



NAVODILA ZA DRUŽABNO IGRO DIRKA TISOČLETJA

Igra je zelo preprosta, a hkrati napeta, zabavna in polna preobratov. Zmagovalec igre je tisti igralec, ki svojo formulo prvi pripelje v cilj. Na poti tja pa ga čaka kopica ovir: vse od spolzkih oljnih madežev, hitrega policista do ostalih sotekmovalcev.

Igro lahko igrajo največ tri formule (trije igralci) in en policist. Policist v igri ne more zmagati, njegova naloga je le, da formulam otežuje pot do cilja in se ob vsakem uspehu privošljivo nasmeji.

Pred začetkom igre vsak igralec na polja nasprotnikov postavi ovire – figure oljnih madežev. Ovire lahko igralci postavijo na vsa polja, razen na izhodiščno polje policista, na veliki vrtinec. Od težavnostne stopnje igre je odvisno, koliko ovir postavi posamezni igralec. Več o težavnostnih stopnjah si preberite na drugi strani.

Formule svojo pot do cilja začnejo na vrhnjih poljih, in sicer rumena na rumenem, modra na modrem in zelena na zelenem polju. Policist začne pot na velikem vrtincu v središču cest. Igro začne tisti igralec, ki vrže najvišje število pik. Policist je vedno na vrsti za zeleno formulo.

1. Če se igralec premakne na polje, kjer je figura oljnega madeža, se za kazen premakne tri polja nazaj, oljni madež pa se izloči iz igre.
2. Če se igralec premakne na polje, kjer je že katerikoli izmed soigralcev, ga izbije s polja in pošlje na začetek, sam pa ostane na novem polju.
3. Če se igralec premakne na polje, kjer je figura policista, ga izbije s polja in ga pošlje na njegovo izhodiščno polje (na črno-beli vrtinec), sam pa ostane na novem polju.

Vsak igralec se po cesti svoje barve premakne toliko polj, kolikor pik je vrgel na igralni kocki. Zmaga tisti igralec, ki svojo formulo prvi pripelje na končno polje, torej v cilj.



Navodila za policista



Policist v igri Dirka tisočletja ne more zmagati. Njegova naloga je izključno ta, da formulam otežuje pot do cilja. Tako kot vsi igralci tudi policist meče igralno kocko in se po poljih premika glede na to, koliko pik je vrgel. Za razliko od formul pa lahko policist v križiščih posameznih cest spreminja smer.

1. Če se policist premakne na polje, kjer je že formula, jo izbije in pošlje na začetek, sam pa ostane na novem polju.
2. Če se policist premakne na polje, kjer je figura oljnega madeža, se figura oljnega madeža izloči iz igre, policist pa se vrne na svoje izhodiščno polje.

Policist se ne sme premakniti na katerokoli izmed zadnjih petih skupnih polj. Na prvo skupno polje, torej polje, kjer se pred koncem srečajo vse tri ceste, se policist lahko premakne.

Težavnostne stopnje

Družabna igra Dirka tisočletja ima tri težavnostne stopnje, med seboj pa se razlikujejo po tem, koliko ovir igralci postavijo na ceste in kakšno vlogo ima policist.

1. Enostavna različica

Pri enostavni različici igralci pred začetkom igre ne postavljajo ovir (oljnih madežev), prav tako v igri ni policista. Vsa ostala pravila igre ostanejo enaka.



2. Napredna različica

Pri napredni različici vsak igralec pred začetkom igre postavi en oljni madež, vloga policista pa ostane takšna, kot je zapisana v pravilih.



3. Zahtevna različica

Pri zahtevni različici vsak igralec postavi na stezo tri oljne madeže, vloga policista pa ostane takšna, kot je zapisana v pravilih.



Figure in igralno kocko za igro Dirka tisočletja najdete na priloženem listu.

