

Galda spēle “Grand Prix”

Taktiskā spēle no sešu gadu vecuma 2 līdz 5 spēlētājiem.

Pirmais ieraksts autosacīkšu vēsturē - zirgspēku uzvara bez zirgiem. Uz priekšu, kungi, pasaule jūs gaida! Braucēji brauc pa bezceļiem un pamestām ainavām, lai iegūtu galveno balvu un pierādītu, ka viņi ir visdrosmīgākie un ātrākie braucēji. Uzvarēt pirmo un lielāko sacīksti un iekļūt neizdzēšamās vēstures annālēs var tikai tas, kurš attaisnos uz viņu liktās likmes un paspēs šķērsot finiša līniju pirmais. Tomēr varam atzīt, ka bez braukšanas prasmēm braucējiem ir jāpiemīt arī nelielai veiksmei.

Vienas spēles ilgums aptuveni 20 minūtes

Spēles mērķis: iegūt Grand Prix trofeju!

Sagatavošanās spēlei: katram spēlētājam jāizvēlas braucējs un jāpaņem 6 izraudzītā braucēja kārtis. Šīs kārtis spēles laikā ir jāslēpj no pārējiem.

Tad paņemiet šķēršļu kartiņas (bedres, stikla lauskas, kalnu nogrūvumu, dubļus, spraudes) un novietojiet tās sacīkšu trasē. Vienā lauciņā var būt tikai viens šķērslis, un starp to un citu šķērslī jābūt vismaz vienam brīvam lauciņam. Ņemiet vērā, ka trasē jau atrdoas trīs fiksēti šķēršļi (sabrucis tilts, pamesta automašīna un upe). Saglabājiet viena lauciņa attālumu arī no šiem! Novietojiet šķēršļus apgabalā pirms finiša līnijas, nevis uz palēninājuma zonas. (Šis posms trasē ir atzīmēts ar tumšāk brūnu krāsu).

Kā spēlēt spēli: novietojiet braucējus uz starta līnijas blakus spēles laukumam. Kārtis, kas numurētas no 1 līdz 6, ir paredzētas, lai aizstātu metamos kauliņus. Šoreiz tu pats, nevis veiksmē, var izlemt, cik lauciņus uz priekšu virzīties! Neaizmirsti kārtīgi saskaitīt lauciņus galvā pirms kārts izvēles, lai izvairītos no trāpīšanas uz šķēršļiem! Izvēlies un novieto to sev priekšā ar ciparu uz leju. Tāpat dara arī pārējie. Atklājiet kārtis visi reizē, un spēlētājs, kuram ir vismazākais skaitlis, var pārvietot savu braucēju pirmais. Braucējs ar vislielāko skaitli pārvietojas pēdējais. Ja jums ir vienāds skaitlis, spēlētājs kurš ir vistālāk atpalicis, var pārvietoties pirmais. Ja tas notiek sākumā, jaunākais spēlētājs no tiem, kuriem ir vienāds skaitlis, var iet pirmais. Automašīnas var pārvietot uz priekšu tikai atbilstoši skaitlim uz izvēlētajās kārtis un jāuzkāpj ir uz ikviena lauciņa. Piemēram: Ja esi izvēlējis kārti ar skaitli 3, jāvirzās uz priekšu 3 lauciņus un nedrīkst pārvietoties tikai 1 vai 2 lauciņus! Arī aizņemtie lauciņi un šķēršļi ir jāskaita kā lauciņi gājienā. Ja uz lauciņa, kurā tev iznāk apstāties, jau atrodas kāda cita spēlētāja auto, paliec tuvākajā brīvajā lauciņa iepriekš. Ja tev iznāk gājienu beigt uz lauciņa ar šķērslī – uzliktu vai fiksētu – tev jāatgriežas lauciņā, no kura tu sāki gājienu – pēc būtības jāizlaiž gājienš, šajā gājienā tu uz priekšu nepakusties, jo tevi aizkavējis šķērslis. Izlietoto gājiena kārti (skaitli) novieto sev priekšā ar ciparu uz leju un nākamajos gājienos lieto tikai neizmantotās kārtis. Tad, kad visas 6 skaitļu kārtis izmantotas, tu vari tās visas atkal paņemt rokā un izmantot no jauna. Ir vērts atcerēties kārtis, kuras pretinieki jau izmantojuši, lai tu varētu paredzēt, cik daudz lauciņu viņi var pārvietoties nākamajos gājienos.

Spēles beigas: Spēle ir beigusies, kad viena vai vairākas automašīnas ir pārbraukušas pāri finiša līnijai un uzvarētājs ir tas, kuram tas izdevies pirmajam. Ja gājienā finišu šķērso vairākas automašīnas reizē, tad uzvar tas, kurš ticis tālāk aiz finiša līnijas. Spēle nevar beigties, pirms visi spēlētāji nav izdarījuši savu kustību pēdējā gājienā un noskaidrojies, kurš spēlētājs ieguvis tālāko pozīciju aiz finiša. Ja uz kārts ir norādīts lielāks skaitlis, kā nepieciešams finiša sasniegšanai, spēlētājs skaita lauciņus pēc finiša līnijas (palēninājuma zonā tumšāk'brūnajā krāsā) tāpat kā spēlē. Ja uz lauciņa, kur jābeidz gājienš, jau atrodas automašīna, jaunais atbraucējs pastumj uz lauciņa esošo mašīnu vienu lauciņu atpakaļ un ieņem tās vietu.

Komplektā: 1 spēles laukums, uzvarētāja kauss, 5 mazas koka mašīnītes ar vadītājiem, 5 šķēršļi, 5x6 kārtis