

Disney · PIXAR



RACE CHAMPIONS



Ravensburger



RACE CHAMPIONS

CZ

Ravensburger® Games č. **22 156 1**

Napínavý závod s kostkou
pro **2-4** hráče od **5** let.

Autor: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, Velká Británie



Obsah: 41 kartiček s dopravními značkami, 1 startovní / cílový úsek, 5 žetonů světové Grand Prix, 4 figurky autíček, 4 stojánky, 1 kostka

Blesk McQueen a jeho soupeři na rychlých kolech soutěží v řadě závodů o titul šampióna světové Grand Prix. Pokud jim bude přát štěstí při hodu kostkou, nepotkají je vypuštěné pneumatiky ani práce na silnici!

Příprava

Před první hrou opatrně vyjměte z perforovaných desek dopravní značky, startovní / cílový úsek, žetony světové Grand Prix a figurky.

Rozložte všech 41 dopravních značek do kruhu, a vytvořte tak závodní dráhu. Na pořadí značek nezáleží, jen dejte pozor, abyste vedle sebe neumístili dvě stejné značky. Startovní / cílový úsek dejte mezi jakékoli dvě dopravní značky.

Pak upevněte každou ze 4 figurek autíček do stojánků.

Každý hráč si vybere jedno autíčko se stojánkem a postaví ho na startovní / cílový úsek. Kostku a žetony světové Grand Prix položte vedle závodní dráhy.



Cílem hry je

získat po určitém počtu závodů (kol) Grand Prix dva žetony.

A startujeme!

Hru začíná nejmladší hráč, hráči se ve hře střídají po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a posune své autíčko směrem k cílové čáře o tolik dopravních značek, kolik ukazuje číslo na kostce. Na jedné značce může stát i několik autíček najednou.

Dopravní značka, na které skončil váš tah, určuje, co se stane:



Omezená rychlost: Dokonce i na závodní dráze bývá někdy omezená rychlost! Pokud hodíte číslo, které je menší nebo stejné jako číslo na dopravní značce, můžete házet znovu. Pokud hodíte vyšší číslo, hází další hráč.



Barel s naftou: Máte nádrž plnou až po okraj, tak to rozjedte! Můžete házet kostkou ještě jednou.



Burák: Ale to snad ne! Najeli jste na hřebík a teď máte píchlou pneumatiku. Musíte zavolat Buráka, aby vás odtáhl. Hází další hráč.



Práce na silnici: Na silnici se pracuje, proto musíte použít objížďku. Pokud probíhají práce na silnici na malém úseku, vraťte své autíčko o 2 políčka nazpátek, pokud na velkém úseku, vraťte se o 4 políčka.



Guido: Měli jste malou nehodu a musíte zavolat Guida, aby vám opravil autíčko, takže vynecháváte jedno kolo. Postavte svou figurku vedle dopravní značky. Až znovu přijdete na řadu, postavte figurku zpět na značku, ale neházejte. Házet můžete, teprve až přijdete na řadu znovu, a pak můžete jet dál.

Žetony světové Grand Prix

Závodník, který jako první dojede do cíle nebo cílem jako první projede, získává žeton Grand Prix, který si položí na stůl před sebe. Tím končí první závod! Vraťte všechna autíčka na startovní čáru a začněte další kolo.

Tip: Před dalším kolem změňte pořadí dopravních značek. Tím hru trochu obměníte!

Hra končí, když některý z hráčů získá druhý žeton světové Grand Prix. Tento hráč **vyhrává** celý závod a stává se vítězem velké světové Grand Prix!





RACE CHAMPIONS

SK

Ravensburger® Games è. 22 156 1

Napínavý závod s kockou
pre 2-4 hráčov od 5 rokov.



Autor: Reiner Knizia

Design: Paul Windle Design, Veľká Británie

Obsah: 41 kartičiek s dopravnými značkami, 1 štartovný / cieľový úsek, 5 žetónov svetovej Grand Prix, 4 figúrky autíčok, 4 stojančeky, 1 kocka

Blesk McQueen a jeho súper na rýchlych kolesách súťažia v rade závodov o titul šampióna svetovej Grand Prix. Ak im bude priat' šťastie pri hode kockou, nestretnú ich vypustené pneumatiky ani práca na ceste!

Príprava

Pred prvou hrou opatrne vyberte z perforovaných dosiek dopravné značky, štartovný / cieľový úsek, žetóny svetovej Grand Prix a figúrky.

Rozložte všetkých 41 dopravných značiek do kruhu, a vytvorte tak závodnú dráhu. Na poradí značiek nezáleží, len dajte pozor, aby ste vedľa seba neumiestnili dve rovnaké značky. Štartovný / cieľový úsek dajte medzi akékoľvek dve dopravné značky.

Potom upevnite každú zo 4 figúrok autíčok do stojančekov.

Každý hráč si vyberie jedno autíčko so stojanom a postaví ho na štartovný / cieľový úsek. Kocku a žetóny svetovej Grand Prix položte vedľa pretekárskej dráhy.



Cieľom hry je

získať po určitom počte závodov (kôl) Grand Prix dva žetóny.

A štartujeme!

Hru začína najmladší hráč, hráči sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a posunie svoje autíčko smerom k cieľovej čiare o toľko dopravných značiek, koľko ukazuje číslo na kocke. Na jednej značke môže stáť aj niekoľko autíčok naraz.

Dopravná značka, na ktorej skončil váš ťah, určuje, čo sa stane:



Obmedzená rýchlosť: Dokonca aj na závodnej dráhe býva niekedy obmedzená rýchlosť! Ak hodíte číslo, ktoré je menšie alebo rovnaké ako číslo na dopravnej značke, môžete hádzať znova. Ak hodíte vyššie číslo, hádže ďalší hráč.



Sud s naftou: Máte nádrž plnú až po okraj, tak to rozbehnite! Môžete hádzať kockou ešte raz.



Mater: Ale to snád' nie! Nabehli ste na klinec a teraz máte prepichnutú pneumatiku. Musíte zavolať Materovi, aby vás odtiahol. Hádže ďalší hráč.



Práca na ceste: Na ceste sa pracuje, preto musíte použiť obchádzku. Ak prebiehajú práce na ceste na malom úseku, vráťte svoje autíčko o 2 políčka naspäť, ak na veľkom úseku, vráťte sa o 4 políčka.



Guido: Mali ste malú nehodu a musíte zavolať Guida, aby vám opravil autíčko, takže vynechávate jedno kolo. Postavte svoju figúrku vedľa dopravnej značky. Až znovu prídete na rad, postavte figúrku späť na značku, ale nehádzte. Hádzať môžete, až keď prídete na rad znova, a potom môžete ísť ďalej.

Žetóny svetovej Grand Prix

Pretekár, ktorý ako prvý dôjde do cieľa alebo cieľom ako prvý prejde, získava žetón Grand Prix, ktorý si položí na stôl pred seba. Tým končí prvý závod! Vráťte všetky autíčka na štartovnú čiaru a začnite ďalšie kolo.

Tip: Pred ďalším kolom zmeňte poradie dopravných značiek. Tým hru trochu obmeníte!

Hra končí, keď niektorý z hráčov získa druhý žetón svetovej Grand Prix. Tento hráč vyhráva celý závod a stáva sa víťazom veľkej svetovej Grand Prix!





AUTA WYŚCIG

PL

Gra Ravensburger® Nr **22 156 1**
Dla **2-4** nieustraszonych kierowców
w wieku od **5** lat



Autor: Reiner Knizia

Projekt: Paul Windle Design, UK

Zawartość opakowania: 41 pól trasy, 1 pole startu/mety, 5 znaczków Grand Prix, 4 pionki-auta, 4 podstawki do pionków, 1 kostka do gry

Zygzak McQueen i jego towarzysze biorą udział w licznych wyścigach rywalizując o tytuł Mistrza Grand Prix. Odrobina szczęścia w rzutach kostką pozwoli im oszczędzić opony i ominąć roboty drogowe na trasie.

Przed rozpoczęciem gry

Przed rozpoczęciem gry po raz pierwszy, ostrożnie wyjmijcie z perforowanych szablonów wszystkie elementy trasy, pole startu/mety, znaczki Grand Prix i pionki-auta. Następnie zbudujcie trasę układając 41 pól w okrąg. Kolejność ułożenia nie ma znaczenia, zadbajcie jedynie o to, aby nie umieszczać bezpośrednio obok siebie dwóch takich samych elementów. Pole startu/mety umieśćcie pomiędzy dwoma dowolnymi elementami trasy. Następnie umieśćcie 4 pionki-auta w podstawkach. Każdy z graczy wybiera swój pionek i ustawia go na polu startu. Przygotujcie kostkę do gry i znaczki Grand Prix.



Celem gry jest zdobycie dwóch znaczków Grand Prix.

Gotowi! Do startu! Start!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W czasie swojej kolejki gracz rzuca kostką i przesuwa swoje auto o ilość pól na trasie równą ilości wyrzuconych na kostce oczek. Na jednym polu trasy może znajdować się więcej niż jedno auto.

W czasie wyścigu możesz napotkać na trudne warunki na drodze:



Ograniczenie prędkości: nawet na trasie wyścigu występują miejsca ograniczonej prędkości! Jeśli ilość oczek wyrzucona na kostce jest mniejsza lub równa ograniczeniu, na które trafisz – możesz rzucić kostką jeszcze raz. Jeśli jest wyższa – Twoja kolejka się kończy.



Baryłki oleju: masz pełny bak, więc możesz jechać! Możesz nawet rzucić kostką raz jeszcze.



Złomek: Oj, najechałeś na gwóźdź i masz przebitą oponę. Złomek musi Cię odholować. Twoja kolejka się kończy.



Roboty drogowe: Ze względu na roboty drogowe na torze, musisz wykonać objazd. Jeśli trafisz na mniejszy znak robót drogowych, cofasz się o dwa pola. Jeśli trafisz na większy, cofasz się o 4 pola.



Guido: Miałeś małą kolizję i Guido musi naprawić Twoje auto. Umieść swój pionek obok trasy. Postaw go z powrotem na trasie, kiedy przyjdzie Twoja następna kolejka, ale nie rzucaj kostką. Możesz rzucić kostką dopiero, kiedy minie jeszcze jedna kolejka.

Znaczki Grand Prix

Gracz, który jako pierwszy przekroczy linię mety otrzymuje znaczek Grand Prix, który następnie kładzie przed sobą. W tym momencie kończy się pierwszy wyścig! Postawcie wszystkie pionki z powrotem na polu startu i możecie rozpocząć kolejną rundę.

Wskazówka: Przed każdą kolejną rundą możecie zmienić ułożenie pól trasy. Dzięki temu każdy kolejny wyścig będzie ciekawszy!

Gra kończy się kiedy jeden z graczy wygra drugi wyścig i zdobędzie drugi znaczek Grand Prix. Gracz ten wygrywa i otrzymuje tytuł Mistrza Grand Prix.

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



RACE CHAMPIONS

HU

Ravensburger® 22 156 1

Izgalmas kockajáték 2-4 játékos részére 5 éves kortól.

Szerző: Reiner Knizia

Dizájn: Paul Windle Design, UK



Tartalom: 41 útjelző tábla, 1 start/ cél kártya, 5 világcupa korong, 4 játékgúra, 4 talp, 1 dobókocka

Villám McQueen és ellenfelei számos kört futnak, hogy végül megnyerjék a világcupát. Kis szerencsével sem defekt, sem útépités nem állhatja útjukat.

Előkészület:

Az első játék megkezdése előtt óvatosan távolítsátok el a kartonból az útjelző táblákat, a start/ cél kártyát, a világcupa korongokat, valamint a játékgúrákat. Építsétek fel együtt a versenypályát! Helyezzétek el az útjelző táblákat egymás után, körbe. A táblák sorrendje mindegy, csak arra ügyeljétek, hogy az egyforma táblák rögtön egymás után ne következzenek.

A start- cél kártyát helyezétek el tetszés szerint két útjelző tábla közé.

Végezetül rögzítsétek a 4 Cars játékgúrákat a műanyag talpba.

A játékosok mindegyike válasszon egy-egy gúrákat és állítsátok ezeket a start kártyára.

A dobókockát és a világcupa érmeket készítsétek a játékmező mellé.



A játék célja: több kör megtétele után két világcupa érmet szerezni.

Kezdődhet a játék!

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladunk tovább.

Te vagy a soron következő játékos? Dobj egyet a dobókockával és lépj előre annyit útjelző táblán át, amennyit dobtál. Egy-egy táblán egyszerre több játékgúra is állhat.

Ezek után, hogy melyik tábla mit jelent és hol ér véget a köröd, olvasd el figyelmesen a következőket:



Sebességkorlátozás: A versenypályán itt-ott sebességkorlátozással találkozhattok. Kevesebbet, esetleg ugyanannyit dobtál, mint amit a tábla mutat? Gyerünk, dobhatsz még egyszer! Többet dobtál, mint amennyit a tábla mutat? Sajnos a köröd itt véget ért.



Olajos hordó: Tele a tankod, szabad az út! Dobhatsz még egyszer!



Matuka: Hoppá! Rámentél egy szögre, és defektet kaptál. Matuka elvontat, a köröd itt véget ért.



Útépités: A pályán útépités zajlik, kerülőt kell tenned! A kis útépitést jelző tábla esetén lépj figuráddal 2 mezőt vissza, a nagy útépitést jelző tábla esetén, lépj figuráddal 4 mezőt vissza.



Guido: Balesetet szenvedtél, Guidonak meg kell javítania téged! Helyezd játékfigurádat a játékmező mellé, a köröd véget ért. Ha ismét rajta a sor nem kell dobnod, csak tedd vissza figurádat a táblára.

Csak akkor dobj ismét, ha legközelebb te vagy a soron következő játékos.

Világkupa érmek

Aki elsőként halad át a célvonalon kap egy világkupa érmet. Itt ér véget az első kör! Helyezzétek figuráitokat ismét a start mezőre és indulhat a következő kör.

Tipp: Az útjelző táblák sorrendjét változtassátok meg! Így lesz izgalmasabb a verseny!

A játék vége: A játék azonnal véget ér, ha egyikőtök megszerzi a második kupáját is. Ez a játékos a futam nyertese.

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy, belélegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolást és/ vagy a címkét kérjük megőrizni a rajta lévő információk miatt.

© Disney/Pixar

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



RACE CHAMPIONS

RUS

Ravensburger® игра № 22 156 1
Стремительная гоночная игра для
2-4 игроков в возрасте от 5 лет



Содержание: 41 карточка с уличными знаками, 1 деталь старт/финиш, 5 круглых фишек мирового первенства, 4 игровых фигуры автомобилей, 4 подставки, 1 кубик

«Молния» Маккуин и его конкуренты проводят многочисленные гонки, чтобы, наконец, выйти победителем мирового первенства. Удачный результат, выпавший на кубике, поможет избежать и проколотой шины, и строящегося участка трассы!

Подготовка к игре.

Перед первой игрой необходимо осторожно освободить карточки с уличными знаками, деталь старт/финиш, круглые фишки и игровые фигуры из картона. Строим гоночную трассу! Для этого выкладываем 41 карточку с уличными знаками в подобие круга. Порядок выкладывания карточек произвольный. Единственное на что следует обращать внимание, это чтобы одинаковые карточки не попадали рядом друг с другом. Деталь старт/финиш размещается между двумя любыми карточками трассы.

Затем устанавливаем 4 игровые фигуры автомобилей на подставки. Каждый игрок выбирает себе автомобиль и размещает его на старте.

Кубик и круглые фишки находятся рядом с гоночной трассой.



Цель игры – после нескольких этапов гонки (= игровых кругов) выиграть 2 фишки мирового первенства.

Итак, вперед!

Начинает самый юный участник. Затем игра идет по кругу, по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и продвигает свой автомобиль в направлении финиша на такое количество карточек с уличными знаками, сколько очков выпало. На одной карточке одновременно могут находиться несколько игровых фигур.

В зависимости от того, на какой карточке с уличными знаками закончится твой ход, происходит следующее:



Ограничение скорости: Даже на гоночной трассе имеются участки, предусматривающие ограничение скорости! Если число, выпавшее на кубике, меньше или такое же, как на карточке трассы, ты можешь сразу же сделать ещё один бросок. Но если число выпавших очков больше числа на карточке, твой ход закончен.



Бочка с горючим: Бак твоего автомобиля полон, можешь продолжать гонку! Ты сразу же делаешь ещё один бросок.



Крюк: Ох, ты наехал на гвоздь и проколол шину. Тебе нужен буксир. Твой ход закончен.



Стройплощадка: Из-за строительных работ на этом участке трассы, ты должен сделать объезд. Если это небольшой участок, твой автомобиль перемещается на 2 карточки назад, а если строительные работы занимают большой участок трассы, автомобиль перемещается на 4 карточки назад.



Гвидо: У тебя небольшая поломка и Гвидо должен отремонтировать твой автомобиль!

Ты кладёшь свой автомобиль рядом с карточкой трассы. Как только наступает твоя очередь, ты не бросаешь кубик, а только возвращаешь свой автомобиль на трассу. Только во время твоего следующего хода ты бросаешь кубик и продолжаешь гонку.

Фишки мирового первенства

Кто первым достигнет или пересечёт финишную прямую, получает одну фишку и кладёт её перед собой. Здесь заканчивается первый этап гонки!

Игроки вновь ставят свои фигуры на старт и начинают следующий этап гонки! Указание: для следующего круга игры выложите карточки с уличными знаками в новом порядке. Это создаст разнообразие в игре!

Игра заканчивается, как только один из игроков получает вторую фишку мирового первенства и объявляется победителем гонок.



www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg



229383