

Gracz, który jako pierwszy dotrze do mety, zdobywa Grand Prix toru oraz 3 punkty, następni gracze kolejno 2, 1 i 0 punktów.

Teraz można przystąpić do następnego wyścigu, w tym celu należy zbudować kolejny tor i rozpocząć kolejny wyścig.

Po przeprowadzeniu ustalonych wyścigów gracze podliczają punkty. Zwycięża ten uczestnik zabawy, który zdobędzie najwięcej punktów we wszystkich przeprowadzonych podczas gry wyścigach.

### **Drugi rodzaj gry**

Inną opcją gry jest przeprowadzenie wyścigu długodystansowego. W takim przypadku gracze ścigają się na klasycznym torze zamkniętym okrążając go wiele razy - sugerujemy 10 okrążeń. Jednak niezbędne wtedy jest ustalenie sędziego, który będzie liczył przebyte okrążenia dla każdego gracza.

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

-4-

Gracz, który jako pierwszy dotrze do mety, zdobywa Grand Prix toru oraz 3 punkty, następni gracze kolejno 2, 1 i 0 punktów.

Teraz można przystąpić do następnego wyścigu, w tym celu należy zbudować kolejny tor i rozpocząć kolejny wyścig.

Po przeprowadzeniu ustalonych wyścigów gracze podliczają punkty. Zwycięża ten uczestnik zabawy, który zdobędzie najwięcej punktów we wszystkich przeprowadzonych podczas gry wyścigach.

### **Drugi rodzaj gry**

Inną opcją gry jest przeprowadzenie wyścigu długodystansowego. W takim przypadku gracze ścigają się na klasycznym torze zamkniętym okrążając go wiele razy - sugerujemy 10 okrążeń. Jednak niezbędne wtedy jest ustalenie sędziego, który będzie liczył przebyte okrążenia dla każdego gracza.

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

-4-

## **Kubiki na Wyścigach**

### **Instrukcja**

**Zestaw zawiera: kostkę, klocki i kółka pozwalające na zbudowanie 4 bolidów oraz 6 tekturowych elementów do budowy torów wyścigowych.**

**Celem gry jest zdobycie mistrzostwa Grand Prix.**

-1-

## **Kubiki na Wyścigach**

### **Instrukcja**

**Zestaw zawiera: kostkę, klocki i kółka pozwalające na zbudowanie 4 bolidów oraz 6 tekturowych elementów do budowy torów wyścigowych.**

**Celem gry jest zdobycie mistrzostwa Grand Prix.**

-1-

### **Pierwszy rodzaj gry**

Na początku rozgrywki gracze ustalają, ile wyścigów i na jakich torach je przeprowadzą.

Grę należy rozpocząć od ułożenia dowolnego toru (przykładowe tory pokazane na spodzie pudełka) oraz zbudowaniu swojego bolidu. Osoba, która jako pierwsza zbuduje swój pojazd i postawi go na polu startowym, rozpoczyna grę. Kolejność ruchów pozostałych graczy ustala się analogicznie. Po przygotowaniu planszy i zbudowaniu bolidów, gracze naprzemiennie rzucają kostką i w zależności od liczby wylosowanych oczek, odpowiednio przesuwają swój bolid.

Jeśli gracz wyrzuci na kostce od 1 do 3 oczek, to tyle ruchów może wykonać swoim bolidem. Za ruch uważa się przesunięcie bolidu o kolejne pola lub zmianę ścieżki toru jazdy.

Uwaga:

-na jednym polu toru wyścigowego może znajdować się tylko jeden bolid  
-dwie zewnętrzne ścieżki toru zawierają więcej pól.

-2-

### **Pierwszy rodzaj gry**

Na początku rozgrywki gracze ustalają, ile wyścigów i na jakich torach je przeprowadzą.

Grę należy rozpocząć od ułożenia dowolnego toru (przykładowe tory pokazane na spodzie pudełka) oraz zbudowaniu swojego bolidu. Osoba, która jako pierwsza zbuduje swój pojazd i postawi go na polu startowym, rozpoczyna grę. Kolejność ruchów pozostałych graczy ustala się analogicznie. Po przygotowaniu planszy i zbudowaniu bolidów, gracze naprzemiennie rzucają kostką i w zależności od liczby wylosowanych oczek, odpowiednio przesuwają swój bolid.

Jeśli gracz wyrzuci na kostce od 1 do 3 oczek, to tyle ruchów może wykonać swoim bolidem. Za ruch uważa się przesunięcie bolidu o kolejne pola lub zmianę ścieżki toru jazdy.

Uwaga:

-na jednym polu toru wyścigowego może znajdować się tylko jeden bolid  
-dwie zewnętrzne ścieżki toru zawierają więcej pól.

-2-

Wyrzucenie 4 oczek na kostce oznacza żółtą flagę. Gracz, który wyrzucił taką liczbę oczek, musi się zatrzymać (traci ruch).

Jeśli wyrzuci 5, oznacza to konieczność wizyty w pit-stopie w celu zmiany opon. W tym przypadku ustawia swój bolid na jednym z pól w centralnej części planszy (w przypadku torów otwartych-na poboczu, możliwie blisko miejsca w którym bolid się znajduje). Następny ruch rozpoczyna się z pola, na którym bolid się znajdował przed wymianą opon.

Jeśli gracz wyrzuci 6 oczek, oznacza to konieczność wizyty w pit-stopie z powodu awarii. W tym przypadku ustawia swój bolid na odpowiednim polu w centralnej części planszy (w przypadku torów otwartych-na poboczu możliwie blisko miejsca w którym bolid się znajduje). Do wyścigu wraca dopiero wtedy, gdy ponownie wyrzuci 6 oczek na kostce. W takim przypadku ponownie ustawia bolid na polu, na którym bolid się znajdował przed awarią. Jeżeli pole na które wraca do gry bolid po awarii lub zmianie kół jest zajęte przez inny bolid, to bolid wracający na tor ustawiamy na pierwszym wolnym polu za polem zajęтым przez inny bolid.

-3-

Wyrzucenie 4 oczek na kostce oznacza żółtą flagę. Gracz, który wyrzucił taką liczbę oczek, musi się zatrzymać (traci ruch).

Jeśli wyrzuci 5, oznacza to konieczność wizyty w pit-stopie w celu zmiany opon. W tym przypadku ustawia swój bolid na jednym z pól w centralnej części planszy (w przypadku torów otwartych-na poboczu, możliwie blisko miejsca w którym bolid się znajduje). Następny ruch rozpoczyna się z pola, na którym bolid się znajdował przed wymianą opon.

Jeśli gracz wyrzuci 6 oczek, oznacza to konieczność wizyty w pit-stopie z powodu awarii. W tym przypadku ustawia swój bolid na odpowiednim polu w centralnej części planszy (w przypadku torów otwartych-na poboczu możliwie blisko miejsca w którym bolid się znajduje). Do wyścigu wraca dopiero wtedy, gdy ponownie wyrzuci 6 oczek na kostce. W takim przypadku ponownie ustawia bolid na polu, na którym bolid się znajdował przed awarią. Jeżeli pole na które wraca do gry bolid po awarii lub zmianie kół jest zajęte przez inny bolid, to bolid wracający na tor ustawiamy na pierwszym wolnym polu za polem zajęтым przez inny bolid.

-3-