

# Правила настольной игры «Раллимэн» (Rallyman)

Автор: Jean-Christophe Bouvier

Игра для 1-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

*Игра «Раллимэн» - это симулятор ралли, в котором каждый может почувствовать себя настоящим гонщиком и ощутить вкус азарта и опасности.*

*Ралли делится на три этапа, называющихся «спеучастками» и каждый игрок стремится быстрее всех закончить каждый этап гонки и не потерять контроль на дороге. Используя разные приёмы вождения или их комбинацию, гонщик может сократить время прохождения каждого этапа.*

**Победителем станет игрок, суммарное время прохождения всех трёх этапов которого будет наименьшим.**

## Параграф №1. Организация ралли

Перед началом ралли один из игроков назначается **директором гонки**. Он будет отвечать за организацию ралли, состоящего из 3 этапов, которые гонщики будут проходить на время. Эти этапы называются «спеучастками». Перед началом гонки игроки коллективно определяют маршрут каждого из трёх спеучастков.

Эти спеучастки должны состоять из точек старта и финиша, расстояние между которыми гонщики должны пройти как можно быстрее (так как это не кольцевая гонка, в которой важно прийти первым, а гонка на время). Спеучастки состояются из комбинации карточек одной, двух, трёх или четырёх **ЗОН** («С», «J», «L», «V») и выбором на них одного из нескольких возможных маршрутов (смотрите примеры: один выше, другой – на следующей странице).



Директор гонки перед началом ралли берёт **ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛИСТ** и:

- Пишет название ралли и дату его проведения;
- Пишет имена участников ралли (рядом с каждым значком шлема);
- Записывает маршруты трёх спеучастков, отмечая их старт, саму трассу и финиш;
- Ставит крестик в колонке со значком заправочного пистолета, обозначая тем самым, в конце каких спеучастков будет проводиться **техническое обслуживание**. Техобслуживание – это этап между двумя спеучастками, необходимый для ремонта



### 3.2 Определение стартового порядка

- Порядок, в котором гонщики стартуют на первом спецучастке, определяется самими гонщиками в начале игры.
- Порядок, в котором стартуют гонщики на втором спецучастке, определяется в соответствии с классификацией после прохождения первого спецучастка (игрок с наименьшим временем стартует первым);
- Порядок, в котором стартуют гонщики на третьем спецучастке, определяется на основе суммарной классификации после первых двух спецучастков.



### 3.3 Процедура старта

В настоящем ралли автомобили стартуют через промежутки в одну минуту, что позволяет гонщикам воспользоваться пустой дорогой, незаблокированной автомобилями других гонщиков.

Чтобы отразить это в игре, гонщики А, В, С и D стартуют в следующем порядке:

- **Ход 1:** игрок А
- **Ход 2:** игрок А, игрок В
- **Ход 3:** игрок А, игрок В, игрок С
- **Ход 4:** игрок А, игрок В, игрок С, игрок D

После того как все гонщики пересекут линию старта, они будут получать право хода по очереди.

**3.4 Порядок, в котором действуют игроки,** зависит от расположения автомобилей на дороге. Если один автомобиль обгоняет другой (смотрите Параграф №12), порядок действия игроков во время следующего хода меняется. Если несколько автомобилей оказываются на одной клетке, автомобиль с более высокой скоростью будет действовать первым; а в случае равной скорости – автомобиль, который первым оказался на этой клетке.

### Параграф №4. Вождение автомобиля

Чтобы продвинуться вперёд по трассе гонщик использует кубики. 5 чёрных кубиков (КУБИКИ ПЕРЕДАЧ) соответствуют пяти передачам автомобиля. 2 белых кубика (КУБИКИ ГАЗА) используются для поддержания скорости на последней выбранной передаче.

#### БАЗОВОЕ ПРАВИЛО

**Бросьте 1 кубик и переместитесь на 1 клетку вперёд, независимо от типа брошенного кубика или его результата (даже если на кубике выпал символ «!»).**

В свой ход, чтобы переместить автомобиль, гонщик должен последовательно совершить ряд действий, подразделяющихся на три фазы:





**ФАЗА 1: выбор передачи, бросок первого кубика.**

• Если гонщик трогается с места в начале гонки или после потери управления, он должен бросить **КУБИК ПЕРВОЙ ПЕРЕДАЧИ**.

• Если гонщик уже движется с некоторой скоростью, он может бросить:

- кубик той передачи, на которой он сейчас едет,

или

- кубик следующей, более высокой или более низкой передачи, чем та, которую он использовал в конце предыдущего хода (смотрите последнюю взятую **КАРТУ ПЕРЕДАЧИ**);

или

- кубик газа, если он не хочет менять передачу.

**Фаза 2: последовательная смена передач, бросок других кубиков.**

Чтобы разогнаться или снизить скорость, необходимо переключать передачи последовательно. Для этого бросайте кубики один за другим, соблюдая следующие 4 правила:

• Каждый кубик может быть брошен в течение хода только один раз. После этого он откладывается в сторону. При этом важно не менять положения кубика для того, чтобы все игроки видели, сколько на кубиках было выброшено символов «!».

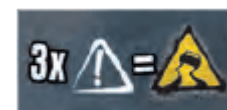
• Начиная с передачи, выбранной во время **Фазы 1**, передачи меняются одна за другой при помощи последовательных бросков кубиков. **КУБИК ГАЗА** (белый кубик) можно бросить в любое время между сменой передач: в начале, в середине или в конце.

• Соблюдайте указания, написанные на поворотах, ухабах и на участках срезки (читайте Параграфы №9 и №11).

• Если во время одного хода на кубиках набираются 3 символа «!», это приводит к потере управления и к завершению хода гонщика (смотрите Параграф №7).

**Фаза 3: конец хода, вытягивание КАРТЫ ПЕРЕДАЧИ.**

Когда гонщик решает закончить свой ход (если у него больше нет кубиков или чтобы избежать потери управления), он берёт **КАРТУ ПЕРЕДАЧИ**, соответствующую



последнему брошенному им кубику передачи и кладёт её поверх своей «**колоды времени**» (стопка карт перед каждым игроком). Большая цветная цифра на карте должна быть на виду: она напоминает гонщику о передаче, на которой он сейчас едет. Цифровое табло в левом верхнем углу карты – это «секундомер», время на котором в конце спецучастка будет добавлено ко времени других карт в колоде времени.

## Параграф №5. Удар по времени

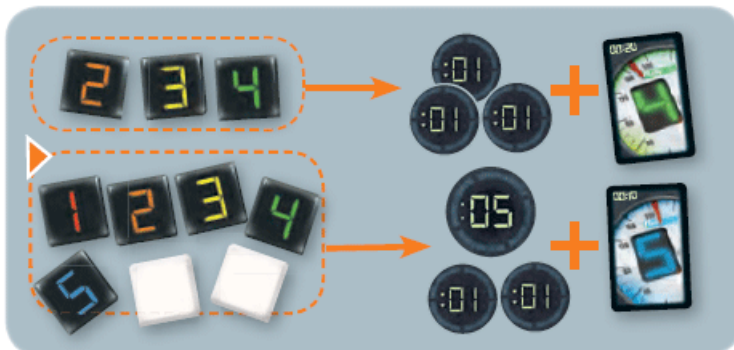
*(Факультативное правило)*

Эта техника вождения позволяет гонщику заработать маркеры секунд (они позволяют уменьшить время прохождения спецучастков), но сопряжена с риском. Она заключается в одновременном броске (а не поочерёдном) сразу нескольких (минимум 2) кубиков. Можно использовать эту или базовую технику во время одного хода, но не обе техники одновременно.

- Если во время использования этой техники на брошенных кубиках выпадает менее 3 символов «!», гонщик совершает обычное передвижение (автомобиль передвигается на количество клеток, равное количеству брошенных кубиков). Затем гонщик берёт количество **МАРКЕРОВ СЕКУНД**, равное количеству брошенных кубиков. Как и в базовой технике, в конце хода игрок берёт **КАРТУ ПЕРЕДАЧИ**, соответствующую последней выбранной им передаче.

Собранные за спецучасток секунды будут отняты от суммарного времени карт в колоде времени игрока. Помимо этого, **МАРКЕРЫ СЕКУНД** можно использовать, чтобы избежать риска потери управления (смотрите Параграф №6).

- Если во время использования этой техники на брошенных кубиках выпадает хотя бы 3 символа «!», происходит следующее: брошенные кубики используются в передвижении автомобиля как в случае с путём последовательной смены передач, но передвижение прекращается на **КУБИКЕ ПЕРЕДАЧИ**, на котором выпал третий символ «!». В связи с этим существует вероятность, что некоторые брошенные кубики не будут использоваться в текущем перемещении. На последней клетке, до которой добрался автомобиль, происходит потеря управления (Параграф №7). Но даже в этом случае гонщик получает количество секунд, равное количеству брошенных кубиков (они выдаются ему в качестве награды за риск).



**Примечание 1:** Не разрешается бросать количество кубиков, превышающее количество клеток, оставшееся до финишной черты.

**Примечание 2:** В случае, если во время применения этой техники, происходит прокол колеса (смотрите Параграф №9), белый кубик, на котором выпал символ «!», может быть потерян. В этом случае этот символ «!» не берётся в расчёт при потере управления.

## Параграф 6. Использование маркеров секунд

*(Факультативное правило)*

Заработанные во время применения специальной техники вождения (Параграф №5) секунды могут быть использованы, чтобы избежать потенциальной потери управления, но только во время спецучастка, на котором были получены.

Если у вас уже выпало 2 символа «!» и вы боитесь потерять управление, вы можете отложить в сторону следующий кубик стороной без знака «!» вверх (вместо обычного случайного броска), положив рядом с ним МАРКЕР СЕКУНДЫ. Это послужит гарантией того, что автомобиль не потеряет управление на этой передаче. Вы можете использовать несколько МАРКЕРОВ СЕКУНД во время одного хода:

- 1 секунда за первый кубик
  - 2 секунды за второй кубик
  - 3 секунды за третий и т.д.
- (то есть, 6 секунд за 3 кубика).



**Примечание:** МАРКЕРЫ СЕКУНД нельзя тратить во время применения техники «Удар по времени».

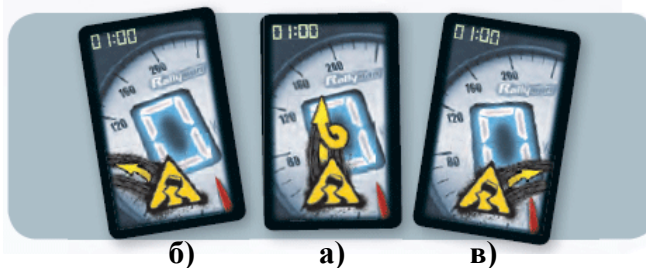
## Параграф 7. Потеря управления. Карта «Сису»

### 7.1 Потеря управления происходит, если:

- на брошенных во время одного хода кубиках накапливается 3 символа «!» (или 2 символа «!» в случае использования на снегу летней резины).
- на повороте была использована передача, на 1 или 2 превышающая максимально допустимую передачу.
- на ухабе была использована передача, на 1 превышающая максимально допустимую передачу и на брошенном кубике выпал символ «!»; или была использована передача, на 2 превышающая максимально допустимую передачу (смотрите Параграф №11).

### 7.2 В случае потери управления:

- Продолжайте движение по обычным правилам до тех пор, пока автомобиль не окажется на клетке, где происходит потеря управления;
- Возьмите КАРТУ ПЕРЕДАЧИ, соответствующую последней действующей передаче, переверните её на обратную сторону (нейтральной передачей вверх) и поместите её в свою колоду времени, совершив указанное на карте действие:



**а) Разверните автомобиль на 180°, не получив повреждений;**

**б) или в) Поставьте автомобиль слева или справа от дороги, ориентируясь по стрелке, нарисованной на КАРТЕ ПЕРЕДАЧИ (лево и право определяется относительно направления движения автомобиля). Получил ли автомобиль повреждения и насколько они сильные зависит от типа местности рядом с клеткой, где произошла потеря управления (читайте Параграф №8).**

### 7.3 Возобновление игры на следующий ход после потери управления:

Верните автомобиль на клетку дороги, где произошла потеря управления, или просто разверните автомобиль в нужном направлении, в случае если его развернуло на 180°, и

начните свой следующий ход с первой передачи (так как последняя передача в колоде времени – нейтральная (с номером 0)).

#### 7.4 Особые случаи:

- Если автомобиль совершал боковое скольжение, когда произошла потеря управления, он ставится на внутреннюю траекторию клетки поворота.
- Если потеря управления произошла во время съезда с дороги при срезке, автомобиль ставится на срезку и его водитель берёт КАРТУ СРЕЗКИ. В следующий ход он продолжает игру с клетки срезки;
- Если потеря управления произошла во время выезда со срезки на дорогу, автомобиль ставится на дорогу. Его водитель в следующий ход продолжает игру с этой клетки.
- Если потеря управления произошла при пересечении финишной линии: смотрите Параграф №13.



#### 7.5 Карта «Сису»:

«Сису» – финское слово, которое обозначает боевой дух финских гонщиков. У каждого игрока есть одна карта «Сису», которую он может использовать один раз за игру, чтобы отменить потерю управления. Сбросьте карту «Сису» и совершите движение, не учитывая символы «!».




**Карта «Сису» не может быть использована для отмены потери управления при слишком быстром проходе поворота.**

### Параграф №8. Повреждения

Если потеря управления приводит к тому, что автомобиль съезжает с дороги, полученные повреждения зависят от типа местности по бокам клетки, где произошла потеря управления (на каждой ЗОНЕ есть специальная таблица с обозначением степени повреждений).

Повреждения выражаются в последовательной потере КУБИКОВ ПЕРЕДАЧ.



**Таблица ЗОНЫ «С»:**

- трава = нет повреждений
- грязь = нет повреждений
- лес = потеря 1 чёрного кубика
- камни = потеря 2 чёрных кубиков

Чтобы отметить полученные повреждения, необходимо поместить на панель управления **МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ** «●», закрыв ими количество символов чёрных кубиков, соответствующее количеству потерянных чёрных кубиков.

Потеря 1 чёрного кубика означает, что гонщик может использовать за один ход только 4 КУБИКА ПЕРЕДАЧ и 2 КУБИКА ГАЗА (но это не означает потерю определённого кубика). Например, за один ход гонщик может использовать КУБИК 1-й ПЕРЕДАЧИ, КУБИК 2-й ПЕРЕДАЧИ, КУБИК 3-й ПЕРЕДАЧИ и КУБИК 4-й ПЕРЕДАЧИ, а в



следующий ход использовать КУБИК 5-й ПЕРЕДАЧИ, КУБИК 4-й ПЕРЕДАЧИ, КУБИК 3-й ПЕРЕДАЧИ и КУБИК 2-й ПЕРЕДАЧИ.

Автомобиль будет полностью отремонтирован во время ближайшего техобслуживания (смотрите Параграф №14).

### Параграф №9. Повороты

Есть три способа прохождения поворотов:

#### 9.1 По внутренней траектории:

Внутренняя траектория обозначается цифрой на внутренней стороне поворота. Эта цифра обозначает максимальную возможную передачу, на которой можно проходить поворот по этой траектории. При выборе этой траектории автомобиль ставится на эту отметку в направлении своего движения.



#### 9.2 Боковым скольжением (по внешней траектории):

Внешняя траектория обозначается цифрами на внешней стороне поворота. Эти цифры обозначают точную передачу для прохождения поворота боковым скольжением. При выборе этой траектории автомобиль ставится боком на мини-клетки между белыми половинками линий.

После прохождения первой и второй мини-клеток автомобиль может вернуться на внутреннюю траекторию, снизив скорость на одну передачу относительно передачи, на которой происходило скольжение.



#### 9.3 По срезке:



Срезка обозначается цифрой после буквы «К» на коричневой области возле внутренней стороны поворота. Эта цифра указывает максимальную возможную передачу для срезки. При срезании поворота автомобиль ставится на коричневую



область в направлении своего движения.

Гонщик берёт КАРТУ СРЕЗКИ, применяет её эффект и кладёт в стопку сброса:



**(1) Чистая срезка:**

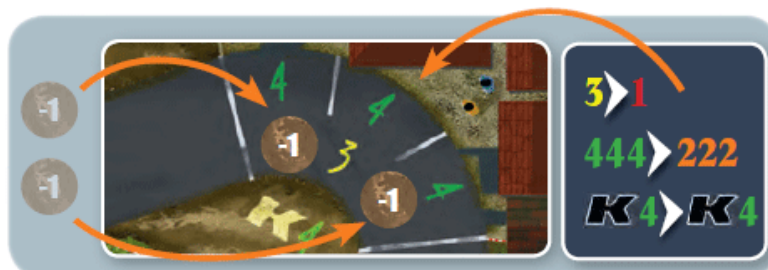
Нет последствий

**(2) Поворот с грязью:**

На повороте есть грязь, поэтому поместите на дорогу на этом повороте МАРКЕР ГРЯЗИ. Цифры, указанные на повороте, теперь снижаются на 1 для всех гонщиков, которые впоследствии будут проходить этот поворот. Цифра на срезке не модифицируется.



Если другой гонщик тоже срезает этот поворот по грязи, цифры, уже уменьшенные на 1, будут снижены ещё на 1.



**(3) Прокол колеса:**



Если произошёл прокол колеса, это приводит к потере одного КУБИКА ГАЗА. Этот штраф отмечается на



приборной панели путём помещения МАРКЕРА ПОВРЕЖДЕНИЯ «●» на символ белого кубика.

- **Если проколото одно колесо:** гонщик может использовать только один КУБИК ГАЗА.
- **Если проколото два колеса:** гонщик вообще не может использовать КУБИКИ ГАЗА.
- **Если проколото три колеса:** и если предыдущие два не были отремонтированы, водитель выбывает из гонки.

Когда происходит прокол колеса, гонщик может продолжить игру (текущий ход и все последующие) с ограниченным количеством КУБИКОВ ГАЗА или может использовать свою КАРТУ ЗАПАСНОГО КОЛЕСА (смотрите Параграф №10), чтобы заменить проколотое колесо.

Если автомобиль проходит поворот, на 1 или 2 передачи превысив установленный максимум, может произойти потеря управления на повороте (смотрите Параграф №7). Если происходит превышение на более чем 2 передачи, автомобиль просто выбывает из гонки.

### Параграф №10. Запасное колесо



КАРТА ЗАПАСНОГО КОЛЕСА позволяет заменить проколотое колесо прямо во время прохождения спецучастка. Это можно сделать только на первой или нейтральной передаче (передача 0) и только в начале своего хода.



В начале хода положите КАРТУ ЗАПАСНОГО КОЛЕСА в свою колоду времени, уберите с приборной панели МАРКЕР УРОНА «●», закрывающий символ белого кубика, и начните движение с 1-й передачи.

КАРТУ ЗАПАСНОГО КОЛЕСА также можно использовать между двумя спецучастками, если во время ралли нет техобслуживания. В этом случае карта сбрасывается (а не кладётся в колоду времени). На следующем спецучастке её уже нельзя будет использовать.

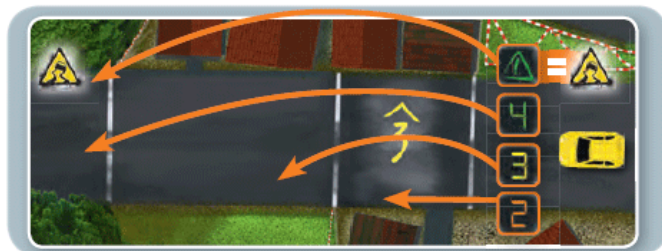
**Примечание:** Использованная КАРТА ЗАПАСНОГО КОЛЕСА не восстанавливается перед следующим спецучастком, если только до его начала нет техобслуживания (смотрите Параграф №14).

### Параграф №11. Ухабы

УХАБ обозначается цифрой под символом «/». Есть 3 способа его преодолеть:

- **На пониженной скорости:** если ухаб проходится на передаче ниже указанной, автомобиль перемещается на 1 клетку вперёд (ставится на клетку ухаба);
- **На рекомендованной скорости:** если ухаб проходится на указанной передаче, автомобиль ставится на следующую клетку за ухабом (то есть, проезжает 2 клетки);
- **На повышенной скорости:** если ухаб проходится на передаче, на одну превышающую указанную, автомобиль ставится на вторую клетку после ухаба (то есть, проезжает 3 клетки). Но если на только что брошенном кубике выпадает символ «!», происходит потеря управления (смотрите Параграф №7).

Если ухаб проходится на передаче, на две превышающую указанную, происходит потеря управления и автомобиль ставится на 3-ю клетку



после ухаба (то есть, проезжает 4 клетки).

## Параграф 12. Обгон

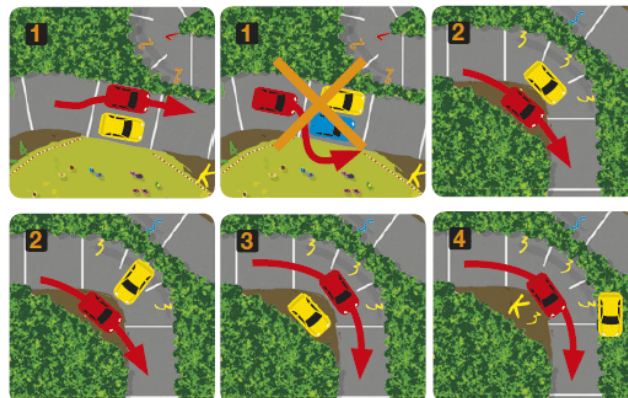
Обгон противника может произойти только в 4-х ситуациях:

1) На прямой, если дорога не заблокирована автомобилями противников.

2) При срезании поворота, если противник находится на повороте (внутренняя траектория или скольжение).

3) На повороте, если противник находится на срезке.

4) Если противник съехал с дороги. Но противник, которого развернуло на 180°, блокирует дорогу.



Вне поворотов (обозначены цифрами) на одной клетке может находиться несколько автомобилей, если позволяет длина и ширина клетки.

В очень редком случае, если дорога впереди заблокирована и движение вперёд невозможно, автомобиль остаётся на месте. Если наступает ваш ход, а движение невозможно, возьмите карту идентичную верхней карте в вашей стопке времени и передайте право хода следующему игроку.

## Параграф №13. Финиш



Финишная черта находится на краю поля. Она отмечена жёлтым ЗНАЧКОМ ФИНИША. Чтобы закончить спецучасток, необходимо пересечь финишную черту.

После завершения спецучастка каждый гонщик складывает время всех своих КАРТ ПЕРЕДАЧ, находящихся в колоде времени, и отнимает суммарное время на скопленных им маркерах секунд.

**Время прохождения этапа = время в колоде времени – количество секунд**

Суммарное время, переведённое в минуты и секунды в формат 00:00, записывается директором гонки на ИНФОРМАЦИОННУЮ КАРТУ. Гонщик с самым маленьким временем считается победителем этого спецучастка.

Если гонщик теряет управление, когда пересекает финишную черту, спецучасток всё равно считается завершённым. Этот гонщик берёт КАРТУ ПЕРЕДАЧИ, которая соответствует последней выбранной им передаче и, не поворачивая её на другую сторону, кладёт её в свою колоду времени. Помимо этого, он накрывает символ чёрного кубика МАРКЕРОМ ПОВРЕЖДЕНИЙ «●». Причинённые автомобилю повреждения остаются на следующем спецучастке, если только перед его началом нет техобслуживания (смотрите Параграф №14).

## Параграф №14. Техобслуживание

Мы рекомендуем начинающим гонщикам назначать техобслуживание в конце каждого спецучастка. Это обозначается крестиком в колонке со значком заправочного пистолета на ИНФОРМАЦИОННОМ ЛИСТЕ. Техобслуживание позволяет полностью отремонтировать автомобиль после спецучастка.



Во время прохождения техобслуживания гонщик:

- Убирает с приборной панели МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ «●», скопившиеся на символах белых и чёрных кубиков.
- Получает обратно КАРТУ ЗАПАСНОГО КОЛЕСА, если её использовал.
- Может поменять тип резины (Параграф №15).

## Параграф 15. Погодные условия и выбор резины

(Факультативное правило)

На обратных сторонах карт ЗОН изображены заснеженные дороги. Это позволяет проводить ралли на снегу или со смешанными погодными условиями. Погода может быть определена двумя способами:

### 15.1 Фиксированная погода:

Заснеженные области определяются в начале гонки.

### 15.2 Переменная погода:

Погодные условия не известны в начале гонки, когда директор гонки заполняет ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЛИСТ. Сухие и заснеженные секции определяются в начале каждого спецучастка, ЗОНА за ЗОНОЙ. Чтобы это сделать, директор гонки бросает количество чёрных кубиков, равное количеству задействованных на спецучастке ЗОН: КУБИК 1-й ПЕРЕДАЧИ для 1-й ЗОНЫ, КУБИК 2-й ПЕРЕДАЧИ для 2-й ЗОНЫ и т.д. Если на КУБИКЕ ПЕРЕДАЧИ выпадает символ «!», соответствующая ЗОНА оказывается под снегом.



### 15.3 Выбор резины

В начале первого спецучастка и каждого последующего спецучастка каждый гонщик после прохождения техобслуживания выбирает тип резины, который он будет использовать, после того как директор гонки определит погодные условия.

Для обозначения своего выбора переверните ПРИБОРНУЮ ПАНЕЛЬ стороной с выбранным типом резины (летняя или зимняя) вверх.

Если перед спецучастком нет техобслуживания, гонщики не могут заменить резину, поэтому используют резину, выбранную для предыдущего спецучастка.

### 15.4 Последствия в сцеплении на дороге

#### • Летняя резина на снегу:



2 выпавших на снежных клетках символа «!» приводят к потере управления (смотрите Параграф №7).

*Если на одном спецучастке есть сухой и заснеженный асфальт, важно уметь выбирать, какой кубик использовать на каждой клетке дороги:*

$$1x \triangle / \text{снег} + 1x \triangle \text{асфальт} = \text{❌}$$

$$1x \triangle / \text{снег} + 2x \triangle \text{асфальт} = 3x \triangle = \text{⚠️}$$

#### • Зимняя резина на сухом асфальте:



Гонщик может использовать на клетках асфальта только 1 КУБИК ГАЗА.

*Если на одном спецучастке есть сухой и заснеженный асфальт, можно использовать КУБИК ГАЗА на сухом асфальте и на снегу во время одного хода.*

**Примечание:** в случае прокола колеса с зимней резиной гонщик может использовать на асфальте 1 КУБИК ГАЗА. В случае повторного прокола колеса ни на снегу, ни на асфальте нельзя использовать КУБИК ГАЗА.

### **Параграф №16. Промежуточное время**

*(Факультативное правило)*

В начале каждого спецучастка отметьте МАРКЕРОМ ПОВРЕЖДЕНИЙ «●» одну или две точки на трассе, где будет регистрироваться промежуточное время. При проходе через эти точки каждый гонщик подсчитывает время, потраченное им на прохождение этого фрагмента (от старта до этой точки). Чтобы это сделать, он суммирует время всех своих карт в колоде времени и отнимает от него сумму скопленных маркеров секунд. Директор гонки записывает это время и показывает его всем гонщикам. Это позволяет каждому гонщику сравнить своё время со временем соперников и, исходя из этого, скорректировать свою манеру вождения (рисковать или действовать осторожно).

### **Параграф №17. Упрощённый заезд**

Этот игровой режим позволяет вам потренироваться и лучше понять, как следует управлять автомобилем: играйте по обычным правилам, но игнорируйте символы «!» и проколотые шины.