

ГРАН ТРИ - НАЧАЛО

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 лё Шафё 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 Три!

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 игрового кубика. На этот раз не счастливый случай, а только вы сами определяете, на сколько клеток вперед передвинуть свой автомобиль! Не забывайте 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:

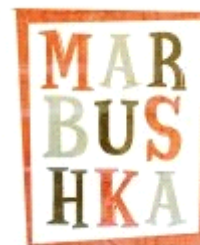
1 игровое поле

5х6 карточек

5 маленьких деревянных автомобилей с гонщиками

1 кубок

5 препятствий.



Эксклюзивный дистрибьютор семейной фабрики Marbushka
dodoland.ru