

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.

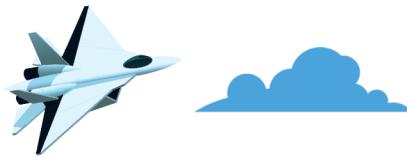
 Добавьте ещё один шаг к уже выпавшим на рулетке.

 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 остановиться 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!

