одну передачу "вверх" или "вниз", для этого воспользуетесь Специальным Действием. Например, если вы в последнем ходу были на 2-й Передаче, вы можете переместить фишку только на одну позицию — на 3-ю передачу, но если вы используете Специальное Действие, то сможете сразу перейти на любую передачу. При старте, на каждой трассе, вы можете выбрать любую передачу.

Движение

Каждый ход, после выбора Передачи бросьте все 6 кубиков. Затем переместитесь по трассе, на число позиций (кружков), равное количеству кубиков, числовое значение которых ниже вашей текущей Передачи. С помощью ручки или карандаша отмечайте пустые кружки, на которых вы останавливаетесь, перемещаясь по каждой трассе. Начните гонку с клетчатого флага и двигайтесь по кругу трассы в направлении маленьких стрелок.

Последовательность кружков между двумя стрелками - это Секция, вы должны остановиться в каждой Секции хотя бы один раз. В конце каждого хода вы получаете повреждение, равное Передаче, на которой сейчас находитесь, — за каждую Секцию, в которой не смогли остановиться.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы не получаете повреждение за то, что не остановились в последовательности кружков по обе стороны от клетчатого флага (начало и конец каждой трассы).



Пример, показывающий опасный поворот, состоящий из 2-х последовательных Секций, по 1 позиции в каждой. Сбросьте скорость, чтобы увеличить шансы на прохождение этого поворота без повреждений.

Повреждения

Когда вы получаете Повреждение, то отмечаете это, зачеркивая ячейки на треке Повреждений.

Если вы получили повреждение из-за того, что вам не удалось остановиться в одной или нескольких Секциях в текущем ходу, вы должны отметить количество ячеек на треке Повреждений, равное вашей текущей Передаче (это применяется для каждой Секции, в который вы не остановились).

Если от вас требуется, но вы не можете получить больше Повреждений на текущей трассе, потому что ваш трек Повреждений заполнен, вы должны вписать "20" в поле «Место», и тем самым указать, что вы не смогли финишировать на данной трассе.

Если вы решили использовать Специальное Действие, но исчерпали бесплатный запас, то у вас есть возможность «заплатить» за него неиспользованными Повреждениями в соответствии со стоимостью Специального Действия. Для оплаты Специальных Действий, вы можете использовать неиспользованные Повреждения, как от текущей, так и от предыдущей трассы.

Время

Вы отмечаете одну ячейку на треке Времени каждый раз, когда переключаете Передачу, что происходит в начале каждого хода.

Когда на треке Времени будут отмечены все ячейки, посчитайте, сколько делений (кружков) вы не доехали до Клетчатого флага — это и будет ваша финишная позиция для трассы. Если вы достигнете конца трассы до того как истечёт время, вы выиграете гонку и сможете поставить «0» в поле «Место».

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у вас закончилось время, но машина не полностью повреждена (остались незачёркнутые ячейки на треке Повреждений), вы можете получить оценку трассы ниже 20 очков. Например, если вы не доехали до финиша 27 делений (кружков), то получаете 27 очков.

Порядок хода

1. Отметьте 1 ячейку на треке Времени
2. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Переключить на любую другую Передачу"
3. Выберите Передачу
4. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Включить кубики, равные по значению вашей текущей Передаче".
5. Бросьте все 6 кубиков
6. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Перебросить" или "Перебросить выборочно" и следует ли комбинировать его с "Включить". Вы можете повторять шаг 6, несколько раз в каждом ходу.
7. Посчитайте кубики, числовое значение которых меньше вашей текущей Передачи и переместитесь по трассе на соответствующее число делений (кружков), отметьте кружок на котором вы остановились.
8. Проверьте, в скольких Секциях вы не смогли остановиться между предыдущей и новой позицией. Для каждой Секции, в которой вы не смогли остановиться, отметьте количество ячеек на треке Повреждений, равное вашей текущей Передаче.

Специальные Действия

Некоторые Специальные Действия предоставляются бесплатно с самого начала игры. Возможно, вам придется использовать их экономно, потому что, как только все бесплатные действия будут использованы, вам придется заплатить Повреждениями, чтобы использовать их снова.

Ниже приведены Специальные Действия, которые вы можете использовать.

Круглые ячейки — это бесплатные Специальные Действия, вы должны отмечать их по мере использования.

Перебросить:

Перебросить все 6 кубиков

Включить кубики, равные вашей текущей передаче:

Ход основан на количестве кубиков, значение которых равно и меньше текущей передачи.

Перебросить выборочно:

Выберите любые из только что брошенных кубиков и перебросьте все выбранные сразу.

Переключить на любую другую передачу:

Переключиться "вверх" или "вниз" на любую другую Передачу (шаг 2)

1. Отметьте 1 ячейку на треке Времени
2. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Переключить на любую другую Передачу"
3. Выберите Передачу
4. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Включить кубики, равные по значению вашей текущей Передаче".
5. Бросьте все 6 кубиков
6. Решите, следует ли использовать Специальное Действие "Перебросить" или "Перебросить выборочно" и следует ли комбинировать его с "Включить кубики, равные по значению...". Вы можете повторять шаг 6, несколько раз в каждом ходу.
7. Посчитайте кубики, числовое значение которых меньше вашей текущей Передачи и переместитесь по трассе на соответствующее число делений (кружков), отметьте кружок на котором вы остановились.
8. Проверьте, в скольких Секциях вы не смогли остановиться между предыдущей и новой позицией. Для каждой Секции, в которой вы не смогли остановиться, отметьте количество ячеек на треке Повреждений , равное вашей текущей Передаче.

Нельзя использовать одну и ту же Передачу для 2-х ходов подряд.



Ниже приведены Специальные Действия, которые вы можете использовать.
Круглые ячейки — это бесплатные Специальные Действия, вы должны отмечать их по мере использования. Как только они будут использованы, вам придется заплатить Повреждениями, чтобы продолжить их использование:

Перебросить



Стоимость:

Включить кубики, равные



Стоимость:

Перебросить выборочно



Стоимость:

Переключить на любую другую



Стоимость:



ОЧКИ:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Место___



AUSTRALIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

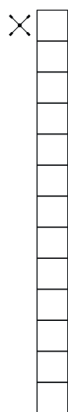
Место___



BAHRAIN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Место___



CHINA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Место___



SPAIN