

Gra optymalnie dla 2-6 graczy.

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.

Gracze poruszają się o tyle pól ile oczek wyrzucą na kostce.

Gracze ustawiają się na linii (polu) START i poruszają się w kierunku przeciwnych do ruchu wskazówek zegara. Wygrywa ten kto pierwszy minie linię mety po osiągnięciu odpowiedniej liczby okrążeń (liczbę okrążeń należy ustalić przed rozpoczęciem gry. Może być dowolna).

Na torze znajduje **aleja serwisowa** (tzw. strefa PIT STOP - znajdująca się przy głównym torze, niedaleko pola START). Trzeba się w niej poruszać z ograniczoną prędkością, maksymalnie o 3 pola jeśli wyrzucisz 4-6 oczek to poruszasz się i tak tylko o 3 pola).

Jeśli w jednym ruchu będziesz przejeżdżał przez aleję serwisową (PIT STOP) i przez główny tor jednocześnie, to po głównym torze poruszasz się normalnie.

Przykładowo wyrzuciłeś 6 oczek, przejeżdżasz przez 1 pole toru głównego, ale musiałeś zjechać do PIT STOP-u, a tam możesz ruszać się tylko o maksymalnie 3 pola, więc w sumie przesuniesz się o 4 pola.

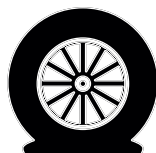
Gdy wyjeżdżasz z PIT STOP-u i np. wyrzucisz 6 oczek, przejeżdżasz 3 pola w PIT STOP-ie i 3 na głównym torze.



Do alei serwisowej (PIT STOP-u) trzeba zjechać przy najbliższej okazji, kiedy stanie się na którymś z poniższych pól:



Mało paliwa.



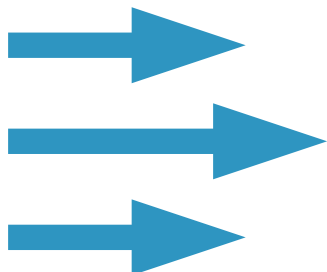
Przebita opona.

Pola nie nakładają się na siebie, tzn. jeśli w jednym okrążeniu trafisz na oba, to i tak przejeżdżasz tylko raz przez aleję serwisową (PIT STOP).

INNE POLA AKCJI:



Plama oleju - poślizgnąłeś się na plamie oleju i straciłeś panowanie nad pojazdem, przy następnym rzucie przesunąć się o 2 pola mniej niż wskazuje liczba oczek na kostce. Jeśli wypadło 1 lub 2 oczka, przesunąć się o 1 pole.



Dobra prędkość - perfekcyjnie wyszedłeś z zakrętu, masz dobrą prędkość, przysługuje Ci dodatkowy rzut kostką.



Żółta flaga - niebezpieczeństwo na torze. W następnej turze rzutu kostką obowiązuje Cię **zakaz wyprzedzania** (gracz nie może wyprzedzać innych graczy, musi ustawić się maksymalnie na tym samym polu co inny gracz, nawet jeśli wyrzuci większą liczbę oczek).

Przykład: Jeśli najbliższy gracz jest 2 pola przed Tobą, a Ty wyrzucisz więcej niż 2 oczka to i tak stajesz na polu z graczem przed Tobą. Jeśli wyrzucisz mniej niż 2 oczka to stajesz na polu według ilości wyrzuconych oczek.

