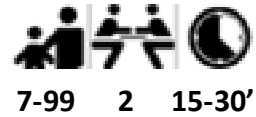




## CARS – COOL TWISTS



Bine ati venit in lumea curselor! Acesta este jocul de baza pentru care veti mai putea adauga si alte modele ale masinilor din renumitul film de animatie Disney „Masinute”, de la acelasi producator. Construiti un circuit de curse din diferite elemente si accelerati catre linia de sosire folosind regulile speciale pentru a muta si depasi. Fiecare personaj are o abilitate speciala, iar diferite evenimente pot schimba intreaga cursa intr-un moment.

In jocul de baza sunt incluse modele lui McQueen si Francesco. Pentru un joc cu 3, 4 chiar si 6 jucatori, puteti achizitiona si alte modele din universul filmelor Disney „Masinute”.

Sa inceapa cursa!

### Continutul jocului

1 zar.



16 elemente pentru pista de curse.



15 jetoane cu abilitati speciale.



2 modele de masini cu abtibolduri.

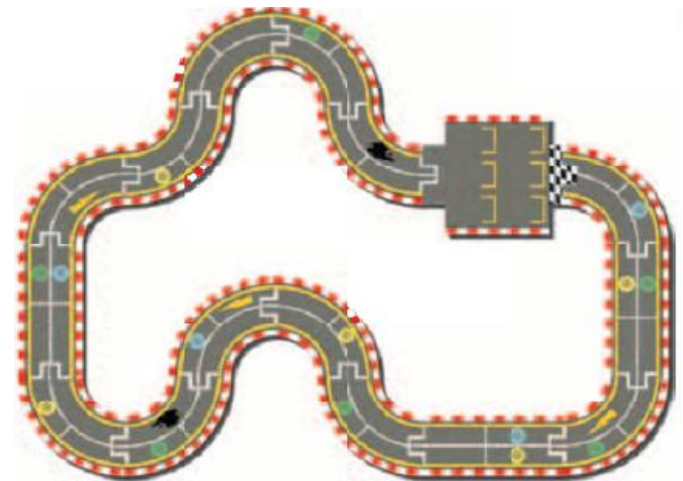


2 carduri cu fisele personajelor.



### Pregatirea jocului

Inainte de inceperea jocului, asamblati machetele personajelor din „Masinute” incluse in jocul de baza. Respectati instructiunile de asamblare si nu uitati sa puneti abtibolduri pe personajul preferat. Doar modelele asamblate complet pot intra in cursa. Asamblati pista de curse folosind elementele din carton - aici va avea loc competitia. Mai tarziu veti putea asambla pista de curse in orice mod doriti, dar pentru primul joc folositi diagrama din imagine.



Dupa ce fiecare jucator si-a ales un personaj si l-a plasat in zona de start, impartiti jetoanele cu abilitati speciale in 3 parti de culori diferite: verde(6), galben(5) si albastru(4). Intoarce-ti toate jetoanele cu fata in jos.

Plasati jetoanele verzi cu fata in jos pe campul special al tablei de joc. Asezati alte jetoane langa tabla de joc.



### Scopul jocului

Parcurge trei ture pe pista de curse si fi primul care termina cursa.

### Desfasurarea jocului

Jucatorii aleg la intamplare cine va fi primul. Jucatorul care este desemnat ultimul nu ar trebui sa isi faca griji, tinand cont ca ordinea nu este foarte relevanta in acest joc.

Fiecare parte a pistei, exceptand zona de start (alias sosire), este constituita din 4 campuri, organizate in doua randuri (fata si spate) si doua linii (dreapta si stanga). Jucatorul, cand este randul lui, arunca cu zarul si isi muta modelul personajului inainte un numar egal de randuri cu rezultatul obtinut in urma aruncarii zarului. Personajul poate fi mutat doar inainte. Jucatorul poate alege pe ce parte a drumului, dreapta sau stanga, personajul sau isi va termina mutarea. Celelalte personaje nu-i impiedica miscarea, dar drumul trebuie sa fie liber pentru ca jucatorul sa-si poate termina tura. Daca ambele linii sunt blocate, personajul trebuie sa se opreasca cu un rand inainte, iar daca si randul acesta e ocupat, pe randul liber precedent.

### Jucatorul nu are voie sa

- Sa mute personajul un numar de randuri mai mic decat numarul indicat de zar, daca cel putin o linie de pe ultimul rand este libera
- Sa mute personajul pe linia alaturata (nu este permisa mutarea in lateral), el trebuie doar sa inainteze
- Zona de „start” este constituita dintr-un singur camp pe care se pot afla orice numar de personaje simultan

## O noua tura

Atunci cand oricare dintre personaje si-a finalizat prima tura (atunci cand personajul isi incheie mutarea pe zona de start sau a trecut prin aceasta), plasati jetoanele cu abilitati speciale de culoare galbena pe campurile corespunzatoare ale pistei. Atunci cand oricare dintre personaje si-a finalizat cea de-a doua tura, plasati jetoanele cu abilitati speciale de culoare albastra. Toate jetoanele trebuiesc amplasate cu fata in jos.

## Campuri bonus si de penalizare

### Jetoanele



Daca un personaj isi incheie mutarea pe un camp ocupat de un jeton, jucatorul care controleaza acest personaj primeste jetonul (fara a-l arata celorlalti). El il poate folosi o singura data pana la sfarsitul jocului. Jetonul este eliminat din joc dupa folosire. Personajul care este primul pe pista nu poate lua jetoane, dar poate stationa pe campurile respective.

### Pata de ulei



Daca un personaj isi incheie mutarea pe acest camp, acesta este nevoit sa stea pe tusa tura urmatoare.



### Acceleratia

Daca un personaj isi incheie mutarea pe acest camp, acesta trebuie sa mai joace o runda.

## Jetoane cu abilitati speciale

Jucatorul poate folosi jetoanele obtinute pe parcursul cursei, fiind limitat la un jeton pe tura.

## Abilitatile personajelor

Fiecare personaj este unic, avand propriile abilitati pentru curse. Vedeti descrierile detaliate ale abilitatilor la sfarsitul acestui regulament.

## Linia de sosire

Dupa incheierea celui de-al treilea tur de pista, este desemnat un castigator. Primul jucator care isi muta personajul pe zona de start sau mai departe, este declarat castigator. Modelul castigatorului este scos din joc, in timp ce ceilalti participanti continua cursa pentru determinarea locurilor 2 si 3. Atunci, jocul se incheie.

## Echipe de curse

Atunci cand achizitionati alte personaje, le puteti folosi ca membrii ai echipei tale de curse. Este bine ca fiecare echipa adversa sa aiba un numar egal de membrii. Trebuie sa alegeti un personaj care va fi concurent; celelalte personaje fiind suporteri. Ar trebui de asemenea sa alegeti un tactic, un mecanic si un fan. De exemplu, daca sunt doi jucatori, fiecare jucator poate lua un personaj de sustinere in echipa sa (noile personaje sunt vandute separat) si sa ii atribuie oricare dintre cele 3 roluri. Daca aveti alte masini din colectia noastra, puteti crea o echipa din orice numar de personaje de sustinere care il vor ajuta pe concurent pe parcursul cursei.

Personajele de sustinere sunt plasate pe cardurile cu fisele personajelor corespunzatoare, fiind vizibil pentru toti jucatorii rolurile fiecarui personaj.

Pe un card - fisa a personajului, langa fiecare miniatura este prezent un numar al unei caracteristici a sa (tactic, mecanic si fan).

### Tactic

Daca iti inchei mutarea pe un camp care este ocupat de un alt personaj, poti incerca sa il depasesti. Acest lucru este posibil doar daca campul din fata oponentului, are cel putin un spatiu liber. Arunca zarul: daca rezultatul este egal cu numarul prezent pe cartea personajului tactic, depasirea este cu succes, prin urmare personajul tau isi poate incheia mutarea pe randul din fata oponentului si nu in spatele acestuia.



### Mecanic

Daca personajul tau este obligat sa stea o tura, da cu zarul. Daca rezultatul este egal cu numarul afisat pe cartea personajului care este mecanic in echipa ta, atunci nu vei sta o tura.

### Fan

Daca personajul tau este ultimul in cursa, el primeste o miscare bonus a zarului, afisata pe cardul personajului fan din echipa sa de sustinere.



## Piste noi

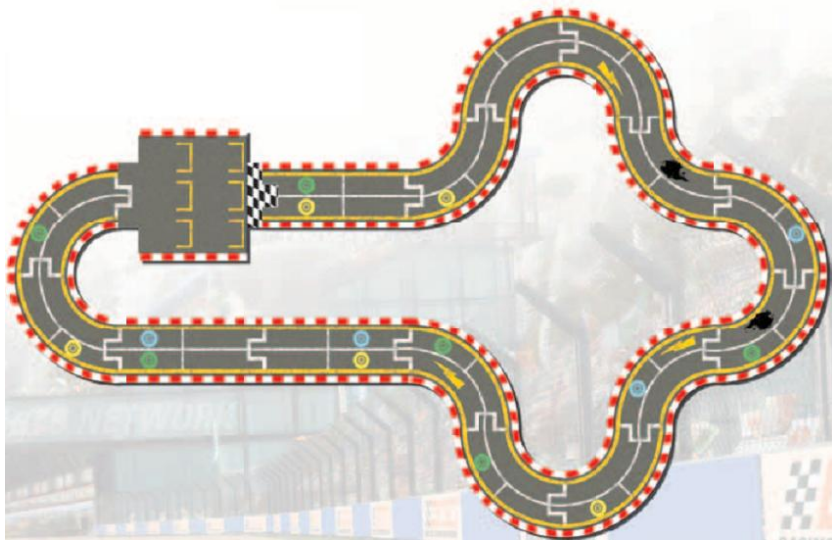
Atunci cand jucatorii stapanesc pista indicata in „Pregatirea jocului”, acestia pot crea o noua pista pentru competitie.

Pista poate fi creata in mai multe moduri, folosind elementele din carton incluse in joc, doar folosind urmatoarele reguli:

- Pista trebuie sa fie formata din 16 elemente;
- Chiar si cele mai complicate piste trebuie sa fie cu circuit inchis;
- Puteti departa usor elementele pistei daca doriti ca aceasta sa fie mai neobisnuita;
- Elementele cu campuri de **accelerare** nu pot fi adiacente-acestea trebuie sa fie despartite de 2-3 alte elemente.
- Regulile cursei vor fi aceleasi ca mai sus.

Ex: McQueen, in poza alaturata, va fi fan cu un o valoare =1

Exemplu de pista:



#### Abilitatile personajelor

**MCQUEEN** - Daca arunci cu zarul 1 sau 4, poti adauga 1 pas la mutare.

**BUCSA** - De fiecare data cand oricare personaj traverseaza un camp ocupat de BUCSA, jucatorul respectiv trebuie sa arunce cu zarul. Daca da 1 sau 4, personajul trebuie sa isi incheie mutarea pe un spatiu gol din fata sau din spatele lui BUCSA.

**KING** - Daca KING este ultimul pe pista, primeste 2 puncte in plus la aruncarea zarului.

**SALLY** - Daca Sally traverseaza un camp sau mai multe ocupate de alte personaje, aceasta se muta un rand mai in fata.

**DOC HUDSON** - Jucatorul care il controleaza pe DOC HUDSON nu are voie sa obtina jetoane cu abilitati. DOC HUDSON nu este afectat de abilitatile speciale ale celorlaltor personaje.

**LUIGI** - LUIGI isi poate incheia mutarea pe un camp ocupat de alte personaje. Acesta nu este afectat de „Comportamentul Agresiv”

#### MCQUEEN



#### MATER



#### KING



#### SALLY



#### DOC HUDSON



#### LUIGI



**FRANCESCO** - Daca FRANCESCO isi incepe mutarea din partea „dreapta” a pistei de curse, acesta primeste 2 puncte in plus la aruncarea zarului, iar daca incepe din partea curbata, 1 in minus.

### FRANCESCO



**FINN MCMISSILE** - Poti folosi un jeton cu abilitate speciala de doua ori pe parcursul unei runde sau al jocului.

### FINN MCMISSILE



**RAOUL** - Daca Raoul isi incepe mutarea dintr-o parte a pistei de curse, acesta primeste un punct in plus la aruncarea zarului.

### RAOUL



**HOLLEY** - Daca Holley primeste accelerare, aceasta primeste doua puncte in plus la aruncarea zarului.

### HOLLEY



**SARGE** - Dupa aruncarea zarului, jucatorul poate arunca din nou si sa aleaga intre primul si al doilea rezultat.

### SARGE



**SHU TODOROKI** - Daca SHU TODOROKI este primul pe pista, acesta primeste un punct in plus la aruncarea zarului.

### SHU TODOROKI



[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

### Jetoanele cu abilitati speciale



#### Comportament agresiv

Daca personajul isi incheie mutarea pe un camp ocupat de un alt personaj, acesta este scos de pe pista si sta pe tusa urmatoarea runda (in tura urmatoare isi continua mutarea din acelasi camp).

#### Calculare cursa

Acest jeton trebuie folosit inaintea aruncarii cu zarul. Acest jucator nu arunca cu zarul-in schimb, el poate alege orice numar de la 1 la 4 si sa il foloseasca pentru mutarea sa.

#### Pata de ulei

Acest jeton poate fi folosit inainte sau dupa aruncarea zarului. Alege un personaj pe un camp adiacent - acest personaj va trebui sa stea pe tusa urmatoarea tura.

#### Evitarea

Acest jeton este folosit pentru a contracara un alt jeton de abilitati speciale. Personajul tau nu va mai fi afectat de acea abilitate.

#### Defectare motor

Jucatorul care este primul pe pista de curse, va fi nevoit sa stea pe tusa urmatoarea tura.

Huch!& friends  
Hutter Trade GmbH +Co KG  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

© ZVEZDA, 2013 © Disney/Pixar

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

[www.facebook.com/happycolor.ro](http://www.facebook.com/happycolor.ro)

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

