



**ФОРСАЖ**  
НАСТІЛЬНА ГРА

**ПРАВИЛА  
ГРИ**

*ігрове поле, 16 фішок, 1 кубик, 56 карток, правила гри.*

## ПРАВИЛА ГРИ З КАРТАМИ

### Мета гри

У центрі столу лежить колода карт. Серед них є кілька карт «Аварія». У свій хід учасник грає картами з руки (за бажанням), а потім бере верхню карту з колоди (обов'язково!). Взявши карту «Аварія», гравець вибуває з гри. Гра триває, поки не залишиться тільки один гравець. Він і стає переможцем. Чим більше карт ти візьмеш, тим більше у тебе шансів потрапити в «Аварію». Простіше кажучи, потрапляєш в аварію- програєш, не потрапиш- станеш переможцем! Всі інші карти допоможуть тобі довше уникати зустрічі з картою «Аварія».

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Спочатку прибери з колоди всі карти «Аварія» (4) і карти «Форсаж» (6).
2. Перетасуй карти, що залишилися в колоді, та роздай всім гравцям по 7 карт втемну.
3. Також видай кожному гравцеві по 1 карті «Форсаж», щоб у всіх гравців на руках було по 8 карт.

### «ФОРСАЖ»-КАРТИ

На початку гри у кожного гравця є 1 карта «Форсаж». Це найсильніша карта в грі та єдиний спосіб не перетворитися в купу брухту. Взявши карту «Аварія», ти можеш зіграти картою «Форсаж» і повернути її назад в будь-яке місце колоди, не показуючи іншим гравцям. Так, ти залишишся живим. Тактична порада: постарайся зібрати якомога більше карт «Форсаж».

4. Помісти карти «Форсаж», що залишилися, назад у колоду.

### ГРА ВДВОХ І ВТРЬОХ

Помісти **тільки 2** карти «Форсаж» в колоду, а решту - видали з гри.

5. Візьми карти «Аварія» за кількістю гравців мінус 1 і помісти в колоду. Решту карт «Аварія» видали з гри.

## НАПРИКЛАД

Гра вчотирьох: помісти в колоду **3 карти** «Аварія».

Гра втрьох: помісти в колоду **2 карти** «Аварія».

Така кількість карт «АВАРІЯ» гарантує, що в кінці гри залишиться тільки один гравець.

**6.** Перетасуй колоду та поклади її лицьовою стороною вниз в середині столу.

**7.** Разом визначте першого гравця будь-яким способом.

## ЯК ХОДИТИ

**1.** Візьми всі свої 8 карт в руку й уважно вивчи їх. Ти можеш:

**СПАСУВАТИ** - Не грати картою взагалі.

**ЗІГРАТИ КАРТУ** - виклавши її лицьовою стороною догори на стіл, і слідувати зазначеним на ній інструкції.

Прочитай текст на карті, щоб дізнатися, що треба робити. Застосувавши властивість однієї карти, ти можеш зіграти наступною. Зіграй стільки карт, скільки захочеш.

**2.** В кінці свого ходу візьми верхню карту з колоди на руки.

Зверни увагу, що на відміну від більшості інших ігор ти береш карту **в кінці ходу**. Хід передається за годинниковою стрілкою.

**ЗАПАМ'ЯТАЙ** - зіграй будь-яку кількість карт, потім візьми карту, щоб завершити свій хід.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає гравець, який не потрапив в «Аварію». Не турбуйся, що карти в колоді закінчатся занадто рано: ти поклав у неї досить «Аварій», щоб прибрати всіх гравців, окрім одного.

## І ЩЕ 3 ВАЖЛИВІ РЕЧІ

Не поганою стратегією буде приберегти свої карти на початку гри, поки шанс досить низький потрапити в аварію .

Ти завжди можеш порахувати кількість карт, що залишилися в колоді, щоб прикинути свої шанси потрапити в аварію.

Кількість карт на руках не обмежена. Якщо у тебе більше не залишилося карт на руках, тобі нічого не залишається, окрім як спасувати в свій хід та взяти 1 карту з колоди.

## ПРИКЛАД ХОДУ

Ти підозрюєш, що верхня карта в колоді - це «Аварія». Тому замість того, щоб спасувати і взяти цю карту в кінці ходу, ти вирішуєш зіграти картою «Увага», яка дозволить тобі подивитися 3 верхні карти в колоді, не показуючи їх іншим гравцям.

Подивившись ці 3 карти, ти зрозумів, що мав рацію і верхня карта (та, яку ти повинен будеш взяти) - це дійсно «Аварія».

Ти граєш картою «Обжени», завершуєш свій хід і змушуєш наступного гравця ходити двічі.

Однак, твій суперник грає картою «Стоп», яка скасовує дію твоєї карти, і твій хід триває.

Ти не хочеш брати верхню карту з колоди і потрапити в аварію, тому граєш картою «Трафік» і перетасовуєш карти в колоді.

Ретельно перетасувавши колоду, ти ЗАВЕРШУЄШ СВІЙ ХІД І БЕРЕШ ВЕРХНЮ КАРТУ з надією, що не нарвешся на карту «Аварія».



### ВЛАСТИВОСТІ КАРТ

#### **АВАРІЯ 4 карти**

Негайно покажи цю карту. Якщо у тебе немає карти «Форсаж», ти потрапив у аварію. Всі твої карти й «Аварія», скидаються у відбій.



#### **ФОРСАЖ 6 карт**

Взявши карту «Аварія», ти можеш уникнути її: зіграй картою «Форсаж», помістивши її в колоду відбій. Потім помісти знешкоджену карту «Аварія» в будь-яке місце в колоді, не змінюючи в ній порядок карт, і не дивлячись на них. Хочеш насолити тому, хто буде ходити наступним? Поклади карту «Аварія» на верх колоди. Якщо хочеш, тримай в цей момент колоду під столом, щоб суперники не побачили, куди ти її кладеш. Після того, як ти зіграв цією картою, твій хід завершений.





## СТОП 5 карт

Відміни дію будь-якої карти, крім карт «Аварія» та «Форсаж».  
Просто уяви, що карти, зіграної до карти «Стоп», ніколи і не було.  
Ти також можеш скасувати дію чужої карти «Стоп», тут же розігравши іншу. І її теж можна скасувати ще однією картою «Стоп». Ти можеш зіграти картою «Стоп» в будь-який момент до того, як інший гравець почне застосовувати дію зіграної карти. Навіть не в свій хід. Будь-які карти, скасовані картою «Стоп», відразу скидаються в колоду відбій. Їх дії не застосовуються! Ти навіть можеш зіграти картою «Стоп», щоб скасувати дію особливої комбінації карт (див. Розділ особливі комбінації ускладненої гри).



## Обжени (2х) 4 карти

Негайно заверши свій хід (ходи) і не бери карту з колоди. Наступний за тобою гравець повинен зробити 2 ходи поспіль. Цей гравець робить свій хід, як зазвичай (зіграй або спасуй, потім бери), завершує його, після чого відразу ж ходить повторно. Якщо гравець, який повинен сходити двічі через зіграну карту «Обжени», відіграє такою ж картою, всі його ходи негайно завершуються, а наступний гравець повинен зробити стільки ходів, скільки залишилося у попереднього, +2.

*Приклад: гравець А став жертвою карти «Обжени». У свій перший хід він сам грає картою «Обжени» і змушує гравця Б сходити 4 рази. Якщо гравець А зіграє такою картою в свій другий хід, гравцеві Б потрібно буде сходити не 4, а 3 рази підряд.*



## ПАРКОВКА 4 карти

Негайно заверши свій хід і не бери карту. Якщо ти граєш картою «Парковка», перебуваючи під дією карти «Обжени», вона завершує тільки 1 із твоїх ходів (2 зіграні карти «Парковка» завершать 2 ходи і т. д.).



## ПОСТУПИСЯ 4 карти

Змусь іншого гравця віддати тобі одну карту за його вибором.



### **ТРАФІК 4 карти**

Ретельно перетасуй колоду. Згодиться, коли ти будеш знати, що може випасти карта «Аварія».



### **УВАГА (3х) 5 карт**

Подивися 3 верхні карти колоди, не показуючи їх іншим гравцям, і поверни їх назад в тому ж порядку.



### **СПОРТКАР по 4 кожного виду**

Самі по собі ці карти не приносять користі. Однак, якщо ти збереш 2 однакові карти «Спорткар», ти можеш зіграти ними, як парою, щоб взяти будь-яку карту в іншого гравця. Також, карти «Спорткар» використовуються для особливих комбінацій.

#### **ОСОБЛИВИ КОМБІНАЦІЇ**

(Прочитай цей розділ після того, як закінчиш свою першу партію.)

#### **ДВІ ОДНАКОВІ КАРТИ**

Можливість зіграти парою карт (і взяти будь-яку карту в іншого гравця) більше не обмежена тільки картами «Спорткар». Тепер ти можеш зіграти в особливу комбінацію парою будь-яких карт із однаковою назвою (парою карт «Трафік», парою карт «Парковка» і т. д.).

#### **ТРИ ОДНАКОВІ КАРТИ**

Як і при розіграші двох однакових карт, ти отримуєш карту від іншого гравця, але тепер ти сам кажеш, яку карту хочеш отримати. Якщо у нього є ця карта, він віддає її тобі. Якщо немає - тобі нічого не дістається.

#### **5 РІЗНИХ КАРТ**

Якщо ти зіграєш в особливу комбінацію 5 різними картами (будь-які 5 карт із різними назвами), знайди в колоді відбій будь-яку карту і візьми її на руки. (Краще швидше хапай колоду відбій, якщо не хочеш, щоб ця дія була скасована картою «Стоп»). Граючи особливі комбінації, ігноруй інструкції на картах.

## ПРАВИЛА ГРИ З ФІШКАМИ

### Мета гри

Першим довести свої 4 фішки через усю трасу до фінішу.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть ігрове поле.

Виберіть свій автомобіль і колір фішок, якими будете грати.

Поставте 4 фішки в коло із зображенням свого автомобіля. Киньте кубик, якщо на кубуку випало 6, поставте фішку на клітинку Старт, якщо випало інше число – пропускаєте хід. Кинути кубик можна тільки один раз. Якщо під час гри на кубуку випало 6, ви отримали додатковий хід (можна зробити тільки 3 додаткові ходи підряд).

### ХІД ГРИ

1. Киньте кубик. Якщо випало 6, поставте свою фішку на клітинку Старт. Киньте кубик ще раз і пересуньте фішку на таку кількість клітинок, що випало на кубуку. Фішки рухайте на полі за годинниковою стрілкою. Враховуйте кожну клітинку, незалежно від того, зайнята вона чи ні.
2. Якщо на кубуку випало 6, ви може поставити наступну свою фішку на клітинку Старт, або продовжити рухати ту, що вже на полі.
3. Якщо в клітинці, на яку ви ставите свою фішку, вже стоїть фішка противника, то він повертає її на клітинку Старт.
4. Якщо ви в свій хід хочете поставити наступну фішку на клітинку Старт, але в ній стоїть фішка противника, то він, також, повертає її на клітинку Старт.
5. Ви не можете поставити наступну свою фішку на клітинку Старт, якщо там стоїть ваша власна фішка.
6. Ви можете поставити свою фішку на фінішну позицію тільки тоді, якщо на кубуку випало точне число, необхідне для входу на Фініш.
7. Якщо ви провели фішку навколо поля і поставили її на клітинку Фініш, вона захищена від фішок противника, бо вони не можуть рухатися по фінішних клітинках інших гравців.
8. Фішку можна обвести навколо поля тільки один раз.

### ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гравець, який першим обведе всі свої 4 фішки навколо поля і поставить їх на фінішні позиції – стає переможцем. Гра продовжується, щоб дізнатися хто буде другим, третім і далі...



**2021**