

SPEED
1.200 km

SPEED 1.200 KM ΟΔΗΓΙΕΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Φανταστείτε ότι οδηγείτε το αυτοκίνητό σας σ' ένα ταξίδι 1.200 χιλιομέτρων. Σέβεστε τα όρια ταχύτητας, φρενάρετε όταν βλέπετε την πινακίδα του STOP και ξεκινάτε πάλι με την ένδειξη της σημαίας. Αν σας πιάσει λάστιχο, βάζετε τη ρεζέρβα. Κινδυνεύετε να μείνετε από βενζίνη. Μετά από μια βλάβη μπορείτε να ξεκινήσετε μόνο αν την επιδιορθώσετε. Όλες αυτές οι καταστάσεις αντιπροσωπεύονται στα 1.200 χιλιόμετρα με κάρτες. Σήματα, κλαταρίσματα, ρεζέρβες, όρια ταχύτητας, τέλος ορίων ταχύτητας, βλάβες, επιδιορθώσεις και έλλειψη βενζίνης.

1. ΠΑΙΚΤΕΣ

Το παιχνίδι παίζεται με 2,3,4 ή 6 παίκτες.

Όταν παίζουν 2 ή 3 παίκτες, ο καθένας παίζει ατομικά.

Όταν παίζουν 4 ή 6 παίκτες, παίζουν μόνο σε ομάδες (ανά δύο).

2. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Το παιχνίδι περιέχει μια δεσμίδα από 110 κάρτες.

Καθώς οι παίκτες διαβάζουν τους κανόνες, πρέπει να κοιτούν τις διάφορες κάρτες και να εξοικειώνονται μαζί τους. Οι κάρτες αυτές εικονίζονται στο Διάγραμμα Ι και ο σκοπός τους περιγράφεται με λίγα λόγια στις παραγράφους που ακολουθούν.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Σ' αυτές τις κάρτες κυριαρχεί το κόκκινο χρώμα. Παίζονται εναντίον των αντιπάλων σας για να βάζουν εμπόδια στο δρόμο τους. Παίζονται πάνω στη Στοιβα καρτών Μάχης των αντιπάλων σας πάνω από τις Κάρτες «ΕΚΚΙΝΗΣΗ». (Για τη μοναδική εξαίρεση αυτού του κανόνα, κοιτάξτε την παράγραφο για την Κάρτα Μπαλαντέρ «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ»). Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί μια Κάρτα Επίθεσης να τοποθετηθεί κατ' ευθείαν πάνω σε μια άλλη Κάρτα Επίθεσης. Υπάρχουν 18 Κάρτες Επίθεσης ως εξής: 3 ΚΑΡΤΕΣ «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ», 3 ΚΑΡΤΕΣ «ΚΛΑΤΑΡΙΣΜΑ», 3 ΚΑΡΤΕΣ «ΒΛΑΒΗ», 4 ΚΑΡΤΕΣ «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» και 5 ΚΑΡΤΕΣ «STOP».

ΚΑΡΤΕΣ ΑΜΥΝΑΣ

Σ' αυτές τις κάρτες κυριαρχεί το πράσινο χρώμα. Παίζονται μόνο πάνω στη δική σας Στοιβα Καρτών Μάχης για να αμυνθείτε στις Κάρτες Επίθεσης που προηγουμένως είχε παίξει εναντίον σας ένας αντίπαλος. Υπάρχουν 38 κάρτες άμυνας ως εξής: 6 ΚΑΡΤΕΣ «ΒΕΝΖΙΝΗ», 6 ΚΑΡΤΕΣ «ΡΕΖΕΡΒΑ», 6 ΚΑΡΤΕΣ «ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΟ» 6 ΚΑΡΤΕΣ «ΤΕΛΟΣ ΟΡΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» και 14 κάρτες «ΕΚΚΙΝΗΣΗ».

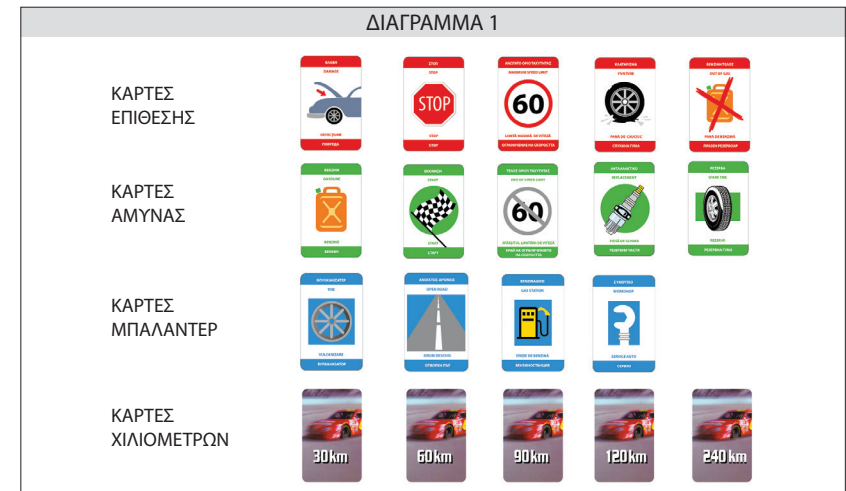
ΚΑΡΤΕΣ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Αυτές οι κάρτες μπορούν να διακριθούν από το μπλε χρώμα. Χρησιμοποιούνται για να αποτρέψουν έναν αντίπαλο να παίξει ορισμένες Κάρτες Επίθεσης εναντίον σας. Υπάρχουν μόνο 4 από αυτές τις κάρτες, οι οποίες είναι «ΒΕΝΖΙΝΑΔΙΚΟ», «ΒΟΥΛΚΑΝΙΖΑΤΕΡ», «ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ», «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ».

ΚΑΡΤΕΣ ΧΙΛΙΟΜΕΤΡΩΝ

Αυτές είναι οι κάρτες με τα χιλιόμετρα. Κάθε μια αντιπροσωπεύει μια απόσταση 30, 60, 90, 120, 240 χλμ. Όταν παίζονται στο τραπέζι, προστίθενται μαζί για να καθορίσουν την απόσταση που έχει διανύσει το αυτοκίνητό σας.

Σημείωση: Σε κάθε κάρτα Επίθεσης αντιστοιχεί μια κάρτα Μπαλαντέρ με εξαίρεση τις Κάρτες «STOP» ΚΑΙ «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ», όπου αντιστοιχεί μια Κάρτα Μπαλαντέρ, και για τις δύο.



3. ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να είστε ο πρώτος παίκτης ή η πρώτη ομάδα που θα συγκεντρώσει ένα σύνολο 6.000 βαθμών στο τέλος του παιχνιδιού. Για να γίνει αυτό, οι παίκτες προσπαθούν να διανύσουν αποστάσεις 1.200 χιλιομέτρων ακριβώς σε κάθε γύρο.

Στην αρχή του παιχνιδιού οι παίκτες αποφασίζουν πόσους γύρους θα παίξουν σε κάθε παιχνίδι.

4. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πως κάθονται οι παίκτες στο τραπέζι:

α. όταν οι παίκτες παίζουν ατομικά χωρίς να ανήκουν σε ομάδες, κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλον (ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 2 Ή 3 ΠΑΙΚΤΕΣ).

β. όταν παίζουν 4 παίκτες χωρισμένοι σε δύο ομάδες, οι παίκτες της κάθε ομάδας κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο.

γ. για 6 παίκτες (ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 6 ΠΑΙΚΤΕΣ)

Στο παιχνίδι για 4 παίκτες, όπου παίζεται σε ομάδες των 2 παικτών, οι συμπαίκτης κάθονται ο ένας απέναντι στον άλλο. Οι κάρτες τοποθετούνται σε Στοιβές στο κέντρο του τραπεζιού. Διαλέγετε ένα παίκτη για να μοιράσει τις κάρτες στους υπόλοιπους παίκτες. Ο παίκτης που μοιράζει, ανακατεύει όλες τις κάρτες και μετά μοιράζει 6 κάρτες

κλειστές, με την εικόνα προς τα κάτω, μία-μία στον κάθε παίκτη ξεκινώντας από αυτόν που κάθεται στα δεξιά του. Μετά τοποθετεί τις υπόλοιπες κάρτες κλειστές σε στοίβα στο κέντρο του τραπέζιου, ώστε οι υπόλοιποι παίκτες να μπορούν να παίρνουν κάρτες στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτές οι κάρτες σχηματίζουν τη Στοίβα των Διαθέσιμων Καρτών. Κάθε παίκτης κρατάει τις κάρτες του κλειστές, με την εικόνα προς τα κάτω, χωρίς να τις δείχνει στους υπόλοιπους παίκτες.

5. ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ

Πριν αρχίσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης πρέπει να καταλάβει πως τοποθετούνται οι κάρτες πάνω στο τραπέζι, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2 και όπως περιγράφεται στους ακόλουθους κανόνες. Κάθε παίκτης ή ομάδα θα δημιουργήσει μπροστά του στοίβες καρτών και θέσεις παιχνιδιού, ανάλογες με αυτές που εικονίζονται στο Διάγραμμα 2. Αυτή η ειδική τοποθέτηση κάνει το παιχνίδι ευκολότερο και αποφεύγονται τα λάθη στην τελική βαθμολογία. Οι κάρτες που παίζονται στο τραπέζι τοποθετούνται πάντα ανοικτές, με την εικόνα προς τα πάνω, ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις δουν.

ΘΕΣΕΙΣ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

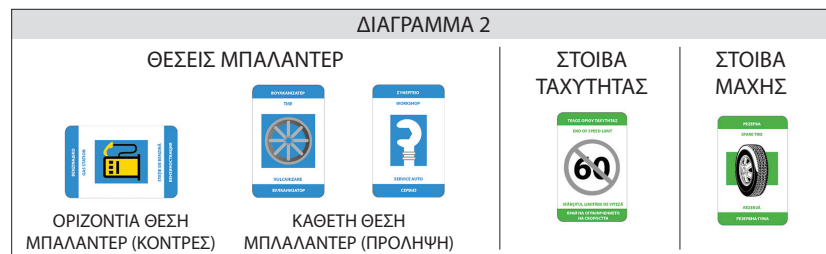
Μόνο οι 4 Κάρτες Μπαλαντέρ παίζονται στις Θέσεις Μπαλαντέρ. Αυτές οι κάρτες δεν τοποθετούνται ποτέ στις Θέσεις Μπαλαντέρ των αντιπάλων σας. Όλοι οι παίκτες πρέπει να μπορούν να βλέπουν όλες τις κάρτες Μπαλαντέρ που παίζονται πάνω στο τραπέζι. Όταν μια Κάρτα Μπαλαντέρ χρησιμοποιηθεί από τον παίκτη για ΠΡΟΛΗΨΗ, τοποθετείται με την ίδια κατεύθυνση (κάθετη τοποθέτηση) που έχουν οι άλλες κάρτες. Όταν χρησιμοποιηθεί για ΚΟΝΤΡΕΣ, τοποθετείται οριζόντια στις Θέσεις Μπαλαντέρ. (Η ΠΡΟΛΗΨΗ και οι ΚΟΝΤΡΕΣ περιγράφονται παρακάτω στους κανόνες παιχνιδιού).

ΣΤΟΙΒΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

Μόνο οι κάρτες «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» και «ΤΕΛΟΣ ΟΡΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» τοποθετούνται στις Στοίβες Καρτών Ταχύτητας. Οι πρώτες παίζονται στη Στοίβα Καρτών Ταχύτητας των αντιπάλων και οι δεύτερες στην αντίστοιχη δική σας Στοίβα Καρτών Ταχύτητας. Μόνο η κάρτα που βρίσκεται στο πάνω μέρος της Στοίβας Καρτών Ταχύτητας της κάθε ομάδας πρέπει να είναι ορατή στους υπόλοιπους παίκτες, επειδή είναι η κάρτα που καθορίζει την ταχύτητα.

ΣΤΟΙΒΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ΜΑΧΗΣ

Όλες οι κάρτες Επίθεσης και Άμυνας παίζονται (τοποθετούνται) πάνω στις Στοίβες Καρτών Μάχης με εξαίρεση τις Κάρτες «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» και «ΤΕΛΟΣ ΟΡΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ». Οι κάρτες Επίθεσης παίζονται στη Στοίβα Καρτών Μάχης των αντιπάλων σας και οι κάρτες Άμυνας στην αντίστοιχη δική σας Στοίβα Καρτών Μάχης. Μόνο η κάρτα στο πάνω μέρος της Στοίβας Καρτών Μάχης κάθε ομάδας θα πρέπει να είναι ορατή στους υπόλοιπους παίκτες, επειδή είναι η κάρτα που καθορίζει το παιχνίδι.



ΣΤΟΙΒΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ΜΕ ΧΙΛΙΟΜΕΤΡΑ

Όλες οι Κάρτες Χιλιομέτρων παίζονται (τοποθετούνται) στις δικές σας Στοίβες καρτών με Χιλιόμετρα. Δεν παίζονται ποτέ στις αντίστοιχες στοίβες καρτών των αντιπάλων. Όλες οι Κάρτες Χιλιομέτρων που παίζονται στο τραπέζι πρέπει να είναι ορατές στους υπόλοιπους παίκτες, ώστε οποιοσδήποτε παίκτης να μπορεί να δει πόσα χιλιόμετρα έχετε διανύσει. Είναι καλύτερο να κρατάτε αυτές τις κάρτες χωρισμένες ανά χιλιόμετρα για να ελέγχονται ευκολότερα, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 3.



6. ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ

Ο παίκτης που βρίσκεται στα δεξιά του παίκτη που μοίρασε τις κάρτες παίζει πρώτος. Τραβάει μια κάρτα από τη Στοίβα των Διαθέσιμων καρτών. Στη συνέχεια αφού ελέγξει τις 7 κάρτες που έχει στα χέρια του, θα πρέπει να επιλέξει και να παίξει μια κάρτα, ώστε πάλι να έχει 6 κάρτες, όταν ολοκληρωθεί η σειρά του. Ο πρώτος παίκτης, αφού τραβήξει μια κάρτα από τη στοίβα των Διαθέσιμων καρτών, πρέπει να παίξει με έναν από τους παρακάτω τέσσερις τρόπους:

A. Εάν έχει μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ», μπορεί να την τοποθετήσει ανοικτή, με την εικόνα προς τα πάνω, στο τραπέζι μπροστά του, ώστε να ξεκινήσει τη δική του Στοίβα Καρτών Μάχης. Με την κίνηση αυτή ολοκληρώνεται η σειρά του και παίζει ο παίκτης που βρίσκεται στα δεξιά του.

B. Εάν έχει μια Κάρτα Μπαλαντέρ, μπορεί να την τοποθετήσει ανοικτή μπροστά του περίπου, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2 (στην κάθετη θέση). Αν ο παίκτης χρησιμοποιήσει μια Κάρτα Μπαλαντέρ σε οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, έχει το δικαίωμα να ξαναπαίξει. Αμέσως τραβάει άλλη μια κάρτα από τη Στοίβα των Διαθέσιμων καρτών και ξαναπαίζει. Εάν έχει άλλη μια Κάρτα Μπαλαντέρ στα χέρια του, μπορεί να την χρησιμοποιήσει πάλι και να ξαναπαίξει κ.λπ.

Γ. Εάν έχει μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» μπορεί να την τοποθετήσει μπροστά από έναν αντίπαλο παίκτη, παρ' όλο που ο αντίπαλός του δεν είχε ακόμα την ευκαιρία να παίξει και επομένως δεν έχει μπροστά του καμιά Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ». Με αυτή την κάρτα ξεκινάει η Στοίβα Καρτών Ταχύτητας του αντιπάλου του.

Δ. Εάν δεν μπορεί να παίξει με κανέναν από τους παραπάνω τρόπους, πρέπει να ρίξει μια κάρτα ανοιχτή στην άκρη, εκτός παιχνιδιού, αρχίζοντας έτσι τη στοίβα των Άχρηστων καρτών. Οι κάρτες που συγκεντρώνονται εκεί δεν μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού, ούτε κανένας άλλος παίκτης μπορεί να τις πάρει από εκεί.

Όταν ο πρώτος παίκτης ολοκληρώσει την κίνησή του, η σειρά περνάει στο δεύτερο παίκτη που παίξει κατά τον ίδιο τρόπο. Μπορεί να επαναλάβει οποιαδήποτε από τις παραπάνω κινήσεις που έκανε ο πρώτος παίκτης, αλλά έχει δύο πρόσθετες πιθανότητες.

Εάν ο πρώτος παίκτης έπαιξε μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ», ο δεύτερος παίκτης μπορεί να παίξει μια Κάρτα Επίθεσης πάνω από την Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» του αντιπάλου του. Εάν ο πρώτος παίκτης έπαιξε μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» κατά της ομάδας του δεύτερου παίκτη, τότε εκείνος μπορεί να παίξει πάνω της μια Κάρτα «ΤΕΛΟΣ ΟΡΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ».

Στη συνέχεια παίζει ο τρίτος παίκτης, αλλά αν σχηματίζει ομάδα με τον πρώτο παίκτη, δεν ξεκινάει δικές του στοίβες καρτών. (Στο ομαδικό παιχνίδι τα ζευγάρια παίζουν σε ένα σετ από στοίβες καρτών). Ο τρίτος παίκτης παίζει ή πάνω στις στοίβες καρτών των αντιπάλων του ή στις στοίβες καρτών του συμπαίκτη του, κάνοντας τις ίδιες πιθανές κινήσεις όπως ο πρώτος και ο δεύτερος παίκτης. Εάν, παρ' όλα αυτά, ο πρώτος παίκτης έχει παίξει μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» ή μια Κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ», μπορεί να παίξει μια κάρτα χιλιομέτρων μπροστά στο συμπαίκτη του, ξεκινώντας έτσι τις Στοίβες Καρτών με Χιλιόμετρα για την ομάδα του.

Ο τέταρτος παίκτης παίζει κατά παρόμοιο τρόπο και το παιχνίδι συνεχίζεται, με τη σειρά, μέχρι μια ομάδα να διανύσει μια απόσταση ακριβώς 1.200 χιλιομέτρων ή μέχρι να χρησιμοποιηθούν όλες οι κάρτες από τη Στοίβα των Διαθέσιμων καρτών και επίσης, όταν οι παίκτες παίζουν όλες τις κάρτες που κρατούν στα χέρια τους. (ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ). Σε αυτό το σημείο ο γύρος τελειώνει, υπολογίζονται οι βαθμοί, όλες οι κάρτες ανακατεύονται πάλι και αρχίζει ένας καινούργιος γύρος παιχνιδιού. Να θυμάστε ότι κάθε παίκτης όταν έρθει η σειρά του να παίξει, παίρνει μια κάρτα από τη στοίβα των Διαθέσιμων καρτών, την τοποθετεί με τις υπόλοιπες κάρτες που έχει στα χέρια του και αφού τις ελέγξει, παίζει μια κάρτα στο τραπέζι ή τοποθετεί μια κάρτα στη Στοίβα των Άχρηστων καρτών. Έτσι ο παίκτης κρατάει πάντα 6 κάρτες στα χέρια του, όταν ολοκληρωθεί η σειρά του.

7. ΚΑΡΤΕΣ

Η παραπάνω περιληψη αναφέρει τους γενικούς κανόνες του παιχνιδιού, αλλά η χρήση της κάθε κάρτας απαιτεί πιο λεπτομερή περιγραφή.

A. ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΚΑΙ ΑΜΥΝΑΣ- Οι Κάρτες Επίθεσης παίζονται στη στοίβα καρτών των αντιπάλων σας και οι Κάρτες Άμυνας παίζονται στις στοίβες καρτών της δικής σας ομάδας. Για κάθε Κάρτα Επίθεσης αντιστοιχεί μια Κάρτα Άμυνας.

Η κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» πρέπει να τοποθετηθεί στη δική σας Στοίβα Καρτών Μάχης, ώστε η ομάδα σας με τη σειρά της να μπορέσει να παίξει οποιαδήποτε Κάρτα Χιλιομέτρων. (Για την μία εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα δείτε την παράγραφο για την Κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ»).

Η κάρτα «STOP», παίζεται μόνο πάνω στην Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» των αντιπάλων σας, για να τους εμποδίσει να παίξουν άλλες Κάρτες Χιλιομέτρων μέχρι να μπορέσουν να τοποθετήσουν πάνω της μια άλλη Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ».

Η κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» παίζεται στη Στοίβα καρτών Ταχύτητας των αντιπάλων σας κοντά στη Στοίβα με τις Κάρτες Μάχης. Από τη στιγμή που ανοιχτεί αυτή η κάρτα στο τραπέζι, οι αντίπαλοί σας μπορούν να παίξουν κάρτες μόνο 30 ή 60 χιλιομέτρων. Όσο δεν υπάρχουν κάρτες «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» στη δική σας Στοίβα καρτών Ταχύτητας, δεν έχετε κανένα όριο ταχύτητας.

Η Κάρτα «ΤΕΛΟΣ ΟΡΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» παίζεται στη Στοίβα καρτών Ταχύτητας της ομάδας σας, πάνω σε μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» για να σας επιτρέψει να αναπτύξετε ταχύτητα και να παίξετε οποιοσδήποτε κάρτες χιλιομέτρων, συμπεριλαμβανομένου των καρτών 90, 120 και 240 χιλιομέτρων. Η Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ» παίζεται πάνω στην Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» των αντιπάλων σας. Δεν μπορούν τώρα να παίξουν άλλες Κάρτες χιλιομέτρων μέχρι να τοποθετήσουν πάνω της μια Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΗ» και μετά μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ», όταν έρθει η σειρά τους.

Η κάρτα «ΚΛΑΤΑΡΙΣΜΑ» παίζεται πάνω στην Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» των αντιπάλων σας. Δεν μπορούν τώρα να παίξουν άλλες Κάρτες Χιλιομέτρων μέχρι να τοποθετήσουν πάνω της μια Κάρτα «ΡΕΖΕΡΒΑ» και μετά μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» όταν έρθει η σειρά τους.

Η Κάρτα «ΒΛΑΒΗ» παίζεται πάνω στην Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» των αντιπάλων σας. Δεν μπορούν τώρα να παίξουν άλλες Κάρτες Χιλιομέτρων μέχρι να παίξουν μια Κάρτα «ΑΝΤΑΛΛΑΚΤΙΚΟ» και μετά μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ», όταν έρθει η σειρά τους.

B. ΚΑΡΤΕΣ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ – Οι Κάρτες Μπαλαντέρ παίζονται στις Θέσεις Μπαλαντέρ της ομάδας σας και σας προστατεύουν από τις αντίστοιχες επιθετικές κάρτες των αντιπάλων σας. Μόλις χρησιμοποιηθεί μια Κάρτα Μπαλαντέρ, προλαβαίνει οποιαδήποτε επίθεση που πρόκειται να ακολουθήσει ή ακυρώνει την επίθεση που σας έχει ήδη γίνει. Μην ξεχνάτε ότι αν ο παίκτης χρησιμοποιήσει μια κάρτα Μπαλαντέρ έχει πάντα το δικαίωμα να ξανατραβήξει μια κάρτα από τη στοίβα των Διαθέσιμων καρτών και να παίξει πάλι.

Κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ»: Όταν έχετε παίξει μια κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ» στις θέσεις Μπαλαντέρ της ομάδας σας, οι αντίπαλοί σας δεν μπορούν να παίξουν μια κάρτα «STOP» στη δική σας Στοίβα καρτών Μάχης και δεν μπορούν να παίξουν μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» στη δική σας Στοίβα καρτών Ταχύτητας. Όταν χρησιμοποιείται αυτή η κάρτα, σας επιτρέπει να παίξετε Κάρτες χιλιομέτρων χωρίς να παίξετε μια κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ». Μπορείτε επίσης να παίξετε κάρτες των 90, 120 και 240 χιλιομέτρων, παρ' όλο που μια κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» είχε τοποθετηθεί πάνω στη δική σας Στοίβα καρτών Ταχύτητας. Οι αντίπαλοί σας βέβαια, μπορούν να σας σταματήσουν, τοποθετώντας κάρτες: «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ», «ΚΛΑΤΑΡΙΣΜΑ», ή «ΒΛΑΒΗ» πάνω στη Στοίβα σας με Κάρτες Μάχης. Σε αυτή την περίπτωση δεν χρειάζεται να παίξετε άλλη Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» μετά τη σωστή Κάρτα Άμυνας για να μπορέσετε να παίξετε μετά Κάρτες Χιλιομέτρων. Αυτή επίσης είναι η μόνη φορά που ένας αντίπαλος μπορεί να τοποθετήσει μια Κάρτα Επίθεσης κατ' ευθείαν πάνω σε οποιαδήποτε Κάρτα Άμυνας χωρίς να μεσολαβήσει η κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ».

Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΑΔΙΚΟ»: Όταν τοποθετηθεί στις Θέσεις Μπαλαντέρ σας, οι αντίπαλοί σας δεν μπορούν να παίξουν μια Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ» στη δική σας Στοίβα Καρτών Μάχης.

Κάρτα «ΒΟΥΛΚΑΝΙΖΑΤΕΡ»: Όταν τοποθετηθεί στις Θέσεις Μπαλαντέρ σας, οι αντίπαλοί σας δεν μπορούν να παίξουν μια Κάρτα «ΒΛΑΒΗ» στη δική σας Στοιβα καρτών Μάχης.

Γ. ΚΑΡΤΕΣ ΧΙΛΙΟΜΕΤΡΩΝ – Οι Κάρτες Χιλιόμετρων μπορούν να παιχθούν όταν στο πάνω μέρος της Στοιβάς καρτών Μάχης υπάρχει η Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ». Μπορούν επίσης να παιχθούν όταν μια Κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ» έχει ήδη παιχθεί, εκτός εάν αναγκαστείτε να σταματήσετε από μια Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ», «ΚΛΑΤΑΡΙΣΜΑ», ή «ΒΛΑΒΗ». Μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε συνδυασμό Καρτών για να συμπληρώσετε 1.200 χιλιόμετρα. **Μόνο δύο κάρτες των 240 χιλιομέτρων μπορούν να χρησιμοποιηθούν.** Σε καμία περίπτωση δεν μπορείτε να παίξετε Κάρτες Χιλιόμετρων που θα φέρουν το σύνολό σας πάνω από 1.200 χιλιόμετρα. Π.χ. εάν έχετε παίξει Κάρτες Χιλιόμετρων που το σύνολό τους είναι 1.100 χιλιόμετρα οι Κάρτες των 120 και 240 χιλιομέτρων δεν σας χρησιμεύουν. Επίσης, αν ένας παίκτης ξεπεράσει τα 1.200 χιλιόμετρα, στην επόμενη κίνηση μια κάρτα χιλιομέτρων πρέπει να αφαιρεθεί και να τοποθετηθεί στη Στοιβα των Άχρηστων Καρτών. Ένας γύρος τελειώνει όταν:

- Κάποια από τις ομάδες συμπληρώσει 1.200 χιλιόμετρα ακριβώς, πριν τελειώσουν οι κάρτες από τη Στοιβα των Διαθέσιμων καρτών.
- Κάποια από τις ομάδες συμπληρώσει 1.200 χιλιόμετρα ακριβώς, αφού τελειώσουν οι κάρτες από τη Στοιβα των Διαθέσιμων καρτών (ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ). Στην περίπτωση αυτή οι παίκτες παίζουν με τη σειρά τους τις κάρτες που έχουν ήδη στα χέρια τους, μέχρι κάποια ομάδα να συμπληρώσει 1.200 χιλιόμετρα ακριβώς. Αν τελικά δεν συμπληρωθούν 1.200 χιλιόμετρα από καμία ομάδα, τότε οι παίκτες υπολογίζονται στη βαθμολογία τους τα χιλιόμετρα που έχουν διανύσει μέχρι εκείνη τη στιγμή και τα bonus που μπορεί να έχουν κερδίσει από τις κάρτες Μπαλαντέρ.

8. ΚΟΝΤΡΕΣ

Οι «ΚΟΝΤΡΕΣ» είναι μια ενέργεια αντεπίθεσης, όπου ένας παίκτης ή μια ομάδα αποκρούει την επίθεση του αντιπάλου του και αντεπιτίθεται. Αυτή η ενέργεια λειτουργεί με τον ακόλουθο τρόπο:

Εάν ένας αντίπαλος παίξει μια Κάρτα Επίθεσης και εσείς κρατάτε την αντίστοιχη Κάρτα Μπαλαντέρ στα χέρια σας, μπορείτε να φωνάξετε «ΚΟΝΤΡΕΣ» και να παίξετε αμέσως την κάρτα Μπαλαντέρ στη Θέση Μπαλαντέρ σας οριζοντίως, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2. Μπορείτε να κάνετε αυτή την κίνηση αμέσως, είτε είναι η σειρά σας να παίξετε είτε όχι. Εάν επιλέξετε αυτή την κίνηση, πρέπει να την κάνετε άμεσα, ΠΡΙΝ τραβήξετε μια κάρτα και πριν οποιοσδήποτε άλλος παίκτης τραβήξει μια κάρτα από τη στοιβα των Διαθέσιμων καρτών.

Η κίνηση «ΚΟΝΤΡΕΣ» σας δίνει το δικαίωμα να αποσύρετε ΑΜΕΣΩΣ την Κάρτα Επίθεσης από τη δική σας Στοιβα καρτών Μάχης ή τη Στοιβα καρτών Ταχύτητας στην περίπτωση της Κάρτας «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» και να την τοποθετήσετε στη Στοιβα των Άχρηστων καρτών. Εφ' όσον τώρα έχετε μόνο 5 κάρτες στα χέρια σας, πρέπει να τραβήξετε μια κάρτα από τη στοιβα των Διαθέσιμων καρτών για να συμπληρώσετε τον αριθμό των καρτών σε 6. Επιπλέον, επειδή παίξατε μια Κάρτα Μπαλαντέρ έχετε δικαίωμα να ξαναπαίξετε, επομένως τραβάτε αμέσως μια άλλη κάρτα από τη στοιβα των Διαθέσιμων καρτών και παίξετε πάλι.

Η κίνηση «ΚΟΝΤΡΕΣ», επειδή επιτρέπει άμεση απομάκρυνση μιας Κάρτας Επίθεσης,

επαναφέρει την κατάσταση του παιχνιδιού στο σημείο που ήταν πριν γίνει αυτή η επίθεση στη δική σας Στοιβα καρτών Μάχης ή στη Στοιβα καρτών Ταχύτητας. Εάν είχατε μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» στο πάνω μέρος της Στοιβάς σας με κάρτες Μάχης θα εμφανιστεί πάλι. Εάν είσατε σε θέση να παίξετε Κάρτες Χιλιόμετρων επειδή είχατε παίξει προηγουμένως την Κάρτα «ΑΝΟΙΧΤΟΣ ΔΡΟΜΟΣ» μπορείτε να συνεχίσετε. Η Κάρτα Μπαλαντέρ αν χρησιμοποιηθεί με αυτόν τον τρόπο, σας προστατεύει από τις αντίστοιχες Κάρτες Επίθεσης για το υπόλοιπο του γύρου.

Όταν τελειώσει η σειρά σας, παίζει ο επόμενος παίκτης που βρίσκεται στα δεξιά σας και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά. Όσοι παίκτες βρίσκονται ανάμεσα σ' εσάς και τον παίκτη που έπαιξε την Κάρτα Επίθεσης και κάνετε «ΚΟΝΤΡΕΣ», χάνουν τη σειρά τους. Κάθε παίκτης μπορεί να παίξει μια Κάρτα Επίθεσης σε οποιοδήποτε αντίπαλο παίκτη ή ομάδα (προηγούμενη ή επόμενη).

9. ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Οι βαθμοί υπολογίζονται στο τέλος κάθε γύρου, ακόμη και εάν δεν έχει συμπληρωθεί ένα ταξίδι 1.200 χιλιομέτρων ως εξής:

Κάθε ομάδα υπολογίζει τόσους βαθμούς όσο είναι και το σύνολο των χιλιομέτρων που έχει ταξιδέψει

- Κάθε κάρτα Μπαλαντέρ που χρησιμοποιήθηκε	100 βαθμοί
- Πρόσθετοι βαθμοί εάν και οι τέσσερις Κάρτες Μπαλαντέρ χρησιμοποιήθηκαν από την ίδια ομάδα	300 βαθμοί
- Κάθε «ΚΟΝΤΡΑ» (σημειώστε ότι αυτοί οι βαθμοί είναι πρόσθετοι στους 100 βαθμούς που υπολογίζονται για τις κάρτες Μπαλαντέρ)	300 βαθμοί
- Bonus για τη συμπλήρωση ταξιδιού 1.200 χιλιομέτρων	400 βαθμοί
- Πρόσθετο Bonus εάν το ταξίδι συμπληρωθεί αφού έχουν χρησιμοποιηθεί όλες οι κάρτες από τη στοιβα Διαθέσιμων καρτών (ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ)	300 βαθμοί
- Πρόσθετο Bonus εάν το ταξίδι συμπληρωθεί χωρίς να χρησιμοποιηθεί Καμία Κάρτα 240 χιλιομέτρων (ΑΣΦΑΛΕΣ ΤΑΞΙΔΙ)	300 βαθμοί
- Πρόσθετο Bonus εάν συμπληρωθεί ταξίδι 1.200 χιλιομέτρων πριν προλάβει η αντίπαλη ομάδα να παίξει οποιαδήποτε κάρτα χιλιομέτρων (ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ)	500 βαθμοί

10. ΝΙΚΗΤΗΣ

Όλοι οι βαθμοί για κάθε ομάδα υπολογίζονται στο τέλος κάθε γύρου και αυτά τα σύνολα μεταφέρονται στον επόμενο γύρο. Κάθε παιχνίδι συνήθως αποτελείται από πολλούς γύρους. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει πρώτη 6.000 βαθμούς, ή εάν και οι δύο ομάδες υπερβαίνουν τους 6.000 βαθμούς στο ίδιο παιχνίδι, η ομάδα με το μεγαλύτερο σύνολο βαθμών κερδίζει το παιχνίδι.

11. ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ 2 Ή 3 ΠΑΙΚΤΕΣ

Σ' ένα παιχνίδι με 2 ή 3 παίκτες, ο κάθε παίκτης παίζει ατομικά και σχηματίζει τις δικές του στοιβες καρτών μπροστά του. Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως με 4 παίκτες (2 ομάδες) με τις παρακάτω εξαιρέσεις:

A. Πριν ανακατέψετε τη δεσμίδα των καρτών, αφαιρέστε μια από καθεμία από τις επόμενες κάρτες «STOP», «ΒΛΑΒΗ», «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ», «ΚΛΑΤΑΡΙΣΜΑ» και «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ».

Β. Η απόσταση του ταξιδιού που πρέπει να διανυθεί γίνεται 900 χιλιόμετρα από 1.200.

Γ. Η Επέκταση: Ο παίκτης που πρώτος κατάφερε να παίξει κάρτες που ισοδυναμούν με 900 χιλιόμετρα μπορεί να απαιτήσει να συνεχίσει το γύρο μέχρι τα 1.200 χιλιόμετρα. Για να το κάνει αυτό, πρέπει να φωνάξει «ΕΠΕΚΤΑΣΗ» ακριβώς τη στιγμή που φθάνει τα 900 χιλιόμετρα. Ο γύρος μετά συνεχίζεται μέχρι ένας από τους παίκτες φθάσει τα 1.200 χιλιόμετρα ή μέχρι να μείνουν όλοι οι παίκτες χωρίς κάρτες. Από τη στιγμή που θα ζητηθεί «Επέκταση», ο γύρος παίζεται σαν να επρόκειτο πάντα για ένα ταξίδι 1.200 χιλιομέτρων. Ο πρώτος παίκτης που θα φθάσει τα 1.200 χιλιόμετρα παίρνει 400 βαθμούς, έστω και αν δεν είναι αυτός που ζήτησε την «επέκταση». Εάν ο παίκτης που ζήτησε την «επέκταση» δεν κερδίσει το γύρο ή εάν τελειώσει ο γύρος, αφού έχουν χρησιμοποιηθεί όλες οι κάρτες χωρίς κανείς να φθάσει τα 1.200 χιλιόμετρα, ο παίκτης που ζήτησε την επέκταση δεν παίρνει 400 βαθμούς που θα μπορούσε να πάρει εάν είχε σταματήσει στα 900 χιλιόμετρα.

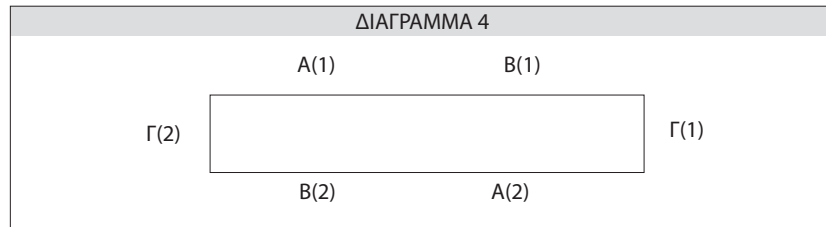
Πρόσθετη βαθμολογία: Ένα bonus 200 βαθμών δίνεται στον παίκτη που φώναξε «Επέκταση» και πέτυχε να φθάσει τα 1.200 χιλιόμετρα. Εάν αποτύχει, το bonus δίνεται στον αντίπαλο ή τους αντιπάλους του.

Δ. Η βαθμολογία είναι ίδια όπως στο κανονικό παιχνίδι με την εξαίρεση των πρόσθετων βαθμών που δίνονται για την επέκταση όπως αναφέρεται παραπάνω.

12. ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΙΔΙΟΥ ΓΙΑ 6 ΠΑΙΚΤΕΣ

Το παιχνίδι για 6 παίκτες παίζεται με τον ίδιο τρόπο, όπως στο ομαδικό παιχνίδι με 4 παίκτες με τις παρακάτω εξαιρέσεις:

- Α. Υπάρχουν 3 ομάδες παικτών που κάθονται όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4. Α(1) και Α(2) είναι ομάδα, Β(1) και Β(2) είναι ομάδα, Γ(1) και Γ(2) είναι ομάδα
- Β. Η απόσταση μικραίνει στα 1.000 χιλιόμετρα.
- Γ. Η ΕΠΕΚΤΑΣΗ ισχύει και για αυτό το παιχνίδι.
- Δ. Η βαθμολογία είναι η ίδια όπως στο παιχνίδι για 2 ή 3 παίκτες.



13. ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Παίζοντας το παιχνίδι, οι παρακάτω συμβουλές μπορούν να σας φανούν χρήσιμες:

Α. Στην αρχή μια παρτίδας, είναι συνήθως καλύτερα να βάλετε μια Κάρτα «ΕΚΚΙΝΗΣΗ» στη δική σας Στοίβα καρτών Μάχης αντί να δοκιμάζετε να παίξετε Κάρτες Επίθεσης εναντίον των αντιπάλων σας.

Β. Είναι συνήθως καλύτερο να φυλάξετε τις Κάρτες Μπαλαντέρ σας για να τις χρησιμοποιήσετε για «ΚΟΝΤΡΕΣ» παρά να τις παίξετε σαν ΠΡΟΛΗΨΗ. Παρόλα αυτά, μην τις φυλάξετε για πολύ, αφού δεν κερδίζετε τίποτα, εάν είναι ακόμη στα χέρια σας προς το τέλος του γύρου. Θυμηθείτε ότι μια Κάρτα Μπαλαντέρ μπορεί να παιχθεί σε οποιαδήποτε στιγμή σαν Κάρτα Πρόληψης.

Γ. Μην κρατάτε στα χέρια σας κάρτες που δεν έχουν καμία αξία για εσάς. Να τις απομακρύνετε στην πρώτη ευκαιρία. Π.χ., μια Κάρτα 240 χιλιομέτρων δεν έχει καμία αξία για εσάς, εφ' όσον παίξατε δύο από αυτές στη Στοίβα Χιλιομέτρων σας. Μια Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΗ ΤΕΛΟΣ» δεν έχει καμία αξία για σας, εάν ο αντίπαλός σας έχει παίξει την Κάρτα «ΒΕΝΖΙΝΑΔΙΚΟ» στη Θέση Μπαλαντέρ του, κ.λπ.

Δ. Προσπαθήστε να θυμάστε ποιες κάρτες έχουν παιχθεί. Είναι μάταιο να κρατάτε μια Κάρτα Αμυνας, εάν έχουν χρησιμοποιηθεί όλες οι αντίστοιχες Κάρτες Επίθεσης.

Ε. Μην ξεχνάτε να ξαναπαίζετε κάθε φορά που χρησιμοποιείτε μια Κάρτα Μπαλαντέρ, είτε σαν «ΚΟΝΤΡΕΣ» είτε σαν ΠΡΟΛΗΨΗ.

ΣΤ. Στη βαθμολογία, να θυμάστε ότι κάθε «ΚΟΝΤΡΑ» σας δίνει ένα bonus 300 βαθμών, καθώς επίσης και 100 βαθμούς για τη χρησιμοποίηση μιας Κάρτας Μπαλαντέρ. Π.χ, εάν ένας παίκτης ή ομάδα παίξει δύο Κάρτες Μπαλαντέρ σαν ΠΡΟΛΗΨΗ και δύο σαν «ΚΟΝΤΡΕΣ», παίρνει 400 βαθμούς για τη χρήση των 4 Καρτών Μπαλαντέρ, ένα bonus 300 βαθμούς επειδή έπαιξε και τις τέσσερις και 600 βαθμούς για τις δύο «ΚΟΝΤΡΕΣ».

Ζ. Μπορείτε να παίξετε μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» στη Στοίβα καρτών Ταχύτητας του αντιπάλου σας, έστω και όταν έχει στο πάνω μέρος της δικής του Στοίβας καρτών Μάχης μια Κάρτα Επίθεσης, ή να παίξετε μια Κάρτα Επίθεσης στη Στοίβα καρτών Μάχης του αντιπάλου σας όταν έχει μια Κάρτα «ΑΝΩΤΑΤΟ ΟΡΙΟ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ» στο πάνω μέρος της Στοίβας καρτών Ταχύτητας.

SPEED 1.200 KM INSTRUCTIONS

THE GAME

Imagine you drive your car on a 1200 km journey. You respect speed limits, you stop the car at the STOP sign and start again with the flag indication. If you get a flat tire you must use the spare tire. You risk to run out of gas. After a damage, you can only start again after the repair. All these situations are represented in the Speed-1200 km card game. Road signs, punctures, spare tires, speed limits, end of speed limits, damages, repairs and gas shortage.

1. PLAYERS

The game is played with 2, 3, 4 or 6 players.

When 2 or 3 players are playing, each one is playing individually.

When 4 or 6 players are playing, they play only in teams (two players per team).

2. CONTENTS

The game contains a pile of 110 cards.

As players read the rules, they should look at the various cards and become familiar with them. These cards are illustrated in Figure 1 and their purpose is described in short in the following paragraphs.

ATTACK CARDS

In these cards, the predominant color is red. You play these cards against your opponents to put obstacles in their way. They are played on the Battle Pile cards of your opponents over the 'START' Cards. (For the only exception to this rule, look at the section of "OPEN ROAD" Wild Card). In no case may an Attack Card be placed straight onto another Attack Card. There are 18 Attack Cards with the following breakdown: 3 "OUT OF GAS" CARDS, 3 "PUNCTURE" CARDS, 3 "DAMAGE" CARDS, 4 "MAXIMUM SPEED LIMIT" CARDS and 5 "STOP" CARDS.

DEFENSE CARDS

In these cards, the predominant color is green. These cards are played only on your own Battle Card Pile to defend against the Attack cards previously played against you, by one of your opponents. There are 38 Defense cards with the following breakdown: 6 "GASOLINE" CARDS, 6 "SPARE TIRE" CARDS, 6 "REPLACEMENT" CARDS, 6 "END OF SPEED LIMIT" CARDS and 14 "START" cards.

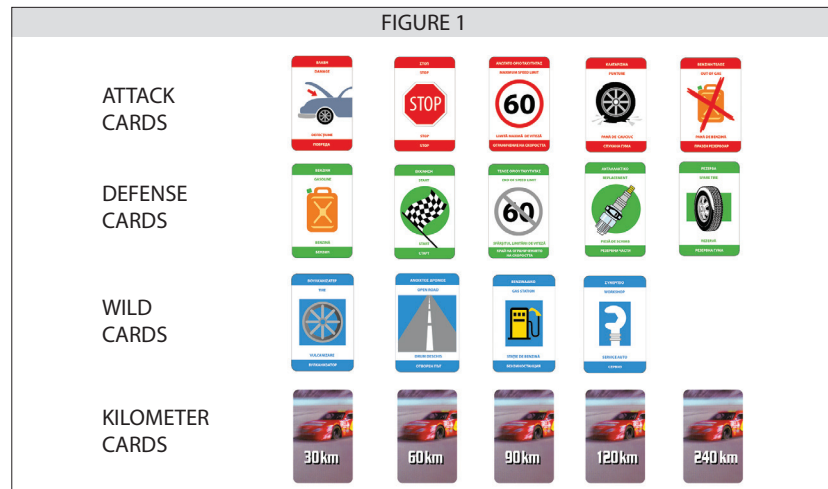
WILD CARDS

These cards can be distinguished by the blue color. These are used to prevent an opponent from playing some Attack cards against you. There are only four of these cards, which are "GAS STATION", "TIRE", "WORKSHOP", "OPEN ROAD".

KILOMETER CARDS

These are the cards with the kilometers stated. Each one represents a distance of 30, 60, 90, 120, 240 km. When these are played on the table, they are added together to determine the distance travelled by your car.

FIGURE 1



Note: For each Attack Card, there is a corresponding Wild Card, with the exception of the "STOP" and "MAXIMUM SPEED LIMIT" cards, for which there is one respective Wild Card for both.

3. AIM OF THE GAME

The aim of this game is to be the first player or the first team to accumulate a total of 6,000 points at the end of the game. To do this, players try to travel a distance of 1.200 km exactly in every round.

At the beginning of the game the players decide how many rounds will play in each game.

4. PREPARATION

How do the players sit around the table:

- when players play individually without belonging to teams, they sit next to each other (RULES 2 OR 3 PLAYERS).
- when 4 players are playing, they are divided into two teams and the players of each team sit opposite to each other.
- for 6 players (RULES FOR 6 PLAYERS)

In a game of 4 players, where players make teams of two players, teammates sit opposite to each other. The cards are placed in piles, at the center of the table. Select a player to deal the cards to all players. The dealer, shuffles all the cards and then deals 6 cards facedown, one-by-one to each player, starting from the one sitting to his right. Then, he places the remaining cards face down in a pile at the center of the table, so that all players can reach them during play. These cards make the Available Cards Pile. Each player keeps his cards face down, without revealing them to his co-players.

5. HOW CARDS MUST BE PLACED

Before the game starts, each player must understand how cards are placed on the table, as shown in Figure 2 and as described in the following rules. Each player or team will create in front of him card piles and playing areas, as featured in Figure 2.

With this specific arrangement the game gets easier and mistakes during scoring are avoided. The cards played on the table are always face up, so that all players can see them.

WILD CARD AREAS

Only the 4 Wild Cards are played in the Wild Cards Areas. These cards are never placed in the Wild Card area of your opponents. All players must be able to see all the Wild Cards played on the table. When a player uses a Wild Card for PREVENTION, he places it in the same direction (vertical position) with all other cards. When the player uses the Wild Card for CONFLICTS, he places it horizontally in the Wild Card areas. (PREVENTION and CONFLICTS are described in the following game rules).

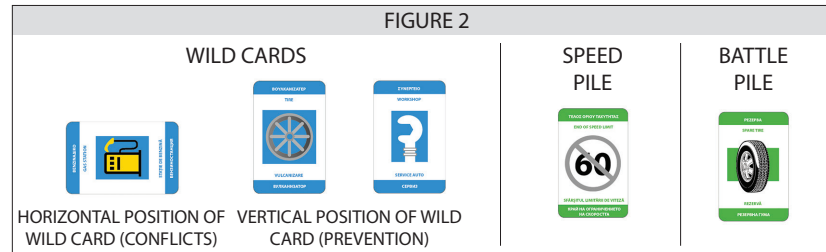
SPEED CARD PILES

Only the "MAXIMUM SPEED LIMIT" and "END OF SPEED LIMIT" cards are placed in the Speed Card Piles. The first ones, are played in the Speed Card Pile of the opponents and the latter ones, in your own respective Speed Card Pile. Only the card at the top of the

Speed Card Pile of each team, must be visible to the rest players, as this is the card that determines the speed.

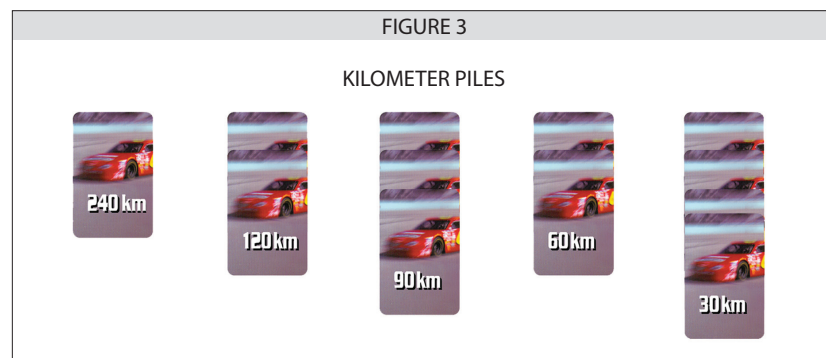
BATTLE CARD PILES

All the Attack and Defense cards are played (placed) on the Battle Card Piles, with the exception of the "MAXIMUM SPEED LIMIT" and "END OF SPEED LIMIT" cards. The Attack Cards are played on the Battle Card Piles of your opponents and the Defense Cards are placed in your own respective Battle Cards Pile. Only the card at the top of the Battle Card Pile of each team, must be visible to the rest players, as this is the card that determines the game.



KILOMETER CARD PILES

All Kilometer Cards are played (placed) in your own Kilometer card piles. They are never played in the respective card piles of the opponents. All Kilometer Cards played on the table, must be visible to the rest players, so that any player can see how many kilometers you have travelled. It is better to keep all these cards separated into kilometers, so that these are more easily controlled, as featured in Figure 3.



6. HOW THE GAME IS PLAYED

GAME FOR 4 PLAYERS

The player sitting to the right of the player dealing the cards, plays first. He picks up a card from the Pile of Available Cards.

Then, after checking the 7 cards he holds in his hands, he must choose to play one card, so that he has again 6 cards by the end of his turn.

The first player, after picking up a card from the Available Cards pile, must play with one out of the four following ways:

A. If he has a "START" Card, he may place it face up at the table, in front of him, so that he creates his own Battle Cards Pile. With this move his turn ends and the turn goes to the player sitting to his right.

B. If he has a Wild Card, he may place it face up in front of him, as featured in Diagram 2 (at the vertical position). If the player uses his Wild Card anytime during the game, he has the right to play again. He immediately picks up another card from the Available Cards Pile and plays again. If he has another Wild Card in his hands, he may use it again and play again etc...

C. If he has a "MAXIMUM SPEED LIMIT" Card, he may place it in front of an opponent, despite the fact his opponent did not have yet the chance to play, therefore, he does not have in front of him any "START" cards. With this card, the player creates the Speed Card Pile of his opponent.

D. If he cannot play with any of the above ways, he may throw a card, face up, at the side, out of play, starting thus, the Discard Card Pile. The cards in this pile cannot be used again during play and no player can pick them up.

When the first player completes his move, the turn goes to the next player who plays with the same way. He may repeat any of the above moves the first player made, but he has two additional possibilities. If the first player played a "START" Card, the second player may play an Attack Card over the "START" Card of his opponent.

If the first player played "MAXIMUM SPEED LIMIT" Card against the team of the second player, then he may play an "END OF SPEED LIMIT" Card on top of it.

Then, the third player plays, but if he makes a team with the first player, he does not create his own card piles. (In team play, partners play in one set of card piles). The third player plays either on the card piles of his opponents, or on the card piles of his partner, making the same possible moves as the first and second player. If, nevertheless, the first player has played a "START" Card or an "OPEN ROAD" Card, he may play a Kilometer Card in front of his partner, thus, creating the Kilometer Card Piles for his team.

The fourth player plays in similar way and the play goes on, in turns, until a team travels a distance of exactly 1.200 kilometers or until all cards in the Available Card pile are used and players play also the cards they hold in their hands. (DELAYED ACTION). In this point the round ends, the score is estimated, cards are shuffled again and a new round begins. You must remember that every player, in his turn, picks up a card from the Available Cards pile, he places it in his hands together with the rest cards and after checking all his cards, he plays a card on the table or places a card in the Discard card pile. In this way, player always holds 6 cards in his hands when his turn ends.

7. CARDS

The above summary mentions the general rules of the game, however, the use of each card demands a more detailed description.

A. ATTACK AND DEFENSE CARDS – The Attack cards are played in your opponents' card piles and the Defense Cards are played in the card piles of your own team. For every Attack Card there is a respective Defense Card.

The "START" card must be placed in your Battle Card Pile, so that your team, at its turn,

can play any Kilometer Card. (For the one and only exception to this rule, please see the paragraph for the “OPEN ROAD” Card).

The “STOP” card, is played only over the “START” Card of your opponents, in order to prevent them from playing more Kilometer Cards, until they can play on top of it another “START” card.

The “MAXIMUM SPEED LIMIT” Card, is played on the Speed Card Pile of your opponents, near their Battle Card Pile. The moment this card is played on the table, your opponents can play only cards of 30 or 60 kilometers. As long as there are no “MAXIMUM SPEED LIMIT” cards in your Speed Card pile, you have no speed limit.

The “END OF SPEED LIMIT” Card is played on the Speed Card pile of your team, over a “MAXIMUM SPEED LIMIT” Card, in order to allow you to develop speed and play any Kilometer cards, including the 90, 120 and 240 kilometers.

The “OUT OF GAS” Card, is played on top of the “START” Card of your opponents. Now, they cannot play other Kilometer Cards until they place over it a “GASOLINE” Card and then a “START” Card, in their turn.

The “PUNCTURE” Card is played over the “START” Card of your opponents. Now, they cannot play more Kilometer Cards, until they place on top of it a “SPARE TIRE” Card and then, a “START” Card, in their turn.

The “DAMAGE” Card, is played over the “START” Card of your opponents. Now, they cannot play more Kilometer Cards until they play a “REPLACEMENT” Card and then, a “START” Card, in their turn.

B. WILD CARDS – The Wild Cards are played in the Wild Card Areas of your team and they protect you from the respective attack cards of your opponents. As soon as a Wild Card is played, it prevents any attack that is about to follow or voids the attack that has already been made to you. Do not forget that if a player uses a Wild Card, he always has the right to pick up again a card from the Available Card pile and play again.

“OPEN ROAD” Card: When you have played an “OPEN ROAD” Card at the Wild Card areas of your team, your opponents cannot play a “STOP” card at your Battle Card Pile and they cannot play a “MAXIMUM SPEED LIMIT” Card at your Speed Card Pile. When this card is used, it allows you to play Kilometer Cards without playing a “START” card. You can also play cards of 90, 120 and 240 kilometers, despite a “MAXIMUM SPEED LIMIT” card had been placed on your Speed Card Pile. Certainly, your opponents can stop you by placing cards: “OUT OF GAS”, “PUCTURE”, or “DAMAGE” over your Battle Card Pile. In this case, you do not have to play another “START” Card after the correct Defense Card is played, in order to be able to play afterwards the Kilometer Cards. Also, this is the only time an opponent can place an Attack Card directly on to any Defense Card without the “START” card being proceeded.

“GAS STATION” Card: When this card is placed at your Wild Card Areas, your opponents cannot play an “OUT OF GAS” Card at your Battle Card Pile.

“TIRE” Card: When this card is placed at your Wild Card Areas, your opponents cannot play a “DAMAGE” Card at your Battle Card Pile.

C. KILOMETER CARDS – The Kilometer cards can be played when the “START” Card is at the top of the Battle Card Pile. They can also be played when an “OPEN ROAD” Card has already been played, except if you are forced to stop due to cards such as “OUT OF GAS”, “PUNCTURE” or “DAMAGE”. You can play any combination of Cards, in order to complete the 1.200 kilometers. **Only two cards of 240 kilometers can be used.** In no case can you play Kilometer Cards, the sum of which exceeds 1.200 kilometers. For instance, if the cards you have played sum up at 1.100 kilometers, the Cards of 120 and 240 kilometers are of no use to you. Also, if a player exceeds the 1.200 kilometers, in the next turn, a kilometer card must be removed and be placed at the Discard Pile. A round ends when:

- Any of the teams completes exactly 1.200 kilometers, before the cards from the Available Cards Pile, run out.
- Any of the teams completes exactly 1.200 kilometers, after the Cards from the Available Card Pile have run out (DELAYED ACTION). In this case, players play in turns, the cards they have in their hands, until a team completes exactly 1.200 kilometers. If at the end, none of the teams completes 1.200 kilometers, then the players estimate their score with the kilometers they have travelled up to that moment, as well with any bonus they may have earned from the Wild Cards.

8. CONFLICTS

“CONFLICTS” is a counter attack, where a player or team repels an opponent’s attack and counter attacks. This action works under the following way:

If an opponent plays an Attack Card and you hold in your hands the respective Wild Card, you may shout “CONFLICTS” and play immediately the Wild Card at your Wild Card Area horizontally, as featured in FIGURE 2. You can make this move immediately, either it is your turn or not. If you choose to make this move, you must make it immediately, BEFORE you pick up a card and before any other player picks up a card from the Available Cards pile.

The move “CONFLICTS” gives you the right to withdraw IMMEDIATELY the Attack Card from your Battle Card Pile, or the Speed Card Pile in the case of a “MAXIMUM SPEED LIMIT” Card, and place it in the Discard Pile. Since you now have only 5 cards in your hands, you must pick up a card from the Available Card Pile and hold again 6 cards. Moreover, since you played a Wild Card, you have the right to play again, therefore, you pick up another card from the Available card pile and play again.

Since the “CONFLICTS” move allows the immediate removal of an Attack Card, it brings back the game status to the point it was before this attack was made in you Battle Card Pile or Speed Card Pile. If you had a “START” Card at the top of your Battle Card Pile, it will show up again. If you are in the position to play Kilometer Cards, just because you had played previously an “OPEN ROAD” Card, you may continue. If the Wild Card is used in this way, it protects you from respective Attack cards for the rest of the round.

When your turn ends, the turn goes to the player sitting at your right and the game continues normally. All players sitting between you and the player who played the Attack Card with whom you make “CONFLICTS”, they lose their turn.

Every player can play an Attack Card against any opponent player or team (previous or next).

9. SCORING

The score is estimated at the end of each round, even if the trip of 1.200 kilometers is not complete, as follows:

Every team counts as many points as the sum of kilometers made

- For Every Wild Card used	100 points
- Additional points if all four Wild Cards are used by the same team	300 points
- For Every "CONFLICT" (please note that these points are additional to the 100 points estimated for the Wild Cards)	300 points
- Bonus for the completion of 1.200 kilometers trip	400 points
- Additional Bonus if the trip is completed after all Cards in the Available Card Pile are used (DELAYED ACTION)	300 points
- Additional Bonus if the trip is completed without using any of the 240 kilometer Cards (SAFE TRIP)	300 points
- Additional Bonus if the trip of 1.200 kilometers is completed before the opposing team has the chance to play any kilometer cards (BLOCKADE)	500 points

10. WINNER

For every team, all points are estimated at the end of each round and these scores are added to the next round. Every game is usually consisted for many rounds. The team that will get first 6.000 points, or if both teams exceed 6.000 points in the same game, the team with the highest score wins the game.

11. GAME RULES FOR 2 OR 3 PLAYERS

In a game with 2 or 3 players, each player plays individually and forms his own card piles in front of him. The game is played in the same way as the 4-player game (2 teams) with the following exceptions:

- Before you shuffle the card deck, remove one of each of the following cards: "STOP", "DAMAGE", "OUT OF GAS", "PUNCTURE", "MAXIMUM SPEED LIMIT".
- The travel distance to travel gets to 900km, instead of 1.200km.
- The Extension: The player who managed to play first cards equal to 900km, can demand to continue the round until the 1.200km. In order to do this, he must shout "Extension" exactly at the time he reaches the 900km. Then, the round continues until one of the players completes the 1.200km or until all players run out of cards. The minute an "Extension" is requested, the round is played as if it is a trip of 1.200 kilometers. The first player to reach 1.200km, gets 400 point, even if he is not the one who asked for an "extension".

If the player who asked for the "extension" does not win the round or if the round ends after all cards are used and no player has reached the 1.200km, then the player who asked the extension does not get 400 points, which could have got if he had stopped at 900 kilometers.

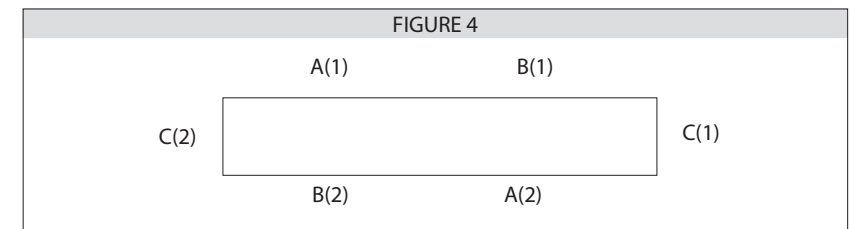
Additional Scoring: A bonus of 200 points is given to the player who shouted "Extension" and succeeded to reach the 1.200 kilometers. If he fails, the bonus is given to his opponent or opponents.

d. The scoring is the same as in the standard game, with the exception of additional points given for the extension as stated above.

12. GAME RULES FOR 6 PLAYERS

The game for 6 players is played with the same way, as the team play with 4 players with the following exceptions:

- Players play in 3 teams and sit as per the Figure 4. A(1) and A(2) are partners, B(1) and B(2) are partners, C(1) and C (2) are partners
- The distance shortens to 1.000 kilometers.
- The EXTENSION holds for this game too.
- The scoring is the same as per the game of 2 or 3 players.



13. TIPS FOR THE GAME:

Playing the game, the following tips may be useful:

- At the beginning of a round, it is usually better to place a "START" Card at your Battle Card Pile instead of trying to play Attack Cards against your opponents.
- It is usually better to keep your Wild Cards and use them for "CONFLICTS" instead of playing them as PREVENTION. Nevertheless, do not keep them for long, since you don't gain anything, if these are still in your hands towards the end of the round. Remember that a Wild Card can be played any time as a Prevention Card.
- Do not keep in your hands cards that are not useful to you. Get rid of them with the first chance. For instance, a Card of 240 Kilometers, is not useful to you, if you played already two of them in your Kilometer Card Pile. An "OUT OF GAS" Card is not useful to you, if your opponent has played a "GAS STATION" Card at his Wild card Area, etc...
- Try to remember the cards that have been played. It is pointless to hold a Defense Card, if all respective Attack Cards have been played.
- Do not forget to play again each time you play a Wild card, either as "CONFLICTS" or as "PREVENTION".
- During Scoring, remember that each "CONFLICT" gives you a bonus of 300 points, as well as 100 points for the use of each Wild Card. For instance, if a player or team plays two Wild Cards as PREVENTION and two as "CONFLICTS", he gets 400 points for the use of 4 Wild Cards, a bonus of 300 points because he played all 4 cards, and 600 points for both "CONFLICTS".

g. You may play a "MAXIMUM SPEED LIMIT CARD" at your opponent's Speed Card Pile, even if at the top of his Battle Card Pile, there is an Attack Card. Or you may play an Attack Card at your opponent's Battle Card Pile, when there is a "MAXIMUM SPEED LIMIT" Card at the top of his Speed card Pile.

SPEED 1.200 KM INSTRUCȚIUNI

DESCRIEREA JOCULUI

Imaginați-vă că ați plecat cu autoturismul dvs. într-o călătorie de 1.200 de kilometri. Respectați limitele de viteză, frânați când vedeți indicatorul de STOP și porniți din nou la indicația steagului. Dacă faceți pană va trebui să puneți rezerva. Sunteți în pericol de a rămâne fără benzină. După o defecțiune puteți porni din nou numai după ce ați reparat mașina. Toate aceste situații sunt reprezentate pe parcursul celor 1.200 de kilometri prin cărți de joc. Indicatoare rutiere, pană de cauciuc, rezerve, limite de viteză, sfârșitul limitării de viteză, defecțiuni, reparații și pană de benzină.

1. JUCĂTORII

Acest joc poate fi jucat în 2, 3, 4 sau 6 jucători.

În cazul în care joacă 2 sau 3 jucători, fiecare joacă pe cont propriu.

Dacă joacă 4 sau 6 jucători, se formează echipe (formate din câte doi jucători).

2. CONȚINUT

Jocul conține un pachet de 110 cărți.

Când jucătorii citesc regulile, trebuie să privească diferitele cărți de joc și să se familiarizeze cu acestea. Cărțile de joc sunt prezentate în Diagrama 1, iar scopul lor este descris în câteva cuvinte în paragrafele ce urmează.

CĂRȚI DE ATAC

Aceste cărți au predominant culoare roșie. Se utilizează împotriva adversarilor dvs., pentru a le crea obstacole în drumul lor. Ele se joacă peste Pachetul Cărților de Luptă a adversarilor dvs., peste cărțile «START». (Ca unică excepție a acestei reguli, citiți paragraful pentru cartea joker «DRUM DESCHIS»). Sub nicio formă o carte de Atac nu poate fi așezată direct pe o altă carte de Atac. Există 18 cărți de atac, după cum urmează: 3 CĂRȚI «PANĂ DE BENZINĂ», 3 CĂRȚI «PANĂ DE CAUCIUC», 3 CĂRȚI «DEFECȚIUNE», 4 CĂRȚI «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» și 5 CĂRȚI «STOP».

CĂRȚI DE APĂRARE

Aceste cărți au predominant culoare verde. Se joacă peste Pachetul dvs. de Cărți de Luptă, pentru a vă apăra de Cărțile de Atac pe care anterior au fost jucate împotriva dvs. de un adversar. Există 38 de cărți de apărare, după cum urmează: 6 CĂRȚI «BENZINĂ», 6 CĂRȚI «REZERVĂ», 6 CĂRȚI «PIESĂ DE SCHIMB», 6 CĂRȚI «SFÂRȘITUL LIMITĂRII DE VITEZĂ» și 14 CĂRȚI «START».

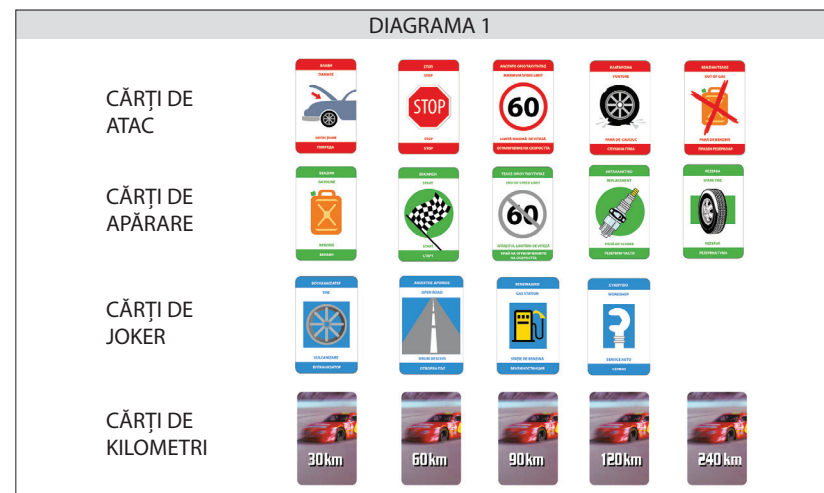
CĂRȚI JOKER

Aceste cărți pot fi diferențiate prin culoarea albastră. Se utilizează pentru a împiedica un adversar să joace anumite Cărți de Atac împotriva dvs. Există numai 4 astfel de cărți, care sunt «STAȚIE DE BENZINĂ», «VULCANIZARE», «SERVICE AUTO», «DRUM DESCHIS».

CĂRȚI DE KILOMETRI

Acestea sunt cărți ce indică kilometri. Fiecare reprezintă o distanță de 30, 60, 90, 120, 240 km. Când sunt jucate pe masă, se adună pentru a stabili distanța parcursă de autoturismul dvs.

Notă: Pentru fiecare Carte de Atac corespunde o Carte Joker, cu excepția cărților «STOP» și «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» cărora le corespunde o singură carte Joker pentru ambele.



3. SCOPUL JOCULUI

Scopul acestui joc este de a fi primul jucător sau prima echipă care va acumula un total de 6.000 de puncte la sfârșitul jocului. Pentru a reuși acest lucru, jucătorii încearcă să parcurgă o distanță de exact 1.200 de kilometri în fiecare rundă. La începutul jocului jucătorii decid câte runde vor fi jucate în fiecare joc.

4. PREGĂTIREA JOCULUI

Cum se așează jucătorii la masă:

- când jucătorii joacă individual, fără să aparțină unei echipe, se așează unul lângă altul (REGULUI PENTRU 2 SAU 3 JUCĂTORI).
- când joacă 4 jucători separați în 2 echipe, jucătorii fiecărei echipe se vor așeza unul în fața celuilalt.
- pentru 6 jucători (REGULI PENTRU 6 JUCĂTORI)

În jocul pentru 4 jucători, care se joacă în 2 echipe a câte 2 jucători, jucătorii aceleiași echipe se așează unul în fața celuilalt. Cărțile se așează în teancuri, în centrul mesei. Alegeți un jucător care să împartă cărțile pentru ceilalți jucători. Jucătorul care împarte cărțile amestecă bine toate cărțile, după care împarte câte 6 cărți cu fața în jos, una câte una pentru fiecare jucător, începând de la cel care se află în dreapta sa. După aceea, așează cărțile rămase cu fața în jos, în teanc, în centrul mesei, astfel încât ceilalți jucători să poată trage cărți pe durata jocului. Aceste cărți constituie Pachetul de Cărți Disponibile. Fiecare jucător își ține ascunse cărțile sale, cu imaginea în jos, fără să le arate către ceilalți jucători.

5. CUM SE ARANJEAZĂ CĂRȚILE

Înainte de începerea jocului fiecare jucător trebuie să înțeleagă cum se așează cărțile pe masă, așa cum este indicat în Diagrama 2 și după cum este descris în regulile ce urmează. Fiecare jucător sau echipă va crea în fața sa pachete de cărți și poziții de joc, asemănătoare cu cele înfățișate în Diagrama 2.

Această așezare specială face jocul mai simplu și se evită greșelile la stabilirea finală a punctajului. Cărțile care se joacă pe masă se așează întotdeauna deschise, deci cu fața în sus, astfel încât să poată fi văzute de jucători.

POZIȚIA JOKERILOR

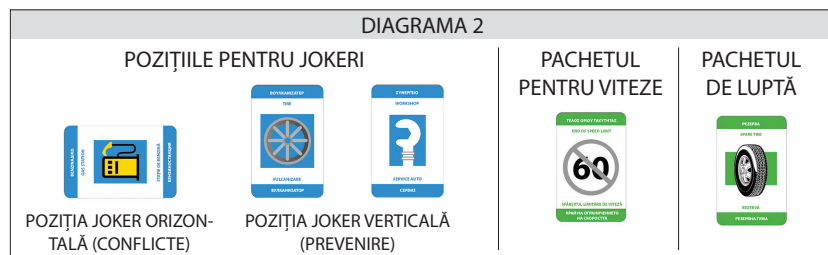
Numai 4 cărți Joker se joacă în Pozițiile de Joker. Aceste cărți nu se așează niciodată pe pozițiile de Joker a adversarilor dvs. Toți jucătorii trebuie să poată vedea toate cărțile de Joker care se joacă pe masă. Când o carte Joker se utilizează de către un jucător în scop de PREVENIRE, se așează în aceeași direcție (așezare verticală) în care sunt puse și celelalte cărți. Atunci când se utilizează pentru CONFLICTE, se așează orizontal în Pozițiile de Joker. (PREVENIREA și CONFLICTELE sunt descrise mai jos, la regulile jocului).

PACHETUL CĂRȚILOR DE VITEZĂ

Numai cărțile «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» și «SFÂRȘITUL LIMITĂRII DE VITEZĂ» se așează pe pachetele Cărților de Viteză. Primele se joacă în Pachetul Cărților de Viteză a adversarilor și apoi în teancul dvs. propriu de Cărți de Viteză. Numai cartea ce se găsește în partea de sus a Pachetului de Cărți de Viteză a fiecărei echipe trebuie să fie văzută de către ceilalți jucători, deoarece este cea care stabilește viteza.

PACHETELE CĂRȚILOR DE LUPTĂ

Toate cărțile de Atac și de Apărare se joacă (se așează) peste pachetele de Cărți de Luptă, cu excepția cărților «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» și «SFÂRȘITUL LIMITĂRII DE VITEZĂ». Cărțile de Atac se joacă peste Pachetul de Cărți de Luptă a adversarilor dvs. iar Cărțile de Apărare în pachetul dvs. de Cărți de Luptă. Numai cartea de sus din Pachetul de Cărți de Luptă al fiecărei echipe trebuie să fie vizibilă de către ceilalți jucători, deoarece este cartea care stabilește jocul.



PACHETE DE CĂRȚI DE VITEZĂ

Toate Cărțile de Kilometri se joacă (se așează) pe Pachetul dumneavoastră de Cărți de Kilometri. Nu se joacă niciodată pe teancurile de cărți ale adversarilor dvs. Toate Cărțile de Kilometri care se joacă pe masă trebuie să fie vizibile de către ceilalți jucători, astfel încât orice jucător să poată vedea câți kilometri a parcurs. Este bine să țineți aceste cărți separate pe kilometri, pentru a fi controlate mai ușor, după cum se vede în Diagrama 3.



6. CUM SE JOACĂ ACEST JOC

JOC CU 4 JUCĂTORI

Jucătorul care se găsește la dreapta jucătorului care a împărțit cărțile, joacă primul.

Trage o carte din Pachetul de Cărți Disponibile.

În continuare, după ce verifică cele 7 cărți pe care le are în mână, va trebui să aleagă și să joace o carte, astfel încât să aibă iar 6 cărți în momentul în care trece rândul său.

Primul jucător, după ce a tras o carte din teancul de Cărți Disponibile, trebuie să joace într-unul din următoarele patru moduri:

A. Dacă are o Carte «START», poate să o așeze deschisă, cu imaginea în sus pe masă, în fața sa, astfel încât să înceapă propriul său teanc de Cărți de Luptă. Prin această mișcare trece rândul său și apoi joacă jucătorul care se găsește la dreapta sa.

B. Dacă are o Carte Joker, poate să o așeze cu fața în sus în fața sa, după cum se observă în Diagrama 2 (în poziție verticală). Dacă jucătorul utilizează o Carte Joker în orice moment pe parcursul jocului, are dreptul de a juca încă o tură. Imediat mai trage o carte din Pachetul de Cărți Disponibile și joacă din nou. Dacă mai are o carte Joker în mână sa, poate să o utilizeze din nou și să mai joace odată etc.

C. Dacă are o carte «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» poate să o așeze în fața unui adversar, chiar dacă adversarul său nu a avut încă ocazia să joace și în consecință nu are în fața sa nicio carte «START». Cu această carte se începe Pachetul de Cărți de Viteză a adversarului său.

D. Dacă nu poate să joace în niciun mod din cele prezentate mai sus, trebuie să pună o carte deschisă (cu fața în sus) la o parte, în afara jocului, începând astfel Pachetul de Cărți Inutile. Cărțile care se adună acolo nu pot fi reutilizate pe durata jocului și niciun alt jucător nu poate să ia cărți de acolo.

Când primul jucător își încheie mișcarea, vine rândul celui de al doilea jucător care joacă în același mod. Poate să repete oricare din mișcărilor de mai sus, efectuate de primul jucător, dar are ale două posibilități.

Dacă primul jucător a jucat Cartea «START», cel de-al doilea jucător poate să joace o Carte de Atac peste Cartea «START» a adversarului său.

Dacă primul jucător a jucat Cartea «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» împotriva echipei celui de-al doilea jucător, atunci acesta poate să joace peste aceasta o Carte «SFĂRȘITUL LIMITĂRII DE VITEZĂ».

În continuare joacă cel de-al treilea jucător, dar dacă formează echipă cu primul jucător, nu începe propriul său pachet de cărți. (În jocul de echipă perechile joacă cu un singur set de pachete de cărți). Al treilea jucător joacă fie peste pachetele de cărți a adversarilor săi fie peste pachetele de cărți ale coechipierului său, făcând aceleași mișcări posibile ca și primul sau al doilea jucător. Dacă, cu toate acestea, primul jucător a jucat o Carte «START» sau o Carte «DRUM DESCHIS», poate să așeze o carte de kilometri în fața coechipierului său, începând astfel Pachetul de Cărți de kilometri pentru echipa sa.

Al patrulea jucător joacă în mod similar și jocul continuă, cu rândul, până când o echipă parcurge distanța exactă de 1.200 de kilometri sau până când se utilizează toate cărțile din Pachetul de Cărți Disponibile și de Atac, când jucătorii au jucat toate cărțile pe care le țin în mâinile lor. (ACȚIUNE ÎNTĂRZIATĂ). În acest punct runda se încheie, se calculează punctele, toate cărțile se amestecă din nou și începe o nouă rundă de joc. Rețineți că toți jucătorii, când vine rândul lor de joc, iau o carte din Pachetul de Cărți Disponibile, o așează alături de celelalte cărți pe care le au în mână și după ce aleg, joacă o carte pe masă sau așează o carte pe Pachetul de Cărți Inutile. Astfel, fiecare jucător ține întotdeauna în mână 6 cărți, după ce a trecut rândul său.

7. CĂRȚI DE JOC

Rezumatul de mai sus face referire la regulile generale ale jocului, dar utilizarea fiecărei cărți necesită o descriere mai amănunțită.

A. CĂRȚI DE ATAC ȘI APĂRARE- Cărțile de Atac se joacă pe pachetul de cărți a adversarilor dvs. iar Cărțile de Apărare se joacă pe pachetele echipei dvs. Pentru fiecare Carte de Atac corespunde o Carte de Apărare.

Cartea «START» trebuie așezată pe Pachetul dvs. de Cărți de Luptă, astfel încât echipa dvs., la rândul său, să poată juca orice Carte de kilometri. (Ca o excepție la această regulă, citiți paragraful de la Cartea «DRUM DESCHIS»).

Cartea «STOP», se joacă doar peste Cartea «START» a adversarilor dvs., pentru a-i împiedica să joace alte cărți de kilometri, până să poată așeza deasupra ei o altă Carte «START».

Cartea «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» se joacă pe Pachetul de Cărți de Viteză a adversarilor dvs., lângă Pachetul cu Cărți de Luptă. Din momentul în care se pune cartea pe masă, adversarii dvs. pot să joace numai cărțile de 30 sau de 60 de kilometri. Atâta timp cât nu există cărți «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» în pachetul dvs. de cărți de viteză, nu aveți nicio limită de viteză.

Cartea «SFĂRȘITUL LIMITĂRII DE VITEZĂ» se joacă pe Pachetul de Cărți de Viteză a echipei dvs., deasupra unei cărți «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ», pentru a vă permite să măriți viteza și să jucați oricare din cărțile de viteză, inclusiv cărțile de 90, 120 și 240 kilometri.

Cartea «FĂRĂ BENZINĂ» se joacă peste Cartea «START» a adversarilor dvs. Nu pot acum să joace alte cărți de kilometri până când nu așează o Carte «BENZINĂ» și apoi o Carte «START», când vine rândul lor.

Cartea «PANĂ DE CAUCIUC» se joacă peste Cartea «START» a adversarilor dvs. Nu pot acum să joace alte cărți de kilometri până când nu așează deasupra o Carte «REZERVĂ» și apoi o Carte «START» când vine rândul lor.

Cartea «DEFECȚIUNE» se joacă peste Cartea «START» a adversarilor dvs. Nu pot acum să joace alte Cărți de kilometri până când nu joacă o Carte «PIESĂ DE SCHIMB» și apoi o Carte «START», când va veni rândul lor.

B. CĂRȚI DE JOKER – Cărțile de Joker se joacă în Pozițiile Joker a echipei dvs. și vă apără de cărțile de Atac corespunzătoare a adversarilor dvs. Dacă se utilizează o Carte Joker, se previne orice atac care este posibil să urmeze sau anulează atacul care a fost deja realizat. Nu uitați că dacă jucătorul utilizează o Carte Joker, are întotdeauna dreptul să mai tragă o carte din Pachetul de Cărți Disponibile și să joace din nou.

Cartea «DRUM DESCHIS» : Când ați jucat o Carte «DRUM DESCHIS» în Poziția Joker a echipei dvs., adversarii dvs. nu pot să joace o Carte «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» peste Pachetul de Cărți de Viteză. Când folosiți această carte, vi se permite să jucați Cărți de kilometri fără să jucați o Carte «START». Puteți de asemenea să jucați cărți de 90, 120 și 240 de kilometri, chiar dacă a fost așezată o carte «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» peste Pachetul dvs. de Cărți de Viteză. Adversarii dvs. bineînțeles pot să vă oprească, jucând cărțile: «PANĂ DE BENZINĂ», «PANĂ DE CAUCIUC» sau «DEFECȚIUNE» peste Pachetul de Cărți de Luptă. În acest caz nu este nevoie să jucați altă carte «START» peste cartea corectă de Apărare pentru a putea să jucați apoi Cărți de kilometri. De asemenea, aceasta este unica dată când un adversar poate să așeze o Carte de Atac direct peste oricare Carte de Apărare, fără să fie necesară așezarea Cartei «START».

Cartea «STAȚIE DE BENZINĂ»: Când este așezată pe Poziția de Joker a dvs., adversarii nu pot să joace o carte «FĂRĂ BENZINĂ» în Pachetul dvs. de Cărți de Luptă.

Cartea «VULCANIZARE»: Când este așezată pe Poziția de Joker a dvs., adversarii nu pot să joace o carte «DEFECȚIUNE» în Pachetul dvs. de Cărți de Luptă.

C. CĂRȚI DE KILOMETRI– Cărțile de kilometri pot fi jucate când deasupra Pachetului de Cărți de Luptă există Cartea «START». Pot fi de asemenea jucate când Cartea «DRUM DESCHIS» a fost deja jucată, în afara situațiilor în care sunteți nevoiți să opriți datorită unei Cărți «PANĂ DE BENZINĂ», «PANĂ DE CAUCIUC» sau «DEFECȚIUNE». Puteți să jucați orice combinație de Cărți pentru a completa 1.200 de kilometri. **Numai două cărți de 240 de kilometri pot fi utilizate.** În niciun caz nu puteți juca Cărți de kilometri care să aducă un total de peste 1.200 de kilometri. De exemplu, dacă ați jucat Cărți de kilometri al cărui total este de 1.100 de kilometri Cărțile de 120 și de 240 de kilometri nu vă sunt utile. De asemenea, dacă un jucător depășește cei 1.200 kilometri, la următoarea

mişcare o carte de kilometri trebuie să fie îndepărtată și să se așeze în Pachetul de Cărți Inutile. O rundă se încheie atunci când:

- Una dintre echipe completează exact 1.200 de kilometri, înainte de a se termina cărțile din Pachetul de Cărți Disponibile.
- Una dintre echipe completează exact 1.200 de kilometri, după ce s-au terminat cărțile din Pachetul de Cărți Disponibile (ACȚIUNE ÎNTĂRZIATĂ). În acest caz, acești jucătorii joacă cu rândul cărțile pe care le mai au în mână, până când una dintre echipe completează exact 1.200 km. Dacă în cele din urmă nu se completează 1.200 de kilometri de nicio echipă, atunci jucătorii calculează punctajul lor în kilometri pe care i-au parcurs până în acel moment și bonusul pe care este posibil să îl fi câștigat de la Cărțile de Joker.

8. CONFLICTE

«CONFLICTE» reprezintă o acțiune de contraatac, în care un jucător sau o echipă respinge atacul adversarului său și contraatacă. Această acțiune funcționează în modul următor:

Dacă un adversar joacă o Carte de Atac și dvs. țineți Cartea respectivă de Joker în mână, puteți să strigați «CONFLICT» și să așezați imediat Cartea de Joker în Poziția dvs. de Joker pe orizontal, după cum se observă în Diagrama 2. Puteți face această mișcare imediat, fie că este sau nu rândul dvs. de joc. Dacă alegeți această mișcare, trebuie să o faceți imediat, ÎNAINTE de a trage o carte și înainte ca alt jucător să tragă o carte din Pachetul de Cărți Disponibile.

Mișcarea «CONFLICTE» vă dă dreptul să retrageți IMEDIAT Cartea de Atac din Pachetul dvs. de Cărți de Luptă sau Pachetul de Cărți de Viteză în situația Cărții «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» și să o așezați pe Pachetul de Cărți Inutile. Întrucât acum aveți numai 5 cărți în mână, trebuie să trageți o carte din Pachetul de Cărți Disponibile pentru a completa totalul de 6 cărți. În plus, pentru că ați jucat o Carte Joker, aveți dreptul de a juca din nou, prin urmare trageți imediat o altă carte din pachetul de Cărți Disponibile și jucați din nou.

Mișcarea «CONFLICTE», întrucât permite îndepărtarea imediată a unei Cărți de Atac, reduce situația jocului la punctul în care acesta se afla înainte de a se realiza atac asupra pachetului dvs. de cărți de Luptă sau a pachetului de cărți de Viteză. Dacă ați avut o carte «START» în pachetul dvs. de cărți de Luptă, aceasta va apărea din nou. Dacă aveți posibilitatea să jucați Cărți de kilometri pentru că ați jucat mai înainte Cartea «DRUM DESCHIS», puteți să continuați. Dacă utilizați Cartea Joker în acest mod, vă protejează de Cărțile corespunzătoare de Atac în turul următor.

Când se termină rândul dvs. joacă următorul jucător care se află la dreapta dvs. Toți jucătorii care se găsesc între dvs. și jucătorul care a jucat cartea de Atac și cu care ați avut «CONFLICT» își pierd rândul. Fiecare jucător poate să joace o Carte de Atac față de orice jucător sau echipă adversară. (anterioară sau următoare).

9. PUNCTAJUL

Punctele se calculează la sfârșitul fiecărei runde, chiar și dacă nu au fost completată o călătorie de 1.200 de kilometri, astfel:

Fiecare echipă acumulează atâtea puncte cât este totalul kilometrilor pe care i-a parcurs.

- Fiecare Carte Joker utilizată	100 puncte
- Puncte suplimentare dacă toate cele 4 Cărți de Joker au fost utilizate de aceeași echipă	300 puncte
- Fiecare «CONFLICT» (notați că aceste puncte se adună la cele 100 de puncte care se calculează pentru cărțile Joker)	300 puncte
- Bonus pentru completarea călătoriei de 1.200 kilometri	400 puncte
- Bonus suplimentar dacă s-a finalizat călătoria prin utilizarea tuturor cărților din pachetul de Cărți Disponibile (ACȚIUNE ÎNTĂRZIATĂ)	300 puncte
- Bonus suplimentar dacă s-a finalizat călătoria fără utilizarea niciunei cărți de 240 kilometri (CĂLĂTORIE ÎN SIGURANȚĂ)	300 puncte
- Bonus suplimentar dacă s-a finalizat călătoria de 1.200 kilometri înainte ca echipa adversară să joace orice carte de kilometri (EXCLUDERE)	500 puncte

10. CÂȘTIGĂTORUL

Punctele totale ale fiecărei echipe se calculează la sfârșitul fiecărei runde și aceste puncte se transferă la următoarea rundă. De obicei fiecare joc este constituit din mai multe runde. Echipa care va acumula prima 6.000 de puncte câștigă jocul sau dacă cele două echipe depășesc 6.000 de puncte în același joc, echipa cu cel mai mare punctaj total câștigă jocul.

11. REGULI DE JOC PENTRU 2 SAU 3 JUCĂTORI

În cadrul jocului cu 2 sau 3 jucători, fiecare jucător joacă independent și formează propriile sale pachete de cărți în fața sa. Jocul se joacă în același mod ca și în 4 jucători (2 echipe), cu următoarele excepții:

A. Înainte de a amesteca pachetul de cărți, scoateți câte una dintre următoarele cărți: «STOP», «DEFECȚIUNE», «PANĂ DE BENZINĂ», «PANĂ DE CAUCIUC» și «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ».

B. Distanța călătoriei ce se realizată va fi de 900 kilometri și nu de 1.200 km.

C. Prelungirea : Jucătorul care va reuși primul să joace cărți ce corespund distanței de 900 kilometri poate să solicite să continue runda până la 1.200 kilometri. Pentru a face acest lucru, trebuie să spună «PRELUNGIRE» exact în momentul în care a ajuns la 900 kilometri. Runda continuă apoi până când unul dintre jucători ajunge la 1.200 kilometri sau până când toți jucătorii rămân fără cărți. Din momentul în care s-a cerut «PRELUNGIRE», runda se joacă ca și cum s-ar fi stabilit de la început că se vor parcurge 1.200 kilometri. Primul jucător care va ajunge la 1.200 km obține 400 de puncte, chiar dacă nu este cel care a solicitat «prelungirea». Dacă jucătorul care a solicitat prelungirea nu câștigă runda sau dacă s-a terminat runda deoarece s-au folosit toate cărțile fără ca unul dintre jucători să ajungă la 1.200 kilometri, jucătorul care a cerut prelungirea nu obține cele 400 de puncte pe care ar fi putut să le acumuleze dacă s-ar fi oprit la 900 kilometri.

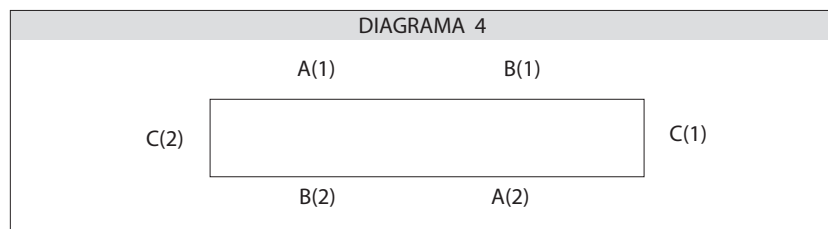
Punctaj suplimentar: Se oferă un bonus de 200 de puncte jucătorului care a strigat «PRELUNGIRE» și a reușit să ajungă la 1.200 kilometri. Dacă nu a reușit, bonusul se dă adversarului sau adversarilor săi.

D. Пunctajul este același ca și la jocul normal, singura excepție fiind punctele suplimentare care se dau pentru prelungire, după cum s-a descris mai sus.

12. REGULI DE JOC PENTRU 6 JUCĂTORI

Jocul pentru 6 jucători se joacă în același mod ca și jocul pe echipe cu 4 jucători, cu următoarele excepții:

- A. Există 3 echipe de jucători care sunt аșezați după cum este indicat în Diagrama 4. A(1) și A(2) este o echipă, B(1) și B(2) este o echipă, C(1) și C(2) este o echipă
- B. Distanța се micșorează la 1.000 kilometri.
- C. PRELUNGIREA este valabilă și pentru acest joc.
- D. Пunctajul се stabilește в același mod ca și la jocul pentru 2 sau 3 jucători.



13. RECOMANDĂRI PENTRU JOC

Pentru a juca acest joc, recomandările de mai jos vă pot fi utile:

- A. La începutul partidei, de obicei este mai bine să puneți o carte «START» в пакетул dvs. de Cărți de Luptă в loc să încercați să jucați Cărți de Atac împotrив adversarilor voștri.
- B. Este mai bine să păstrați Cărțile de Joker pentru a le utiliza pentru «CONFLICTE», decât să le jucați pentru PREVENIRE. Cu toate acestea, nu le țинеți в мана преа mult timp pentru că oricum nu vă vor fi de folos spre sfârșитл rundei. Аминтиți-вă că Jokerul poate fi jucat в orice момент ca o carte de Prevenire.
- C. Nu țинеți в мана cărțile care nu au нicio valoare pentru dvs. Este bine să le îndепартаți cu prima ocazie.
De ex. o carte de 240 de kilometri nu are нicio valoare pentru dvs. dacă аți jucat deja două asemenea cărți в Пакетул dvs. de Cărți de Kilometri. O carte «FĂRĂ BENZINĂ» nu are нicio valoare pentru dvs. dacă adversarul dvs а jucat cartea «STAȚIE DE BENZINĂ» в Poziția sa pentru Joker etc.
- D. Încercați să vă аминтиți ce cărți s-au jucat. Este inutil să țинеți o carte de Apărare, dacă s-au folosit deja toate cărțile corespunzătoare de Atac.
- E. Nu uitați să jucați încă o dată după ce аți folosit o carte de Joker, fie pentru «CONFLICTE», fie pentru «PREVENIRE».

F. La calcularea punctajului nu uitați că fiecare «CONFLICT» vă да un bonus de 300 de puncte, precum și 100 de puncte pentru utilizarea unei cărți de Joker. De ex., dacă un jucător sau echipa а jucat două cărți Joker pentru «PREVENIRE» și două pentru «CONFLICTE», câșтигă 400 de puncte pentru utilizarea а 4 Cărți Joker, un bonus de 300 puncte deoarece а jucat toate cele patru cărți și 600 puncte pentru cele două «CONFLICTE».

G. Puteți să jucați o Carte «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» в Пакетул cărților de Viteză а adversarului dvs., chiar dacă la suprafața пакетулул său de Cărți de Luptă се афлă o carte de Atac, sau să jucați o carte de Atac pe пакетул de Cărți de Luptă а adversarului dvs. atunci când are o carte «LIMITĂ MAXIMĂ DE VITEZĂ» deasupra пакетулул său de Cărți de Viteză.

SPEED 1.200 KM ПРАВИЛА НА ИГРАТА

ИГРАТА

Представете си, че карате колата си на едно 1 200-километрово пътешествие. Спазвате ограничението на скоростта, спирате, когато виждате знака СТОП и започвате отново с размахването на флага. Ако спукате гума, монтирате резервната гума. Има опасност да останете без бензин. След повреда, можете да започнете отново само с нейното отстраняване. Всички тези ситуации са представени с карти в рамките на 1 200 км. Знаци, спукани гуми, резервни гуми, ограничения на скоростта, край на ограниченията на скоростта, сервиси и празен резервоар.

1. ИГРАЧИ

Играта се играе с 2, 3, 4 или 6 играча.
Когато се играе от 2 или 3 играча, всеки играе индивидуално.
Когато се играе от 4 или 6 играча, те играят само по двойки.

2. СЪДЪРЖАНИЕ

Играта съдържа едно тесте от 110 карти.
По време на четенето на правилата, играчите трябва да разглеждат различните карти и да се запознаят с тях. Картите са илюстрирани на Схема I, като тяхната цел е описана накратко в следващите параграфи.

ОФАНЗИВНИ КАРТИ

В тези карти, преобладаващият цвят е червеният. Те биват играни срещу Вашите опоненти, за да поставят препятствия по пътя им. Играят се върху Купчинката с карти Сблъсък на Вашите опоненти над Картите „СТАРТ“. (За единственото изключение от това правило, погледнете раздела за Жокера „ОТВОРЕН ПЪТ“). В никакъв случай една Офанзивна карта не може да бъде поставена директно върху друга Офанзивна карта. Общо има 18 Офанзивни карти, както следва: 3 КАРТИ „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“, 3 КАРТИ „СПУКАНА ГУМА“, 3 КАРТИ „ПОВРЕДА“, 4 КАРТИ „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ и 5 КАРТИ „СТОП“.

ДЕФАНЗИВНИ КАРТИ

В тези карти, преобладаващият цвят е зеленият. Те биват играни само върху Вашата Купчинка с карти Сблъсък, за да се защитите от Офанзивните карти, които бяха играни срещу Вас, от един от Вашите противници. Общо има 38 Дефанзивни карти, както следва: 6 КАРТИ „БЕНЗИН“, 6 КАРТИ „РЕЗЕРВНА ГУМА“, 6 КАРТИ „РЕЗЕРВНИ ЧАСТИ“, 6 КАРТИ „КРАЙ НА ОГРАНИЧЕНИЕТО НА СКОРОСТТА“ и 14 КАРТИ „СТАРТ“.

ЖОКЕРИ

Тези карти са сини. Използват се, за да предотвратяват на противника да играе някои Офанзивни карти срещу Вас. Съществуват само 4 от тези карти, а те са: „БЕНЗИНОСТАНЦИЯ“, „ВУЛКАНИЗАТОР“, „СЕРВИЗ“, „ОТВОРЕН ПЪТ“.

КАРТИ ПРОБЕГ

Това са картите с пробег в километри. Всяка карта представлява разстояние от 30, 60, 90, 120 или 240 км. Когато тези карти биват играни, те се сумират, за да определят пробег, изминат от Вашата кола.

Забележка: За всяка Офанзивна карта съответства един Жокер, с изключение на картите „СТОП“ и „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“, за които съответства един Жокер и за двете.

СХЕМА I					
ОФАНЗИВНИ КАРТИ					
ДЕФАНЗИВНИ КАРТИ					
ЖОКЕРИ					
КАРТИ ПРОБЕГ					

3. ЦЕЛТА НА ИГРАТА

Целта на играта е да сте първият играч или първият отбор, който в края на играта ще натрупа общо 6 000 точки. За да бъде постигнато това, играчите се опитват да изминат едно разстояние от точно 1 200 км във всеки кръг.

В началото на играта играчите решават от колко кръга ще се състои всяка игра.

4. ПОДГОТОВКА

Как сядат играчите на масата:

а. Когато играчите играят индивидуално, сядат един до друг (ПРАВИЛА ЗА 2 ИЛИ 3 ИГРАЧА).

б. Когато играят 4 души, разделени на два отбора, играчите на всеки отбор сядат един срещу друг.

в. За 6 играча (ПРАВИЛА ЗА 6 ИГРАЧА).

При игра с 4 играча, където се играе в отбори от 2 играча, съотборниците сядат един срещу друг. Картите се поставят на Купчинки в средата на масата. Избирате един играч, за да раздаде картите на останалите играчи. Раздавачът меси всички карти и след това раздава по 6 затворени карти, с лицето надолу, една по една на всеки играч, като започва от този, който седи от дясната му страна. След това поставя останалите карти затворени на купчинка в средата на масата, така че другите играчи да могат да теглят карти по време на играта. Тези карти формират Купчинката с Наличните карти. Всеки играч държи своите карти затворени, с лицето надолу, без да ги показва на останалите играчи.

5. КАК СЕ ПОСТАВЯТ КАРТИТЕ

Преди да започне играта, всеки играч трябва да разбере как се поставят картите на масата, както е показано на Схема II и както е описано в следните правила. Всеки играч или отбор ще формира пред него купчинки от карти и игрови области, подобни на тези, илюстрирани на Схема II.

Това специфично поставяне на картите прави играта по-лесна и се избягват грешките в броенето на точките. Картите, които са изиграни на масата винаги се поставят отворени, с лицето нагоре така, че всички играчи да могат да ги видят.

ЖОКЕРИ

Само четирите Жокера се изиграват в игровата Област Жокери. Тези карти никога не се поставят в игровата Област Жокери на Вашите опоненти. Всички играчи трябва да са в състояние да виждат всички изиграни на масата Жокери. Когато един Жокер бъде използван от играча за ПРЕВЕНЦИЯ, поставя се в същата посока (вертикално) с останалите карти. Когато бъде използван за КОНТРА, поставя се хоризонтално в игровата Област Жокери. (ПРЕВЕНЦИЯТА и КОНТРАТА са описани по-долу в правилата).

КУПЧИНКИ С КАРТИ СКОРОСТ

Само картите „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ и „КРАЙ НА ОГРАНИЧЕНИЕТО НА СКОРОСТТА“ се поставят в Купчинката Скорост. Първите се играят в Купчинката с карти Скорост на противниците, а вторите във Вашата съответна Купчинка с карти Скорост. Само горната карта от Купчинката с карти Скорост на всеки отбор трябва да се вижда от другите играчи, защото това е картата, която определя скоростта.

КУПЧИНКИ С КАРТИ СБЛЪСЪК

Всички Офанзивни и Дефанзивни карти се изиграват (поставят) върху Купчинките с карти Сблъсък, с изключение на Картите „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ и „КРАЙ НА ОГРАНИЧЕНИЕТО НА СКОРОСТТА“. Офанзивните карти се играят върху Купчинката с карти Сблъсък на Вашите опоненти, а Дефанзивните карти се играят върху Вашата съответна Купчинка с карти Сблъсък. Само горната карта от Купчинката с карти Сблъсък на всеки отбор трябва да се вижда от другите играчи, защото това е картата, която определя играта.



КУПЧИНКИ С КАРТИ ПРОБЕГ

Всички Карти ПРОБЕГ се изиграват (поставят) във Вашите Купчинки с карти Пробег. Те никога не се играят в съответните Купчинки с карти Пробег на опонентите. Всички Карти Пробег, които се играят на масата, трябва да се виждат от другите играчи, така че всеки играч да може да види колко километра сте изминали. По-добре да разделяте тези карти по километри, за да се контролират по-лесно, както е показано на Схема III.



6. КАК СЕ ИГРАЕ ИГРАТА

ИГРА С 4 ИГРАЧА

Играчът, който седи отясно на играча раздал картите, играе пръв. Той дърпа една карта от Купчинката с Наличните карти.

Тогав, след като провери седемте карти, които държи в ръцете си, той трябва да избере и да играе една карта, така че отново да има 6 карти, когато редът му е приключил.

Първият играч, след като е изтеглил една карта от Купчинката с Наличните карти, трябва да играе с един от следните четири начина:

А. Ако той има Карта „СТАРТ“, може да я постави отворена на масата, с лице то нагоре, и така да формира собствената си Купчинка с карти Сблъсък. С този ход приключва редът му и играе играчът, който седи от дясната му страна.

Б. Ако той има Жокер, може да го постави отворен пред него, както е изобразено на Схема II (вертикално поставяне). Ако играчът използва един Жокер по всяко време на играта, той има право да играе отново. Веднага дърпа друга карта от Купчинката с Наличните карти и играе отново. Ако той има и друг Жокер в ръцете си, може да го използва и да играе отново и т.н.

В. Ако той има една Карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“, може да я постави пред един от опонентите му, въпреки че опонентът му не е имал все още шанса да играе и следователно той няма пред него нито една Карта „СТАРТ“. С тази карта започва Купчинката с карти Скорост на опонента му.

Г. Ако той не може да играе с някой от посочените по-горе начини, той трябва да хвърли една карта, отворена, въвн от играта, като по този начин се формира Купчинката с Ненужните карти. Картите в тази купчинка не могат да се използват отново по време на играта и никой играч не може да ги вземе.

Когато първият играч е приключил с хода си, редът преминава към втория играч, който играе по същия начин. Той може да повтори всички посочени по-горе ходове, направени от първия играч, но има и две допълнителни възможности. Ако първият играч е изиграл една Карта „СТАРТ“, вторият играч може да играе една Офанзивна карта върху Картата „СТАРТ“ на опонента си. Ако първият играч е изиграл една Карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ срещу отбора на втория играч, тогава той може върху нея да играе една Карта „КРАЙ НА ОГРАНИЧЕНИЕТО НА СКОРОСТТА“.

След това играе третият играч, но ако той образува отбор с първия играч, не започва собствени купчинки с карти. (В играта по двойки, партньорите играят със същите купчинки с карти). Третият играч играе или върху купчинките с карти на опонентите си или върху купчинките с карти на партньора си, като прави същите възможни ходове както първият и вторият играч. Ако все пак първият играч е играл една Карта „СТАРТ“ или Карта „ОТВОРЕН ПЪТ“, той може да играе една Карта Пробег пред партньора си, образувайки по този начин Купчинката с карти Пробег за отбора си.

Четвъртият играч играе по подобен начин и играта продължава, като играчите се редуват, докато един отбор измине едно разстояние от точно 1 200 км или докато всички карти от Купчинката с Наличните карти бъдат изтеглени и играчите изиграят всички карти, които държат в ръцете си. (ЗАБАВЕНО ДЕЙСТВИЕ). В този момент кръгът свършва, изчисляват се точките, всички карти се месят отново и започва нов кръг игра.

Не забравяйте, че всеки играч, когато е негов ред да играе, той взема една карта от Купчинката с Наличните карти, поставя я с другите карти, които държи в ръцете си и след като ги провери, играе една карта на масата или поставя една карта в Купчинката с Ненужните карти. По този начин, играчът винаги държи 6 карти в ръцете си, когато редът му е приключил.

7. КАРТИ

Горното обобщение определя общите правила на играта, но използването на всяка карта изисква по-подробно описание.

А. ОФАНЗИВНИ И ДЕФАНЗИВНИ КАРТИ – Офанзивните карти се играят върху купчинката карти на Вашите опоненти, а Дефанзивните карти се играят върху купчинките карти на Вашия отбор. За всяка Офанзивна карта съответства една Дефанзивна карта.

Картата „СТАРТ“ трябва да бъде поставена във Вашата Купчинка с карти Сблъсък, така че Вашият отбор да може да играе една от Картите Пробег. (За единственото изключение от това правило, погледнете раздела за Жокера „ОТВОРЕН ПЪТ“).

Картата „СТОП“ бива играна само върху Картата „СТАРТ“ на Вашите опоненти, за да предотвратите изиграването на други Карты Пробег, докато те успеят да поставят върху нея друга Карта „СТАРТ“.

Картата „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ се играе в Купчинката с карти Скорост на Вашите опоненти, близо до Купчинката с карти Сблъсък. След отварянето на тази карта на масата, Вашите опоненти могат да играят само карти с 30 или 60 км. Докато няма Карты „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ на Вашата Купчинка с карти Скорост, Вие нямате никакво ограничение в скоростта.

Картата „КРАЙ НА ОГРАНИЧЕНИЕТО НА СКОРОСТТА“ се играе на Купчинката с карти Скорост на Вашия отбор, върху една Карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“, за да Ви позволи да развиете скорост и да играете някоя от Картите Пробег, включително и картите с 90, 120 и 240 км.

Картата „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“ се играе върху Картата „СТАРТ“ на Вашите опоненти. Сега, те не могат да играят други Карты Пробег, докато те не поставят върху нея една Карта „БЕНЗИН“ и след това една Карта „СТАРТ“, когато им дойде реда.

Картата „СПУКАНА ГУМА“ се играе върху Картата „СТАРТ“ на Вашите опоненти. Сега, те не могат да играят други Карты Пробег, докато те не поставят върху нея една Карта „РЕЗЕРВНА ГУМА“ и след това една Карта „СТАРТ“, когато им дойде реда.

Картата „ПОВРЕДА“ се играе върху Картата „СТАРТ“ на Вашите опоненти. Сега, те не могат да играят други Карты Пробег, докато те не поставят върху нея една Карта „РЕЗЕРВНИ ЧАСТИ“ и след това една Карта „СТАРТ“, когато им дойде реда.

Б. ЖОКЕРИ – Жокерите се изиграват в игровата Област Жокери на Вашия отбор и Ви предпазват от съответните Офанзивни карти на Вашите опоненти. След като един Жокер бъде изигран, той предотвратява всяка атака, която следва да бъде направена или отменя атаката, която вече е направена. Не забравяйте, че ако играчът използва един Жокер, винаги има правото да дръпне отново една карта от Купчинката с Наличните карти и да играе отново.

Карта „ОТВОРЕН ПЪТ“: Когато сте играли една Карта „ОТВОРЕН ПЪТ“ в игровата Област Жокери на Вашия отбор, Вашите опоненти не могат да играят карта „СТОП“ във Вашата Купчинка с карти Сблъсък и не могат да играят карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ във Вашата Купчинка с карти Скорост. Когато използвате тази карта, тя Ви позволява да играете Карты Пробег, без да играете Карта „СТАРТ“. Също така, можете да играете карти с 90, 120 и 240 км, въпреки че една Карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ беше поставена върху Вашата Купчинка с карти Скорост. Разбира

се, Вашите опоненти могат да Ви спрат чрез поставянето на карти: „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“, „СПУКАНА ГУМА“, или „ПОВРЕДА“ върху Вашата Купчинка с карти Сблъсък. В този случай, не е нужно да играете друга Карта „СТАРТ“ след правилната Дефанзивна карта, за да играете след това КАРТИ ПРОБЕГ. Това е единственият път, в който един опонент може да постави една Офанзивна карта директно върху всяка Дефанзивна карта, без настъпването на Картата „СТАРТ“.

Карта „БЕНЗИНОСТАНЦИЯ“: Когато бъде поставена в игровата Област Жокери на Вашия отбор, Вашите опоненти не могат да играят Картата „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“ във Вашата Купчинка с карти Сблъсък.

Карта „ВУЛКАНИЗАТОР“: Когато бъде поставена в игровата Област Жокери на Вашия отбор, Вашите опоненти не могат да играят Картата „ПОВРЕДА“ във Вашата Купчинка с карти Сблъсък.

В. КАРТИ ПРОБЕГ – Картите Пробег могат да бъдат играни, когато върху Купчинката с карти Сблъсък стои Картата „СТАРТ“. Също така, могат да бъдат играни, когато една Карта „ОТВОРЕН ПЪТ“ е вече изиграна, освен ако сте принудени да спрете от една Карта „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“, „ВУЛКАНИЗАТОР“ или „ПОВРЕДА“. Можете да играете всяка комбинация от Карты, за да съберете 1 200 км. **Само две карти с 240 км могат да бъдат използвани.** В никакъв случай не можете да играете Карты Пробег, с които сумарно ще надхвърлите 1 200 км. Например, ако сте играли Карты Пробег, които сумарно достигат 1 100 км, картите с 120 и 240 км няма да са Ви от полза. Също така, ако един играч надхвърли 1 200 км, в следващия ход една Карта Пробег трябва да бъде отстранена и да се постави в Купчинката с Ненужните карти. Един кръг приключва, когато:

а) Някой от отборите събере точно 1 200 км, преди картите от Купчинката с Наличните карти свършат.

б) Някой от отборите събере точно 1 200 км, след като картите от Купчинката с Наличните карти свършат (ЗАБАВЕНО ДЕЙСТВИЕ). В този случай, играчите играят по своя ред картите, които държат в ръцете си, докато един от отборите събере точно 1 200 км. Ако в края, нито един от отборите, не е събрал 1 200 км, тогава играчите смятат километрите, които са изминали до този момент, както и бонусите, които са спечелили от Жокерите.

8. КОНТРА

„КОНТРАТА“ е една контраатака, където един играч или отбор отблъсква атаката на опонента и го контраатакува. Действа по следния начин:

Ако противникът изиграе една Офанзивна карта и Вие държите в ръцете си съответния Жокер, можете да кажете „Контра“ и да играете веднага Жокера хоризонтално в игровата Област Жокери, както е изобразено на Схема II. Можете да направите този ход веднага, независимо дали е Вашият ред или не. Ако решите да направите този ход, трябва да го направите веднага, ПРЕДИ да сте изтеглили карта и преди всеки друг играч да е изтеглил карта от Купчинката с Наличните карти.

Ходът „КОНТРА“ Ви дава правото да оттеглите НЕЗАБАВНО Офанзивната карта от Вашата Купчинка с карти Сблъсък или Купчинката с карти Скорост в случай на

Картата „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ и да я поставите в Купчинката с Ненужните карти. Тъй като сега имате само 5 карти в ръцете си, трябва да вземете една карта от Купчинката с Наличните карти, така че да имате отново 6 карти. И щом сте играли един Жокер, имате правото да играете отново, следователно дърпате веднага една друга карта от Купчинката с Наличните карти и играете отново.

Тъй като ходът „КОНТРА“ позволява незабавното отстраняване на една Офанзивна карта, връща играта в положението преди тази атака, направена на Вашата Купчинка с карти Сблъсък или Купчинката с карти Скорост. Ако сте имали отгоре на Вашата Купчинка с карти Сблъсък една Карта „СТАРТ“, тя ще се появи отново. Ако сте били в състояние да играете Карти Пробег, защото преди това сте играли Картата „ОТВОРЕН ПЪТ“, можете да продължите. Ако Жокерът бъде използван по този начин, той Ви предпазва от съответните Офанзивни карти до края на кръга.

Когато Вашият ред приключи, играе играчът, който седи от дясната Ви страна, като играта продължава нормално. Всички играчи, които седят между Вас и играча, който е изиграл Офанзивната карта и сте в „КОНТРА“, губят своя ред.

Всеки играч може да играе Офанзивна карта срещу всеки противников играч или отбор (предишен или следващ).

9. ТОЧКУВАНЕ

Точките се изчисляват в края на всеки кръг, дори и да не е завършило 1 200-километровото пътешествие, както следва:

Всеки отбор изчислява сбора от изминалите километри

- Всеки използван Жокер	100 точки
- Бонус ако и четирите Жокера са били използвани от същия отбор	300 точки
- За всяка „КОНТРА“ (Имайте предвид, че тези точки са допълнителни към 100 точки за Жокерите)	300 точки
- Бонус за завършено 1 200-километровото пътешествие	400 точки
- Допълнителен бонус ако пътешествието е завършено с използването на всички карти от Купчинката с Наличните карти (ЗАБАВНО ДЕЙСТВИЕ)	300 точки
- Допълнителен бонус ако пътешествието е завършено без използването на нито една Карта 240 км (БЕЗОПАСНО ПЪТУВАНЕ)	300 точки
- Допълнителен бонус ако 1 200-километровото пътешествие е завършено преди противниковия отбор да е успял да играе някоя от Картите Пробег (БЛОКИРАНЕ)	500 точки

10. ПОБЕДИТЕЛ

За всеки отбор, всички точки се изчисляват в края на всеки кръг и тези точки се добавят към следващия кръг. Всяка игра обикновено се състои от няколко кръга. Отборът, който пръв ще събере 6 000 точки, или ако и двата отбора надвишават 6 000 точки в една и съща игра, отборът с най-голям брой точки, печели играта.

11. ПРАВИЛА ЗА 2 ИЛИ 3 ИГРАЧА

При игра с 2 или 3 играча, всеки играч играе индивидуално и формира свои

собствени купчинки с карти пред него. Играта се играе по същия начин, както при 4 играча (2 отбора), със следните изключения:

А. Преди да разбъркате картите, махнете по една от всяка от следните карти: „СТОП“, „ПОВРЕДА“, „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“, „СПУКАНА ГУМА“ и „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“.

Б. Разстоянието, което трябва да изминете е намалено на 900 км от 1 200 км.

В. Удължението: Играчът, който пръв е успял да изиграе карти равни на 900 км, може да поиска да продължи кръга до 1 200 км. За да направи това, той трябва да каже „УДЪЛЖЕНИЕ“ точно в момента, когато достигне 900 км. След това кръгът продължава докато един от играчите достигне 1 200 км или докато всички играчи останат без карти. От момента, в който бъде поискано „УДЪЛЖЕНИЕ“, кръгът се играе така, сякаш е 1 200-километровото пътешествие. Първият играч, който ще достигне 1 200 км, получава 400 точки, дори и ако той не е този, който е поискал „УДЪЛЖЕНИЕ“.

Ако играчът, който е поискал „УДЪЛЖЕНИЕ“ не успее да спечели кръга или ако кръгът свърши, след като всички карти са били изиграни и никой от играчите не е достигнал 1 200 км, тогава играчът, който е поискал „УДЪЛЖЕНИЕ“ не получава 400-те точки, които би могъл да спечели, ако той беше спрял на 900 км.

Допълнително точкуване: Бонус от 200 точки получава играчът казал „УДЪЛЖЕНИЕ“ и успял да достигне 1 200 км. Ако той не успее, бонусът се дава на опонента му или опонентите му.

Г. Точкуването е подобно, както при нормална игра, с изключение на допълнителните точки, получени при „УДЪЛЖЕНИЕ“, както е посочено по-горе.

12. ПРАВИЛА ЗА 6 ИГРАЧА

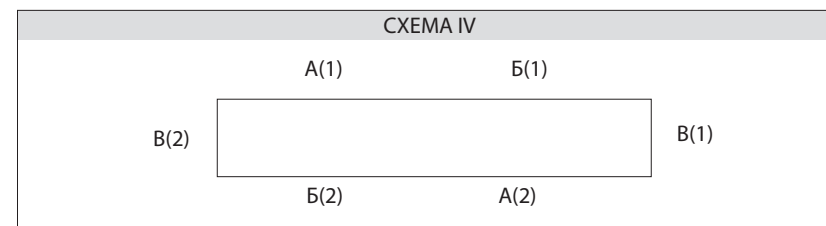
Играта с 6 играча се играе по същия начин, както отборната игра с 4 играча, със следните изключения:

А. Играчите играят в 3 отбора и седят, както е показано на Схема IV. А(1) и А(2) са партньори, Б(1) и Б(2) са партньори, В(1) и В(2) са партньори

Б. Разстоянието е намалено на 1 000 км.

В. УДЪЛЖЕНИЕТО важи и за тази игра.

Г. Точкуването е подобно, както при игра за 2 или 3 играча.



13. СЪВЕТИ

Като играете играта, следните съвети могат да Ви бъдат от полза:

А. В началото на кръга, по принцип е по-добре да поставите една карта „СТАРТ“ върху своята Купчинка с Карти Сблъсък, вместо да се опитвате да играете Офанзивни карти срещу Вашите опоненти.

Б. По принцип е по-добре да запазите Вашите Жокери и да ги използвате за „КОНТРИ“, вместо да ги играете като „ПРЕВЕНЦИЯ“. Въпреки това, не ги дръжте за дълго, тъй като не печелите нищо, ако те Ви останат в ръце в края на кръга. Не забравяйте, че Жокерите могат да бъдат играни по всяко време като Карта „ПРЕВЕНЦИЯ“.

В. Не дръжте в ръцете си карти, които не са полезни за Вас. Отървете се от тях при първа възможност. Например, една карта с 240 км, не Ви е полезна, ако вече сте играли две от тях във Вашата Купчинка Пробег. Една Карта „ПРАЗЕН РЕЗЕРВОАР“, не Ви е полезна, ако Вашият опонент е играл Картата „БЕНЗИНОСТАНЦИЯ“ в неговата игровата Област Жокери и т.н.

Г. Опитайте се да помните какви карти са били изиграни на масата. Безсмислено е да държите една Дефанзивна карта, ако всички съответни Офанзивни карти са били изиграни.

Д. Не забравяйте да играете отново всеки път, когато използвате един Жокер, или като „КОНТРА“, или като „ПРЕВЕНЦИЯ“.

Е. В точкуването, не забравяйте, че всяка „КОНТРА“ Ви носи бонус от 300 точки, както и 100 точки за използването на един Жокер. Например, ако един играч или отбор играе два Жокера като „ПРЕВЕНЦИЯ“ и два като „КОНТРА“, той получава 400 точки за използването на четирите Жокера, бонус от 300 точки, защото всички Жокери са били използвани от същия играч или отбор, както и 600 точки за двете „КОНТРИ“.

Ж. Можете да играете една Карта „ОГРАНИЧЕНИЕ НА СКОРОСТТА“ в Купчинката с карти Скорост на Вашия опонент, дори ако той има отгоре на Купчинката с карти Сблъсък една Офанзивна карта, или да играете една Офанзивна карта в Купчинката с карти Сблъсък на Вашия опонент, когато той има отгоре на Купчинката с карти Скорост една Карта

