

AVANTI

Înainte-O cursă nebună pentru 3, până la 5 cunosători, cu vârsta de peste 10 ani

Ce s-ar întâmpla cu concertele rock, conferințele de presă, spectacolele sportive, prezentările de modă, fără capucino, tartine...și hârtie igienică? Dacă lucrurile nu se întâmplă suficient de repede, numai oamenii de afaceri rapizi, în mașinile lor competitive, mai pot salva petrecerea. Așa că urcă rapid aparatul de cafea în mașină, aruncă baghetele de pâine în portbagaj – și pornește la drum! Rivalii sunt și ei pe drum și ne blochează calea. Așa că, în timp ce îi întreci, iei și marfa celorlalți jucători, făcându-i să plătească pentru această „mână de ajutor”... Notele de plată sunt deja peste tot; și dacă reușim să ajungem la timp, la evenimentul propus, ne câștigăm renumele. Cei mai pricepuți dintre noi, se vor legăna foarte curnând într-un hamac, pe o insulă de vis. Dar înainte de asta, trebuie să călcăm pedala de accelerație! La drum!

Materiale și pregătirea jocului:

- 27 cărți Putere
- O tablă de joc, așezată pe mijlocul mesei
- 5 figurine colorate diferit, în drum spre insulă (aici vedem 4 culori)
- 84 de note de plată (de la 6 bănci diferite: 14 în valoare de 100, 200, 300, 400, 500 și 1.000 de monezi)
- 5 certificate de înregistrare (aici îl vedem pe cel roșu)
- Un marcator de eveniment
- 5 mașini



Imagine 1 – exemplu pentru 4 jucători:

pe față, pe spate, teancul din care tragem cărți, stiva de cărți eliminate, banca, parcare, drumul spre insulă

- Fiecare dintre noi primește câte două note bancare din fiecare culoare.
- Amestecăm bine cele 27 Putere; fiecare primim câte 3 dintre acestea și le ținem în mână. Pe celelalte le așezăm într-un teanc, pe spațiul din mijloc al tablei de joc, colorat cu verde deschis.
- Fiecare dintre noi își alege o mașină, pune certificatul de înregistrare corespunzător acesteia în fața sa și așează figurina de aceeași culoare în locul de Start al cursei spre insula visată.

Acela dintre noi care a mers cu mașina cel mai recent, începe prima rundă a jocului. El folosește marcatorul de eveniment pentru a stabili de unde pornește cursa și care este ținta ei, unde trebuie să livrăm pachetul. Toți ne așezăm mașina în locul indicat și jocul poate astfel începe.

Obiectivul jocului:

Să ne umplem cât mai repede buzunarele și să ajungem pe insula de vis!

Desfășurarea jocului:

Facem câteva livrări succesive.

Fiecare cursă necesară pentru o livrare este constituită de două faze repetitive: mișcarea mașinii și încasarea sumei.

La finele fiecărei curse de livrare, cel care a avut cel mai mare succes, se apropie cu un pas în plus de insula mult dorită.

Livrarea:

Mișcarea mașinii – fiecare dintre noi ia o carte Putere, o ține cu fața în jos, în așa fel încât numărul pe care vrem să îl folosim pentru a muta mașina, să fie orientat către tabla de joc.

Cărțile Putere

Fiecare dintre acestea indică trei cifre diferite, între 1 și 7. Aceste numere indică cum va înainta fiecare mașină.

Important: Doar dacă jucăm un 1, 2 sau 3 luăm o nouă carte Putere din teanc, la finele rundei.

Începând cu primul jucător, urmăm pe rând, în sensul acelor ceasornicului!

Primul jucător:

- La începutul jocului, primul jucător este cel care a mers cel mai recent cu o mașină.
- Pe parcursul unei curse, jucătorul care începe este mereu cel care se află pe ultimul loc.
- Cei care au renunțat, nu sunt puși la socoteală.
- Când începem o nouă livrare, primul la joc este cel care a câștigat runda anterioară.

Când ne vine rândul la joc, întoarcem cartea astfel încât numărul ales să fie orientat către tabla de joc. Apoi ne mutăm mașina tot atâtea căsuțe câte ne sunt indicate de numărul respectiv.

Figura 3 – exemplu: Jack avansează cu mașina sa 3 căsuțe, iar Isabella 2.

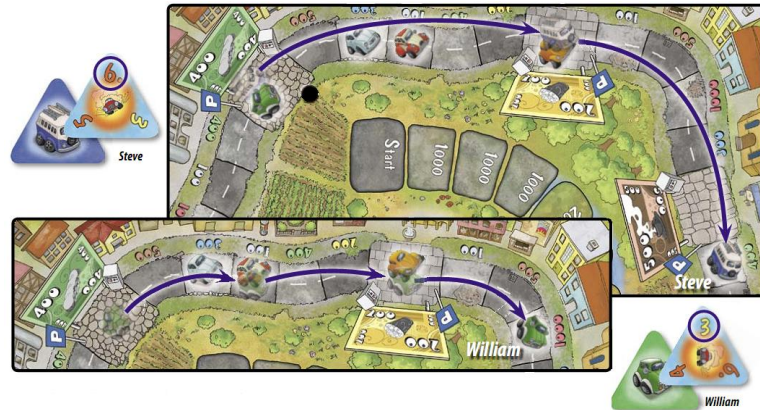


Dacă pe locul pe care ar trebui să ne mutăm mașina, există o alta, atunci vom avansa încă tot atâtea căsuțe. Vom face la fel, până când mașinuța noastră va ajunge pe o căsuță liberă. Aici ne încheiem rândul la joc.



Figura 4 – Tina avansează 3 căsuțe. Aici întâlnește mașina lui Jack și, din această cauză, avansează încă 3 căsuțe.

Figura 5 – Steve alege 6, aici dă peste mașina Tinei, ceea ce îl aduce în fruntea tuturor, deoarece avansează încă 6 spații în plus.



Figur 6 – Ultimul, dar nu cel din urmă, William trebuie să meargă 3 spații. Prima dată se întâlnește cu Jack, apoi cu Tina, finalizându-și astfel rîndul la joc, cu trei căsuțe în urma lui Steve.

După ce am jucat cărți Putere, le așezăm cu fața în sus, în teancul cărților eliminate aflat în centrul tablei de joc. Doar dacă am jucat cu numerele 1, 2 sau 3, avem voie să luăm o nouă carte Putere.

Dacă teancul de cărți din care tragem, a fost epuizat, cărțile eliminate sunt amestecate și formează o nouă stivă.

Acumularea monedelor:

Când toți ne-am mutat pe rând mașinile, acela care se află în frunte, colectează monezi de la toți ceilalți jucători. Fiecare dintre aceștia trebuie să plătească suma indicată de căsuța pe care se află poziționați. Dacă mașina noastră se află într-o parcare, atunci nu mai plătim nimic. Ce nu adunăm, nu primim! Spațiul pe care se află jucătorul prim, nu are nicio valoare. Dacă nu avem suficienți bani să plătim taxa, va trebui să procurăm monedele necesare (vezi căsuța din dreapta).

Cum facem rost de bani:

Dacă nu avem suficienți bani să plătim, va trebui să mergem înapoi pe cărarea dinspre insulă. Pentru fiecare spațiu dat înapoi, banca ne plătește jumătate din suma indicată de căsuța respectivă. Dacă nu avem cum să dăm înapoi, pentru că ne aflăm pe căsuța de start, atunci plătim tot ce avem, și banca va achita restul sumei.



Figura 7 – exemplu: După prima rundă, dubița lui Steve conduce. William îi plătește

1000, Jack 100, Isabella 300 de monede. Tina nu are de achitat nimic, deoarece se află în parcare.

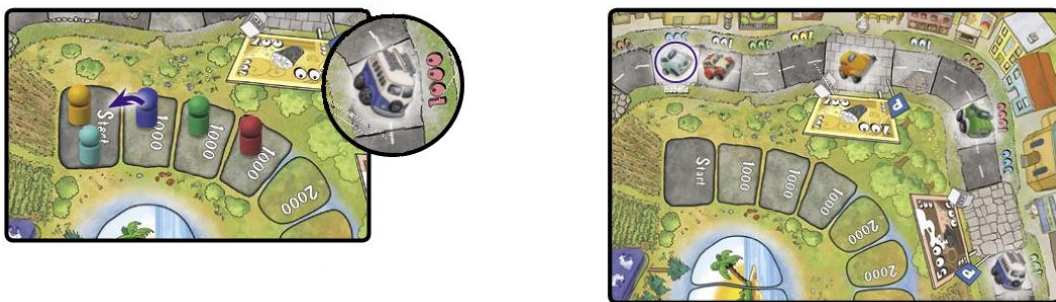


Figura 8 – exemplu: Steve trebuie să îi dea Isabellei 1000 de monede. De vreme ce are doar 300, va trebui să dea înapoi din drumul său către insulă, primind pentru acest lucru 500 de monede. Îi dă Isabellei acești bani, precum și cei pe care deja îi avea. Cele 200 de monede pe care Steve nu are cum să le achite Isabellei, vor fi date de bancă, de vreme ce Tina nu are cum să se întoarcă mai mult de pe drumul către insulă.

După ce banii au fost strânși, cursa continuă cu noi cărți Putere.

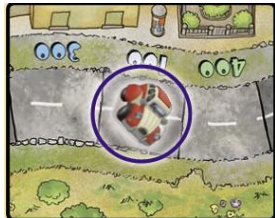
- Mutăm mașina
- Colectăm banii
- Mutăm mașina
- Și tot așa.

De vreme ce Isabella se află pe ultimul loc, ea va fi prima care va întoarce o carte Putere și își va muta mai departe mașina. Apoi, în sensul acelor de ceasornic, urmează Tina.....

Cei care renunță:

- Dacă nu putem continua cursa pentru că ne-am terminat cărțile Putere, trebuie să îi anunțăm imediat pe ceilalți.
- Dacă alegem să renunțăm la cursă de bună-voie, nu trebuie să anunțăm decât când este rândul nostru să jucăm. Apoi așezăm cărțile Putere pe care nu le-am folosit, în stiva de cărți eliminate și suntem scoși din joc pentru moment.

Dacă am renunțat...



- Întorcem mașina pe laterală (vezi figura 10). Mașina va ocupa locul respectiv, până când cursa se va încheia.
- Colectăm monede, atâta timp cât mașina este conducătoare.
- Plătim suma corespunzătoare locului ocupat, celui care conduce cursa, până la finalizarea livrării.

După colectarea monedelor, cursa ia sfârșit...

- Dacă măcar unul dintre noi a ajuns la marcatorul de eveniment **sau**
- Dacă niciun jucător nu mai poate juca sau nu mai vrea să continue **sau**
- Dacă numai cel din fruntea cursei mai are cărți Putere.

Drumul spre insula de vis:

Clasament

Jucătorul al cărui mașină conduce cursa după finalizarea livrării, câștigă și avansează cu figurina sa 3 căsuțe înspre insula de vis. Al doilea la rând, avansează 2 căsuțe iar al treilea, o căsuță.

Dacă suntem doar trei jucători, numai primii doi avansează.

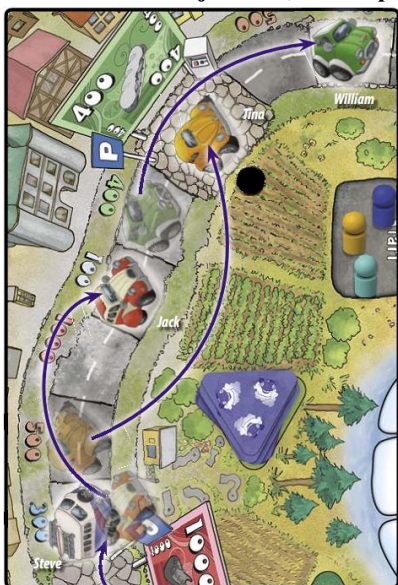


Figura 11 – exemplu: Mașina Tinei ajunge la marcatorul de eveniment. Apoi, William o întrece și preia conducerea. În final, Jack se folosește de faptul că Steve are mașina parcată, ajungând astfel pe locul trei. William colectează 100 de monede de la Jack și 300 de la Steve. Așa se încheie livrarea.

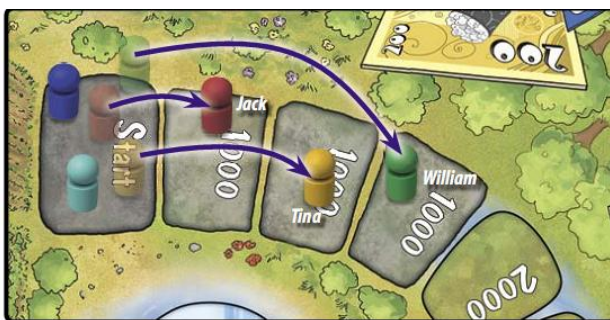


Figura 12: William își mută figurina cu trei spații mai departe, pe drumul spre insulă. Tina, a doua în clasament, avansează două căsuțe, iar al treilea, Jack, avansează o căsuță.

Cum retragem bani

După ce primii doi, sau trei clasai ai cursei au înaintat pe drumul spre insulă, jucătorii își retrag bani: în fiecare parcare, există un bancomat cu o inscripție din care aflăm ce sumă putem retrage de la bancomatul respectiv. Putem lua bani de la automatul care se află între mașina sa și următoarea mașină din cursă. Bani de pe parcare ocupată, revin celui care își are mașina în locul respectiv. Bani sunt luați din bancă.

Investind în fericire

Acum o investiție bună ne poate aduce cu un pas mai aproape de insula de vis: ca să avansăm o căsuță pe drumul nostru spre insulă, plătim băncii suma indicată de căsuța respectivă. Putem avansa chiar mai multe spații, dacă putem achita suma cerută pentru fiecare dintre acestea. Căsuțele care nu au o valoare scrisă, nu vor putea fi cumpărate.



Figura 13 – exemplu: William și Jack nu își retrag bani din cont. În schimb, Tina ia 400, iar Steve 1100 de monede din bancă. Isabella primește de pe loturile de parcare 300, 500 și 200.

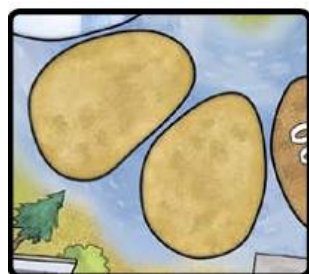


Figura 14: Nu putem cumpăra spațiile care nu au o cifră care să le indice valoarea.

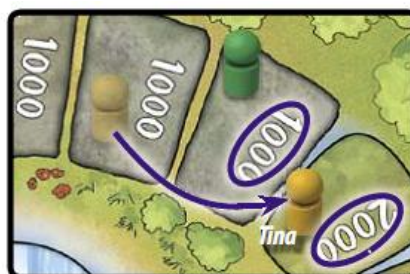


Figura 15 – exemplu: Tina vrea să avanseze două căsuțe spre insulă. Plătește 1000 de monede pentru primul spațiu. Pentru al doilea, ea trebuie să achite încă 2000 de monede către bancă.

Începutul unei noi curse:

- Așezăm marcatorul de eveniment pe locul ultimei mașini din cursă (din cursa care tocmai s-a încheiat).
- Așezăm toate mașinile în locul respectiv.
- Amestecăm din nou cărțile Putere. Fiecare primește iar câte trei. Celelalte formează teancul din centru, aflat pe căsuța verde deschis, de pe tabla de joc.

Acum noua cursă poate să înceapă.

Finalul jocului și câștigătorul:

Când cel puțin unul dintre noi a ajuns pe insulă, jocul se încheie. Retragera banilor și investiția în fericire se opresc aici. Acela care este cel mai departe pe insulă, câștigă. Dacă avem egalitate, cel care a fost mai bine clasat în ultima cursă, învinge.

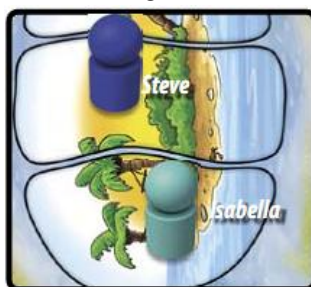


Figura 16 – exemplu: Isabella și Steve ajung pe insulă în aceeași rundă. La final, Steve este conducătorul cursei, așa că el va câștiga jocul.

Autor: Heinz Meister
Ilustratia: Victor Boden
Art.Nr.: 60 113 0800

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

