

# MOTO GRAND PRIX™

ПРАВИЛА





*Шлем на голове, рука на ручке газа, движок рычит – всё, как и должно быть за секунду до зеленого света...*

*MotoGrandPrix™* – захватывающая мотогонка для 2-6 пилотов в возрасте от шести лет. Вам доведется прочувствовать все эмоции участника гонки на опаснейших трассах мира.

Игровая система FlipDiceSystem™ (FDS, или Переворот Кубика) основывается на простом факте: сумма чисел на двух противоположных гранях кубика всегда равна 7. Напротив 6 стоит 1, напротив 2 – 5, напротив 4 стоит 3.

Игроки применяют FDS для того, чтобы изменением результата разогнаться или тормозить, как и положено гонщикам.

Игрок бросает два кубика и, ориентируясь на полученные результаты и свое положение на трассе, может перевернуть кубики, чтобы ускориться или сбросить скорость.

Особенности трассы и виражи разной сложности ограничивают право игрока переворачивать кубики в ряде случаев, и мы получаем простой эффективный симулятор – и

веселую игру!

## СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Игра содержит:

- эти правила;
- 6 мотоциклов с гонщиками и особыми подставками;
- 12 кубиков (трех разных цветов);
- 9 листов картонных компонентов:
  - 72 участка трассы (прямые и виражи)
  - 6 приборных досок (сборных)
  - 6 карт счета кругов
  - 84 жетоны сложности виража и особых жетонов
  - 6 жетонов слипстрима
- 4 пластиковых пакета для хранения жетонов;
- 18 пластиковых подставок для жетонов сложности;
- 18 пластиковых стрелок (вставляются в приборные доски).

Перед вашей первой игрой в *MotoGrandPrix* выдавите жетоны из листов. Складывайте жетоны в отсеки коробки. Также вам придется собрать приборные доски, вставив по три вертушки в каждую доску.



*Вставьте стрелку в гнездо по центру каждой шкалы и закрепите ее с обратной стороны приборной доски.*

Теперь выберите участки трассы и жетоны сложности, нужные для создания гоночного трека (см. стр. XX). Уберите в коробку оставшиеся участки и жетоны. Достаньте карты счета кругов.

Каждый игрок берет мотоцикл (или два байка одного цвета при игре вдвоем или втроем) с гонщиком и подставкой и два кубика того же цвета, что и байк.

В Базовой игре вам не понадобятся приборные доски (они для игр уровня Стандарт и Эксперт) и жетоны слипстрима (они только для Экспертных игр).

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРАВИЛАМИ

В этой книге правил четыре раздела.

В первом мы расскажем о компонентах игры (стр. 2-4).

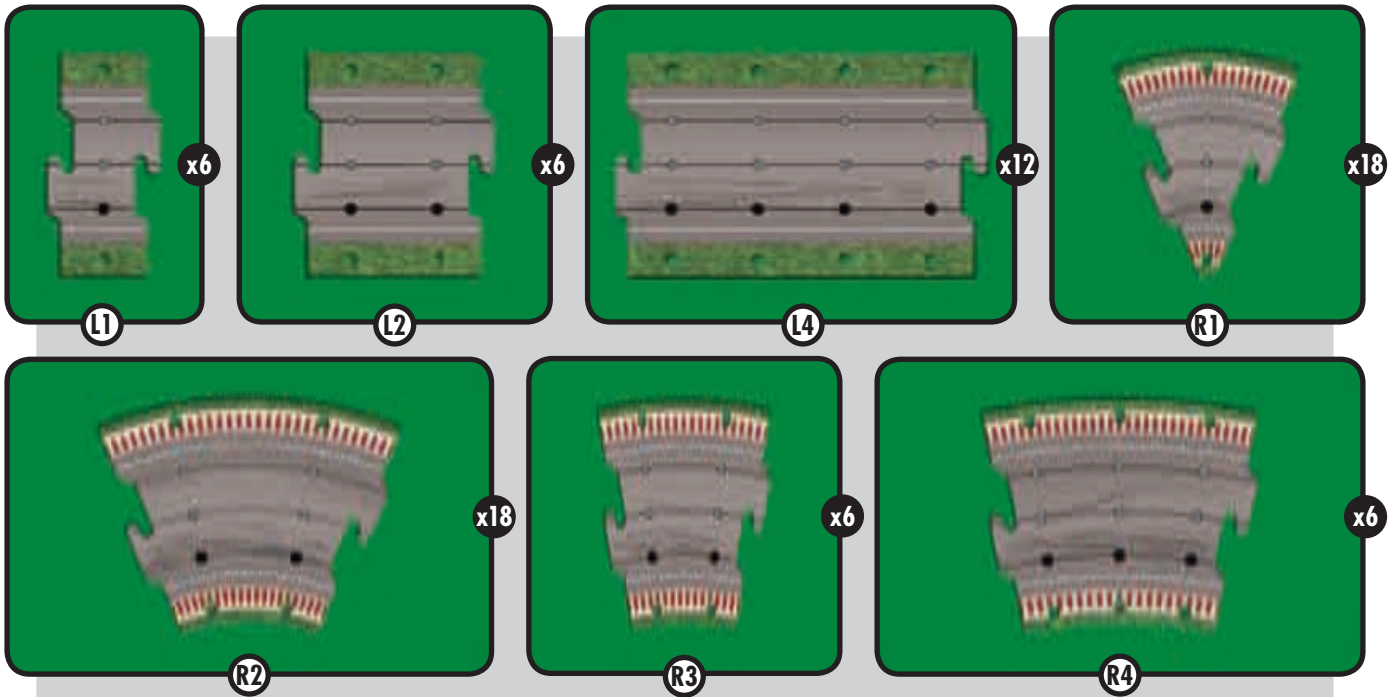
Правила **База** подходят для освоения игры, для самых юных гонщиков (с 6 лет и чуть старше) и для несерьезных игр.

Правила **Стандарт** (стр. X) более детальны и создают идеальный баланс задора, быстроты игры и реализма.

Правила **Эксперт** (стр. X) привносят в игру еще больше реализма и лучше всего подходят фанатам мотогонок.

В конце вы узнаете, как с помощью содержимого коробки собирать всемирно известные **Трассы** (стр. XX)

# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



72 участка трассы; выдавите их и выложите из них гоночный трек.  
По бокам участков есть пазы для жетонов.



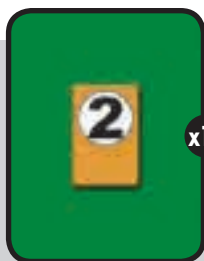
6 байков с пилотами, 1:55 (по 2 красных, желтых и синих).



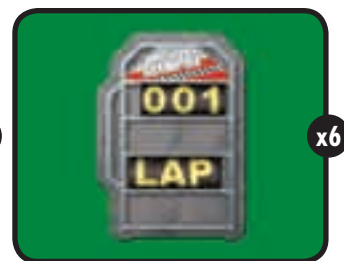
6 приборных досок: на каждой шкале надо поставить стрелку.



12 кубиков (4 красных, 4 желтых, 4 синих)



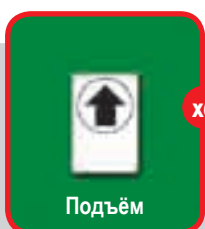
48 жетонов сложности: расставьте их по местам, как того требует выбранная вами трасса.



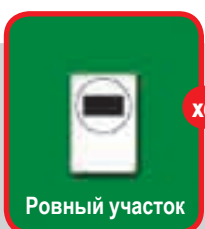
6 счетчиков кругов



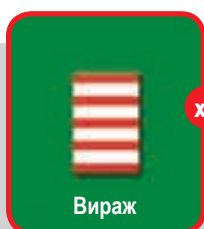
Спуск



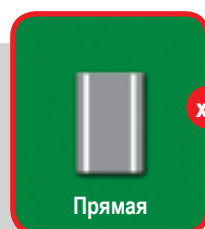
Подъём



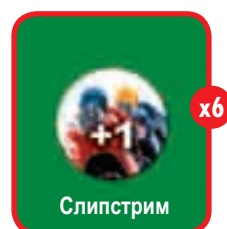
Ровный участок



Вираж



Прямая



Слипстрим

36 особых жетонов: расставьте их по местам, как того требует выбранная вами трасса.

6 жетонов слипстрима



# ТРАССЫ МОТОGRANDPRIX



## ТРАССА

В каждой коробке *MotoGrandPrix* вы найдете набор для сборки треков (участки трассы), что позволяет создавать новое поле в каждой игре. Следуйте инструкции по сборке в разделе «Трассы» (стр. 20), или при помощи своей фантазии измените существующие трассы либо выдумайте полностью новые треки. А если хотите создать сверхдлинный или суперсложный трек, возьмите участки трассы из нескольких игр *MotoGrandPrix*!

Трасса строится из участков двух типов: **прямые** и **виражи**. На виражах стоят **отбойники** – красно-белые полосы вдоль края. Прямых в игре три вида разной длины, отличаются по коду L1, L2, L4; виражей четыре вида (коды R1, R2, R3, R4) разной длины и угла поворота (45° и 22,5°).

## ДОРОЖКИ И ПОЗИЦИИ

На трассе три **дорожки** – тонкие черные линии. На каждой дорожке вы увидите ряд точек – это **позиции**.

В ходе игры каждый байк занимает определенную позицию на трассе и движется вперед, переходя с позиции на позицию.

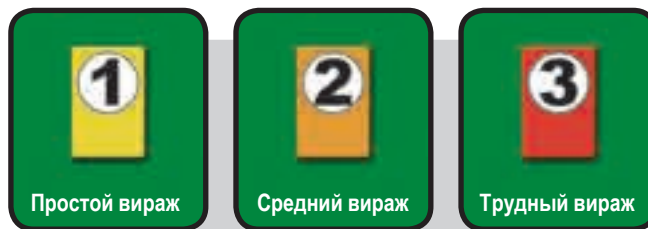
При движении вы не обязаны ехать строго по одной дорожке: с центральной дорожки можно перейти на следующую позицию любой из крайних дорожек, а с позиции на крайней дорожке вы можете сместиться на следующую позицию средней дорожки.

Позиция может вместить только **один** мотоцикл, так что вы не можете перейти на занятую позицию или проехать через нее.

Дорожка с темными точками позиций – **лучшая дорожка**; чем светлее позиции на дорожке, тем дорожка хуже. Когда два или три байка идут вровень, тот, кто занял лучшую дорожку, имеет преимущество перед остальными.

## СЛОЖНОСТЬ ВИРАЖА

Как уже говорилось, виражи отличаются от прямых участков трассы не только формой, но и наличием по краям красно-белых отбойников. Каждый вираж или серия последовательных виражей имеет параметр **Сложности** от 1 до 3, показывающий, насколько трудно этот вираж пройти.



Жетоны сложности трассы: жетоны на пластиковых подставках расставляются по гнездам на трассе согласно инструкциям для выбранного вами трека.

На внешней стороне каждого участка трассы есть гнезда для подставок жетонов сложности. На ряде трасс жетоны будут давать дополнительную информацию (спуск, подъем и т.д.).

При создании трассы в гнездо в начале виража ставится жетон сложности, соответствующий виражу. Сложность виража важна, поскольку влияет на движение мотоциклов решающим образом, ограничивая право игроков переворачивать кубики. Но об этом чуть позже.

## МОТОЦИКЛЫ

Уникальные модели в масштабе 1:55 были созданы специально для игры *MotoGrandPrix*. Эти масштабные фигурки настолько реалистичны, что на вираже их можно наклонять, а на прямых – поднимать на дыбы. Эти свойства сделают ваши состязания еще более зрелищными и захватывающими. В игре уровня Эксперт они напрямую влияют на игровой процесс.

## КОМАНДЫ И ЦВЕТА

Каждый цвет (синий, желтый, красный) представляет команду. Игроки с мотоциклами одного цвета могут договариваться о единой стратегии гонки и воплощать ее. Отличать байки одной команды мы советуем по цвету фигурок гонщиков.

Игра вдвоем-втроем будет интересней, если каждый игрок возьмет под начало команду, а не один байк.

## КОМАНДЫ И МОТОЦИКЛЫ

**YELLOW**  
RACING



Blue and Red Riders

**ROSSO**

CORSE



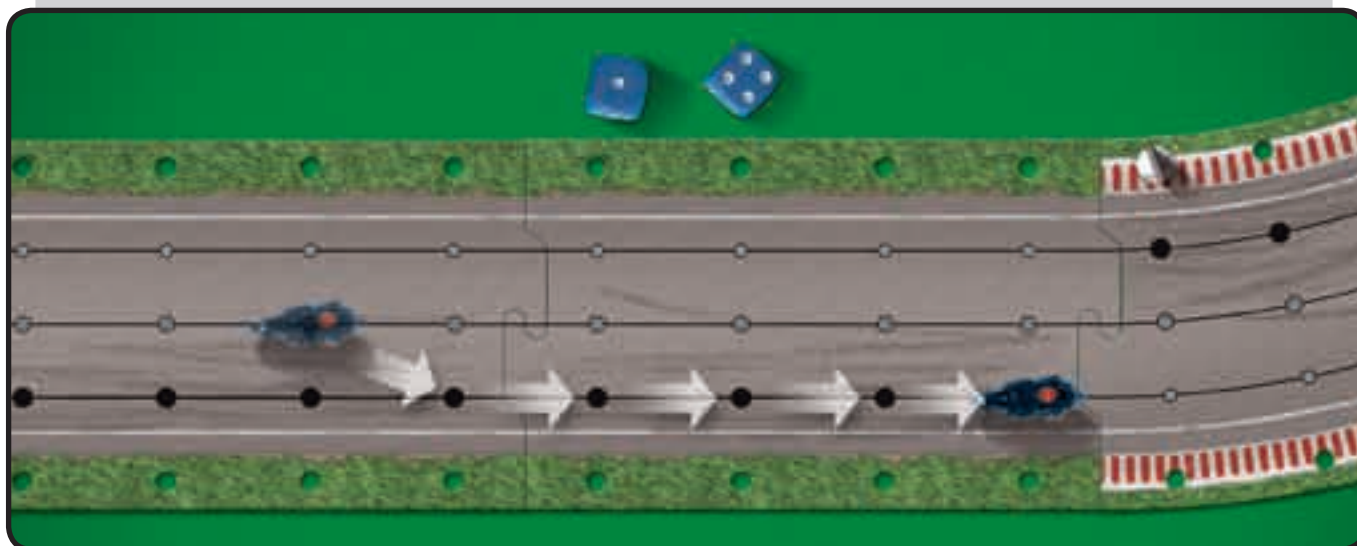
Yellow and Blue Riders

**BLUE**  
MOTORSPORT

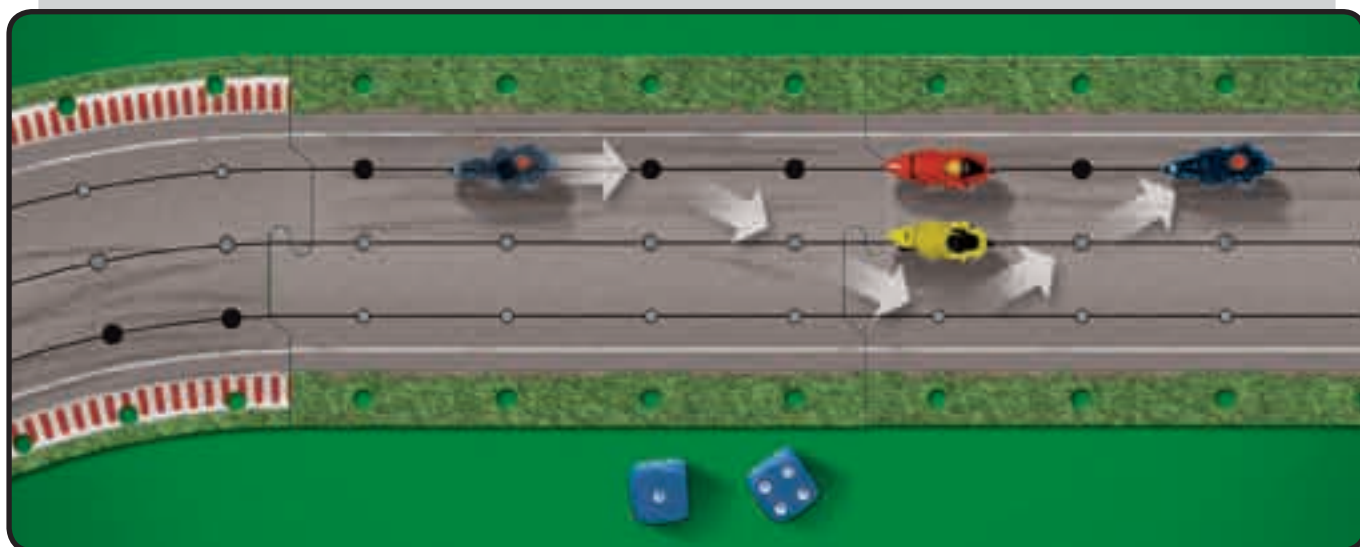


Red and Yellow Riders

## ХОД ГОНКИ



На броске кубиков синий мотоцикл получил 5 очков движения и сдвигается на пять позиций.  
Поскольку лучшая дорожка не занята, байк первым же ходом смещается с центральной дорожки на лучшую.




И в этом случае синий байк сдвигается вперед на пять позиций, обгоняя красный и желтый мотоциклы;  
сначала он ушел на внешнюю сторону трека, а затем вернулся на лучшую дорожку.

## РАСКЛАД

Выберите стол или другую плоскую поверхность с размерами, которые позволят вам собрать нужную трассу.

### ТРАССА

Для игры по Базе выберите и соберите Базовую трассу (см. стр. )

Расставьте на трассе жетоны сложности виражей по схеме, чтобы игроки осознали степень сложности гонки. Жетоны сложности ставятся в начале виражей, показывая, как трудно эти виражи пройти. Уровень сложности виража действует на все позиции до конца виража.


### ЧТО НУЖНО ИГРОКУ

Каждый игрок выбирает цвет и получает один мотоцикл и два кубика выбранного цвета.

## ПОБЕДА В ГОНКЕ

В *MotoGrandPrix* игрок побеждает, когда его байк пересекает финишную черту в конце последнего круга. Если финишную черту в том же туре пересекают другие игроки, побеждает тот, кто заехал за черту дальше остальных.

### СЧЕТЧИКИ КРУГОВ

Для каждой трассы рекомендовано свое число кругов (см. стр. ) В начале игры счетчик кругов ставится у финишной черты и устанавливается на «LAP 001». Всякий раз, когда первый мотоцикл пересекает финишную черту, увеличивайте номер на счетчике, заменяя карту. Последний круг начнется, когда вы поставите на счетчик карту с номером последнего в этой гонке круга.

## HOW TO PLAY

В состязании две части: **пол-позишн**, или распределение стартовых позиций, и собственно **гонка**.

### ПОЛ-ПОЗИШН

Для определения позиций, с которых игроки начнут гонку, они должны совершить квалификационный заезд. Для этого каждый игрок бросает два кубика и складывает выпавшие числа. Кубики не переворачиваются! Игрок с лучшим результатом ставит свой байк на **пол-позишн**, т.е. на самую передовую – сразу перед финишной чертой – и самую темную позицию (лучшая дорожка).

Другие игроки в порядке убывания результатов встают на позиции рядом с первым, а затем – на места во втором ряду. Игроки с равными бросками бросают кубики еще раз.

### ГОНКА

Гонка состоит из нескольких **кругов** (их число указано на схеме трассы) и делится на **туры**. В каждом туре все игроки бросают кубики и сдвигают мотоциклы по треку.

Порядок движения определяется положением байка на трассе: лидирующий игрок действует первым, за ним второй, и так далее до конца тура. Когда последний игрок закончил свой ход, начинается новый тур. Первым действует тот игрок,

который вырвался вперед всех в прошлом туре.

Помните, что из двух байков, стоящих на равных позициях, лидирует тот, чья позиция темнее, и он будет двигаться первым.

Игроки продолжают чередовать **туры**, пока все их мотоциклы не закончат последний круг пересечением финишной черты.


### БРОСКИ КУБИКОВ И ДВИЖЕНИЕ

Для движения байку нужны **очки движения**, а их вы получаете броском кубиков и сложением выпавших чисел. Обычно затрата одного очка движения позволяет вам сдвинуть байк на одну позицию вперед по треку и одновременно – если вам это нужно – перевести его на соседнюю дорожку.

Как и в настоящей гонке, игроки в *MotoGrandPrix* **тормозят** или **разгоняются**, изменяя числа на кубиках. Игрок может изменить выпавшее число поворотом кубика.

Сумма чисел на двух противоположных гранях кубика всегда равна 7. Этот принцип лег в основу механики *MotoGrandPrix*. Как пример, вы можете ускориться переворотом с 2 на 5 или затормозить переворотом с 4 на 3.

Эта возможность ограничена характеристиками трассы. Пользуйтесь следующими правилами:

- **Торможение:** на любой позиции трассы игрок может повернуть один или оба кубика для уменьшения результата.
- **Ускорение:** игрок, если трасса позволяет (см. **Переворот кубиков**, стр. ) может повернуть один или оба кубика для увеличения результата. Обычно ускорения доступны на прямых участках, а на виражах ограничены сложностью виража.

Когда кубики перевернуты, игрок должен сложить полученные числа и использовать все наличные очки движения.

**Важно:** если ограничения трассы это позволяют, то вы можете ускоряться одним кубиком и тормозить другим.

#### Пример

*Васе на кубиках выпало 2 и 4. Поскольку он хочет проехать вперед на 8 позиций, он переворачивает 2 на 5 и 4 на 3, получая в итоге ровно 8 очков движения.*

## ТУР ИГРЫ

Ход каждого игрока в туре состоит из трех фаз:

- ❶ **Бросок:** игрок бросает два кубика.
- ❷ **Переворот:** игрок может перевернуть один или оба кубика, подчиняясь ограничениям правил.
- ❸ **Движение:** игрок сдвигает мотоцикл вперед на все доступные очки движения.

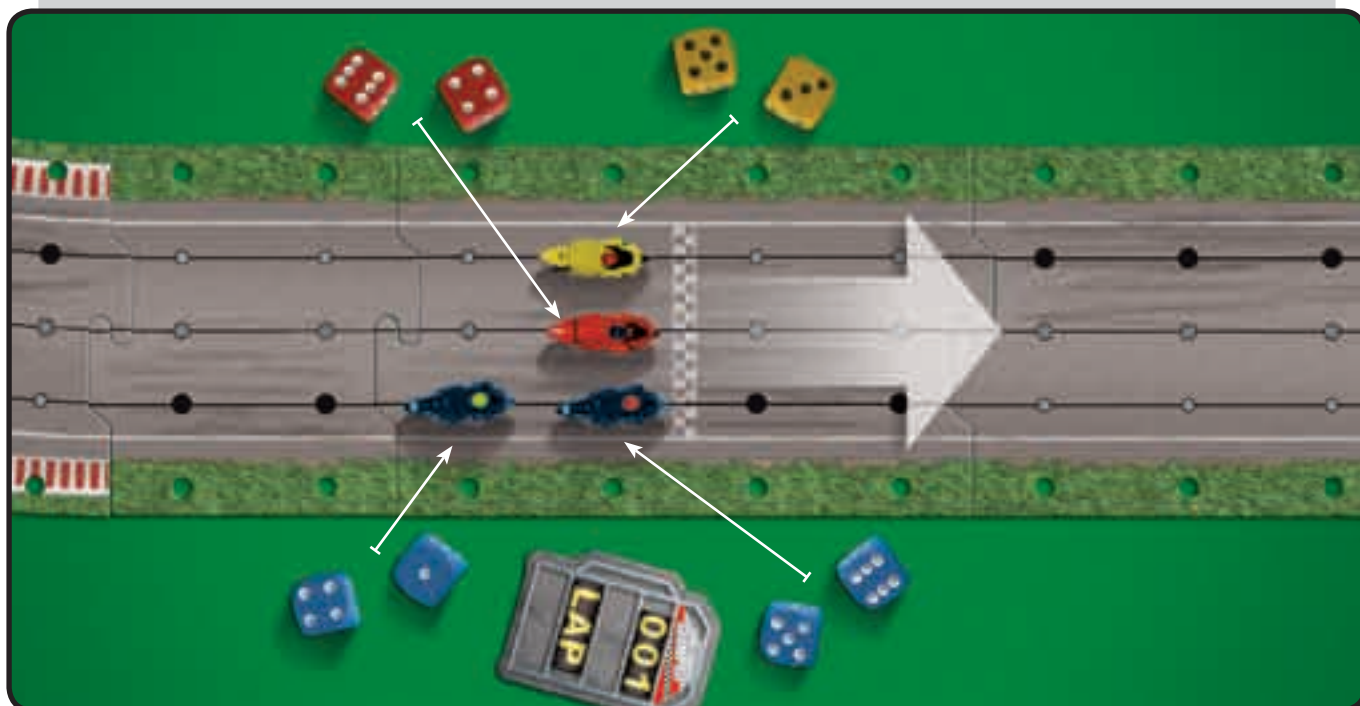
Мотоцикл во главе заезда действует первым, проходя через все три фазы в строгом порядке. Затем право хода передается игроку на следующей позиции. Когда тур завершен, начинается новый тур с хода игрока, возглавляющего заезд.

### 1) БРОСОК КУБИКОВ

Действующий игрок бросает два кубика.



# СТАРТ



Красный гонщик Василия на синем мотоцикле броском на 11 выиграл квалификацию и занял пол-позишн. Коля с 10 и Дима с 8 ставят свои мотоциклы (красный и желтый) на две позиции рядом с Васей. Жорик с «пятеркой» ставит синий байк с желтым гонщиком на одну из следующих позиций.

## 2) ПЕРЕВОРОТ КУБИКОВ

Действующий игрок может ускориться (т.е. увеличить результат броска переверотом) и/или затормозить (т.е. уменьшить результат броска переверотом) по следующим правилам:

### — Прямой участок:

— игрок может ускоряться или тормозить, как считает нужным (т.е. переверачивать один или оба кубика).

### — Вираж 1й сложности (желтый):

— игрок может ускоряться только переверотом одного кубика с наименьшим числом;  
— игрок может тормозить, как хочет.

#### Пример

Вася на синем байке зашел на вираж 1й сложности и выбросил 1 и 3. Он хочет ускориться, и может перевернуть только один кубик: Вася вертит кубик с 1 на 6. Он сможет пройти  $6+3=9$  позиций.

### — Вираж 2й сложности (оранжевый):

— игрок может перевернуть один кубик с наивысшим числом;  
— игрок может тормозить, как ему вздумается.

#### Пример

Коля на красном мотоцикле входит в вираж 2й сложности и на броске получает 2 и 3. Для ускорения можно перевернуть только один кубик с 3 на 4. В итоге он получает  $2+4=6$  очков движения.

### — Вираж 3й сложности (красный):

— игрок не может ускоряться вообще, переверот кубика на грань с большим числом невозможен;

— игрок может тормозить, как ему требуется.

#### Пример

Дима на желтом мотоцикле штурмует вираж 3й сложности и на броске получает 1 и 5. Ускоряться он не может и тормозит, перевернув кубик с 5 на 2, чтобы пройти  $1+2=3$  позиции.

**Важно:** если оба кубика дали одинаковые числа, игрок может считать любой результат низшим или высшим, как ему угодно.

#### Пример

Вася выбросил дубль «троек». На вираже 1й сложности он может перевернуть один любой кубик с 3 на 4, чтобы получить  $3+4=7$  очков движения. То же произойдет и на вираже 2й сложности.

## 3) ДВИЖЕНИЕ МОТОЦИКЛА

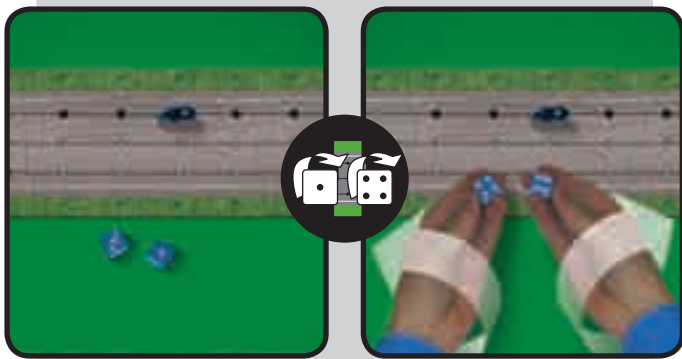
После броска и возможного переверота кубиков сложите полученные числа и получите очки движения на текущий тур.

Каждое очко движения позволяет сместить байк на одну позицию вперед по треку как на прямых, так и на виражах любой сложности.

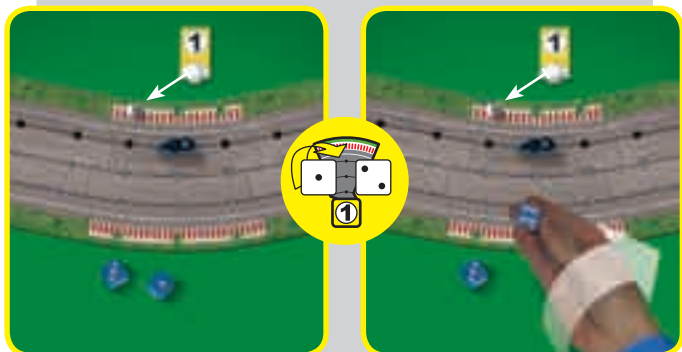
При переходе на новую позицию мотоцикл может сместиться на соседнюю дорожку за то же очко движения, которое перевело мотоцикл вперед.

Невозможно войти на позицию, уже занятую другим байком. Если вы не можете пройти вперед, так как все три позиции, через которые можно было бы пройти, уже заняты, оставшиеся у вас очки движения сгорают.

## КАК ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ КУБИКИ



На прямой всегда доступны и ускорение и торможение, т.е. перевернуть можно оба кубика.



На вираже 1й сложности всегда можно повернуть один или оба кубика для торможения и только один кубик с наименьшим числом для ускорения.



На вираже 2 сложности всегда можно повернуть один или оба кубика для торможения и только один кубик с наибольшим числом для ускорения.



На вираже 3й сложности всегда можно повернуть один или оба кубика для торможения, а ускорение делать нельзя.

Когда движение завершено, ход передается следующему игроку.

## УРОКИ ВОЖДЕНИЯ


### ТАКТИКА

Проницательный игрок отметит, что лучший способ получать от кубиков высокие результаты заключается в том, что не надо завершать движение в вираже, чтобы в следующем туре сложность виража не ограничила право переворота. Вертеть кубики надо так, чтобы по возможности проходить вираж за одну фазу движения.

После броска не трогайте кубики, чтобы все игроки могли видеть результаты и просчитать варианты вашего движения.

Пока вы не научились «видеть» перевернутые результаты (т.е. понимать, какие числа на нижних гранях ваших кубиков), учитеесь возвращать кубики в исходное состояние после того, как подняли их, чтобы посмотреть на числа. Запомните: напротив 1 всегда 6, напротив 2 всегда 5, напротив 3 всегда 4 и наоборот. Сумма чисел на противоположных сторонах всегда равна 7.



### ИГРА В НЕСКОЛЬКО КОМПЛЕКТОВ

Чем больше игроков, тем игра веселее! Число игроков может быть больше шести рекомендованных, если взять компоненты из нескольких коробок. Правила от этого не меняются. Если вы играете с несколькими коробками *MotoGrandPrix*, можете собрать более длинные и мудреные трассы (смотрите трассу **Grand Prix of Japan** на стр.  как пример).

### ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Помните: каждый игрок – судья, и все споры должны решаться по чести, с умом и при единодушном согласии всех игроков.

Помните о духе соревнования: поведение вашего гонщика на треке должно быть поведением настоящего спортсмена – игра должна быть честной, а борьба – бескомпромиссной.

Вот вы и готовы играть по правилам Базы. Выберите трассу со стр.  постройте ее и запускайте моторы. На стр.  вы найдете краткие Правила Базы. Пусть победит сильнейший!



# СТАНДАРТ

Правила уровня Стандарт добавляют в игру новые элементы, и гонки становятся реалистичнее и азартнее.

На этом уровне ваш байк приобретает характеристики, за изменением которых вы следите по **приборной доске**. Эти характеристики могут принести победу в гонке при умном использовании!

Ключевыми моментами гонки становятся заход на вираж и выход из виража. Вводятся правила **точки торможения** и **рывка**. Появляется риск **контакта** мотоциклов. Прохождение виража также становится реалистичным из-за правила **обгона на вираже**.

Наконец, мы вводим **эффекты движения**: это события, которые не подчиняются игрокам и вызываются особым результатом броска. В Стандарте возникает шанс **надрыва** двигателя; другие эффекты появятся в варианте Эксперт.

Если особо не оговорено, все Базовые правила применяются и в игре уровня Стандарт.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ МОТОЦИКЛА

У каждого мотоцикла три характеристики:



Текущее значение каждой характеристики игрок фиксирует на **приборной доске** своего байка.

В начале игры вы устанавливаете три стрелки на шкалы доски в стартовый зеленый сектор (на деление 8).

В ходе гонки игроки тратят очки своих характеристик для получения особых преимуществ, увеличивая или сокращая свое движение (см. **Управление**, стр. ), а иногда они вынуждены тратить характеристики, даже если не хотят этого (см. **Надрыв**, стр. ).

Когда игрок тратит очко характеристики, он должен сдвинуть стрелку по соответствующей шкале по часовой стрелке на более низкое значение.

Если игрок должен потратить очко характеристики, которой у него уже нет (т.е. стрелка опустилась ниже 1), его байк не может продолжать гонку и выбывает из соревнования.

## КОМПОНЕНТЫ И РАСКЛАД

В Стандарте правила расклада изменяются.

### ТРАССА

В Стандарте вы можете проводить гонки и на Базовых и на Стандартных трассах (см. стр. ).

### ЧТО НУЖНО ИГРОКУ

В Стандарте каждому игроку нужен мотоцикл, два кубика (это было и в Базе) плюс приборная доска для характеристик.

Каждый игрок берет приборную доску своего цвета и вставляет стрелки в три шкалы, на зеленые исходные значения.

## ХОД ИГРЫ

В Стандарте мы познакомим вас со **стартовым туром** и добавим новые фазы в **обычные туры**.

### КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЗАЕЗД

На уровне Стандарта вы можете провести квалификацию в виде полного круга по трассе. В каком порядке гонщики закончат квалификационный заезд, в таком они и стартуют в гонке.

Стартовые позиции для квалификации определите по правилам пол-позишна из Базовых правил.

### СТАРТОВЫЙ ТУР

Первый тур игры, иначе Стартовый тур, разделен на три фазы для всех игроков.

- ① **Бросок**: игрок бросает только один кубик.
- ② **Переворот**: игрок вертит кубик, если хочет.
- ③ **Движение**: игрок сдвигает мотоцикл вперед на все очки движения.

В стартовом туре возможно расходование очков характеристик для изменения очков движения (см. **Управление** на стр. ).

### ТУР

Обычные туры после стартового делятся на пять фаз.

- ① **Проверка позиции**: игрок проверяет, стоит ли его мотоцикл в точке торможения или рывка (о них ниже).
- ② **Бросок**: игрок бросает два кубика.
- ③ **Переворот**: игрок вертит кубики в пределах, установленных его позицией на трассе.
- ④ **Движение**: игрок сдвигает мотоцикл вперед на все очки движения с учетом возможных модификаторов.
- ⑤ **Эффекты движения**: игрок проверяет, возник ли какой-либо эффект движения, и подвергается тем, которые возникли.

По сравнению с Базой, Стандартный тур приобрел одну фазу в начале (Проверка позиции) и одну фазу в конце (Эффекты движения).

### ПРОВЕРКА ПОЗИЦИИ

В 1 фазе (Проверка Позиции) действующий игрок смотрит на положение своего байка на трассе.

- если мотоцикл делит позицию точки торможения с одним или двумя другими байками (т.е. стоит на последней позиции на прямой перед виражом), все вовлеченные в спор игроки должны **разыграть точку торможения** и решить, кто первым зайдет на вираж (см. **Точка торможения** на стр. ). На точке торможения возможен **контакт** (см. стр. ).
- если мотоцикл делит позицию рывка с одним или двумя другими байками (т.е. стоит на первой позиции на прямой после виража), все вовлеченные в спор игроки должны **разыграть рывок** и решить, кто первым уйдет с виража (см. **Рывок**, стр. ). Рывок может привести к **контакту** (см. ниже).

Если описанные выше ситуации не сложились, переходите к фазе 2 (Бросок).

## ТОЧКА ТОРМОЖЕНИЯ

Как в реальных гонках, перед входом в поворот есть крайняя точка, в которой самые отчаянные пилоты сбрасывают газ и оттормаживаются. Гонщики называют это место **точкой торможения**. На трассе эта точка представлена последней позицией на прямой перед виражом.

Если два или три пилота стоят на точке торможения, правило лучшей дорожки отменяется: все игроки, чьи мотоциклы стоят на точке, одновременно бросают кубики, и на точке побеждает игрок с лучшим результатом до переворота кубиков.


Выигравший точку торможения игрок теперь может вертеть свои кубики по обычным правилам 3й фазы и двигаться. Другие гонщики повторяют ту же процедуру в порядке убывания их результатов на броске.

Если на броске за точку торможения получено два или три одинаковых результата, происходит **контакт** (см. Контакт).

## РЫВОК

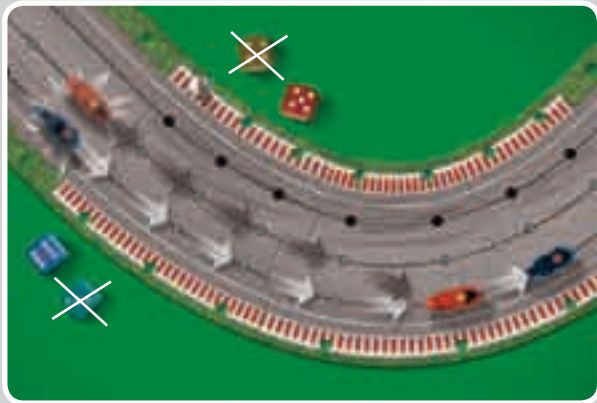
При выходе из поворота ситуация с точкой торможения повторяется, только здесь гонщики соревнуются в том, кто первым нажмет на газ. Рывок разыгрывается по правилам точки торможения.

## КОНТАКТ

Каждый участник **контакта** должен сбросить один из своих кубиков. Затем игрок может, если хочет, перевернуть один оставшийся у него кубик и должен сдвинуть свой байк вперед на все полученные очки движения. Байки выходят из контакта в порядке «лучшей дорожки» (первым стартует тот, кто стоял на самой темной позиции). Движение должно идти так, чтобы байк съезжал к внешней дорожке (на более светлые позиции), при этом возможные штрафы за Обгон на вираже отменяются (см. **Обгон на вираже**, стр. ). Если движение заканчивается на позиции, занятой другим байком, байк может занять позицию на внутренней дорожке.

### Пример

Вася (синий байк) и Коля (красный) стоят на точке торможения и оба бросают 9 (у Васи 6 и 3, у Коли – 5 и 4). Есть контакт! Оба сбрасывают кубики с меньшими результатами и не вертят оставшиеся. Так как Вася стоит на лучшей дорожке на прямом участке, он уходит на вираж первым. Он проходит 6 позиций, сдвигаясь на внешнюю дорожку виража. Затем Коля проходит свои пять позиций, тоже смещаясь на внешнюю дорожку с центральной. Его байк встает ровно за мотоциклом Васи.



# ДВИЖЕНИЕ МОТОЦИКЛА

## УПРАВЛЕНИЕ

Эти правила позволят игрокам изменять движение байков за счет расходования характеристик.

— **Увеличение очков движения:** в любой момент вы можете потратить очки Движка для получения добавочных очков движения. Расход одного очка Движка дает очко движения. В одном туре нельзя потратить так больше трех очков Движка.

Если байк потратил очки Движка в туре, когда он проходит хотя бы одну позицию по виражу, в конце движения он должен потратить одно очко Задней шины. Если у игрока нет очков Движка или Задней шины, когда он должен их потратить, он выбывает из соревнования.

— **Сокращение очков движения:** вы можете потратить очки **Передней шины** для уменьшения очков движения усиленным торможением. Этот прием можно применять с торможением переворотом кубиков или вместо него. Одно очко Передней шины, потраченное таким манером, сокращает ваше движение в этом туре на одно очко. Если игрок должен потратить очко Передней шины, но уже израсходовал свой запас полностью, он должен выбыть из гонки.

## ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ОБГОНА

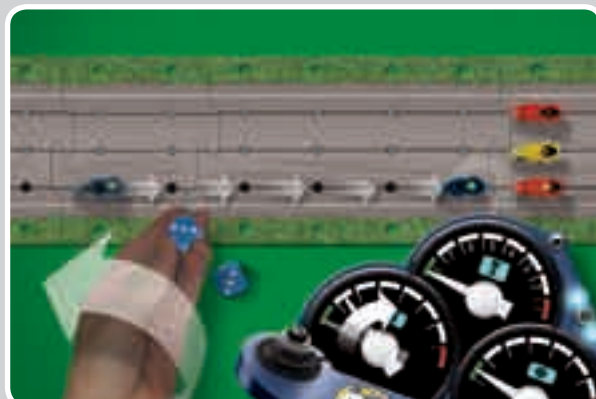
Если один байк встал на позицию рядом с другим байком, говорят, что **он пошел на обгон**. Для обгона нужна свободная дорожка. Вы не можете провести свой байк через позицию, занятую другим.

В пределах правил вы можете закрывать дорогу соперникам, занимая в конце движения позицию, которая не позволит пойти на обгон.

По всем статьям **обгон полностью предотвращают** три байка на соседних позициях (т.е. на равных позициях трех дорожек). Едущие за ними гонщики вынуждены тормозить кубиками и/или очками Передней шины. Игрок, у которого в такой ситуации не хватит очков Передней шины, вылетит из гонки.

### Пример

Вася отстал от соперников на 5 позиций. Они едут колено в колено и не пускают его на обгон. Вася бросил кубики и получил 4 и 3. Вася перевернул 4, но все равно получил 6 очков движения при пяти свободных позициях. Он должен пройти их все и вынужден потратить одно очко Передней шины, чтобы затормозить резче, чем он того желал.



## ОБГОН НА ВИРАЖАХ

Чтобы пойти на обгон на вираже, необходимо израсходовать больше очков движения.

- **Вираж 1й сложности (желтый):** выход на позицию обгона не на лучшей дорожке требует затраты **одного** добавочного очка движения;
- **Вираж 2й сложности (оранжевый):** выход на позицию обгона не на лучшей дорожке требует затраты **двух** добавочных очков движения;
- **Вираж 3й сложности (красный):** выход на позицию обгона не на лучшей дорожке требует затраты **трех** добавочных очков движения.

Если у игрока не хватает очков движения, чтобы пойти на обгон, он должен увеличить или сократить свои очки движения (см. **Управление**, выше).

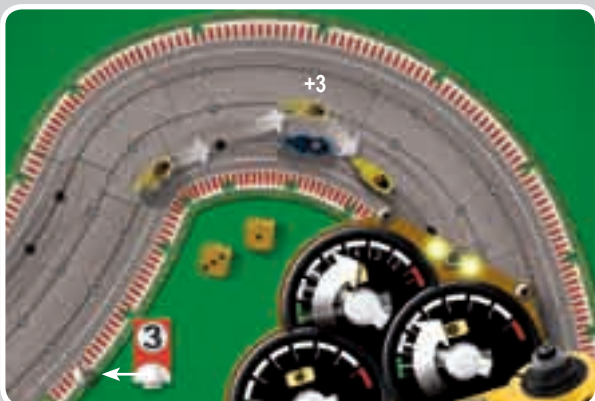
### Пример

**1** байк Васи идет на обгон красного мотоцикла Коли на вираже 2й сложности. У него 6 очков движения, так что он тратит очко на подход к Коле, три очка (1+2) на выход на позицию обгона рядом с красным мотоциклом, пятым очком возвращается на лучшую дорожку и последним уходит в отрыв.



### Пример

**3** байк Димы должен бы обогнать синий байк Васи на вираже 3й сложности, но у Димы только 4 очка движения. Он может пройти на следующую позицию одним очком движения, но для выхода на позицию обгона ему нужно 4 (1+3) очка. Он решает потратить одно очко Движка (и одно очко Задней шины – он же на вираже!), чтобы увеличить скорость на 1. Он становится рядом с синим мотоциклом и тратит второе очко Движка, чтобы выйти вперед и занять позицию на лучшей дорожке. Выжав из своего байка максимум, Дима захватил лидерство в гонке!



## ЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ

При определенных обстоятельствах гонщик теряет контроль над событиями. В игре такие обстоятельства складываются, когда на кубиках выпадают дубли – на обоих кубиках одинаковые числа. Большинство эффектов движения появляется на уровне Эксперт.

### НАДРЫВ

Если игроку выпали две 6 разом, и он применяет их для движения, он выжимает из движка максимум: в такой ситуации возможен надрыв, и игрок должен пройти тест Движка.

Для теста Движка игрок должен на двух кубиках выбросить текущее значение характеристики Движка (или меньшее число), указанное стрелкой на приборной доске (никаких переворотов!). Если тест не пройден, игрок теряет одно очко Движка и сдвигает стрелку на шкале Движка.

Если у игрока нет очков Движка, чтобы их терять, он выбывает из гонки.

### Пример

Дима выбросил две 6 и идет на тест Движка. Текущее значение его Движка 5. Дима бросает кубики и получает 7. Тест провален! Его значение Движка падает до 4 и он передвигает стрелку на шкале Движения на деление 4.

## ЧЕМПИОНАТ

Помимо одиночных гонок игроков может заинтересовать проведение чемпионата – их игры даже могут проводиться по календарю мировых первенств. Дальнейшие правила помогут вам создать свой чемпионат.

### ЛИЧНЫЙ ЗАЧЕТ

Если вы хотите провести чемпионат из серии гонок, давайте гонщикам очки так: 25 очков за первое место, 20 за второе, 16 за третье, 13 за четвертое, 11 за пятое и 10 за шестое.

Если в чемпионате больше 6 участников, очки можно начислять вплоть до 15го места: седьмому месту 9 очков, восьмому 8, девятому 7, десятому 6, одиннадцатому 5, двенадцатому 4, тринадцатому 3, четырнадцатому 2 и пятнадцатому месту 1 очко.

### КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ

Раздавая очки гонщикам, вы можете подсчитывать и общекомандные достижения, суммируя личные очки, заработанные обоими гонщиками, выступающими в одном цвете.

Такое соревнование может сделать ваши игры куда более захватывающими и интересными!



Теперь вы готовы играть и по Стандартным правилам. На стр. **10** вы найдете краткий свод Стандарта. Заводите моторы! Удачи на треке!



Правила уровня Эксперт добавляют детальности в игру, и мы рекомендуем применять их после того, как вы привыкнете к Стандарту. В Эксперте применяются все правила Стандарта.

## КОМПОНЕНТЫ И РАСКЛАД

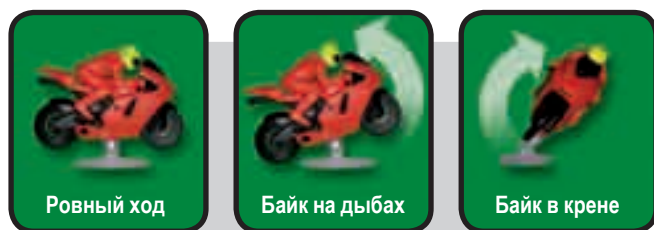
### ТРАССА

Для Эксперта у нас подготовлено не особо много трасс (см. стр. ) . Но когда вы освоите игру, вы сможете создавать собственные треки. Создание новых гоночных трек – дело интересное и благодарное, да и состязаться на них вам будет особенно приятно. Сборка новой трассы требует совсем немного времени и внимания, стоит только досконально разобраться с основными правилами и прочитать раздел **Создание трасс – руководство по сборке** (стр. )

### ОСОБЫЕ ПОДСТАВКИ ДЛЯ БАЙКОВ

Модели байков в *MotoGrandPrix* снабжены особыми подставками, которые позволяют ставить мотоцикл в разные положения.

Эти различные положения байков не работают в правилах Базы и Стандарта, а вот в Эксперте они обладают особым значением.



 Positions

В начале игры все мотоциклы устанавливаются на ровный ход. При заходе на вираж они валятся в крен и выравниваются, снова выходя на прямой участок.

В ходе игры события и эффекты движения могут потребовать от игрока изменить положение мотоцикла – поставить его на дыбы, наклонить или, наоборот, выровнять.

## ТУР ИГРЫ

Обычный игровой тур после первого делится на пять фаз:

- ❶ **Проверка позиции:** игрок проверяет, стоит ли его мотоцикл на точке торможения или рывка, на подъеме или спуске; также проверка выявляет, возможен ли слипстрим (обо всем этом позже).
- ❷ **Бросок:** игрок бросает два кубика.
- ❸ **Переворот:** игрок переворачивает один или два кубика, подчиняясь ограничениям правил.
- ❹ **Движение:** игрок сдвигает байк вперед на все очки движения после применения всех возможных модификаторов.
- ❺ **Эффекты движения:** игрок применяет те эффекты, которые проявились в его туре (надрыв, потеря сцепления).

Далее вы увидите, какие изменения мы внесли в фазы Проверки Позиции, Движения и Эффектов движения по сравнению с правилами Стандарта.

### ПРОВЕРКА ПОЗИЦИИ

В фазе 1 (Проверка позиции), помимо проверки на точке торможения и на рывке, игрок следит за возникновением следующих обстоятельств:

- **слипстрим** (появляется, если мотоцикл идет по лучшей дорожке впереди соперника с отрывом всего в одну позицию); перед броском кубиков вы должны спросить преследователя, хочет ли он воспользоваться выгодами слипстрима (см. **Слипстрим**, ниже).
- **мотоцикл на спуске или на подъеме** (т.е. байк занимает любую позицию на участке трассы, отмеченном жетоном спуска или подъема); сумма очков движения на этот тур для байка увеличивается или уменьшается на единицу.



Особые жетоны



### СЛИПСТРИМ

Если один мотоцикл обгоняет другой на одну позицию, и оба байка едут по одной дорожке, которая еще и лучшая, возникает **слипстрим** (разреженный воздух за мотоциклом облегчает движение преследователю).

Преследователь может заявить, что пойдет в слипстриме. Заявка делается до броска действующего игрока, а затем на приборную доску байка кладется жетон слипстрима. Жетон сбрасывается в конце тура.

По тем же правилам (позиция преследования, одна и та же дорожка, лучшая дорожка) слипстрим может распространиться на целый ряд мотоциклов, идущих друг за другом. Каждый игрок решает, пойдет он в слипстриме или нет. Эта цепь может развалиться при определенных обстоятельствах или если игрок выйдет из слипстрима сам.

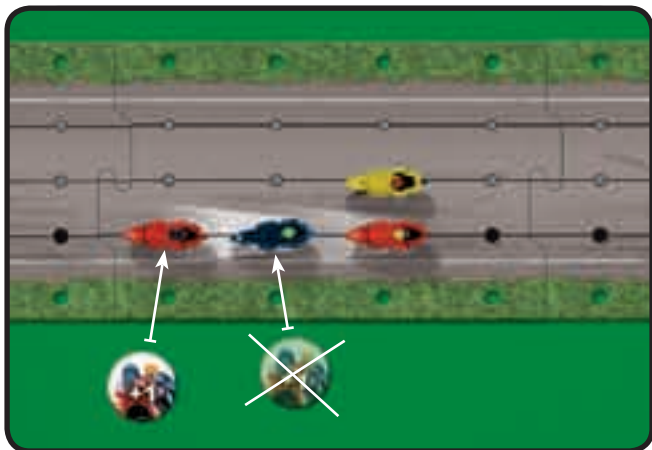
Все байки в слипстриме в этом туре не бросают кубики, а «копируют» результаты броска действующего игрока до переворота, пропуская фазу 2 (Бросок). Игроки в слипстриме начинают тур с 3 фазы (Переворот) и могут добавить бонус +1 к их очкам движения в фазе 4 (Движение).

#### Пример

*Вася создает слипстрим для байка Димы, который вплотную за Васей едет по лучшей дорожке. До броска Васи Дима заявляет, что идет за ним в слипстриме. Васе выпало 5 и 3. Дима ставит свои кубики теми же числами вверх – 5 и 3. Вася вертит кубики и получает 9 очков движения. Дима делает то же самое, но благодаря бонусу +1 за слипстрим выходит на позицию сбоку от Васи.*

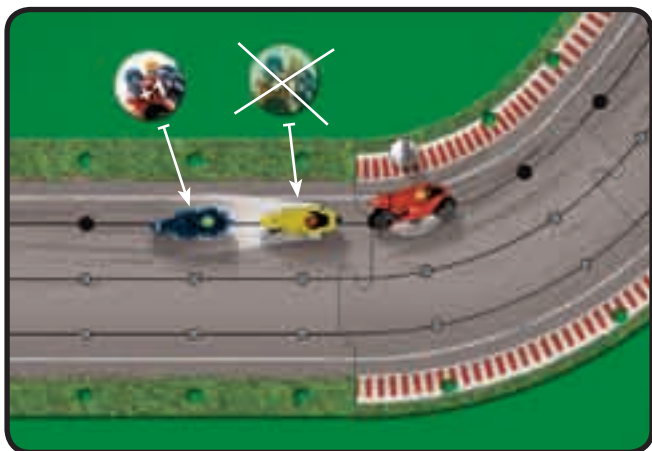
Бывают особые случаи.

- **разрыв слипстрима:** если хотя бы два байка стоят бок о бок, слипстрим за ними больше не образуется, и преследователи не могут идти в слипстриме;



*Красный и желтый мотоциклы стоят на трассе рядом, и синий байк не может идти в слипстриме. Однако второй красный байк (с синим гонщиком) может идти в слипстриме за синим байком.*

- **На дыбах:** байк, вставший на дыбы (см. **Потеря сцепления**), не может идти в слипстриме, но для своих преследователей слипстрим создает.
- **Вираж:** мотоциклы на виражах, на ровном ходу или в крене, не создают слипстрим сами и идти в слипстриме не могут.



*Красный байк уже зашел на вираж, и желтый мотоцикл не может идти за ним в слипстриме. А вот синий байк может идти в слипстриме за желтым.*

## ДВИЖЕНИЕ

Правила уровня Эксперт приняли в расчет тот факт, что байки теперь можно накренять, ставить на дыбы и выравнивать.

### КРЕН МОТОЦИКЛА

Когда байк завершает движение на вираже, модель нужно **накренить** – изменить положение модели на подставке.

Когда байк завершает движение на прямой, модель должна идти **ровным ходом**.

### КОНТАКТ В КРЕНЕ

Если байки после контакта завершают движение на вираже, накрененные модели необходимо выравнивать.

### БАЙК НА РОВНОМ ХОДУ В ВИРАЖЕ ИЛИ НА ДЫБАХ

Если в момент броска кубиков байк стоит на вираже на ровном ходу (из-за контакта или заноса) или встал на дыбы на прямой (см. **Эффекты движения**, ниже), вычтите 1 очко движения из его общего числа.

В конце тура, если только игрок снова не выкинул дубль и не воспользовался им (тогда вступают в силу новые эффекты движения), байк возвращается на ровный ход на прямом участке или в крен на вираже.

## ЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ

В Эксперте мотоцикл теперь рискует не только надрывом Движка, но и **потерей сцепления** с трассой.

### ПОТЕРЯ СЦЕПЛЕНИЯ

Когда игроку выпадает дубль (две единицы, две двойки и т.д.) и он его использует без переворота, его байк **теряет сцепление**. Это должно быть компенсировано **подъемом на дыбы** (на прямой) или **заносом** (на вираже).

### НА ДЫБЫ

Если мотоцикл завершает движение на прямой при потере сцепления, он должен встать на дыбы (поднять переднее колесо модели). В следующем туре игрок получит модификатор -1 к своим очкам движения.

### ЗАНОС

Если мотоцикл завершает движение на вираже в крене и при потере сцепления, происходит **занос** (заднее колесо скользит по трассе). Байк тут же теряет одно очко задней шины. Кроме того, байк выравнивается. В следующем туре игрок получит на одно очко движения меньше.

А теперь вы Эксперт MotoGrandPrix! Свод правил Эксперта вы найдете на стр. XX.

Можете штурмовать самые сложные круги мира и создавать свои!

МОТОДРОМЫ

MOTO  
GRAND PRIX™





# МОТОДРОМЫ

Из участков трассы в комплекте *MotoGrandPrix* вы можете собрать великое множество кругов, повторяющих самые известные гоночные треки, или собрать новые трассы. Вы можете собирать треки по схемам на следующих страницах или дать волю вашему воображению, изменяя наши круги, как вам угодно, или изобретая свои собственные трассы. Вы можете собирать трассы из комплектов нескольких игр.

В этой версии игры *MotoGrandPrix* мы разработали для начинающих игроков Базовые (желтые) треки; те, кто освоился с правилами, смогут перейти к гонкам по Стандартным (оранжевым) трекам; фанатов реалистичной игры и специалистов мотогонки мы ждем на красных трассах уровня Эксперт.

## ТРАССЫ БАЗЫ

1. Fabulous Driving Park
2. GP Ring
3. SuperCircus Raceway

## ТРАССЫ СТАНДАРТА

4. April Raceway
5. StartLine Driving Park
6. Free Speedway
7. GrandPrix Speedway
8. Max Speed Circuit
9. Race Bike Course

## ТРАССЫ ЭКСПЕРТА

10. U.S. Grand Prix
11. Gran Premio d'Italia
12. Gran Premi de Catalunya

## PRO RACETRACKS

13. Grand Prix of Japan

## СБОРКА ТРАССЫ

Информацию о круге и инструкцию по сборке вы найдете в описании круга.

**Желтые виражи** – 1я сложность, **оранжевые виражи** – 2я сложность, **красные виражи** – 3я сложность. Жетон сложности для каждого виража ставится в гнездо у первой позиции (в начале виража).

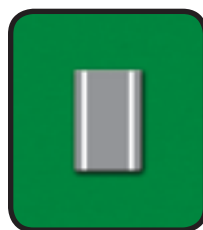
В инструкциях для трасс Эксперта есть инструкции, где располагать жетоны спуска, подъема и ровных участков.

## ПРЯМЫЕ УЧАСТКИ И ВИРАЖИ

На ряде трасс отдельные прямые участки считаются в игровом плане виражами или вираж должен считаться прямым участком. В этих случаях ставится особый жетон.

**Жетон прямой:** этот жетон в игровых целях превращает участок виража в прямой участок, и сложность на него не ставится. Как правило, это отражает небольшие извивы посреди прямого участка, которые проходятся гонщиками без торможения.

**Жетон виража:** этот жетон в игровых целях превращает прямой участок в участок виража, требуя поставить на него жетон сложности. Обычно это короткие отрезки трассы между двумя виражами, и гонщики на них быстро меняют дорожки, делая обгон крайне сложной задачей.



## COME LEGGERE GLI SCHEMI DEI CIRCUITI

### 04. APRIL RACEWAY

Название трассы

Рекомендованное число кругов

Размер поля в см.

Число позиций на трассе

71

6

82x101

Тип: Стандарт

Сложность: ★★☆☆☆

**О трассе:** *April Raceway* служил местом классических дуэльных заездов, и имя треку дали из-за месяца, в котором проходили гонки. Трасса требует от пилотов высокого мастерства: на точках торможения и длинных коварных виражах на прочность проверяются и люди и машины. Если вы хотите упростить трек, увеличьте прямые перед самыми сложными виражами.

**Советы:** *April Raceway* умело нагнетает напряжение своими виражами, каждый из которых сложнее предыдущего. Судьба гонки решается на коротких прямых перед виражами, точки торможения на которых дают море возможностей для обгона.

Нужные участки

- L1 x2
- L2 x4
- L4 x6
- R1 x7
- R2 x12
- R3 x2
- R4 x2



Советы по прохождению и другая информация



## СОЗДАНИЕ ТРАСС – РУКОВОДСТВО ПО СБОРКЕ

Это не строгие правила сборки, а просто рекомендации, которые помогут вам создавать более интересные и реалистичные трассы. Вы можете применять их все, выбрать наиболее подходящие вам советы или жить своим умом. Творите, выдумывайте, пробуйте: вы быстро поймете, что строительство трека может быть не менее увлекательным, чем гонка на нем!

- **Начните со старта.** Возьмите за исходную точку трека участок с линией старта/финиша и ведите трассу в ту сторону, куда хотите направить ход гонки. Так вы легче представите себе ход гонки и назначите сложность виражей.
- **Держите направление.** В мотоспорте нет такого, чтобы гонки шли только по часовой или против часовой стрелки. Выбирайте, что вам больше нравится. Когда трек будет построен, ничто не помешает вам гонять по нему в обе стороны. Сложность виражей – единственное, что может при этом измениться: вираж 2й сложности при гонке по часовой может превратиться в 1й или 3й вираж, если запустить гонку в обратном направлении.
- **Лучшая дорожка напротив виража.** Лучшая дорожка на прямом участке противоположна лучшей дорожке на вираже, которым заканчивается прямой участок. Например, вы соединяете прямую с левым виражом: вам нужно сориентировать прямую так, чтобы ее лучшая дорожка была крайней правой.
- **Замыкайте круг!** Это единственное жесткое правило: трасса должна быть замкнутой! Для этого первый и последний участок трассы должны соединиться без усилий и перегибов, иначе могут пострадать компоненты. Если вы понимаете, что участки не соединяются, перестройте последнюю часть трека, добавляя или удаляя участки. Грамотно применяя прямые разной длины и виражи разных видов, вы сможете соединить первый и последний участки круга. Немного практики – и никаких проблем у вас не будет!

- **Старт и первый вираж.** Первый вираж на трассе не должен стоять ближе, чем в семи позициях от финишной черты.
- **Длина трассы.** Длина трассы должна подгоняться под опыт игроков. Трасса измеряется в позициях: для новичков мы советуем трассу в 40-60 позиций, для Стандарта 80-100 позиций, для Эксперта – до 120 позиций, особенно при воссоздании реальных мировых трасс.
- **Сложность виражей.** Когда трасса собрана, пора назначить сложность виражей. Как? Как отличить вираж 3й сложности от 1го виража? Быстрого и жесткого правила нет, и мы должны пользоваться здравым смыслом, опытом фаната мотогонок и, может быть, собственными навыками гонщика. Знаем одно: виражи с радиусом  $22.5^\circ$  могут быть 1й или 2й сложности, но никак не 3й, а сложность виража в  $45^\circ$  не может быть меньше 2й.
- **Баланс виражей.** Чтобы ваша трасса не превратилась в кошмар, примените следующую формулу распределения виражей: 3я сложность может быть только у двух виражей, а оставшимся виражам назначьте поровну 1ю и 2ю сложность.
- **Длинные прямые.** Сложность виража, которому предшествует прямая из 8 позиций (или длиннее), увеличивается на единицу против обычного.
- **Длинные виражи.** Если вы сделали вираж, в котором больше 8 позиций, не назначайте ему сложность выше 2й.
- **Серия виражей.** Примите к сведению, что в серии близко расположенных виражей наивысшая сложность, как правило, у первого.
- **Виражи с изменяемой сложностью.** На протяжении одного виража вы можете в нужных вам местах ставить жетоны сложности, чтобы сложность изменялась по мере прохождения.

## 01. FABULOUS DRIVING PARK

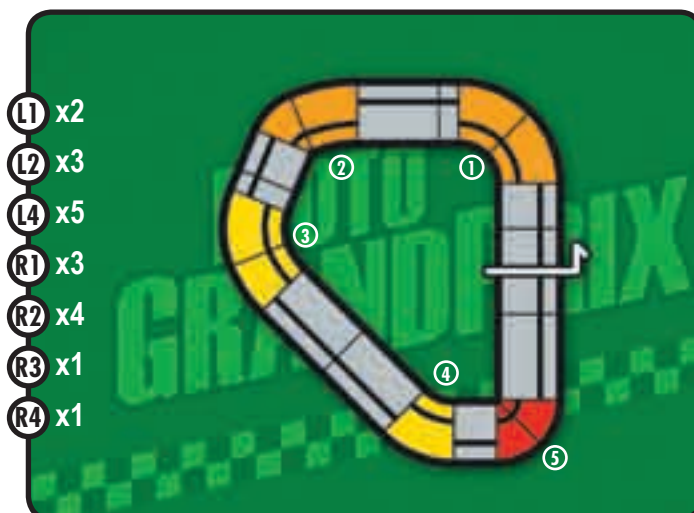
📍 42 🏁 6 🔄 60x67

Уровень: База

Difficoltà: ★★★★★

**О трассе:** трек *Fabulous Driving Park*, известный в мире гонок как «школа чемпионов», несмотря на свою простоту, имеет в запасе пару сюрпризов. Многим гонщикам нравится этот трек, причем независимо от того, в каком направлении идет гонка.

**Советы:** последний вираж перед финишной прямой – самый узкий и сложный на всей трассе, но чемпионы говорят, что критической точкой, на которой решается судьба гонки, является самый первый вираж круга.



## 02. GP RING

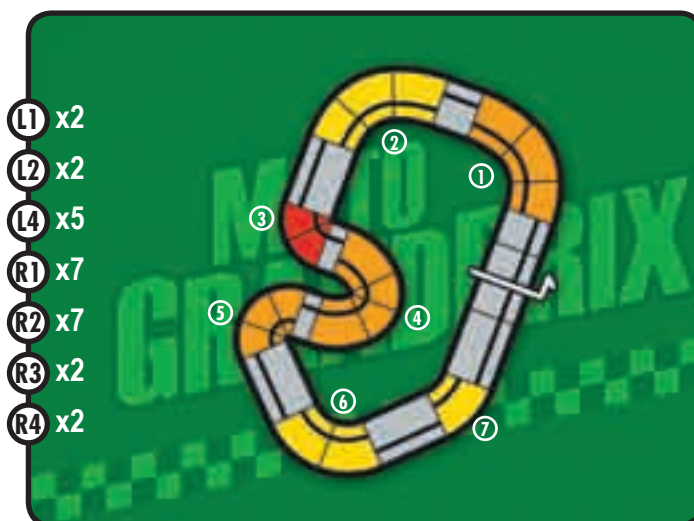
📍 53 🏁 6 🔄 55x90

Уровень: База

Difficoltà: ★★★★★

**О трассе:** на *GP Ring* с давних пор принимают захватывающие состязания, которые раскрывают таланты молодых гонщиков. Трек вполне пригоден для расширения, но если вы решитесь на это, мы рекомендуем вам не изменять его наиболее характерный участок с виражами 3, 4 и 5.

**Советы:** средняя часть круга – самая медленная и требовательная к гонщику. Здесь как нигде важно вовремя затормозить. Зато в конце трассы есть, где разогнаться, и трек видел немало победных спуртов.



## 03. SUPERCIRCUS RACEWAY

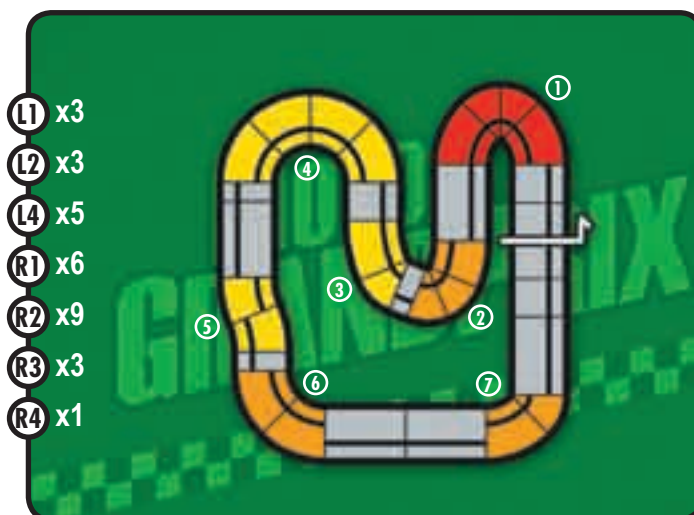
📍 62 🏁 6 🔄 70x75

Уровень: База

Difficoltà: ★★★★★

**О трассе:** *SuperCircus Raceway* – это небольшой трек, вдохновивший многих гонщиков и организаторов гонок. Его знают и боятся за сложность первого виража, из-за которого старт любой гонки перенасыщен адреналином. Игроки, которым нравятся более скоростные трассы, могут заменить вираж 5 прямой.

**Советы:** конечно, самым сложным препятствием здесь служит первый вираж. Из-за него старт становится решающим моментом гонки. А в целом, *SuperCircus* приносит победу осматрительным гонщикам.





## 04. APRIL RACEWAY

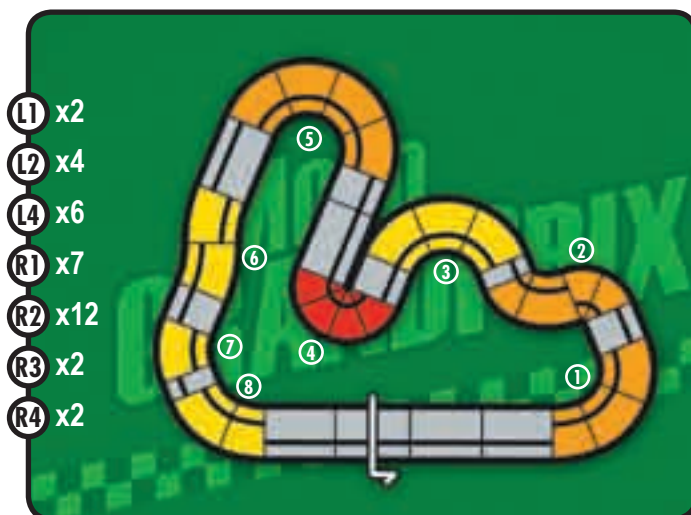
⚡ 71 Q 6 ↻ 82x101

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** *April Raceway* служил местом классических дуэльных заездов, и имя треку дали из-за месяца, в котором проходили гонки. Трасса требует от пилотов высокого мастерства: на точках торможения и длинных коварных виражах на прочность проверяются и люди и машины. Если вы хотите упростить трек, увеличьте прямые перед самыми сложными виражами.

**Советы:** *April Raceway* умело нагнетает напряжение своими виражами, каждый из которых сложнее предыдущего. Судьба гонки решается на коротких прямых перед виражами, точки торможения на которых дают море возможностей для обгона.



## 05. STARTLINE DRIVING PARK

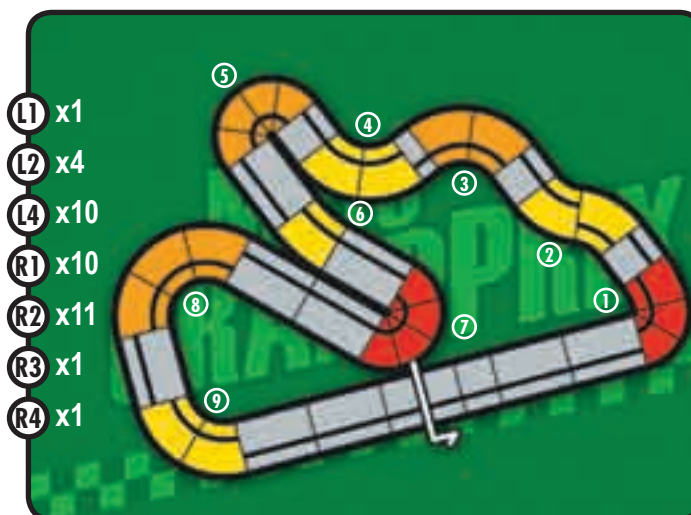
⚡ 84 Q 6 ↻ 75x110

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** *StartLine Driving Park* назван так за очень длинную прямую, на которой начинаются гонки. Но эта прямая – чуть ли не единственное место на всем треке, где гонщики могут перевести дух. Самые большие проблемы на трассе связаны с двумя крутыми виражами.

**Советы:** на этом треке крайне важно сбрасывать скорость перед виражами высокой сложности. Также берегите ресурсы движка до последнего, чтобы выжать из него максимум на финишной прямой.



## 06. FREE SPEEDWAY

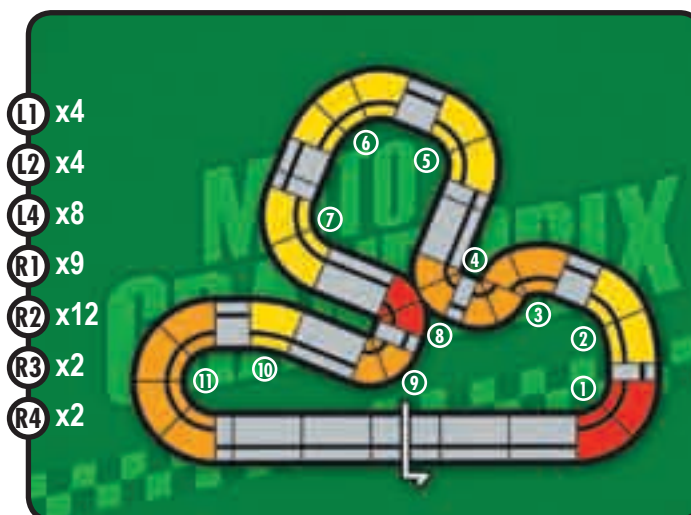
⚡ 90 Q 6 ↻ 87x115

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** тот, кто видел *Free Speedway* хоть раз, уже не спутает его ни с каким другим треком. Одна из самых суровых трасс. Для гонок на Экспертном уровне ее характер можно усилить, добавив подъем перед виражом 4 и спуск между виражами 6 и 8.

**Советы:** на *Free Speedway* решающим может стать любой вираж. Важно быть последовательным: используйте характеристики вашего байка умеренно, но постоянно, и ваши шансы на победу вырастут.



## 07. GRANDPRIX SPEEDWAY

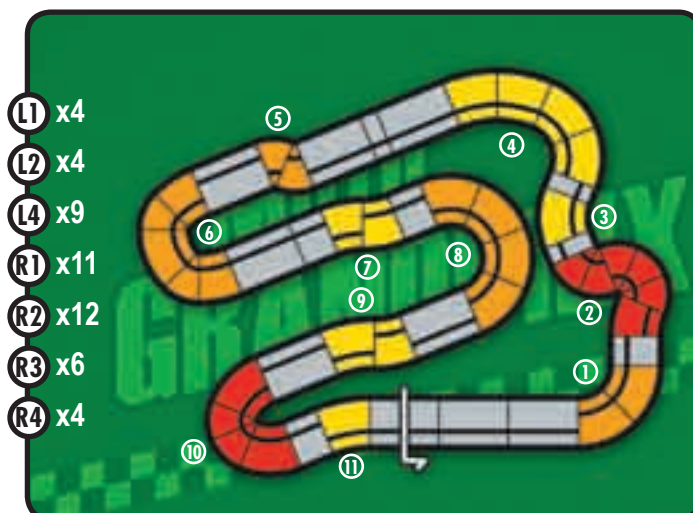
📍 97 🏁 6 ↻ 88x116

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** *GrandPrix Speedway* – трек, проверяющий гонщиков на зрелость, дающий пропуск в ряды профи. Благодаря уникальному проекту трассы, ее одинаково интересно проходить в обе стороны.

**Советы:** секрет победы на *GrandPrix Speedway* в том, чтобы пролетать простые виражи на скорости и приберечь характеристики байка для виражей средней и высокой сложности. На этой трассе получают преимущество те гонщики, которые с самого начала задают высокий темп, и если этим преимуществом воспользоваться с умом, оно принесет победу.



## 08. MAX SPEED CIRCUIT

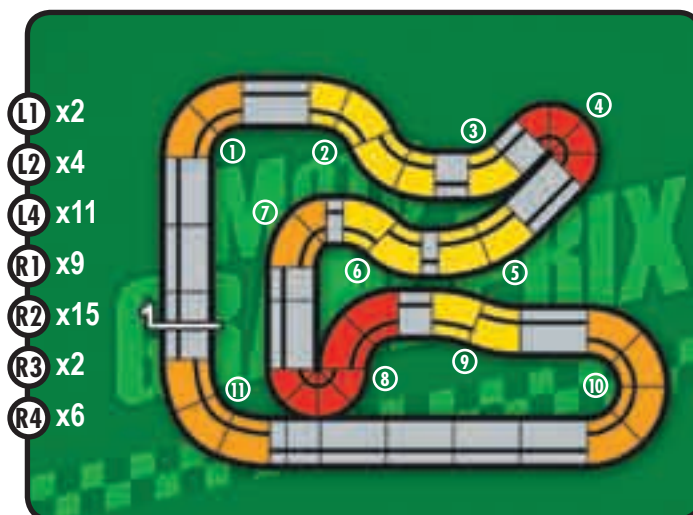
📍 109 🏁 6 ↻ 75x88

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** *Max Speed Circuit* позволяет развернуться любителям скорости. Игра на этом треке с правилами слипстрима (Экспертная игра) будет живым и динамичным тактическим противостоянием.

**Советы:** здесь очень длинные виражи высокой сложности, и пройти их без проблем трудно, поэтому старайтесь останавливаться на точках торможения. При игре с правилом слипстрима остерегайтесь контактной борьбы с соперниками – можете лишиться шансов на победу.



## 09. RACE BIKE COURSE

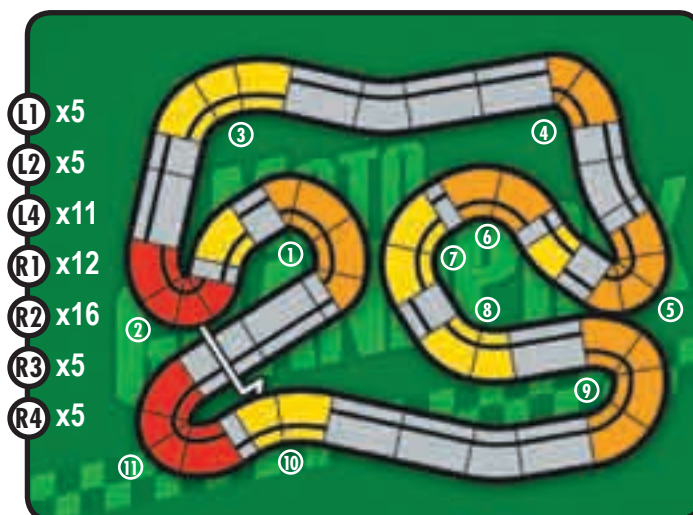
📍 118 🏁 5 ↻ 115x122

Уровень: Стандарт

Difficoltà: ★★☆☆☆

**О трассе:** *Race Bike Course* – трасса чрезвычайно сложная, и гонщик, победивший здесь, считается готовым к переходу в высшую лигу.

**Советы:** на *Race Bike Course* коротких виражей нет - есть длинные и очень длинные. Поэтому важно работать Движком и Задней шиной, чтобы пролетать виражи как можно быстрее.





## 10. U.S. GRAND PRIX

📍 117 🏁 5 ↻ 135x125

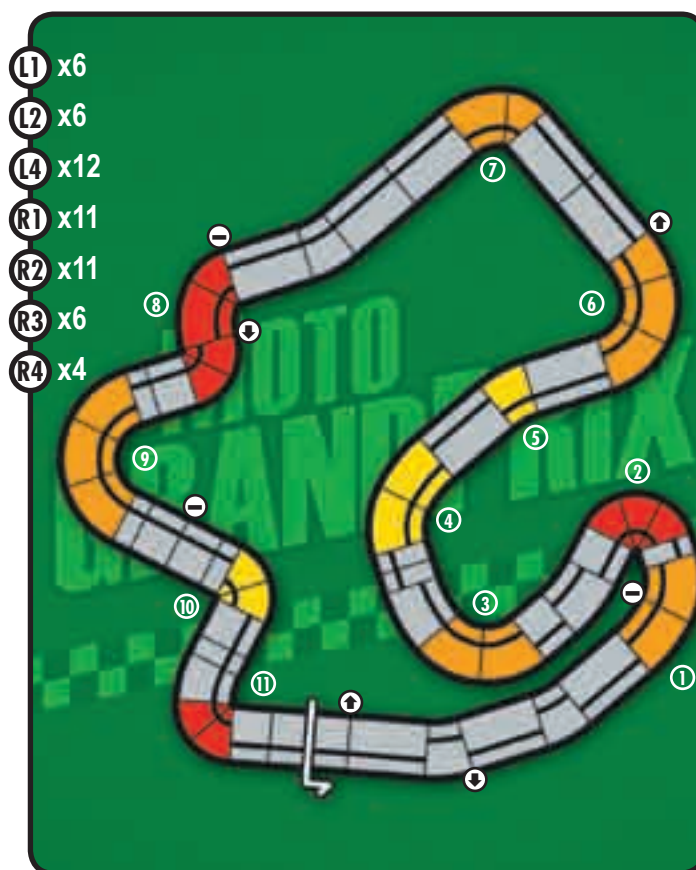
Уровень: Эксперт

Difficoltà: ★★★★★

О трассе: трасса *U.S. Grand Prix*

– известный калифорнийский трек Лагуна Сека. Символ американских мотогонок, трек, пусть и измененный в соответствии с новыми требованиями безопасности, сохранил свои характерные черты: знаменитые спуски и подъемы, а также крутой вираж на спуске – прославленный «штопор» (вираж 8).

**Советы:** *U.S. Grand Prix* – это особая трасса: на ней длинные прямые чередуются с частыми сложными поворотами (на всем треке только три виража 1й сложности). Лучшей стратегией здесь служит гонка в слипстриме лидера по прямой, что обеспечит более уверенное прохождение виражей. Финишная черта, стоящая очень близко от выхода из последнего виража, делает решающими заключительные виражи (особенно 8 и 9).



## 11. GRAN PREMIO D'ITALIA

📍 129 🏁 5 ↻ 175x115

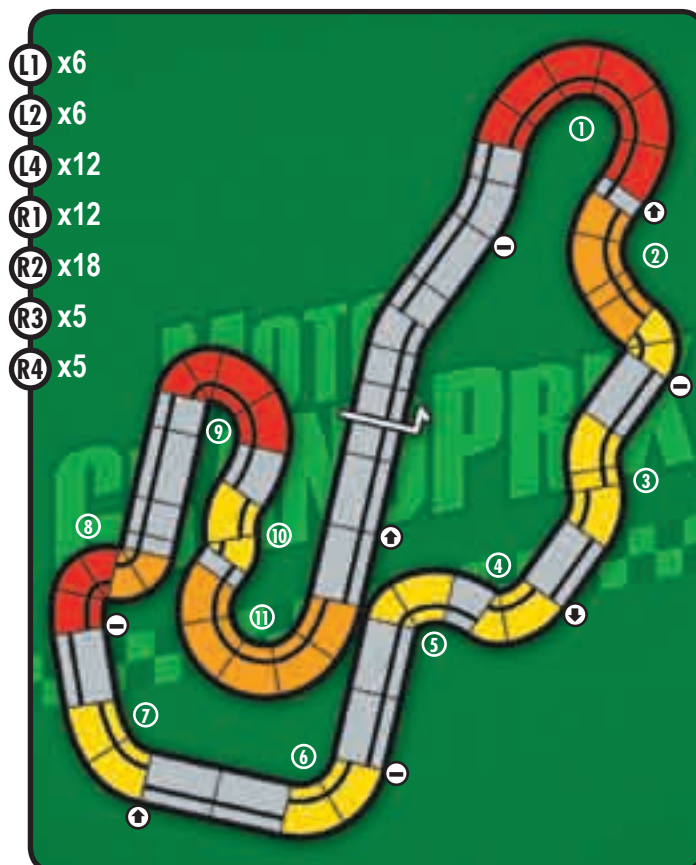
Уровень: Эксперт

Difficoltà: ★★★★★

О трассе: соревнования *Gran Premio d'Italia*

проходят на трассе Мугелло в Тоскане. Трассу итальянского Гран-При любят и гонщики и зрители, и не в последнюю очередь за ее сложность. Эта трасса с 1988 года принадлежит «Ferrari», с 1991 года принимает мировые турниры, а на сегодняшний день является одной из самых современных по уровню безопасности и технического оснащения трасс мира.

**Советы:** *Gran Premio d'Italia* – уникальный трек: стремительный центральный участок с короткими и быстрыми виражами; сложные стартовый и финишный участки, на которых виражи длинные и трудные. На этих участках придется постараться, чтобы избежать ошибок, а характеристики байка надо расходовать крайне осмотрительно. Если кто-то уйдет в отрыв, нагнать его будет непросто. Лучшей стратегией будет движение в слипстриме с попытками уйти вперед.





## 12. GRAN PREMI DE CATALUNYA

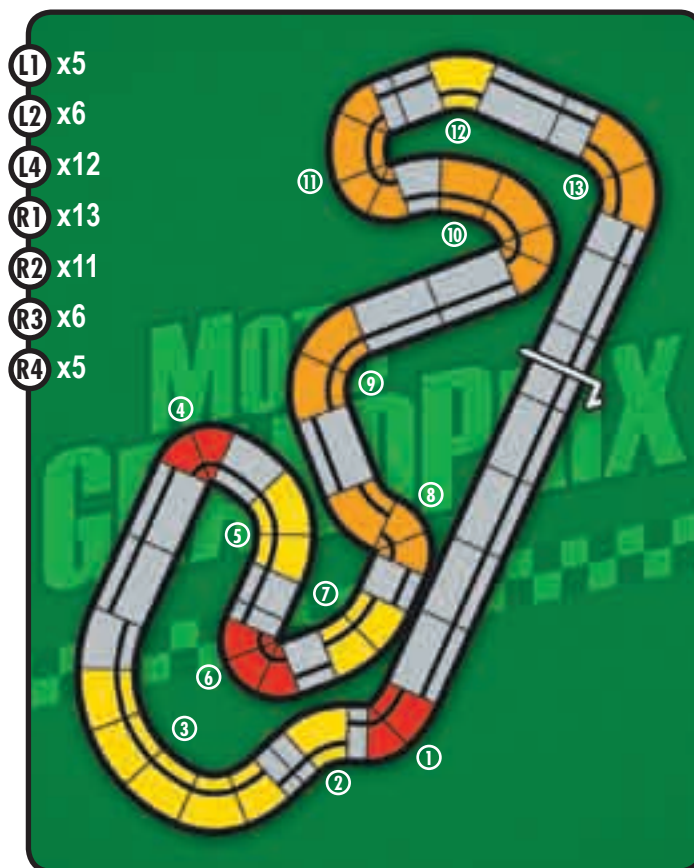
📍 139 🏁 4 ↻ 157x67

Уровень: Эксперт

Difficoltà: ★★★★★

**О трассе:** розыгрыш *Gran Premi de Catalunya* проходит на замечательном треке в Каталонии, к северу от Барселоны. Трек принимает соревнования с 1955 года, при этом считается одним из лучших треков последнего поколения (приз за Лучший ГранПри 2001).

**Советы:** очень быстрый трек с очень длинными прямыми, просто созданными для слипстрима. На треке три виража высокой сложности, но, к счастью, малой протяженности. Будьте внимательны, так как очень длинный вираж 3 может реально помешать вам вписаться в вираж 4. Но самая сложная и решающая часть круга – это, несомненно, виражи 10 и 11. Приберегите ресурсы машины для прохода этих препятствий.



## 13. GRAND PRIX OF JAPAN

📍 139 🏁 4 ↻ 160x115

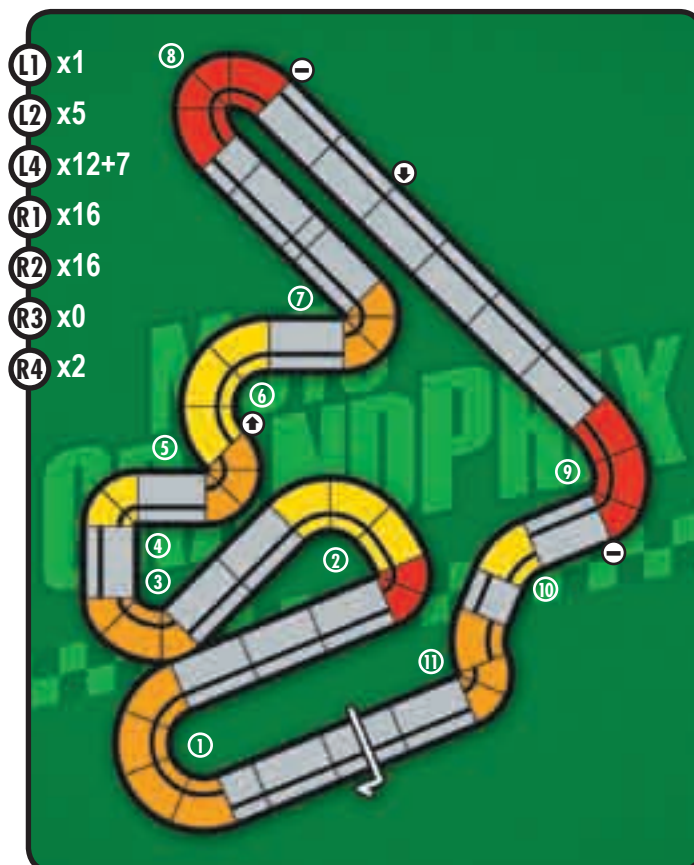
Уровень: Профи

Difficoltà: ★★★★★

**О трассе:** *Grand Prix of Japan* проходит на трассе Мотеги. Помимо того, что Мотеги принимает этап чемпионата мира, изначально Двойное Кольцо было испытательным полигоном, на котором Honda тестировала новые модели перед запуском их в массовое производство. Для создания копии этого трека вам придется открыть вторую коробку MotoGrandPrix.

**Советы:** *Grand Prix of Japan* славится тем, что по некоторым ее участкам можно ехать, не выходя из крена – столько на трассе виражей. Нередко очень сложный вираж тут же сменяется следующим виражом, из которого возможен быстрый выход. В этом случае главное – пройти первое препятствие. Вираж 9 (Сложность 3) – явно самый трудный, он на подъеме. Используйте все ресурсы, чтобы пройти его и оставить позади соперников, чтобы они не пристроились в ваш слипстрим на очень длинной прямой под гору.

**ВНИМАНИЕ:** для сборки этой трассы вам понадобятся два комплекта игры *MotoGrandPrix*.



# СВОД ПРАВИЛ

## БАЗА

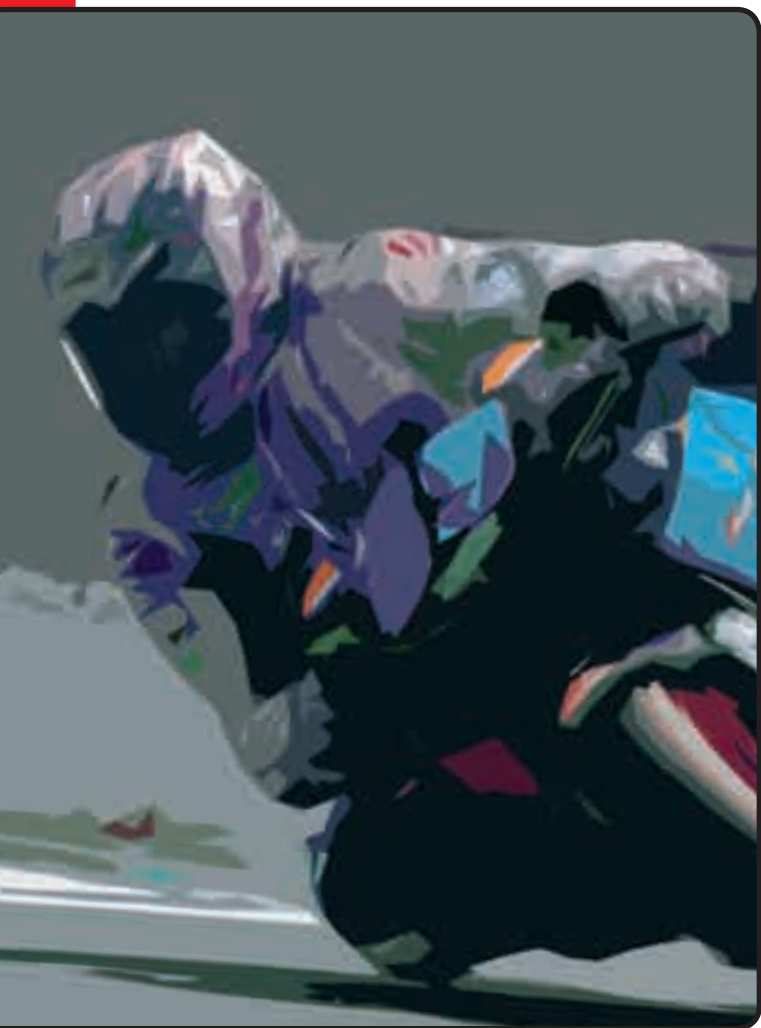
### ПОЛ-ПОЗИШН

Каждый игрок бросает два кубика для определения позиции, с которой начнет гонку.

### ТУР ИГРЫ

- 1 **Бросок:** игрок бросает два кубика.
- 2 **Переворот:** игрок может перевернуть один или оба кубика, подчиняясь ограничениям правил:
  - ▶ на прямой всегда можно перевернуть оба кубика;
  - ▶ на вираже 1й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с меньшим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 2й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с большим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 3й Сложности всегда можно тормозить, разогнаться нельзя вообще.
- 3 **Движение:** игрок сдвигает байк вперед на все очки движения.

Лидер гонки начинает тур и выполняет все три фазы в строгом порядке. Затем ходят игроки, преследующие лидера. Когда тур завершен, начинается новый тур с хода лидирующего теперь игрока. Это может быть тот же лидер, что и в прошлом туре.



## СТАНДАРТ

### ПОЛ-ПОЗИШН/КВАЛИФИКАЦИЯ

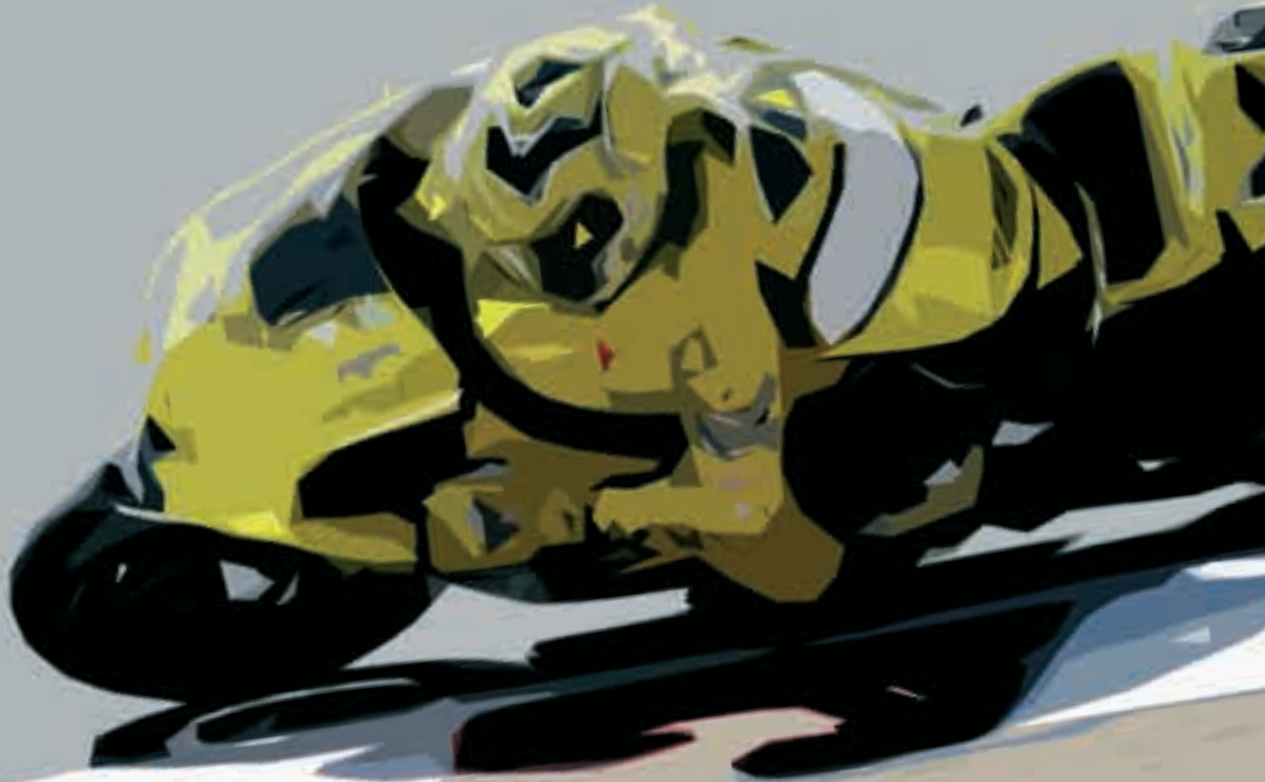
Игроки бросают кубики для выяснения порядка старта. По желанию, можете пройти полный квалификационный круг.

### СТАРТОВЫЙ ТУР

- 1 **Бросок:** игрок бросает один кубик.
- 2 **Переворот:** игрок может перевернуть кубик.
- 3 **Движение:** игрок сдвигает мотоцикл вперед на все доступные очки движения.

### ТУР ИГРЫ

- 1 **Проверка позиции:** байк игрока может стоять на точке торможения или рывка.
  - ▶ **розыгрыш точки торможения:** все игроки на позициях точки торможения бросают по два кубика; движение выполняется в порядке убывания полученных результатов (до переворота).
  - ▶ **при выходе из виража:** все игроки на позициях выхода из виража бросают по два кубика; движение выполняется в порядке убывания полученных результатов (до переворота).Если любой бросок приводит к ничьей, происходит контакт. Байки в контакте должны сбросить по одному кубу.
- 2 **Бросок:** игрок бросает 2 кубика.
- 3 **Переворот:** игрок может перевернуть один или оба кубика, подчиняясь ограничениям правил:
  - ▶ на прямой всегда можно перевернуть оба кубика;
  - ▶ на вираже 1й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с меньшим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 2й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с большим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 3й Сложности всегда можно тормозить, разогнаться нельзя вообще
- 4 **Движение:** игрок сдвигает свой байк вперед на все очки движения с учетом возможных модификаторов.
  - ▶ можно потратить очко Движка для увеличения числа очков движения на одно (так можно потратить до 3 очков Движка в тур). Если при этом байк на вираже, игрок должен потратить одно очко Задней шины.
  - ▶ можно потратить очко Передней шины, чтобы уменьшить на единицу число очков Движения.
  - ▶ **обгон на виражах:** выходя на позицию обгона, байк тратит число добавочных очков движения, равное сложности виража.
  - ▶ **если обгон предотвращен:** игрок должен тратить очки характеристик для уменьшения очков движения.
- 5 **Эффекты движения:** игрок применяет эффекты движения, если таковые появились.
  - ▶ Если игроку выпадает дубль-6, у него надрыв Движка. Пройдите тест Движка, при провале потеряйте очко Движка.



## СВОД ПРАВИЛ

### ЭКСПЕРТ

#### ПОЛ-ПОЗИШН/КВАЛИФИКАЦИЯ

Игроки бросают кубики для выяснения порядка старта. По желанию, можете пройти полный квалификационный круг.

#### СТАРТОВЫЙ ТУР

- 1 **Бросок:** игрок бросает один кубик.
- 2 **Переверот:** игрок может перевернуть кубик.
- 3 **Движение:** игрок сдвигает мотоцикл вперед на все доступные очки движения.

#### ТУР ИГРЫ

- 1 **Проверка позиции:** байк игрока может стоять на точке торможения или рывка.
  - ▶ **розыгрыш точки торможения:** все игроки на позициях точки торможения бросают по два кубика; движение выполняется в порядке убывания полученных результатов (до переверота).
  - ▶ **при выходе из виража:** все игроки на позициях выхода из виража бросают по два кубика; движение выполняется в порядке убывания полученных результатов (до переверота).
  - ▶ **Слипстрим:** не бросайте кубики, а пользуйтесь результатами байка, в слипстриме которого вы идете, и получите +1 очко движения.
  - ▶ **Байк идет в гору (подъем):** сократите движение на единицу.
  - ▶ **Байк идет под гору (спуск):** увеличьте движение на единицу.

Если любой бросок приводит к ничьей, происходит контакт. Байки в контакте должны сбросить по одному кубику и выровняться, если шли в крене.

- 2 **Бросок:** игрок бросает 2 кубика.
- 3 **Переверот:** игрок может перевернуть один или оба кубика, подчиняясь ограничениям правил:
  - ▶ на прямой всегда можно перевернуть оба кубика;

- ▶ на вираже 1й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с меньшим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 2й Сложности всегда можно разогнаться кубиком с большим результатом или тормозить по полной;
  - ▶ на вираже 3й Сложности всегда можно тормозить, разогнаться нельзя вообще
- 4 **Движение:** игрок сдвигает свой байк вперед на все очки движения с учетом возможных модификаторов. Обычно байк **накрывается** при заходе на вираж и **выравнивается** при выходе на прямую.
    - ▶ можно потратить очко Движка для увеличения числа очков движения на одно (так можно потратить до 3 очков Движка в тур). Если при этом байк на вираже, игрок должен потратить одно очко Задней шины.
    - ▶ можно потратить очко Передней шины, чтобы уменьшить на единицу число очков Движения.
    - ▶ **обгон на виражах:** выходя на позицию обгона, байк тратит число добавочных очков движения, равное сложности виража.
    - ▶ если **обгон предотвращен:** игрок должен тратить очки характеристик для уменьшения очков движения.
    - ▶ байк на ровном ходу (из-за контакта или заноса) на вираже теряет одно очко движения.
    - ▶ байк на дыбах (из-за потери сцепления на прямой) теряет одно очко движения.
  - 5 **Эффекты движения:** игрок применяет эффекты движения, если таковые появились.
    - ▶ Если игроку выпадает дубль-6, у него надрыв Движка. Пройдите тест Движка, при провале потеряйте очко Движка.
    - ▶ если игрок применил любой дубль на прямой, байк встает на дыбы и теряет одно очко движения.
    - ▶ если игрок применил любой дубль на вираже, байк срывается в занос. Байк теряет очко Задней шины и выравнивается.



A GAME BY **GIANLUCA SANTOPIETRO**

# MOTO GRANDPRIX

**SIGN & DEVELOPMENT** **GIANLUCA SANTOPIETRO**

ДОБАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ДИЗАЙН ТРАСС **GIACOMO SANTOPIETRO**

**ADDITIONAL MATERIAL AND RULES** **GABRIELE MARI / MATTEO PIRONI /**

**DEMIS SAVINI / LIVIO VALENTINI / GIAN PAOLO VERNOCCHI** (E-NIGMA RAVENNA)

ГЛАВНЫЕ ХУДОЖНИКИ **FABIO MAIOR** (NG INTERNATIONAL) / **GIANLUCA SANTOPIETRO** (E-NIGMA RAVENNA)

**ILLUSTRATIONS AND LAYOUT** **DEMIS SAVINI** (E-NIGMA RAVENNA)

МОДЕЛИ **MARZIO PRO** (ITALERI)

РУКОВОДИТЕЛЬ **ROBERTO DI MEGLIO / FABRIZIO ROSSI** (NG INTERNATIONAL)

ОБКАТКА: КОМАНДА E-NIGMA, СИМОНА АЛЕССАНДРИ, РОБЕРТО АРГАЛИЯ, ДАРИО БАЛДИНИ, НИКОЛА БУЧИНО, ФИЛИППО БУДА, ЭНРИКО ДЕ КОНО, МАТТИА ФАБРИ, ПАРИДЕ МАТТЕУЦИ, ФЕДЕРИКО МАЦЦА, МАФИО, АЛЕССАНДРО РОССИ, МАССИМИЛИАНО РОССИ, ДЖОВАННИ ПАОЛО СТАЧИНИ, ТОМАС ТАССИНАРИ, АЛЕССАНДРО ЗАНДОЛИ И ВСЕ ТЕ, КТО НА ПРОТЯЖЕНИИ МНОГИХ ЛЕТ ИГРАЛ В РАЗНЫЕ ВЕРСИИ ЭТОЙ ИГРЫ.

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ: ВИРГИНИО ФЕРРАРИ, РОБЕРТО БАЛЛАРИНИ И ЕГО СЕМЬЕ, АРТУРО РИЗЗОЛИ, КРИСТИАНУ ХИЛЛУ, ПЬЕРО ЧИОНИ, АЛЕССАНДРО ДРЕИ, ВСЕМ «ПАРНЯМ» ИЗ LA LUDOTECA DEI CACCIATORI DI TESTE И ВСЕМ ПИЛОТАМ, ЧЕЙ СТРАСТНЫЙ ПРОФЕССИОНАЛИЗМ ПОЗНАКОМИЛ НАС С ОЩУЩЕНИЯМИ, КОТОРЫЕ МЫ ХОТИМ ПЕРЕДАТЬ ЭТОЙ ИГРОЙ.

ПОСВЯЩАЕТСЯ МОНИКЕ И ДЖАКОМО.

**GAME CREATED, PRODUCED AND DISTRIBUTED WORLDWIDE** **NG INTERNATIONAL SRL**



VIA PRADAZZO 6B, 40012 CALDERARA DI RENO (BO)  
WWW.NEXUSGAMES.COM

**RUSSIAN LANGUAGE EDITION DISTRIBUTED BY XXX**

XXX  
XXX

СОХРАНИТЕ ЭТОТ АДРЕС НА БУДУЩЕЕ

©2008 NG INTERNATIONAL SRL. MOTOGRAANDPRIX™ IS A TRADEMARK OF NG INTERNATIONAL SRL. ALL RIGHTS RESERVED. MADE IN CHINA.

**WWW.NEXUSGAMES.COM**