

RACE

المرور

رييس

تعليمات اللعبة

أنواع البطاقات

محظور	هكذا يرى	التعليمات	النجاة	هكذا يرى
ضوء أحمر		قف وانتظر الضوء الأخضر	ضوء أخضر	
سرعة محدودة		تمهل لاعب محدود السرعة يسمح له استعمال بطاقات ٢٥ و ٥٠ كم فقط.	منطقة مفتوحة	
نفاذ الوقود		قف حتى تحصل على الوقود.	محطة وقود	
ثقب		قف حتى تستبدل العجل. احتياطي.	عجل احتياطي	
تسرطي		يتوقف فقط من استخدم بطاقة ٢٠٠ قبل وضع بطاقة التقدم إضافية.	الغرامة مدفوعة	
حادث		قف حتى الحصول على «النجاح والتوفيق».	بالنجاح والتوفيق	

بطاقات الحصانة

سيارة طوارئ واقى ضد "ضوء أحمر" و"سرعة محدودة".	ناقلة واقى ضد "نفاذ الوقود".	سائق حذر واقى ضد "الحادث" ولكن بمجرد وضعه ممنوع استعمال بطاقة ٢٠٠ كم

نهاية اللعبة

اللاعب الذي يصل أولاً الى ١٠٠٠ كم يكون هو الفائز.

العب مع...

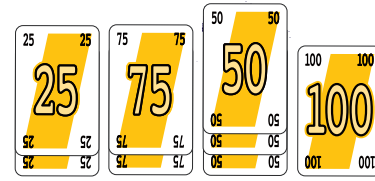
عدد المشاركين من ٢ - ٤ جيل ٨ وما فوق

ماذا تحتوي اللعبة:

- ٤٨ بطاقات التقدم (خلفية صفراء).
- ١٦ بطاقة محظورة (خلفية برتقالية).
- ٤٢ بطاقة نجاة (خلفية خضراء).
- ١٦ بطاقات حصانة (خلفية زرقاء).

مبدأ اللعبة...

اللعبة هي سباق السيارات بين المشاركين. يحاول كل لاعب كسب ١٠٠٠ كم بواسطة بطاقات التقدم. وأثناء التقدم قد يقوم المنافسون بوضع الحواجز والمضايقات أمامه بواسطة بطاقات الحظر المختلفة. وقبل أن يتمكن من السير الى الأمام يجب عليه معالجة العطل بواسطة بطاقة النجاة المناسبة. بطاقة الحصانة توفر الحماية المطلقة تجاه العوامل المعينة التي تعيقه وتؤثر على تقدمه. تدور اللعبة حول الطاولة ويقوم كل لاعب بتنفيذ عمل واحد في دوره. يمكنه وضع بطاقة مفيدة له أو بطاقة تعيق طريق منافسه. لتسهيل حساب المسافة التي قطعها كل لاعب ووضعه، يجب عليه وضع البطاقات التي تراكمت أمامه على النحو التالي:



بطاقات التقدم



بطاقات الحصانة

فشل والهروب

ثلاثة أربعة و...

اخلطوا الرزمتين مع بعض جيداً ووزعوا ٥ بطاقات لكل مشترك. وضخوا بقية البطاقات على جنب على شكل صندوق. وكل لاعب يمسك بطاقته بيده. اللاعب الذي يجلس الى يسار الموزع يلعب أولاً وهكذا يتقدم الدور باتجاه عقارب الساعة. وبدوره، يسحب كل لاعب بطاقة إضافية من الصندوق ويجب عليه استعمال بطاقة واحدة من بين ١ بطاقات التي بحوزته لتنفيذ عمل واحد من بين الخيارات التالية:

- النزول ببطاقة التقدم. (الرقم الظاهر على البطاقة يشير الى المسافة التي قطعها).

- منع الخصم عن طريق وضع بطاقة حظر في منطقة الخصم.
- تنفيذ عملية النجاة من العطل الذي تم تشغيله ضده في الدور السابق من خلال تغطية بطاقة الخلل وتشغيل بطاقة النجاة المناسبة.
- وضع بطاقة الحصانة. وهذه البطاقة تمنح الحماية حتى نهاية اللعبة.
- اللاعب الذي لم يستطع أن يلعب بإحدى الخيارات المذكورة أعلاه، يجب عليه التخلي عن إحدى البطاقات ووضعها في كومة القمامة وسحب بطاقة جديدة. (إذا نفذت البطاقات من الصندوق قبل انتهاء اللعبة، فمن الممكن إعادة تدوير البطاقة من كومة النفايات).

قوانين التقدم والحظر

البطاقة الأولى يجب أن تكون «ضوء أخضر». لا يستطيع اللاعب التقدم بدون «ضوء أخضر».

لا يستطيع اللاعب التقدم اذا كان في حالة حظر ومع ذلك يحق له حظر الآخرين.

لا يمكن حظر لاعب بأكثر من حظر واحد (باستثناء "سرعة محدودة").

العبوا واستمتعوا،

حاييم شفير