

## Jocul clasic - Masinute in cursa

Continut: plansa de joc, 4 masinute de curse, 2 zaruri

Pregatire:

Deschideti tabla de joc si plati decupajele centrale in partea de sus. Acest lucru ofera un fundal pitoresc pistei si, de asemenea, il mentine plat. Jucatorii arunca zarurile pe rand pentru a decide cu ce masini se vor intrece. Jucatorul cu scorul cel mai mare ia masina rosie, al doilea albastru, al treilea, masina de culoare galben, iar jucatorul cu cel mai mic scor masina verde.

Asezati masinile pe spatiile de culoare potrivite vizavi de gropi.

Jocul:

Jucatorul masinii de culoare rosie, va incepe primul sa arunce cu zarurile. Apoi isi deplaseaza masina inainte numarul de spatii indicate de zaruri, urmand apoi ceilalti jucatori fiecare pe rand - albastru, galben si verde.

Nu uitati, doar un zar este folosit pentru a muta masinile.

Multe masini trec una peste alta dar nu in lateral, ei pot schimba banda doar deplasandu-se in diagonala. Daca nu pot depasi prin mutarea intr-o alta banda ei trebuie sa ramana pe spatiul din spate.

Masinile nu trebuie sa schimbe banda in niciuna dintre zonele umbrite (pe colturi).

Atunci cand o masina aterizeaza pe un spatiu cu instructiuni, aceste instructiuni trebuie indeplinite.

Cand o masina aterizeaza pe un spatiu cu un cerc mic in el, jucatorul trebuie sa arunce ambele zaruri si apoi sa consulte Masa Sanselor.

In coloana cu zarul aruncat, trebuie sa gaseasca figura pe care tocmai a aruncat-o, apoi citeste pentru a vedea ce masuri trebuie intreprinse. Uneori i se va spune sa-si mute propria masina, alteori alti jucatori vor trebui sa-si mute propria lor masina. Atunci cand o masina face o miscare suplimentara ca urmare a unei instructiuni din Masa Sanselor, daca aterizeaza din nou pe un spatiu cu un cerc sau cu instructiuni pe acesta, nu se va misca.

2 - masinile trebuie sa se deplaseze inapoi cu 6 locuri

3 - masinile trebuie sa se mute 3 spatii in spate

masinile de culoare rosie si galben se deplaseaza inapoi cu 2 spatii

5 - masinile de culoare verde si galben se deplaseaza inapoi cu 2 spatii

6 - jucatorul al carui rand este, isi misca propria masina inainte - 1 spatiu

7,8 - jucatorul al carui rand este, isi misca propria masina inainte 2,3 spatii

9 - masina de culoare rosie si galbena inainteaza 2 locuri

10 - masinile de culoare verde si albastru inainteaza 2 locuri

11 - ultima masina se deplaseaza cu 3 spatii inainte

12 - ultima masina de deplaseaza cu 6 spatii inainte

Daca Masa de Sanse muta o masina intr-un spatiu in care o alta masina este deja in picioare, masina care este mutata trebuie sa ramana chiar in spate (daca merge inainte) sau chiar in fata (daca este mutata inapoi). Masinile mutate de Masa sanselor pot schimba banda daca jucatorii doresc - cu exceptia zonelor umbrite.

Cursele pot avea orice lungime, dar nu trebuie sa fie mai scurte de 5 ture.