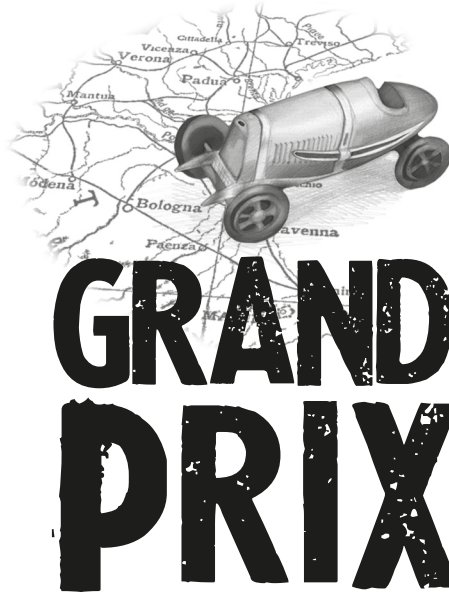


EN, DE, ES, PT, FR, IT, NL, HU, PL, CZ, SK, DK, RU



www.marbushka.com

GRAND PRIX THE BEGINNING

EN

The first entry into the history of car racing, the victory of horsepower without horses. Go ahead gentlemen, the world awaits you! The racers speed along trackless roads and deserted landscapes to win the most exalted of prizes, and the glory for being the most daring of drivers. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur and Mr. Bugatti are competing against the obstacles and each other, each according to his own style. The first and greatest race in the annals of history can only be won by someone who, defying all odds, manages to drive his automobile over the finish line. We can admit though, that beside their skills, the racers have to possess a fair amount of luck as well.

A tactical game for children above six. For 2-5 players.
Duration of the game: approx. 20 minutes

THE AIM OF THE GAME: to win the Grand Prix trophy!

PREPARATION FOR THE GAME: Every player has to choose a racer and take the 6 cards of the chosen racer. These cards should be hidden from prying eyes during the game. Now, take the obstacle cards (pot-hole, glass shards, rock slide, mud, tacks) and place them on the racing track. One square can hold only one obstacle and there has to be at least one free square between two obstacles. Take into account the three fixed obstacles already on the track too! (collapsed bridge, skidded-out car and river). Keep one square distance from these too! Place the obstacles on the area before the Finish Line, not on the deceleration area. (This section is marked with dark brown color on the track).

HOW TO PLAY THE GAME: place the racers on the checked start line beside the board. The cards numbered from 1 to 6 are there to replace the dice. This time it is you and not fortune who can decide how many squares you move forward! Don't forget to count the squares in your head before you choose the card, to avoid driving over obstacles! After choosing the card, put it face down before you. The others should do the same.

Reveal the cards together and the player who has the lowest number can move his racer first. The racer with the highest number moves last. If you have the same number, the player who is furthest behind can move first. If this happens at the start, the youngest player among the ones with the same number can move first.

The cars can only be moved according to the number on the chosen card. Every square has to be used. For example: If you have chosen the card with the number 3 on it, you have to move forward 3 squares, you can't move 1 or 2 squares! The occupied squares and obstacles have to be counted in the moves. If the car of another player stands on the square you are about to move to, move it backward to the nearest free square. If your car would finish its movement on a space with an obstacle (also fixed obstacles), it remains on the space from which it started the movement (i.e you miss your turn). Place the used cards face down before you and use only the remaining ones. When the last card is used you can pick up all the used ones and start from the beginning. It is worthwhile to remember what cards your opponents used, so that you can anticipate how many squares they can move ahead in a turn, and how soon they can catch up to you or push you back on the track.

THE END OF THE GAME: The game is over when one or more cars pass the Finish Line before the bridge. The player who manages to pass the finish line first is the winner. If more than one car passes through the finish line at the same time, the one who got furthest on the exit section is declared the winner. The game cannot end before all the players have moved their racers in the final turn! Only this way can it be certain who is the winner. If the card shows a higher number than the squares required to reach the finish line, the car has to be placed on a free square after the finish line according to the number on the card. Again, only one car can occupy a square and the new arrival pushes the car already occupying the square backward.

CONTENTS: 1 Game Board, 5x6 pcs. Cards, 5 small wooden cars with drivers, 1 Cup, 5 Obstacles

GRAND PRIX DAS ERSTE RENNEN

DE

Hier kommt der erste Eintrag im Geschichtsbuch des Autorennens, der Sieg der Pferdestärken ohne Pferde. Los geht's meine Herren! Die auf alles gefassten Rennfahrer rasen auf fast vergessenen Straßen und durch verlassenen Landstreifen, um den größten Preis und den damit verbundenen Ruhm zu erlangen, der nur den tollkühnsten Piloten vorbehalten ist. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur und Mr. Bugatti kämpfen mit den Hindernissen und gegen Einander – jeder in seinem eigenen Stil. Es kann nur einen Gewinner auf dem ersten und größten Rennen der Geschichte geben, den der trotz der unzumutbaren Umstände als Erster mit seinem Wunderauto über die Ziellinie rollt. Wir können aber verraten, dass neben dem Engagement auch ein wenig Glück nötig sein könnte...

Strategisches Spiel für Kinder ab 6 Jahren, für 2 bis 5 Spieler.
Spieldauer: ungefähr 20 Minuten

ZIEL DES SPIELS: Den Goldpokal des Großen Preises zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG: Jeder Spieler wählt einen Rennfahrer aus und nimmt die zu ihm gehörenden 6 Spielkarten zu sich. Diese Karten solltet ihr im Laufe des Spiels vor den neugierigen Augen der Anderen verstecken. Nehmt nun die Hinderniskarten zu euch (Straßenschäden, Glasscherben, Felssturz, Schlamm, Stiftnägel) und legt diese so auf die Rennstrecke, dass auf einem Feld nur eine Karte liegt, und dass es zwischen den Karten mindestens ein Feld Abstand gibt. Ihr sollt dabei die drei ständigen Hindernisse (untergestürzte Brücke, ausgeschleudertes Auto und Fluss) auf dem Spielfeld auch beachten. Hier muss auch ein Feld Abstand gehalten werden! Legt keine Hindernisse auf die Auslaufstrecke, nur auf die Strecke vor dem Ziel! (Diese Strecke wurde auf dem Brett braun markiert.)

SPIELVERLAUF: Stellt die Rennfahrer neben das Brett zur karierten Ziellinie. Die von 1 bis 6 nummerierten Karten ersetzen den Würfel, jetzt entscheidet nicht das Glück sondern Du, wie viele Schritte Du voranrückst. Vergiss nicht die Schritte im Kopf abzuzählen bevor Du eine Karte wählst, damit Du nicht auf einem Hindernis landest! Wenn Du eine Karte ausgewählt hast, leg sie mit der Zahl nach unten vor dich hin! Die Anderen sollen genauso verfahren! Dreht nun die Karten auf einmal um, und wer die Karte mit der niedrigsten Zahl gewählt hatte, darf als erster ran. Der mit der größten Zahl ist am letzten dran. Sollten mehrere Spieler dieselbe Zahl gewählt haben, darf jener Spieler als erster ran, der ganz hinten ist. Sollte sich diese Situation beim Start ereignen, darf der jüngste Spieler beginnen. Das Auto darf so viele Felder voran, wie das die Zahl der Karte angibt. Alle Schritte müssen ausgeführt werden, z.B.: Wenn Du die 3 gewählt hast, musst Du drei Schritte machen, weniger geht nicht! Die bereits besetzten Plätze und Hindernisse müssen mitberechnet werden. Wenn jemand schon auf deinem Zielfeld steht, musst Du ihn auf das nächste freie Feld nach Hinten legen. Wenn dein Zielfeld ein Hindernis ist, musst Du auf demselben Feld bleiben, von wo Du gestartet bist. Legt die schon verwendeten, nummerierten Karten mit der Zahl nach unten vor euch hin, und spielt mit den übrigen Karten weiter. Wenn auch die letzte Karte aus eurer Hand ausgespielt wurde, dürft ihr wieder sämtliche Karten zu euch nehmen, und das Spiel geht weiter. Es lohnt sich zu merken welche Karten die Anderen schon ausgespielt haben, so kann man erraten wie viele Schritte sie noch machen und wie sie euch einholen können.

SPIELENDE: Das Spiel ist zu Ende, wenn ein oder mehrere Autos die Ziellinie an der Brücke durchqueren. Der Gewinner ist, wer als erster die Ziellinie durchquert, oder – sollten mehrere Autos gleichzeitig ins Ziel fahren – auf der Auslaufstrecke am weitesten kommt. Das Spiel endet erst wenn alle Spieler in der gegebenen Runde ihre Schritte gemacht haben! So kann der Sieger eindeutig festgestellt werden. Sollte die Karte eine höhere Zahl zeigen, wie zum Erreichen des Ziels nötig wäre, kommt das Auto auf das aktuelle, freie Feld nach der Ziellinie. Hier gilt die gleiche Regel, dass auf einem Feld nur ein Auto stehen darf, und dass das ankommende Auto den anwesenden Rennfahrer nach Hinten schiebt.

SPIELINHALT: 1 Spielbrett, 5x6 nummerierte Karten, 5 Holzautos mit Chauffeur, 5 Hindernisse, 1 Pokal

GRAND PRIX LA PRIMERA CARRERA

ES

El primer capítulo en la historia de las carreras automovilísticas. La victoria del petróleo sobre la tracción animal. Adelante, concursantes, ¡el mundo os observa! Los conductores se precipitan por paisajes desérticos en busca del mayor de los premios y la gloria de convertirse en el piloto más valiente. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur y Mr. Bugatti compiten entre ellos y contra los numerosos obstáculos, cada uno haciendo gala de su propio estilo. Esta histórica primera carrera sólo podrá ser ganada por aquel intrépido que, desafiando toda probabilidad, consiga que su coche cruce primero la línea de meta. Para conseguirlo, necesitará hacer gala de sus habilidades y contar con una pizca de suerte.

Juego táctico a partir de 6 años. De 2 a 5 jugadores.
Duración: aproximadamente 20 minutos.

OBJETIVO: ganar el trofeo del Grand Prix.

PREPARACIÓN: cada jugador escoge a un piloto y toma las seis cartas que corresponden al personaje elegido. Durante la partida, estas cartas no deben mostrarse al resto de los jugadores. Colocad las losetas de obstáculo (bache, cristales rotos, desprendimiento de rocas, barro, chinchetas) sobre la pista. Cada casilla puede contener un solo obstáculo y debe haber, como mínimo, una casilla vacía entre dos obstáculos. Tened en cuenta que hay tres obstáculos fijos (puente derrumbado, patinazo de coche y río) que deben respetar las mismas reglas. Los obstáculos deben colocarse antes de la línea de meta, no en el carril de frenado (señalado con un color más oscuro).

CÓMO JUGAR: situad los pilotos en la línea de salida. Las cartas numeradas del 1 al 6 reemplazan el dado. Seréis vosotros y no el azar quienes decidáis cuantas casillas avanzar. Es aconsejable contar mentalmente las casillas antes de elegir la carta para evitar caer en los obstáculos. Cada jugador elige la carta que quiere jugar y la coloca frente a sí boca abajo. Todas las cartas se giran a la vez. El jugador que ha escogido el número más pequeño mueve primero. Los demás moverán en orden creciente de los números jugados. Si varios jugadores han elegido la misma carta, mueve primero el que está más retrasado en el tablero. Si sucede al principio del juego, el jugador más joven de entre los empatados moverá antes que los demás.

Los coches deben avanzar tantas casillas como indica la carta, ni más ni menos (por ejemplo: si has escogido el 3, debes avanzar 3 casillas, no 1 ni 2). Las casillas ya ocupadas por un coche o por un obstáculo también cuentan. Si la casilla donde finaliza el movimiento de un coche ya está ocupada por el coche de otro jugador, el coche que ya estaba allí previamente ha de moverse hacia atrás hasta la casilla libre más próxima. Si la casilla donde finaliza el movimiento de un coche está ocupada por un obstáculo, este coche regresa a la casilla de la que partió (es decir, pierde el turno). Cada jugador deja las cartas ya utilizadas boca abajo frente a él. Cuando no os queden cartas en la mano, cada jugador recupera sus seis cartas. Merece la pena recordar las cartas que tus adversarios ya han jugado, así puedes anticipar qué carta jugarán y cuándo van a alcanzarte o a hacerte retroceder.

FINAL: la carrera termina cuando uno o más jugadores han atravesado la línea de llegada delante del puente. El primero en cruzar la meta es el ganador. Pero, ¡atención! Si varios jugadores atraviesan la línea de llegada en el mismo turno, gana el que llegue más lejos en el carril de frenado. El juego no termina hasta que todos los jugadores hayan movido su coche en el turno en el que alguno alcanza la meta. Si el número indicado por la carta es superior al necesario para llegar a la meta, el coche continúa y se coloca en la casilla que corresponda. Se siguen manteniendo las mismas reglas: solo un coche por casilla y si el movimiento de un coche termina en una casilla ocupada, el último coche en llegar hace retroceder al que ya estaba allí.

CONTENIDO: 1 tablero, 5x6 cartas, 5 coches de madera con los pilotos, 5 obstáculos, 1 copa.

GRAND PRIX A PRIMEIRA CORRIDA

PT

A primeira entrada na história das corridas de carros, a vitória dos cavalos alimentados a petróleo! Em frente cavalheiros, o mundo espera-vos! Os pilotos aceleram por estradas desconhecidas e paisagens desertas, para ganhar o prêmio mais prestigiado e a glória de ser o piloto mais ousado. Henrique, António, João Chauffer e Sr. Bugatti participam na corrida de obstáculos, cada um ao seu estilo. O primeiro e maior prêmio da história será ganho por quem, contra todas as adversidades, chegar em primeiro lugar à meta. É certo que, além de perícia, os pilotos também vão precisar de alguma sorte.

Jogo de estratégia, a partir dos 6 anos. De 2 a 5 jogadores.
Duração do jogo: aproximadamente 20 minutos.

OBJECTIVO DO JOGO: ganhar a taça Grand Prix!

PREPARAÇÃO DO JOGO: cada jogador escolhe um piloto e retira as seis cartas que lhe correspondem. Durante o jogo, estas cartas não podem ser mostradas aos outros jogadores. Colocam-se as cartas “obstáculos” (buraco, cacos de vidro, pedras, lama, pregos) sobre a pista. Não se podem colocar dois obstáculos na mesma casa e deve deixar-se pelo menos uma casa de intervalo entre os obstáculos. Note-se que há três obstáculos fixos (ponte caída, carro despistado, rio). Também se deve deixar uma casa de intervalo em relação a estes.

Os obstáculos colocam-se antes da meta e não na área de desaceleração (assinalada com uma cor mais escura).

COMO SE JOGA? Preparam-se os pilotos na linha de partida. As cartas numeradas de 1 a 6 substituem o dado. Desta vez és tu, e não a sorte, quem decide quantas casas vais avançar! Não te esqueças de contar mentalmente as casas antes de escolher a carta, para evitar cair nalgum obstáculo. Depois, o jogador coloca a carta escolhida à sua frente, virada para baixo. Todos fazem o mesmo.

Os jogadores viram todos as cartas ao mesmo tempo. O jogador com a carta mais baixa é o primeiro a avançar. Aquele que tiver o número mais alto é o último. Se vários jogadores tiverem o mesmo número, avança primeiro o que estiver mais atrás. Se acontecer na primeira ronda, começa o jogador mais novo de entre os que têm cartas iguais.

Os carros só avançam o número de casas que a carta indica. Têm de passar por todas as casas. Por exemplo, se o jogador tiver escolhido a carta com o número 3, tem de avançar 3 casas, não pode andar só 1 ou 2! As casas ocupadas por outro carro e os obstáculos também contam. Se já estiver algum carro na casa em que o jogador calhou, o primeiro carro é obrigado a recuar até à casa livre mais próxima. Se o jogador chegar a uma casa onde há um obstáculo, deve recuar até à casa de onde partiu. As cartas utilizadas são postas de parte e usam-se as restantes. Quando todas tiverem sido gastas, os jogadores voltam a usar as suas seis cartas. É bom saber que cartas os outros jogadores já usaram, para prever quantas casas podem avançar, quando te vão conseguir alcançar, ou se te vão obrigar a recuar.

FINAL DO JOGO: O jogo acaba quando um ou mais carros passarem a meta. O primeiro jogador a ultrapassar a meta é o vencedor. Se mais de um jogador conseguir passar a meta na mesma ronda, ganha aquele que for mais longe na secção de saída. O jogo só acaba quando todos tiverem jogado a última ronda. Só no último segundo se sabe quem é o campeão! Se a carta mostrar um número mais alto do que as casas que faltam para chegar à meta, o carro continua até à casa correspondente, mesmo depois da linha de chegada. Mesmo aqui, a regra deve ser respeitada: apenas um carro por casa e o último a chegar obriga o primeiro a recuar.

CONTEÚDO: 1 tabuleiro de jogo, 5x6 cartas, 5 carros de madeira com pilotos, 5 obstáculos, 1 taça.

GRAND PRIX LA PREMIÈRE COURSE

FR

Voici la première course du sport automobile, la gloire des chevaux nourris au pétrole. Messieurs, préparez-vous au départ. Les pilotes vont devoir traverser des paysages solitaires et faire preuve d'audace pour remporter la course. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur et Signore Bugatti vont participer à l'épreuve, chacun dans un style bien à lui. Le premier grand prix de l'histoire sera remporté par celui qui – malgré les adversités – franchira en premier la ligne d'arrivée, au volant de sa merveilleuse voiture. En dehors des talents de pilotage, il aura aussi besoin d'un peu de chance...

Jeu de tactique à partir de 6 ans, pour 2 à 5 joueurs.
Durée d'une partie: environ 20 minutes

LE BUT DU JEU: remporter le grand prix et la coupe en or.

PREPARATIONS: Chaque joueur choisit un pilote et prend les six cartes correspondant au personnage choisi. Pendant toute la durée du jeu, ces cartes doivent rester cachées. Placez les cartes „obstacles” (nid de poule, verre cassé, pierres, boue, punaises) sur la piste, mais vous ne pouvez pas mettre deux obstacles sur une case et il doit y avoir au moins une case entre les obstacles. Faites attention, il y a déjà trois obstacles fixes (pont endommagé, voiture en bord de route, rivière). La aussi, vous devez laisser une case libre. Ne placez pas d'obstacle sur la section de freinage (après l'arrivée, marquée d'une couleur plus foncée).

COMMENT JOUER: Alignez les pilotes devant la ligne de départ, à côté du plateau. Les cartes numérotées de 1 à 6 remplacent le dé, chaque joueur peut décider lui-même du nombre de cases qu'il veut avancer. Prépare bien ton coup pour éviter les obstacles. Quand ta décision est définitive, prend la carte correspondante et place-la devant toi avec la face cachée. Quand tout le monde a choisi une carte, vous les retournez en même temps. Celui qui a choisi le numéro le plus petit, fait avancer sa voiture en premier. Les autres joueurs le suivent dans l'ordre des numéros choisis. Si plusieurs joueurs ont la même carte, celui qui est le plus en arrière peut commencer. Si c'était le cas au départ, c'est le plus jeune qui commence. Les voitures peuvent avancer le nombre de cases indiqué par la carte, ni plus ni moins (par exemple: si tu as choisi le 3, tu dois avancer de trois cases). Les cases déjà occupées par une voiture ou par un obstacle comptent aussi. Si la case choisie est déjà occupée par une voiture, tu dois la reculer à la case libre la plus proche. Si tu tombes sur une case „obstacle” tu dois retourner à la case où tu étais au début de ce tour. Mettez de côté les cartes déjà utilisées. Quand vous n'avez plus de carte en main, vous pouvez reprendre vos six cartes. Il vaut la peine de retenir les cartes que tes adversaires ont déjà utilisées, tu peux ainsi deviner de combien ils veulent avancer, quand vont-ils te rattraper ou te faire reculer.

LA FIN DU JEU: La course se termine quand chaque joueur a franchi la ligne d'arrivée se trouvant devant le pont. Le premier arrivé gagne la course, mais attention: si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée au même tour, la coupe revient à celui qui va le plus loin dans la section de freinage. Chaque joueur doit terminer son tour. Ce n'est qu'à la dernière seconde que vous saurez qui a gagné. Si le nombre indiqué par la carte est supérieur à ce qui est nécessaire pour franchir la ligne, tu dois avancer ta voiture sur la correspondante de la section de freinage. Ici aussi, vous devez respecter la règle: une voiture par case, et le dernier arrivé fait reculer le précédent.

CONTENU DU JEU: 1 plateau, 5x6 cartes, 5 voitures en bois avec les pilotes, 5 obstacles, 1 coupe

GRAND PRIX LE ORIGINI

IT

La prima voce nella storia delle corse d'automobilismo, la vittoria dei cavalli-vapore senza cavalli. Avanti Signori, il mondo vi attende! I piloti sfrecciano su strade fuori pista e paesaggi abbandonati per vincere i trofei più importanti, e la gloria di essere il più coraggioso dei piloti. Henry, René, Jean le Chauffeur e Mr. Bugatti competono contro gli ostacoli e tra di loro, ognuno secondo il proprio stile. La prima e più grande gara negli annali della storia può solo essere vinta da qualcuno che, sfidando ogni previsione, riesce a guidare la sua automobile oltre il traguardo. Dobbiamo ammettere però, che oltre la loro abilità, i piloti devono possedere anche una piccola dose di fortuna.

Un gioco tattico per bambini dai 6 anni in su. Per 2-5 bambini.
Durata del gioco: approssimativamente 20 minuti

SCOPO DEL GIOCO: vincere il trofeo Grand Prix

PREPARAZIONE DEL GIOCO: Ogni giocatore deve scegliere un pilota e prendere 6 carte del pilota scelto. Queste carte dovranno essere tenute nascoste da occhi predatori durante il gioco. Adesso, prendete le carte ostacolo (buca, frammenti di vetro, frana, fango, puntina) e posizionatele sulla pista da gara. Una casella può contenere solo un ostacolo e ci deve essere almeno una casella libera tra due ostacoli. Tenete in considerazione anche i tre ostacoli fissi che sono già sulla pista! (ponte crollato, auto fuori pista e fiume). Mantenete una casella di distanza anche da questi! Posizionate gli ostacoli nell'area prima del Traguardo, non sull'area di decelerazione. (Questa sezione è segnata con un colore marrone scuro sulla pista).

COME GIOCARE: posizionate i piloti sulla linea di partenza a scacchi sul lato del pannello.

Le carte numerate dal 1 al 6 sono per sostituire il dado. Questa volta siete voi e non la fortuna che potete decidere di quante caselle avanzare! Non dimenticate di contare nella vostra mente le caselle prima di scegliere la carta, in modo da evitare di guidare sugli ostacoli! Dopo aver scelto la carta, mettetela a faccia sotto davanti a voi. Gli altri dovranno fare lo stesso. Mostrate le carte tutti insieme e il giocatore che ha il numero più basso può muovere il suo pilota per primo. Il pilota con il numero più alto si muoverà per ultimo. Se avete lo stesso numero, il giocatore che è più indietro può muoversi per primo. Se questo accade alla partenza, il giocatore più giovane tra quelli con lo stesso numero, può muoversi per primo. Le automobili possono muoversi solo in base al numero indicato sulla carta scelta. Ogni casella deve essere utilizzata. Ad esempio: se avete scelto la carta con il numero 3 sopra, dovete avanzare di 3 caselle, non potete muovervi di 1 o 2 caselle! Le caselle occupate e gli ostacoli devono essere contati tra le vostre mosse. Se l'automobile di un altro giocatore è sulla casella sulla quale state per muovervi, dovrà muoversi all'indietro sulla casella libera più vicina. Se un'automobile termina il suo spostamento su uno spazio con un ostacolo (anche ostacoli fisici), rimane sullo spazio dal quale ha cominciato a muoversi. (Il giocatore salta il suo turno). Mettete le carte utilizzate a faccia sotto davanti a voi e utilizzate solo quelle rimaste. Quando l'ultima carta sarà utilizzata potrete riprendere tutte quelle utilizzate e cominciare dall'inizio. Vale la pena ricordarsi quale carta sono state utilizzate dai vostri avversari, in modo da poter prevedere di quante caselle si sposteranno in avanti in un turno, e quando saranno in grado di raggiungervi o spingervi giù dalla pista.

LA FINE DEL GIOCO: Il gioco termina quando uno o più automobili passano il traguardo prima del ponte. Il giocatore che riesce a passare il traguardo per primo è il vincitore. Se più di una automobile passa il traguardo contemporaneamente, quella che arriva più lontano sulla sezione d'uscita viene dichiarato vincitore. Il gioco non può terminare prima che tutti i giocatori hanno mosso i loro piloti in quel turno! Solo in questo modo può essere certo chi è il vincitore. Se la carta indica un numero più alto delle caselle necessarie per raggiungere il traguardo, l'automobile deve essere posizionata su una casella libera dopo il traguardo a secondo del numero indicato sulla carta. Di nuovo, solo una automobile può occupare una casella e il nuovo arrivato spinge indietro l'automobile che già occupa la casella.

CONTENUTO: 1 Pannello di Gioco, 5x6 carte numerate, 5 automobili di legno con piloti, 5 ostacoli, 1 Coppa



GRAND PRIX

Treed binnen in de geschiedenis en de wereld van de autosport, de triomf van de paardenkracht zonder paarden. Mijn heren, de wereld ligt voor jullie open! De vastberaden coureurs scheuren over onbegaanbare wegen en doorkruisen verlaten landschappen voor de grootste triomf. Henry, René, Morris, Jean, de Chauffeur en Mr. Bugatti bestrijden de hindernissen en elkaar – ieder op zijn eigen manier! Tijdens de eerste en grootste race uit de geschiedenis kan slechts diegene winnen, die ondanks de barre omstandigheden met zijn wonderauto, als eerste de eindstreep haalt. Maar eerlijk is eerlijk, naast talent zal een beetje geluk je verder helpen.

Strategisch spel voor kinderen vanaf 6 jaar
 Voor 2-5 spelers. Duur van het spel: ca. 20 minuten

DOEL VAN HET SPEL

Winnen van de gouden Grand Prix-beker.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een coureur en neemt de 6 spelkaarten voor zich die bij de coureur behoren. Deze kaarten moet je tijdens het spel verborgen houden voor de nieuwsgierige ogen van andere spelers. Neem vervolgens de hinderniskaarten (schade aan het wegdek, glasscherven, vallende rotsen, modder, punaises) en plaats die op het circuit, zodanig dat op een veld slechts één hindernis ligt, en tussen de hindernissen tenminste één veld vrij blijft. Houd maar rekening met de drie vaste hindernissen op het spelbord (ingestorte brug, uit de bocht gegleden auto en de rivier). Van deze drie moet er ook één veld worden vrijgehouden. Plaats geen hindernis op de uitrijstrook (op het bord is deze baan donkerbruin gemarkeerd), alleen op de baan voor de eindstreep.

HET SPEL

Plaats de coureurs op de geblokte startlijn naast het speelveld. De kaarten met nummers 1-6 vervangen de dobbelsteen. Jij bepaalt zelf hoeveel stappen je mag zetten, niet het geluk!

Tip: tel voorafgaand aan het kiezen van de kaart je mogelijke stappen, om te voorkomen dat je ongemerkt op een hindernis stuit.

Als je de kaart hebt gekozen, leg je die met het cijfer naar beneden voor jezelf neer. De anderen moeten hetzelfde doen. Draai de kaarten tegelijk om en de speler die de kaart met het laagste cijfer heeft, mag als eerste met zijn wagen vooruitgaan. Degene die de kaart met het hoogste cijfer heeft is als laatste aan de beurt. Als meerdere spelers hetzelfde cijfers hebben, gaat degene die achteraan rijdt, als eerste naar voren. Als deze situatie zich bij het begin van het spel voordoet, gaat de jongste van de spelers, die kaarten met hetzelfde cijfers hebben neergelegd, als eerste naar voren.

De auto mag zoveel vakjes naar voren gaan als het cijfer op de kaart aangeeft. Alle stappen moeten worden gezet, dus als je hebt gekozen voor de kaart met het cijfer drie, dan moet je drie velden vooruitgaan. De reeds bezette velden en de hindernisvelden moeten worden meegeteld. Als de auto van een andere speler op het veld staat waar jij zou aankomen, moet die teruggeplaatst worden naar het dichtst bij zijnde vrije veld. Als het veld waar je zou aankomen, een hindernisveld is, moet je op het veld blijven waarvan je bent vertrokken.

Leg de reeds gebruikte kaarten voor je, met het cijfer naar beneden, en speel met de overige kaarten verder. Als de laatste kaart in je hand is uitgespeeld, mag je alle kaarten weer oppakken en doorspelen.

Tip: onthoud welke kaarten de andere spelers in de rondes hebben uitgespeeld, omdat je zo kunt raden hoeveel stappen ze nog moeten zetten en wanneer ze jou zullen inhalen of verdringen.

EIND VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer één of meer auto's over de eindstreep voor de brug rijden. De winnaar is degene die als eerste de eindstreep haalt. Als er meer auto's tegelijkertijd de eindstreep halen, dan wint degene die het verste kwam op de uitrijbaan. Het spel eindigt wanneer elke speler zijn stappen in de gegeven ronde heeft gezet. Zo weet je precies wie het spel heeft gewonnen. Als de gekozen kaart meer aangeeft dan het aantal velden dat voor het halen van de eindstreep nodig is, komt de auto op de eerste vrije plaats achter de eindstreep. Hier geldt dezelfde regel dat er slechts één auto op een veld mag staan en de aankomende auto de reeds daar staande coureur naar achter schuift.

INHOUD VAN HET SPEL

1 spelbord, 5 x 6 kaarten, 5 houten auto's met coureur, 5 hindernissen, 1 beker



GRAND PRIX AZ ELSŐ VERSENY

HU

Íme az autóversenyzés történetének első bejegyzése, a ló nélküli lóerő diadala. Rajta uraim, neki a világnak! Úttalan utakon, elhagyott tájakon száguldanak a mindenre elszánt versenyzők, hogy elnyerjék a legrangosabb díjat és egyben a legvakmerőbb pilótának járó dicsőséget. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur és Mr. Bugatti küzdenek meg az akadályokkal és egymással – ki-ki a saját stílusában. Csak az nyerhet a történelem első és legnagyobb versenyén, aki dacolva a mostoha körülményekkel, autócsodájával elsőként gördül be a célba. Azt azért eláruljuk, hogy a rátermettség mellett még egy kis szerencsére is szükség lesz...

Taktikai játék 6 éven felüli gyerekeknek. 2-5 játékos részére. A játék időtartama: kb. 20 perc

A JÁTÉK CÉLJA: megnyerni a Grand Prix aranyserlegét.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETE: Minden játékos válasszon egy versenyzőt és vegye magához a versenyzőhöz járó 6 db játékkártyát. Ezeket a játék folyamán tartsátok elrejtve a kíváncsi tekintetek elől. Most vegyétek elő az akadály kártyákat (úthiba, üvegcserep, kőomlás, sár, rajzszög) és helyezétek el ezeket a versenypályán úgy, hogy egy mezőre csak egy akadály kerüljön, és az akadályok közt legyen legalább 1 szabad mező. Itt vegyétek figyelembe a táblán már szereplő három fix akadályt is (leszakadt híd, kisodródott autó és folyó). Ezekről is tartsátok az 1 mező távolságot! A cél előtti részre helyezétek csak akadályt, a lassító pályára nem kell! (A táblán sötétebb barnával jelöltük ezt a szakaszt.)

A JÁTÉK MENETE: A versenyzőket állítsátok fel a kockás rajtvonalhoz, a tábla mellé. Az 1-től 6-ig beszámozott kártyák a dobókockát helyettesítik, most nem a szerencse, hanem Te döntesz abban, hogy hányat lépsz. Ne felejtse el fejben leszámolni a lépéseket, mielőtt kiválasztaná a kártyát, nehogy akadályra lépjen! Ha kiválasztottad a kártyát, lefordítva tedd magad elé! A többiek ugyanígy tegyenek! Majd egyszerre fordítsátok fel a kártyákat, és aki a legkisebb számot mutató kártyát tette, az lép először. Akié a legmagasabb, az utoljára. Ha egyszerre többen tettétek ugyanazt a számot, az lép elsőként, aki a leghátrébb áll. Ha indulásnál adódik ez a helyzet, akkor a legfiatalabb játékos lépjen először azok közül, akik egyforma kártyát tettek. Az autókkal csak a választott kártyán lévő szám szerint lehet lépni. Az összes lépést fel kell használni, pl.: ha a harmas kártyát választottad, három mezőt kell haladnod, nem lehet kevesebbet lépni! A foglalt helyeket és az akadálymezőket a lépésekbe bele kell számolni. Ha valakinek az autója azon a mezőn áll, ahová érkezniél, vissza kell őt léptetned a legközelebbi szabad helyre. Ha az a mező, ahová érkezniél, pont akadály, akkor ugyanazon a helyen kell maradnod, ahonnan elindultál volna. A használt kártyákat lefordítva tegyétek félre magatok mellé, és a következőkben a maradékkal gazdálkodjatok. Amikor az utolsó kártya is elfogyott a kezetekből, az egészet fel lehet venni újra és kezdeni előlről. Érdemes észben tartani, hogy a többiek melyik kártyájukat használták fel egy-egy körben, így sejthető, hogy mennyit lépnek és mikor érnek utol vagy szorítanak le.

A JÁTÉK VÉGE: A játék akkor ér véget, ha egy vagy több autó is áthalad a híd előtti célvonalon. Aki elsőként lépi át a célvonalat, az a győztes, vagy ha több autó lépte át egyszerre, akkor az, aki a legmesszebbre jutott a kivezető szakaszon. A játéknak addig nincs vége, amíg az összes játékos le nem lépi abban a körben a lépéseit! Így derül ki biztosan, hogy ki a győztes. Ha a kiválasztott kártya többet mutat, mint amennyi lépés a cél eléréséhez szükséges, akkor az autó a célvonal utáni aktuális szabad helyre kerül. Itt ugyanígy az a szabály érvényes, hogy egy mezőn csak egy autó állhat és a helyet foglaló hátrébb tolja a már ott álló versenyzőt.

A JÁTÉK TARTALMA: 1db játéktábla, 5x6db kártya, 5db fa autó söförrrel, 5db akadály, 1db serleg

GRAND PRIX PIERWSZY WYŚCIG

PL

Tak mógł wyglądać pierwszy z wyścigów samochodowych. Do przodu Panowie, świat czeka! Wyścigówki pędzą przez bezdroża, a celem jest zwycięstwo i chwała. Henryk, René, Morris, Jean le Chauffeur i Mr. Bugatti pokonują przeszkody i rywalizują ze sobą. Zwycięzcą tego najwspanialszego z wyścigów może być tylko ten kto, wbrew wszelkim przeciwnościom losu, zdoła jako pierwszy przekroczyć linię mety. Niezbędne do tego będą wybitne umiejętności, odwaga i... odrobina szczęścia.

Gra taktyczna dla 2-5 dzieci powyżej 6 roku życia. Długość rozgrywki: ok. 20 minut

CEL GRY: wygrać puchar Grand Prix

PRZYGOTOWANIA: każdy z graczy musi wybrać własną wyścigówkę oraz pobrać przypisane jej karty z liczbami. Nie można ich pokazywać innym graczom! Następnie gracze powinni pobrać karty przeszkód (wyboje, kawałki szkła, obsuwisko kamieni, błoto, pinezki) i wspólnie ustalić, gdzie umieścić je na trasie wyścigu. Jedno pole może zostać zajęte tylko przez jedną przeszkodę, a przeszkody muszą być rozdzielone co najmniej jednym polem. Na trasie znajdują się też trzy stałe przeszkody (zawalony most, wrak samochodu, rzeką), do których również stosuje się zasada minimalnej odległości. Umieść przeszkody na całej trasie poza strefą hamowania, oznaczoną kolorem ciemnobrązowym.

ZASADY GRY: umieść wyścigówki na obszarze linii startowej oznaczonym kratką obok planszy do gry. W tej grze karty od 1 do 6 zastępują kostkę. Za każdym razem to Ty, a nie szczęście, decydujesz, ile pól pokona w danej turze twój pojazd. Pamiętaj, by dokładnie policzyć kwadraty przed wyborem karty z liczbą tak, aby uniknąć wjechania na przeszkodę! Po wyborze jednej z sześciu kart z liczbami wszyscy gracze układają ją przed sobą. Gracz, który wybrał kartę o najniższej wartości rusza jako pierwszy, a gracz który wskazał kartę o najwyższą, jako ostatni. Jeśli kilku uczestników rozgrywki wybierze na starcie tą samą liczbę, jako pierwszy ruszy najmłodszy z zawodników. Jeśli zdarzy się to już w trakcie rozgrywki, jako pierwszy do wyścigu ruszy gracz, który stoi na najbardziej oddalonym polu. Wybrana karta dokładnie określa, ile pól przemierzy wyścigówka. Przykładowo, liczba 3 oznacza, że samochód przesunięty zostanie o trzy pola do przodu, a nie o 1 lub 2. Pola już zajęte przez innych graczy lub przeszkody są w ten dystans wliczane. Jeśli inny gracz stoi już na polu, na którym kończy ruch twój pojazd, będzie musiał przesunąć go do tyłu na pierwsze dostępne wolne pole. Jeśli wyścigówka kończy ruch na polu zajęтым przez przeszkodę (także znajdującą się na stałe na planszy) to musi wrócić na miejsce, z którego rozpoczęła ruch (a więc gracz traci swoją kolejkę w tej rundzie). Wykorzystane karty ruchu należy kłaść przed sobą tak, by wartości liczb nie były widoczne dla innych graczy. Po wykorzystaniu wszystkich 6 kart ponownie używać można całego kompletu! Planując następne ruchy warto pamiętać, jakie liczby wykorzystali już rywale, co pomoże przewidzieć jak wiele pól mogą pokonać w trakcie jednej rundy, jak szybko mogą Cię dogonić lub zepchnąć z drogi!

ZAKOŃCZENIE GRY: gra kończy się, gdy jeden lub więcej samochodów w obrębie danej tury przekroczy linię końcową. Gracz, który zdoła dokonać tego jako pierwszy zwycięża. Jeśli ten wyczyn uda się większej ilości graczy w trakcie tej samej tury zwycięża ten, który dotrze najdalej. Gra nie kończy się do momentu wykonania w danej turze ruchów przez wszystkich graczy! Tylko w ten sposób można dowiedzieć się, kto wygrał Puchar! Jeśli wybrana karta pokazuje liczbę wyższą niż liczba pól do linii mety, pojazd musi pokonać wskazaną ilość pól i przemieścić się na pierwsze wolne pole za metą. Tylko jeden pojazd może stać na danym polu więc nawet ostatni z graczy może zepchnąć rywala do tyłu i zwyciężyć!

ZAWARTOŚĆ: 1 plansza, 5x6 szt. kart, 5 mini-wyścigówek z kierowcami, 5 przeszkód, 1 puchar

GRAND PRIX

CZ

První záznam v historii automobilového závodění! Vítězství koňské síly bez koňů! Tak jděte na to pánové, svět na Vás čeká! Závodníci uhání po neoznačených cestách a opuštěnou krajinou, aby vyhráli ty nejbáječnější ceny a slávu nejdovážnějšího jezdce. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur a pan Bugatti uhánějí po cestách, překonávají překážky i sami sebe, a všichni chtějí být první. Každý má svůj styl. První a největší závod, který bude zapsán v kronikách automobilového závodění, může vyhrát pouze ten, kdo překoná všechny překážky a dokáže ve svém automobilu přejet přes cílovou čáru. Musíme uznat, že kromě skvělého řidičského umu, budou závodníci potřebovat také hezkou dávkou štěstí.

Taktická hra pro děti od 6 let. Pro 2-5 hráčů. Trvání hry: přibližně 20 min.

CÍL HRY: Vyhrát pohár Grand Prix

PŘÍPRAVA HRY: Každý hráč si musí vybrat závodníka a vzít si 6 jeho karet. Pozor na slídivé oči ostatních závodníků! Karty by během hry neměl nikdo vidět. Teď si vezměte překážkové karty (výmoly, skleněné střepy, skalní sesuvy, bláto, připínáčky) a rozmístěte je na závodní dráhu. Jedno políčko dráhy udrží pouze jednu překážku a mezi dvěma překážkami musí zůstat alespoň jedno pole volné. Myslete také na tři pevné překážky na dráze (spadlý most, auto po smyku, řeka) a ponechte mezi nimi a vámi pokládanou překážkou také jedno pole volné. Překážky položte do prostoru před cílem nikoliv do zpomalovacího prostoru (za černobílým pruhem). (Tato sekce je vyznačena na dráze tmavší hnědou barvou.)

JAK SI ZAHRÁT: Umístěte závodníky vedle desky k černobílé startovní čáře. Karty, které jsou číslovány od 1 do 6, nahrazují hrací kostku. Tentokrát jste to Vy a ne štěstí, kdo rozhodne, o kolik políček dopředu se posunete! Než si vyberete kartu, nezapomeňte si spočítat políčka, abyste se vyhnuli překážkám během jízdy. Až budete mít kartu vybranou, položte ji lícem dolů před Vás, ostatní by měli udělat totéž. Všichni hráči potom otočí zvolené karty najednou a hráč s nejnižším číslem posune svého závodníka jako první. Závodník s nejvyšším číslem hraje jako poslední. Pokud mají dva závodníci stejné číslo, hráč, který je nejdále vzadu, hraje jako první. Pokud se toto stane při startu, hraje jako první nejmladší hráč se stejným číslem. Auto se po dráze mohou pohybovat pouze o počet políček, který jste si vybrali na kartě. Musíte se vždy posunout o přesný počet polí, který padl na kartě. Takže pokud vyložíte kartu s číslem 3, nemůžete svého závodníka posunout pouze o jedno či dvě políčka. Do počtu políček se počítají i překážky a obsazená pole. Pokud se na poli, na které byste si měl stoupnout, nachází jiný závodník, odsuňte ho dozadu na nejbližší volné pole. Pokud má auto dokončit svůj tah na místě, kde je překážka (také pevné překážky), zůstane na místě, tedy jedno kole nehraje. Použité karty pokládejte lícem dolů před sebe, a hrajete dále pouze s těmi, co vám zbyly v ruce. Poté co použijete poslední kartu, vezmete si zpět všechny vaše karty do ruky. Stojí za to si pamatovat, jaké karty vykládají Vaši soupeři. Můžete potom lépe předvídat, o kolik políček se během tahu mohou posunout a jak brzy Vás mohou dohnat či Vás vystřít a vrátit zpět.

KONEC HRY: Hra končí, když jedno či více aut přejedou cílovou čáru před mostem. Hráč, kterému se to podaří jako prvnímu, se stává vítězem. Pokud více než jedno auto překročí cílovou rovinu ve stejný čas, za vítěze je prohlášen ten, kdo se dostal nejdále v dojezdové části. Hra končí, až když mají všichni hráči v závěrečném kole posunuté své závodníky. Toto je jediný způsob jak správně určit vítěze. Pokud hráč vyloží kartu s číslem vyšším, než je počet políček do cílové čáry, pokračuje v jízdě na brzděné dráze. Nezapomeňte, že na jednom políčku může stát pouze jedno auto. Přejezd nového auta na stejné pole, posouvá auto, které tam již stojí, zpět.

OBSAH BALENÍ: 1 hrací deska, 5x6 ks hracích karet, 5 malých dřevěných aut s řidiči, 5 překážek, 1 pohár

GRAND PRIX

SK

Prvý záznam v histórii automobilových pretekov! Víťazstvo konskej sily bez koňov! Tak poďme na to páni, svet na Vás čaká! Pretekári uháňajú po neoznačených cestách a opustenou krajinou, aby vyhrali tie najfantastickejšie ceny a slávu najodvážnejšieho jazdca. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur a pán Bugatti uháňajú po cestách, prekonávajú prekážky aj sami seba a všetci chcú byť prví. Každý má svoj štýl. Prvý a najväčší závod, ktorý bude zapísaný v kronikách automobilových pretekov, môže vyhrať iba ten, kto prekoná všetky prekážky a dokáže vo svojom automobile prejsť cez cieľovú čiaru. Musíme uznať, že okrem skvelého vodičského umu budú pretekári potrebovať tiež peknú dávku šťastia.

Taktická hra pre deti od 6 rokov. Pre 2-5 hráčov. Trvanie hry: približne 20 min.

CIEĽ HRY: Vyhrať pohár Grand Prix

PRÍPRAVA HRY: Každý hráč si vyberie pretekára a vezme si 6 jeho kariet. Pozor na sliedivé oči ostatných pretekárov! Karty by počas hry nemal nikto vidieť. Teraz si vezmite prekážkové karty (výmoly, sklenené črepy, skalné zosuvy, blato, klinčeky) a rozmiestnite ich na závodnú dráhu. Jedno políčko dráhy udrží iba jednu prekážku a medzi dvoma prekážkami musí zostať aspoň jedno pole voľné. Myslite tiež na tri pevné prekážky na dráhe (spadnutý most, auto po šmyku, rieka) a nechajte medzi nimi a vami umiestnenou prekážkou tiež jedno pole voľné. Prekážky položte do priestoru pred cieľom, avšak nie do spomaľovacieho priestoru (za čiernobielym pruhom). (Táto sekcia je vyznačená na dráhe tmavohnedou farbou.)

AKO SI ZAHRAŤ: Umiestnite pretekárov vedľa dosky k čiernobielej štartovacej čiare. Karty, ktoré sú očíslované od 1 do 6, nahrádzajú hraciu kocku. Tentoraz ste to Vy a nie šťastie, kto rozhodne, o koľko políčok dopredu sa posuniete! Než si vyberiete kartu, nezabudnite si spočítať políčka, aby ste sa vyhli prekážkam počas jazdy. Keď budete mať kartu vybratú, položte ju lícom dole pred Vás, ostatní by mali urobiť to isté. Všetci hráči potom otočia zvolené karty naraz a hráč s najnižším číslom posunie svojho pretekára ako prvý. Pretekár s najvyšším číslom hrá ako posledný. Ak majú dvaja pretekári rovnaké číslo, hráč, ktorý je posledný v pretekoch, hrá ako prvý. Pokiaľ sa toto stane pri štarte, hrá ako prvý najmladší hráč s rovnakým číslom. Autá sa po dráhe môžu pohybovať iba o počet políčok, ktorý ste si vybrali na karte. Musíte sa vždy posunúť o presný počet pólí, ktorý padol na karte. Takže ak vyložíte kartu s číslom 3, nemôžete svojho pretekára posunúť iba o jedno či dve políčka. Do počtu políčok sa počítajú aj prekážky a obsadená polia. Ak sa na poli, na ktoré by ste mali stúpiť nachádza iný pretekár, odsuňte ho dozadu na najbližšie voľné pole. Ak má auto dokončiť svoj ťah na mieste, kde je prekážka (aj pevné prekážky), zostane na mieste, teda jedno kole nehrá. Použité karty ukladajte lícom dole pred seba a hráte ďalej iba s tými, ktoré Vám ostali v ruke. Keď použijete poslednú kartu, vezmite si späť všetky Vaše karty do ruky. Stojí za to si pamätať, aké karty vykladajú Vaši súper. Môžete potom lepšie predvídať, o koľko políčok sa počas ťahu môžu posunúť a ako skoro Vás môžu dohnať, či Vás vystrčiť a vrátiť dozadu.

KONIEC HRY: Hra končí, keď jedno alebo viac áut prejdú cieľovú čiaru pred mostom. Hráč, ktorému sa to podarí ako prvému, sa stáva víťazom. Keď viac ako jedno auto prekročí cieľovú rovinnu v rovnaký čas, za víťaza je vyhlásený ten, kto sa dostal najďalej v dojazdovej časti. Hra končí, až keď majú všetci hráči v záverečnom kole posunutých svojich pretekárov. Toto je jediný spôsob, ako správne určiť víťaza. Ak hráč vyloží kartu s číslom vyšším, ako je počet políčok do cieľovej čiary, pokračuje v jazde na brzdení dráhe. Nezabudnite, že na jednom políčku môže stáť iba jedno auto. Príchod nového auta na rovnaké pole posúva auto, ktoré tam už stojí, dozadu.

OBSAH BALENIA: 1 hracia doska, 5x6 ks hracích kariet, 5 malých drevených áut s vodičmi, 5 prekážok, 1 pohár

GRAND PRIX

DK6

For første gang i motorsportens historie; sejren af hestekræfter uden heste. Værsgod de herrer, verden venter på jer!

Racerbilerne racer langs umarkerede veje og forladte landskaber for at vinde den mest eftertragtede præmie, og æren for at være den mest vovede racerfører. Henry, Rene, Morris, Chaufføren Jean og Mr. Bugatti konkurrerer mod forhindringerne og hinanden, alle med deres egen stil. Det første og største racerløb i historien kan kun vindes af én person, der trods alle odds, formår at køre sin racerbil over målstregen. Vi må dog indrømme, at ud over deres evner skal de også besidde en lille smule held.

Et taktisk spil for 2-5 børn over 6 år.

Varighed: ca. 20 minutter.

MÅLET MED SPILLET: At vinde Grand Prix trofæet.

FORBEREDELSE TIL SPILLET: Hver spiller skal vælge en racerfører og tage de 6 kort som tilhører den valgte racerfører. Disse kort bør holdes skjult fra nysgerrige blikke under spillet. Tag så forhindringskortetene (hul-i-vejen, glasskår, stenscred, mudder, knappenhål) og placer dem på racerbanen. Et felt kan kun have én forhindring, og der skal være mindst ét frit felt mellem to forhindringer. Tag også de tre forhindringer, som allerede er på banen i betragtning! (kollapset bro, bil i vejkanten og flod). Hold også ét felts distance fra disse! Forhindringerne skal placeres på området før målstregen, ikke på deaccelerationsområdet (dette område er markeret med en mørkbrun farve på racerbanen).

SÅDAN SPILLES SPILLET: Placer racerførerne på den stiplede startlinje ved siden af brædspillet. I stedet for en terning er der kort med tal på fra 1 til 6. Denne gang er det dig og ikke lykken, der kan beslutte, hvor mange felter du bevæger dig fremad! Glem ikke at tælle felterne i dit hoved, før du vælger et kort, for at undgå at køre over forhindringerne! Efter du har valgt et kort, placer det med billedsiden nedad foran dig. De andre skal gøre det samme. Vis kortene til hinanden på samme tid og spilleren der har det laveste kortnummer kan flytte sin racerfører først. Den racerfører med det højeste tal flytter sidst. Hvis i har det samme tal, så flytter den racerfører, der er længst bagude først. Hvis dette sker i starten, kan den yngste spiller, blandt dem med det samme tal, flytte først. Bilerne kan kun flyttes i forhold til det tal som er vist på kortene. Hvert felt skal bruges. For eksempel: Hvis du har valgt kortet med tallet 3 på, skal du flytte 3 felter frem; du kan ikke nøjes med kun at flytte 1 eller 2 felter frem! Felter som er optaget og hvorpå der er forhindringer skal tælles med i din flytning af din bil. Hvis en andens bil står på et felt, som du er ved at flytte til, skal den anden bil gå et felt tilbage til det nærmeste frie felt. Hvis en bil ender sin flytning på et felt hvor der er en forhindring (også en permanent forhindring), skal den blive på det felt hvorfra den startede sin flytning (spilleren går altså glip af deres tur). Placer de brugte kort med billedsiden nedad foran dig og brug kun de resterende. Det er værd at huske, hvilke kort dine modstandere bruger, så du kan forudse, hvor mange felter, de kan flytte i et træk, og hvor hurtigt de kan indhente dig eller skubbe dig ud af racerbanen. Når det sidste kort er brugt, kan i samle alle de brugte kort op og starte forfra med dem.

SLUTNINGEN AF SPILLET: Spillet er slut når en eller flere biler kører over målstregen før broen. Den spiller, der formår at køre over målstregen først er vinderen. Hvis mere end en bil kører over målstregen på samme tid, så er den, der kører længst efter målstregen den som vinder. Spillet kan ikke slutte før alle spillere har flyttet deres racerbiler på den måde! Kun på den måde kan det være sikkert hvem vinderen er. Hvis et kort viser et højere tal end de felter det kræver for at nå målstregen, skal bilen placeres på et frit felt efter målstregen i forhold til tallet på kortet. Igen, kun én bil kan være på et felt og den nyankomne bil skubber bilen der allerede er på feltet tilbage.

INDHOLD: 1 spilleplade, 5x6 stk. kort, 5 små træbiler med chauffører, 5 forhindringer, 1 kop

GRAND PRIX

RU

Первая автомобильная гонка в истории человечества, победа лошадиной силы без участия скакунов! Вперед господа, мир ждет вас! Гоночные автомобили со свистом проносятся по бездорожью и пустынным ландшафтам, стремясь выиграть высшую из наград, а также звание самого отважного гонщика! Генри, Рене, Моррис, Джан лè Шафè и Мистер Бугатти соревнуются между собой, преодолевая все преграды на своем пути. У каждого гонщика свой собственный стиль вождения. Победителем первой величайшей гонки в истории человечества будет признан тот гонщик, который сможет пересечь финишную черту, не смотря на все препятствия. Стоит признать, что помимо великолепных навыков вождения, гонщики также должны обладать хотя бы чуточкой удачи.

Тактическая игра для 2-5 игроков от 6 лет. • Длительность игры: приблизительно 20 минут

Цель игры: выиграть кубок Гран При!

Подготовка к игре: Каждый игрок выбирает себе гонщика и берет 6 карт в соответствии с выбранным гонщиком. В течение игры эти карты следует прятать как можно тщательнее от любопытных глаз. Теперь, возьмите колоду карт с препятствиями (яма, стеклянные осколки, обвал, грязь, шипы) и разместите их на гоночном треке. На одной клетке гоночного трека может находиться лишь одна карта с препятствием, а между препятствиями должна быть как минимум одна свободная клетка. Кроме того, обратите внимание, что на гоночном треке уже имеются три постоянных преграды! (обрушенный мост, занесенный на дороге автомобиль и река). Соблюдайте между этими преградами и картами с препятствиями дистанцию минимум в одну клетку! Размещайте препятствия в зоне перед финишной чертой, а не в зоне торможения. (Эта секция отмечена темно-коричневым цветом на треке).


Ход игры: Поместите гоночные автомобили у линии старта (клетчатая полоса) за пределами игрового поля. Карточки с числами от 1 до 6 используются вместо игрального кубика. На этот раз не счастливый случай, а только вы сами определяете, на сколько клеток вперед передвинуть свой автомобиль! Не забываете мысленно просчитывать шаги до того, как берете нужную карту, чтобы не наткнуться на препятствие! Выбрав карту, положите ее перед собой. Остальные игроки должны проделать такие же действия. Вскрывают свои карты все вместе, таким образом, игрок с наименьшим числом на карте начинает ходить первым. Гонщик с самым большим числом ходит последним.

- Если у нескольких игроков оказываются карты с одинаковым числом, то игрок, чей гонщик отстает больше всех, ходит первым.

- Если такая ситуация возникает на самом старте, то самый младший игрок среди игроков с одинаковым числом ходов на карте будет ходить первым.

Гоночные автомобили могут перемещаться только в соответствии с числом, указанным на открытой карте. При передвижении по гоночному треку считается каждая клетка.

Например: Если вы выбрали карту с числом три, то вы должны передвинуть свой автомобиль на три клетки вперед! Клетки, занятые другими гоночными автомобилями или какими-либо препятствиями также учитываются при подсчете шагов. Если на клетке, куда добрался ваш гоночный автомобиль, находится автомобиль другого игрока, вы должны отодвинуть автомобиль соперника назад на ближайшую свободную клетку. Если случится так, что выпавшее количество шагов перемещает ваш автомобиль на клетку с картой-препятствием (в том числе с постоянным препятствием), необходимо оставить автомобиль на той клетке, с которой начинали последний отсчет шагов (таким образом, вы как бы пропускаете ход). Использованные карты кладите перед собой лицом вниз и используйте только оставшиеся. После того как используете все карты, берите их снова и начинайте все сначала. Настоятельно рекомендуется запоминать какие карты с числами были использованы вашими соперниками, чтобы можно было предугадать, на сколько клеток они передвинут свои гоночные автомобили и как быстро догонят или обгонят ваш автомобиль.



Конец игры: Игра заканчивается, когда один или несколько гоночных автомобилей пересекают финишную черту, расположенную перед мостом. Игрок, чей автомобиль пересекает финишную черту первым, считается победителем. Если одновременно несколько автомобилей пересекают финишную черту, тот игрок, чей автомобиль продвигается дальше за финишем, признается победителем! Игра не может закончиться, пока все гоночные автомобили не войдут в финальный поворот! Только соблюдая это правило можно с точностью определить победителя. Если число на карточке больше чем число клеток до финишной черты, то автомобиль перемещается на свободные клетки за чертой в соответствии с числом ходов. Еще раз подчеркнем, что только один автомобиль может останавливаться на клетке гоночного трека и другой автомобиль, добравшийся до той же клетки, отодвигает прежнего лидера назад.

В состав игры входит: 1 игровое поле, 5х6 карточек, 5 маленьких деревянных автомобилей с гонщиками, 1 кубок, 5 препятствий.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2011
©bohony