

GRAND PRIX

OSTATNIA PROSTA

Gra dla 2-6 osób w wieku 8-108 lat

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Mariusz Gandzel

ELEMENTY GRY

• 54 karty akcji



• 1 karta *Ostatnia prosta*



• 1 kostka



• 5-częściowa trybuna z boksami na bolidy



• 12 bolidów



• 6 płytek bolidów



WPROWADZENIE

Każdy gracz ma do dyspozycji 2 lub 4 bolidy, w zależności od liczby graczy biorących udział w wyścigu. W trakcie gry gracze będą manewrować bolidami, wykonując działania przedstawione na kartach. Celem gry jest zajęcie swoimi bolidami jak najlepszych miejsc w wyścigu. Na koniec wyścigu **6 pierwszych bolidów zdobędzie punkty**. Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

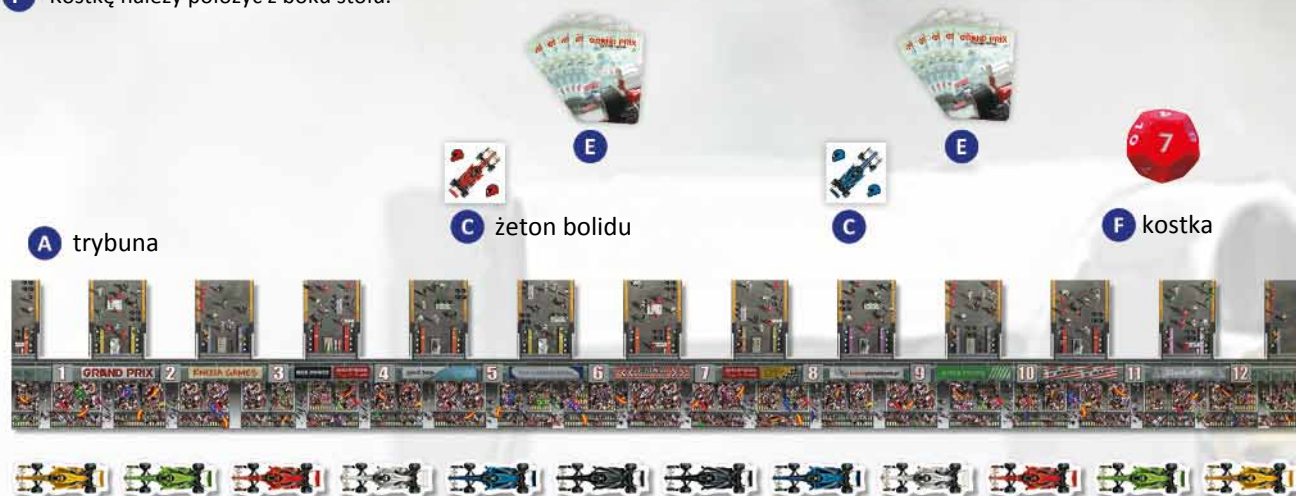
Kartę Ostatnia prosta należy odłożyć do pudełka. Jest ona używana tylko w wariantcie Ostatnia prosta opisanym na końcu instrukcji.

Uwaga! Niezależnie od liczby graczy w wyścigu zawsze startuje **12 bolidów**.

A Należy stworzyć **trybunę**, łącząc ze sobą pięć jej części. Kolejne części trybuny muszą być połączone ze sobą tak, aby zachować kolejność liczb – **od 1 do 12**. Trybuna ułatwia określenie pozycji danego bolidu w wyścigu. Gracze mogą jednak grać bez trybuny, jeśli mają za mało miejsca na stole.

B Należy ustawić **12 bolidów** w linii wzdłuż trybuny (lub na środku stołu, jeśli gracze grają bez trybuny). Aby określić pozycję startową, jeden z graczy bierze do ręki i tasuje **6 płytek bolidów**. Następnie losuje pierwszą płytkę i sprawdza, jakiego koloru bolid się na niej znajduje. Bierze dwa bolidy w wylosowanym kolorze, jeden bolid ustawia na pierwszym miejscu, drugi na dwunastym. Następnie losuje kolejną płytkę bolidu i ustawia kolejne dwa bolidy w wylosowanym kolorze na drugim i jedenastym miejscu i tak dalej aż wszystkie bolidy będą ustawione.

- C** Gracze losują kolory bolidów, jakimi będą grać:
- w grze **2 i 3-osobowej** każdy gracz losuje **2 płytki bolidów** (będzie kierować czterema bolidami w dwóch kolorach),
 - w grze **4, 5 i 6-osobowej** każdy gracz losuje **1 płytkę bolidu** (będzie kierować dwoma bolidami w jednym kolorze).
- Wylosowane płytki bolidów gracze układają przed sobą obrazkiem do góry.
- D** Należy potasować **karty akcji** i ułożyć je w stos obrazkami do dołu z boku stołu.
- E** Z wierzchu stosu kart akcji należy rozdać każdemu graczowi po **5 kart**. Gracze trzymają karty w ręku w taki sposób, by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.
- F** Kostkę należy położyć z boku stołu.



B bolidy na pozycjach startowych



PRZEBIEG GRY

Zaczyna gracz, który oglądał ostatnio wyścigi samochodowe (lub gracz najmłodszy). Następnie gra przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania:

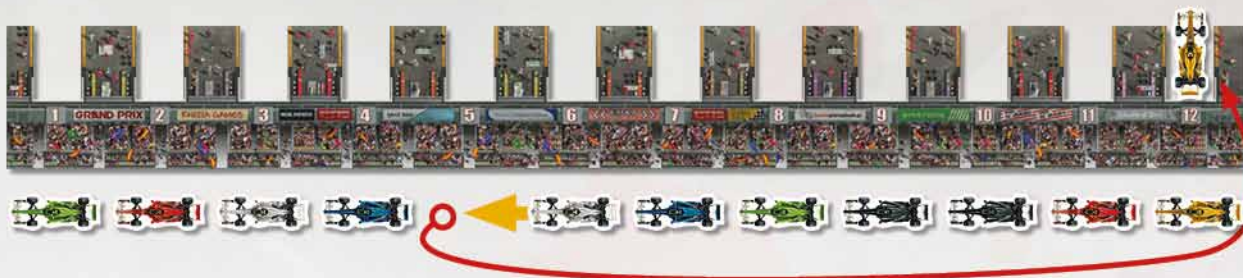
- Wykłada na stół **jedną, wybraną przez siebie kartę akcji** spośród tych, które trzyma w ręku i wykonuje działanie opisane na tej karcie. Wykorzystaną kartę odkłada do pudełka.
- Następnie **dobiera ze stosu jedną kartę akcji** tak, aby mieć w ręku 5 kart.

Uwaga! Gracz w swojej turze zawsze musi użyć karty akcji i dobrać kolejną kartę, nawet jeżeli wszystkie jego bolidy zakończyły już wyścig.

Bolidy wyeliminowane z wyścigu należy układać w boksach po drugiej stronie trybuny. Bolidy te zakończyły już wyścig i nie są brane pod uwagę podczas wykonywania działań z kart, ale liczą się w ostatecznej klasyfikacji. Pierwszy bolid, który zostanie wyeliminowany, zajmuje 12. miejsce w wyścigu, kolejny – 11. i tak dalej.

Gdy gracze grają **bez trybuny**, wyeliminowane bolidy należy układać w osobnej linii.

Puste miejsca, które powstają na skutek przemieszczania bolidów lub ich eliminacji z wyścigu, należy usuwać, zsuwając bolidy ze sobą.



Przykład: Żółty bolid został wyeliminowany z wyścigu. Umieszczany jest w 12. boksie. Kolejny wyeliminowany bolid umieszczony zostanie w 11. boksie.

KARTY AKCJI

Karty akcji pozwalają na zmianę kolejności bolidów lub eliminowanie bolidów z wyścigu.

Na kartach znajduje się informacja, jakie działanie należy wykonać oraz jakim bolidem.



Karty z wielokolorowym kaskiem to **jokery**. Działanie tych kart nie jest przypisane do konkretnego koloru bolidów.

Karty Wyprowadzenie

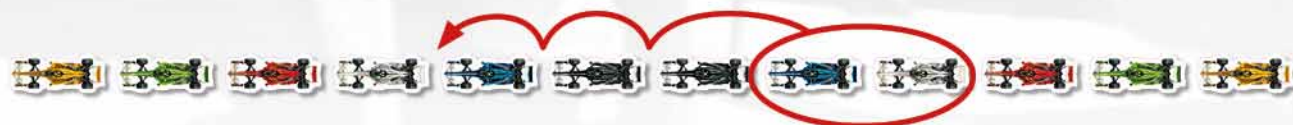


Po wyłożeniu karty **Wyprowadzenie** gracz wybiera jeden z bolidów w kolorze wyłożonej karty. Następnie przemieszcza go **razem z bolidem znajdującym się bezpośrednio za nim** o tyle miejsc do przodu, ile wskazuje liczba na karcie.

- Jeśli gracz wybrał bolid znajdujący się na **ostatnim miejscu**, przemieszcza tylko ten bolid.
- Jeśli gracz wybrał bolid znajdujący się na **pierwszym miejscu**, nie przemieszcza żadnego bolidu.

- Jeśli w trakcie przemieszczania bolid osiągnie pierwsze miejsce, kończy swój ruch (nawet wówczas, gdy nie został przemieszczony o pełną wartość wskazaną na karcie).
- Jeśli karta wskazuje kolor bolidów, które **nie biorą już udziału w wyścigu** (zostały wyeliminowane), żaden bolid nie zostanie przemieszczony.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Wyprowadzenie” o wartości +3 w kolorze **niebieskim**. W wyścigu są 2 **niebieskie** bolidy, gracz musi więc wybrać, który z nich przemieścić. Gracz wybiera bolid znajdujący się na **dalszym miejscu** i przemieszcza go wraz z **białym**, który znajduje się bezpośrednio za nim, o 3 miejsca do przodu.



Karty **Utrata sterowności**



Gracz wybiera **dowolny bolid** i **cofa** go o tyle miejsc, ile wskazuje liczba na karcie.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Utrata sterowności” o wartości -2. Wybiera **czzerwony** bolid i cofa go o 2 miejsca.



Karty **Pogoń za czołówką**



Gracz wybiera **jeden z trzech ostatnich bolidów** i przemieszcza go o **3 miejsca do przodu**.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Pogoń za czołówką”. Musi wybrać bolid z jednego z trzech ostatnich miejsc w wyścigu. Gracz wybiera **zielony** bolid i przemieszcza go o 3 miejsca do przodu.



Karty **Pit Stop**



Gracz wybiera jeden z bolidów w kolorze wskazanym przez kartę (lub dowolny bolid, gdy kask na karcie jest wielokolorowy) i rzuca kostką.

Wynik rzutu:	Efekt:
1 – 6	Gracz cofa wybrany bolid o tyle miejsc, ile wypadło na kostce.
7 – 12	Wybrany bolid zostaje na swoim miejscu.

Gdy karta wskazuje kolor bolidów, które nie biorą już udziału w wyścigu (zostały wyeliminowane), żaden bolid nie zostaje przemieszczony.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Pit Stop” w kolorze **żółtym**. Wybrał **żółty** bolid, który znajduje się na pierwszym miejscu i rzucił kostką. Na kostce wypadło 5, gracz cofa więc **żółty** bolid o 5 miejsc.



Karta **Ryzykowne przyspieszenie**



Gracz wybiera dowolny bolid i rzuca kostką.

Wynik rzutu:	Efekt:
1 – 9	Gracz przemieszcza wybrany bolid o jedno miejsce do przodu.
10 – 12	Wybrany bolid zostaje wyeliminowany z wyścigu (bolid ma awarię silnika i nie może kontynuować wyścigu).

Uwaga! Jeżeli gracz wybierze **jeden ze swoich bolidów**, może ponownie rzucić kostką i **jeszcze raz przemieścić bolid**.

Gracz może rzucać kostką kilka razy, do momentu gdy:

- zdecyduje, że nie chce więcej ryzykować rzutów kostką
- wyrzuci 10 – 12 (bolid zostaje wyeliminowany z wyścigu).

Jeżeli gracz wybierze **bolid innego gracza** (lub nienależący do żadnego z graczy), może rzucić kostką **tylko raz**.

*Przykład: Gracz wyłożył kartę „Ryzykowne przyspieszenie”. Wybrał swój **żółty** bolid i rzucił kostką. Na kostce wypadło 7, gracz przemieszcza więc **żółty** bolid o jedno miejsce do przodu.*



Gracz postanowił zaryzykować i rzucił ponownie. Tym razem na kostce wypadło 10, co oznacza, że bolid ma awarię silnika i zostaje wyeliminowany.



Karta **Ryzykowne wejście w zakręt**



Gracz wybiera dowolny bolid i rzuca kostką.

Wynik rzutu:	Efekt:
1 – 9	Gracz przemieszcza wybrany bolid o jedno miejsce do przodu.
10 – 12	Wybrany bolid zostaje przemieszczony na ostatnie miejsce .

Uwaga! Jeżeli gracz wybierze **jeden ze swoich bolidów**, może ponownie rzucić kostką i **jeszcze raz przemieścić bolid**.

Gracz może rzucać kostką kilka razy, do momentu gdy:

- zdecyduje, że nie chce więcej ryzykować rzutów kostką
- wyrzuci 10 – 12 (bolid zostaje przemieszczony na ostatnie miejsce).

Jeżeli gracz wybierze **bolid innego gracza** (lub nienależący do żadnego z graczy), może rzucić kostką **tylko raz**.

*Przykład: Gracz wyłożył kartę „Ryzykowne wejście w zakręt”. Wybrał **biały** bolid (należący do innego gracza) i rzucił kostką.*

*Na kostce wypadło 6. Gracz przemieszcza więc **biały** bolid o jedno miejsce do przodu. Gracz nie może rzucić ponownie kostką, gdyż **biały** bolid nie należy do niego.*



Karta **Uderzenie w bandę**



Gracz rzuca kostką. Wynik na kostce wskazuje **miejsce w wyścigu**. Bolid na wskazanym miejscu zostaje **wyeliminowany z gry**. Gracz może **raz** powtórzyć rzut kostką, jeżeli wynik go nie satysfakcjonuje. Jeżeli gracz zdecyduje się to zrobić, musi zastosować się do nowego wyniku.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Uderzenie w bandę”. Rzucił kostką, na której wypadło 10. Bolid na 10. miejscu zostaje wyeliminowany z gry.



Karta **Problemy ze skrzynią biegów**



Gracz rzuca kostką. Wynik na kostce wskazuje **miejsce w wyścigu**. Bolid na wskazanym miejscu zostaje **przemieszczony na ostatnie miejsce**.

Gracz może **raz** powtórzyć rzut kostką, jeżeli wynik go nie satysfakcjonuje. Jeżeli gracz zdecyduje się to zrobić, musi zastosować się do nowego wyniku.

Przykład: Gracz wyłożył kartę „Problemy ze skrzynią biegów”. Rzucił kostką, na której wypadło 6. Gracz postanawia powtórzyć rzut kostką (wynik na kostce wskazał jeden z jego bolidów). Na kostce wypadł wynik 7. Bolid na 7. miejscu zostaje przemieszczony na ostatnie miejsce.



Karta **Zderzenie**



Gracz rzuca kostką. Wynik na kostce wskazuje **miejsce w wyścigu**. Bolid na wskazanym miejscu zderzył się z innym bolidem. **2 bolidy zostają wyeliminowane z wyścigu**:

- bolid wskazany przez kostkę
- bolid znajdujący się bezpośrednio **za** albo **przed** tym bolidem (gracz, który wyłożył kartę **Zderzenie**, decyduje, który z nich zostanie wyeliminowany).

Gdy wynik na kostce wskazuje miejsce w wyścigu, na którym nie ma żadnego bolidu (np. miejsce 12, a w grze pozostało 11 bolidów), żaden bolid nie zostaje wyeliminowany z wyścigu.

*Przykład: Gracz wyłożył kartę „Zderzenie”. Rzucił kostką, na której wypadło 4. Bolid na 4. miejscu zostaje wyeliminowany. Gracz musi wybrać jeszcze sąsiadujący bolid, który także zostanie wyeliminowany. Gracz wybiera **niebieski** bolid.*



KONIEC GRY

Gdy karty w stosie kart akcji się wyczerpią, gracze nie dobierają więcej kart. Gra się kończy, gdy każdy gracz będzie mieć po 4 karty w ręku.

Gracze zdobywają punkty za miejsca swoich bolidów w wyścigu. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa gracz, którego bolid zajął wyższe miejsce.

Przykład: Wyścig ukończyło 8 bolidów.

Bolid **Sebastiana** zajął 1. miejsce. Gracz zdobywa 10 punktów.

Bolidy **Fernanda** zajęły 2. i 8. miejsce. Gracz zdobywa 6 punktów.

Bolidy **Kimiego** zajęły 3. i 5. miejsce. Gracz zdobywa 6 punktów.

Bolid **Lewisa** zajął 4. miejsce. Gracz zdobywa 3 punkty.

Punkty bolidów (czarnego i białego) nienależących do żadnego z graczy są ignorowane i nie bierze się ich pod uwagę przy wyłanianiu zwycięzcy. Najwięcej punktów zdobył **Sebastian**, to on zostaje zwycięzcą.

Miejsce:	Punkty:
1	10
2	6
3	4
4	3
5	2
6	1
7	0
8	0



Wariant: Ostatnia prosta



W tym wariantcie pojawiają się dodatkowe emocje spowodowane tym, że gracze nie wiedzą, kiedy nastąpi koniec wyścigu. Na początku gry należy potasować talię kart akcji. Następnie należy wziąć 5 kart* z wierzchu talii oraz kartę *Ostatnia prosta*. Te 6 kart należy potasować i położyć na spodzie talii kart akcji.

Gdy w trakcie gry któryś z graczy dobierze kartę *Ostatnia prosta*, pokazuje ją wszystkim graczom i kładzie ją z boku stołu. Następnie dobiera kolejną kartę z wierzchu stosu i dodaje ją do kart trzymanyh w ręku. Gracze przystępują do rozegrania ostatniej rundy. Wykładają po jednej karcie akcji, ale nie dobierają już kart z wierzchu stosu. Gdy każdy gracz będzie mieć tylko 4 karty w ręku, gra się kończy i gracze podliczają punkty.

* Jeżeli gracze chcą rozegrać krótsze wyścigi, mogą na początku gry wziąć większą liczbę kart i potasować je z kartą *Ostatnia prosta*.

Wariant: Sezon wyścigowy

W tym wariantcie zwycięzca zostaje wyłoniony po ukończeniu serii wyścigów.

Przed grą gracze ustalają, z ilu wyścigów będzie składać się sezon. Po każdym wyścigu należy zanotować na kartce punkty zdobyte przez graczy. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Po skończonym wyścigu bolidy zostają na swoich miejscach. Wyeliminowane bolidy należy dołożyć do linii bolidów w grze, nie zmieniając ich kolejności (rys. poniżej). Będą to startowe pozycje bolidów w następnym wyścigu.

Po rozegraniu wszystkich wyścigów w sezonie gracze podliczają punkty zdobyte w całym sezonie.



Uwaga! Aby ułatwić graczom zapisywanie punktów zdobytych w poszczególnych wyścigach, przygotowaliśmy specjalny arkusz, który dostępny jest na stronie www.KrainaPlanszówek.pl.

SEZON WYŚCIGOWY

SEZON WYŚCIGOWY

IMIONA KIEROWCÓW▶												
GRAND PRIX	pkt za wyścig	pkt w sezonie	pkt za wyścig	pkt w sezonie	pkt za wyścig	pkt w sezonie	pkt za wyścig	pkt w sezonie	pkt za wyścig	pkt w sezonie	pkt za wyścig	pkt w sezonie
 AUSTRALIA												
												

Wariant dla 2 graczy

W tym wariantcie każdy gracz kieruje **4 bolidami w dwóch kolorach**, ale jeden z kolorów jest ukryty.

Gracze ustawiają 12 bolidów w pozycjach startowych, tak jak w podstawowym wariantcie. Następnie płytki bolidów są tasowane i gracze losują po 2 płytki. Jedną płytkę układają przed sobą obrazkiem do góry (jest widoczna dla wszystkich graczy). Drugą płytkę oglądają tak, aby przeciwnik nie widział, jakiego koloru bolid się na niej znajduje, i układają ją obrazkiem do dołu. Na koniec gry gracze odkrywają ukryte płytki i podliczają punkty tak jak w podstawowym wariantcie.

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Mariusz Gandzel

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanstwoek.pl

Od wydawcy

Wydawca bardzo dziękuje Mirosławowi

„Tycjanowi” Gucwie, wielkiemu fanowi Formuły 1 za niezwykle cenną pomoc merytoryczną podczas pracy nad polską edycją gry.



RUSH HOUR
ZAKORKOWANA GRA LOGICZNA

40 nowych zadań!

Wyjdziesz z zakorkowanego parkingu!
Jednoosobowa łamigłówka zawierająca
40 zadań na 4 poziomach trudności!

Gra dla 1 gracza w wieku 8-108 lat

