

FORMULA E

फॉर्मूला ई

Формула С

Как Играть

Правила в России

Бруно Файдутти,
Серджио Галабан и Андрэ Затц

Bruno Faidutti, Sergio Halaban & André Zatz



Формула С

Бруно Файдутти, Серджио Галабан и Андрэ Зату © 2013 Clever Mojo Games u Game Salute LLC

Каждый год жители близких и далеких земель собираются, чтобы отметить Праздник Урожая. В то время, как одни приносят на продажу великолепные ковры, другие приходят, чтобы поделиться вкуснейшим манговым соком. Жрецы восхваляют Священных Коров, дети потешаются над озорными обезьянами и замирают рядом с заклинателями змей. Но несмотря на все эти волнения, главным событием фестиваля остается Гонка на слонах. Молодые мужчины и женщины проводят дни, рисуя радостные и почтительные украшения на своих скакунах, ради того единственного момента, когда они смогут ринуться сквозь праздничную толпу, толкая и пихая на своем пути других толстокожих претендентов, и бросить вызов наполненным тиграми лесам и узким горным тропам. Колокол звонит, слоны трубят от волнения - гонка начинается!

Цели

Формула Е представляет из себя гонку, в которой вы стремитесь обойти своим Слоном круг и первым пересечь финишную черту. Во время игры вы будете играть карты для перемещения ваших Слонов - толкая других Слонов, уклоняясь или прорываясь через препятствия, выискивая выгодные позиции и благоприятные ситуации. Вы так же будете использовать карты для инициирования специальных событий, выгодных для себя и затруднительных для ваших оппонентов.

Компоненты

- 6 фигурок Слонов
- 4 диска с Кобрами
- 72 карты
- 10 фигурок Священных Коров
- 1 фигурка Мыши
- 1 двустороннее Игровое Поле

Подготовка к игре

- Разместите игровое поле на столе соответствующей стороной вверх. Стороны помечены для 3/4 игроков и для 5/6 игроков.
- Разместите фигурки Священных Коров на предназначенных им местах трека.
- Поместите фигурку Мыши на первую мышиную нору перед стартовой/финишной линией.
- Каждый игрок выбирает цветную фигурку Слона. Пусть один из игроков соберет выбранные фигурки вместе и вслепую выберет одну из них. Это будет первый игрок.
- Начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, игроки размещают фигурки своих Слонов на одной из шести стартовых клеток, отмеченных стрелкой. Первый игрок выбирает стартовое место последним.



- Перемешайте карты и раздайте по шесть карт каждому игроку. Оставшиеся карты формируют колоду.
- Первый игрок делает первый ход. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

В свой ход

Сыграть карты

Вы должны выполнить ОДНО (и только одно) из следующих действий:

- Сыграть одну карту любого цвета.
- Сыграть одну зеленую и одну желтую карту в любой последовательности.
- Сбросить любое количество карт с руки.

Вы должны полностью применить эффекты сыгранных карт, насколько это возможно (см. раздел Движение Слонов для исключения из этого правила).

Если вы сыграли две карты в свой ход, вы должны полностью разрешить эффект первой карты, прежде чем перейдете к разрешению эффекта второй (исключение: Рывок, Манговый Сок и Ковёр-Самолёт должны быть сыграны в связке с картой движения и обе карты разыгрываются одновременно).

Взять карты

В конце хода пересчитайте количество карт у себя в руке, затем:

- Если у вас меньше, чем шесть карт, тяните карты, пока у вас не будет шесть карт.
- Если у вас шесть и более карт, не берите карты вообще.
- Если вы взяли любое количество карт, сбросьте по одной карте на ваш выбор за каждый диск с Коброй, который у вас есть (см. Заклинатель Змей и Тигр в разделе Эффекты Карт для подробностей).

Когда колода закончилась, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

В ход другого игрока

Карта Тигра - единственная карта, которая может быть сыграна вне вашего хода. Сыграв эту карту, вы можете отменить эффект одной из карт, сыгранных активным игроком. Карта Тигр должна быть сыграна перед тем, как активный игрок начал разрешать эффекты сыгранных карт - как только он начал это делать, вы не можете их отменить.

Победа

Первый Слон, завершивший круг и пересекший красную финишную черту (или вытолкнутый через нее) выигрывает гонку.

Движение Слонов

Сыграв зеленую или фиолетовую карту, вы можете передвинуть своего слона на количество клеток, указанное в верхнем правом углу карты.

Существует набор правил, предписывающих, как ваш Слон может передвигаться по треку.

- Ваш Слон должен переместиться на полное количество клеток, указанных на карте, насколько это возможно.
- Ваш Слон не может занимать клетку или двигаться через клетку, занятую Священной Коровой или другим Слоном.
- Ваш Слон не может двигаться назад (если не сыграна карта Мышь - см. раздел Эффекты Карт ниже).
- Ваш Слон не может двигаться назад по диагонали.
- Ваш Слон не может двигаться вперед по диагонали (если не сыграна карта Манговый Сок - см. раздел Эффекты Карт ниже).
- Ваш Слон не может двигаться вбок до тех пор, пока возможно движение вперед.
- При движении вперед ваш Слон будет толкать всех Слонов на одной дорожке перед собой.
- Священная Корова является препятствием, которое Слон не может толкать (если не сыграна карта Рывок - см. раздел Эффекты Карт ниже).
- Если вы вынуждены двигаться вбок, вы можете выбрать движение влево или вправо, если такой выбор есть.
- При движении вбок ваш Слон будет толкать других слонов на своем пути в направлении бокового движения до тех пор, пока не появится возможность опять двигаться вперед или не закончатся возможности двигаться вообще.



Эффекты игрового поля

Банановое Дерево

Если ваш Слон заканчивает движение на клетке с Банановым Деревом, вы немедленно тяните дополнительные карты, пока у вас на руке не будет девяти карт.

Если у вас есть диски с Коброй, сбросьте по одной карте на выбор за каждый диск.

Вы не тяните дополнительные карты, если вас вытолкали на Банановое Дерево. Если ваш Слон уже стоял на клетке с Банановым Деревом и вы не двигались в течение вашего хода, вы не получаете дополнительных бонусов за эту клетку.

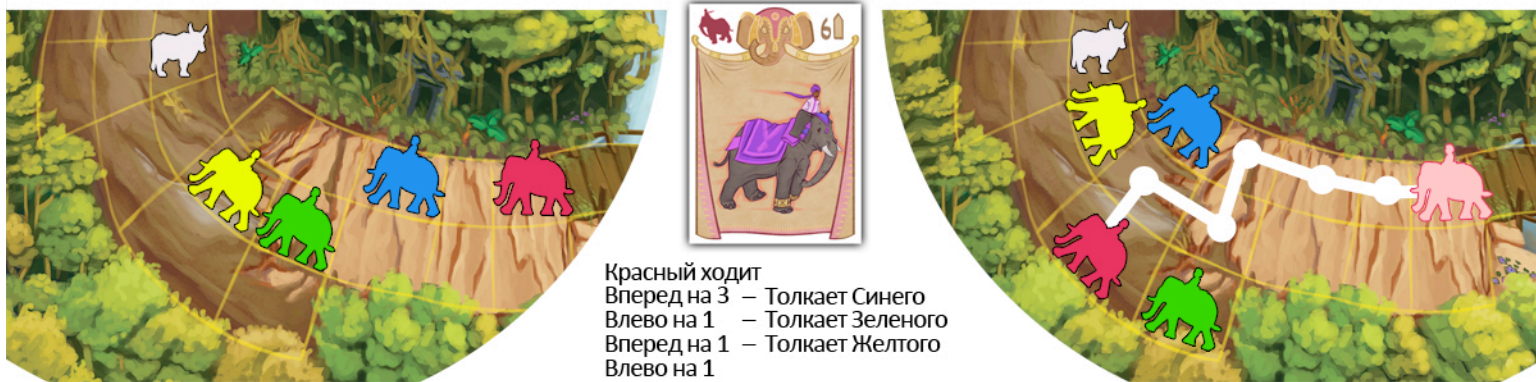
Река/Мост

Слон не может быть вытолкан на клетки Моста или Реки. Толкаемый Слон останавливается на клетке перед Мостом или Рекой и становится препятствием, которое не может быть сдвинуто, подобно Священной Корове.

Слон, остановленный у Моста или Реки, может быть вытолкнут на Мост или в Реку картой Рывок (см. раздел Эффекты Карт ниже).

Игрок, управляющий остановленным Слоном, может ходить им как обычно в свой ход.

Красный играет – Фиолетовую карту движения 6



Красный ходит
 Вперед на 3 – Толкает Синего
 Влево на 1 – Толкает Зеленого
 Вперед на 1 – Толкает Желтого
 Влево на 1

Красный играет – Зеленую карту движения 5 и Желтую карту Рыбок



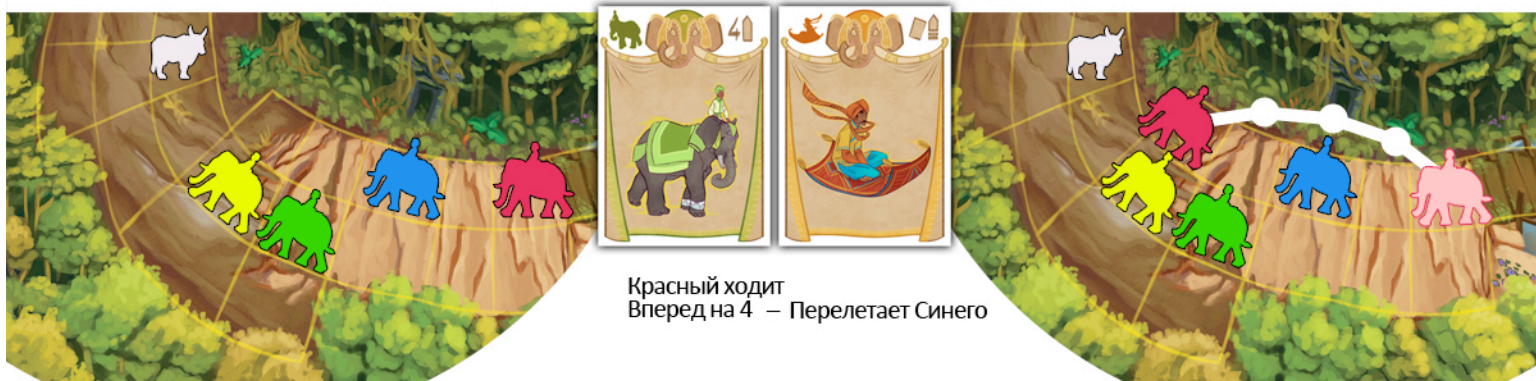
Красный ходит
 Вперед на 2 – Толкает Синего и Желтого
 Влево на 1
 Вперед на 2 – Толкает Зеленого и Священную Корову

Красный играет – Зеленую карту движения 5 Желтую карту Манговый Сок



Красный ходит
 Вперед на 1
 По диагонали на 2
 Вперед на 1
 По диагонали на 1

Красный играет – Зеленую карту движения 4 и Желтую карту Ковер-Самолет



Красный ходит
 Вперед на 4 – Перелетает Синего

Эффекты Карт

Рывок

Чтобы сыграть карту Рывок, вы должны так же сыграть карту движения. Карта Рывок позволяет вашему Слону толкать других Слонов и Священных Коров перед собой на той же дорожке вплоть до значения, указанного на карте движения (см. Мост/Река выше).

Если вы вынуждены ходить Слоном вбок, карта Рывок позволяет толкать других Слонов и Священных Коров в направлении бокового движения до тех пор, пока движение вперед опять не станет возможным.



Ковёр-самолёт

Чтобы сыграть карту Ковёр-Самолёт, вы должны так же сыграть карту движения. Карта Ковёр-Самолёт позволяет вашему Слону пролететь над другими Слонами и Священными Коровами на той же дорожке.

Ваш Слон должен передвинуться на количество клеток, указанное на карте движения и клетка, на которой он приземляется, должна быть свободна. Ваш Слон не может менять дорожку и не может приземлиться вне клеток. Если

Слон не может выполнить одно или оба этих условия, карта Ковёр-Самолёт не может быть сыграна.



Манговый Сок

Чтобы сыграть карту Манговый Сок, вы должны так же сыграть карту движения. Карта Манговый Сок позволяет вашему Слону двигаться вперед или вбок как обычно, а так же двигаться вперед по диагонали через незанятые клетки вплоть до значения, указанного на карте движения. Ваш Слон не может толкать других Слонов во время диагонального движения.



Мышь

Когда вы играете карту Мышь, вы перемещаете фигурку Мыши на расстояние до шести клеток по следующим правилам:

- Перемещение Мыши из одной норы в другую считается движением в одну клетку.
- Мышь не может передвигаться по диагонали.
- Мышь может передвигаться через клетки, занятые Священными Коровами, как будто эти клетки пустые.
- Как только Мышь входит в клетку, занятую Слоном, её движение заканчивается.

Как только Мышь входит в клетку, занятую Слоном, Слон перемещается на три клетки назад, толкая Слонов и Священных Коров на той же дорожке.

Если движение назад заблокировано концом дорожки, испуганный Слон двигается вбок, пока движение назад опять не станет возможным или пока он не переместится в сумме на три клетки.

После устрашения Слона, переместите Мышь к ближайшей мышиной норе.



Священная Корова

Когда вы играете карту Священной Коровы, вы можете переместить любое количество Священных Коров на трек в сумме до восьми клеток.

- Священные Коровы не могут двигаться по диагонали.
- Священные Коровы не могут войти в клетку, занятую Слоном или

- другой Священной Коровай.
- Вы не обязаны использовать движение на все восемь клеток.
- Вы не можете частично использовать движения Священных Коров, сыграть зеленую карту и затем использовать оставшиеся движения Священных Коров.



Обезьяна

Когда вы играете карту Обезьяна, возьмите две случайные карты из рук других игроков.

Если вы украли зеленую карту и еще не играли зеленую карту в этот ход, вы можете немедленно сыграть украденную карту.

Жрец

Когда вы играете карту Жреца, вы можете посмотреть стопку сброса и взять одну карту в руку на выбор.

Вы не можете смотреть сброс до тех пор, пока не сыграете карту Жреца.

Если вы выбрали зеленую карту и еще не играли зеленую карту в этот ход, вы можете немедленно сыграть выбранную зеленую карту.



Заклинатель Змей

Когда вы играете карту Заклинатель Змей, выдайте игроку диск с Коброй. Каждый диск с Коброй вынуждает игрока сбрасывать одну карту каждый раз, когда он набирает карты.

Если все четыре диска с Кобрами уже распределены между игроками, выберите диск у любого игрока (включая себя) и отдайте его другому игроку.



Тигр

Вы можете играть карту Тигр как желтую карту в свой ход и как красную карту в ход другого игрока.

Если карта Тигр сыграна в ваш ход, она позволяет вам сбросить все диски с Кобрами, сыгранными против вас.

Если карта Тигр сыграна в ход другого игрока, она отменяет эффект одной карты, сыгранной этим игроком. Карта Тигр должна быть сыграна перед тем, как активный игрок начал разрешать эффекты сыгранных карт - как только разрешение эффектов начато, вы не можете их отменить. Отмененная карта по-прежнему считается сыгранной, но не имеющей никакого эффекта.



Back Cover