

SNOW TAILS/ СНЕЖНЫЕ ХВОСТЫ

Гонки на собачьих упряжках

Добро пожаловать в заснеженный мир Заполярья, на состязания отважных погонщиков собачьих упряжек. Это проверка их мастерства и выносливости.

Действие тут разворачивается очень быстро, собаки неистовы, и не все упряжки дойдут до финиша. Эскимосские лайки живут на предельной скорости!

Держите как следует свою меховую доху, поводья, сами сани, да и вообще всё, за что только сможете ухватиться.

Учтите, совсем не обязательно родиться эскимосом, чтобы выиграть гонку!

A. СОСТАВ ИГРЫ

(да мы сами знаем, что тут всего слишком много, но вы же обязательно справитесь!)

Трасса

8 прямоугольных фрагментов

(они двусторонние, на обороте – изображения особых трасс)

4 угловых фрагментов (поворотов) (двусторонние)

2 крутых поворота в форме латинской буквы U (двусторонние)

1 Старт (двусторонний)

1 Финиш (двусторонний)

5 деревянных фишек саней

5 пластмассовых поворотных шпилек

5 картонных тормозных жетонов

Карты

5 колод с собаками (по 20 карт с собаками, по 4 штуки с цифрами 1, 2, 3, 4, и 5)

Правила (пусть лежат у вас под рукой)

20 аварийных карт

5 картонных саней

20 деревянных ёлок

1 жетон «Большая Лапа»

Сборка картонных саней

Собираем все 5 наборов картонных саней. Вставим поворотные шпильки в центральные отверстия саней. Собранные сани можно вращать, чтобы указывать направление саней игрока на трассе. Так игроку проще понять, где правая и левая стороны. Чтобы повернуть картонные сани, ставим один палец на верх пластмассовой шпильки, а другой рукой их вращаем. Постарайтесь не сдвигать карты и тормоз, поворачивая картонные сани.

В. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(и пусть только щепки летят!)

Собираем фрагменты трассы для заезда (для первых гонок лучше использовать трассу для начинающих «Щелкунчик», страница 9). Все трассы отмечены желтыми флажками с левой стороны и красными флажками – с правой.

Трасса для заезда может получиться большая, так что располагайтесь лучше на большом столе! Впрочем, можно достраивать трассу и убирать ее фрагменты непосредственно по ходу гонки.

Ограждаем трассу фрагментами старта и финиша. Устанавливаем старт так, чтобы 1-я позиция была выровнена по внутренней стороне первого поворота (он - двусторонний).

Игроки выбирают себе цвет, каждый из них берет фишку саней, картонные сани (собственно, это пульт управления), тормозной жетон и колоду карт этого же цвета.

Игроки ставят перед собой картонные сани. Тормозной жетон показывает на “3” (и собаки тоже стартуют с 3, и это напечатано на картонных санях).

Аварийные карты складываем стопкой в стороне.

Игроки перемешивают свои колоды карт с собаками и кладут эти колоды, из которых будут брать карты, лицом вниз рядом со своими санями.

Игрок с самым хриплым голосом становится первым. Игрок со следующим по хрипоту голосом - вторым, и так далее. Умудренные опытом геймеры могут разрешить порядок хода случайным образом.

Начинающий игру выбирает на стартовом фрагменте для своих саней любую свободную стартовую позицию и ставит свои сани. Все игроки по очереди делают то же самое. На каждой стартовой позиции могут стоять только одни сани.

Затем все игроки берут в руки по 5 карт. Игрок, стартующий с 4-ой позиции, берет одну дополнительную карту. Игрок, стартующий с 5-ой позиции, берет две дополнительные карты. Помните – количество призовых баллов зависит от стартовой позиции саней, а не от числа игроков.

Начинаем игру!

5 стартовых позиций.

Игроки на 4-ой и 5-ой позициях

берут в начале игры дополнительные карты.

С. ИГРА

(под звуки оживленного лая собак)

(Пример раунда игры смотрите на странице 8)

В каждом раунде:

Порядок ходов для игроков определяется их позицией в гонках (1-я, 2-я, 3-я и так далее).

Если сани оказались рядом, то передними считаются те, что находятся (а) на внутренней стороне поворота трассы или (b) на внутренней стороне прямоугольного фрагмента по направлению к следующему углу.

На финишной прямой (на последних фрагментах трассы), внутренней считается сторона, где на линии финиша стоит флажок в шашечку.

“КТО - ПЕРВЫЙ”

Снаружи

Внутри

Желтый погонщик вырвался вперед; он – первый.

Красный и синий поравнялись, но синий погонщик ближе к внутренней стороне и к следующему углу.

Это значит, что синий погонщик идет вторым, а красный - третьим.

Цветные значки задают концы

(текст в рамке на белом фоне)

линий, расположенных на равном расстоянии

от старта трассы.

На углах есть разметка. Эти линии не проходят рядом друг с другом, но расположены на одном уровне (расстоянии) от начала трассы.

Цветной значок на конце одной линии соответствует цветному значку другой линии того же уровня. Здесь, например, желтый и синий погонщики оказались рядом, но желтый вырвался вперед, так как он ближе к повороту.

Больше всех отстал красный.

Вот что делает в свой ход каждый из игроков:

1. Играет 1-3 карты с собаками одной силы
2. Передвигает свои сани
3. Берет или сбрасывает карты так, чтобы на руках было 5 карт.

1. Играем 1-3 карты с собаками одной силы ("Быстрее! Быстрее!")

В свой ход игрок должен сыграть по крайней мере одну карту с собаками

Игрок может сыграть 1, 2 или 3 карты с собаками

Каждая сыгранная карта должна быть одной и той же стоимости (например, 5, 3-3, 4-4-4, и т.д.).

Карты открываются. Карта, сыгранная на левую и/или правую собаку, просто кладется поверх предыдущей на картонные сани. Карта, сыгранная на тормоз, откладывается отдельно в сброс, после чего предыдущий тормозной жетон заменяется на соответствующий ей. К примеру, играя 2, нужно установить тормозной жетон на 2.

За один ход на каждой позиции можно сыграть только одну карту.

Стоимость сыгранной карты может совпадать со стоимостью предыдущей, уже лежащей на санях (но ее нужно было сыграть во время предыдущего хода).

Левая собака

Правая собака

Установим тормозной жетон так, чтобы его значение совпадало с картой, сыгранной на колоду сброшенных карт.

Особое правило:

Что нужно делать, если у игрока нет карт с собаками (это бывает очень редко, если сани разобьются о сани другого игрока):

Берем аварийную карту

Берем карты с собаками, чтобы в руках было 5 карт (включая аварийные)

Дальше играем как обычно в свой ход (то есть: шаг 1-ый: играем 1-3 карты и т.д.)

2. Двигаем свои сани (с попеременными воплями восторга и страха)

Складываем числа на 2 картах с собаками, вычитаем значение, указанное на тормозе, и получаем скорость саней. Сначала сани установлены на 3-ю скорость ($3+3 - \text{тормоз}(3) = 3$).

Сани смещаются на соседние полосы в сторону более сильной собаки на разницу в их силе.

Смещение – движение по диагонали в сторону. Например, сани с собаками 3 и 5 будут смещаться направо на 2 клетки).

Значение тормоза на смещение не влияет.

В результате смещения сани игрока всегда пересекают черную линию трассы.

Игрок двигает свои сани вперед на столько клеток, какова его скорость (все движения нужно использовать до столкновения). При движении они должны смещаться в сторону более сильной собаки (на карте которой число больше) на столько клеток, какова величина смещения.

Смотри пример в прямоугольнике справа.

Если смещение больше, чем скорость движения вперед, то лишние смещения сгорают.

Если скорость саней равна 0 или меньше 0, то сани стоят на месте.

Пример движения

Сейчас скорость красного погонщика равна

3 (левая собака + правая собака - тормоз:

$3+5-5=3$), смещение будет в 2 клетки направо

(тягловая сила правой собаки на две единицы больше, чем у левой).

Ниже показан результат такого движения.

Черные линии (текст в рамке на белом фоне)
проведены вдоль трассы

Синие линии (текст в рамке на белом фоне)
проведены поперек трассы

Красный погонщик сдвигается вперед на три клетки и должен сместиться на две клетки вправо.

Флажки на картонных санях нарисованы только для того, чтобы игроки легче ориентировались, где правая и где левая стороны в игре. Для этого же можно поворачивать картонные сани.

Игрок полностью выбирает сам то, как будут смещаться сани.

К примеру, если скорость равна 5, смещение на 2 влево, он может выбрать смещение на одну клетку один раз, движение вперед на одну клетку, снова смещение на одну клетку, и затем движение на две клетки вперед. Учтите, нужно постараться использовать за свой ход все смещения (если игроку нужно дважды сместиться за свой ход, то самое позднее, когда можно начать смещаться - это при последнем - втором - движении).

Если на обеих собаках - одно и то же число, то смещения не будет. Такие сани считаются сбалансированными. Если сани сбалансированы, то за их движение начисляются призовые очки (подробная информация дана в разделе D).

При движении сани могут ломаться. Подробная информация об авариях и опасностях дана в разделе E.

Примеры смещения

Клетки расположены по диагонали. (текст в рамке на белом фоне)

Учтите – то, что происходит на клетках, отмеченных желтыми кружками, на движение саней не влияет.

Клетки перекрывают друг друга (текст в рамке на белом фоне)

3. Добираем или сбрасываем карты, чтобы на руках их было пять (если ваши сани еще не разлетелись на щепки!)

Доводим количество карт в руках до 5.

Если у игрока меньше 5 карт (включая аварийные), то он берет карты до пяти из своей колоды с собаками.

Бывает, что у игрока может быть больше 5 карт (например, первый ход игрока, начинающего с 5-ой позиции, или игрок набрал много аварийных карт). Тогда игрок сбрасывает карты с собаками и доводит число карт в руках до 5. Эти карты не играют, только сбрасываются. Они не влияют на тормозной жетон на картонных санях.

При подсчете карт в руках аварийные карты учитываются (по мере того, как сани бьются, ими становится труднее управлять).

Аварийные карты никогда не сбрасываются (смотри раздел E, Аварии и Опасности).

Если у игрока закончилась колода с собаками, перемешиваем колоду сброшенных карт со всеми использованными игроком картами с собаками (две верхние карты на картонных санях остаются в силе и продолжают там лежать), и получаем новую колоду с собаками. Кладем ее лицом вниз рядом с картонными санями. После этого игрок берет карты, как обычно.

D. ПРИЗ ЗА ДВИЖЕНИЕ СБАЛАНСИРОВАННЫХ САНЕЙ

(“Счастлив тот, чьи сани сбалансированы”)

Счастлив тот, чьи сани сбалансированы. Собаки слаженно бегут в упряжке. Ваши сани, разнообразия ради, движутся прямо вперед. Смотри рисунок справа. Упряжка вам полностью подчиняется... поэтому у вас есть время выбирать самые лучшие маршруты в снегу, двигаясь по следам от предыдущих упряжек.

Вы получаете приз!

Если на обеих картах с собаками – одно и то же число, например, 3-3, то ваши сани сбалансированы.

Это значит, что тянуть упряжку они будут с одной и той же скоростью!

Если сани сбалансированы, то игрок, по своему желанию, может использовать призовые очки баланса.

Стоимость призовых очков прибавляется к скорости сбалансированных саней; ее величина равна позиции в гонках (например, сани на 3-ей позиции получают 3 призовые очка).

Движение по призовым очкам происходит в конце обычного движения саней.

Это всегда движение вперед по прямой линии. Для смещения использовать призовые очки баланса нельзя.

Игрок решает, использовать все призовые очки или вообще не воспользоваться ими вообще – по частям использовать их нельзя.

Призовые очки прибавляются к скорости саней; при входе в поворот это может быть опасно!

Чтобы получать призовые очки, упряжка должна двигаться, ее скорость должна быть не меньше единицы.

Во время первого хода гонок (покидая стартовую линию) такие призовые очки не используются, так как сани только начинают набирать скорость для соревнований.

ПРОЧИТАЙТЕ ЭТО ЕЩЕ РАЗ, ИНАЧЕ ВЫ ОБ ЭТОМ ЗАБУДЕТЕ!

Силы у обеих собак равные.

Игрок имеет право получить количество призовых очков баланса, равное позиции собак.

Е. АВАРИИ и ОПАСНОСТИ

(“У меня что-то как раз упало с саней? Это что-то важное было?”)

Гонки на собачьих упряжках – рискованный вид спорта. Можно сколько угодно очень серьезно тренироваться и учитывать меры безопасности; инциденты и аварии все же случаются.

Поскольку в местной больнице всего один экземпляр Монополии на всех пациентов, мы полагаем, что Вы не захотите проводить там много времени.

По ходу гонки игрок может свои сани ударить и поцарапать. После этого такой упряжкой управлять труднее. Игрокам, возможно, придется получить аварийные карты. Карта аварии игроком не берется, его рука карт с собаками не пополняется, что сужает его маневренность в следующем ходу.

Аварийные карты:

Учитываются при подсчете карт в руке.

Их нельзя играть или сбросить.

Они – двусторонние, и видны всем прочим игрокам.

1. ВХОЖДЕНИЕ В ПОВОРОТ НА ПОВЫШЕННОЙ СКОРОСТИ (УУУУХ!)

Погонщики упряжек бывают бывалые, и гонщики бывают самоуверенные, но не бывает бывалых самоуверенных погонщиков.

Более 217 тестировавших игру получили серьезные травмы, выясняя, какова предельно допустимая скорость на поворотах. Кто-то не вписался даже в первый поворот. Не обращать внимания на ограничения скорости временами просто смертельно опасно.

А впрочем, что поделаешь, бывает, приходится идти и на такое!

Игроки выполняют оставшееся движение.

За каждую единицу превышенной скорости игрок получает по карте аварии (например, езда со скоростью 5 при ограничении на скорость в 3 означает, что вы получаете 2 аварийные карты).

И помните - призовые очки баланса учитываются при расчете скорости упряжки.

В начале каждого поворота расположена красная линия с цифрами максимально разрешенной скорости. Для мягких поворотов это 4, для крутых разворотов - 3. Игрок, чьи сани пересекают линию, должен позаботиться о том, чтобы скорость саней в этот ход не превышала ограничений. У самого поворота дальнейших ограничений на скорость нет. Тише едешь – дальше будешь!

Если за этот ход сани уже сталкивались с чем-либо, то отыгрывается эта ситуация именно сейчас. Если - нет, то игрок переходит к шагу 3 своего хода (доводит количество карт в руке до 5).

Максимально разрешенная скорость

(текст в рамке на белом фоне)

Красный пересекает линию максимально разрешенной скорости на скорости 5. Предельная величина составляет 4. Красный получает 1 аварийную карту, так как скорость саней на одну единицу превысила предел максимально разрешенной.

2. СТОЛКНОВЕНИЕ С ДРУГИМИ САНЯМИ (“Ух ты! Ну что же. И аварии случаются...”)

Собаки врезаются в корму других саней (за счет движения смещения или непосредственно сзади). Ну конечно, это не игрок виноват.... (просто очевидно!). По счастью, ущерб невелик. Собаки мгновенно запутывают упряжь. И вот что происходит дальше:

Ход этого игрока тут же заканчивается.

Врезавшийся игрок оставляет свою фишку саней на клетке, на которой сани были непосредственно перед аварией.

Карту аварии игрок в руку не берет, однако его и его рука не пополняется, что сужает его маневренность в следующем ходу.

Может случиться так, что игрок только что, за этот же ход, набрал несколько аварийных карт, слишком быстро входя в поворот. Помните, что аварийные карты сбрасывать нельзя.

Ход переходит к следующему игроку.

Врезавшийся игрок, наверное, начнет свой следующий ход с меньшим количеством карт в руке. Тем не менее, при завершении данного (аварийного) хода, он все равно получает руку карт до 5 штук на шаге 3 (восстанавливая руку карт до 5).

Игрок не обязан избегать столкновения; он может поступать таким образом по соображениям тактики.

Красный погонщик врезается в синего.

Вот только этого еще и не хватало!

3. СТОЛКНОВЕНИЕ С КРАЕМ ТРАССЫ И СХОД С ТРАССЫ. (“Следи за тра...!”)

Сани – штука тонкая (и точная). Если в результате своих перемещений сани игрока ударяются о край трассы, это серьезно влияет на то, как они двигаются по снегу. Напомним и о том, что ваша страховка не покрывает ущерб, нанесенный саням по вине погонщика.

Редко, но случаются и такие столкновения.

Сани тут же останавливаются. Они остаются на клетке, где они находились непосредственно перед сходом с трассы.

Игрок получает аварийную карту и переходит к шагу 3 своего хода (доводит количество карт в руке до 5).

И снова игрок не обязан избегать столкновения; он может поступать так по соображениям тактики. (например, чтобы избежать вхождения в поворот с превышением скорости).

****НА КАЖДОГО ИГРОКА У ВАС ТОЛЬКО ПО 4 АВАРИЙНЫХ КАРТЫ – И НА ЭТО ЕСТЬ СВОЯ ПРИЧИНА!****

Красный беспечно задевает край трассы после двойного смещения.

Игрок, взявший пятую карту аварии, больше не может управлять санями; они превратились в груды деревянной щепы и выходят из игры.

На этих санях продолжать гонки невозможно; из соревнования они выбывают. И все же, если упряжка успела пересечь

линию финиша, то она остается на той клетке, которой достигла до того, как игрок получил аварийную карту. Хотя гонщику может потребоваться перевязка, сани все еще могут выиграть гонки.

Г. КОНЕЦ ИГРЫ

В конце раунда все игроки, сумевшие пересечь линию финиша, завершают гонки.

Выигрывает гонки игрок, оторвавшийся от всех при пересечении линии финиша (крайний); он считается первым.

Учтите, первым при этом линию финиша может пересечь другой игрок.

Если установлена ничья, то побеждает упряжка, оказавшаяся ближе всего к флажку в шашечку, на той же стороне трассы.

Игра продолжается; только что финишировавшему игроку присуждается место, после чего раунды продолжаются без его участия, пока все остальные игроки не пересекут финиш.

Если ситуация ничейная, то впереди оказывается игрок, оказавшийся ближе всех к краю с флажком в шашечку.

На рисунке это – крайний справа.

G. ОСОБЫЕ ТРАССЫ

На особых трассах есть снежные заносы и сугробы, ущелья и елки. Лучше сыграть сначала хоть раз всю игру, и лишь потом использовать что-либо из них.

На следующей странице о них рассказано подробно.

H. СЕЗОН ГОНОК

Взамен одних единственных гонок вы можете играть разные маршруты на протяжении одного сезона.

Каждый игрок по очереди

прокладывает свой курс. Финишировавший первым игрок получает 5 очков за гонку, второй - 3, третий - 2 и четвертый - 1 очко. По результатам заранее оговоренного числа заездов \ трасс подсчитывается сумма заработанных очков.

I. ЖЕТОН “БОЛЬШАЯ ЛАПА”

Вы прочитали все это, мучаясь вопросом: “Зачем же нужен жетон Большой Лапы”? Это Ваша награда за покупку нашей игры и за обучение этой игре других. Просто дайте жетон игроку, который слишком долго обдумывает свой ход. Этот игрок может передать жетон другому игроку, только если тот обдумывает свой ход еще дольше. В самой игре этот жетон ничего не меняет, зато он универсален и совместим с любой игрой.

И НАКОНЕЦ...

Не забудьте ознакомиться с особыми трассами и примерами на нескольких следующих страницах, и вариантами трасс на страницах 18 и 19.

Хорошего вам времяпровождения и удачи.

Фрейзер и Гордон (братья Ламон)

ОСОБЫЕ ТРАССЫ

Став опытным погонщиком собачьей упряжки, вы, возможно, захотите попробовать силы, включив в состав трассы какие-то из описанных далее фрагментов.

Такая трасса становится настоящим испытанием!

Елки

На самой трассе местами растут елки – и это целое испытание для опрометчивых погонщиков! При подготовке к игре ставим по деревянной елке на каждую помеченную клетку на трассе. А дальше вы сможете поэкспериментировать со своими собственными перелесками).

Если игрок сталкивается с елкой во время игры:

- ёлка убирается с трассы
- игрок получает в руку аварийную карту
- затем сани движутся дальше по намеченному плану (оставшееся смещение, движение, пополнение руки и т.д.).

После того, как ёлка убрана с трассы, эту свободную клетку (без штрафных санкций) могут использовать другие игроки!

Ущелье

Трасса сужается до ущелья, оно такое узкое, что через него без повреждений могут проскользнуть только одни сани! Свободные клетки отмечены зелеными галочками.

Двигаясь по свободным клеткам, можно перемещаться по диагонали.

Касание любой из центральных колонн (отмеченных выше красным крестиком) оценивается точно так же, как и столкновение с краем трассы.

Снежные заносы и сугробы

Заносы и сугробы сделали часть трассы непроходимой. Свободные клетки отмечены зелеными галочками. Двигаясь по свободным клеткам, можно перемещаться по диагонали.

СОЧЛЕНЕНИЯ ТРАССЫ

Считается, что на границе двух сочленений трассы всегда проведена синяя линия.

Не всегда удается аккуратно отрезать фрагменты; иногда эта линия не видна.

Примеры

Пример раунда игры

Желтый погонщик вырвался вперед, он играет свой ход первым. Он играет 2 на свою левую собаку. Скорость саней доходит до 3 (2+4-3), сани смещаются на две клетки вправо (правая собака тянет с силой на две единицы больше, чем левая).

Сани перемещаются на три клетки вперед и смещаются на две вправо.

Сани желтого погонщика не превышают допустимой скорости и вписываются в поворот, так что он не получает аварийную карту.

Хотя синий и красный погонщик поравнялись, но синий ближе к следующему повороту, поэтому он идет вторым. Синий играет на каждую из своих собак и на тормоз по 2 (когда у вас несколько карты одной стоимости, их можно играть вместе). Поэтому предварительно упряжки синего погонщика скорость равна 2 (2+2-2), но у него есть еще возможность использовать призовые очки за балансированные сани (карты обеих собак одной и той же стоимости). Количество призовых очков равно его позиции (2-я = 2). Он решает использовать призовые очки; это дает ему общую скорость 4 без смещения.

Красный погонщик ходит в этом раунде последним. Он ставит 4 на свою левую собаку и другую карту с 4 использует для тормоза. Его скорость теперь составляет 5 (4+5-4) со смещением на единицу вправо (правая собака тянет на единицу сильнее, чем левая).

Красный погонщик превышает допустимую скорость на повороте на 1 и получает одну аварийную карту.

Пример смещения на повороте

Вот красный погонщик движется со скоростью 6 (3+5-2) и смещением 2 направо (правая собака на две единицы сильнее левой).

Игрок смешается дважды; он дважды пересекает черные линии.

Для выполнения смещения, игроку нужно пересечь черную линию на трассе.

Смещение (текст в рамке на белом фоне)

Варианты трасс

Фрагменты трассы и их обозначения

Прямоугольный фрагмент

Угловой фрагмент (поворот)

Поворот в форме латинской буквы U

Снежные заносы и сугробы

Елки

Ущелье

Старт

1 2 3 4 5

(с позициями для старта)

Финиш (с флажком в шашечку)

Щелкунчик

Кинжал горного тролля

Завтрак хоббита

Гигантский

Через сито

Страшный сон Брюса

На трезвую голову

Особая благодарность в адрес:

Команды Фрагор (Fragor): Джуди, Тэбби, Шиины, Ионы и Глена (Judi, Tabby, Sheena, Iona, and Glenn).

Джой, Сэнди, Эйлид и Кэти (Joy, Sandy, Eilidh and Katie).

Эллиса Симпсона, Маркуса Тиефенбрауна, Яана Ботвика, Петера Роуза, Стивена 'через в' Гладстона и Марка Хиггинса (Ellis Simpson, Marcus Tiefenbraun, Ian Bothwick, Peter Rose, Steven 'with a v' Gladstone and Mark Higgins).

Брайана Робсона, Жери Мак-Глоклина, Гранта Виттона и Гарета Лоджа (Brian Robson, Gery McGlauchlin, Grant Whitton and Gareth Lodge).

Йона Сайкса и всех, сотрудничавших с E-motion Lab (Jon Sykes and everyone involved with E-motion Lab.

Ральфа Андерсона, Марка Делано и Томаса Скалла (Ralph Anderson, Mark Delano and Thomas Scull).

Хеннинга Кропке, Мартина Вехнерта, Кристиана Франка и Брюса Аллена (Henning Kröpke, Martin Wehnert, Christian Frank and Bruce Allen).

Художник: Джуди Ламонт (Judi Lamont)

Немецкая редакция:

Хеннинг Кропке (Henning Kröpke)

При сотрудничестве:

Андреаса Викнера (Andreas Wickner)

Краткое описание игры

В КАЖДОМ РАУНДЕ:

Порядок хода игроков определен позицией в гонках.

За каждый свой ход игрок выполняет следующие действия:

1) Играет карты

- 1 или несколько карт одной стоимости на левую собаку, на правую собаку и / или на тормоз
- Не более одной карты по каждой позиции (то есть всего не более 3 карт)

2) Передвигает сани

- Скорость равна сумме значений карт с собаками минус значение тормоза
- Смещение – это разница значений обеих карт с собаками (в сторону сильнейшей из собак)
- Если сани сбалансированы (силы собак и значения их карт равны), то игрок может использовать призовые очки баланса

Призовые очки баланса

- Их количество равно позиции игроков в гонках
- Игрок обязан использовать все призовые очки или отказаться от них целиком
- Призовые очки складываются со скоростью саней, и причем учитываются ограничения на предельно допустимую скорость при поворотах

3) Восстанавливает руку карт до 5

- Берет из колоды карт с собаками, если у него осталось меньше 5 карт, сбрасывает, если на руках у него больше 5 карт
- Аварийные карты учитываются при подсчете карт в руке;

их нельзя сбрасывать

ОПАСНОСТИ

Превышение ограничения на предельно допустимую скорость при поворотах

- Получает аварийную карту за каждую единицу скорости сверх предельно допустимой
- Продолжает движение саней и играет ход дальше

Столкновение с другими санями

- Движение саней и ход игрока немедленно заканчиваются
- Игрок не добирает руку (но обязан сбросить карты, если в руке больше 5)

Удар о край трассы

- Движение саней немедленно заканчивается
- Игрок получает аварийную карту
- Игрок переходит к шагу 3 (Доводит количество карт в руке до 5)