WYŚCIGI BOLIDÓW

rekomendowany wiek: od 7 lat

gra dla 2 - 4 osób

Zawartość pudełka:



1. Plansza - 12 puzzli
2. Bolidy (pionki) - 4 szt.
3. Podstawki pod bolidy - 4 szt.
4. Kostka liczbowa
5. Kostka kolorowa
6. Karty Zdarzeń - 35 szt.
7. Karty tankowania - 12 szt.
8. Karty zmiany opon - 8 szt.
9. Żetony okrążeń (zielone) - 40 szt.
10. Żetony kar (czerwone) - 20 szt.
11. Budynki pit-stop - 4 szt.
12. Wieża obserwacyjna
13. Instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka.
W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl

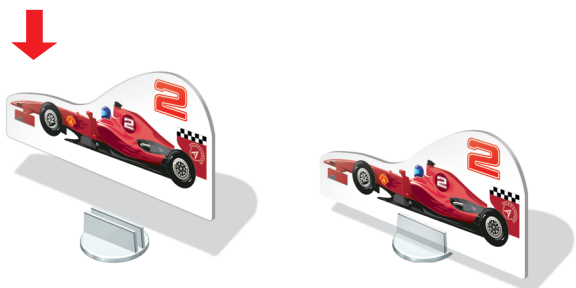
Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

CEL GRY

Celem gry jest wygrać wyścig, czyli „przejechać" swoim bolidem ustaloną liczbę okrążeń toru gry i przekroczyć linię mety jako pierwszy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Z 12 puzzli należy ułożyć planszę pośrodku stołu. Jeden z graczy zostaje wybrany na tzw. „organizatora gry". Będzie on wydawał „Karty paliw", „Karty opon", „Żetony okrążeń" (zielone) i „Żetony kar" (czerwone), które znajdują się w pudełku. Wszystkie „Karty Zdarzeń" należy potasować i położyć na stole rewersem do góry. Każdy z graczy wybiera swojego bolida i wsuwa go w podstawką (rys. 1) stawiając przed sobą. Tekturowe elementy obiektów należy połączyć wg. załączonych rysunków i ustawić na planszy.



rys.1

ROZPOCZĘCIE GRY

O kolejności rozpoczęcia gry decydują rzuty kostką liczbową. Ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek rozpoczyna grę. Kolejność ruchu pozostałych graczy następuje zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnym w kolejce jest więc gracz po lewej stronie rozpoczynającego. Wyłoniony poprzez rzuty kostką rozpoczynający grę stawia swój bolid na polu „START/META" (przednia część bolidu znajduje się na tym polu). Następnie rzuca jednocześnie kostką kolorową i liczbową, po czym przesuwa swój bolid o tyle pól ile wskazała kostka. Jeśli kostką kolorową wyrzucił kolor ZIELONY, to przesuwa swój bolid jeszcze raz o tyle pól ile wskazała kostka liczbowa. Jeśli wyrzucił kolor CZERWONY, nie dostaje takiej premii i oddaje kostki następnemu w kolejce. Przed każdym ruchem gracz może wybrać, czy rzucać tylko kostką liczbową (jedzie wolniej), czy rzucać kostką liczbową i kolorową (jedzie szybciej). Wybór odpowiedniej strategii rzutu ma znaczenie głównie w trakcie pokonywania zakrętów.

UWAGA! Bolid zajmuje na torze 3 pola, ale pozycję bolidu i jego przesunięcia liczy się od pierwszego pola, które zajmuje jego przód.

Objaśnienia wyróżnionych pól na torze:

1) pole fioletowe „KZ" - jeśli staniesz na tym polu odkrywasz „Kartę Zdarzeń" z talii leżącej na stole, czytasz na głos i stosujesz się do jej poleceń. Po przeczytaniu odwracasz ją rewersem do góry i wsuwasz pod spód talii.

2) pole z czerwonym kołem - jeśli staniesz na tym polu po rzucie OBIEMA kostkami, to wypadłeś z zakrętu. Musisz cofnąć się na pole poprzednio zajmowane i czekać 3 kolejki. Jeśli wjedziesz na to pole po rzucie tylko kostką LICZBOWĄ, to nie ponosisz żadnych konsekwencji. Przed zakrętem gracz musi więc rozważyć, czy chce jechać szybko (rzucając 2 kostkami). Podejmie wówczas ryzyko wypadnięcia z toru. Jeśli jednak zdecyduje się rzucać tylko kostką liczbową będzie miał pewność pokonania zakrętu bezproblemowo. Pola wyróżnione nie obowiązują jeśli wjedziesz na nie z polecenia „Karty zdarzeń".

PRZEBIEG GRY

*Aby ukończyć wyścig gracze muszą przejechać tor ustaloną wcześniej ilość razy (liczbę okrążeń - najmniej **5,** najwięcej **10,** ustala się przed rozpoczęciem gry). Liczba „Żetonów okrążeń" pozwala na wyścig do 10 rund. Oprócz tego, gracze muszą posiadać po przekroczeniu mety OSTATNIEGO okrążenia: właściwą liczbę „Kart tankowania", „Kart wymiany opon" i liczbę „Żetonów okrążeń" zgodną z ustaloną liczbą okrążeń wyścigu.*

*Po przejechaniu całego toru i przekroczeniu pola **META**/START (okrążenie) gracz żąda od „organizatora" wydania „Żetonu okrążenia" - będzie stanowił on potwierdzenie przebytego okrążenia. Jeśli gracz zapomni wziąć ten dowód, a następny gracz wykona już swój ruch, to nie otrzymuje on żetonu i musi kontynuować jazdę bez zaliczenia wcześniejszego okrążenia. Jeżeli wyścig ma trwać 8 okrążeń, to kończący grę musi mieć 8 żetonów. W każdym wyścigu (bez względu na liczbę okrążeń) zawodnicy muszą też zdobyć „Karty tankowania" i „Karty wymiany opon". Aby uzyskać te karty gracz musi wjechać na pas obsługi serwisowej (PIT-STOP). Cztery pola PIT-STOP nie są liczone w jeździe po torze jak jego normalne pola. Są traktowane tylko jako miejsce zatrzymania, a gracz wybiera sobie z tych pól takie, które jest wolne. Przy wyjeździe z pasa serwisowego pola odliczane po rzucie kostką to pola właściwego toru wyścigów (pola szare) znajdujące się poza polami PIT-STOP. Przy wjeździe na pas serwisowy gracz nie liczy liczby pól wskazanej przez kostkę, wystarczy, że ta liczba nie będzie za mała, by tam wjechać. Jeśli będzie za duża, to nie ma znaczenia, ponieważ gracz wybiera sobie jedno wolne z czterech pól. Stojąc już na polu PIT-STOP gracz żąda od „organizatora" wydania „Karty tankowania" lub „Karty zmiany opon" i czeka na swoją kolejkę (na PIT-STOPIE może otrzymać tylko 1 „Kartę zmiany opon" lub 1 „Kartę tankowania" - podczas 1 postoju). Kiedy przychodzi jego ruch, rzuca tylko kostką kolorową. Jeśli wyrzuci kolor ZIELONY rzuca od razu kostką liczbową i kolorową, po czym przesuwa swój bolid o liczbę pól wskazanych przez kostki, ale nie licząc pól PIT-STOPu. Jeśli gracz wyjedzie z PIT-STOPu i nie weźmie „Karty tankowania" lub „Karty zmiany opon", a inny gracz rzuci już kostki, to nie może on już tych kart otrzymać. By je uzyskać musi ponownie okrążyć tor.*

Jeżeli jednak stojąc na PIT-STOPie gracz wyrzuci kolorową kostką kolor CZERWONY, to jego bolid pozostaje na tym miejscu i czeka na następną kolejkę. Gracz stoi na tym polu dopóki nie wyrzuci koloru ZIELONEGO.
Liczba postojów na PIT-STOPIE jest uzależniona od ustalonej liczby okrążeń:
*1) wyścig od **5** do **7** rund - 3 postoje = 2 „Karty tankowania", 1 „Karta wymiany opon"*
*2) wyścig od **8** do **10** rund - 5 postojów = 3 „Karty tankowania", 2 „Karty wymiany opon"*
Jeśli gracz posiada już właściwą liczbę kart i wjedzie na pola PIT-STOP to musi wrócić na pole START i zwrócić jedną z kart. Jeśli gracz ma wszystkie „Żetony okrążeń", a brakuje mu właściwej liczby kart, to musi wykonać dodatkowe okrążenia, by uzyskać brakujące karty.
Aby wyminąć przeciwnika zawodnik musi wyrzucić kostkami liczbę większą od liczby pól dzielących jego bolid od bolidu rywala znajdującego się przed nim (liczy się przednia część bolidu). Jeżeli bolid gracza (wykonującego ruch) zrówna się z bolidem rywala znajdującego się przed nim, to znaczy, że go najechał. Wówczas wraca on na ostatnio zajmowaną pozycję, otrzymuje „Żeton kary" i czeka na następną kolejkę. Jeśli gracz wjedzie na środkowe lub ostatnie pole zajmowane przez bolid rywala, to stawia on swój bolid obok jego i nie jest to traktowane jak „najechanie". W przypadku gdy gracz zbierze 5 „Żetonów kary" zwraca wszystkie zdobyte karty i żetony zaczynając wyścig od początku. Jeżeli gracz wykonując polecenie z „Karty zdarzeń" stanie na polach zajmowanych przez przeciwnika to stawia swój bolid obok bolidu rywala i nie otrzymuje „karnego żetonu".

KONIEC GRY

Po przejechaniu umówionej wcześniej liczby okrążeń i zdobyciu wszystkich „Kart tankowania", „Kart wymiany opon" i „Żetonów okrążeń" gracz kończy wyścig. Ten, kto dokona tego jako pierwszy zostaje zwycięzcą.
Gracze mogą zmieniać zasady gry uzgadniając je między sobą przed jej rozpoczęciem.

Przechowywanie:
Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:
Po zakończeniu użytkowania usuwać produkt w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:
Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

CE

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER"
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

