

WIELKI RAJD SAMOCHODOWY gra STOLIKOWA

W grze biorą udział trzy osoby. Każda z nich odbywa rajd z innym bohaterem naszej książki: Tytusem, Romkiem lub A'Tomkiem (dla każdego z nich oznaczony jest na planszy oddzielny punkt startowy).

Aby wyruszyć ze startu, trzeba wyrzucić jedynekę (rzuca się oczywiście, kostką sześciennej), a dalej „jazda” odbywa się według znanej zasady: „ile oczek na kostce wyrzucisz o tyle pól w przód pojedziesz”.

Jeśli samochodzik, którym może być nawet zwykły guzik, stanie na polu oznaczonym kolorem czerwonym lub zielonym, zajrzyjcie do przepisów gry, aby dowiedzieć się, co Was spotkało. Wygrywa ten, kto pierwszy zamelduje się na mecie. Teraz zwróćcie się do kogoś ze starszych w domu o „ufundowanie” nagrody dla zwycięzcy, na półmetku połóżcie cukierek i... zaczynajcie!

PRZEPISY GRY

Trasa dla Tytusa

Nr 3 - A to pech! Tuż po starcie Tytus „złapał gumę”. Opuszczasz więc jedną kolejkę rzutów i stojąc na jednej nodze czekasz, aż Tytus zmieni koło. Jeśli stracisz równowagę i staniesz na dwóch nogach, zaczynacie grę od początku.

Nr 6 - To się nazywa być dżentelmenem jezdni I Tytus widząc, że przez przejście dla pieszych oznaczone „zebrą” przechodzi boża krówka, zatrzymał pojazd. Za ów przejaw kultury na jezdni otrzymujecie prawo do dodatkowego rzutu.

Nr 10 - A to gapa, ten Tytus! Zamiast prawa jazdy zabrał kwit z pralni. Wraca więc do domu po prawo jazdy. Zaczynacie grę od początku.

Nr 13 - Tytus zwrócił uwagę rowerzystom, że nie wolno jechać „wachlarzykiem”, bo to jest niezgodne z przepisami ruchu drogowego. Przesuwacie się do przodu o cztery pola.

Trasa dla Romka

Nr 3 - Romek zapomniał, co oznacza ten znak, szuka więc wyjaśnienia w przepisach ruchu i nie może jechać dalej. Traciecie jedną kolejkę rzutów.

Nr 6 - Jakiś chuligan rzucał kamieniami w znaki drogowe. Romek odważnie przepędził go. W nagrodę otrzymujecie prawo do dodatkowego rzutu.

Nr 10 - Jeśli siedząc za kierownicą myśli się o niebieskich migdałach, a nie o tym, co się dzieje na jezdni, to można wjechać w ulicę, na której obowiązuje zakaz ruchu wszelkich pojazdów, tak jak to zrobił Romek. Zaczynacie grę od początku.

Nr 13 - Ale ostrożny ten Romek! Dojeżdżając do przejazdu kolejowego zmniejszył szybkość. Przez dwie kolejki rzutów posuwacie się za każdym razem tylko o jedno pole, a za rozsądną jazdę otrzymujecie prawo do przesunięcia samochodziku o jedno pole w dowolnym miejscu gry.

Trasa dla A'Tomka

Nr 3 - Tu stoi znak zakazu używania sygnałów dźwiękowych. Grasz w milczeniu aż do chwili dojechania do znaku odwoławczego, który stoi na polu nr 12. Jeśli powiesz choć jedno słowo, musisz się cofnąć o cztery pola.

Nr 6 - A'Tomek zmniejszył szybkość przejeżdżając przez osiedle, dzięki temu zdążył zatrzymać samochód widząc nierozsądne dzieci wbiegające na jezdnię. Za przestrzeganie obowiązujących przepisów premia w postaci dodatkowego rzutu.

Nr 10 - A'Tomek wyjechał na trasę z zepsutymi światłami „stop”. Niestety, musicie zacząć rajd od początku.

Nr 13 - Niebezpieczeństwo! A'Tomek zobaczył wóz jadący środkiem jezdni; woźnica spał. Ponieważ A'Tomek obudził woźnicę, w nagrodę przesuwacie się o trzy pola w przód.

Półmetek

Nr 16 - Kto pierwszy stanie na tym polu, otrzymuje prawo do dodatkowego rzutu i nagrodę rzeczową w postaci cukierka.

Nr 20 - To się nazywa mieć szczęście! Możecie pojechać krótszą drogą skracając w lewo.

Nr 24 - Brawo! W nagrodę za to, że nie „ścinacie zakrętów” i trzymacie się prawej strony jezdni, przesuwacie swój pojazd na pole nr 27.

Nr 28 - Do bani z takim kierowcą, który myli trasę i skręca w lewo, choć ma jechać prosto! Teraz już nie można zawrócić, jedziecie więc drogą okrężną i stajecie na polu nr 25.

Nr 32 - Czerwone światło na skrzyżowaniu, czekacie cierpliwie opuszczając jedną kolejkę rzutów.

Nr 33 - Zielone światło na skrzyżowaniu. Droga wolna! Jedziecie na pole nr 36.

Nr 38 - Roboty drogowe! Trzeba, niestety, skorzystać z objazdu, co przedłuży drogę do mety.

Nr 45-50 - Zakaz wyprzedzania innych pojazdów. Na tym odcinku musicie wlec się za pojazdem jadącym przed wami, choćby nawet ilość wyrzuconych oczek uprawniała was do wyprzedzenia partnera.

Nr 53 - Dojeżdżacie do skrzyżowania z drogą z pierwszeństwem przejazdu, musicie więc poczekać, aż wszystkie pojazdy na tej drodze przejadą i dopiero przejeżdżacie skrzyżowanie, ale za to zatrzymujecie się dopiero na polu nr 56.

Nr 55 - Spotykacie na drodze tabor cygański. Chcecie się dowiedzieć, czy wygracie rajd, i prosicie Cyganek, aby wam powróżyła. Traciecie tylko czas, będziecie czekać, aż wyrzucicie jedynekę.

Nr 57 - Wiwatujące tłumy tarasują drogę, posuwacie się aż do mety tylko o jedno pole naprzód bez względu na ilość wyrzuconych oczek.

META !!! Hip, hip, hura dla zwycięzcy !!!