



# SKY RACE



**DAS BRETTSPIEL • BOARD GAME • DESKOVÁ HRA**



**STOLOVÁ HRA • TÁRSASJÁTÉK • GRA PLANSZOWA**

**SPIELANLEITUNG • INSTRUCTIONS • NÁVOD • NÁVOD • JÁTEKSZABÁLY  
INSTRUKCJA**





# SKY RACE

Ein Brettspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.  
Spieldauer 20-35 Minuten.

## Inhalt:

- Spielplan in Form eines Flugzeugs
- 4 Flugzeug-Spielfiguren
- 4 Aufsteller für die Spielfiguren
- 4 Spieler-Karten mit den Helden des Films „Planes“
- 4 Siegermedaillen
- 12 Dusty-Jetons (Puzzle-Teile)
- 48 Ereignis-Jetons
- Würfel
- Propeller-Aktionsrad
- Anleitung



## Einleitung

Fliegt mit den Helden des Films „Planes“ durch die Wolken. Bereitet Euch auf einen verrückten Wettlauf rund um den Globus vor. Unterwegs lauern viele Hindernisse, aber der tapfere Dusty hilft Euch in allen Kämpfen. Auf die Sieger warten Medaillen!

## Vorbereitung

- Breitet das große flugzeugförmige Spielfeld dort aus, wo das Spiel stattfinden soll. Baut die Zusatzelemente auf dem Spielfeld auf: den Hangar und das Gebirge. Eine detaillierte Anleitung, wie die Elemente zusammenzubauen sind, findet Ihr auf den Seiten 21-22.
- Baut das Propeller-Aktionsrad zusammen und stellt es auf den „Bug“ des Spielfeldes.
- Legt die Ereignis-Jetons verdeckt neben das Spielfeld.
- Legt die Dusty-Jetons in den Hangar.
- Jeder der Spieler wählt sich eine Spielfigur und erhält eine Spieler-Karte mit Dusty im Wettkampf-Modus.



## Ziel des Spieles:


Ziel des Spieles ist es, die Route so schnell wie möglich zu absolvieren und zum Zielpunkt zu gelangen.



## Beginn des Spieles:





- Stellt Eure ausgewählten Spielfiguren auf die Startfelder.
- Das Spiel beginnt derjenige, der zuletzt geflogen ist.  
Wenn noch keiner von Euch die Gelegenheit hatte, in einem Flugzeug zu sitzen, dann beginnt der Jüngste.
- Die übrigen Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn ins Spiel.  
Die bunten Pfeile zeigen, in welcher Richtung das Spielfeld zu umrunden ist.

## Regeln:

- Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- Wenn die Spielfigur auf einem solchen Feld ankommt – dreh am Propeller-Aktionsrad (siehe: Propeller).
- Wenn die Spielfigur auf einem solchen Feld ankommt  – nimm einen Ereignis-Jeton oder beende Deinen Zug.




## Propeller


-  – nimm Dir einen Dusty-Jeton
-  – nimm Dir einen Ereignis-Jeton
-  – würfle und setze Deine Spielfigur um die Zahl der gewürfelten Augen nach vorne. Damit ist Dein Zug beendet.
-  – würfle und setze Deine Spielfigur um die Zahl der gewürfelten Augen nach hinten. Damit ist Dein Zug beendet.



## Dusty

Dusty ist ein sehr hilfsbereites Flugzeug. Während des Wettlaufs hilft er den anderen Teilnehmern. Wenn Du aus den Dusty-Jetons einen kompletten, verbesserten Dusty zusammenpuzzeln kannst, erhältst Du einen Bonus.





- Wenn das Propeller-Aktionsrad hierauf zeigt  – nimm Dir einen Dusty-Jeton aus dem Hangar und lege ihn neben Deine Spielerkarte.
- Wenn Du ein ganzes Flugzeug zusammen hast, lege es auf Deine Spielerkarte, über das Bild von Dusty. Du erhältst einen Bonus – bei jedem Zug darfst Du zwei Mal würfeln! Deine Spielfigur darfst Du dann entsprechend um die Summe beider Würfe ziehen.

- Wenn das Propeller-Aktionsrad wieder hierauf zeigt  – und Du schon einen kompletten, verbesserten Dusty hast, dann passiert nichts.



## Ereignisse

- Wenn das Propeller-Aktionsrad hierauf zeigt  – nimm Dir einen Ereignis-Jeton.
- Wenn es auf einem solchen Feld steht  kannst Du einen Ereignis-Jeton einsetzen.



-  – Nebel – ein Gegner Deiner Wahl muss bei der nächsten Runde aussetzen
-  – Sturm – ein Gegner Deiner Wahl muss drei Felder zurück gehen
-  – Wolken – alle Gegner müssen um ein Feld zurück gehen
-  – Havarie – Du kannst einem Gegner Deiner Wahl einen Dusty-Jeton wegnehmen. Du darfst nur solche Jetons nehmen, die Dir noch fehlen.



## ACHTUNG!

Wenn durch den Einsatz des Propeller-Aktionsrades oder eines Ereignis-Jetons eine Spielfigur auf ein anderes Feld gesetzt wird, darf der betroffene Spieler keine mit diesem Feld verbundenen Aktionen durchführen. In diesem Spiel wird nicht geschlagen:  
Wenn zwei Spielfiguren auf demselben Feld stehen, tun sie einander nichts.

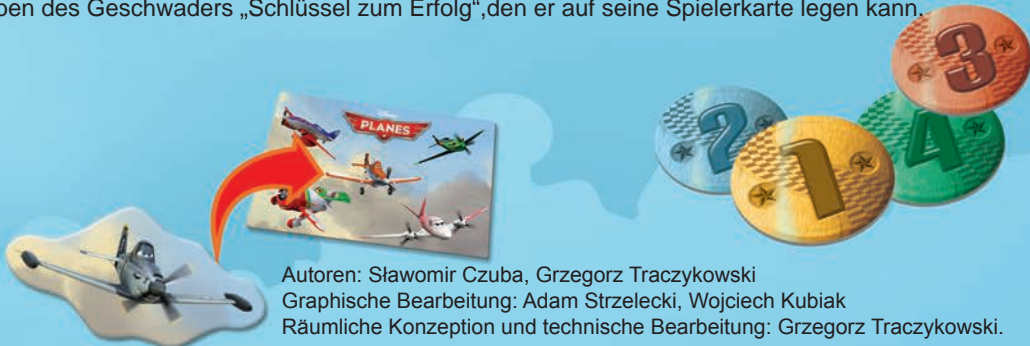
## Tunnel und Gebirge:

Wenn Deine Spielfigur durch ein solches Feld geht  und Du noch keinen kompletten, verbesserten Dusty hast, kannst Du die verkürzte Route durch den Tunnel nehmen. Andernfalls setzt Du Deinen Flug über die Spitze des Gebirges fort. Wenn Du im Gebirge auf dieses Feld kommst , fliegst Du auf das genau so aussehende Feld auf dem Spielfeld hinunter.



## Spielende:

Wer als erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen! Dieser Spieler erhält die Goldmedaille. Die folgenden Spieler erhalten die Silber- und Bronzemedaille, der letzte bekommt die grüne Medaille. Außerdem bekommt jeder, der den Wettlauf erfolgreich beendet hat, einen Dusty-Jeton in den Farben des Geschwaders „Schlüssel zum Erfolg“, den er auf seine Spielerkarte legen kann.



Autoren: Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski  
Graphische Bearbeitung: Adam Strzelecki, Wojciech Kubiak  
Räumliche Konzeption und technische Bearbeitung: Grzegorz Traczykowski.

# SKY RACE

Ages: 5+, Number of Players: 2-4  
Playing time: 20-35 minutes

## Contents:

- 3-dimensional board shaped like an airplane
- 4 airplane pawns
- 4 pawn bases
- 4 individual player mats showing heroes from the movie "Planes"
- 4 medals
- 12 Dusty tokens
- 48 event tokens
- 1 die
- Randomizing Propeller
- Instructions



## Introduction

Fly to the clouds with the heroes of the movie "Planes". Get ready for a crazy race around the globe. Improve your aircraft and increase your chances of winning! Medals await the winners!

## Preparation

- Set up the board where the game will be played. Place the hangar and mountain onto the board 21-22.
- Assemble the propeller, and put it in front of the board.
- Put the event tokens face down near the board.
- Put Dusty tokens in the hangar.
- Each player chooses a pawn and receives a plane mat.



## Aim of the game:

The aim of the game is to reach the finish line first.





## Start of the game:

- Place the selected pawns onto the board.
  - The player who most recently flew in a plane, starts the game.
  - Then players take turns in clockwise order.
- The arrow indicates the direction of movement on the board.



## Movement Rules:

- Throw the die and move your pawn the number of pips thrown.
- If the pawn lands on a red space  – use an event token if you want.
- If the pawn lands on a blue space  – spin the propeller.

## Propeller



– Take one piece of a Dusty token



– Take one event token



– Throw the die – move pawn forward the number of pips thrown and end the turn





– Throw the die – move pawn backward the number of pips thrown and end the turn





## Dusty





Dusty will help you along your journey. Try to finish building him to get a special bonus.

- Take one piece of a Dusty token after spinning  on the propeller.
- When you complete the Dusty token, you get a special bonus: Roll the die twice when you move, and add the 2 rolls to see how far your plane moves!
- When you spin  again when your Dusty is already complete, nothing special happens.



## Events

- If you spin  , take one random event token.
- When you land on a red space  , you can use one event token.



-  - Fog – a chosen opponent loses their next turn
-  - Storm – a chosen opponent goes back 3 spaces
-  - Clouds – all opponents move back 1 space
-  - Breakdown – take one piece of a Dusty token from a chosen opponent. You cannot take a piece which you already have.

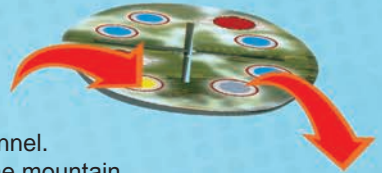


### NOTE:

When a pawn is moved onto a space after spinning the propeller or using tokens – the player doesn't take any action related to the space. If 2 or more pawns are on the same space, nothing special happens.

## Tunnel and mountain

When your pawn goes through the yellow space  and your Dusty is not yet complete, you can use a shortcut directly through the tunnel to the gray space through the tunnel. Otherwise you have to continue the flight high up around the mountain. When you reach the mountain's gray space  , you go next to the similar gray space back down on the board.



## End of the game

Whoever crosses the finish line first is the winner! This player receives a gold medal. Subsequent players receive medals in order: silver, brown and green. Additionally, every player who finishes the race receives the honor of joining the Jolly Wrenches squadron and may add a Dusty token to their player mat.



Game design: Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski  
Graphic design: Adam Strzelecki, Wojciech Kubiak  
Technical design: Grzegorz Traczykowski



# SKY RACE

PROSTOROVÁ DESKOVÁ HRA

Věk: 5+

Počet hráčů: 2-4

Délka hry: 20-35 min.

## Obsah:

- prostorový hrací plán ve tvaru letadla
- 4 figurky letadel
- 4 podložky pod figurky
- 4 obrázky hráčů
- 4 vítězné medaile
- 12 žetonů Práška
- 48 žetonů událostí
- kostka
- losující vrtule
- návod



## Úvod

Vznesete se pod oblaka s hrdiny filmu „Letadla“. Připravte se na šílené závody kolem světa

Na cestě číhá mnoho překážek, ale statečný Prášek Vám pomůže je překonat.

Na vítěze čekají medaile!



## Příprava

- Hrací plán-letadlo rozložte na místě, kde budete hrát. Postavte na hrací plán další prvky: hangár a horu. Podrobný návod, jak složit tyto prvky se nachází na stranách 21-22.
- Složte losovací vrtuli a nasadte ji na „špici“ hracího plánu.
- Žetony událostí položte obrázkem dolů vedle hracího plánu.
- Žetony s Práškem umístěte v hangáru.
- Každý hráč si vybírá svou figurku a obdrží obrázek s Práškem v závodní variantě.





## Cíl hry:

Cílem hry je co nejrychleji zvládnout trasu a dorazit do cíle.

# Zahájení a průběh hry

- Vybrané figurky postavte na startovních polích.
- Hru zahajuje ten hráč, který naposledy letěl letadlem a v případě, že ještě nikdo neměl takovou příležitost, nejmladší hráč.
- Další hráči se zapojují do hry po směru hodinových ručiček.  
Šipka ukazuje směr pohybu po hracím poli.




## Pravidla tahů:

- Hodte kostkou a přesuňte figurku o příslušný počet polí.
- jestliže se figurka ocitne na poli  – roztočte losující vrtuli (viz: Vrtule).
- jestliže se figurka ocitne na poli  – použijte žeton události nebo ukončete svůj tah.



## Vrtule





- vezměte si část žetonu s Práškem 
- vezměte si žeton události 
- hodte kostkou – přesuňte figurku dopředu o počet polí, které padly na kostce a ukončete tah 
- hodte kostkou - přesuňte figurku dozadu o počet polí, které padly na kostce a ukončete tah



## Prášek

Prášek je velmi nápomocné letadlo. Během závodů pomáhá jiným závodníkům. Když sestavíte jeho vylepšenou variantu, získáte bonus.





- Jestliže jste vylosovali  – vezměte si jednu část žetonu Práška z hangáru a položte ji vedle svého obrázku.
- Když posbíráte celé letadlo, umístěte ho ve svém obrázku místo předchozího zobrazení. Získáváte bonus – při každém tahu házíte kostkou dvakrát! Figurku přesouváte o součet hodů.

- Když znovu vylosujete  – a máte již vylepšeného Práška – nic se neděje.



# Události



- Jestliže jste vylosovali  vytáhněte si jeden žeton události.
- Když se postavíte na poli  můžete použít jeden žeton události.

-  – mlha – vybraný protivník ztrácí svůj tah.
-  – bouřka – vybraný protivník se vrací o 3 pole.
-  – mraky – všichni protivníci se vracejí o 1 pole.
-  – porucha – zaberte vybranému protivníkovi 1 část Práška.  
Můžete zabrat výhradně takovou část, kterou ještě nemáte.



Jestliže dojde k přestavení figurky na jiné pole v důsledku zatočení vrtulí nebo po použití žetonu události – hráč nepodniká žádné kroky spojené s tímto polem.

## Tunel a hora

Když Vaše figurka prochází přes pole  a nemáte ještě vylepšeného Práška, můžete přeletět kratší trasou přes tunel. V opačném případě pokračujete v letu na štítu hory. Z pole  slétáváte na stejné pole na hracím poli.



## Konec hry:

Kdo první překročí cílovou čáru, stává se vítězem! Hráč získává zlatou medaili. Další hráči obdrží stříbrnou, bronzovou a zelenou medaili. Navíc může každý, kdo ukončí závod, umístit na svém obrázku žeton Práška v Eskadře Pirátů nebes.



# SKY RACE



PRIESTOROVÁ STOĽOVÁ HRA

Vek: 5+

Počet hráčov: 2-4

Trvanie hry: 20-35 minút

## Obsah:

- priestorový hrací plán v tvare lietadla
- 4 figúrky lietadiel
- 4 podložky pod figúrky
- 4 plániky hráčov
- 4 medaily pre víťazov
- 12 žetónov Dustyho
- 48 žetónov udalostí
- kocka
- losujúca vrtuľa
- návod

## Úvod

Lette k oblakom s hrdinami z filmu „Lietadlá“. Pripravte sa na šialené pretekáky okolo sveta. Na ceste čakajú mnohé prekážky, ale nebojte sa, odvážny Dusty vám pomôže. Na víťazov čakajú medaily!

## Príprava

- Hráči rozložia hrací plán-lietadlo na mieste, kde sa budú hrať.

Na pláne postavia dodatočné prvky: hangár a horu. Podrobný návod ako sa jednotlivé prvky skladajú je uvedený na stranách 21-22.

- Následne sa zloží losujúca vrtuľa a postaví sa na „nose“ plánu.
- Zakryté žetóny udalostí sa položia vedľa hracieho plánu.
- Žetóny s Dustym sa položia v hangári.
- Každý hráč si vyberie svoju figúrku, s ktorou dostane plánik s Dustym v pretekárskej verzii

## Cieľ hry:

Cieľom hry je čo najrýchlejšie prejsť celú trasu a prekročiť cieľovú čiaru.





# Začiatok hry

- Hráči postavia vybrané figúrky na štartové políčka.
- Hru začíta ten hráč, ktorý ako posledný letel lietadlom, a ak ešte nikto lietadlom neletel – začína najmladší hráč.
- Ďalší hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Šípka ukazuje smer pohybu po hracom pláne.



## Pravidlá pohybov

- Každý hráč hádže kockou a svoju figúrku presúva o toľko políčok, koľko hodil kockou.
- ak figúrka zastaví na políčku  – hráč krúti losujúcou vrtuľou (pozri: Vrtuľa).
- ak figúrka zastaví na políčku  – hráč použije žetón udalosti, alebo ukončí svoj ťah.

## Vrtuľa



– hráč si ťahá časť žetónu s Dustym

– hráč si ťahá žetón udalosti



– hráč hádže kockou – presúva figúrku dopredu o toľko políčok, koľko hodil, a končí svoj ťah

– hráč hádže kockou – presúva figúrku dozadu o toľko políčok, koľko hodil, a končí svoj ťah





## Dusty





Dusty je veľmi pomocné lietadlo. Počas pretekov pomáha iným pretekárom. Keď sa hráčovi podarí poskladať jeho zlepšenú verziu, dostáva bonus.

- Keď si hráč vylosoval  – ťahá si z hangáru jednu časť žetónu Dustyho a kladie ho vedľa svojho plániku.
- Keď sa mu podarí poskladať celé lietadlo, hráč ho umiestňuje na svojom plániku namiesto predchádzajúceho obrázku. Hráč získava bonus – v každom kole hádže kockou 2-krát! Figúrkou sa presúva o toľko políčok, koľko hodil spolu.
- Ak hráč znovu vylosoje  – a má už zlepšenú verziu Dustyho - nič sa nedeje.



## Udalosti



- Ak hráč vylosoval  – ťahá si jeden losovaný žetón udalosti.
- Keď zastaví na políčku  – môže použiť jeden zo svojich žetónov udalostí.

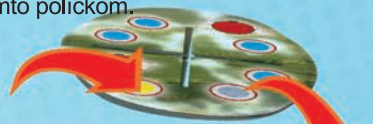
-  – hmla – vybraný protihráč stojí jedno kolo.
-  – búrka – vybraný protihráč sa vracia o 3 políčka dozadu
-  – oblaky – všetci protihráči sa vracajú o 1 políčko dozadu
-  – porucha – hráč jednému vybranému hráčovi berie jednu časť Dustyho.  
Môže si zobrať iba takú časť, ktorú sám ešte nemá.



Ak sa figúrka posunie na iné políčko následkom krútenia vrtulou, alebo následkom použitia žetónu udalosti – hráča sa netýka žiadna akcia súvisiaca s týmto políčkom.

## Tunel a hora

Keď figúrka hráča prechádza cez políčko , a hráč ešte nemá zlepšeného Dustyho – môže preletieť kratšou trasou cez tunel. Ak hráč zlepšeného Dustyho už má, pokračuje v lete cez štítý hôr. Z políčka  sa letí dole na také isté políčko na hracom pláne.



## Koniec hry

Hráč, ktorý ako prvý preletí cieľovú čiaru, vyhráva! Tento hráč získava zlatú medailu. Ďalší hráči získavajú ostatné medaily: striebornú, bronzovú a zelenú. Dodatočne, každý hráč ktorý ukončil preteky, môže na svojom plániku umiestniť žetón Dustyho vo farbách eskadry Veselé vývrtky.



# SKY RACE

TÉRBELI TÁRSASJÁTÉK

Életkor: 5+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 20-35 perc

## A doboz tartalma:

- repülőgép alakú térbeli játéktábla
- 4 repülőgép bábu
- 4 bábu talp
- 4 külön kis játéktábla minden játékos számára
- 4 győzelem érem
- 12 Dusty zseton
- 48 esemény zseton
- dobókocka
- szerencselapát
- játékszabály



## Bevezetés

Szárnyalj a fellegekben a „Repszik” film hőseivel. Készüljete fel egy kalandos világ körüli versenyre. Számos akadály vár rátok, de a bátor Dusty segít nektek. A győztesekre érmek várnak!

## A játék előkészítése

- Nyissátok szét a repülő - játéktáblát. Állítsátok fel a játéktáblára a további elemeket: a hangárt és a hegyet. Az elemek összerakására vonatkozó részletes játékszabály a 21-22oldalon található.
- Rakjátok össze a szerencselapátot és állítsátok fel orral a játéktáblára.
- Az esemény zsetonokat helyezétek le lefordítva a játéktábla mellé.
- A Dusty zsetonokat helyezétek a hangárba.
- Mindegyik játékos kiválasztja a bábuját és kap egy verseny változatú, Dusty-s kis játéktáblát.



## A játék célja:

A játék célja a lehető leggyorsabban célba jutni.





## A játék megkezdése

- Állítsátok a startmezőkre a kiválasztott bábukat.
- A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára repült repülővel. Ha még senkinek se volt alkalma repülni – a játékot a legfiatalabb játékos kezdi.
- A soron következő játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A nyíl a játéktáblán való haladás irányát jelzi.



## A lépések szabályai

- Dobj a dobókockával és annyit lépj, amennyit dobtál.
- ha a bábu a  mezőn áll meg – forgasd meg a szerencselapát  
lásd Szerencselapát.
- ha a bábu a  mezőn áll meg – használd fel az esemény zsetont vagy fejezd be a lépésed.

## Szerencselapát



– vegyél el egy Dusty-s zsetont



– vegyél el egy esemény zsetont




– dobj a dobókockával – annyit lépj előre, amennyit dobtál és fejezd be a lépésed


– dobj a dobókockával – annyit lépj hátra, amennyit dobtál és fejezd be a lépésed



## Dusty

Dusty egy nagyon segítőkész repülőgép. A verseny alatt más versenyzőknek segít. Amikor kész vagy a repülőgéped továbbfejlesztésével, bónuszt kapsz.



- Ha  sorsoltál ki – vegyél el egy Dusty zsetont a hangárból és helyezd le a kis játéktáblád mellé.
- Amikor összegyűjtöd az egész repülőgépet és kész vagy a géped továbbfejlesztésével, helyezd rá a kis játéktáblára az előző helyett. Bónusz ját érte– minden körben kétszer dobhatsz! A bábuval a 2 dobás összegével léphetsz.





- Amikor újra  sorsolsz – és már rendelkezel továbbfejlesztett Dusty modellel – semmi se történik.





## Események



- Ha  sorsoltál – vegyél fel egy esemény zsetont.
- Amikor  mezőre lépsz, felhasználhatod az egyik esemény zsetont.

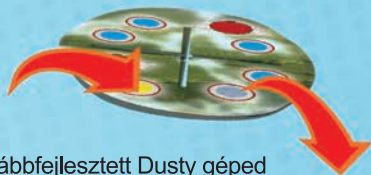
-  – köd – a kiválasztott ellenfél kimarad egy körből.
-  – vihar – a kiválasztott ellenfél visszalép 3 mezőt
-  – felhők – minden ellenfél visszalép 1 mezőt
-  – hiba – vegyél el 1 darab Dusty elemet a kiválasztott ellenféltől.  
Kizárólag olyan elemet vehetsz el, amilyen még nincs neked.



Ha szerencselapátos sorsolás vagy esemény zseton használata eredményeképpen a bábu egy másik mezőre kerül – ilyenkor nem vonatkozik a játékosra a mezővel kapcsolatos utasítás.

## Alagút és hegy

- Amikor a bábud áthalad a  mezőn és még nincs továbbfejlesztett Dusty géped – az alagúton át vezető rövidebb utat választhatod. Ellenkező esetben a hegycsúcs felé repülsz tovább. A  mezőről a játéktábla ugyanilyen mezőjére repülsz.



## A játék befejezése

Aki elsőként átlépi a célvonalat, nyer! Ez a játékos aranyérmet kap. A célba érkező következő játékosok ezüst, bronz és zöld érmet kapnak. Továbbá, mindenki, aki célba ér, felhelyezheti a kis játéktáblájára a Dusty zsetont a Győzelmi Osztag színeiben.



# SKY RACE



PRZESTRZENNA GRA PLANSZOWA

Wiek: 5+

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 20-35 min

## Zawartość

- przestrzenna plansza w kształcie samolotu
- 4 pionki samolotów
- 4 podstawki pod pionki
- 4 planszki graczy
- 4 medale zwycięstwa
- 12 żetonów Dustyego
- 48 żetonów zdarzeń
- kostka
- śmigło losujące
- instrukcja



## Wstęp

Poszybujcie pod obłoki z bohaterami filmu „Samoloty”. Przygotujcie się na szalony wyścig dookoła świata. Po drodze czai się wiele przeszkód, ale dzielny Dusty pomoże Wam w zmaganiach. Na zwycięzców czekają medale!

## Przygotowanie

- Planszę-samolot rozłóżcie w miejscu gdzie odbędzie się gra. Ustawcie na planszy dodatkowe elementy: hangar i górę. Szczegółowa instrukcja składania elementów znajduje się na stronach 21-22.
- Złóżcie śmigło losujące i ustawcie je na „dziobie” planszy.
- Żetony zdarzeń połóżcie zakryte obok planszy.
- Żetony z Dustym umieśćcie w hangarze.
- Każdy z graczy wybiera swój pionek i otrzymuje planszki z Dustym w wersji wyścigowej.



## Cel gry



Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy i dotarcie do mety.

# Rozpoczęcie rozgrywki

- Wybrane pionki ustawcie na polach startowych.
- Grę rozpoczyna ten z Was, kto ostatnio leciał samolotem, a w przypadku gdy nikt nie miał jeszcze takiej okazji – najmłodszy z Was.
- Kolejni gracze przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Strzałka wskazuje kierunek ruchu po planszy.



## Zasady ruchu

- Rzuć kostką i przesunij pionek o wyrzuconą liczbę oczek.
- Jeżeli pionek stanie na polu  – zakręć śmigłem losującym (patrz: Śmigło).
- Jeżeli pionek stanie na polu  – użyj żetonu zdarzenia lub zakończ swój ruch.

## Śmigło



– pobierz żeton Dustyego



– pobierz żeton zdarzenia



– rzuć kostką – przesunij pionek do przodu o liczbę wylosowanych oczek i zakończ ruch




– rzuć kostką – przesunij pionek do tyłu o liczbę wylosowanych oczek i zakończ ruch





## Dusty

Dusty jest bardzo czynnym samolotem. W czasie wyścigu pomaga innym zawodnikom. Kiedy skompletujesz jego ulepszoną wersję, otrzymasz bonus.

- Jeżeli wylosowałeś  pobierz jeden element żetonu Dustyego z hangaru i połóż go obok swojej planszeczki.
- Kiedy zbierzesz cały samolot, umieść go w swojej planszeczce, zamiast poprzedniego wizerunku. Otrzymujesz bonus – w każdym ruchu rzucaś kostką 2 razy! Pionek przesuwasz o sumę rzutów.
- Kiedy znów wylosujesz, a masz już ulepszoną wersję Dustyego – nic się nie dzieje.



## Zdarzenia

- Jeżeli wylosowałeś  , pobierz jeden losowy żeton zdarzenia.
- Kiedy staniesz na polu  , możesz użyć jednego żetonu zdarzenia.





- mgła – wybrany przeciwnik traci kolejkę.
  - burza - wybrany przeciwnik cofa się o 3 pola
  - chmury -wszyscy przeciwnicy cofają się o 1 pole
  - awaria - zabierz wybranemu przeciwnikowi 1 element Dustyego.
- Możesz zabrać wyłącznie taki element, jakiego jeszcze nie masz.



**UWAGA!** Jeżeli pionek zostanie przestawiony na inne pole w wyniku kręcenia śmigłem lub użycia żetonu zdarzenia – gracz nie wykonuje żadnych działań związanych z tym polem. W grze nie ma zbijania. Jeśli dwa pionki staną na tym samym polu – nic się nie dzieje.

## Tunel i góra

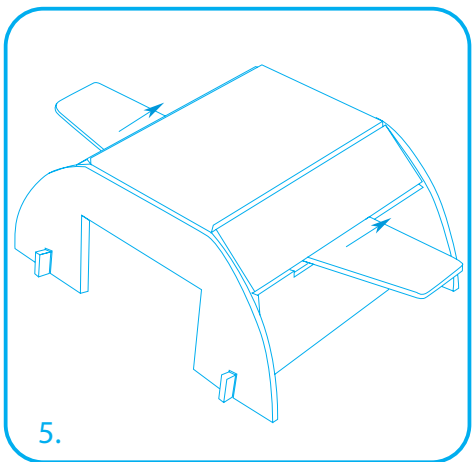
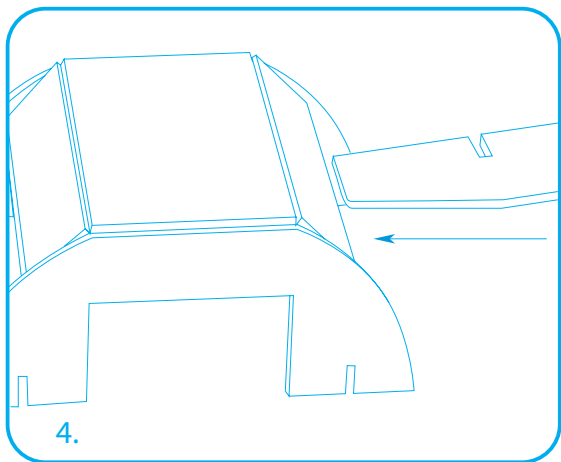
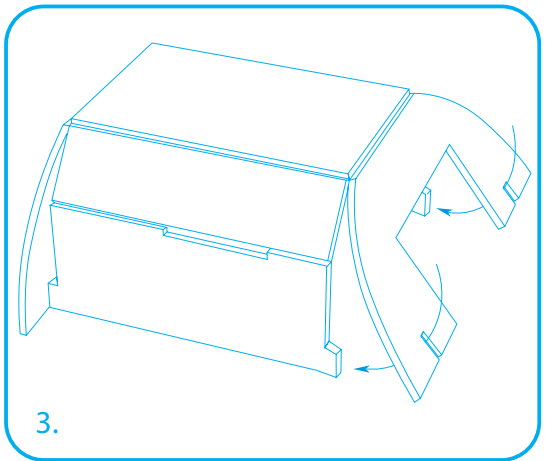
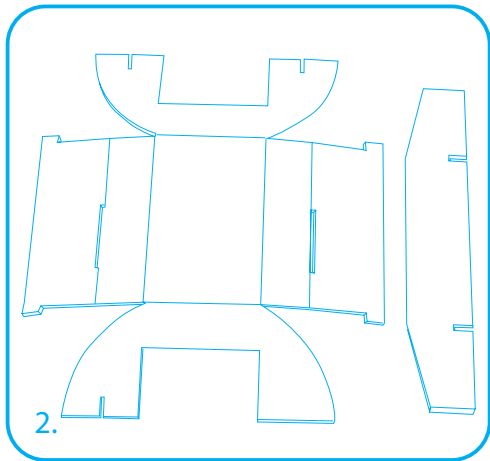
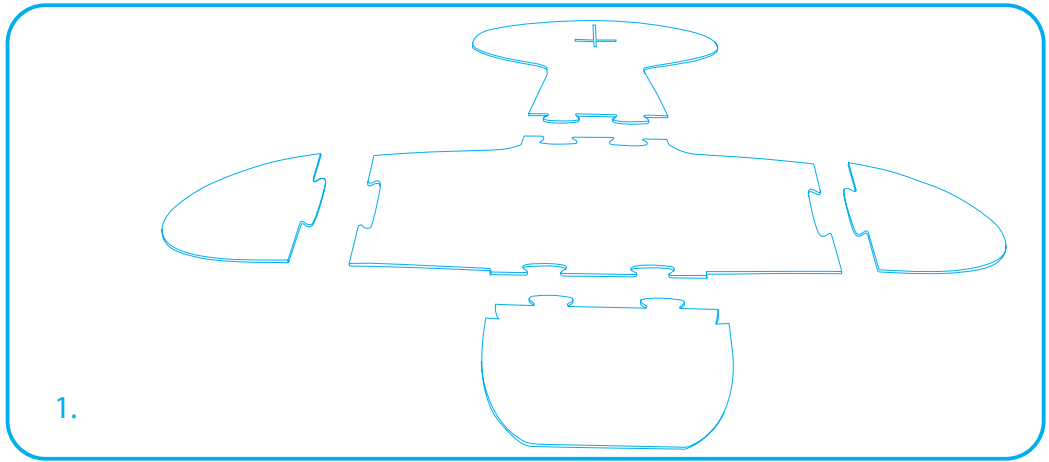
Kiedy Twój pionek przechodzi przez pole  i nie masz jeszcze ulepszonych Dustyego – możesz przelecieć krótszą trasą przez tunel. W przeciwnym wypadku kontynuujesz lot na szczycie góry. Przechodząc przez pole  zlatujesz na takie samo pole na planszy.

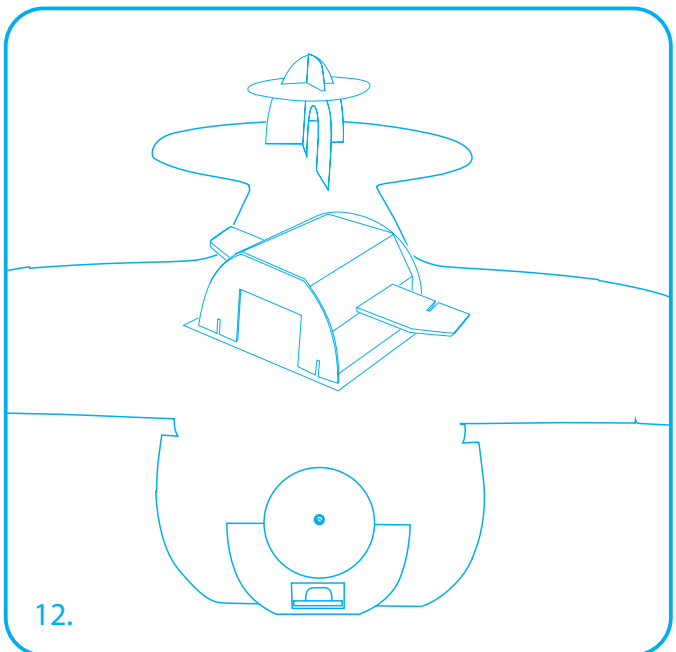
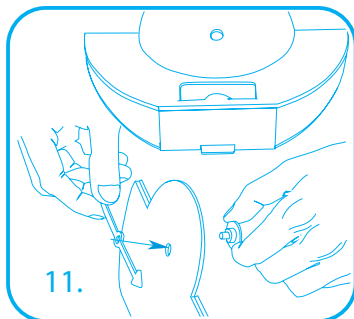
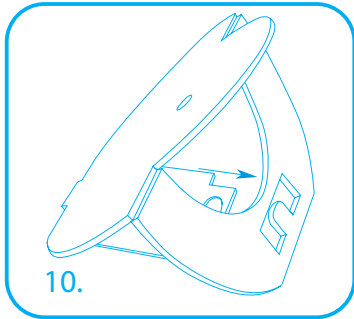
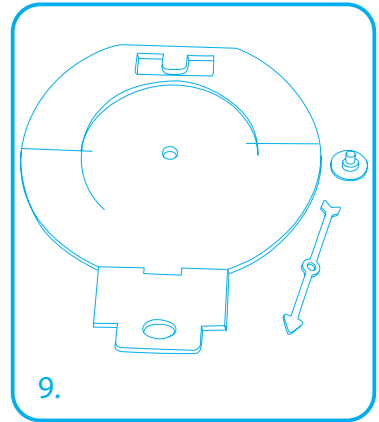
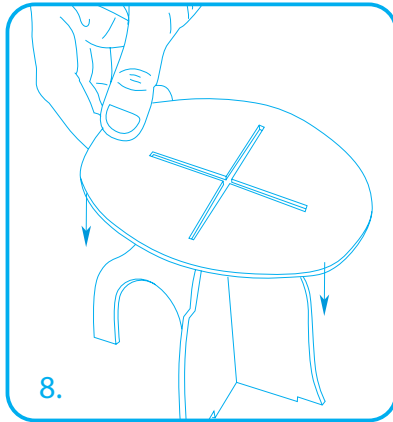
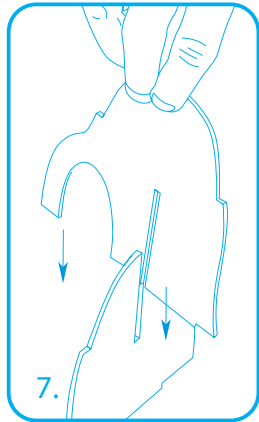
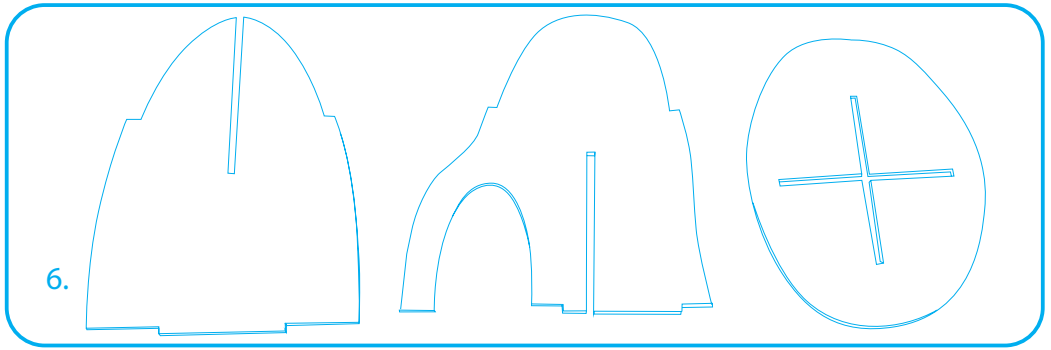


## Koniec gry

Kto pierwszy przekroczy linię mety zostaje zwycięzcą! Ten gracz otrzymuje złoty medal. Kolejni gracze otrzymują medale: srebrny, brązowy i zielony. Dodatkowo, każdy kto ukończy wyścig, może umieścić na swojej planszeczce żeton Dustyego w barwach eskadry Klucz Zwycięstwa.











TREFL SA, ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)  
Made in Poland