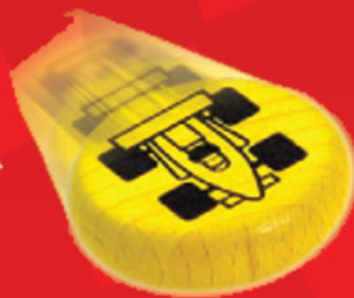


PITCHCAR



ZAWARTOŚĆ:

- 8 drewnianych pionków
- 16 barierek bezpieczeństwa
- 6 prostych
- 10 zakrętów
- 1 naklejka z linią startową i 8 samochodami
- zasady



CEL GRY: OD 2 DO 8 GRACZY

Kiedy już zajmiesz swoje miejsce na linii startowej, musisz być pierwszym, który skończy trzy okrążenia.

JAK GRAĆ:

Przed rozpoczęciem rozgrywki naklej naklejki samochodów na drewniane pionki oraz naklejkę linii startu na jednym z prostych kawałków trasy.

Poruszaj samochodami popychając je poprzez pstrykanie palcem (jak pokazano na zdjęciu 1).

Mozna używać w tym celu dowolnego palca. Gra toczy się w turach.

- jeżeli Twój samochód się wywróci albo zjedzie z trasy, to należy go umieścić na pozycji, którą zajmował przed ruchem. Następuje tura kolejnego gracza.

- jeżeli Twój samochód spowoduje wypadnięcie z trasy samochodu innego gracza, to należy ustawić oba pojazdy tam, gdzie znajdowały się przed ruchem. Następuje tura kolejnego gracza.

Jeżeli pojazd dotyka barierki bezpieczeństwa lub innego samochodu, to gracz może przed swoim ruchem odsunąć go o szerokość pionka.



Zdjęcie 1

WYŚCIG STANPARDOWY:

- Przed rozpoczęciem wyścigu gracze muszą wykonać jazdę kwalifikacyjną.

Na pustym torze każdy z graczy próbuje ukończyć jedno okrążenie z jak najmniejszą ilością pstryknięć. Jeżeli dwóch graczy remisuje, to muszą oni ścigać się jeszcze raz, aż zostanie wyłoniony zwycięzca.

- Po ustaleniu kolejności gracze umieszczają swoje pojazdy na linii startowej (jak pokazano na zdjęciu 2).

Wygrywa pierwszy z samochodów, który przekroczy linię startu po trzech okrążeniach.

Punkty przyznawane są następująco:

pierwszy 10 punktów
piąty 4 punkty

drugi 8 punktów
szósty 3 punkty

trzeci 6 punktów
siódmy 2 punkty

czwarty 5 punktów
ósmo 1 punkt

Jeżeli pstrykniesz pojazd mocniej, to może on przeskoczyć nad kilkoma częściami toru: ruch taki jest dozwolony tylko jeżeli pojazd przeleciał nad dwiema lub mniejszą ilością części toru.

WARIANT 1: POŚCIG

Wariant ten może być rozgrywany jako gra 2-osobowa lub gra drużynowa.

Gracze ścigają się. Początkowo dzieli ich odległość 8 części toru. W wersji dla dwóch graczy wygrywa ten, kto doścignie swojego przeciwnika. W wersji gry drużynowej, kiedy jakiś samochód zostanie wyprzedzony przez przeciwnika, to należy go zdjąć z toru. Gra kończy się, gdy wszyscy przedstawiciele jednej drużyny odpadną z gry – druga drużyna wygrywa.



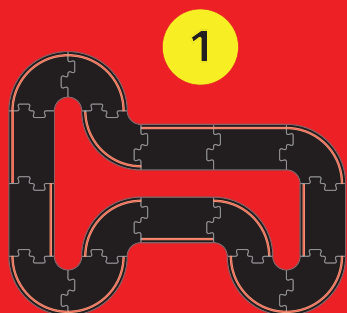
Zdjęcie 2

WARIANT 2: CARMAGEPPON

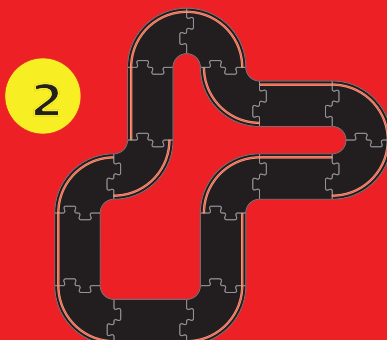
Obowiązują zasady zwykłego wyścigu z dwoma różnicami:

- dozwolone jest spychanie samochodów przeciwnika z toru. Samochód taki ustawia się z powrotem na torze w miejscu, z którego startował spychający go przeciwnik.
- samochody mogą się przewracać. W takim przypadku gracz z wywróconym samochodem traci turę, lecz zostawia pojazd tam, gdzie się on znalazł i nie musi go odstawić w miejsce, gdzie znajdował się przed pstryknięciem.

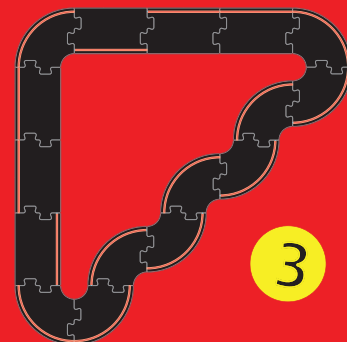
PRZYKŁADOWE TORY



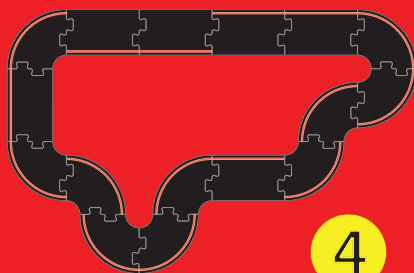
1



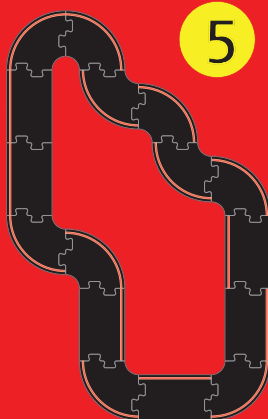
2



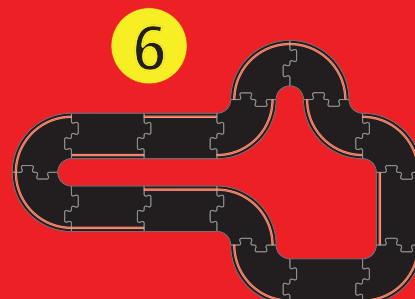
3



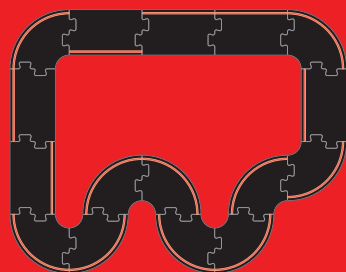
4



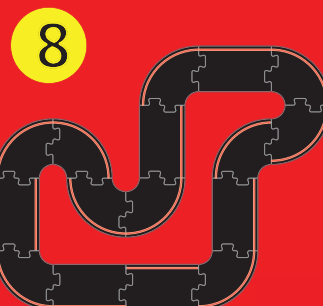
5



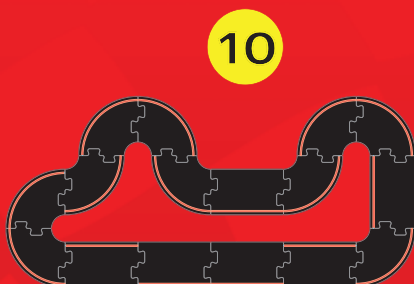
6



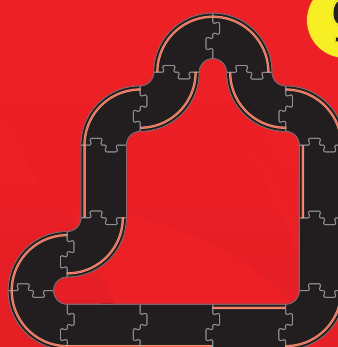
7



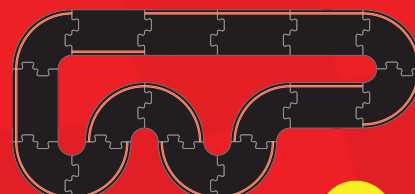
8



10



9



11



© 2003 Ferti
Autorem gry jest Jean Du Poël.

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel
Rebel.pl - największy sklep z grami.
Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

Tłumaczenie i skład: Szymon Szweda



Rebel Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454