

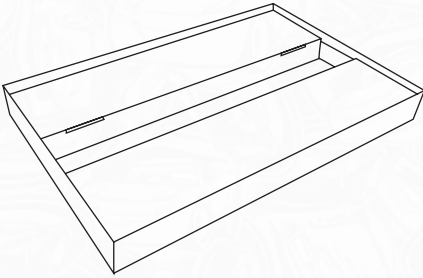


PISTON CUP

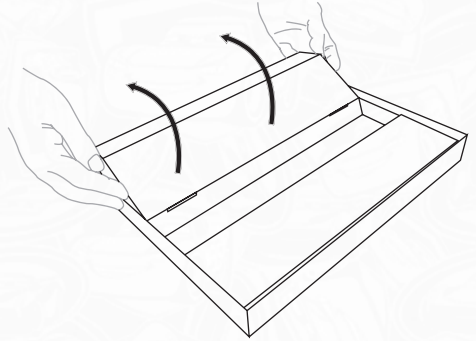
RULEBOOK



1

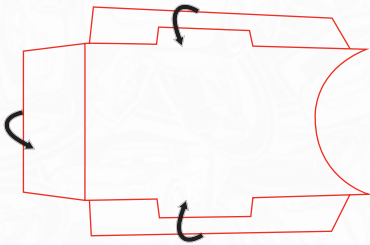


2



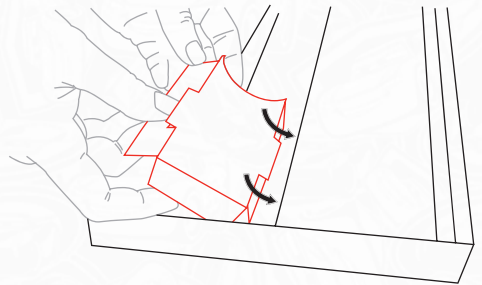
3

x2

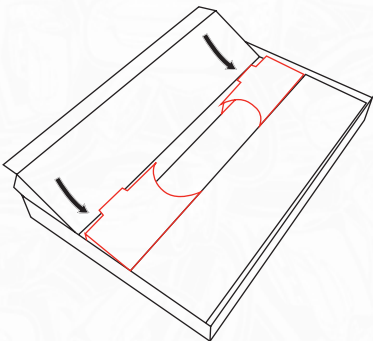


4

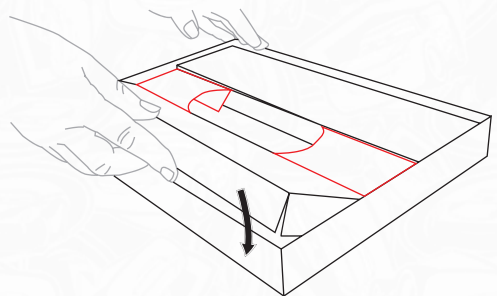
x2



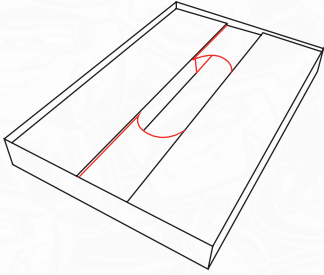
5



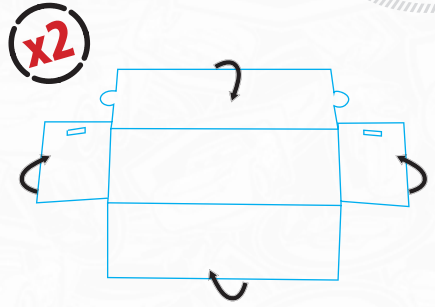
6



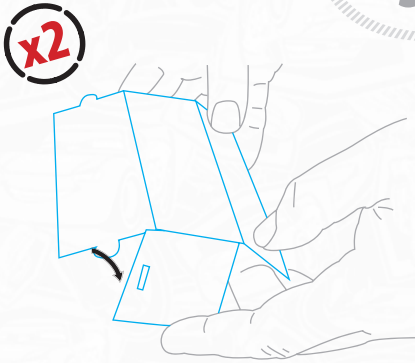
7



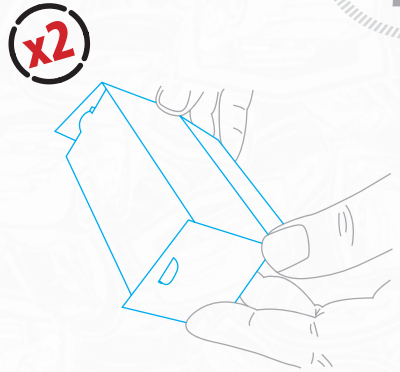
8



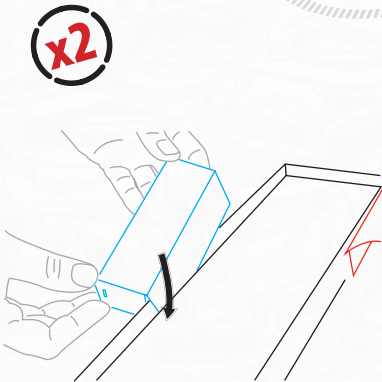
9



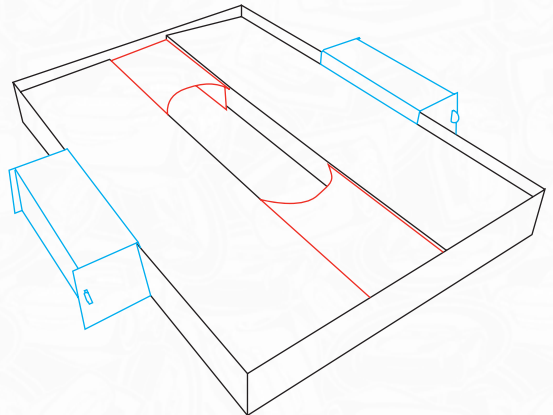
10



11



12





Wprowadzenie:

Wyścig Piston Cup czas zacząć! Zadaniem graczy jest jak najszybsze przebycie toru. W trakcie rajdu na zawodników czekać będą niespodziewane przeszkody, a nadmierna szybkość może się skończyć wizytą w pit stopie. Kto tym razem pierwszy dotrze na metę i zostanie mistrzem kierownicy? Na miejsca, gotowi, start!

Zawartość:

- » Plansza w pudełku
- » Elementy planszy do montażu
- » Dwa pit stopy
- » 24 żetony
- » 4 trzelementowe medale
- » 4 pionki
- » 4 podstawki pod pionki
- » Kostka
- » Instrukcja

Cel gry:

Zadaniem graczy jest trzykrotne przebycie toru Piston Cup. Ten z graczy, który jako pierwszy przekroczy linię mety po raz trzeci, wygrywa cały wyścig.

Przygotowanie do gry:

1. Wmontujcie elementy toru do osadzonej w pudełku planszy.
2. Złóżcie i zamontujcie w pudełku dwa pit stopy.
3. Każdy z graczy wybiera postać i umieszcza odpowiadający jej pionek na polu startowym.
4. Na poszczególnych polach pit stopów umieśćcie żółte żetony „Zapasowe koło” i „Pełny bak” – po jednym dla każdego z bohaterów filmu *Auta 3*, który bierze udział w rozgrywce.

5. Pozostałe żetony połóżcie obok planszy rewersem do góry i wymieszajcie. Następnie wybierzcie 6 z nich i rozłóżcie w sposób losowy awersem do góry na polach toru wyścigu za wyjątkiem pola startowego i pól specjalnych (oznaczonych na czerwono). Pamiętajcie, że na jednym polu można położyć tylko jeden żeton.
6. Pozostałe żetony stanowią będą pułę, z której gracz będą korzystać w trakcie rozgrywki.

Rozgrywka:

Wyścig Piston Cup toczy się przez trzy rundy, w trakcie których gracze naprzemiennie wykonują swoje tury. Rundy odmierzane są pełnymi okrążeniami toru. Gracz, który przekroczy linię mety po raz trzeci – wygrywa.

Zabawę rozpoczyna gracz, który wymieni najwięcej postaci występujących w filmach z serii „Auta”. Jeżeli kilku z graczy prawidłowo wymieni taką samą liczbę bohaterów, wówczas rozpoczyna najmłodszy z nich.

W swojej turze gracz postępuje w poniżej opisany sposób:

1. Rzuca kostką i przesuwą swój pionek o odpowiednią liczbę pól.

W grze nie ma zbijania pionków. Gracze biorą udział w wyścigu i mają możliwość zrównania się z innymi. Oznacza to, że na jednym polu może stać więcej niż jeden pionek.

2. Jeżeli pionek zakończy ruch na polu, na którym leży żeton, wówczas gracz zdejmuje żeton z planszy i natychmiast wykonuje akcję z nim związaną.



W grze występują następujące rodzaje żetonów:



Faworyt wyścigu

Zrównaj swój pionek z prowadzącym w tej chwili pionkiem na torze.



Jeszcze szybciej!

Rzuc ponownie kostką.



Poślizg!

W następnej turze po rzucie kostką przesuwasz swój pionek do tyłu.



Nieoczekiwana awaria

Wyślij pionek wybranego gracza do najbliższego pit stopu. Jeżeli gracz ten nie ma w swoich zasobach odpowiedniego żółtego żetonu lub żetonu jokera, traci dwie kolejki.



Szczyście sprzyja najlepszym

Weź żeton do swoich zasobów. Pełni on funkcję jokera i uchroni Cię przed koniecznością zjechać do pit stopu.

3. Jeżeli gracz zakończy ruch na jednym z dwóch czerwonych pól, wówczas musi udać się do pit stopu i zająć tam odpowiednie miejsce. Za każdym razem, gdy pionek trafia do pit stopu, gracz traci dwie kolejki. Jeżeli pionek trafia do pit stopu po raz pierwszy, wówczas gracz zabiera leżący tam żółty żeton do swoich zasobów:



Zapasowe koło



Pełny bak

Jeżeli w przyszłych turach gracz ponownie będzie miał trafić do pit stopu, wówczas będzie mógł odrzucić posiadany żeton, dzięki czemu uniknie wstrzymania na dwie rundy.

W grze występują dwa pit stopy – służący do zmiany opon, drugi do tankowania. Do każdego z nich przypisane są odpowiednie żetony, które, jeżeli są w zasobach gracza, pozwolą mu uniknąć ponownego udania się do określonego pit stopu. Nie można więc użyć żetonu „Zapasowe koło”, aby ominąć pit stop z tankowaniem, i analogicznie żeton „Pełny bak” nie uchroni gracza przed zmianą koła. Wyjątek stanowi żeton „Szczyście sprzyja najlepszym”, który można wykorzystać do obu pit stopów.

Gracz, który w wyniku wizyty w pit stopie odczekał dwie kolejki, wraca do gry, kontynuując wyścig od pola wyjazdu z pit stopu.

4. Rozgrywka w Piston Cup toczy się przez trzy rundy odpowiadające trzem pełnym okrążeniom toru wyścigu. Za każdym razem, gdy któryś z graczy jako pierwszy przekroczy linię mety w danej rundzie, dobiera z puli 5 zakrytych żetonów i rozkłada je awersem do góry na planszy według własnego uznania. I tak na początku rozgrywki, w pierwszej rundzie, na planszy rozłożonych jest 6 żetonów, w drugiej dokładanych jest 5 i w trzeciej kolejnych 5 żetonów.

Dodatkowych żetonów nie można kłaść na polach specjalnych ani na polach zajętych przez pionki graczy.

5. Ponadto za każdym razem, gdy pionek gracza przekracza linię mety, bierze on do swoich zasobów jedną część odpowiadającego swojej postaci medalu. Gracz, który jako pierwszy złoży medal, czyli zgromadzi trzy jego elementy, wygrywa cały rajd.

Koniec gry:

Wyścig Piston Cup wygrywa gracz, który jako pierwszy wykona trzy pełne okrążenia toru i złoży cały medal. Gra toczy się jednak dalej, do momentu rozstrzygnięcia, kto zajmie drugie i trzecie miejsce.





Introduction:

It's time to start the Piston Cup Race! Players compete to be the first to complete the race. Players will face unexpected obstacles during the rally and excessive speeding may result in a pit stop visit. Who will be the first person on the finish line and a new racing champion? Ready, set, go!

Contents:

- » Game board in a box
- » Board elements to be assembled by the players
- » 2 pit stops
- » 24 tokens
- » 4 three-piece medals
- » 4 pieces
- » 4 pieces stands
- » Die
- » Rulebook

The goal of the game:

The goal of the game is to go around the Piston Cup racing track three times. The first player to cross the finish line for the third time wins the whole race.

Preparation:

1. Mount racing track elements into the game board in a box.
2. Put together and place two pit stops in the box.
3. Each player chooses a character and places the corresponding piece on the starting field.
4. Place yellow "Spare Tyre" and "Full Tank" tokens on both pit stop fields – one for each of the *Cars 3* characters that take part in the game.

5. Place the rest of the tokens face down close to the game board and shuffle them. Choose 6 tokens and put them face up in a random order on the racing track fields, except for the starting field and special fields (marked red). Remember that only one token can be placed on one field.
6. The rest of the tokens will make up a resource pool used by the players during the game.

Playing the game:

The Piston Cup race takes three rounds, during which the players take their turns alternately. One round consists of a full lap around the racing track. The first player to cross the finish line for the third time wins the game.

The player who can name the most characters from the "Cars" movie series begins the game. Should more than one player correctly name the same number of characters, the youngest of them begins the game.

In his or her turn, the player acts in the following way:

1. Rolls the die and moves his or her piece forward a corresponding number of fields.

Game rules do not allow for capturing the pieces. Players are taking part in a race and have the possibility to catch up to others. This means that more than one piece may occupy one field.

2. If a player finishes his or her move on a field already occupied by a token, he or she takes the token off the board and immediately executes the appropriate action.



There are following kinds of tokens in the game:



Front-runner of the race

Take your piece and catch up to the currently leading piece on the racing track.



Even faster!

Roll the die again.



Skid!

In the next round, roll the die and move your piece backwards a corresponding number of fields.



Unexpected failure

Choose a player and send his or her piece to the nearest pit stop. If such player doesn't have the appropriate yellow token or a wild card token in his or her resources, he or she loses two turns.



Fortune favours the bold

Put the token in your resources. It will act as a wild card and will protect you from being sent to a pit stop.

3. If a player ends his or her move on one of the two red fields, he or she has to drive off to a pit stop and take an appropriate spot there. Each time a piece lands in a pit stop, the player loses two turns.

If a piece lands in a pit stop for the first time, the player takes the yellow token from the field and adds it to his or her resources.



Spare Tyre



Full Tank

Should a player land in the pit stop again in the next rounds, he or she may discard the token and protect themselves from being stopped for two turns.

There are two pit stops in the game – one for changing tyres and the other for refilling the tank. Each has its own tokens attributed, which, when in player's possession, may protect him or her from landing in the specific pit stop again. Consequently, "Spare Tyre" token cannot be used to avoid the refilling pit stop, and the "Full Tank" token cannot protect the player from the necessity of changing the tyres. The only exception is the "Fortune favours the bold" token, which can be used in both pit stops.

The player who waited two turns because of the pit stop visit is back in the game, resuming the race from the pit stop exit field.

4. The game in the Piston Cup takes three rounds corresponding to the three full laps on the racing track. Each time one of the players is the first to cross the finish line in each round, he or she takes 5 face-down tokens from the resource pool and places them face up on the game board in the positions of his or her choice. As a result, at the beginning of the game there are 6 tokens on the board, 5 more are added in the second round and another 5 in the third round.

Extra tokens cannot be placed on special fields or on fields already occupied by players.

5. Additionally, each time a player crosses the finish line, he or she takes one piece of the medal corresponding to his or her character and puts it together with the rest of his or her resources. The player who's first to assemble his or her medal (collects all three pieces) wins the whole rally.

End of the game:

The player who's first to complete three full laps of the Piston Cup racing track and assembles a full medal wins the race. However, the game lasts until the second and third places are awarded too.





Úvod:

Je čas odstartovat závod Piston Cup! Hráči budou soupeřit o to, kdo dojde do cíle jako první. Během závodu je čekají nečekané překážky a pokud pojedou příliš rychle, možná budou muset do boxu na opravu. Kdo jako první projede cílem a stane se novým šampionem? Připravit! Pozor! Start!

Obsah:

- » Hrací deska v krabici
- » Části hrací desky k sestavení
- » 2 servisní boxy
- » 24 žetonů
- » 4 trojdielné medaile
- » 4 figurky hráčů
- » 4 stojánky pro figurky
- » Hrací kostka
- » Pravidla

Cíl hry:

Cílem hry je třikrát projet trať závodu Piston Cup. První hráč, který potřeťí projede cílem, se stává vítězem závodu.

Příprava:

1. Upevněte části závodní dráhy do hrací desky v krabici.
2. Složte dva servisní boxy a vložte je do krabice.
3. Každý hráč si vybere postavu a postaví příslušnou figurku na startovní pole.
4. Žluté žetony „Náhradní pneumatika“ a „Plná nádrž“ položte na obě pole Servisní box – jeden pro každou postavu z filmu *Auta 3*, která se závodu účastní.

5. Zbytek žetonů položte lícem dolů poblíž hrací desky a zamíchejte je. Vyberte 6 žetonů a položte je v náhodném pořadí lícem vzhůru na pole závodní dráhy, kromě startovního pole a zvláštních polí označených červeně. Pamatujte, že na každé pole lze položit nejvýše jeden žeton.

6. Zbytek žetonů bude tvořit rezervu, kterou budou používat hráči během hry.

Průběh hry:

Závod Piston Cup má tři kola, během nichž se hráči postupně střídají. V každém kole je třeba objet celý okruh závodní dráhy. První hráč, který potřeťí projede cílem, se stává vítězem hry.

Začíná ten hráč, který vyjmenuje nejvíce postav z filmové série „Auta“. Pokud by nejvíce postav správně vyjmenovalo více hráčů, začíná ten nejmladší z nich.

Ve svém tahu každý hráč postupuje takto:

1. Hodí kostkou a posune svoji figurku vpřed o příslušný počet polí.

Pravidla hry nedovolují zajímání figurek. Hráči závodí a mohou se vzájemně dohnat. To znamená, že na jednom poli může být současně více figurek.

2. Pokud hráč svůj tah zakončí na poli, kde leží žeton, odstraní jej z hrací desky a okamžitě provede akci, která je na něm uvedena.



Ve hře existují tyto žetony:



Na čele závodu

Vezměte svoji figurku a postavte ji na pole, kde stojí figurka, která je právě na prvním místě.



Ještě rychleji!

Hodte znovu kostkou.



Smyk!

V příštím tahu hodíte kostkou jako obvykle, ale svoji figurku posunete o příslušný počet polí vzad, nikoli vpřed.



Nečekaná porucha

Vyberte některého z hráčů a pošlete jeho figurku do nejbližšího servisního boxu. Pokud vybraný hráč nemá v zásobě příslušný žlutý žeton ani žeton divoké karty, ztrácí dva tahy.



Štěstí přeje odvážným

Vezměte si tento žeton do zásoby. Bude sloužit jako divoká karta a bude vás chránit před zastávkou v boxech.

3. Pokud hráč svůj tah zakončí na jednom ze dvou červených polí, musí odjet do příslušného servisního boxu a zastavit tam na svém poli. Kdykoli figurka zajede do servisního boxu, ztrácí příslušný hráč dva tahy. Při prvním příjezdu určité figurky do boxu si hráč z příslušného pole vezme žlutý žeton a přidá ho do svých zásob.



Náhradní pneumatika



Plná nádrž

Pokud by v dalších kolech tento hráč musel do boxu zajet znovu, může tento žeton odhodit a vyhnout se tak nutnosti vynechat dva tahy.

Ve hře jsou dva servisní boxy – jeden na výměnu pneumatik a druhý na doplňování paliva. Každý box má své žetony, které – má-li je hráč ve své zásobě – hráče chrání před nutností znovu zajet do příslušného boxu. Pomocí žetonu „Náhradní pneumatika“ se tedy nelze vyhnout zastávce v boxu kvůli tankování a naopak žeton „Plná nádrž“ vás neochrání před nutností vyměnit pneumatiky. Jedinou výjimkou je žeton „Štěstí přeje odvážným“, který lze použít v obou boxech.

Hráč, který kvůli zastávce v boxu vynechal dva tahy, se do hry vrací na poli Výjezd z boxu.

4. Závod Piston Cup má tři kola, je tedy třeba třikrát objet celý okruh závodní dráhy. Pokaždé, když některý z hráčů jako první v daném kole projede cílem, si z rezervní hromádky vezme 5 žetonů ležících lícem dolů a položí je lícem nahoru na hrací desku na pole podle svého výběru. Na začátku hry tedy je na desce 6 žetonů, ve druhém kole přibude 5 a ve třetím kole dalších 5.

Tyto žetony nelze položit na speciální pole ani na pole, kde právě stojí nějaký hráč.

5. Dále, kdykoli nějaký hráč projede cílovou čarou, vezme si jednu část medaile odpovídající své herní postavě a položí ji ke zbytku svých rezerv. Hráč, který jako první složí celou medaili (tedy získá všechny tři její části) vyhrává celý závod.

Konec hry:

Vyhrává ten hráč, který jako první dokončí tři celé okruhy dostihové dráhy závodu Piston Cup a složí celou medaili. Hra však pokračuje, dokud do cíle nedojedou i druhý a třetí hráč.





Úvod:

Nastal čas odštartovať preteky Piston Cup! Hráči súťažia v tom, kto ako prvý dokončí preteky. Počas pretekov rely čaká na hráčov mnoho nečakaných prekážok a neprimeraná rýchlosť môže spôsobiť zastávku v boxoch. Kto bude prvým hráčom na cieľovej čiare a zároveň novým šampiónom? Pripraviť sa, pozor, štart!

Obsah:

- » Hracia doska v škatuli
- » Časti hracej dosky, ktoré zložia hráči
- » 2 boxy
- » 24 žetónov
- » 4 medaily skladajúce sa z troch častí
- » 4 figúrky
- » 4 podstavce pre figúrky
- » Kocka
- » Pravidlá hry

Cieľ hry:

Cieľom hry je trikrát obkružiť pretekársku dráhu Piston Cup. Prvý hráč, ktorý tretíkrát prejde cieľovou čiarou, vyhráva celé preteky.

Príprava:

1. Súčasti pretekárskej dráhy zložte do hracej dosky v škatuli.
2. Zložte dva boxy a vložte ich do škatule.
3. Každý hráč si vyberie postavu a príslušnú figúrku položí na štartovné pole.
4. Na políčka so zastávkou v boxoch položte žlté žetóny „Rezervná pneumatika“ a „Plná nádrž“ – po jednom pre každú postavu z filmu *Autá 3*, ktorá sa zapojí do hry.

5. Zvyšné žetóny položte otočené obrázkom dole blízko hracej dosky a zamiešajte ich. Vyberte 6 žetónov a rozložte ich otočené obrázkom hore v náhodnom poradí na políčka pretekárskej dráhy okrem štartovného poľa a špeciálnych polí (označených červenou farbou). Pamätajte si, že na jedno pole môžete položiť len jeden žetón.
6. Zvyšné žetóny budú slúžiť ako kôпка, z ktorej si budú hráči ťahať počas hry.

Priebeh hry:

Preteky Piston Cup trvajú tri kolá, v priebehu ktorých sa hráči striedajú na ťahu. Jedno kolo pozostáva z jedného plného okruhu po pretekárskej dráhe. Prvý hráč, ktorý tretíkrát prejde cieľovou čiarou, vyhráva.

Začína hráč, ktorý dokáže vymenovať najviac postáv z filmovej série „Autá“. Ak viac hráčov dokáže správne vymenovať rovnaký počet postáv, začína najmladší z nich.

Počas svojho ťahu urobí hráč nasledujúce:

1. Hodí kockou a posunie svoju figúrku dopredu o príslušný počet políčok.

Pravidlá hry nedovoľujú zberať figúrky. Hráči v pretekoch súperia a majú možnosť ostatných dobiehať. To znamená, že na jednom políčku môže byť viac figúrok.

2. Ak hráč ukončí svoj ťah na políčku so žetónom, žetón si zoberie a ihneď vykoná príslušný úkon.



V hre sú nasledujúce druhy žetónov:



Vedúci pretekár

Zoberte svoju figúrku a dobehnite vedúceho pretekára na dráhe.



Ešte rýchlejšie!

Hod'te kockou ešte raz.



Šmyk!

V ďalšom kole hod'te kockou a posuňte svoju figúrku o príslušný počet polí dozadu.



Nečakaná porucha

Vyberte si hráča a jeho figúrku pošlite do najbližších boxov. Ak tento hráč nemá v zásobe príslušný žltý žetón alebo žetón s divokou kartou, stráca svoj ťah.



Odvážnym šťastie praje

Odložte si žetón do rezervy. Bude slúžiť ako divoká karta a ochráni vás pred odoslaním do boxov.

3. Ak hráč skončí svoj ťah na jednom z dvoch červených políčok, musí zísť do boxov a zaujať príslušné miesto. Pri každej návšteve boxov stráca hráč dva ťahy. Ak sa figúrka dostane prvýkrát do boxov, hráč si zoberie z políčka žltý žetón a pridá si ho do rezervy.



Rezervná pneumatika

Ak sa hráč v ďalších ťahoch znovu dostane do boxov, môže použiť žetón a ochrániť sa tak pred stratou dvoch ťahov.

V hre sú dva druhy boxov – jeden na výmenu pneumatík a jeden na dotankovanie.



Plná nádrž

Každý z nich má pridelené vlastné žetóny, a keď ich majú hráči k dispozícii, ochránia ich pred ďalšou návštevou konkrétnych boxov. A preto sa žetón „Rezervná pneumatika“ nemôže použiť na vyhnutie sa dotankovaniu ani žetón „Plná nádrž“ sa nemôže použiť na vyhnutie sa výmene pneumatík. Jedinou výnimkou je žetón „Odvážnym šťastie praje“, ktorý sa môže použiť v prípade oboch boxov.

Hráč, ktorý z dôvodu zastávky v boxoch čakal dve kolá, pokračuje v hre a preteká z políčka výjazdu z boxov.

4. Preteky Piston Cup trvajú tri kolá a rovnajú sa trom plným okruhom po pretekárskej dráhe. Vždy keď niektorý z hráčov ako prvý prejde v každom kole cieľovou čiarou, zoberie si z kôpky 5 žetónov otočených obrázkom dole a položí ich obrázkom hore na miesta na hracej doske podľa vlastného výberu. Výsledkom toho je, že na začiatku hry je na hracej doske 6 žetónov, v druhom kole sa pridá ďalších 5 a v treťom kole ďalších 5.

Dodatočné žetóny nie je možné umiestniť na špeciálne políčka ani na políčka, na ktorých sú hráči.

5. Navyše, vždy keď hráč prejde cieľovou čiarou, zoberie si jednu časť medaily, ktorá patrí jeho postave, a položí si ju medzi ostatné dieliky v rezerve. Prvý hráč, ktorý dokáže zložiť svoju medailu (pozbiera všetky tri časti), vyhráva celé preteky.

Koniec hry:

Hráč, ktorý ako prvý dokončí tri plné okruhy pretekov Piston Cup a zloží celú medailu, vyhráva. Hra však pokračuje až do chvíle, kým sa neudelí druhé a tretie miesto.





Въведение:

Време е състезанието Piston Cup да започне! Играчите се състезават за това кой първи ще завърши състезанието. Играчите ще се изправят пред неочаквани препятствия по време на ралито и прекаленото увеличаване на скоростта може да приключи с посещение в бокса. Кой ще бъде първи на финалната права и новият рали шампион? На старта, готови, старт!

Съдържание:

- » Игрово поле в кутия
- » Настолните елементи трябва да бъдат слобени от играчите
- » 2 бокса
- » 24 жетона
- » 4 медала от три части
- » 4 пешки
- » 4 стойки за пешки
- » Зар
- » Ръководство

Цел на играта:

Целта на играта е да се обиколи състезателната писта на Piston Cup три пъти. Първият играч, който пресече финалната линия три пъти, печели цялото състезание.

Подготовка:

1. Монтирайте елементите на състезателната писта така, че да се получи игровото поле в кутия.
2. Сглобете и поставете двата бокса в кутията.
3. Всеки играч избира герой и поставя съответната пионка в стартовото поле.
4. Поставете жълтите жетони „Резервна гума“ и „Зареждане на резервоара“ в двете полета на боксовете – за всеки от героите от *Колите 3*, който участва в играта.

5. Поставете останалите жетони с лицето надолу близо до игровото поле и ги разбъркайте. Изберете 6 жетона и ги обърнете с лицето нагоре в случаен ред в полетата на състезателната писта, освен в стартовото поле и в специалните полета (обозначени в червено). Запомнете, че в едно поле може да бъде поставен само един жетон.
6. Останалите жетони ще образуват ресурсен фонд, който играчите да използват по време на играта.

Игра:

Състезанието Piston Cup се провежда в три кръга, през които играчите играят, редувайки се. Един кръг представлява пълна обиколка на състезателната писта. Първият играч, който пресече финалната линия три пъти, печели играта.

Играта започва играчът, който може да назове най-много образи от поредицата филми „Колите“. Ако двама или повече играчи изброят правилно еднакъв брой образи, най-младият от тях започва играта.

Когато е на ред, играчът действа по следния начин:

1. Хвърля зара и мести своята пионка напред със съответния брой полета.

Правилата на играта не позволяват да се взимат пионките. Играчите участват в състезание и имат възможността да се настигат един друг. Това означава, че в едно поле може да има повече от една пионка.

2. Ако играч приключи своя ход в поле, в което има жетон, той взима жетона и веднага изпълнява съответното действие.



Има следните видове жетони в играта:



Първенец от състезанието

Вземете пионката си и настигнете текущата водеща пионка на състезателната писта.



Още по-бързо!

Хвърлете зара още веднъж.



Буксуване!

При следващото хвърляне хвърлете зара и преместете пионката си назад със съответния брой полета.



Неочаквана повреда

Изберете играч и изпратете неговата пионка в най-близкия бокс. Ако този играч няма съответния жълт жетон или жокер жетон в своя ресурс, губи два пъти своя ред.



Съдбата обича смелите

Приберете жетона в ресурса си. Той ще действа като жокер и ще ви предпази от това да бъдете изпратен в бокса.

3. Ако играчът приключи своя ход в едно от двете червени полета, той трябва да отиде в бокса и трябва да заеме съответното място там. Всеки път, когато пионка се окаже в бокса, играчът губи два пъти своя ред. Ако пионка попадне в бокса за първи път, играчът взима жълтия жетон от полето и го добавя към своя ресурс.



Резервна гума

Ако играчът попадне в бокса отново при следващите кръгове, може да се откаже от жетона и да се предпази от това да пропусне следващите две хвърляния.



Зареждане на резервоара

Има два бокса в играта – единият е за смяна на гуми, а другият е за зареждане на резервоара. Всеки има своите характерни жетони, които, когато се притежават от даден играч, могат да го предпазят от повторно попадане в конкретния бокс. Следователно жетонът „Резервна гума“ не може да бъде използван да се избегне боксът за презареждане и жетонът „Зареждане на резервоара“ не може да предпази играча от необходимостта да си смени гумите. Единственото изключение е жетонът „Съдбата обича смелите“, който може да се използва и в двата бокса.

Играчът, който изчаква две хвърляния заради попадане в бокса, се връща в играта, като продължава състезанието от полето за изход от бокса.

4. Играта Piston Cup се провежда в три кръга, които отговарят на три пълни обиколки на състезателната писта. Всеки път, когато някой от играчите пресече първи финалната линия в даден кръг, той взима от ресурсния фонд 5 жетона, които са обърнати с лицето надолу, и ги поставя с лицето нагоре по игровото поле на които пожелае места. Резултатът е, че в началото на играта има 6 жетона на дъската, още 5 се добавят във втория кръг и още 5 в третия кръг.

Допълнителните жетони не могат да бъдат поставяни в специалните полета или в полетата, които вече са заети от играчите.

5. В допълнение, всеки път, когато играч пресече финалната линия, той взима едно парче от медала, съответстващ на неговия герой, и го добавя към своя ресурс. Играчът, който пръв слобии своя медал (събере и трите парчета), печели цялото рали.

Край на играта:

Играчът, който пръв завърши три пълни обиколки на състезателната писта на Piston Cup и слобии цял медал, печели състезанието. Но играта продължава, докато второто и третото място също бъдат присъдени.





Sissejuhatus

Alustame Kolvikarika võidusõiduga! Mängijad võistlevad, et olla esimene, kes võidusõidu lõpetab. Sõidu ajal tulevad aga ette ootamatud takistused ja liiga suur kiirus võib kaasa tuua boksipeatuse. Kes on esimene, kes finišijoonest üle sõidab ja nii tšempioniks saab? Tähelepanu, valmis olla, start!

Osad

- » Mängualus karbis
- » Mängualuse osad mängijatele kokkupanemiseks
- » 2 boksi
- » 24 žetooni
- » 4 kolmeosalist medalit
- » 4 nuppu
- » 4 nupualust
- » Täring
- » Reegliraamat

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on teha kolm tiiru ümber Kolvikarika võidusõiduraja. Esimene mängija, kes finišijoonest kolmandat korda üle sõidab, võidab kogu mängu.

Ettevalmistus

1. Pane võidusõiduraja osad karbis oleva mängualuse külge.
2. Pane mõlemad boksipeatused kokku ja kinnita nad karbi külge.
3. Iga mängija valib endale tegelase ja asetab oma nupu mängu algusesse.
4. Aseta kollased varurehvi ja täispaagi žetoonid mõlemasse boksipeatusesse – üks iga „Autod 3“ tegelase kohta, kes mängust osa võtab.
5. Aseta ülejäänud žetoonid mängualusele tagurpidi ja sega need. Vali 6 žetooni ja

asetada nad suvalises järjekorras pilt ülespoole võidusõidurajale, välja arvatud algusväljale ja eriväljadele (märgitud punasega). Pea meeles, et ühele väljale saab asetada ainult ühe žetooni.

6. Ülejäänud žetoonid moodustavad ressursivaru, mida mängijad saavad kasutada mängu jooksul.

Mängimine

Kolvikarika võistlusel on kolm sõidukorda, mida võistlejad läbivad kordamööda. Üks sõidukord tähendab võidusõiduraja täisringi. Esimene mängija, kes kolmandat korda finišijoonest ületab, on mängu võitja.

Mängija, kes suudab nimetada kõige rohkem multika „Autod“ tegelasi, alustab esimesena. Kui mitu mängijat suudavad õigesti nimetada sama arvu tegelasi, alustab esimesena neist noorim.

Kui on mängija kord, käitub ta järgnevalt:

1. veeretab täringut ja liigutab oma nupu vastava arvu väljade võrra edasi.

Mängu reeglid ei luba nuppude äravõtmist. Mängijad osalevad võidusõidus ja nad võivad üksteisele järele jõuda. See tähendab, et ühel väljal võib olla rohkem kui üks nupp.

2. Kui mängija liigutab oma nupu väljale, millel on juba žetoon, võtab ta žetooni mängualuse pealt ära ja teeb kohe vastava tegevuse.



Mängus on järgnevad žetoonid



Võidusõidu favoriit

Võta oma nupp ja vii see hetkel kõige ees oleva nupu juurde.



Kiirenda!

Veereta täringut uuesti.



Pidurda!

Järgmine sõidukord veereta täringut ja liiguta oma nuppu vastava arvu väljade võrra tagasi.



Ootamatu tehniline viga

Vali mängija ja saada tema nupp lähimasse boksipeatusesse. Kui sellel mängijal ei ole oma ressursside hulgas vajalikku kollast žetooni või jokkeri žetooni, peab ta järgmised kaks korda vahel jätma.



Õnn soosib tugevaid

Pane žetoon oma ressursside hulka. See käitub jokkerina ja kaitseb sind boksipeatusesse saatmise eest.

3. Kui mängija lõpetab oma käigu ühel kahest punasest väljast, peab ta sõitma boksipeatusesse ja minema seal vastavasse kohta. Iga kord kui nupp satub boksipeatusesse, jääb mängija kaks korda vahele. Kui nupp satub boksipeatusesse esimest korda, võtab mängija väljalt kollase žetooni ja lisab selle oma ressurssidesse.



Varurehv



Täispaak

Kui mängija peaks järgmiste sõidukordade jooksul uuesti boksi sattuma, võib ta žetooni ära kasutada ja kaitsta ennast kahe korra vahelejätmise eest.

Mängus on kaks boksipeatust – üks rehvivahetuse boks ja üks tankimise boks. Kummagi juurde kuuluvad ka žetoonid, mida mängijad saavad kasutada enda boksipeatusesse saatmise eest kaitsemiseks. Kuid varurehvi žetooni ei saa kasutada tankimisboksi vältimiseks ja täispaagi žetooni ei saa kasutada selleks, et kaitsta end rehvivahetuse eest. Erandiks on žetoon „Õnn soosib tugevaid“, mida saab kasutada mõlemas boksipeatuses.

Mängija, kes pidi boksipeatuse tõttu kaks korda vahele jääma, on mängus tagasi ja jätkab võidusõitu boksist väljumise väljalt.

4. Kolvikarika mäng kestab kolm sõidukorda ehk kolm täisringi ümber võidusõiduraja. Iga kord, kui mängija ringil esimesena finišijoone ületab, võtab ta ressursivarust 5 tagurpidi pööratud žetooni ja asetab need õiget pidi mänguväljale, oma valitud kohtadele. Seega, on mängu alguses mängus 6 žetooni, 5 lisatakse teisel sõidukorral ja veel 5 kolmandal sõidukorral.

Lisažetooni ei saa asetada eriväljadele ega väljadele, kus on juba mängijad.

5. Lisaks võtab mängija iga finišijoone ületuse puhul ühe medalitüki, mis vastab tema tegelasele, ja paneb selle oma ülejäänud ressursside juurde. Mängija, kes paneb esimesena oma medali kokku (kogub kolm medalitükki), võidab terve võidusõidu.

Mängu lõpp

Mängija, kes lõpetab esimesena kolm täisringi ümber Kolvikarika võidusõiduraja ja paneb oma medali täielikult kokku, on võidusõidu võitja. Kuid mäng kestab seni, kuni ka teise ja kolmanda koha võitjad saavad medalid.





Johdanto:

Piston Cup -kilpa-ajot voivat alkaa! Pelaajat kisaavat toisiaan vastaan ykkössijasta. Radalla tulee vastaan yllättäviä vastoinkäymisiä, ja hurjastelu voi johtaa varikolle. Kuka ylittää maaliviivan ensimmäisenä ja ansaitsee kilpa-ajojen mestaruuden? Paikoillanne, valmiit, hep!

Sisältö:

- » Pelilauta laatikossa
- » Koottavat laudan osat
- » 2 varikkoa
- » 24 pelimerkkiä
- » 4 kolmiosaista mitalia
- » 4 pelihahmoa
- » 4 pelihahmojalustaa
- » Noppa
- » Peliohjeet

Pelin tavoite:

Tavoitteena on kiertää Piston Cup -rata kolme kertaa. Ensimmäisenä maaliviivan kolme kertaa ylittänyt pelaaja voittaa koko kisan.

Valmistelut:

1. Kiinnitä radan osat laatikossa olevaan pelilautaan.
2. Kokoa kaksi varikkoa ja aseta ne laatikkoon.
3. Jokainen pelaaja valitsee itselleen hahmon ja sijoittaa sen aloitusruutuun.
4. Aseta varikkoruutuihin yksi keltainen Vararengas- ja Täysi tankki -merkki jokaista peliin osallistuvaa *Autot 3* -hahmoa kohti.
5. Laita loput merkeistä kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen ja sekoita ne. Valitse 6 pelimerkkiä ja aseta ne radan ruutuihin satunnaisessa järjestyksessä kuvapuoli

ylöspäin. Merkkejä ei tule sijoittaa aloitusruutuun tai erikoisruutuihin, jotka on merkitty punaisella. Yhtein ruutuun voi laittaa vain yhden merkin.

6. Loput merkeistä laitetaan merkkikasaan, jota pelaajat käyttävät pelin aikana.

Pelin kulku:

Piston Cup -kilpa-ajot kestävät kolme kierrosta, joiden aikana pelaajat tekevät vuorotellen siirtonsa. Yksi pelikierros koostuu radan ympäri kiertämisestä. Maaliviivan kolmannella kierroksella ensimmäisenä ylittänyt pelaaja voittaa pelin.

Pelin saa aloittaa pelaaja, joka osaa nimetä eniten *Autot*-elokuvasarjan hahmoja. Jos useampi pelaaja nimeää yhtä monta hahmoa, nuorin saa aloittaa.

Omalla vuorollasi:

1. Heitä noppaa ja siirry niin monta ruutua eteenpäin kuin nopan silmäluku osoittaa.

Pelin säännöt eivät salli muiden pelihahmojen kaappaamista. Pelaajat osallistuvat kilpa-ajoihin ja voivat saada edellään olevat pelaajat kiinni. Tämä tarkoittaa sitä, että yhdellä ruudulla voi olla useampi kuin yksi pelihahmo.

2. Jos siirtosi päättyy ruutuun, jossa on pelimerkki, poista merkki pelilaudalta ja toimi välittömästi sen osoittamalla tavalla.



Pelissä on seuraavanlaisia pelimerkkejä:



Johtoasema

Siirrä pelihahmosi johdossa olevan pelihahmon viereen radalla.



Nasta lautaan!

Heitä noppaa uudestaan.



Liukas rata!

Heitä seuraavalla vuorolla noppaa ja siirry sen osoittama silmäluke taaksepäin.



Huollon paikka

Valitse pelaaja ja lähetä hänen hahmonsa lähimmälle varikolle. Jos valitsemallasi pelaajalla ei ole lähintä varikkoa vastaavaa keltaista merkkiä tai Onni suosii rohkeaa -merkkiä, hän menettää kaksi vuoroa.



Onni suosii rohkeaa

Säilytä pelimerkki. Se toimii villinä korttina, jonka avulla voit välttää varikkopöyhdyksen.

3. Jos siirtosi päättyy punaiselle ruudulle, aja varikolle ja asetu siellä oikeaan kohtaan. Menetät kaksi vuoroa joka kerta, kun joudut varikolle. Jos joudut varikolle ensimmäisen kerran, ota sieltä itsellesi keltainen merkki.



Vararengas



Täysi tankki

Jos seuraavilla kierroksilla joudut uudestaan varikolle, voit käyttää keltaisen merkin ja välttää kahden vuoron menettämisen.

Pelissä on kaksi varikkoa: toinen renkaiden vaihtoa ja toinen tankkausta varten. Kummallakin varikolla on oma merkkinsä, ja jos pelaaja on saanut varikkomerkin, hän voi välttää sitä vastaavalle varikolle joutumisen. Vararengas-merkki ei toisin sanoen estä tankkausvarikolle joutumista eikä Täysi tankki -merkki auta välttymään renkaiden vaihdolta. Ainoa poikkeus on Onni suosii rohkeaa -pelimerkki, jonka voi käyttää kummalla tahansa varikolla.

Kun olet odottanut varikolla kaksi vuoroa, voit jatkaa matkaasi varikon uloskäynniltä.

4. Piston Cup -peli kestää kolme kierrosta, eli rata tulee kiertää kolme kertaa. Jokaisella kierroksella maaliviivan ensimmäisenä ylittänyt pelaaja ottaa kuvapuoli alaspäin käännettyjen pelimerkkien kasasta 5 pelimerkkiä ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle haluamiinsa kohtiin. Pelin alussa laudalla on siis 6 merkkiä, toisella kierroksella niitä tulee 5 lisää ja kolmannella kierroksella vielä toiset 5 lisää.

Lisämerkkejä ei voi asettaa erikoisruutuihin eikä samaan ruutuun pelihahmon kanssa.

5. Joka kerta, kun ylität maaliviivan, ota yksi osa hahmoasi vastaavasta mitalista ja aseta se muiden keräämiesi merkkien joukkoon. Mitalinsa ensimmäisenä koonnut eli kaikki kolme mitaliosaa kerännyt pelaaja voittaa koko kisan.

Pelin päätyminen

Piston Cup -radan ensimmäisenä kolme kertaa kiertänyt ja mitalinsa koonnut pelaaja on kilpa-ajojen voittaja. Peli ei kuitenkaan pääty, ennen kuin myös toinen ja kolmas palkintosija on jaettu.





Bevezetés:

Itt az ideje a Piston Cup Race megkezdésének! A versenyzők megpróbálják a többiek előtt befejezni a versenyt. A játékosok váratlan akadályokkal találkoznak a verseny során, és a túlzott sebesség azzal járhat, hogy ki kell állni a bokszba. Ki lesz az első a célvonalon, aki az új bajnoka lesz a versenynek? Vigyázz, kész, rajt!

A doboz tartalma:

- » Játéktábla a dobozban
- » A játékosok által összeállítandó táblaelemek
- » 2 boksz
- » 24 zseton
- » 4 háromdarabos érem
- » 4 szereplő
- » 4 szereplőtartó
- » Kocka
- » Szabálykönyv

A játék célja:

A játék célja az, hogy körbemenj háromszor a Piston Cup versenypályán. Aki elsőként halad át harmadszor a célvonalon, megnyeri a teljes versenyt.

Előkészületek:

1. Rögzítsd a versenypálya elemeit a játéktáblán, a dobozban.
2. Állítsd össze és helyezd el a dobozban a bokszokat.
3. Minden játékos válasszon egy karaktert, és helyezze el az adott szereplőt a startmezőn.
4. Helyezd el a sárga „Cseregumi” és „Tele tank” zsetonokat a bokszmezőkön – egyet-egyet a versenyben részt vevő *Verdák* 3 karaktereknek.

5. Helyezd a maradék zsetonokat képpel lefelé a játéktábla közelébe, és keverd meg őket. Válassz 6 zsetont, és helyezd el őket tetszőlegesen a versenypályán, a startmezőt és a pirossal jelölt különleges mezőket kihagyva. Ne feledd, hogy egy mezőre csak egy zseton helyezhető.

6. A maradék zsetonok lesznek a tartalékok, amelyeket a játékosok a játék közben használnak.

A játék menete:

A Piston Cup verseny három körből áll, amelyek alatt a játékosok felváltva következnek. Egy körnek a versenypályán megtett teljes kör számít. Aki elsőként halad át harmadszor a célvonalon, megnyeri a teljes játékot.

Az a játékos kezdi a játékot, aki a legtöbb szereplőt meg tudja nevezni a „Verdák” filmekből. Ha egynél több játékos nevez meg helyesen ugyanannyi szereplőt, akkor a legfiatalabb kezdi a játékot.

A játékos a köre alatt a következőket teszi:

1. Dob a kockával, és a szereplőjével adott számú mezőt lép előre.

A játékszabályok nem engedik meg a szereplők kiütését. A játékosok versenyben vesznek részt, és lehetőségük van beérni egymást. Ez azt jelenti, hogy egynél több szereplő is elfoglalhat egy mezőt.

2. Ha egy játékos olyan mezőre érkezik, amelyen zseton található, akkor leveszi a tábláról a zsetont, és végrehajtja a megfelelő műveletet.



A játékban a következő zsetonok vannak:



Vezető pozíció

Fogd meg a szereplődet, és helyezd a versenyben vezető szereplővel azonos mezőre.



Még gyorsabban!

Dobj újra a kockával.



Kicsúszás!

A következő körben dobj a kockával, és annyi mezővel lépj hátrafelé.



Váratlan hiba

Válassz ki egy játékost, és küldd a szereplőjét a legközelebbi bokszba. Ha az adott játékosnak nincs sárga zsetonja vagy helyettesítőzsetonja, akkor két kört veszít.



Bátraké a szerencse

Tedd a zsetont a többi zsetonodhoz. Ez a zseton helyettesítőzsetonként használható, és megvédi a bokszba történő kiállás ellen.

3. Ha egy játékos a két piros mező egyikére ér, akkor ki kell hajtania a bokszba, és ott el kell foglalnia a megfelelő helyet. Amikor egy szereplő a bokszba hajt, akkor a játékos elveszít két kört. Amikor egy szereplő első alkalommal hajt a bokszba, akkor a játékos elveszi a mezőről a sárga zsetont, és hozzáadja sajátjaihoz.



Csereregumi



Tele tank

Ha a játékos ismét a bokszba kerül a következő körökben, akkor felhasználhatja a zsetont, és megvédelheti magát a két körös kiállástól.

A játékban két boksz található: egy a gumicseréhez és egy másik a tankoláshoz. Mindegyiknek megvan a saját zsetonja, amely – ha egy játékos rendelkezik vele – megvédelheti a játékost attól, hogy ismét ki kelljen állnia az adott bokszba. Azonban a „Csereregumi” zseton nem használható a tankolási bokszkiállítás elkerülésére, és a „Tele tank” zseton sem védi meg a játékost a gumicserétől. Az egyetlen kivétel a „Bátraké a szerencse” zseton, amely mindkét bokszban használható.

Az a játékos, aki a boksz felkeresése miatt kiállt két körre, visszatér a játékba, és folytatja a versenyt a boksz kihajtómezőjétől.

4. A Piston Cupban a játék három körből áll, amely megfelel a versenypályán megtett három teljes körnek. Amikor egy játékos elsőként halad át a célvonalon az egyes körökben, akkor felvesz 5 zsetont a lefelé fordított zsetonok közül, és azokat képpel felfelé a táblára helyezi az általa választott helyekre. Ennek eredményeként a játék kezdésekor 6 zseton található a táblán, amely a második körben 5 további zsetonnal bővül, majd ismét 5 további zsetonnal a harmadik körben.

Az extra zsetonok nem helyezhetők a különleges mezőkre vagy a játékosok által már elfoglalt mezőkre.

5. Ezenfelül minden alkalommal, amikor egy játékos áthalad a célvonalon akkor elvesz egy darabot a szereplőjéhez tartozó éremből, és hozzáadja a saját készletéhez. Az a játékos, aki elsőként állítja össze a saját érmét (összegyűjti mindhárom darabot), megnyeri a teljes versenyt.

A játék vége:

Az a játékos, aki először teljesít három kört a Piston Cup versenypályán, és összeállít egy teljes érmét, megnyeri a versenyt. Azonban a játék addig tart, amíg a második és a harmadik hely is meg nem kapja az érmét.





Ivadas

Laikas pradėti „Piston Cup“ varžybas! Žaidėjai varžosi, kuris pirmasis užbaigs lenktynes. Žaidėjai varžybų metu patirs nenumatytų kliūčių, o viršijus greitį gali tekti sustoti sustojimo punkte. Kas pirmasis kirs finišo liniją ir taps naujuoju lenktynių čempionu? Pasiruošt, dėmesio – pirmyn!

Rinkinyje yra:

- » Žaidimo lenta dėžėje
- » Lentos elementai, kuriuos turi surinkti žaidėjai
- » 2 sustojimo punktai
- » 24 žetonai
- » 4 medaliai iš trijų dalių
- » 4 figūrėlės
- » 4 stoveliai figūrėlėms
- » Kauliukas
- » Instrukcija

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas – įveikti „Piston Cup“ lenktynių trasą tris kartus. Žaidėjas, kuris pirmasis kerta finišo liniją trečią kartą, laimi visas lenktynes.

Pasiruošimas

1. Sumontuokite lenktynių trasos elementus ant žaidimo lentos dėžėje.
2. Sudėkite ir įstatykite dėžėje du sustojimo punktus.
3. Kiekvienas žaidėjas pasirenka personažą ir pastato atitinkamą figūrėlę startavimo laukelyje.
4. Padėkite geltonus žetonus „Atsarginė padanga“ ir „Pildyti baką“ ant abiejų sustojimo punktų laukelių – po vieną kiekvienam iš filmo „Ratai 3“ veikėjų, kurie dalyvauja žaidime.

5. Likusius žetonus padėkite šalia žaidimo lentos priekine puse į apačią ir juos sumaišykite. Pasirinkite 6 žetonus ir išdėliokite juos priekine puse į viršų atsitiktine tvarka lenktynių trasos laukeliuose, išskyrus startavimo laukelį ir specialius laukelius (pažymėtus raudonai). Turėkite mintyje, kad viename laukelyje gali būti padėtas tik vienas žetonas.

6. Likusieji žetonai bus laikomi atsarginiais, kuriais žaidėjai galės naudotis žaidimo metu.

Žaidimas

„Piston Cup“ lenktynes sudaro trys ratai, kurių metu žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus. Vienas ratas įveikiamas apskrus visą lenktynių trasą. Žaidėjas, kuris pirmasis kerta finišo liniją trečią kartą, laimi žaidimą.

Žaidimą pradeda žaidėjas, galintis išvardyti daugiausia filmų serijos „Ratai“ personažų. Jei tą patį personažų skaičių nurodo daugiau nei vienas žaidėjas, žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

Atlikdamas savo ėjimą, žaidėjas veikia taip:

1. Ridena kauliuką ir perkelia savo figūrėlę atitinkamu laukeliu skaičiumi į priekį.

Žaidimo taisyklės neleidžia užgrobti figūrėlių. Žaidėjai dalyvauja lenktynėse ir turi galimybę pasivyti kitus. Tai reiškia, kad vieną laukelį gali užimti daugiau nei viena figūrėlė.

2. Jei žaidėjas baigia savo ėjimą laukelyje, kuriame jau padėtas žetonas, jis paima žetoną nuo lentos ir iš karto atlieka atitinkamus veiksmus.



Žaidime naudojami tokie žetonai:



Lenktynių favoritai

Paimkite savo figūrėlę ir perkelkite prie tuo metu pirmaujančios figūrėlės lenktynių trasoje.



Dar greičiau!

Vėl ridenkite kauliuką.



Slydimas!

Kitame etape ridenkite kauliuką ir perkelkite savo figūrėlę atitinkamu laukelių skaičiumi atgal.



Netikėtas gedimas

Pasirinkite žaidėją ir pasiųskite jo figūrėlę į artimiausią sustojimo punktą. Jeigu toks žaidėjas tarp savo atsarginių žetonų neturi tinkamo geltono žetono arba pakaitinio žetono, jis praleidžia du ėjimus.



Fortūna palanki drąsiems

Pasidėkite žetoną prie savo atsarginių. Jis galės būti naudojamas kaip pakaitinis ir apsaugos jus nuo pasiuntimo į sustojimo punktą.

3. Jeigu žaidėjas užbaigia savo ėjimą viename iš dviejų raudonų laukelių, jis turi keliauti į sustojimo punktą ir užimti ten atitinkamą vietą. Kiekvieną kartą, kai figūrėlė atsiduria sustojimo punkte, žaidėjas praleidžia du ėjimus. Jeigu figūrėlė sustojimo punkte pastatoma pirmą kartą, žaidėjas pasiima iš laukelio geltoną žetoną ir prideda jį prie savo atsarginių.



Atsarginė padanga



Pildyti baką

Jeigu žaidžiant kitus ratus žaidėjas vėl patenka į sustojimo punktą, jis gali panaudoti žetoną ir taip apsisaugoti nuo dviejų ėjimų praleidimo.

Žaidime numatyti du sustojimo punktai: vienas – padangų keitimui, o kitas – degalų bako pripildymui. Kiekvienam jų priskirti atitinkami žetonai, kurie, jeigu žaidėjas juos turi, padės jam išvengti pakartotinio patekimo į konkretų sustojimo punktą. Taigi žetonu „Atsarginė padanga“ negali būti naudojamas, siekiant išvengti bako pripildymo sustojimo punkto, o žetonas „Pildyti baką“ negali apsaugoti žaidėjo nuo padangų keitimo. Vienintelė išimtis yra žetonas „Fortūna palanki drąsiems“, kuris gali būti naudojamas abiejų sustojimo punktų atveju.

Žaidėjas, kuris dėl patekimo į sustojimo punktą praleido du ėjimus, grįžta į žaidimą, atnaujindamas lenktynes iš išėjimo iš sustojimo punkto laukelio.

4. Žaidimą „Piston Cup“ sudaro trys ratai, t. y. tris kartus apsikama visa lenktynių trasa. Kiekvieną kartą, kai vienas iš žaidėjų rate pirmasis kerta finišo liniją, jis pasirenka 5 iš priekine puse į apačią padėtų atsarginių žetonų ir išdėlioja juos priekine puse į viršų ant žaidimo lentos savo pasirinktose vietose. Tokiu būdu žaidimo pradžioje ant lentos yra 6 žetonai, papildomi 5 pridedami antrajame rate ir dar 5 – trečiajame rate.

Papildomi žetonai negali būti dedami specialiuose laukeliuose arba jau žaidėjų užimtuose laukeliuose.

5. Be to, kiekvieną kartą, kai žaidėjas kerta finišo liniją, jis paima vieną medalio, atitinkančio jo personažą, dalį ir prideda ją prie kitų savo atsargų. Žaidėjas, kuris pirmasis surenka savo medalį (t. y. visas tris jo dalis), laimi visas lenktynes.

Žaidimo pabaiga

Lenktynes laimi žaidėjas, kuris pirmasis apsuks tris pilnus „Piston Cup“ lenktynių trasos ratus ir surenka visą medalį. Žaidimas tęsiamas, kol užimamos ir antra bei trečia vietos.





Ievads

Laiks sākt Piston Cup ātrumsacīkstes! Spēlētāji sacenšas, lai noteiktu, kurš ātrumsacīkstēs būs pirmais. Rallija laikā spēlētāji sastapsies ar neparedzētiem šķēršļiem, un pārmērīga ātruma uzņemšana var beigties ar pitstopa apmeklējumu. Kurš pirmais šķērsos finiša līniju un kļūs par jauno ātrumsacīkšu čempionu? Uzmaniību, gatavību, starts!

Saturs

- » Galda spēle kastē
- » Galda spēles elementi, kas jāsaliek spēlētājiem
- » 2 pitstopi
- » 24 žetoni
- » 4 trīsdaļīgas medaļas
- » 4 spēles kauliņi
- » 4 spēles kauliņu turētāji
- » Metamais kauliņš
- » Noteikumu grāmatiņa

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir trīs reizes izbraukt Piston Cup ātrumsacīkšu trasi. Spēlētājs, kurš pirmais trešo reizi šķērsos finiša līniju, kļūs par ātrumsacīkšu uzvarētāju.

Sagatavošanās spēlei

1. Uztādiat ātrumsacīkšu trases elementus uz kastē esošā spēles laukuma.
2. Salieciet kopā pitstopus un ielieciet tos abus kastē.
3. Katrs spēlētājs izvēlas savu tēlu un noliek atbilstošo spēles kauliņu uz sākuma lauciņa.
4. Nolieciet dzeltenos žetonus „Rezerves riepa” un „Pilna bāka” abos pitstopa lauciņos — vienu katram *Vāģi* 3 varonim, kas piedalās spēlē.

5. Nolieciet pārējos žetonus spēles laukuma tuvumā ar uzrakstiem uz leju un sajauciet tos. Izvēlieties 6 žetonus un nolieciet tos uz ātrumsacīkšu trases lauciņiem jauktā secībā ar uzrakstiem uz augšu, izlaižot sākuma lauciņu un īpašos lauciņus (atzīmēti sarkanā krāsā). Aterieties, ka uz viena lauciņa drīkst atrasties tikai viens žetons.
6. Pārējie žetoni veidos resursu krātuvi, ko spēlētāji izmantos spēles laikā.

Spēles gaita

Piston Cup ātrumsacīkstes norisinās trīs kārtās, kuru laikā spēlētāji viens pēc otra veic gājienu. Viena kārta ir pilns aplis apkārt ātrumsacīkšu trasei. Spēlētājs, kurš pirmais trešo reizi šķērsos finiša līniju, kļūs par spēles uzvarētāju.

Spēli sāk spēlētājs, kurš var nosaukt visvairāk filmu sērijas „Vāģi” varoņu. Ja vairāki spēlētāji pareizi nosauc vienādu skaitu varoņu vārdu, spēli sāk jaunākais no tiem.

Veicot gājienu, spēlētājs rikojas, kā aprakstīts tālāk.

1. Spēlētājs met metamu kauliņu un pavirza savu spēles kauliņu uz priekšu par attiecīgo skaitu lauciņu.

Spēles noteikumi neatļauj noņemt spēles kauliņus. Spēlētāji piedalās ātrumsacīkstēs, un viņiem ir dota iespēja panākt pārējos. Tas nozīmē, ka vienā lauciņā var atrasties vairāki spēles kauliņi.

2. Ja spēlētājs pabeidz savu gājienu uz lauciņa, kurā jau atrodas žetons, viņš/ viņa noņem žetonu no spēles laukuma un nekavējoties veic attiecīgu darbību.



Spēlē ir tālāk norādīto veidu žetoni.



Pirmais ātrumsacīkstēs

Paņem savu spēles kauliņu un panāc spēles kauliņu, kas pašlaik ir vadībā ātrumsacīkšu trasē.



Vēl ātrāk!

Met metamo kauliņu vēlreiz.



Atpakaļ!

Nākamajā kārtā met metamo kauliņu un pavirzi savu spēles kauliņu atpakaļ par attiecīgo skaitu lauciņu.



Negaidīta ķibe

Izvēlies spēlētāju un nosūti viņa/viņas spēles kauliņu uz tuvāko pitstopu. Ja šī spēlētāja resursos nav atbilstošā dzeltenā žetona vai džokera žetona, viņš/viņa izlaiž divus gājienu.



Veiksme smaida drosmīgajiem

Pievieno žetonu saviem resursiem. Tas darbosies kā džokera kārts un pasargās tevi no nosūtīšanas uz pitstopu.

3. Ja spēlētājs beidz savu gājienu uz viena no diviem sarkanajiem lauciņiem, viņam/viņai jādodas uz pitstopu un jāieņem tajā attiecīgā vieta. Katru reizi, kad spēles kauliņš nonāk pitstopā, spēlētājs izlaiž divus gājienu. Ja spēles kauliņš nonāk pitstopā pirmo reizi, spēlētājs paņem no lauciņa dzelteni žetonu un pievieno to saviem resursiem.



Rezerves riepa



Pilna bāka

Ja spēlētājs nākamajās kārtās atkal nokļūst pitstopā, viņš/viņa var izmantot žetonu un pasargāt sevi no divu gājienu izlaišanas.

Spēlē ir divi pitstopi — viens paredzēts riepu maiņai, bet otrs — bākas uzpildīšanai. Katram no tiem ir piešķirti atsevišķi žetoni — ja šie žetoni ir spēlētāja īpašumā, tie pasargā viņu no atkārtotas nokļūšanas konkrētajā pitstopā. Līdz ar to žetonu „Rezerves riepa” nevar izmantot, lai izvairītos no degvielas uzpildes pitstopa, un žetons „Pilna bāka” nepasargā spēlētāju no nepieciešamības nomainīt riepas. Vienīgais izņēmums ir žetons „Veiksme smaida drosmīgajiem”, ko var izmantot abos pitstopos.

Spēlētājs, kurš izlaidis divus gājienu pitstopa apmeklējuma dēļ, atgriežas spēlē, atsākot ātrumsacīkstes no pitstopa izejas lauciņa.

4. Spēle Piston Cup notiek trīs kārtās, kas atbilst trīs pilniem apliem ātrumsacīkšu trasē. Katru reizi, kad kāds no spēlētājiem katrā kārtā pirmais šķērso finiša līniju, viņš/viņa paņem 5 apvērstos žetonus no resursu krātuves un noliek tos ar uzrakstu uz augšu spēles laukumā viņa/viņas izvēlētajās pozīcijās. Tādējādi spēles sākumā uz spēles laukuma ir 6 žetoni, vēl 5 žetoni tiek pievienoti otrajā kārtā, un vēl 5 — trešajā kārtā.

Papildu žetonus nedrīkst likt uz īpašajiem lauciņiem vai lauciņiem, ko jau aizņēmuši spēlētāji.

5. Turklāt katru reizi, kad spēlētājs šķērso finiša līniju, viņš/viņa paņem vienu medaļas daļu, kas atbilst viņa/viņas varonim, un pievieno tos pārējiem resursiem. Spēlētājs, kas pirmais saliek savu medaļu (sakarā visās trīs daļās), uzvar ātrumsacīkstēs.

Spēles beigas

Spēlētājs, kas pirmais veic trīs pilnus aplis Piston Cup ātrumsacīkšu trasē un saliek pilnu medaļu, uzvar ātrumsacīkstēs. Spēle turpinās līdz otrās un trešās vietas piešķiršanai.





Introduksjon:

Det er på tide å starte Piston Cup-løpet! Spillerne konkurrerer om å bli den første til å fullføre løpet. Spillerne vil møte uventede hindre i løpet av rallyet, og for høy fart kan føre til et besøk i depotet. Hvem blir først over mållinjen og ny mester i billøp? Klar, ferdig, gå!

Innhold:

- » Spillebrett i en boks
- » Brettelementer som monteres av spillerne
- » 2 depoter
- » 24 merker
- » 4 tredelte medaljer
- » 4 brikker
- » 4 brikkestativer
- » Terning
- » Regelbok

Målet med spillet:

Målet med spillet er å gå rundt Piston Cup-banen tre ganger. Den første spilleren som krysser mållinjen for tredje gang, vinner hele løpet.

Forberedelse:

1. Monter baneelementer på spillebrettet i en boks.
 2. Sett sammen og plasser to depoter i boksen.
 3. Hver spiller velger en karakter og plasserer den tilsvarende brikken på startfeltet.
 4. Plasser gule «Reservedekk»- og «Full tank»-merker på begge depotfeltene – ett for hver av *Biler 3*-karakterene som deltar i spillet.
 5. Stokk resten av merkene og plasser dem med bildesiden ned ved siden av spillebrettet.
- Velg 6 merker og plasser dem med bildesiden

opp i tilfeldig rekkefølge på banefeltene, bortsett fra på startfeltet og spesialfelt (merket rødt). Husk at du kun kan plassere ett merke på et felt.

6. Resten av merkene vil utgjøre en ressurspool som spillerne bruker under spillet.

Spilletets gang:

Piston Cup-løpet varer i tre runder, og spillerne spiller etter tur. Én runde består av en full runde rundt banen. Den første spilleren som krysser mållinjen for tredje gang, vinner spillet.

Spilleren som kan nevne flest karakterer fra filmserien «Biler», begynner spillet. Hvis flere enn én spiller vet riktig navn på samme antall karakterer, begynner den yngste av dem spillet.

Når det en spillers tur, går vedkommende frem på følgende måte:

1. Kast terningen og flytt brikken din frem et tilsvarende antall felt.

Ifølge spillets regler kan man ikke fange brikkene. Spillere deltar i et løp og har mulighet til å ta igjen andre. Det betyr at det kan være flere enn én brikke på et felt.

2. Hvis en spiller ender opp på et felt som det allerede er et merke på, tar spilleren merket av brettet og utfører den aktuelle handlingen umiddelbart.



Det er følgende typer merker i spillet:



Leder av løpet

Flytt brikken din så du tar igjen brikken som for øyeblikket leder på banen.



Endra raskere!

Kast terningen igjen.



Skrens!

I den neste runden kaster du terningen og flytter brikken din bakover et tilsvarende antall felt.



Uventet feil

Velg en spiller og send hans eller hennes brikke til nærmeste depot. Hvis den aktuelle spilleren ikke har riktig gult merke eller et jokermerke i sine ressurser, må vedkommende stå over to turer.



Det lønner seg å være modig

Legg merket i dine ressurser. Det vil fungere som et jokerkort og beskytte deg fra å bli sendt til depotet.

3. Hvis en spiller ender opp på ett av de to røde feltene, må vedkommende kjøre av sted til et depot og ta plass der. Hver gang en brikke lander på et depot, må spilleren stå over to turer.

Hvis en brikke lander på et depot for første gang, tar spilleren det gule merket fra feltet og legger det til i sine ressurser.



Reservevekk



Full tank

Hvis en spiller lander på depotet igjen i neste runde, kan vedkommende kvitte seg med merket og beskytte seg mot å stå over to turer.

Det er to depoter i spillet – ett for å skifte dekk, og det andre for å fylle opp tanken. Hvert depotstopp har sitt eget tilhørende merke, og når en spiller har et slikt merke kan det beskytte spilleren mot å lande på det aktuelle depotet igjen. Følgelig kan «Reservevekk»-merket ikke brukes til å unngå depotet for påfylling, og «Full tank»-merket kan ikke beskytte spilleren fra behovet for å skifte dekk. Det eneste unntaket er «Det lønner seg å være modig»-merket, som kan brukes på begge depotene.

Spilleren som stod over to turer på grunn av besøk i depotet, er tilbake i spillet og fortsetter løpet fra depot-avkjøringfeltet.

4. Spillet i Piston Cup varer i tre runder, som tilsvarer tre hele runder på banen. Hver gang en av spillerne er den første til å krysse mållinjen i en runde, tar aktuell spiller 5 av merkene med bildesiden ned fra ressurspoolen og plasserer dem med bildesiden opp på spillebrettet, på plassene han eller hun velger. Ved begynnelsen av spillet er det altså 6 merker på bordet. Ytterligere 5 legges til i den andre runden og 5 til i den tredje runden.

Man kan ikke plassere ekstra merker på spesialfelt eller på felt der det allerede står spillere.

5. Hver gang en spiller krysser mållinjen, tar vedkommende én del av medaljen som tilhører hans eller hennes karakter, og legger den sammen med resten av sine ressurser. Spilleren som først setter sammen medaljen sin (får alle tre deler), vinner hele rallyet.

Spilletts slutt:

Spilleren som først fullfører tre hele runder av Piston Cup-banen og setter sammen en hel medalje, vinner løpet. Spillet fortsetter imidlertid til andre- og tredjeplass også er kåret.





Uvod:

Vreme je da počne Piston Cup trka! Cilj svakog igrača u takmičenju je da prvi završi trku. Igrači će tokom relija nailaziti na neočekivane prepreke, a prekomerna brzina može da dovede do zaustavljanja u pit-stopu. Ko će biti prvi na cilju i novi trkački šampion? Priprema, pozor, sad!

Sadržaj:

- » Društvena igra u kutiji
- » Elementi table koje igrači sklapaju
- » 2 pit-stopa
- » 24 žetona
- » 4 trodelne medalje
- » 4 piona
- » 4 postolja za pione
- » Kockica
- » Pravila

Cilj igre:

Cilj igre je da se naprave tri kruga oko Piston Cup trkačke staze. Prvi igrač koji prođe kroz cilj u trećem krugu je pobjednik trke.

Priprema:

1. Sklopi tablu za igru u kutiji od elemenata trkačke staze.
2. Sastavite dva pit-stopa i postavite ih u kutiju.
3. Svaki igrač bira svoj lik i postavlja odgovarajućeg piona na polje za start.
4. Stavite žute žetone „Rezervna guma“ i „Pun rezervoar“ na oba polja za pit-stop – po jedan za svaki lik iz *Automobila 3* koji učestvuje u igri.

5. Ostale žetone spustite licem nadole u blizini table i promešajte ih. Odaberite 6 žetona i poređajte ih licem nagore i nasumičnim redosledom na polja na trkačkoj stazi, osim na polje za start i specijalna polja (crvena). Upamtite da na jedno polje može da se stavi samo jedan žeton.
6. Ostali žetoni će biti zalihe koje će igrači koristiti tokom igre.

Tok igre:

Piston Cup trka se sastoji od tri runde, tokom kojih se igrači smenjuju. Jedna runda se sastoji od punog kruga oko trkačke staze. Prvi igrač koji prođe kroz cilj u trećem krugu je pobjednik u igri.

Igru započinje igrač koji može da navede najviše imena likova iz serije filmova „Automobili“. Ako više igrača ispravno navede isti broj likova, igru započinje najmlađi među njima.

Igrač treba da uradi sledeće kada dođe na red:

1. Baca kockicu i pomera piona unapred odgovarajući broj polja.

Pravila igra ne dozvoljavaju da se figurice „jedu“. Igrači učestvuju u trci i imaju mogućnost da prestižu jedni druge. To znači da na jednom polju može da bude više figurica.

2. Ako igrač završi kretanje na polju na kojem već stoji žeton, uzima žeton sa table i odmah obavlja navedenu radnju.



U igri postoje sledeći žetoni:



Predvodnik u trci

Uzmi piona i sustigni figuricu koja trenutno vodi u trci.



Još brže!

Ponovo bacaj kockicu.



Koči!

U sledećoj rundi bacaj kockicu i vrati se unazad odgovarajući broj polja.



Neočekivani kvar

Odaberi igrača i pošalji ga u najbliži pit-stop. Ako taj igrač nema u zalihama odgovarajući žuti žeton ili džokera, preskače dva bacanja.



Sreća prati hrabre

Stavi žeton u svoje zalihe. Poslužiće ti kao džoker i zaštititiće te od odlaska u pit-stop.

3. Ako igrač završi kretanje na nekom od dva crvena polja, mora da ide u pit-stop i tamo zauzme odgovarajuće mesto. Svaki put kada se pion zaustavi u pit-stopu, igrač preskače dva bacanja. Ako se pion prvi put zaustavlja u pit-stopu, igrač uzima žuti žeton sa polja i ubacuje ga u svoje zalihe.



Rezervna guma



Pun rezervoar

Ako igrač u sledećim rundama ponovo stane u pit-stopu, može da baci žeton i tako se zaštititi od preskakanja dva bacanja.

U igri postoje dva pit-stopa – jedan za promenu guma i drugi za punjenje rezervoara. Svaki od njih ima sopstvene dodeljene žetone koji mogu da zaštite igrača od ponovnog stajanja u istom pit-stopu ako se nađu kod njega. Shodno tome, žeton „Rezervna guma“ ne može da se upotrebi za izbegavanje pit-stopa za punjenje rezervoara, a žeton „Pun rezervoar“ ne može da zaštiti igrača od neophodne promene guma. Jedini izuzetak je žeton „Sreća prati hrabre“ koji može da se iskoristi u oba pit-stopa.

Igrač koji je čekao dva bacanja zbog stajanja u pit-stopu vraća se u igru i nastavlja trku sa polja za izlaz iz pit-stopa.

4. Igra Piston Cup traje tri runde koje se sastoje od puna tri kruga oko trkačke staze. U svakoj rundi igrač koji prvi prođe kroz cilj uzima 5 žetona okrenutih licem nadole iz zaliha i stavlja ih na tablu u rasporedu koji sâm odabere. To znači da se na početku igre na tabli nalazi 6 žetona, još 5 se dodaje u drugoj rundi, i još 5 u trećoj.

Žetoni ne mogu da se dodaju na specijalna polja ili na polja na kojima već stoje figurice igrača.

5. Osim toga, svaki put kada neki igrač prođe kroz cilj, uzima jedan deo medalje koji odgovara njegovom liku i stavlja ga među svoje zalihe. Igrač koji prvi sastavi medalju (sakupi sva tri dela) pobeđnik je celog relija.

Završetak igre:

Igrač koji prvi napravi puna tri kruga oko Piston Cup trkačke staze i sastavi celu medalju – pobeđuje u trci. Ali, trka traje dok se ne osvoje i drugo i treće mesto.





Introducere:

Este vremea să începeți cursa Piston Cup (Cupa Piston)! Jucătorii concurează pentru a fi primii care termină cursa. Jucătorii vor face față unor obstacole neașteptate în timpul raliului, iar viteza excesivă poate avea ca rezultat o oprire la boxe. Care va fi prima persoană la linia de sosire și noul campion de curse? Pe locuri, fiți gata, start!

Conținut

- » Tabla jocului, într-o cutie
- » Elementele tablei se assemblează de către jucători.
- » 2 boxe
- » 24 de token-uri
- » 4 medalii în trei părți
- » 4 piese
- » 4 suporturi pentru piese
- » Zar
- » Regulament

Obiectivul jocului:

Scopul jocului este acela de a parcurge de trei ori pista de curse, în jurul Piston Cup. Primul jucător care trece linia de sosire pentru a treia oară câștigă întreaga cursă.

Pregătire:

1. Montați elementele pistei de curse pe tabla jocului, într-o cutie.
2. Asamblați și plasați două boxe în cutie.
3. Fiecare jucător alege un personaj și plasează piesa corespunzătoare pe câmpul de pornire.
4. Plasați token-urile „Cauciuc de rezervă” și „Rezervor plin” pe ambele câmpuri ale boxelor - câte unul pentru fiecare dintre personajele din *Mașini 3* care iau parte la joc.

5. Puneți restul token-urilor cu fața în jos, lângă tabla jocului și amestecați-le. Alegeți 6 token-uri și puneți-le cu fața în jos într-o ordine aleatorie pe câmpurile pistei de curse, cu excepția câmpului de pornire și a câmpurilor speciale (marcate cu roșu). Amintiți-vă că pe un câmp nu poate fi plasat decât un token.
6. Restul token-urilor vor forma o stivă comună utilizată de jucători pe parcursul jocului.

Jocul:

Cursa Piston Cup constă în trei runde, în cursul cărora jucătorilor le vine rândul alternativ. O rundă constă într-o tură completă a pistei de curse. Primul jucător care va trece linia de sosire pentru a treia oară câștigă jocul.

Jucătorul care poate numi cele mai multe personaje din filmul serial „Mașini” începe jocul. În cazul în care mai mult de un jucător a numit corect același număr de personaje, cel mai mic ca vârstă începe jocul.

Când îi vine rândul, jucătorul acționează în felul următor:

1. Aruncă zarul și își mută piesa înainte cu un număr corespunzător de câmpuri.

Regulile jocului nu permit capturarea pieselor. Jucătorii iau parte la o cursă și au posibilitatea de a-i ajunge din urmă pe alții. Aceasta înseamnă că un câmp poate fi ocupat de mai multe piese.

2. Dacă un jucător își termină mutarea pe un câmp ocupat de un token, jucătorul ia token-ul de pe tablă și execută imediat acțiunea menționată pe token.



Există următoarele tipuri de token-uri în joc:



Conducătorul cursei

la-ți piesa și ajunge-l din urmă pe cel care are piesa conducătoare pe pistă.



Și mai repede!

Aruncă din nou zarul.



Derapare!

La tura următoare, aruncă zarul și mută-ți piesa înapoi cu un număr corespunzător de câmpuri.



Defecțiune neașteptată

Alege un jucător și trimite-i piesa la cele mai apropiate boxe. Dacă un astfel de jucător nu are în resursele sale token-ul galben corespunzător sau un token care este joker, pierde două ture.



Norocul îi ajută pe cei îndrăzneți

Pune token-ul la resursele tale. Va funcționa ca joker și te va feri să fii trimis la boxe.

3. Dacă un jucător își termină mutarea pe unul dintre cele două câmpuri roșii, jucătorul trebuie să meargă la boxe și să ocupe un loc corespunzător acolo. De fiecare dată când o piesă ajunge la boxe, jucătorul pierde două ture. Dacă o piesă ajunge la boxe pentru prima dată, jucătorul ia token-ul galben de pe câmp și îl adaugă la resursele lui.



Cauciuc de rezervă



Rezervor plin

Dacă un jucător ajunge din nou la boxe la turele următoare, el sau ea poate elimina token-ul și se poate proteja de pierderea a două ture.

Există două boxe în joc - una pentru schimbare cauciucurilor și cealaltă pentru reumplerea rezervorului. Fiecare dintre ele are atribuite propriile ei token-uri, care, când se află în posesia jucătorului, îl poate feri să ajungă din nou la boxe. În consecință, token-ul „Cauciuc de rezervă” nu poate fi folosit pentru a evita boxele pentru realimentare, iar token-ul „Rezervor plin” nu-l poate proteja pe jucător de necesitatea schimbării cauciucurilor. Singura excepție este token-ul „Norocul îi ajută pe cei îndrăzneți”, care poate fi folosit la ambele boxe.

Jucătorul care a așteptat două ture din cauza opririi la boxe, revine în joc, reluând cursa de la câmpul de ieșire din boxe.

4. Jocul din Piston Cup conține trei runde corespunzătoare cu trei ture complete ale pistei de curse. De câte ori un jucător este primul care trece linia de sosire la fiecare rundă, el ia 5 token-uri cu fața în jos din stiva comună și le pune cu fața în jos pe tablă în pozițiile alese de el. Ca urmare, la începutul jocului sunt 6 token-uri pe tablă, 5 mai sunt adăugate la a doua rundă, iar celelalte 5 sunt adăugate la cea de-a treia.

Token-urile suplimentare nu pot fi puse pe câmpurile speciale sau pe câmpurile deja ocupate de jucători.

5. În plus, de fiecare dată când un jucător trece linia de sosire, el ia o parte a medaliei ce corespunde personajului său și le adaugă la restul resurselor sale. Jucătorul care și-a asamblat primul medalia (colectează cele trei părți), câștigă întregul raliu.

Sfârșitul jocului:

Jucătorul care termină primul cele trei ture ale pistei de curse din Piston Cup și assemblează complet o medalie, câștigă cursa. Totuși, jocul continuă până când sunt ocupate și locurile doi și trei.





Inledning:

Dags för start i Piston Cup! Deltagarna tävlar om att bli först över mållinjen. Under tävlingen stöter man på oväntade hinder, och den som trampar för hårt på gaspedalen kan hamna i depån. Vem går i mål först och tar hem mästartiteln? Klara, färdiga, kör!

Innehåller:

- » Spelplan i en låda
- » Delar till spelplanen som monteras av deltagarna
- » 2 depåer
- » 24 marker
- » 4 medaljer i tre delar
- » 4 kort
- » 4 korthållare
- » Tärning
- » Regelbok

Målet med spelet:

Målet med spelet är att köra tre varv runt Piston Cup-banan. Den deltagare som först korsar mållinjen för tredje gången vinner hela tävlingen.

Förberedelser:

1. Montera delarna till banan på spelplanen i lådan.
2. Montera och placera två depåer i lådan.
3. Varje deltagare väljer en rollfigur och placerar sitt kort på startrutan.
4. Placera de gula markerna "Reservdäck" och "Full tank" på bägge depårutor – en för varje *Bilar 3*-figur som deltar i tävlingen.

5. Placera resten av markerna nära spelplanen med baksidan uppåt. Blanda dem. Välj sex marker och placera dem på tävlingsbanans rutor i slumpmässig ordning och med framsidan uppåt. Startrutan och specialrutorna (rödmarkerade) ska dock vara tomma. Kom ihåg att en ruta bara kan ha en marker.
6. Resterande marker används som bank av deltagarna under spelets gång.

Så spelar ni:

Piston Cup spelas i tre rundor, och deltagarna turas om. En runda utgörs av ett helt varv runt tävlingsbanan. Den deltagare som först korsar mållinjen för tredje gången vinner spelet.

Den deltagare som kan namnge flest rollfigurer i filmerna *Bilar* får börja. Om flera deltagare anger samma antal korrekta namn är det den yngsta som får börja.

Deltagarna gör följande när det är deras tur:

1. Kastar tärningen och flyttar fram sitt kort lika många rutor som tärningen visar.

Enligt spelreglerna får deltagarna inte ta varandras kort. Under tävlingen kan deltagarna köra i kapp varandra. Det betyder att det kan finnas mer än ett kort på en och samma ruta.

2. Om man hamnar på en ruta där det ligger en marker tar man bort den från spelplanen och följer anvisningarna för markern.



Spelet innehåller följande marker:



Ta täten

Ta ditt kort och kör i kapp den ledande bilen på banan.



Snabbare!

Kasta tärningen igen.



Sladd!

I nästa runda kastar du tärningen och flyttar ditt kort baklänges så många rutor som tärningen visar.



Oväntat haveri

Välj en deltagare och skicka hans eller hennes kort till närmaste depå. Om deltagaren inte har rätt gul marker eller en joker får denna deltagare stå över två kast.



Lyckan står den djärve bi

Placera markern bland dina tillgångar. Den fungerar som joker och skyddar dig från att hamna i en depå.

3. Om en deltagare hamnar på en av de två röda rutorna måste hon eller han köra in i en depå. Varje gång en deltagare hamnar i en depå får hon eller han stå över två kast. När man hamnar i en depå för första gången tar man bort den gula markern från rutan och lägger till sina tillgångar.



Reservdäck



Full tank

Om man hamnar i depån igen under de följande rundorna kan man välja bort markern och skydda sig från att stoppas under två kast.

Det finns två depåer i spelet – en för däckbyte och en för tankning. Varje depå har sina speciella marker. När en deltagare har en depåmarker bland sina tillgångar kan den skydda deltagaren från att hamna i just denna depå en gång till. Markern "Reservdäck" kan däremot inte skydda en deltagare mot att hamna i depån där man tankar, och markern "Full tank" skyddar inte deltagaren mot att behöva byta däck. Det enda undantaget är markern "Lyckan står den djärve bi". Den kan användas i bägge depåer.

Deltagaren som hamnade i depån och fick stå över två kast är tillbaka i spelet och börjar från depåns utfartsruta.

4. Piston Cup pågår i tre rundor vilket motsvarar tre hela varv runt tävlingsbanan. Den deltagare som först kör över mållinjen i varje runda får ta fem marker med baksidan uppåt från banken och lägga dem på spelplanen med framsidan upp. Deltagaren väljer själv var markerna ska ligga. När spelet börjar finns det alltså sex marker på spelplanen. Under andra rundan placeras ytterligare fem marker ut och ytterligare fem läggs ut i den tredje rundan.

Extra marker kan inte placeras på specialrutor eller på rutor där det redan står speldeltagare.

5. Varje gång en deltagare kör över mållinjen får hon eller han ta en del av den medalj som hör till den rollfigur hon eller han spelar med. Den deltagare som först kan montera sin medalj (som tar hem samtliga tre delar) vinner tävlingen.

Spelets slut:

Den deltagare som först har kört tre kompletta varv runt Piston Cup-banan och kan montera hela sin medalj vinner tävlingen. Man fortsätter spela tills andra- och tredjepristagaren koras.





Uvod:

Vrijeme je za početak utrke Piston Cup! Igrači se natječu tko će prvi dovršiti utrku. Igrači će se suočiti s neočekivanim preprekama tijekom relija, a prekomjerna brzina može uzrokovati posjet boksu. Tko će prvi stići do cilja i postati novi šampion utrke? Priprema, pozor, sad!

Sadržaj:

- » Igraća ploča u kutiji
- » Elemente ploče sastavljaju igrači
- » 2 boksa
- » 24 znaka
- » 4 trodjelne medalje
- » 4 auta
- » Stalci za 4 auta
- » Kocka
- » Pravila

Cilj igre:

Cilj je igre tri puta obići trkaću stazu Piston Cup. Prvi igrač koji treći put prijeđe ciljnu liniju pobjednik je čitave utrke.

Priprema:

1. Postavite elemente trkaće staze na igraću ploču u kutiji.
2. Spojite i postavite dva boksa u kutiji.
3. Svaki igrač odabire lik i postavlja odgovarajući auto na početno polje.
4. Postavite žute znakove „Rezervna guma” i „Puni spremnik” na oba polja boksa – jedan za svaki lik *Auti 3* koji sudjeluje u igri.

5. Postavite ostale znakove licem prema dolje u blizini igraće ploče i promiješajte ih. Odaberite 6 znakova i postavite ih licem prema gore nasumičnim redoslijedom na polja trkaće staze, osim na početno polje i posebna polja (označena crvenom bojom). Upamtite da je na jedno polje moguće postaviti samo jedan znak.
6. Ostali znakovi činit će zajednički resurs kojim će se igrači koristiti tijekom igre.

Igra:

Utrka Piston Cup traje tri kruga tijekom kojih se igrači izmjenjuju. Jedan se krug sastoji od punog prijeđenog kruga oko trkaće staze. Pobjeđuje prvi igrač koji treći put prijeđe ciljnu liniju.

Igrač koji može navesti najviše likova iz „Auta” započinje igru. Ako više od jednog igrača točno navede isti broj likova, najmlađi od njih započinje igru.

Kada na njega dođe red, igrač čini sljedeće:

1. Baca kocku i pomiče svoj auto prema naprijed za odgovarajući broj polja.

Pravila igre ne dopuštaju osvajanje auta. Igrači sudjeluju u utrci i imaju mogućnost sustići ostale. To znači da se na jednom polju može nalaziti više od jednog auta.

2. Ako se igrač zaustavi na polju na kojem se već nalazi znak, tada on miče znak s ploče i odmah izvršava odgovarajuću radnju.



U igri postoje sljedeće vrste znakova:



Predvodnik utrke

Uzmite svoj auto i sustignite trenutno vodeći auto na trkačkoj stazi.



Još brže!

Ponovno bacite kocku.



Proklizavanje!

U sljedećem krugu bacite kocku i pomaknite svoj auto prema natrag odgovarajući broj polja.



Neočekivana nezgoda

Odaberite igrača i pošaljite njegov auto u najbliži boks. Ako taj igrač među svojim resursima ne posjeduje odgovarajući žuti znak ili zamjenski znak, propušta dva kruga.



Sreća prati hrabre

Stavite znak među svoje resurse. Djelovat će kao zamjenski znak i štit će vas od slanja u boks.

3. Ako se igrač zaustavi na jednom od dvaju crvenih polja, mora odvoziti do boksa i tamo zauzeti odgovarajuće mjesto. Svaki put kad se auto zaustavi u boks, igrač propušta dva kruga. Ako se auto prvi put zaustavi u boks, igrač uzima žuti znak s polja i dodaje ga svojim resursima.



Rezervna guma



Puni spremnik

Ako se igrač ponovno zaustavi u boks u sljedećim krugovima, može odbaciti znak i zaštititi se od toga da propusti dva kruga.

U igri postoje dva boksa – jedan za promjenu guma i drugi za punjenje goriva. Svakom je dodijeljen njegov vlastiti znak koji može zaštititi igrača koji ga posjeduje od ponovnog zaustavljanja u određenom boks. Znak „Rezervna guma“ ne može se upotrebljavati za izbjegavanje boksa za punjenje goriva, a znak „Puni spremnik“ ne može zaštititi igrača od potrebe za zamjenom guma. Jedina je iznimka znak „Sreća prati hrabre“ koji je moguće upotrijebiti za oba boksa.

Igrač koji je čekao dva kruga zbog posjeta boks ponovno je u igri, a vraća se u igru s polja za izlaz iz boksa.

4. Igra u Piston Cupu traje tri kruga koji odgovaraju trima u prijednim krugovima na trkačkoj stazi. Svaki put kad jedan od igrača prvi prijeđe ciljnu liniju u svakom krugu, uzima 5 znakova licem prema dolje iz zajedničkih resursa i postavlja ih licem prema gore na igraču ploču u položaju prema vlastitom izboru. Iz tog se razloga na početku igre na ploči nalazi 6 znakova, dok ih se još 5 dodaje u drugom krugu te dodatnih 5 u trećem krugu.

Dodatne znakove nije moguće postaviti na posebna polja ili na polja koja su već zauzeli drugi igrač.

5. Osim toga, svaki put kad igrač prijeđe ciljnu liniju uzima jednu medalju koja odgovara njegovom liku i stavlja je među svoje resurse. Igrač koji prvi sakupi svoju medalju (sakupi sva tri auta) osvaja čitav reli.

Završetak igre:

Igrač koji prvi dovrši tri puna kruga na trkačkoj stazi Piston Cup i sakupi punu medalju osvaja utrku. Međutim, igra traje do dodjele drugog i trećeg mjesta.





Вступ

Починаємо перегони на Кубок Великого Поршня (Piston Cup Race)! Гравці змагаються за перемогу в перегонах. Під час перегонів на шляху гравців зустрічатимуться неочікувані перешкоди, а надмірна швидкість може призвести до візиту на піт-стоп. Хто першим перетне фінішну лінію і стане новим переможцем? На старт, увага, руш!

Вміст

- » Ігрова дошка в коробці
- » Елементи гри, що збираються гравцями
- » 2 піт-стопи
- » 24 жетони
- » 4 медалі з трьох частин
- » 4 фішки
- » 4 підставки для фішок
- » Кубик
- » Інструкція

Мета гри

Мета гри полягає у тому, щоб проїхати три кола по гоночній трасі Кубка Великого Поршня (Piston Cup Race). Той з гравців, який першим перетне фінішну лінію після третього кола, стає переможцем всієї гонки.

Підготовка

1. Змонтуйте елементи траси для перегонів на ігровій дошці, що знаходяться в коробці.
2. Складіть і встановіть два піт-стопи, що також знаходяться в коробці.
3. Кожен гравець обирає собі персонажа і встановлює відповідну фішку на стартовій позиції.
4. Розташуйте жовті жетони «Запасна шина» і «Повний бак» на полях обох піт-стопів — по одному для кожного з персонажів мультфільму «Тачки-3», які беруть участь у грі.

5. Решту жетонів покладіть біля ігрової коробки лицьовою стороною донизу і перемішайте їх. Виберіть 6 жетонів і розкладіть їх лицем догори у довільному порядку на полях гоночної траси; жетони не можна класти лише на стартову позицію і особливі поля (позначені червоним). Пам'ятайте, що на одне поле можна покласти лише один жетон.
6. Решта жетонів утворить банк ресурсів, який гравці будуть використовувати протягом гри.

Правила гри

Гонка на Кубок Великого Поршня (Piston Cup Race) складається з трьох раундів, проходячи які гравці роблять свої ходи по черзі. Один раунд — проїзд повного кола гоночної траси. Гравець, який першим перетне фінішну лінію втретє, стає переможцем гри.

Починає гру той з гравців, який зможе назвати найбільшу кількість персонажів з серіалу «Тачки». Якщо однакову кількість персонажів правильно назвуть кілька гравців, то гру починає наймолодший з них. **Отримавши свій хід, гравець діє наступним чином:**

1. Кидає кубик і пересуває свою фішку вперед на відповідну кількість полів.

Правилами гри не дозволяється збивати фішки. Гравці беруть участь у перегонах і мають можливість наздоганяти інших. Це означає, що на одному полі може знаходитися більше однієї фішки.

2. Якщо, зробивши хід, гравець має поставити свою фішку на поле, що вже зайняте іншим жетоном, він знімає цей жетон з дошки і відразу ж виконує відповідну дію.



У грі використовуються наступні види жетонів:



Лідер перегонів

Візьміть свою фішку і поставте її поруч з фішкою, яка на даний момент є лідером перегонів.



Ще швидше!

Киньте кубик ще раз.



Пробуксовка!

У наступному раунді киньте кубик і пересуньте свою фішку назад на відповідну кількість полів.



Несподівана аварія

Виберіть гравця і відправте його фішку до наступного піт-стопу. Якщо в ресурсах цього гравця немає відповідного жовтого жетона або джокера, то він втрачає два ходи.



Фортуна посміхається сміливим

Покладіть цей жетон до своїх ресурсів. Він буде грати роль джокера і захищатиме вас від потрапляння на піт-стоп.

3. Якщо гравець завершує свій хід на одному з двох червоних полів, то він має їхати до піт-стопу і зайняти там відповідне місце. Щоразу, коли фішка опиняється на піт-стопі, гравець пропускає два ходи. Якщо фішка вперше опиняється на піт-стопі, то цей гравець бере жовтий жетон з поля і долучає його до своїх ресурсів.



Запасна шина



Повний бак

Якщо гравець в наступних раундах знову опиниться на піт-стопі, то він може віддати цей жетон і захиститись від пропуску двох ходів.

У грі є два піт-стопи: один — для заміни коліс, інший — для заправки баку паливом. Кожен піт-стоп має належні йому жетони, і якщо такий жетон є у гравця, то він може захиститись ним від наступного потрапляння на цей піт-стоп. Таким чином, жетон «Запасна шина» не можна використати для захисту від потрапляння на піт-стоп для заправки паливом, а жетон «Повний бак» не захистить гравця від необхідності замінити шини. Єдиним виключенням є жетон «Фортуна посміхається сміливим», який можна використовувати для уникнення обох піт-стопів.

Гравець, який пропустив два своїх ходи через потрапляння на піт-стоп, повертається в гру, поновлюючи участь в перегонах з виходу піт-стопу.

4. Перегони на Кубок Великого Поршня (Piston Cup Race) складаються з трьох раундів, тобто з трьох повних кіл по гоночній трасі. Щоразу, коли один з гравців перетинає фінішну лінію в кожному раунді, він бере 5 жетонів (лицьовою стороною вниз) з банку ресурсів і розкладає їх лицьовою стороною догори на ігровому полі на власний розсуд. Як результат, на початку гри на ігровому полі знаходяться 6 жетонів, ще 5 додаються у другому раунді, а ще 5 — у третьому.

Додаткові жетони не можна класти на особливі поля або на поля, які вже зайняті гравцями.

5. Крім того, щоразу, коли той чи інший гравець перетинає фінішну лінію, він отримує одну частину медалі, яка відповідає його персонажу, і кладе її до решти жетонів у своїх ресурсах. Гравець, який першим складе свою медаль (збере всі три частини), виграє всю гонку.

Закінчення гри

Гравець, який першим пройде всі три кола гоночної траси Кубка Великого Поршня (Piston Cup Race) і складе цілу медаль, стає переможцем перегонів. Проте гра триває доти, поки не будуть визначені гравці, що займуть друге і третє місце.





Введение:

Пора начать гонку за Кубок Большого Поршня! Ваше задание – проехать гоночную трассу как можно быстрее. Во время гонки вас будут ждать неожиданные препятствия, а чрезмерная скорость может закончиться визитом в пит-стоп. Кто в этот раз будет первым на финише и станет победителем гонки? На старт, внимание, марш!

Содержимое:

- » игровое поле в коробке
- » элементы игрового поля для самостоятельного монтажа
- » 2 пит-стопа
- » 24 жетона
- » 4 медали, состоящие из 3 частей
- » 4 фишки
- » 4 подставки под фишки
- » кубик
- » инструкция

Цель игры:

Проехать три раза по гоночной трассе кубка Большого Поршня. Выигрывает тот, кто финиширует первым.

Подготовка к игре:

1. Встройте элементы гоночной трассы в игровое поле в коробке.
2. Сложите и установите в коробке два пит-стопа.
3. Каждый игрок выбирает фишку героя и ставит её в стартовую зону.
4. На клетках пит-стопов положите жёлтые жетоны „Запасное колесо” и „Полный бак” – по одному для каждого играющего героя фильма Тачки 3.
5. Остальные жетоны положите рядом с игровым полем лицом вниз и перемешайте.

Затем выберите из них 6 жетонов и разложите лицевой стороной вверх на клетках гоночной трассы за исключением стартовой зоны и специальных клеток (помеченных красным цветом). Помните, что на одной клетке можно положить только один жетон.

6. Остальные жетоны формируют пул, который игроки будут использовать во время гонки.

Ход игры:

Гонка за кубок Большого Поршня длится три раунда, во время которых игроки поочередно выполняют свой заезд. Раунд – это полный круг по гоночной трассе. Выигрывает игрок, который пересечёт финишную черту в третий раз. Игру начинает тот, кто назовёт больше персонажей, участвующих в фильмах из серии „Тачки”. Если несколько игроков правильно назовут такое же количество персонажей, то начинает самый младший из них. Ход переходит по часовой стрелке.

Каждый игрок, когда приходит его очередь, делает следующее:

1. Бросает кубик и передвигает свою фишку на соответствующее количество клеток.

Нельзя сбивать фишки. Игроки, участвующие в гонке, могут сравниваться с другими. Это значит, что на одной клетке может стоять несколько фишек.

2. Если фишка заканчивает движение на клетке, на который лежит жетон, тогда игрок снимает жетон с игрового поля и сразу выполняет указанное задание.



В игре используются следующие жетоны:



Фаворит гонки

Ты догоняешь лидера. Поставь свою фишку рядом с самой первой фишкой.



Ещё быстрее!

Брось кубик ещё раз.



Занос!

В следующем раунде после броска кубиком передвигаешь свою фишку назад.



Неожиданная авария

Можешь отправить фишку любого игрока в ближайший пит-стоп. Если у игрока нет соответствующего жёлтого жетона или жетона джокера, то он теряет два раунда.



Удача благоволит храбрим

Возьми жетон себе. Он выполняет функцию джокера и защитит тебя от необходимости съезжать в пит-стоп.

3. Если игрок заканчивает свое движение на одной из 2 красных клеток, то должен идти в пит-стоп и занять там соответствующее место. Каждый раз, когда фишка попадает в пит-стоп, игрок теряет два хода. Если фишка попадает в пит-стоп первый раз, то игрок забирает себе лежащий там жёлтый жетон:



Запасное колесо



Полный бак

Если в следующих раундах игрок опять будет попадать в пит-стоп, то он может отбросить имеющийся жетон, благодаря чему избежит задержки на два хода.

В игре есть два пит-стопа — для смены колёс и для заправки. Каждому из них приписаны соответствующие жетоны. Если эти жетоны есть у игрока, то они позволят ему избежать повторного съезда в пит-стоп. Нельзя использовать жетон „Запасное колесо“, чтобы избежать пит-стопа с заправкой. Также жетон „Полный бак“ не спасёт вас от смены колеса. Исключением является жетон „Удача благоволит храбрим“, который можно использовать для обоих пит-стопов.

Игрок, который в результате визитов в пит-стоп прождал два раунда, возвращается в игру, продолжая гонку с той клетки, с которой съехал в пит-стоп.

4. Игра длится три раунда, соответствующие трём кругам гоночной трассы. Каждый раз, когда какой-то игрок первым пересекает финиш в данном раунде, то берёт из пула 5 закрытых жетонов и раскладывает их лицом вверх на игровом поле по своему усмотрению. Таким образом, в начале игры, в первом раунде, на игровом поле лежит 6 жетонов. Во втором раунде добавляется 5 очередных жетонов и в третьем раунде тоже 5.

Эти добавочные жетоны нельзя располагать на специальных клетках и на клетках, занятых фишками игрока.

5. Кроме этого, всякий раз, когда фишка игрока пересекает финишную черту, он берёт себе одну часть медали, соответствующей своему герою. Игрок, который первый сложит свою медаль, т.е. соберёт три её элемента, выигрывает всю гонку.

Конец игры:

Гонку за кубок Большого Поршня выигрывает тот, кто первый совершит три полные круга и сложит медаль. Остальные участники могут продолжить игру и побороться за второе и третье место.





Kort om spillet:

Det er tid til at begynde vores Piston Cup Race! Spillerne skal konkurrere om at komme først af at gennemføre løbet. Spillerne vil stå overfor uventede forhindringer, og overdrevne hastighedsoverskridelser vil kunne føre til pitstop-besøg. Hvem bliver den første, der kommer over målstregen, og bliver den nye mester i racerløb? Klar, parat, start!

Indhold:

- » Spillebræt i en kasse
- » Brætelementer, der skal samles af spillerne
- » 2 pitstop
- » 24 poletter
- » 4 medaljer (i tre dele)
- » 4 brikker
- » 4 brikholdere
- » Terning
- » Regler

Spilformål:

Målet er at nå rundt om Piston Cup-racerbanen tre gange. Den første spiller, der krydser målstregen for tredje gang, vinder løbet.

Klargøring:

1. Opstil racerbanens banelementer på brættet i kassen.
2. Saml og placer to pitstop i kassen.
3. Hver spiller vælger en bil og placerer de modsvarende brikker på startfeltet.
4. Placer de gule poletter for "Reservehjul" og "Fuld tank" på begge pitstop-felter – én for hver af de deltagende *Biler 3*-biler.

5. Placer resten af poletterne med forsiden nedad i nærheden af spillepladen, og bland dem godt. Vælg 6 poletter, og læg dem med forsiden opad i tilfældig orden på racerbanen (dog ikke på startfeltet) og på de særlige felter, der er markeret med rødt. Husk, at der kun kan være én polet på et felt.
6. Resten af poletterne udgør en ressourcepulje til brug for spillerne i løbet af spillet.

Klar til at spille:

Piston Cup-racerløbet er tre runder langt. Turen går på skift mellem spillerne. En runde består af en hel omgang rundt om racerbanen. Den første spiller, der krydser målstregen for tredje gang, vinder spillet.

Den spiller, der kender flest navne fra "Biler"-filmen, starter spillet. Hvis to eller flere kender lige mange af bilerne, starter den yngste.

Spiller gør følgende:

1. Kaster terningen og flytter sin brik det antal gange, som terningen viser.

Det er ikke tilladt at holde en anden brik tilbage. Man er deltager i et racerløb og kan indhente eller blive overhalet af de andre spillere. Dette betyder, at der godt kan stå mere end én brik på et felt.

2. Hvis en spiller med sit terningekast ender på et felt, der allerede er optaget af en polet, skal spilleren tage poletten af brættet og gøre det, der står på poletten.



Der er følgende slags poletter i spillet:



Kom i front

Tag din brik, og flyt den frem til den brik, der i øjeblikket indtager førstepladsen på racerbanen.



Endnu hurtigere!

Kast terningen igen.



Skrid ud!

Næste gang, det er din tur, skal du kaste terningen og flytte din brik tilbage det antal gange, som terningen viser.



Nedbrud

Vælg en spiller, og send denne spillers brik til det nærmeste pitstop. Hvis denne spiller ikke har den rigtige gule polet eller et wildcard i sin ressourcebeholdning, må han eller hun sidde over i to omgange.



Heldet følger den kække

Læg poletten i din ressourcebeholdning. Denne polet fungerer som et wildcard og beskytter mod at blive sendt i pitstop.

3. Hvis en spiller med sit terningekast ender på et af de to røde felter, skal spilleren køre i pitstop. Hver gang en brik lander i et pitstop, skal spilleren sidde over i to omgange. Hvis en brik lander i et pitstop for første gang, skal spilleren tage den gule polet fra feltet og tilføje den til sin ressourcebeholdning.



Reservedæk



Fuld tank

Hvis en spiller lander i pitstop igen i en af de næste runder, må han/hun aflevere poletten og blive beskyttet mod at skulle sidde over i to omgange.

Der er to pitstop i spillet – et hvor der skiftes dæk, og et hvor man tanker benzin. Hvert pitstop har sine egne poletter. Hvis en spiller får en sådan polet, er han/hun beskyttet mod at skulle lande i det pågældende pitstop igen. Derfor kan poletten for "Reservehjul" ikke bruges til at undgå benzintank-pitstoppet, og poletten for "Fuld tank" kan ikke beskytte spilleren fra nødvendigheden af at skifte dæk. Den eneste undtagelse er poletten "Heldet følger den kække", som kan bruges ved begge pitstop.

Den spiller, som sad over i to omgange på grund af et besøg i et pitstop, er tilbage i spillet og genoptager løbet fra pitstopets udgangsfelt.

4. Spillet Piston Cup varer tre omgange, hvilket svarer til tre hele omgange på racerbanen. Hver gang én af spillerne kommer først over målstregen i en runde, tager han/hun fem af de poletter, der ligger med forsiden nedad fra ressourcepuljen, og placerer dem med forsiden opad et eller andet sted på brættet. Følgelig er der i begyndelsen af spillet seks poletter på brættet. Fem tilføjes i runde to og endnu fem i runde tre.

Ekstra poletter kan ikke placeres på de særlige felter eller på felter, der allerede er optaget af andre spillere.

5. Hver gang en spiller krydser mållinjen, tager han/hun en del af den medalje, som svarer til hans/hendes bil og lægger den sammen med resten af sin ressourcebeholdning. Den spiller, som først får samlet sin medalje (alle tre dele), vinder løbet.

Slut på spillet:

Den spiller, som først bliver færdig med tre hele omgange på Piston Cup-racerbanen og samler en medalje, vinder løbet. Spillet fortsætter, indtil nr. 2 og nr. 3 også er nået i mål.



Game author:
Adam Bukowski

Team:
Malwina Jakóbczyk, Monika Rutowska, Jacek Zdybel

Technical idea and design:
Grzegorz Traczykowski, Adam Rolka

Graphic design:
Sebastian Goyke



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland



© Disney/Pixar