



SKY RACE



JUEGO DE MESA • JEU DE SOCIÉTÉ • GIOCO DA TAVOLO

INSTRUCCIONES • RÈGLES DU JEU • LE REGOLE



SKY RACE

Edad: 5+

Jugadores: 2-4

Tiempo de juego: 20-35 min.

Contenido:

- tablero amplio en forma de avión
- 4 figuras de avión
- 4 bases para figuras
- 4 cartas de jugadores
- 4 medallas de victoria
- 12 fichas de Dusty
- 48 fichas de acontecimientos
- dado
- hélice de sorteo
- instrucciones



Introducción:

Vuela por las nubes con los protagonistas de la película "Aviones". Prepárate para una loca carrera alrededor del mundo. Por el camino encontrarás muchos obstáculos, pero el valiente Dusty te ayudará a superarlos. ¡Hay medallas esperando a los vencedores!

Preparación:

- Abre el tablero-avión en el lugar donde vayas a jugar.
Coloca sobre el tablero los elementos adicionales: el hangar y la montaña. Las instrucciones detalladas sobre como montar los elementos se encuentran en las páginas 11 - 12.
- Monta la hélice de sorteo y colócala en el "morro" del tablero.
- Pon las fichas de acontecimientos boca abajo junto al tablero.
- Mete las fichas de Dusty en el hangar.
- Cada uno de los jugadores elige su figura y recibe una carta con Dusty en versión carrera.



Objetivo del juego:

El objetivo del juego es recorrer el camino lo más rápido posible y llegar a la meta.





Inicio del juego:

- Coloca las figuras elegidas en las casillas de salida.
- Comienza el jugador que haya volado más recientemente en avión y, si ninguno ha volado nunca, el más pequeño.
- Los siguientes jugadores continúan en el sentido de las agujas del reloj. La flecha indica la dirección de movimiento por el tablero.



Principios de movimiento:

- Tira el dado y mueve la figura tantas casillas como indique.
- Si la figura cae en la casilla  – gira la hélice de sorteo (ver: Hélice).
- Si la figura cae en la casilla  – utiliza una ficha de acontecimiento o termina tu movimiento.

Hélice:



– toma una ficha de Dusty



– toma una ficha de acontecimiento



– **tira el dado** – mueve la figura hacia delante tantas casillas como indique el dado y termina tu movimiento





– **tira el dado** – mueve la figura hacia atrás tantas casillas como indique el dado y termina tu movimiento





Dusty





Dusty es un avión muy servicial. Durante la carrera ayuda a otros participantes. Cuando completes una versión mejorada de Dusty, recibirás un extra.

- Si sorteaste  toma una ficha de Dusty del hangar y colócala junto a tu carta.
- Cuando completes todo el avión, colócalo en tu carta en lugar de la imagen anterior. Recibirás un extra: ¡en cada turno tiras el dado 2 veces! Mueves la figura tantas casillas como indique la suma.
- Si vuelves a sortear  y ya tienes un Dusty mejorado, no pasa nada.



Acontecimientos:

- Si has sorteado  toma una ficha de acontecimiento al azar.
- Cuando caigas en la casilla  puedes utilizar una ficha de acontecimiento.


-  – niebla – el contrario que elijas pierde un turno
-  – tormenta – el contrario que elijas retrocede 3 casillas
-  – nubes – todos los contrarios retroceden 1 casilla
-  – avería – toma 1 elemento de Dusty al contrario que elijas.
Solo puedes tomar un elemento que no tengas.



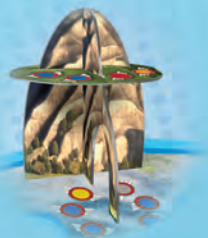
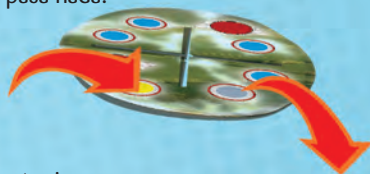
¡ATENCIÓN!

Si la figura cae en otra casilla al girar la hélice o utilizar una ficha de acontecimiento, el jugador no hace ningún movimiento relacionado con esta casilla. En el juego no se mata. Si dos figuras caen en la misma casilla, no pasa nada.

Túnel y montaña

Cuando tu figura pase por la casilla  y no tengas todavía un Dusty mejorado, puedes coger un atajo por el túnel. En caso contrario, tienes que continuar volando hasta la cima de la montaña.

Al pasar por la casilla  bajas a la misma casilla en el tablero.



Fin del juego

¡Gana el que primero cruce la línea de meta!

Este jugador recibe la medalla de oro. Los siguientes jugadores reciben las medallas: de plata, de bronce y verde.

Además, todo el que termina la carrera puede colocar

en su carta una ficha de Dusty con los colores del escuadrón Los Corsarios del Aire.



Autores del juego: Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski
Diseño gráfico: Adam Strzelecki, Wojciech Kubiak
Concepto espacial y diseño técnico: Grzegorz Traczykowski

SKY RACE

Âge recommandé: 5+
Nombre de joueurs: 2-4
Durée: 20-35 min

Composition du jeu:

- plateau en trois dimensions en forme d'avion
- 4 pions d'avions
- 4 supports pour des pions
- 4 tablettes pour les joueurs
- 4 médailles de la victoire
- 12 jetons avec Dusty
- 48 jetons d'évènements
- dé à six faces
- hélice à tirage
- règles du jeu

Introduction:

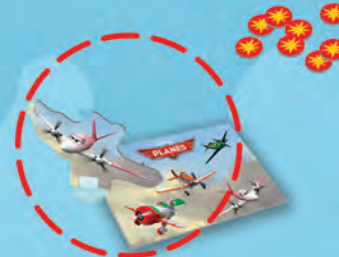
Volez dans les nuages avec des héros du film „Avions”. Préparez-vous pour la course folle autour du monde. En route beaucoup d'obstacles vous attendent, mais brave Dusty vous aidera leur faire face. Des médailles attendent les vainqueurs!

Préparation:

- Poser le plateau-avion sur le lieu où le jeu se déroulera.
Placer sur le plateau des éléments supplémentaires : hangar et montagne.
Des règles du jeu détaillées montrant comment assembler des éléments se trouvent sur les pages 11 - 12.
- Assembler l'hélice à tirage et la placer sur le „nez” du plateau.
- Placer des jetons d'évènements face cachée à côté du plateau.
- Mettre des jetons avec Dusty dans le hangar.
- Chaque joueur choisit son pion et reçoit la tablette avec Dusty en version de course.

But du jeu:



Le premier joueur à avoir fait l'itinéraire le plus vite possible et franchi la ligne d'arrivée remporte la partie.



Début de la partie:

- Placez des pions choisis sur des cases de départ.
- Le joueur qui a pris l'avion récemment ouvre la partie, et s'il n'y a pas une telle personne – le plus jeune.
- Puis les autres lui succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.
La flèche montre le sens du déplacement.

Règles du déplacement:

- Lance le dé et déplace le pion franchissant à chaque déplacement le nombre de cases indiqué.
- si le pion s'arrête sur la case  – tourne l'hélice à tirage (voir: Hélice).
- si le pion s'arrête sur la case  – utilise le jeton ou termine son tour.



Hélice



– prends un élément du jeton avec Dusty



– prends un jeton d'événement



– **lance le dé** – avance le pion du nombre de points tirés et termine le tour





– **lance le dé** – déplace le pion en arrière du nombre de points tirés et termine le tour





Dusty





Dusty est un avion très obligeant. Il aide d'autres joueurs. Quand tu complèteras sa version améliorée, tu recevras un bonus.

- Si tu as tiré  – prends un élément du jeton avec Dusty du hangar et place-le à côté de ta tablette.
- Quand tu ramasseras tout l'avion, mets-le sur sa tablette au lieu de l'image précédente.
Tu reçois un bonus – à chaque tour tu jettes le dé 2 fois ! Tu avances ton pion de la somme des points.
- Quand tu tiras de nouveau  – et tu possèdes déjà un Dusty amélioré - rien ne se passe.



Événements:

- Si tu as tiré  – prends un jeton d'événement pioché.
- Quand tu t'arrêtes sur la case  tu peux utiliser un jeton d'événements.

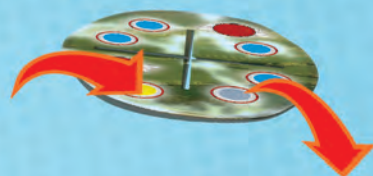
-  – brouillard – un adversaire choisi perd son tour.
-  – orage – un adversaire se retire de 3 cases
-  – nuages – tous les adversaires se retirent d'une case
-  – panne – prends 1 élément de Dusty à un adversaire choisi.
Tu ne peux prendre qu'un tel élément que tu ne possèdes pas encore.




ATTENTION!

Si on déplace un pion sur une autre case après avoir tourné l'hélice ou utilisé le jeton d'événements – le joueur ne réalise aucune opération liée à cette case.

Dans le jeu on ne prend pas de pions d'un adversaire. Si deux pions s'arrêtent sur la même case – rien ne se passe.

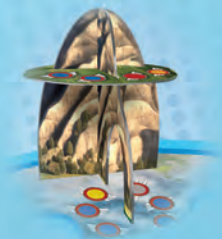


Tunnel et montagne

Quand ton pion passe par la case  et si tu n'as pas encore un Dusty amélioré – tu peux prendre l'itinéraire plus court et voler par le tunnel.

Dans le cas contraire tu continues ton vol au sommet de montagne.

En passant par la case  tu tombes sur la même case sur le plateau.



Fin du jeu:

Celui qui franchira la ligne d'arrivée le premier, gagnera !

Ce joueur reçoit la médaille d'or. Les joueurs suivants reçoivent les médailles:

d'argent, de bronze et verte. En plus, chacun qui finira la course peut mettre

sur sa tablette le jeton avec Dusty, aux couleurs de l'escadrille la Clé de la Victoire.



Auteurs du jeu: Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski
Conception graphique: Adam Strzelecki, Wojciech Kubiak
Conception spatiale et l'élaboration technique: Grzegorz Traczykowski.

SKY RACE



Età: 5+
Numero dei giocatori: 2-4
Durata: 20-35 min

Contenuto:

- tabellone tridimensionale a forma di aereo
- 4 pedine degli aerei
- 4 supporti delle pedine
- 4 plancette per i giocatori
- 4 medaglie della vittoria
- 12 gettoni con Dusty
- 48 gettoni di evento
- dado
- elica sorteggiante
- regole

Introduzione:

Volate fino alle nuvole con gli eroi del film „Planes”. Preparatevi per una corsa matta intorno al mondo. Molti ostacoli vi aspettano ma il bravo Dusty vi aiuterà nella lotta. Le medaglie aspettano i vincitori!

Preparazione:

- Disporre il tabellone-aereo sul luogo dove si svolgerà il gioco. Mettere a posto gli elementi accessori: hangar e montagna. Le regole dettagliate come montare gli elementi si trovano sulle pagine 11 - 12.
- Montare l'elica sorteggiante e metterla sul „naso” del tabellone.
- Mettere i gettoni di evento a faccia in giù accanto il tabellone.
- Mettere i gettoni con Dusty in hangar.
- Ogni giocatore sceglie la sua pedina e ottiene la plancetta con Dusty nella versione da corsa.

Scopo del gioco:

Essere il primo che fa il percorso e giunge con la propria pedina sulla casella di arrivo.





Inizio del gioco

- Mettere le pedine scelte sulle caselle di partenza.
- Il gioco inizia la persona che ha preso l'aereo ultimamente, nel caso se una tale persona non c'è - inizia il più giovane.
- I giocatori seguenti prendono il loro turno in senso orario. La freccia indica il senso di spostamento delle pedine sul tabellone.



Regole dello spostamento:

- Lancia il dado e muovi la pedina di un numero di caselle ottenuto.
- se la pedina si ferma sulla casella  - gira l'elica sorteggiante (vedi: Elica).
- se la pedina si ferma sulla casella  - usa il gettone di evento o finisci il tuo turno.

Elica



- prendi un elemento del gettone con Dusty



- prendi un gettone di evento



- **lancia il dado** - sposta la pedina in avanti di un numero di caselle ottenuto e finisci il tuo turno





- **lancia il dado** - sposta la pedina indietro di un numero di caselle ottenuto e finisci il tuo turno





Dusty





Dusty è un aereo molto compiacente. Durante la gara aiuta gli altri giocatori. Quando completerai la sua versione migliorata otterrai un bonus.

- Se hai pescato  - prendi un elemento del gettone con Dusty da hangar e posizionalo accanto alla tua plancetta.
- Quando raccoglierai tutto l'aereo, mettilo sulla tua plancetta invece della immagine precedente. Ottieni il bonus - in ogni turno lanci con il dado 2 volte! La pedina si muove del totale dei punti ottenuti.
- Se pescherai di nuovo  - e già possiedi un Dusty migliorato - non accade niente.



Eventi

- Se hai pescato  – prendi un gettone di evento di sorte.
- Se ti fermi sulla casella  puoi utilizzare un gettone di evento.

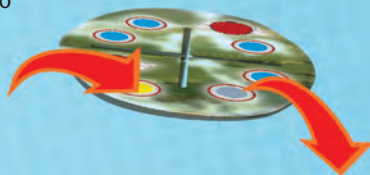
-  – nebbia – un avversario scelto perdi un turno.
-  – tempesta - un avversario scelto retrocede a 3 caselle
-  – nuvole – tutti gli avversari retrocedono a 1 casella
-  – avaria – prendi da un avversario scelto un elemento di Dusty.
Puoi prendere soltanto un tale elemento cui ti manca.





ATTENZIONE!

Se la pedina viene spostata su una altra casella in seguito al giro della elice o all'uso dello gettone di evento – il giocatore non esegue alcuna azione legata con questa casella.

Nel gioco non si prende le pedine degli altri. Se due pedine si fermano sulla stessa casella – non accade niente.



Tunnel e montagna

Quando la Tua pedina traversa la casella  e non hai ancora un Dusty migliorato – potrei prendere il percorso più corte per il tunnel. In caso contrario continui il volo sulla cima della montagna. Traversando la casella  cadi sulla stessa casella sul tabellone.



Fine del gioco:

La prima persona che giungerà con la propria pedina sulla casella di arrivo diventa il vincitore. Questo giocatore riceve la medaglia d'oro. I giocatori successivi ricevono le medaglie: d'argento, di bronzo e verde. Per di più, ognuno che terminerà la gara può mettere sulla sua plancetta il gettone con il Dusty nei colori della squadriglia La Chiave della Vittoria.



Autore del gioco: Sławomir Czuba, Grzegorz Traczykowski
Elaborazione grafica: Adam Strzelecki, Wojciech Kubiak
Concezione spaziale e elaborazione tecnica: Grzegorz Traczykowski.

