

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ - ОБОГНАТЬ ПРОТИВНИКОВ И ПЕРВЫМ ПРИЙТИ НА ФИНИШ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите, кто сегодня будет соревноваться, – самолёты высоко в небе или спорткары на крутой гоночной трассе.

Установите выбранное игровое поле и рулетки в специально отведённые для этого отсеки.

Раздайте по фишке каждому игроку.


Все участвующие в игре фишки установите на поле «Старт».


Определите очерёдность ходов. Например, первым ходит тот, кому выпало самое большое число на рулетке, и так по убыванию. Если числа у игроков совпали, они устраивают дуэль между собой, пока не определится однозначный победитель.

Всё готово к началу безумной гонки!

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди раскручивают обе рулетки, смотрят, что на них выпало, и делают ход. Цифры на маленькой рулетке обозначают, на сколько шагов вы можете продвинуться вперёд. Обозначения на большой рулетке – это дополнительные действия к ходу. Расшифровку обозначений на рулетке вы найдёте ниже.

 Добавьте ещё один шаг к уже выпавшим на рулетке.

 Вычтите один шаг из тех, что выпали на рулетке.



Испытай удачу – можешь покрутить рулетку с цифрами ещё раз, если хочешь, чтобы тебе выпало больше шагов. А потом выбрать из двух выпавших значений наибольшее!



Отправь противника назад на столько ходов, сколько выпало на рулетке. Но и сам стой на месте!

Для каждого поля есть свои условные обозначения, с которыми вы можете познакомиться, прочитав правила дальше.



ДЛЯ ПОЛЯ «КРУТАЯ ТРАССА»

Если твой автомобиль и автомобиль соперника встретились на одном отрезке трассы – вы попали в аварию. Крутите рулетку – водитель, которому выпадет большее число, делает шаг вперёд, а другому придётся остаться на ремонт и пропустить ход.

Также на поле встречаются специальные обозначения:



Твоей машине нужна техническая остановка. Пропусти ход.



Скользкая трасса! Придётся вернуться по стрелке назад.



Дави педаль в пол и проезжай по стрелочке вперёд!

ДЛЯ ПОЛЯ «ВОЗДУШНЫЕ ГОНКИ»

Если два самолёта встретились на одной высоте, кому-то придётся уступить! Крутите рулетку – пилот, которому выпадет большее число, делает шаг вперёд. А другому игроку нужно будет сделать шаг назад.

Также на поле встречаются специальные обозначения:



Высокая турбулентность! Пропусти ход, пока ветер не утихнет.



Погода тебе благоволит! Пройди по стрелке вперёд.



Слышишь раскаты грома? Придётся вернуться по стрелочке назад.

ПОБЕДА

Побеждает игрок, первым сумевший добраться до финиша!



EAC