

EN, DE, ES, FR, DK, IT, HU, PL, RO, CZ



GRAND PRIX



www.marbushka.com

GRAND PRIX THE BEGINNING

EN

The first entry into the history of car racing, the victory of horsepower without horses. Go ahead gentlemen, the world awaits you! The racers speed along trackless roads and deserted landscapes to win the most exalted of prizes, and the glory for being the most daring of drivers. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur and Mr. Bugatti are competing against the obstacles and each other, each according to his own style. The first and greatest race in the annals of history can only be won by someone who, defying all odds, manages to drive his automobile over the finish line. We can admit though, that beside their skills, the racers have to possess a fair amount of luck as well.

A tactical game for children above six. For 2-5 players.
Duration of the game: approx. 20 minutes

THE AIM OF THE GAME: to win the Grand Prix trophy!
PREPARATION FOR THE GAME: Every player has to choose a racer and take the 6 cards of the chosen racer. These cards should be hidden from prying eyes during the game. Now, take the obstacle cards (pot-hole, glass shards, rock slide, mud, tacks) and place them on the racing track. One square can hold only one obstacle and there has to be at least one free square between two obstacles. Take into account the three fixed obstacles already on the track too! (collapsed bridge, skidded-out car and river). Keep one square distance from these too! Place the obstacles on the area before the Finish Line, not on the deceleration area. (This section is marked with dark brown color on the track).

HOW TO PLAY THE GAME: place the racers on the checked start line beside the board. The cards numbered from 1 to 6 are there to replace the dice. This time it is you and not fortune who can decide how many squares you move forward! Don't forget to count the squares in your head before you choose the card, to avoid driving over obstacles! After choosing the card, put it face down before you. The others should do the same.
Reveal the cards together and the player who has the lowest number can move his racer first. The racer with the highest number moves last. If you have the same number, the player who is furthest behind can move first. If this happens at the start, the youngest player among the ones with the same number can move first.
The cars can only be moved according to the number on the chosen card. Every square has to be used. For example: If you have chosen the card with the number 3 on it, you have to move forward 3 squares, you can't move 1 or 2 squares! The occupied squares and obstacles have to be counted in the moves. If the car of another player stands on the square you are about to move to, move it backward to the nearest free square. If a car finishes its movement on a space with an obstacle (also fixed obstacles), it remains on the space from which they started the movement (i.e the player misses their turn). Place the used cards face down before you and use only the remaining ones. When the last card is used you can pick up all the used ones and start from the beginning. It is worthwhile to remember what cards your opponents used, so that you can anticipate how many squares they can move ahead in a turn, and how soon they can catch up to you or push you back on the track.

THE END OF THE GAME: The game is over when one or more cars pass the Finish Line before the bridge. The player who manages to pass the finish line first is the winner. If more than one car passes through the finish line at the same time, the one who got furthest on the exit section is declared the winner. The game cannot end before all the players have moved their racers in the final turn! Only this way can it be certain who is the winner. If the card shows a higher number than the squares required to reach the finish line, the car has to be placed on a free square after the finish line according to the number on the card. Again, only one car can occupy a square and the new arrival pushes the car already occupying the square backward.

CONTENTS: 1 Game Board, 5x6 pcs. Cards, 5 small wooden cars with drivers, 5 Obstacles, 1 Cup

GRAND PRIX DAS ERSTE RENNEN

DE

Hier kommt der erste Eintrag im Geschichtsbuch des Autorennens, der Sieg der Pferdestärken ohne Pferde. Los geht's meine Herren! Die auf alles gefassten Rennfahrer rasen auf fast vergessenen Straßen und durch verlassenen Landstreifen, um den größten Preis und den damit verbundenen Ruhm zu erlangen, der nur den tollkühnsten Piloten vorbehalten ist. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur und Mr. Bugatti kämpfen mit den Hindernissen und gegen Einander – jeder in seinem eigenen Stil. Es kann nur einen Gewinner auf dem ersten und größten Rennen der Geschichte geben, den der trotz der unzumutbaren Umstände als Erster mit seinem Wunderauto über die Ziellinie rollt. Wir können aber verraten, dass neben dem Engagement auch ein wenig Glück nötig sein könnte...

Strategisches Spiel für Kinder ab 6 Jahren, für 2 bis 5 Spieler.
Spieldauer: ungefähr 20 Minuten

ZIEL DES SPIELS: Den Goldpokal des Großen Preises zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG: Jeder Spieler wählt einen Rennfahrer aus und nimmt die zu ihm gehörenden 6 Spielkarten zu sich. Diese Karten solltet ihr im Laufe des Spiels vor den neugierigen Augen der Anderen verstecken. Nehmt nun die Hinderniskarten zu euch (Straßenschäden, Glasscherben, Felssturz, Schlamm, Stiftnägel) und legt diese so auf die Rennstrecke, dass auf einem Feld nur eine Karte liegt, und dass es zwischen den Karten mindestens ein Feld Abstand gibt. Ihr sollt dabei die drei ständigen Hindernisse (untergestürzte Brücke, ausgeschleudertes Auto und Fluss) auf dem Spielfeld auch beachten. Hier muss auch ein Feld Abstand gehalten werden! Legt keine Hindernisse auf die Auslaufstrecke, nur auf die Strecke vor dem Ziel! (Diese Strecke wurde auf dem Brett braun markiert.)

SPIELVERLAUF: Stellt die Rennfahrer neben das Brett zur karierten Ziellinie. Die von 1 bis 6 nummerierten Karten ersetzen den Würfel, jetzt entscheidet nicht das Glück sondern Du, wie viele Schritte Du voranrückst. Vergiss nicht die Schritte im Kopf abzuzählen bevor Du eine Karte wählst, damit Du nicht auf einem Hindernis landest! Wenn Du eine Karte ausgewählt hast, leg sie mit der Zahl nach unten vor dich hin! Die Anderen sollen genauso verfahren! Dreht nun die Karten auf einmal um, und wer die Karte mit der niedrigsten Zahl gewählt hatte, darf als erster ran. Der mit der größten Zahl ist am letzten dran. Sollten mehrere Spieler dieselbe Zahl gewählt haben, darf jener Spieler als erster ran, der ganz hinten ist. Sollte sich diese Situation beim Start ereignen, darf der jüngste Spieler beginnen. Das Auto darf so viele Felder voran, wie das die Zahl der Karte angibt. Alle Schritte müssen ausgeführt werden, z.B.: Wenn Du die 3 gewählt hast, musst Du drei Schritte machen, weniger geht nicht! Die bereits besetzten Plätze und Hindernisse müssen mitberechnet werden. Wenn jemand schon auf deinem Zielfeld steht, musst Du ihn auf das nächste freie Feld nach Hinten legen. Wenn dein Zielfeld ein Hindernis ist, musst Du auf demselben Feld bleiben, von wo Du gestartet bist. Legt die schon verwendeten, nummerierten Karten mit der Zahl nach unten vor euch hin, und spielt mit den übrigen Karten weiter. Wenn auch die letzte Karte aus eurer Hand ausgespielt wurde, dürft ihr wieder sämtliche Karten zu euch nehmen, und das Spiel geht weiter. Es lohnt sich zu merken welche Karten die Anderen schon ausgespielt haben, so kann man erraten wie viele Schritte sie noch machen und wie sie euch einholen können.

SPIELENDE: Das Spiel ist zu Ende, wenn ein oder mehrere Autos die Ziellinie an der Brücke durchqueren. Der Gewinner ist, wer als erster die Ziellinie durchquert, oder – sollten mehrere Autos gleichzeitig ins Ziel fahren – auf der Auslaufstrecke am weitesten kommt. Das Spiel endet erst wenn alle Spieler in der gegebenen Runde ihre Schritte gemacht haben! So kann der Sieger eindeutig festgestellt werden. Sollte die Karte eine höhere Zahl zeigen, wie zum Erreichen des Ziels nötig wäre, kommt das Auto auf das aktuelle, freie Feld nach der Ziellinie. Hier gilt die gleiche Regel, dass auf einem Feld nur ein Auto stehen darf, und dass das ankommende Auto den anwesenden Rennfahrer nach Hinten schiebt.

SPIELINHALT: 1 Spielbrett, 5x6 nummerierte Karten, 5 Holzautos mit Chauffeur, 5 Hindernisse, 1 Pokal

GRAND PRIX LA PRIMERA CARRERA

ES

¡Aquí tienes la primera carrera automovilística, la gloria de los caballos alimentados por petróleo! ¡Señores, preparados a la salida, el mundo les espera! Los pilotos tendrán que atravesar paisajes solitarios y dar prueba de audacia para conseguir la victoria. Henry, Renacido, Morris, Jean le Chauffeur y Mr Bugatti van a participar en la prueba, una carrera de obstáculos, cada uno siguiendo su peculiar estilo. El primer gran premio de la historia se lo llevará quien - a pesar de las adversidades - atraviere en primer lugar la línea de llegada, al volante de su fantástico coche. Además de las habilidades para el pilotaje, los corredores también necesitaran un poco de suerte...

Juego de táctica, a partir de 6 años. De 2 a 5 jugadores.

Duración del juego: aproximadamente 20 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO: llevarse el Gran Premio y la copa de oro.

PREPARACIONES PREVIAS: cada jugador escoge a un piloto y toma las seis cartas que corresponden al personaje elegido. Durante la duración del juego, estas cartas no deben mostrarse al resto de los jugadores...

Colocad las cartas "obstáculos" (hoyo, vidrio roto, piedras, lodo, chinchetas) sobre la pista, pero no podéis poner dos obstáculos sobre una misma casilla y debéis dejar por lo menos una casilla entre dos obstáculos. Tened en cuenta que hay tres obstáculos fijos (puente dañado, coche en borde de camino, río) y también debe quedar una casilla libre.

Los obstáculos deben colocarse antes de la línea de meta, no en el carril de frenado (marcada con un color más oscuro).

CÓMO JUGAR: alinea los pilotos en la línea de salida. Las cartas numeradas de 1 a 6 reemplazan el dado. Esta vez eres tú, y no el azar, quien decide cuantas casillas avanzas. No te olvides de contar mentalmente las casillas antes de elegir tu carta para evitar caer en los obstáculos. Cuando tu decisión es definitiva, coge la carta correspondiente y colócala delante de ti boca abajo. El resto de jugadores debe hacer lo mismo. Girad las cartas a la vez. El jugador que ha escogido el número más pequeño adelanta su coche en primer lugar. Los demás siguen según orden creciente de los números escogidos. Si varios jugadores tienen la misma carta, empieza el que está más retrasado en el tablero. Si sucede al principio del juego, empieza el jugador más joven. Los coches deben avanzar tantas casillas como indica la carta, ni más ni menos (por ejemplo: si has escogido el 3, debes avanzar tres casillas, no una ni dos). Las casillas ya ocupadas por un coche o por un obstáculo también cuentan. Si la casilla escogida ya está ocupada por el coche de otro jugador, éste debe moverlo hacia atrás hasta la casilla libre más próxima. Si caes sobre una casilla "obstáculo" debes regresar a la misma casilla desde la cual partiste. Apartad las cartas ya utilizadas porque sólo pueden usarse una vez. Cuando ya no quedan más cartas, puedes tomar de nuevo tus seis cartas. Es importante acordarte de las cartas que tus adversarios ya han utilizado, así puedes prever cuánto quieren avanzar, cuando van a alcanzarte o a hacerte retroceder.

EL FINAL DEL JUEGO: la carrera se acaba cuando todos los jugadores han atravesado la línea de llegada delante del puente. El primero en llegar gana la carrera, pero ¡atención!: si varios jugadores atraviesan la línea de llegada en la misma vuelta, la copa es para el jugador que salió más lejos de la sección de salida. Todos los jugadores deben acabar la vuelta. Sólo en el último segundo sabréis quién ha ganado. Si el número indicado por la carta es superior al número necesario para atravesar la línea, debes continuar y colocar el coche en la casilla correspondiente después de la línea de meta. Debéis también respetar la regla: un coche por compartimento, y el último que llega hace retroceder al precedente.

CONTENIDO DEL JUEGO: 1 tablero, 5x6 cartas, 5 coches de madera con los pilotos, 5 obstáculos, 1 copa.

GRAND PRIX LA PREMIÈRE COURSE

FR

Voici la première course du sport automobile, la gloire des chevaux nourris au pétrole. Messieurs, préparez-vous au départ. Les pilotes vont devoir traverser des paysages solitaires et faire preuve d'audace pour remporter la course. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur et Signore Bugatti vont participer à l'épreuve, chacun dans un style bien à lui. Le premier grand prix de l'histoire sera remporté par celui qui – malgré les adversités – franchira en premier la ligne d'arrivée, au volant de sa merveilleuse voiture. En dehors des talents de pilotage, il aura aussi besoin d'un peu de chance...

Jeu de tactique à partir de 6 ans, pour 2 à 5 joueurs.
Durée d'une partie: environ 20 minutes

LE BUT DU JEU: remporter le grand prix et la coupe en or.

PREPARATIONS: Chaque joueur choisit un pilote et prend les six cartes correspondant au personnage choisi. Pendant toute la durée du jeu, ces cartes doivent rester cachées. Placez les cartes „obstacles” (nid de poule, verre cassé, pierres, boue, punaises) sur la piste, mais vous ne pouvez pas mettre deux obstacles sur une case et il doit y avoir au moins une case entre les obstacles. Faites attention, il y a déjà trois obstacles fixes (pont endommagé, voiture en bord de route, rivière). La aussi, vous devez laisser une case libre. Ne placez pas d'obstacle sur la section de freinage (après l'arrivée, marquée d'une couleur plus foncée).

COMMENT JOUER: Alignez les pilotes devant la ligne de départ, à côté du plateau. Les cartes numérotées de 1 à 6 remplacent le dé, chaque joueur peut décider lui-même du nombre de cases qu'il veut avancer. Prépare bien ton coup pour éviter les obstacles. Quand ta décision est définitive, prend la carte correspondante et place-la devant toi avec la face cachée. Quand tout le monde a choisi une carte, vous les retournez en même temps. Celui qui a choisi le numéro le plus petit, fait avancer sa voiture en premier. Les autres joueurs le suivent dans l'ordre des numéros choisis. Si plusieurs joueurs ont la même carte, celui qui est le plus en arrière peut commencer. Si c'était le cas au départ, c'est le plus jeune qui commence. Les voitures peuvent avancer le nombre de cases indiqué par la carte, ni plus ni moins (par exemple: si tu as choisi le 3, tu dois avancer de trois cases). Les cases déjà occupées par une voiture ou par un obstacle comptent aussi. Si la case choisie est déjà occupée par une voiture, tu dois la reculer à la case libre la plus proche. Si tu tombes sur une case „obstacle” tu dois retourner à la case où tu étais au début de ce tour. Mettez de côté les cartes déjà utilisées. Quand vous n'avez plus de carte en main, vous pouvez reprendre vos six cartes. Il vaut la peine de retenir les cartes que tes adversaires ont déjà utilisées, tu peux ainsi deviner de combien ils veulent avancer, quand vont-ils te rattraper ou te faire reculer.

LA FIN DU JEU: La course se termine quand chaque joueur a franchi la ligne d'arrivée se trouvant devant le pont. Le premier arrivé gagne la course, mais attention: si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée au même tour, la coupe revient à celui qui va le plus loin dans la section de freinage. Chaque joueur doit terminer son tour. Ce n'est qu'à la dernière seconde que vous saurez qui a gagné. Si le nombre indiqué par la carte est supérieur à ce qui est nécessaire pour franchir la ligne, tu dois avancer ta voiture sur la correspondante de la section de freinage. Ici aussi, vous devez respecter la règle: une voiture par case, et le dernier arrivé fait reculer le précédent.

CONTENU DU JEU: 1 plateau, 5x6 cartes, 5 voitures en bois avec les pilotes, 5 obstacles, 1 coupe

GRAND PRIX

DK

For første gang i motorsportens historie; sejren af hestekræfter uden heste. Værsgod de herrer, verden venter på jer!

Racerbilerne racer langs umarkerede veje og forladte landskaber for at vinde den mest eftertragtede præmie, og æren for at være den mest vovede racerkører. Henry, Rene, Morris, Chaufføren Jean og Mr. Bugatti konkurrerer mod forhindringerne og hinanden, alle med deres egen stil. Det første og største racerløb i historien kan kun vindes af én person, der trods alle odds, formår at køre sin racerbil over målstregen. Vi må dog indrømme, at ud over deres evner skal de også besidde en lille smule held.

Et taktisk spil for 2-5 børn over 6 år.

Varighed: ca. 20 minutter.

MÅLET MED SPILLET: At vinde Grand Prix trofæet.

FORBEREDELSE TIL SPILLET: Hver spiller skal vælge en racerkører og tage de 6 kort som tilhører den valgte racerkører. Disse kort bør holdes skjult fra nysgerrige blikke under spillet. Tag så forhindringskortetene (hul-i-vejen, glasskår, stensked, mudder, knappenål) og placer dem på racerbanen. Et felt kan kun have én forhindring, og der skal være mindst ét frit felt mellem to forhindringer. Tag også de tre forhindringer, som allerede er på banen i betragtning! (kollapset bro, bil i vejkanthen og flod). Hold også ét felts distance fra disse! Forhindringerne skal placeres på området før målstregen, ikke på deaccelerationsområdet (dette område er markeret med en mørkbrun farve på racerbanen).

SÅDAN SPILLES SPILLET: Placer racerkørerne på den stiplede startlinje ved siden af brætspillet. I stedet for en terning er der kort med tal på fra 1 til 6. Denne gang er det dig og ikke lykken, der kan beslutte, hvor mange felter du bevæger dig fremad! Glem ikke at tælle felterne i dit hoved, før du vælger et kort, for at undgå at køre over forhindringerne! Efter du har valgt et kort, placer det med billedsiden nedad foran dig. De andre skal gøre det samme. Vis kortene til hinanden på samme tid og spilleren der har det laveste kortnummer kan flytte sin racerkører først. Den racerkører med det højeste tal flytter sidst. Hvis i har det samme tal, så flytter den racerkører, der er længst bagude først. Hvis dette sker i starten, kan den yngste spiller, blandt dem med det samme tal, flytte først. Bilerne kan kun flyttes i forhold til det tal som er vist på kortene. Hvert felt skal bruges. For eksempel: Hvis du har valgt kortet med tallet 3 på, skal du flytte 3 felter frem; du kan ikke nøjes med kun at flytte 1 eller 2 felter frem! Felter som er optaget og hvorpå der er forhindringer skal tælles med i din flytning af din bil. Hvis en andens bil står på et felt, som du er ved at flytte til, skal den anden bil gå et felt tilbage til det nærmeste frie felt. Hvis en bil ender sin flytning på et felt hvor der er en forhindring (også en permanent forhindring), skal den blive på det felt hvorfra den startede sin flytning (spilleren går altså glip af deres tur). Placer de brugte kort med billedsiden nedad foran dig og brug kun de resterende. Det er værd at huske, hvilke kort dine modstandere bruger, så du kan forudse, hvor mange felter, de kan flytte i et træk, og hvor hurtigt de kan indhente dig eller skubbe dig ud af racerbanen. Når det sidste kort er brugt, kan i samle alle de brugte kort op og starte forfra med dem.

SLUTNINGEN AF SPILLET: Spillet er slut når en eller flere biler kører over målstregen for broen. Den spiller, der formår at køre over målstregen først er vinderen. Hvis mere end en bil kører over målstregen på samme tid, så er den, der kører længst efter målstregen den som vinder. Spillet kan ikke slutte før alle spillere har flyttet deres racerbiler på den måde! Kun på den måde kan det være sikkert hvem vinderen er. Hvis et kort viser et højere tal end de felter det kræver for at nå målstregen, skal bilen placeres på et frit felt efter målstregen i forhold til tallet på kortet. Igen, kun én bil kan være på et felt og den nyankomne bil skubber bilen der allerede er på feltet tilbage.

INDHOLD: 1 spilleplade, 5x6 stk. kort, 5 små træbiler med chauffører, 5 forhindringer, 1 kop

GRAND PRIX LE ORIGINI

IT

La prima voce nella storia delle corse d'automobilismo, la vittoria dei cavalli-vapore senza cavalli. Avanti Signori, il mondo vi attende! I piloti sfrecciano su strade fuori pista e paesaggi abbandonati per vincere i trofei più importanti, e la gloria di essere il più coraggioso dei piloti. Henry, René, Jean le Chauffeur e Mr. Bugatti competono contro gli ostacoli e tra di loro, ognuno secondo il proprio stile. La prima e più grande gara negli annali della storia può solo essere vinta da qualcuno che, sfidando ogni previsione, riesce a guidare la sua automobile oltre il traguardo. Dobbiamo ammettere però, che oltre la loro abilità, i piloti devono possedere anche una piccola dose di fortuna.

Un gioco tattico per bambini dai 6 anni in su. Per 2-5 bambini.

Durata del gioco: approssimativamente 20 minuti

SCOPO DEL GIOCO: vincere il trofeo Grand Prix

PREPARAZIONE DEL GIOCO: Ogni giocatore deve scegliere un pilota e prendere 6 carte del pilota scelto. Queste carte dovranno essere tenute nascoste da occhi predatori durante il gioco. Adesso, prendete le carte ostacolo (buca, frammenti di vetro, frana, fango, puntina) e posizionatele sulla pista da gara. Una casella può contenere solo un ostacolo e ci deve essere almeno una casella libera tra due ostacoli. Tenete in considerazione anche i tre ostacoli fissi che sono già sulla pista! (ponte crollato, auto fuori pista e fiume). Mantenete una casella di distanza anche da questi! Posizionate gli ostacoli nell'area prima del Traguardo, non sull'area di decelerazione. (Questa sezione è segnata con un colore marrone scuro sulla pista).

COME GIOCARE: posizionate i piloti sulla linea di partenza a scacchi sul lato del pannello.

Le carte numerate dal 1 al 6 sono per sostituire il dado. Questa volta siete voi e non la fortuna che potete decidere di quante caselle avanzare! Non dimenticate di contare nella vostra mente le caselle prima di scegliere la carta, in modo da evitare di guidare sugli ostacoli! Dopo aver scelto la carta, mettetela a faccia sotto davanti a voi. Gli altri dovranno fare lo stesso. Mostrate le carte tutti insieme e il giocatore che ha il numero più basso può muovere il suo pilota per primo. Il pilota con il numero più alto si muoverà per ultimo. Se avete lo stesso numero, il giocatore che è più indietro può muoversi per primo. Se questo accade alla partenza, il giocatore più giovane tra quelli con lo stesso numero, può muoversi per primo. Le automobili possono muoversi solo in base al numero indicato sulla carta scelta. Ogni casella deve essere utilizzata. Ad esempio: se avete scelto la carta con il numero 3 sopra, dovete avanzare di 3 caselle, non potete muovervi di 1 o 2 caselle! Le caselle occupate e gli ostacoli devono essere contati tra le vostre mosse. Se l'automobile di un altro giocatore è sulla casella sulla quale state per muovervi, dovrà muoversi all'indietro sulla casella libera più vicina. Se un'automobile termina il suo spostamento su uno spazio con un ostacolo (anche ostacoli fisici), rimane sullo spazio dal quale ha cominciato a muoversi. (Il giocatore salta il suo turno). Mettete le carte utilizzate a faccia sotto davanti a voi e utilizzate solo quelle rimaste. Quando l'ultima carta sarà utilizzata potrete riprendere tutte quelle utilizzate e cominciare dall'inizio. Vale la pena ricordarsi quale carte sono state utilizzate dai vostri avversari, in modo da poter prevedere di quante caselle si sposteranno in avanti in un turno, e quando saranno in grado di raggiungervi o spingervi giù dalla pista.

LA FINE DEL GIOCO: Il gioco termina quando uno o più automobili passano il traguardo prima del ponte. Il giocatore che riesce a passare il traguardo per primo è il vincitore. Se più di una automobile passa il traguardo contemporaneamente, quella che arriva più lontano sulla sezione d'uscita viene dichiarato vincitore. Il gioco non può terminare prima che tutti i giocatori hanno mosso i loro piloti in quel turno! Solo in questo modo può essere certo chi è il vincitore. Se la carta indica un numero più alto delle caselle necessarie per raggiungere il traguardo, l'automobile deve essere posizionata su una casella libera dopo il traguardo a secondo del numero indicato sulla carta. Di nuovo, solo una automobile può occupare una casella e il nuovo arrivato spinge indietro l'automobile che già occupa la casella.

CONTENUTO: 1 Pannello di Gioco, 5x6 carte numerate, 5 automobili di legno con piloti, 5 ostacoli, 1 Coppa

GRAND PRIX AZ ELSŐ VERSENY

Íme az autóversenyzés történetének első bejegyzése, a ló nélküli lóerő diadala. Rajta uraim, neki a világnak! Uttalan utakon, elhagyott tájakon száguldanak a mindenre elszánt versenyzők, hogy elnyerjék a legrangosabb díjat és egyben a legvakmerőbb pilótának járó dicsőséget. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur és Mr. Bugatti küzdenek meg az akadályokkal és egymással – ki-ki a saját stílusában. Csak az nyerhet a történelem első és legnagyobb versenyén, aki dacolva a mostoha körülményekkel, autócsodájával elsőként gördül be a célba. Azt azért eláruljuk, hogy a rátermettség mellett még egy kis szerencsére is szükség lesz...

Taktikai játék 6 éven felüli gyerekeknek. 2-5 játékos részére. A játék időtartama: kb. 20 perc

A JÁTÉK CÉLJA: megnyerni a Grand Prix aranyserlegét.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETE: Minden játékos válasszon egy versenyzőt és vegye magához a versenyzőhöz járó 6 db játékkártyát. Ezeket a játék folyamán tartsátok elrejtve a kíváncsi tekintetek elől. Most vegyétek elő az akadály kártyákat (úthiba, üvegcserep, kőomlás, sár, rajzszög) és helyezétek el ezeket a versenypályán úgy, hogy egy mezőre csak egy akadály kerüljön, és az akadályok közt legyen legalább 1 szabad mező. Itt vegyétek figyelembe a táblán már szereplő három fix akadályt is (leszakadt híd, kisodródott autó és folyó). Ezekről is tartsátok az 1 mező távolságot! A cél előtti részre helyeztetek csak akadályt, a lassító pályára nem kell! (A táblán sötétebb barnával jelöltük ezt a szakaszt.)

A JÁTÉK MENETE: A versenyzőket állítsátok fel a kockás rajtvonalhoz, a tábla mellé. Az 1-től 6-ig beszámozott kártyák a dobókockát helyettesítik, most nem a szerencse, hanem Te döntesz abban, hogy hányat lépsz. Ne felejtse el fejben leszámolni a lépéseket, mielőtt kiválasztaná a kártyát, nehogy akadályra lépjen! Ha kiválasztotta a kártyát, lefordítva tedd magad elé! A többiek ugyanígy tegyenek! Majd egyszerre fordítsátok fel a kártyákat, és aki a legkisebb számot mutató kártyát tette, az lép először. Akié a legmagasabb, az utoljára. Ha egyszerre többen tettétek ugyanazt a számot, az lép elsőként, aki a leghátrébb áll. Ha indulásnál adódik ez a helyzet, akkor a legfiatalabb játékos lépjen először azok közül, akik egyforma kártyát tettek. Az autókkal csak a választott kártyán lévő szám szerint lehet lépni. Az összes lépést fel kell használni, pl.: ha a hármas kártyát választottad, három mezőt kell haladnod, nem lehet kevesebbet lépni! A foglalt helyeket és az akadálymezőket a lépésekbe bele kell számolni. Ha valakinek az autója azon a mezőn áll, ahová érkezniél, vissza kell őt léptetned a legközelebbi szabad helyre. Ha az a mező, ahová érkezniél, pont akadály, akkor ugyanazon a helyen kell maradnod, ahonnan elindultál volna. A használt kártyákat lefordítva tegyétek félre magatok mellé, és a következőkben a maradékkal gazdálkodjatok. Amikor az utolsó kártya is elfogyott a kezetekből, az egészet fel lehet venni újra és kezdeni előlről. Érdemes észben tartani, hogy a többiek melyik kártyájukat használták fel egy-egy körben, így sejthető, hogy mennyit lépnek és mikor érnek utol vagy szorítanak le.

A JÁTÉK VÉGE: A játék akkor ér véget, ha egy vagy több autó is áthalad a híd előtti célvonalon. Aki elsőként lépi át a célvonalat, az a győztes, vagy ha több autó lépte át egyszerre, akkor az, aki a legmesszebbre jutott a kivezető szakaszon. A játéknak addig nincs vége, amíg az összes játékos le nem lépi abban a körben a lépéseit! Így derül ki biztosan, hogy ki a győztes. Ha a kiválasztott kártya többet mutat, mint amennyi lépés a cél eléréséhez szükséges, akkor az autó a célvonal utáni aktuális szabad helyre kerül. Itt ugyanígy a szabály érvényes, hogy egy mezőn csak egy autó állhat és a helyet foglaló hátrébb tolja a már ott álló versenyzőt.

A JÁTÉK TARTALMA: 1db játéktábla, 5x6db kártya, 5db fa autó söfőrrel, 5db akadály, 1db serleg

GRAND PRIX PIERWSZY WYŚCIG

PL

Tak mógł wyglądać pierwszy z wyścigów samochodowych. Do przodu Panowie, świat czeka! Wyścigówki pędzą przez bezdroża, a celem jest zwycięstwo i chwała. Henryk, René, Morris, Jean le Chauffeur i Mr. Bugatti pokonują przeszkody i rywalizują ze sobą. Zwycięzca tego najwspanialszego z wyścigów może być tylko ten kto, wbrew wszelkim przeciwnościom losu, zdoła jako pierwszy przekroczyć linię mety. Niezbędne do tego będą wybitne umiejętności, odwaga i... odrobina szczęścia.

Gra taktyczna dla 2-5 dzieci powyżej 6 roku życia. Długość rozgrywki: ok. 20 minut

CEL GRY: wygrać puchar Grand Prix

PRZYGOTOWANIA: każdy z graczy musi wybrać własną wyścigówkę oraz pobrać przypisane jej karty z liczbami. Nie można ich pokazywać innym graczom! Następnie gracze powinni pobrać karty przeszkód (wyboje, kawałki szkła, obsuwisko kamieni, błoto, pinezki) i wspólnie ustalić, gdzie umieścić je na trasie wyścigu. Jedno pole może zostać zajęte tylko przez jedną przeszkodę, a przeszkody muszą być rozdzielone co najmniej jednym polem. Na trasie znajdują się też trzy stałe przeszkody (zawalony most, wrak samochodu, rzeka), do których również stosuje się zasada minimalnej odległości. Umieść przeszkody na całej trasie poza strefą hamowania, oznaczoną kolorem ciemnobrązowym.

ZASADY GRY: umieść wyścigówki na obszarze linii startowej oznaczonym kratką obok planszy do gry. W tej grze karty od 1 do 6 zastępują kostkę. Za każdym razem to Ty, a nie szczęście, decydujesz, ile pól pokona w danej turze twój pojazd. Pamiętaj, by dokładnie policzyć kwadraty przed wyborem karty z liczbą tak, aby uniknąć wjechanie na przeszkodę! Po wyborze jednej z sześciu kart z liczbami wszyscy gracze układają ją przed sobą. Gracz, który wybrał kartę o najniższej wartości rusza jako pierwszy, a gracz który wskazał kartę o najwyższą, jako ostatni. Jeśli kilku uczestników rozgrywki wybierze na starcie tą samą liczbę, jako pierwszy ruszy najmłodszy z zawodników. Jeśli zdarzy się to już w trakcie rozgrywki, jako pierwszy do wyścigu ruszy gracz, który stoi na najbardziej oddalonym polu. Wybrana karta dokładnie określa, ile pól przemierzy wyścigówka. Przykładowo, liczba 3 oznacza, że samochód przesunięty zostanie o trzy pola do przodu, a nie o 1 lub 2. Pola już zajęte przez innych graczy lub przeszkody są w ten dystans wliczane. Jeśli inny gracz stoi już na polu, na którym kończy ruch twój pojazd, będzie musiał przesunąć go do tyłu na pierwsze dostępne wolne pole. Jeśli wyścigówka kończy ruch na polu zajęтым przez przeszkodę (także znajdującą się na stałe na planszy) to musi wrócić na miejsce, z którego rozpoczęła ruch (a więc gracz traci swoją kolejkę w tej rundzie). Wykorzystane karty ruchu należy kłaść przed sobą tak, by wartości liczb nie były widoczne dla innych graczy. Po wykorzystaniu wszystkich 6 kart ponownie używać można całego kompletu! Planując następne ruchy warto pamiętać, jakie liczby wykorzystali już rywale, co pomoże przewidzieć jak wiele pól mogą pokonać w trakcie jednej rundy, jak szybko mogą Cię dogonić lub zepchnąć z drogi!

ZAKOŃCZENIE GRY: gra kończy się, gdy jeden lub więcej samochodów w obrębie danej tury przekroczy linię końcową. Gracz, który zdoła dokonać tego jako pierwszy zwycięża. Jeśli ten wyczyn uda się większej ilości graczy w trakcie tej samej tury zwycięża ten, który dotrze najdalej. Gra nie kończy się do momentu wykonania w danej turze ruchów przez wszystkich graczy! Tylko w ten sposób można dowiedzieć się, kto wygrał Puchar! Jeśli wybrana karta pokazuje liczbę wyższą niż liczba pól do linii mety, pojazd musi pokonać wskazaną ilość pól i przemieścić się na pierwsze wolne pole za metą. Tylko jeden pojazd może stać na danym polu więc nawet ostatni z graczy może zepchnąć rywala do tyłu i zwyciężyć!

ZAWARTOŚĆ: 1 plansza, 5x6 szt. kart, 5 mini-wyścigówek z kierowcami, 5 przeszkód, 1 puchar

GRAND PRIX PRIMA CURSĂ

RO

lăta prima înregistrare din istoria curselor de mașini, triumful cailor putere fără cai. Veniți domnilor, să ne luăm lumea în cap! Concurenții curajoși conduc pe drumuri accidentate, meleaguri pustii, pentru câștigarea premiului cel mare și totodată gloria ce revine pilotului celui mai îndrăzneț. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur și Dl. Bugatti se luptă între ei și cu obstacolele – fiecare în stilul său propriu. Concursul cel mare din istorie poate fi câștigat numai de pilotul, care înfruntând condițiile vitrege, va trece primul linia de start, cu mașina sa minunată. Vă mai spunem, că pe lângă abilități, aveți nevoie și de noroc.....

Joc tactic pentru copii peste 6 ani. Pentru 2-5 jucători. Durata jocului: aproximativ 20 minute.

SCOPUL JOCULUI: să câștigi cupa de aur de la GRAND PRIX.

PREGĂTIREA JOCULUI: Fiecare jucător va alege un concurent și ia și cele 6 cărți de joc aparținând concurenților. Aceste cărți vor fi ascunse în cursul jocului, ca ceilalți jucători să nu vadă imaginile de pe ele. Acum scoateți cărțile de obstacol (defecțiune de drum, sticlă-cărămizi, căderi de piatră, noroi, pioneze) și le așezați pe pista de curse astfel, încât pe un câmp să ajungă numai un singur obstacol, și între obstacole să fie cel puțin câte un câmp liber. Aici să luați în calcul și cele trei obstacole fixe de pe tablă (podul rupt, vehicul derapat și fluviul). Și de la aceste obstacole, să păstrați distanța de un câmp! Veți pune obstacole numai pe segmentul situat înaintea liniei de sosire, pe pista de încetinire nu trebuie să puneți nimic! (Acest segment este notat cu marou pe tablă)

DESFĂȘURAREA JOCULUI: Concurenții vor fi aliniați pe linia de start, lângă tablă. Cărțile numărare de la 1 la 6 înlocuiesc zarul de aruncat, acum nu este norocul, ci tu însuși care vei decide câți pași vei face. Să nu uiti să faci socoteala în cap numărul pașilor de făcut, înainte să alegi cartea, să nu cumva să te lovești de vreun obstacol. Dacă ai ales cartea, să o așezi cu fața în jos! Ceilalți vor proceda la fel! După care veți întorce în același timp cărțile cu toții, și cel care a pus cartea cu numărul cel mai mic, va face primul pas. Cel care are cartea cu numărul cel mai mare, acela va fi ultimul care face pașii. Dacă mai mulți jucători au pus același număr, cel care stă mai în spate, acela va face primul pas. Dacă această situație se iveste la start, atunci jucătorul cel mai tânăr va face pasul, dintre cei cu cărți cu același număr. Cu mașinile veți pași numai cât indică cartea aleasă. Toți pașii trebuie folosiți, de ex: dacă ai ales cartea cu numărul trei, trebuie să parcurgi trei câmpuri (trei pași), nu poți să faci un număr de pași mai mic! Câmpurile ocupate, și câmpurile cu obstacole trebuie incluse în numărul de pași. Dacă mașina cuiva se va opri pe câmpul unde ar trebui să ajungi, trebuie să-l pui înapoi la ultimul loc liber. Dacă câmpul, unde ar trebui să ajungi, este chiar câmpul cu obstacol, va trebui să rămâi pe loc, fără să te miști din loc. Cărțile utilizate vor fi așezate cu fața în jos, lângă voi, și le veți folosi numai pe cele rămase. Când ați terminat și ultima carte din mâna voastră, veți putea ridica pe toate de lângă voi, și veți putea reîncepe la fel. Este bine să îți minte, cărțile folosite de adversari de fiecare dată, astfel vei putea intui câți pași vor face și când te vor ajunge sau când te vor obliga să rămâi în urmă.

SFĂRȘITUL JOCULUI: Jocul se termină, dacă unul sau mai multe mașini vor trece linia de sosire, situat înaintea podului.

Cel care va trece primul linia de sosire, acela este jucătorul câștigător, sau dacă mai multe mașini ar trece deodată linia, câștigă cel care a ajuns cel mai departe pe linia de ieșire. Jocul nu se termină, până tot jucătorii nu-și fac pașii în acel tur! Astfel se va dovedi cu siguranță, cine e campionul! Dacă cartea aleasă indică mai mult, decât numărul de pași necesari pentru trecerea liniei de sosire, atunci mașina va ajunge pe următorul câmp liber. Aici, la fel se aplică regula, conform căreia, pe un câmp poate staționa o singură mașină, și cel care va ocupa locul, va împinge înapoi concurentul găsit pe câmpul respectiv.

CONȚINUTUL JOCULUI: 1 buc tablă de joc, 5x6 buc cărți, 5 buc mașinuțe din lemn cu șofer, 5 buc obstacole, 1 buc cupă.

První záznam v historii automobilového závodění! Vítězství koňské síly bez koňů! Tak jděte na to pánové, svět na Vás čeká! Závodníci uhaní po neoznačených cestách a opuštěnou krajinou, aby vyhráli ty nejbáječnější ceny a slávu nejodvážnějšího jezdce. Henry, René, Morris, Jean le Chauffeur a pan Bugatti uhanějí po cestách, překonávají překážky i sami sebe, a všichni chtějí být první. Každý má svůj styl. První a největší závod, který bude zapsán v kronikách automobilového závodění, může vyhrát pouze ten, kdo překoná všechny překážky a dokáže ve svém automobilu přejet přes cílovou čáru. Musíme uznat, že kromě skvělého řídičského umu, budou závodníci potřebovat také hezkou dávkou štěstí.

Taktická hra pro děti od 6 let. Pro 2-5 hráčů. Trvání hry: přibližně 20 min.

CÍL HRY: Vyhrát pohár Grand Prix

PŘÍPRAVA HRY: Každý hráč si musí vybrat závodníka a vzít si 6 jeho karet. Pozor na slídivé oči ostatních závodníků! Karty by během hry neměl nikdo vidět. Teď si vezměte překážkové karty (výmoly, skleněné střepy, skalní sesuvy, bláto, připínáčky) a rozmístěte je na závodní dráhu. Jedno políčko dráhy udrží pouze jednu překážku a mezi dvěma překážkami musí zůstat alespoň jedno pole volné. Myslete také na tři pevné překážky na dráze (spadlý most, auto po smyku, řeka) a ponechte mezi nimi a vámi pokládanou překážkou také jedno pole volné. Překážky položte do prostoru před cílem nikoliv do zpomalovacího prostoru (za černobílým pruhem). (Tato sekce je vyznačena na dráze tmavší hnědou barvou.)

JAK SI ZAHRÁT: Umístěte závodníky vedle desky k černobílé startovní čáře. Karty, které jsou číslvány od 1 do 6, nahrazují hrací kostku. Tentokrát jste to Vy a ne štěstí, kdo rozhodne, o kolik políček dopředu se posunete! Než si vyberete kartu, nezapomeňte si spočítat políčka, abyste se vyhnuli překážkám během jízdy. Až budete mít kartu vybranou, položte ji lícem dolů před Vás, ostatní by měli udělat totéž. Všichni hráči potom otočí zvolené karty najednou a hráč s nejnižším číslem posune svého závodníka jako první. Závodník s nejvyšším číslem hraje jako poslední. Pokud mají dva závodníci stejné číslo, hráč, který je nejdále vzadu, hraje jako první. Pokud se toto stane při startu, hraje jako první nejmladší hráč se stejným číslem. Auto se po dráze mohou pohybovat pouze o počet políček, který jste si vybrali na kartě. Musíte se vždy posunout o přesný počet polí, který padl na kartě. Takže pokud vyložíte kartu s číslem 3, nemůžete svého závodníka posunout pouze o jedno či dvě políčka. Do počtu políček se počítají i překážky a obsazená pole. Pokud se na poli, na které byste si měl stoupnout, nachází jiný závodník, odsuňte ho dozadu na nejbližší volné pole. Pokud má auto dokončit svůj tah na místě, kde je překážka (také pevné překážky), zůstane na místě, tedy jedno kole nehraje. Použité karty pokládejte lícem dolů před sebe, a hrajete dále pouze s těmi, co vám zbyly v ruce. Poté co použijete poslední kartu, vezmete si zpět všechny vaše karty do ruky. Stojí za to si pamatovat, jaké karty vykládají Vaši soupeři. Můžete potom lépe předvídat, o kolik políček se během tahu mohou posunout a jak brzy Vás mohou dohnat či Vás vystrčit a vrátit zpět.

KONEC HRY: Hra končí, když jedno či více aut přejedou cílovou čáru před mostem. Hráč, kterému se to podaří jako prvnímu, se stává vítězem. Pokud více než jedno auto překročí cílovou rovinu ve stejný čas, za vítěze je prohlášen ten, kdo se dostal nejdále v dojezdové části. Hra končí, až když mají všichni hráči v závěrečném kole posunuté své závodníky. Toto je jediný způsob jak správně určit vítěze. Pokud hráč vyloží kartu s číslem vyšším, než je počet políček do cílové čáry, pokračuje v jízdě na brzděné dráze. Nezapomeňte, že na jednom políčku může stát pouze jedno auto. Přejezd nového auta na stejné pole, posouvá auto, které tam již stojí, zpět.

OBSAH BALENÍ: 1 hrací deska, 5x6 ks hracích karet, 5 malých dřevěných aut s řídiči, 5 překážek, 1 pohár

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2011

©bohony