

Правила настольной игры « Formula D: Себринг/Чикаго » (Formula D: Sebring/Chicago) ВОСТОЧНЫЙ ПАРК, ЧИКАГО - ИЛЛИНОЙС - США

Перевод на русский язык: Денис Габдулин, ООО «Игровед» ©

Специальные правила для использования этой трассы



Перекресток:

Это опасный участок. Болиды не обязаны останавливаться, но они должны продолжать движение в направлении, указанном стрелками. Если болид проезжает без остановки перекресток, на котором уже есть один или более других болидов (независимо от их положения или направления), тогда все вовлеченные машины должны проверить, было ли столкновение (значение 1 на черном кубике, более подробно на стр. 6 полных правил игры).

Если болид заканчивает ход на перекрестке, на котором уже есть один или более болидов (независимо от их положения или направления), тогда все вовлеченные машины должны выполнить особый тест столкновения. У каждой машины рассматривается текущая передача для определения, было столкновение или нет.

Пример: Болид на 4-й передаче потеряет одно ОП кузова, если на черном кубике выпадет значение, меньшее или равное 4.

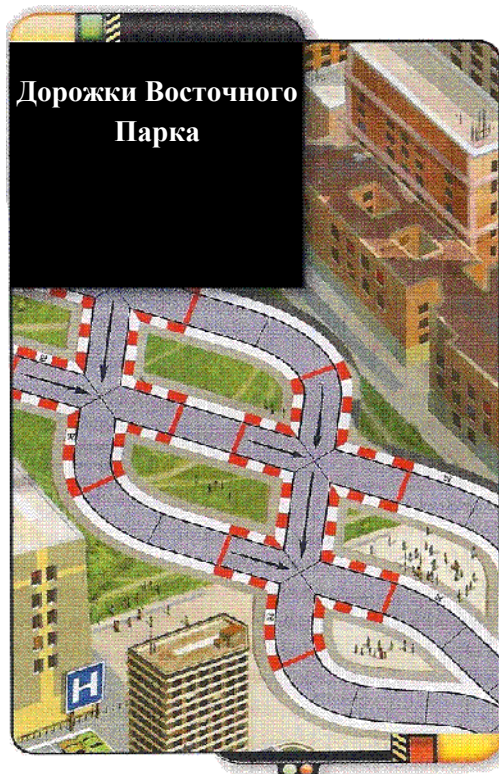




«Дорожки» Восточного Парка:

Дорожки Восточного Парка представляют собой ряд пересекающихся узких улочек между серыми участками, обозначенными 5 и 18 на трассе. Пересечения показаны красно-белой разметкой. Болиды не обязаны останавливаться, но они должны продолжать движение в направлении, указанном стрелками.

Если болид проезжает дорожки, не совершив как минимум одну остановку, он должен проверить сохранение управления черным кубиком. Болид теряет одно ОП рулевого управления, если на кубике выпадает значение, меньшее или равное 5. Если болид заканчивает ход на перекрестке на соседней клетке за другим болидом или рядом с ним, оба должны проверить, было ли столкновение. Каждая машина теряет 1 ОП кузова, если на черном кубике выпадает значение, меньшее или равное 3. Если два или больше болида заканчивают ход на одном перекрестке, приоритет отдается гонщикам, въехавшим слева. Это означает, что в следующий ход они начнут движение первыми.



Смертельный прыжок:

Мост все еще не достроен, и на каждой из 4 полос недостает по 2 клетки.

Если болид заканчивает ход на одной из этих клеток, он падает вниз на баржу, которая по счастью проплывала под мостом в это время. С помощью подъемного крана он возвращается на трассу, на клетку 1 по дополнительной стартовой разметке (или на следующую клетку позади нее, если та уже занята). Он может вернуться в гонку на основной стартовой разметке на следующий ход после того, как последний болид преодолеет смертельный прыжок.

Игроки не могут воспользоваться ОП тормозов при разгоне для смертельного прыжка, чтобы избежать падения на баржу.

