

WYŚCIGI

INSTRUKCJA



2-4



6+



pobudzamy
wyobraźnię

Witamy wszystkich sympatyków wyścigów motocykli i zapraszamy do wzięcia udziału w pasjonujących zawodach. Jednak pamiętajcie, że aby zwyciężyć potrzebna jest odpowiednia taktyka oraz umiejętność podejmowania ryzyka w odpowiednim momencie. Nawet najmniejszy błąd może zaprzepaścić szansę na zwycięstwo.

ELEMENTY GRY

- 20 puzzli stanowiących elementy toru,
- 36 kart zdarzeń,
- 4 prędkościomierze,
- 4 pionki,
- 4 motocykle.

TRYBY ROZGRYWKI

W grze dostępne są następujące tryby:

POJEDYNCZY WYŚCIG – polega na rozegraniu jednego wyścigu, który wyłoni zwycięzcę.

OSTATNI ODPADA – w tym trybie również rozgrywany jest tylko jeden wyścig. Różnica polega na tym, że po każdym okrążeniu odpada zawodnik, który jest na ostatnim miejscu. Wyścig trwa do czasu, aż pozostanie tylko jeden kierowca.

Przykład: W grze bierze udział czterech graczy, więc rozegrane zostaną trzy okrążenia. Po pierwszym odpadnie jeden gracz, po drugim kolejny, a ostatnie - wyłoni zwycięzcę.

Uwaga: Do tego trybu warto układać długie trasy i muszą być zamknięte.

ZAWODY – ten tryb umożliwia rozegranie kilku wyścigów. Za każdy z nich kierowcy otrzymują punkty, których suma po zakończeniu ostatniego wyścigu wyłoni zwycięzcę. Każdy wyścig powinien odbywać się na innym torze. Przed rozpoczęciem

zawodów gracze uzgadniają, na ilu trasach i ile okrążeń będą wykonywać.

Punktacja wygląda następująco:

1 miejsce - 8 punktów

2 miejsce - 5 punktów

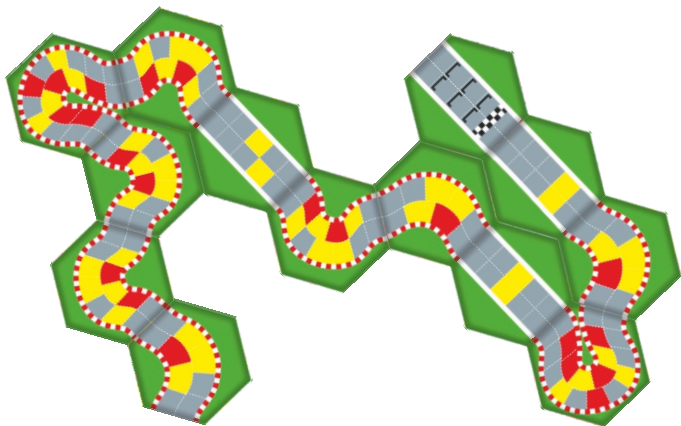
3 miejsce - 3 punkty

4 miejsce - 2 punkty

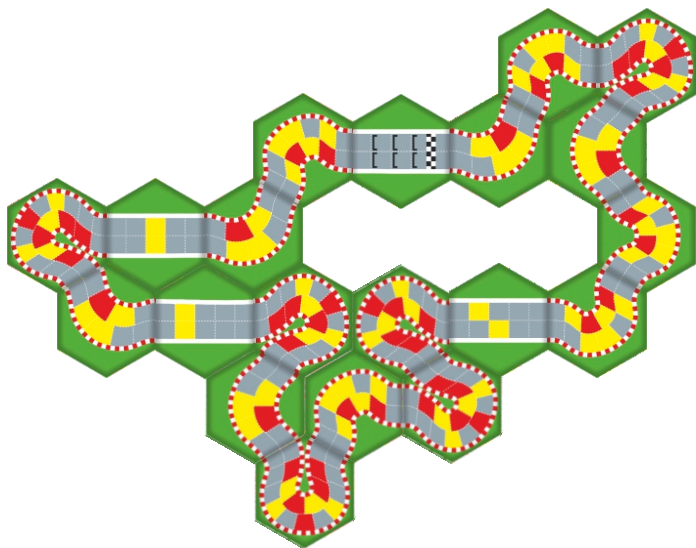
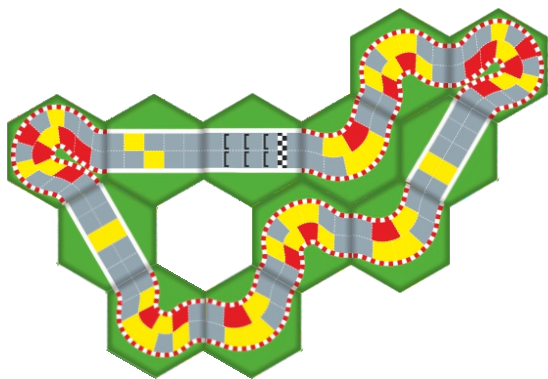
BUDOWANIE TORU

Przed przystąpieniem do rozgrywki należy zbudować tor wyścigowy. W grze istnieje możliwość stworzenia tras zamkniętych i otwartych. Najkrótszy tor może składać się z jedynie pięciu elementów. Przy trasach składających się z mniej niż dziesięciu elementami warto rozegrać dwa lub trzy okrążenia. Nie ma jednak żelaznych zasad określających liczbę okrążeń, więc gracze mają w tej kwestii całkowitą dowolność.

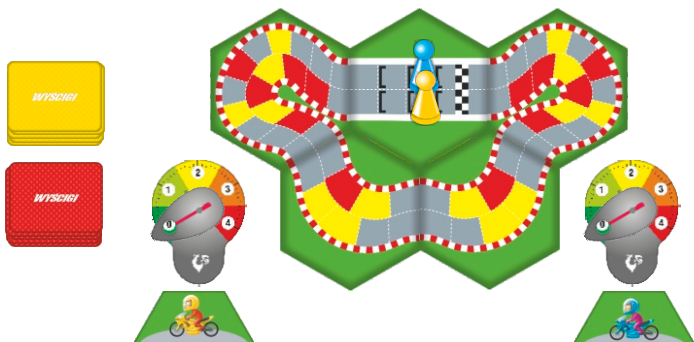
Trasa otwarta



Trasy zamknięte



Przed przystąpieniem do wyścigu należy rozdać każdemu z graczy prędkościomierz oraz potasować karty zdarzeń (z żółtymi i czerwonymi rewersami) i ułożyć je w dwóch stosach obok toru. Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na jednym z zaznaczonych pól startowych. Zawodnicy zabierają również obrazek motocyklisty w kasku, w kolorze swojego pionka i kładą go przed sobą, tak aby pozostałe osoby wiedziały jakim pionkiem się porusza.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Na wykonanie ruchu składają się dwie czynności:

- 1 akcja
- 2 ruch motocykla

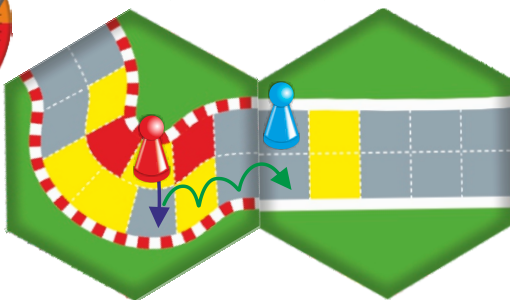
1 AKCJA

Każdy z graczy może wykonać jedną z czterech akcji w zależności od sytuacji na torze:

- **Przyśpieszenie** - gracz zwiększa o jeden poziom swoją prędkość. Oznacza się to poprzez przekręcenie wskazówki na prędkościomierzu w prawo o jeden punkt. Wartość ta może wynosić od 0 (zawsze na początku wyścigu) do maksymalnie 4.

- **Zwolnienie** - gracz zmniejsza o jeden poziom swoją prędkość.
- **Zmiana pasa** - gracz może zmienić pas, po którym wykonuje ruch. Może być to przydatne, gdy chce się uniknąć kolizji z graczami znajdującymi się z przodu lub nie zakończyć ruchu na niekorzystnym czerwonym polu. Gracz zmienia pas stawiając pionek na jednym z pól bezpośrednio graniczącym z polem, na którym stoi.

Gracz ma 3 poziom prędkości. Najpierw wykonuje akcję zmiany pasa (niebieska strzałka), a następnie wykonuje ruch motocykla (zielona strzałka).



- **Powrót na tor** - jest to akcja wykonywana w sytuacji, gdy pionek gracza znajdzie się poza torem. Jeśli pole, na które ma wrócić pionek jest zajęte, to gracz traci turę. Gracz, który wraca na tor, nie ciągnie następnej karty zdarzeń, pomimo tego, że wraca na czerwone pole.



*Uwaga:
Wykonanie akcji
nie jest obowiązkowe.*

2 RUCH MOTOCYKLA

Gracz przesuwa swój motocykl o tyle pól, ile wskazuje jego prędkościomierz. np. jeżeli prędkościomierz ustawiony jest na poziomie 3, gracz przesuwa pionek o 3 pola. Ruch wykonywany jest tylko do przodu (nie można zmienić pasa w trakcie przemieszczania pionka) i może zakończyć się na trzy sposoby:

- **pole szare** - nic się nie dzieje i gracz kończy ruch,
- **pole żółte lub czerwone** - w tym przypadku należy zastosować się do instrukcji z karty w kolorze pola, na którym zakończył się ruch,
- **pole jest zajęte przez inny pionek** - jeśli to nastąpi należy cofnąć pionek na poprzednie pole (jeśli jest ono również zajęte to cofamy do pierwszego wolnego). Niezależnie od tego o ile pól cofnie się gracz zmniejsza on przyśpieszenie o 1 punkt. Jeśli w wyniku cofnięcia gracz zatrzymuje się na polu żółtym lub czerwonym, należy wylosować kartę i zastosować się do instrukcji na niej zawartej.



KARTY ZDARZEŃ

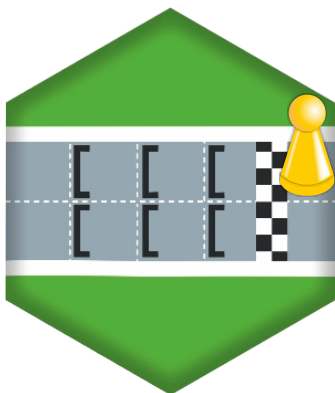
Gracz kończąc ruch na żółtym lub czerwonym polu losuje kartę w kolorze pola, na którym się zatrzymał. Karty czerwone zazwyczaj oznaczają kłopoty na torze, natomiast karty żółte są bardziej zróżnicowane. Gracz zawsze ma obowiązek zastosować się do instrukcji opisanej na karcie. Jeżeli na karcie jest zapisane:

Wypadasz z trasy, gracz musi położyć pionek obok pola na którym stoi, na trawie oraz całkowicie wyhamować swój motocykl (do 0 na prędkościomierzu). W następnym ruchu może wrócić na tor na to samo pole, z którego wypadł, jednak nie losuje już kolejnej karty zdarzeń. W kolejnym ruchu gracz może zacząć przyspieszać i wykonać ruch.

ZASADY ZWYCIĘSTWA

Zwycięzcą wyścigu określa się zawodnika, który jako pierwszy przekroczy linię mety.

Zwycięzcą zawodów zostaje osoba, która zdobyła największą sumę punktów podczas wyścigów. W zależności od trybu można wyróżnić zwycięskiego kierowcę.



pomysł i opracowanie: Dariusz Siedliński
ilustracje: Grzegorz Molas
grafika: studio PROMATEK

PROMATEK MEDIA
ul. Dąbrowskiego 41/7
42-218 Częstochowa
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co



5 901738 563162



www.kukuryku.co
© kukuryku®