



**Ravensburger® игра № 22 075 5**

**для 2-4 мужественных гонщиков в возрасте от 5 лет**

## Содержание:

- 13 деталей трека
  - 1 деталь старт/финиш с боксами для машин
  - 8 игровых фигур ( «молния» Маккуин, Салли, док Хадсон, Хук, Гвидо, Шериф, Кинг, Рамон )
- 16 круглых фишек
- 4 подставки
- 1 кубок «Большого поршня»
- 1 кубик



На старте, рыча моторами, выстраиваются участники гонки на кубок «Большого поршня». В конце этой гонки определится и главный победитель спонсорства «Динокко». Маккуину и другим участникам соревнования предстоит пройти 4 круга.

Чтобы первым пересечь финишную линию, вашему автомобилю в немалой степени могут помочь результаты, выпадающие на кубике. Давайте полный газ на прямых участках трека и умело пробирайтесь в узких местах. Обратите внимание на то, чтобы машину не занесло на запачканных маслом участках трассы.

**Цель игры** - прийти к финишу первым после 4 кругов гонок.

## Подготовка к игре.



Перед первой игрой осторожно освободить детали трека, деталь старт/финиш, круглые фишки и игровые фигуры из картона. Из отдельных деталей собрать трек. Используя изогнутые детали, вы можете сами построить гоночную трассу. ( В конце инструкции

предлагается 2 варианта). При сборке обратить внимание на то, чтобы «проблемные» участки трека ( следы масла, узкий участок и т.д.) не были соединены непосредственно друг с другом, а между ними находились нейтральные участки.

Каждый игрок выбирает себе модель автомобиля и закрепляет её на подставке. Затем игроки размещают свои автомобили на старте. Чтобы не играть всегда одними и теми же моделями, предлагается на выбор несколько моделей. Не участвующие в игре модели просто возвращают в коробку. Кроме того, каждый игрок получает по четыре круглые фишки, которые он кладёт в один из боксов.

## **По местам, готово, вперёд...**

Начинает самый юный участник, он бросает кубик первым. Число очков на кубике показывает, как далеко игрок может продвинуть свой автомобиль. Кубик передается следующему игроку и так далее по кругу. Следующий по порядку игрок бросает кубик и продвигает свой автомобиль соответственно выпавшему на кубике количеству очков. Трек имеет только две полосы движения, поэтому на одном и том же участке трека могут стоять одновременно только два автомобиля. Это означает, что этот участок трека заблокирован и нет возможности остальным игрокам продвигаться дальше.

Следующий игрок, достигнув заблокированного участка, не сможет двигаться дальше, он вынужден остановиться за 2 блокирующими машинами, а оставшиеся, после броска кубика, очки пропадают.

В процессе гонки вы должны будете столкнуться и с другими препятствиями:



### **Осторожно узкий участок!**

Трек в этом месте сужается. Здесь может проехать только один автомобиль, и объехать этот автомобиль другому игроку невозможно.



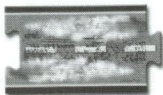
### **Осторожно следы масла!**

На данном участке трассы следы масла и ваш автомобиль заносит. Поэтому возвращайте свой автомобиль обратно на предыдущий участок.



### **Осторожно прокол шины!**

У автомобиля проколота шина! Вы съезжаете на обочину и пропускаете круг, чтобы сменить колесо.



### **Скоростной участок!**

На этом прямом участке трассы ваш автомобиль набирает большую скорость. Бросайте кубик ещё раз, и стремительно вперёд!

## **Остановка в боксе**

После каждого круга вам необходимо сделать короткую остановку в боксе, так как после быстрой езды шины автомобиля сильно изнашиваются. При этом оставшиеся, после броска кубика, очки пропадают. Для точного учета количества пройденных кругов, вы должны каждый раз при остановке в боксе, вынимать оттуда одну фишку и класть её перед собой. Когда в следующий раз будет ваша очередь, вы продолжите «гонку» как обычно.

**Игра заканчивается,** как только один из игроков выложит перед собой четыре круглые фишки.

**Победителем гонок объявляется** игрок, который после четырех кругов по треку первым достигнет финиша и соберет четыре круглых фишки. Этот игрок получает кубок «Большого поршня» и выигрывает спонсорство «Диноко» – сердечные поздравления!

© 2010 Ravensburger Spielverlag

© Disney/Pixar