

Celem gry jest pokonanie jak najszybciej i jak najbezpieczniej całej planszy.

Gra dla 2-8 osób. Gracze poruszają się ruchem prawostronnym jak w rzeczywistości.

Na planszy występują linie przerywane i ciągłe (przeważnie poprzedzone znakami).

Kolejność graczy w jakiej wystartują z pola START gracze ustalają indywidualnie sami ze sobą lub kolejność graczy ustala się losowo przez rzut kostką. Gracz, który wyrzuci najwięcej oczek, zaczyna, a pozostali startują zgodnie z kolejnością wyników, przy czym ostatni jest ten, który wyrzuci najmniej oczek.

PODCZAS GRY NALEŻY ZASTOSOWAĆ SIĘ DO PONIŻSZYCH REGUŁ:



Gracz nie może wyprzedzać innych graczy na liniach ciągłych.

Dla uproszczenia gry nie wymaga się zmiany pasa do wyprzedzania jak ma to miejsce w rzeczywistości.

Również na jednym polu może znajdować się kilku gracz (chyba że dalsze reguły mówią inaczej).

W grze występują pola z oznaczonymi liczbami. Są ich 2 rodzaje:



- z białą obwódką: nie trzeba się zatrzymywać podczas przejeżdżania, ale trzeba się zastosować do pola akcji przypisanego do danego numeru.



- z czerwoną obwódką: trzeba się bezwzględnie zatrzymać, nawet jeśli gracz po rzucie zjechałby dalej.

Pola 1, 7, 17, 20, 30, 39



Przejście dla pieszych - gracz musi przepuścić pieszych, tracisz jedną kolejkę.

Pole 2



Ciężki pojazd na drodze - pojazd ten porusza się wolno, musisz go wyprzedzić. Aby wykonać manewr musisz upewnić się, że nie stworzysz zagrożenia. Aby ruszyć musisz wyrzucić liczbę parzystą (2, 4 lub 6).

Pola 3, 9, 13, 22, 25, 34



Zakaz wyprzedzania - nie możesz wyprzedzać aż do końca zakazu. Jeśli wyrzucisz liczbę oczek, która pozwala ci wyprzedzić gracza, stajesz na tym samym polu co gracz (nie można wyprzedzać).

Pola 5, 11, 15, 23, 27, 36



Koniec zakazu wyprzedzania - gracze mogą ponownie się wyprzedzać.

Pola 4, 10, 14, 22, 26, 35



Niebezpieczny zakręt - musisz zwolnić, aby bezpiecznie pokonać zakręt. W następnej kolejce rzuć kostką i podziel wynik przez 2 (zaokrąglaj wynik na korzyść gracza, np. $5/2 = 2,5$, zaokrąglenie do 3 oczek). Przesuń się tyle pól, ile wyniósł ostateczny wynik.

Pole 6



Zakaz skrętu w lewo - nie można skręcić w skrzyżowanie po lewej stronie z tego pasa, musisz jechać dalej prosto.

Pola 8, 28



Policjant kieruje ruchem - policjant przepuszcza rowerzystów, musisz poczekać. Tracisz kolejkę.

Pola 12, 24



Zbliżasz się do sygnalizacji świetlnej. Rzuć kostką, aby ustalić kolor światła:

1 lub 2 oczka: **Światło czerwone** - zakaz przejazdu - przesuń się o 1 pole. W następnej turze tracisz kolejkę.

3 oczka: **Światło pomarańczowe** - zaraz zapali się światło czerwone, przygotuj się do zatrzymania pojazdu. Przesuń się o 1 pole. W następnej turze tracisz jedną kolejkę.

4 lub 5 oczek: **Światło czerwone i pomarańczowe** - zaraz zapali się światło zielone, przygotuj się do ruszenia pojazdu. Przesuń się o 1 pole. W następnej kolejce dodaj do swojego rzutu kostką 2 oczka.

6 oczek: **Światło zielone** - można jechać. Przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką.

Pola 16, 21



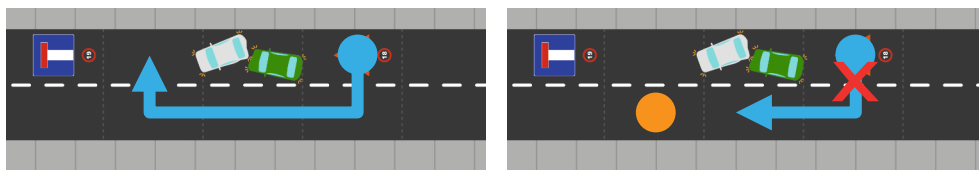
Próg zwalniający - Musisz zwolnić. Rzuć kostką.

1-3 oczka przesun się o 1 pole, 4-6 oczek przesun się o 2 pola.

Pole 18



Trójkąt ostrzegawczy. Przed Tobą wypadek. Musisz ominąć samochody. Aby to zrobić musisz na kostce wyrzucić minimum 4 oczka (jeśli wyrzucisz więcej stajesz i tak na pole, które wskazuje niebieska strzałka (poniżej)). Trzeba zmienić pas ruchu (pole obok, następnie 2 prosto, i ponownie na bok, aby wrócić na swój pas). Przeciwny pas musi być wolny. Jeśli inny gracz znajduje się na którymś z 3 pól przeciwnego pasa, musisz poczekać aż przejedzie (mowa o jadących z naprzeciwka, nie innych omijających).



Pole 19



Droga bez przejazdu - koniec drogi (tzw. ślepa uliczka). Musisz zawrócić, ale aby to zrobić musisz zwolnić. Rzuć kostką i podziel wynik przez 2 (zaokrąglaj wynik w górę na korzyść gracza, jak przy niebezpiecznych zakrętach).

Pole 29



Karetką jedzie z włączonym sygnałem świetlnym i dźwiękowym. Taki pojazd to pojazd uprzywilejowany. Musisz ustąpić mu pierwszeństwa przejazdu. Tracisz kolejkę.

Pole 31



Nakaz jazdy prosto lub w prawo - gracz musi wybrać kierunek jazdy - prosto lub w prawo.

Pole 32



Droga jednokierunkowa - ruch odbywa się prosto w jednym kierunku, nie można zawracać.

Pole 32

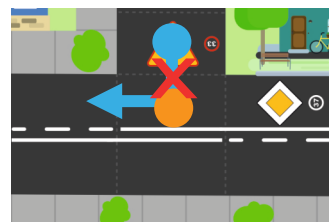
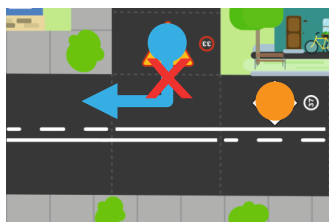


Ograniczenie prędkości do 20 km/h - musisz jechać z ograniczoną prędkością. W następnych kolejkach masz ograniczone ruchy (aż wyjedziesz ze skrzyżowania). Gdy wyrzucisz 1-3 oczka, ruszasz się o 1 pole. Gdy wyrzucisz 4-6 oczka, ruszasz się o 2 pola.

Pole 33



Ustąp pierwszeństwa - musisz ustąpić pierwszeństwa przejazdu innym graczom (na polu na wprost i polu nr 37 droga z pierwszeństwem). Jeśli na tych polach znajduje się inny gracz tracisz kolejkę. Możesz ruszyć dopiero, gdy nikogo nie będzie na tych polach.



Pole 37



Droga z pierwszeństwem - masz pierwszeństwo przejazdu przed wyjeżdżającymi ze skrzyżowania. Nie mogą wyjechać zanim nie przesuniesz się o minimum 2 pola.

Pole 38



Nierówna droga - zły jakości droga zagraża bezpieczeństwu, musisz zwolnić. Rzuć kostką i podziel wynik przez 2 (tak samo zaokrąglaj wynik na korzyść gracza, jak przy niebezpiecznych zakrętach).

Aby dodatkowo urealnić rozgrywkę można wprowadzić następujące zasady:

- gdy gracz traci kolejkę na przejściu lub polu z policjantem kierującym ruchem, gracze za nim nie mogą go wyprzedzać, tylko czekają, aż pierwszy gracz ruszy (ale nie "odnawiają" traceną kolejkę, następna utrata kolejki może nastąpić dopiero, gdy wszyscy czekający gracze ruszyli po oczekiwaniu).

- podobnie przy sygnalizacji świetlnej. Gdy gracz natrafił na inne światła niż zielone, inni gracze za nim nie mogą go wyprzedzić dopóki nie ruszy i oczekują wraz z nim (gdy będzie jednocześnie światło czerwone i pomarańczowe, również dodają 2 oczka przy swoim następnym rzucie). Następna zmiana świateł może nastąpić, gdy wszyscy z kolejki oczekujących ruszą.