


2-6


8+


30 хв.

WOLFGANG KRAMER'S

DOWNFORCE

RULEBOOK



Високі ставки на автомобілі для перегонів вартістю в мільйони доларів. Шалені ставки, зроблені таємно, поки авто мчать по трасі. А переможецю - найбільший виграш зі всіх.

У світі автоперегонів різниця між перемогою і поразкою становить лише одну мить: крутий поворот, шини верещать і задимляють усе навкруги, а притискна сила втискає вас у сидіння й утримує авто на трасі, саме в той час, коли ви робите свій хід, щоб вирватися вперед.



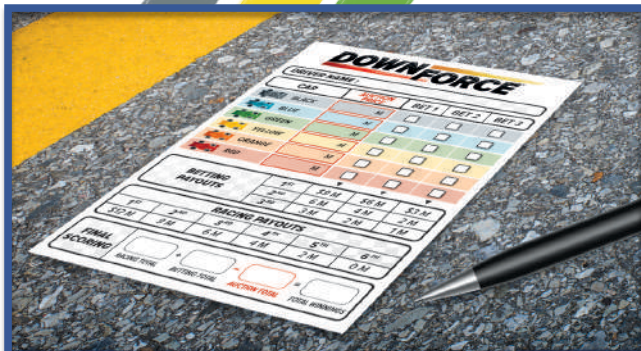
КОМПОНЕНТИ

- 1 двостороннє ігрове поле
- Траси Річковий вокзал та Марина-Бей
- 6 мініатюр автомобілів
- 42 карти Звичайної Швидкості
- 6 карт Швидкість-8
- 6 карт Здібностей
- 6 плиток Водіїв
- 1 блокнот для підрахунку результатів

ПІДГОТОВКА



1 Покладіть ігрове поле в центрі столу стороною на ваш вибір. Кожна сторона має унікальну трасу.



2 Роздайте кожному гравцеві аркуш з блокнота для підрахунку результатів і щось, чим можна писати (до комплекту не входить).



3 Перетасуйте окремо 6 карт Швидкість-8 і 6 карт Здібностей, сформуєте дві колоди долілиць.



4 Перетасуйте 42 карти Звичайної Швидкості та роздайте їх долілиць порівну кожному гравцеві. В іграх для 4 і 5 гравців залишиться дві зайві карти - поверніть їх у коробку.



5 Покладіть плитки Водіїв поряд з ігровим полем.



6 Розставте всі шість автомобілів у випадковому порядку на стартові клітинки ігрового поля.

ІГРОЛАД

Гра Downforce складається з трьох фаз:

1

Аукціон

Автомобілі продаються з аукціону за найвищою ціною.

2

Перегони

Автомобілі беруть участь у перегонах на трасі.

3

Ставки, які

відбуваються під час перегонів — гравці роблять ставки на те, хто стане переможцем.

Після перегонів, гравці додають всі свої виграні гроші, щоб визначити переможця.

1 АУКЦІОН

Після того, як гравці подивляться свої карти, автомобілі виставляються на аукціон по одному.

Переверніть верхню карту колоди Швидкості-8 та колоди Здібностей. На торги виставляється автомобіль вказаного кольору та обрана здібність.

Щоб зробити ставку, кожен гравець вибирає карту з руки й кладе її на стіл долілиць. Після того, як всі вибрали карти, одночасно переверніть їх. Число на карті, що відповідає кольору автомобіля, який виставлено на торги, визначає скільки ви пропонуєте за цей автомобіль (у \$M).

Гравець, чия карта швидкості має найбільшу ціну для відповідного кольору автомобіля, виграє ставку і платить цю суму, записуючи її на своєму аркуші результатів.

■ Якщо дві або більше карт мають однакову ціну, виграє та, на якій зображено більше автомобілів.

■ Якщо на цих картах однакова кількість автомобілів, виграє та, на якій **немає** автомобіля джокера.

Коли гравці виграють ставку, вони:

- записують суму своєї ставки на аркуші результатів
- додають відповідну карту Швидкості-8 до своєї руки
- кладуть перед собою карту Здібності горілиць
- беруть відповідну плитку Водія і кладуть її перед собою

Усі карти ставок повертаються на руку гравців і ці карти можуть бути використані знову, щоб зробити ставку на інший автомобіль на аукціоні.

Відкривайте нові автомобілі й карти Здібностей, і продовжуйте торги, щоразу з новим автомобілем і картою Здібності.

Кожен гравець повинен отримати принаймні одне авто. Коли кількість автомобілів, що залишилися, дорівнює кількості гравців без автомобілів, у торгах можуть брати участь тільки гравці без автомобілів. Коли залишається тільки одне авто, і є гравець без авто, він або вона викладає карту з руки з найнижчою ціною для цього кольору й робить ставку на цю суму.

Після того, як усі авто продані з аукціону, гравці, які мають більше за одну карту Здібності, вибирають одну з них, а решту повертають і коробку. Карта Здібності, яку залишили собі гравці, застосовується до всіх їхніх автомобілів.

Малоймовірно, але все ж можливі події на аукціоні дивіться на стор. 8.

ПРИКЛАД АУКЦІОНУ

Зелений автомобіль і карта Здібності "Вправність" виставлені на аукціон.



Усі чотири гравці вибирають і відкривають по одній карті з руки.



Гравчиня 1 вибирала карту без зеленого кольору. Вона пасує.



Гравець 2 вибирав карту із зеленою 6.



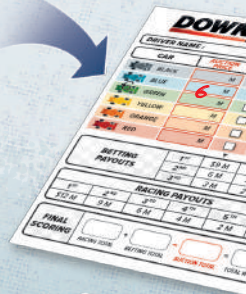
Гравчиня 3 вибирала карту із зеленою 4.



Гравець 4 вибирає карту із зеленою 6.

У гравців 2 і 4 однакова ціна - 6, але на картці гравця 2 більше авто, тому він забирає автомобіль та карту Здібності.

Він відмічає на аркуші результатів свою ставку 6, бере карту Швидкість-8 собі на руку, бере плитку Зеленого Водія і карту Здібності "Вправність".



Усі гравці повертають свої карти на руку.

Гравець, який контролює автомобіль на  місці, робить перший хід. Під час перегонів кожен гравець зіграє по одній карті Швидкості з руки. Потім хід переходить до гравця ліворуч. Гра триває доти, поки всі автомобілі не закінчать перегони або коли не можна більше зіграти жодної карти.

■ КАРТИ ШВИДКОСТІ:

Кожний автомобіль, колір якого є на карті, пересувається на стільки клітинок, скільки вказано на цій карті. Автомобілі завжди пересуваються в порядку зверху вниз (тільки якщо гравець не має карти Здібності "Хитрість"). Гравець, який зіграв карту, переміщає всі автомобілі на карті, навіть якщо вони належать іншим гравцям (тільки якщо авто не належить гравцю зі Здібністю "Вправність").

Після того, як ефект карти застосовано, покладіть її горілиць у відбій.

■ ДЖОКЕР:

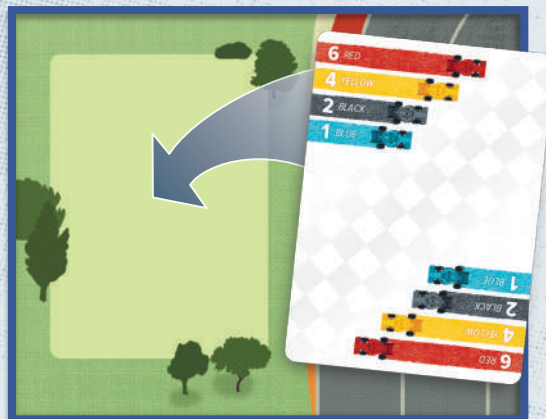
Білі автомобілі - джокери. Гравець, який зіграв карту, може вибрати автомобіль будь-якого кольору, окрім тих, які вже є на карті (тільки якщо гравець не має Здібність "Непередбачуваність"). Можна вибрати колір автомобіля, який уже фінішував, або той, який не може рухатися, тому що заблокований іншими авто.

Якщо гравці грають карту з двома автомобілями-джокерами, вони повинні вибрати два автомобілі різного кольору.

■ РУХ АВТО ПО ТРАСІ:

Автомобілі рухаються вперед по трасі до суміжної клітинки по прямій або по діагоналі. Автомобіль не може рухатися вбік або назад. Автомобілі не можуть рухатися крізь інші автомобілі, хоча вони можуть рухатися по діагоналі між двома автомобілями, які стоять поруч по діагоналі. Згідно з правилами, "вперед" означає, що верхня лінія нової клітинки знаходиться далі, ніж верхня лінія клітинки, з якої автомобіль має рухатися.

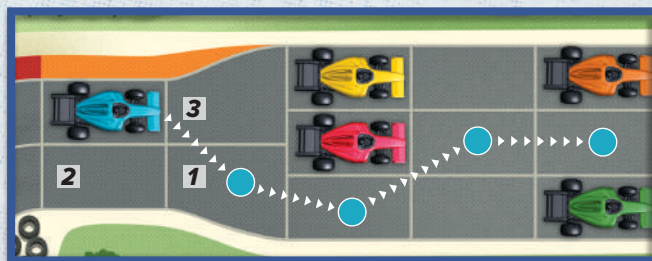
Кожен автомобіль повинен переміститися на повну кількість клітинок, якщо це можливо, або якомога далі, якщо він не може переміститися на повну кількість клітинок. Якщо для автомобіля є дозволене правилами переміщення, то гравець повинен перемістити його. Але можна стратегічно переміщати автомобіль, щоб він був заблокований іншими авто й не міг проїхати повну кількість клітинок.



- Ви граєте карту, яка зображена вище. Спочатку ви пересуваєте **червоний** автомобіль на 6 клітинок. Потім ви пересуваєте **жовтий** автомобіль на 4 клітинки, потім чорний на 2 клітинки і, нарешті, **синій** на 1 клітинку. Потім ви кладете карту у відбій.



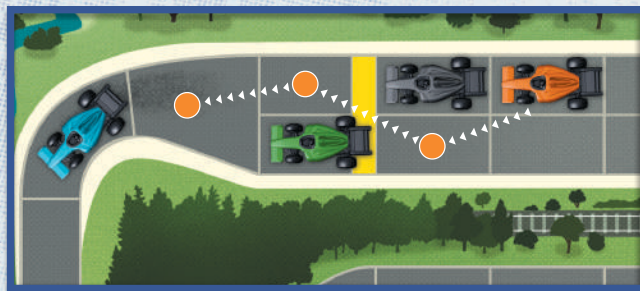
- Ви граєте карту, яка зображена вище. Спочатку ви пересуваєте **синій** автомобіль на 6 клітинок, потім **помаранчевий** - на 4 клітинки. Тепер ви можете перемістити **червоний**, **зелений** або чорний автомобіль на 2 клітинки, використовуючи автомобіль-джокер (ви не можете вибрати **синій**, **помаранчевий** або **жовтий** автомобілі, тому що вони є на цій карті). Нарешті, перемістіть **жовтий** автомобіль на 1 клітинку.



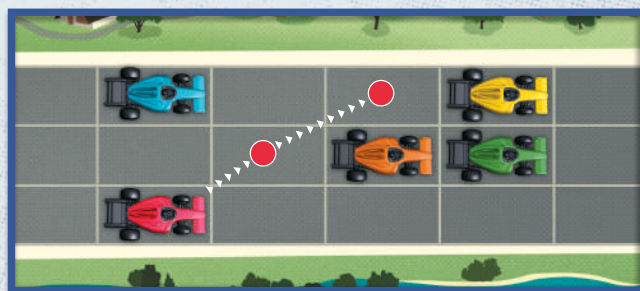
- Синє авто переміщується на 4 клітинки. Його можна перемістити на клітинку **1**, тому що вона по діагоналі спереду. Його не можна перемістити на клітинку **2**, тому що вона розташована збоку. Його може перемістити на клітинку **3**, але тоді не вийде проїхати далі, тому що авто буде заблоковано.



- **Жовте** авто переміщується на 5 клітинок. Єдиним варіантом його першого ходу є переміщення на клітинку 1, це дозволено за правилами, оскільки верхня лінія клітинки розташована далі верхньої лінії клітинки, з якої авто починає рух. Аналогічно, решта шляху показує єдині можливі варіанти руху для **жовтого** авто.
- **Зелене** авто не можна перемістити на клітинки 2 або 4, оскільки верхня лінія цих клітинок не лежить далі, ніж клітинка, з якої авто починає рух. Перший хід **зеленого** має бути або на клітинку 3, або на клітинку 5.



- **Помаранчеве** авто переміщується на 6 клітинок. Оскільки **синє** авто перекриває шлях, **помаранчеве** можна пересунути лише на 3 клітинки й решта руху втрачається.



- Гравці можуть вибрати перемістити автомобіль так, щоб він навмисно "застряг" і не зміг завершити повний рух.

3 СТАВКИ

На кожній трасі є три лінії, які вказують, коли відбуваються ставки. Як тільки автомобіль вперше перетинає першу лінію ставок і після того, як ви виконали всі переміщення згідно з картою, кожен гравець таємно відмічає на своєму аркуші результатів, який із шести автомобілів, на його думку, закінчить перегони першим. Гравці можуть робити ставки як на свої автомобілі, так і на автомобілі інших гравців. Ставки робляться в такий же спосіб після першого перетину автомобілем другої та третьої лінії ставок. Гравці можуть робити ставки на один і той самий автомобіль більше ніж один раз або на різні автомобілі.

Наприкінці перегонів гравці отримують гроші за кожну свою ставку, як зазначено на аркуші результатів, якщо автомобілі, на які вони поставили, фінішували першими, другими або третіми.



ЛІНІЯ СТАВКИ

DOWNFORCE

DRIVER NAME: _____

CAR	AUCTION PRICE	BET 1	BET 2
BLACK	M	☐	☐
BLUE	M	☐	☐
GREEN	M	☐	☐
YELLOW	M	☐	☐
ORANGE	M	☐	☐
RED	M	☐	☐

BETTING TOTAL: 4

BETTING PAYOUTS		RACING PAYOUTS	
1 st	\$9 M	1 st	\$9 M
2 nd	\$6 M	2 nd	\$6 M
3 rd	\$3 M	3 rd	\$3 M
4 th	\$2 M	4 th	\$2 M
5 th	\$1 M	5 th	\$1 M

FINAL SCORING

RACING TOTAL	BETTING TOTAL	AUCTION TOTAL	TOTAL WINNINGS
\$12 M	9 M	6 M	4 M
9 M	6 M	4 M	2 M
6 M	4 M	2 M	0 M

ФІНІШ ПЕРЕГОНІВ

Як тільки автомобіль перетинає фінішну лінію, поставте його на відповідне місце переможця біля траси. Не має значення, наскільки далеко за фінішну лінію заїхав автомобіль. Коли всі автомобілі гравця закінчили перегони, він або вона скидає залишок карт з руки без їхнього застосування і більше не може зіграти жодної карти в перегонах. Цілком можливо, що деякі автомобілі не перетнуть фінішну лінію. Ці автомобілі вибувають, не закінчують перегони і не приносять грошей. Однак гравці з автомобілями, що вибули, однаково отримують гроші за свої ставки, а також за будь-які інші автомобілі, якими вони володіють.

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Після того, як усі автомобілі закінчили перегони, гравці відмічають на своїх аркушах результатів, скільки грошей вони заробили за кожне зі своїх авто, з огляду на те, як вони фінішували.

Потім вони обводять гроші, які вони виграли, роблячи ставки. Ці гроші додаються, і від них віднімається початкова сума ставок.

Гроші, що залишилися, є їхнім виграшем.

Гравець із найбільшим виграшем виграє. У випадку нічиєї, виграє гравець, чий автомобіль фінішував першим.



КАРТИ ЗДІБНОСТЕЙ:

Кожен гравець має карту Здібності, яка може впливати на рух або на одне з правил. Якщо Здібність суперечить правилу, вона має пріоритет над правилом.

АГРЕСІЯ

Приклад: Якщо ви контролюєте червоний автомобіль і граєте цю карту, ви можете пересунути червоний автомобіль на 7 клітинок замість 6.

Примітка: Ця Здібність не працює, якщо на карті першим стоїть джокер, навіть якщо ви використовуєте його для свого авто.



ВПРАВНІСТЬ

Ви можете вирішувати, куди переміщати ваш автомобіль, навіть під час ходів інших гравців, але ви самі повинні пам'ятати про те, щоби переміщати свої автомобілі під час чужих ходів!

РІШУЧИСТЬ

Щоб використати цю Здібність, автомобіль під час звичайного руху повинен заїжджати тільки на клітинки, які є ідеальними прямокутниками. Стартова клітинка та додаткові клітинки переміщення можуть мати будь-яку форму. Перемістіть авто на додаткові клітинки одразу після того, як ви його перемістили, навіть якщо на карті є інші автомобілі після вашого.



ПРЯМОКУТНИК



НЕ ПРЯМОКУТНИКИ



СТРАТЕГІЯ

Приклад: Якщо ви граєте цю карту, ви можете проігнорувати будь-який з автомобілів на карті. Просто пропустіть цей автомобіль і перейдіть до наступного.



ХИТРИСТЬ

Приклад: Якщо ви граєте цю карту, ви можете перемістити автомобілі в такому порядку: **помаранчевий 1**, потім **жовтий 2**, потім **червоний 4**, потім чорний 6. Або ж ви можете пересувати їх у звичайному порядку - вирішувати вам.



НЕПЕРЕДБАЧУВАНІСТЬ

Приклад: Якщо ви граєте цю карту, ви можете використати джокер, щоби перемістити **синє**, **помаранчеве** або **жовте** авто на 2 клітинки (на додаток до звичайного вибору з **червоного**, чорного й **зеленого**). Якщо ви граєте карту з двома джокерами, ви повинні вибрати два різних кольори.



АЛЬТЕРНАТИВНІ ВАРІАНТИ

Гра для Початківців

Щоб спростити гру для молодших гравців, зробіть такі зміни:

- Не виставляйте автомобілі на аукціон. Натомість випадково роздайте кожному гравцеві карти Швидкість-8 (і відповідні їм плиткі Водіїв) так, щоб у кожного гравця була однакова кількість автомобілів. Будь-які карти, що залишилися, поверніть в коробку, а відповідні їм автомобілі не контролюються жодним гравцем.
- Не використовуйте карти Здібностей.
- Не роздавайте всі карти на початку гри. Кожен гравець отримує по три карти. Решта йде в загальну колоду. Після того, як гравець зіграв карту, він або вона бере нову карту зі колоди.
- Не грайте з правилами ставок.
- Автомобіль гравця, який фінішує першим, виграв.

Гра для Двох Гравців

Для гри удвох зробіть такі зміни:

- Гравці не беруть карти Швидкості-8 в руку, а залишають їх перед собою горілиць.
- Після аукціону кожен гравець перетасовує свої карти Швидкості, щоб сформувати колоду, і бере з неї 7 карт.
- У свій хід гравці можуть зіграти карту з руки або використати одну з невикористаних карт Швидкості, які лежать горілиць.
- Якщо гравець грає карту з руки, він бере карту зі своєї колоди.
- Здібність "Вправність" не дуже цікава в грі для двох гравців, оскільки це означає, що один гравець ніколи не зможе пересунути автомобілі іншого гравця. Якщо ви не хочете її використовувати, нехай гравець, який виграв цю Здібність, вибере іншу.

Перегони на Довгі Дистанції

Для витривалих, зіграйте в перегони на довгу дистанцію! У цій версії ви ігноруєте фінішну лінію і продовжуєте перегони, поки не зіграєте всі карти Швидкості. Переможцем стає гравець, який володіє автомобілем, що фінішував найдалі. Якщо два або більше автомобілів мають нічию, перемагає той, що перебуває на внутрішній доріжці.

Світовий Тур

Не вистачає притисної сили? Зіграйте дві гри поспіль — по одній на кожній із двох трас — і додайте два результати разом.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ВИГРАШІВ

► Порядок фінішу автомобілів:



- Ви володієте **жовтим** і **зеленим** автомобілями. Вони фінішували на другому та п'ятому місці відповідно, тож ви отримуєте \$11M.
- Ви отримуєте \$6M з першої ставки, \$4M з другої та \$3M з третьої, разом \$13M.
- Ваші автомобілі коштували \$5M і \$4M, разом \$9M.
- Загалом ваш виграв: \$11M + \$13M - \$9M = \$15M.

DOWNFORCE

ІМ'Я ВОДИЯ:

АВТОМОБІЛЬ	ЦІНА НА АУКЦІОНІ	СТАВКА 1	СТАВКА 2	СТАВКА 3
ЧОРНИЙ	М	☐	☐	☐
СИНІЙ	М	☐	☐	☐
ЗЕЛЕНИЙ	4 М	☐	☐	☐
ЖОВТИЙ	5 М	☐	☐	☐
ПОМАРАНЧЕВИЙ	М	☐	☐	☐
ЧЕРВОНІЙ	М	☐	☐	☐

ВИПЛАТИ ЗА СТАВКИ	1 ^й	2 ^й	3 ^й
	\$9 М	\$6 М	\$3 М
	6 М	4 М	2 М
	3 М	2 М	1 М

ВИПЛАТИ ЗА ПЕРЕГОНИ					
1 ^й	2 ^й	3 ^й	4 ^й	5 ^й	6 ^й
\$12 М	9 М	6 М	4 М	2 М	0 М

ФІНАЛЬНИЙ РАХУНОК	11	+	13	-	9	=	15
	СУМА ЗА ПЕРЕГОНИ		СУМА ЗА СТАВКИ		СУМА ЗА АУКЦІОН		СУМА ВИГРАШУ

РІДКІСНІ ПРАВИЛА АУКЦІОНУ

Якщо ніхто не зробив ставку на пару автомобіль/здібність, відкладіть її в сторону. Наприкінці аукціону, якщо хтось із гравців залишився без автомобіля, вони роблять ставки по черзі на будь-яку з відкладених пар карт. Якщо ці пари ніхто не обрав вдруге, вони залишаються нічийними. Ці автомобілі беруть участь у перегонях без власників. На них усе ще можна робити ставки.

Якщо в гравця немає карт, що відповідають кольору автомобіля, на який роблять ставки, він може використати джокер, щоб зробити ставку на цей автомобіль. Якщо в гравця немає карт із джокером, він може використати будь-яку карту для своєї ставки, але з найнижчим номіналом на ній.

КОМАНДА

Реставровано з гри Top Race, розробленої Вольфгангом Крамером і опублікованої ASS Altenburger Spielkarten.

Команда реставраторів:

Реставрація гри: Роб Давіо та Джастін Д. Якобсон
Графічний дизайн: Джейсон Тейлор
Обкладинка: Тевіс Коберн
Ілюстрації ігрового поля: Майкл Кремптон
Дизайн мініатюр: Хакан Дініс
Керівниця проекту / художниця-постановник: Ліндсі Давіо

Переклад: Дарина Сауленко
Редактура: Яна Мокляк



©2017 Restoration Games, LLC.
Наведені нижче торгові марки є товарними знаками Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Downforce, логотип Downforce, слоган Every Game Deserves Another Turn та всі пов'язані з ним торгові марки. Restoration Games, LLC розташоване за адресою 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018-2022 IELLO
www.iello.com



ІСТОРІЯ ІГРИ

1996 рік був дуже чудовим роком для легендарного розробника ігор Вольфганга Крамера. Не одна, а одразу дві його гри були номіновані на вершину всіх ігрових нагород - Spiel des Jahres. Однією з них була El Grande, яка й отримала цю нагороду. Інша гра - Top Race.

У 1974 році Top Race починалася як Tempo, гра без теми про перегони на прямій трасі й була першою опублікованою грою Крамера. У 1980 році він повернув її під назвою Formel 1 Нікі Лауди, тепер уже ліцензованою і з тематикою авто для перегонів, яка привернула до неї стільки уваги. Упродовж наступного десятиліття вона виходила під різними назвами та ліцензіями, зокрема під назвою Daytona 500, випущеною Мілтоном Бредлі в 1990 році. Саме в цю версію Роб весело грав зі своїми дітьми за сімейним столом.

А потім вона раптово зникла. Понад 20 років гра була практично недоступна. Тож ми вирішили повернути її.

Вам буде важко знайти гру з такою кількістю різних версій, кожна з яких має високий рейтинг. Для цієї реставрації ми знали, що нам не потрібно багато змінювати в ігрові. Ми внесли деякі зміни, щоб оживити її, але здебільшого це було зроблено для того, щоб нарешті дати цій грі те оновлення, на яке вона так сильно заслуговує.

