



REGULAMENT

O CURSĂ NEBUNĂ ȘI FURIOASĂ DE...MELCI

Iarba este încă umedă de roua dimineții dar melcii sunt deja la linia de pornire pregătiți pentru Marea Cursă. **Vroom, Vroom**, sună motoarele ambalate în timp ce mulțimea exaltată îi privește și aplaudă. 3... 2... 1... și au pornit! Melcii gonesc cu o viteză impresionantă (pentru melci) în timp ce mulțimea înnebunește! Toată lumea este nerăbdătoare să vadă cine va fi câștigător.

Conține:

14 piese de puzzle pentru pistă (6 drepte și 8 curbe), 4 melci colorați, 4 zaruri cu numere, 4 Cărți Melci

Scopul Jocului:

Jucătorul al cărui melc atinge primul linia de finish câștigă cursa!

Pregătirea jocului:

- Jucătorii își aleg câte un melc și o carte Melc corepondentă ca și culoare cu melcul ales. Fiecare așează cartea în dreptul lui, cu fața în sus.
 - Jucătorii construiesc apoi pista, alegând una din cele 3 variante.
 - Plasați melcii la linia de pornire, iar melcul celui mai tânăr jucător va fi plasat cel mai în față.
- ATENȚIE!** Trebuie să aliniați liniile negre de pe carapacele melcilor.
- Puneți cele 4 zaruri lângă pistă astfel încât toți jucătorii să poată ajunge la ele cu ușurință. Această zonă se va numi de acum Zona Zarurilor. Melcii sunt gata de cursă. Să-i dăm drumul!

Cum se joacă:

Cursa se desfășoară în ture. O tură constă în mutarea fiecărui melc în parte. Ordinea în care aceștia vor fi mutați este dată de poziția lor pe pistă, astfel, jucătorul al cărui melc este cel mai în față va da cu zarul și își va muta melcul primul, după care jucătorul cu melcul de pe locul doi va da cu zarul și își va muta melcul al doilea, și tot așa. După ce toți jucătorii și-au mutat melcii, începe o nouă tură. În timpul unei ture, jucătorii vor efectua următoarele acțiuni:

1. Aruncarea cu zarurile

Un jucător își va alege numărul de zaruri în funcție de poziția sa de pe pistă (ex: dacă este primul, va da cu un zar, dacă este al treilea va da cu 3 zaruri). În caz ca va da cu mai multe zaruri, acesta trebuie să-și aleagă un singur zar pentru a-și muta



melcul, iar restul le va pune înapoi în Zona Zarurilor.

Exemplu: Melcul lui Mick este al treilea ca poziție. El dă cu 3 zaruri, acestea arătând 3, 5 și 1. El decide să folosească zarul cu numărul 3 iar pe celelalte două le pune înapoi în Zona Zarurilor.

2. Mutarea Melcului

Există mai multe reguli referitoare la mutarea melcului:

- Jucătorul trebuie să folosească doar un deget pentru a-și muta melcul.
 - Când un melc se mișcă, linia de pe carapacea lui se rotește. Numărul de rotații trebuie să corespundă cu numărul de pe zarul folosit în acea tură. Odată ce linia respectiva s-a rotit și a ajuns în punctul de unde a plecat, de atâtea ori câte arată zarul, tura jucătorului se încheie.
 - Tura unui jucător se încheie imediat ce a doborât de pe pistă un alt melc. Jucătorii care ating masa cu melcii lor, se întorc pe pistă în locul inițial.
- Exemplu: Mick alege să-și mute melcul cu 3 rotații. El își împinge melcul cu un deget dar din păcate atinge melcul Corinei și îl doboară de pe pistă. Mick își încheie tura imediat, chiar dacă melcul său nu a completat 3 rotații. Corina își ia melcul și îl pune la loc pe pistă, în poziția de mai dinainte. După ce toți jucătorii și-au mutat melcii, începe o nouă rundă.

Finalul jocului:

Când un melc atinge sau trece de linia de finish, câștigă cursa. Ceilalți jucători continuă să joace pentru locurile 2 și 3.

Notă: Câștigând experiență, jucătorii își pot face propriile piste, atâta timp cât conțin linii de start și finish (dacă este un circuit, linia de start și linia de finish vor fi una și aceeași) Folosește piesa cu sigla Blue Orange ca și spațiu de Start deoarece are pozițiile de plecare pe ea.

Varianta Turbo:

Când un jucător își termină de mutat melcul, acesta își poate folosi Cartea Melc pentru a-și extinde tura, întorcând cartea cu fața în jos și dând încă o dată cu zarurile. Astfel va avea ocazia să facă o mutare suplimentară pornind de la o nouă lui poziție.

ATENȚIE! Cărțile Melc pot fi folosite o singură dată pe parcursul unei partide. Folosește această mișcare suplimentară atunci când te avantajează!