

Состав игры:

- Игровое поле
- Фишки игрока - 4 шт.
- Блокнот для подсчета очков
- Кубик «D6»
- Карточки «Крутые тачки» - 12 шт.
- Карточки с вопросами - 165 шт.
- Карточки Опасностей - 43 шт.

Цель игры

С помощью броска кубика определите, кто будет ходить первым. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и перемещается на количество клеток, равное выпавшему значению на кубике, по часовой стрелке. Затем этот игрок выполняет правила того поля, на котором остановилась его фишка. После этого ходит следующий игрок.

Подготовка к игре

Разделите карточки по типам (карточки с вопросами, карточки Опасностей и «Крутые тачки») и перемешайте их. Положите карточки Опасностей и карточки с вопросами рядом с игровым полем. Раздайте каждому игроку по одной карточке «Крутые тачки», а оставшиеся поместите рубашкой вверх в центре игрового поля.

Каждый игрок получает лист для подсчета очков, берет карандаш и ставит свою фишку на стартовое поле.

Ход игры

С помощью бросков кубика определите, кто будет ходить первым. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, бросая кубик и выполняя правила тех полей, на которые они попали.

Поля с вопросами



Игрок слева от вас тянет карточку из колоды с вопросами и зачитывает вопрос. Существует четыре типа карточек с вопросами, и на каждой карточке указано количество очков (например, Управляемость +15 очков). Если вы ответили правильно,

прибавьте очки к числу в соответствующей колонке на вашем листе подсчета очков, но если ваш ответ неверен, очков вы не получаете. Затем ход переходит к следующему игроку.

Если выпал вопрос из серии «Верю - не верю» или «Насколько это трудно?», выберите число от 1 до 3, чтобы определить, какой именно вопрос будет вам задан.

Для вопросов из серии «Достигни большего!» выберите номер от 1 до 3: игрок слева показывает вам картинку на карточке в качестве подсказки, при этом закрывая вопрос рукой.

Если выпала карточка из серии «Стена крутости», игрок слева показывает вам картинку и закрывает ответ, а вы должны догадаться, является ли машина на картинке отстойной, некрутой, крутой или супер-пупер.

Вне зависимости от того правильно или не правильно игрок дал ответ, карточка с вопросом отправляется в сброс.

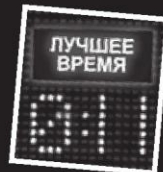


Поля опасностей

Вытяните карточку опасностей и зачитайте инструкции вслух... и, да, выполняйте их. После выполнения условий написанных на карточке опасностей, эта карточка отправляется в сброс.

Поля подсчета кругов

Чтобы получить очки, которые указаны на поле, три раза бросьте кубик и сложите выпавшие числа. Это ваше лучшее время за круг. Запишите себе очки, если ваше время меньше, чем указанное на поле.



Поле «Игра на стоянке»

Выберите игрока, которому вы хотите бросить вызов. Вы оба бросаете по кубикам - выигрывает тот, у кого выпало большее число. Победитель забирает у проигравшего 5 очков из любой колонки по своему выбору. Если у вас обоих выпало одинаковое число, перебросьте кубики!



Поле «Парковка автоприцепов»

Если вы попали на поле «Парковка после броска кубика, то ничего не происходит, и на следующий ход вы можете покинуть его. В любом другом случае, если вы оказались на поле парковки автоприцепов, для того, чтобы продолжить перемещение, на своем следующем ходу вы должны выбросить на кубике 4 или больше - после этого вы можете передвинуться на число полей согласно выпавшему числу. Если на поле, на которое вы при этом попали, находится другой игрок, последний отправляется в секцию «Обгон», откуда он может уйти в свой следующий ход.



Поле «Старт/Финиш»

Если в ходе игры вы попали на поле «Старт/Финиш», бросьте кубик еще раз.

Подсчет очков

Используйте свой лист подсчета очков, чтобы следить за своими очками во время игры. Отрицательной суммы быть не может. Самое меньшее количество очков, которое может иметь игрок в каждой категории - это 0.

Победа в игре

Просто остановитесь на финише или пройдите через него - если при этом вы набрали все очки, которые нужны для вашей крутой тачки, то провозглашаетесь победителем и можете считать себя истинным знатоком «Top Gear».