

żużel

GRA PLANSZOWA



INSTRUKCJA



GRA ŻUŻEL

W skład zestawu wchodzi:

- plansza
- 2 kostki
- 4 figurki motocyklistów w 4 kolorach - żółtym, białym, czerwonym i niebieskim
- 1 pionek zielony - służący do informowania, które okrążenie rozpoczyna prowadzący zawodnik (przez stawianie go na odpowiednim polu **1, 2, 3, 4**).
- 12 programów, według których odbywają się wybrane przez grających zawody: mistrzostwa drużynowe, mistrzostwa par, lub turniej indywidualny.

ZASADY GRY

1. Przed przystąpieniem do gry należy wybrać rodzaj zawodów i odpowiadający tym zawodom program. W programie na Liście Startowej przy numerach startowych wpisujemy nazwiska zawodników i klub lub kraj, który reprezentują.

UWAGA: wszystkie informacje dotyczące zawodników i klubów można uzyskać w „Tygodniku Żużlowym”.

W czasie gry program wypełniamy na bieżąco w następujący sposób: na przykład TURNIEJ INDYWIDUALNY, BIEG 7

Bieg	Numer	Kolor	Tor	Nazwisko zawodnika	Miejsce	Punkty
7	11	C	A	Gollob	2	2
	15	N	B	Screen	1	3
	7	B	C	Portasiewicz	4	0
	4	Ż	D	Świst	3	1

Uwaga: zdobyte punkty wpisuje się również na liście startowej

Objaśnienia:

7 - *kolejny bieg*

11, 15, 7, 4, - *numery przypisane zawodnikom na dane zawody*

C, N, B, Ż - *kolory kasków: C - czerwony, N - niebieski, B - biały, Ż - żółty*

A, B, C, D - *tory, z których muszą startować zawodnicy*

Punktacja:

1 miejsce w biegu - 3 punkty

2 miejsce w biegu - 2 punkty

3 miejsce w biegu - 1 punkt

4 miejsce w biegu - 0 punktów

dotknięcie taśmy - 0 punktów (patrz punkt 5)

zdublowanie - 0 punktów (patrz punkt 9)

wypadek - 0 punktów (patrz punkt 8)

2. W każdym biegu czterech zawodników ma do przejechania cztery okrążenia. Grający rzucają dwiema kostkami. Zawodnicy poruszają się po torach do przodu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara o liczbę pól równą sumie oczek wyrzuconych na obu kostkach. Pionki stawiamy najbliżej przedniej krawędzi każdego pola (ważne przy jeździe na łukach).
3. Kolejność rzutu kostką na starcie: zaczyna zawodnik stojący na torze „A” i kolejno „B”, „C”, „D”. O pierwszeństwie rzutu kostkami w dalszej części gry decyduje kolejność na torze.

4. Zasady zmiany toru jazdy:

- zawodnicy nie mogą zmieniać toru jazdy na pierwszych pięciu polach po starcie w czasie jazdy na pierwszym okrążeniu;
- zawodnicy nie mogą zmieniać toru jazdy po wyrzuceniu pary parzystej liczby oczek na kostkach, np. 2 i 4;
- do jednorazowej zmiany toru jazdy upoważnia wyrzucenie pary liczb parzystej i nieparzystej, np. 1 i 4;
- do dwukrotnej zmiany toru jazdy upoważnia wyrzucenie pary liczb nieparzystych, np. 3 i 5.

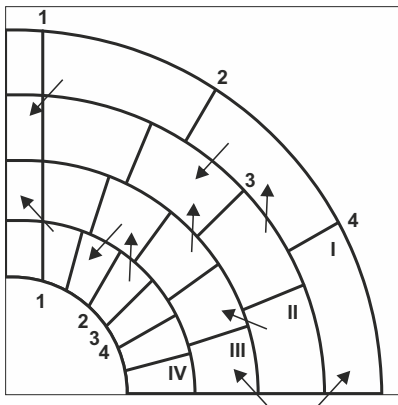
UWAGA: o skorzystaniu z możliwości zmiany toru jazdy decyduje grający.

Sposób zmiany toru jazdy:

1 - 1, 2 - 2, 3 - 3, 4 - 4
- jazda „ramię w ramię”

↙ - sposób zmiany toru jazdy

I, II, III, IV - kolejność na torze



5. Wyrzucenie dwóch jedynek na starcie oznacza dotknięcie taśmy (wykluczenie z biegu, 0 punktów w tabeli).
6. Zawodnicy nie mogą stać na tym samym polu i nie mogą przez siebie przeskakiwać.
7. Jeżeli zawodnik na torze, po którym się porusza, ma przed sobą innego zawodnika i nie ma możliwości zmiany toru (patrz punkt 4b), a ma jeszcze nie wykorzystaną określoną liczbę oczek i wiedząc, że nie może „przeskoczyć” zawodnika przed sobą, cofa się po tym samym torze o dwa pola. Zawodnik ten został zablokowany i „przymknął gaz”.
8. Przejazd przez pola czerwone, tzw. „dziury” w torze „-2”, „-3”, „-4” zabiera grającemu odpowiednio -2, -3, -4 oczka. Jeżeli grający wyrzuci np. 12 oczek i jedzie po torze, na którym jest dziura „-3” (nie mając możliwości zmiany toru jazdy), po wykonaniu np. 6 ruchów staje na „dziurze”, porusza się tylko o 3 pola do przodu po tym samym torze:

12	-	6	=	6		6	-	3	=	3
liczba		liczba						wartość		
wyrzuconych		wykonanych						dziury		
oczek		ruchów								

Jeżeli natomiast grający wyrzuci np. 8 oczek i jedzie po torze, na którym jest dziura „-2” lub „3” (nie mając możliwości zmiany toru jazdy), po wykonaniu np. 6 ruchów staje na „dziurze”, to ma wypadek i kończy bieg bez punktów (0 punktów).

$$8 - 6 = 2 \quad 2 - 2 = 0$$

liczba
wyrzuconych
oczek liczba
wykonanych
ruchów

wartość
dziury

$$2 - 3 = -1$$

wartość
dziury

Jeżeli wypadek ma miejsce na pierwszym łuku zaraz po starcie, to bieg jest powtórzony w tym samym składzie zawodników. Natomiast jeżeli wypadek ma miejsce na kolejnym okrążeniu, to zawodnik, który go spowodował wypada z gry w tym biegu (0 punktów).

- Istnieje możliwość zdublowania zawodnika w momencie, gdy zawodnik prowadzący dogoni i wyprzedzi zawodnika (-ów) zamykającego (-ych) stawkę, tzn. znajdzie się co najmniej o jedno pole przed zawodnikiem ostatnim, ten ostatni (zdublowany) kończy w tym biegu grę i nie zdobywa punktu.
- Istnieje możliwość rozgrywania biegów dodatkowych. Biegi dodatkowe rozgrywane są w przypadku zdobycia przez zawodników (lub drużyny) jednakowej ilości punktów.
- Podczas Mistrzostw Drużynowych do biegów nominowanych 14. i 15. wystawieni są zawodnicy, którzy w ciągu zawodów zdobyli najwięcej punktów dla swoich drużyn. I tak w biegu 15. startują zawodnicy z największą ilością punktów (dwóch z jednej i dwóch z drugiej drużyny), a w 14. biegu kolejnych czterech zawodników,

po dwóch z obu drużyn. Np. zdobyte punkty po 13 biegach przez wszystkich zawodników:

Drużyna "X"

Zawodnik A - 12 punktów

Zawodnik B - 0 punktów

Zawodnik C - 7 punktów

Zawodnik D - 8 punktów

Zawodnik E - 10 punktów

Zawodnik F - 1 punkt

Zawodnik G - 0 punktów

Drużyna "Y"

Zawodnik K - 10 punktów

Zawodnik L - 9 punktów

Zawodnik M - 10 punktów

Zawodnik N - 5 punktów

Zawodnik O - 1 punkt

Zawodnik P - 2 punkty

Zawodnik R - 3 punkty

Bieg 14: biorą udział zawodnicy D i C oraz L i N

Bieg 15: biorą udział zawodnicy A i E oraz K i M

12. RT – rezerwa taktyczna. Można z niej skorzystać po czterech biegach, gdy drużyna przegrywa mecz różnicą 6 punktów. Wystawia się do biegu lidera (-ów) drużyny w miejsce słabiej spisującego się zawodnika. W czasie meczu można skorzystać z trzech rezerw taktycznych.

13. Ze względu na stosunkowo długi czas trwania gry (ok. 3-4 godzin) istnieje możliwość przełożenia jej i dokończenia w każdej wolnej chwili. Jeśli grający chcą wcześniej skończyć grę, mogą skrócić biegi do dwóch okrążeń.

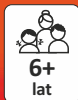
Życzymy wielu wrażeń i emocji!



Gra planszowa - ŻUŻEL
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 362 91 59
e-mail: biuro@kukuryku.co



2-4
graczy



6+
lat

5 901738 560260