

ŻUŻEL

liczba graczy: 2÷4

rekwizyty:

- 1) plansza
- 2) 4 pionki
- 3) kostka do gry
- 4) żetony - 12 sztuk

Gracze są uczestnikami wyścigów na torze żużlowym. Każdy z zawodników - graczy stara się jak najszybciej „przejechać” właściwą liczbę okrążeń i jako pierwszy dotrzeć do mety.

Przebieg gry:

Każdy gracz wybiera swój pionek i ustawia go na jednym z kolorowych pól, pomiędzy napisami „META” i „START” toru gry na planszy. Kolor pola i stojącego na nim pionka muszą być zgodne. Tor gry składa się z 47 pól, a na szerokość podzielony jest na cztery indywidualne tory. Grę rozpoczyna najmłodszy. Następnym w kolejce jest ten, który siedzi po lewej stronie rozpoczynającego (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Zaczynający grę rzuca kostką i przesuwa swój pionek po torze zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek, zaczynając od pola z numerem „1”. Aby rozpocząć grę nie trzeba wyrzucić „6”. Po pierwszej kolejce, kiedy pionki znajdują się już na polach planszy, gracze mogą zmienić indywidualny tor przed każdym następnym rzutem kostką. Zmiana musi być jednak w obrębie pola na którym pionek stał przed rzutem kostki (np. stojąc na 1. torze 8. pola gracz może przestawić pionek na tor 3. tego pola i rzucić kostką; po rzucie jedzie tym torem na pole wskazane przez kostkę). Wyrzucenie „6” w trakcie gry nie daje prawa do ponownego rzutu. W czasie jazdy po torze, gracze muszą wykonywać polecenia pól specjalnych, jeśli postawią na takim polu swój pionek (znaczenie pól poniżej). Wyścig kończy się po trzecim okrążeniu. Po każdym okrążeniu toru gracze przeskakują z pola 47 na pole 1 i kontynuują jazdę dalej. Gracz wykonuje polecenia z kolorowego pola tylko jeśli przesunie na nie pionek po rzucie kostką. Nie wykonuje się poleceń z pola, na którym stanął pionek wykonując polecenie innego pola. Po każdym okrążeniu gracz otrzymuje 1 żeton (Jeśli gracz zapomni zabrać swój żeton po przekroczeniu mety, to nie może go już otrzymać po kolejnych rzutach kostką). Jeżeli gracz ma wypadek (stając na czerwonym polu), to oddaje swoje żetony i zaczyna w następnej kolejce grę od początku, od pola „START”. Na jednym polu tego samego toru może stanąć tylko jeden pionek. Jeśli zdarzy się, że gracz musi postawić swój pionek na polu zajęтым już przez pionek innego gracza, to następuje kraksa i obaj gracze zaczynają w następnej kolejce grę od pola „START”, ale nie zwracają żetonów zdobytych za przejechane okrążenia.

Koniec gry:

Zwycięzcą w grze zostanie gracz, który jako pierwszy przekroczy pole 47 po trzecim okrążeniu. Pozostałe miejsca zajmują gracze, którzy osiągną to pole w następnej kolejności. Przed rozpoczęciem wyścigu gracze mogą zmienić liczbę okrążeń potrzebną do zakończenia wyścigu.

Znaczenie pól:

- 1) zielony- przyspieszasz, dodatkowo przesuwasz pionek o 5 pól do przodu
- 2) czerwony - WYPADEK!, przewracasz się na torze - wróć na START, w następnej kolejce zaczynasz wyścig od nowa (oddajesz żetony)
- 3) fioletowy - chmura pyłu żużlowego przysłoniła Ci widoczność - zwalniasz cofając się o 4 pola do tyłu
- 4) żółty - silnik traci moc - cofnij się o 5 pól do tyłu
- 5) niebieski - atakujesz - masz dodatkowy rzut kostką

DAKAR

liczba graczy: 2÷4

rekwizyty:

- 1) plansza
- 2) 4 pionki
- 3) kostka do gry

W tej grze jesteście zawodnikami rajdu przez pustynię. Rajd odbywa się na bardzo trudnym terenie. Dlatego na trasie spotka graczy wiele przeszkód i przykrych niespodzianek. Ten, kto pokona je najszybciej i pierwszy dotrze do mety, zostaje zwycięzcą.

Przebieg gry:

Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają swoje pionki. Grę rozpoczyna najmłodszy. Następnym w kolejce jest ten, który siedzi po lewej stronie rozpoczynającego (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Zaczynający grę rzuca kostką i przesuw swój pionek po torze zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek, zaczynając od pola z numerem „1”. Aby rozpocząć grę nie trzeba wyrzucić „6”. Wyrzucenie „6” w trakcie gry daje prawo do ponownego rzutu i przesunięcia pionka o dodatkową liczbę pól. Na jednym polu może stać więcej niż jeden pionek. Stając na polach specjalnych (oznaczonych numerami) gracze muszą podporządkować się poleceniom, które związane są z tymi polami.

Koniec gry:

Zwycięzcą w grze zostanie gracz, który jako pierwszy przekroczy pole z numerem 115 (z napisem „META”). Gracz kończący grę nie musi wyrzucić kostką liczby oczek równej liczbie pól dzielących go od pola „META” (może wyrzucić więcej).

Znaczenie pól:

- 7) awaria sprzęgła - stoisz jedną kolejkę
- 19) na zakręcie uderzyłeś się w głowę, rana wymaga pomocy lekarskiej - cofasz się o 4 pola
- 28/29) samochód zakopał się na dużym wzniesieniu - tracisz 2 kolejki, żeby go odkopać
- 35/36) dodajesz gazu - masz dodatkowy rzut kostką
- 40) tragiczny wypadek, samochód się wywraca - wracasz na start i w następnej kolejce zaczynasz od pola nr „1”
- 53/54) awaria skrzyni biegów - opuszczasz 2 kolejki, by ją naprawić
- 66/67) dobry zjazd z góry - przesun pionek o dodatkowe 7 pól
- 78) korzystasz z rozpędu - masz dodatkowy rzut kostką
- 83) „złapałeś gumę” - opuszczasz 1 kolejkę
- 89) przyspieszasz - przesun pionek o dodatkowe 5 pól
- 96/97) przegrzałeś silnik - opuszczasz 2 kolejki
- 104) samochód ugrzązł w piachu, odkopanie go zajmie Ci sporo czasu - opuszczasz 3 kolejki
- 115) mijasz metę, kończysz rajd