

DISNEY'S PLANES

- HIGH PILOTAGE -



7-99 2 15-30'

Cerul nu asteapta! Incalziti-va motoarele si porniti! Acesta este sistemul de baza al jocului High Pilotage. Pentru a juca, veti folosi modelele personajelor din popularul filmul „Avioane”. Asamblati machetele avioanelor, si trasati pista de curse cu porti speciale. Fiecare personaj are propriile abilitati, care va vor ajuta sa deveniti mai rapizi.

Setul de baza include modelele lui Dusty Crophopper si Ripslinger. Daca colectezi alte modele ale personajelor din universul „Avioane”, este posibil jocul cu trei, patru chiar si sase jucatori, astfel incercand puterile noilor personaje. Sa pornim!

Componentele jocului

- 2 machete avioane cu abtilduri (fig.1)
- 2 suporturi pentru machete (fig.2)
- 2 carti cu fisele personajelor (fig.3)
- 20 elemente de poarta (fig.5)

- 15 jetoane (fig.6)
- 1 zar (fig.4)



fig.6

fig.4



fig.5

Pregatirea jocului

Inainte de inceperea jocului, asamblati modelele personajelor din „Avioane” incluse in acest Kit starter. Urmati instructiunile de asamblare si nu uitati sa accesoriati personajul favorit (folositi stickerule din cutie). Doar modele complete pot participa la cursa. Puteti folosi in joc si alte personaje ale filmului, pe care le puteti achizitiona si monta separat. Asamblati suporturile modelelor asa cum este prezentat in fig.7. Plasati-va personajul pe suporturile gata asamblate.

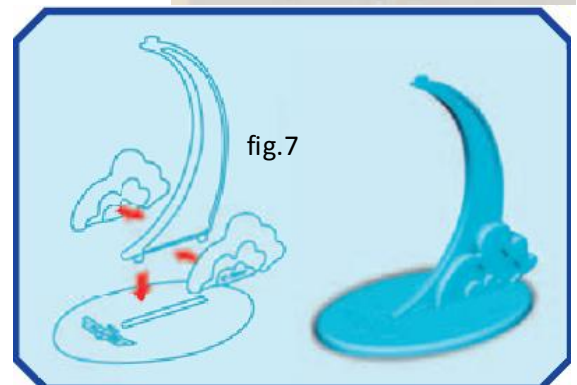


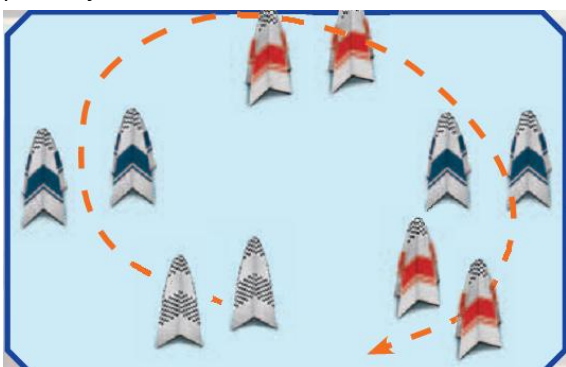
fig.7



fig.8

Folositi elementele din carton pentru a asambla conurile (fig.8). Fiecare pereche de conuri creaza o poarta, iar portile sunt folosite la marcarea pistei de curse.

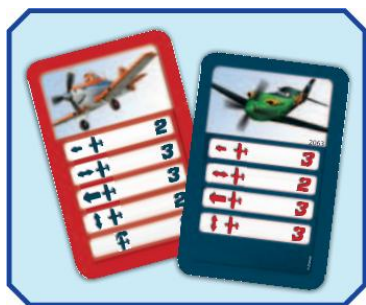
Alegeti o suprafata mare, intinsa (podeaua sau o masa mare). Atunci cand plasati portile, distanta intre doua conuri trebuie sa fie egala cu de trei ori lungimea fisei personajului.



Aranjati portile pe perimetrul suprafetei de joc intr-un cerc sau intr-o linie dreapta. Puteti plasa porti una dupa cealalta in orice ordine, dar este de preferat sa se plaseze alternativ portile rosii si cele albastre.

Din pozitia portilor si distanta dintre ele trebuie sa fie clar in ce ordine ar trebui sa treaca jucatorii prin porti chiar de la inceput.

Poarta de start este cea de la care incepe si la care se sfarseste cursa. Daca pista nu este tip circuit, plasati poarta de start la inceputul liniei.



Fiecare jucator isi alege un personaj si plaseaza fisa personajului in fata lui. Decideti ordinea sau determinati-o aleatoriu. Primul jucator isi plaseaza avionul in poarta de start fiind indreptat directia pe care o alege.



Fiecare jucator, exceptandu-l pe ultimul, va lua cate un jeton de penalizare pentru fiecare avion care porneste in urma sa. De exemplu, daca sunt patru jucatori, primul jucator trebuie sa ia 3 jetoane de penalizare.

Daca aveti personaje care nu participa la curse, le poti include in echipa de sustinere. Numarul de avioane din echipa de sustinere nu este limitat, dar daca unul dintre jucatori are o echipa de sustinere mai numeroasa, primeste cate un jeton de penalizare pentru fiecare avion de sustinere in plus fata de adversari. Regulile pentru avioanele de sustinere sunt explicate mai tarziu.

Scopul jocului

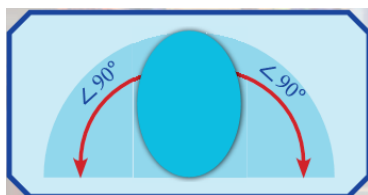
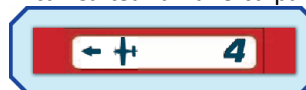
Jucatorul care termina cursa cu cel mai mic numar de jetoane de penalizare, castiga.

Defasurarea jocului

Mutarea:

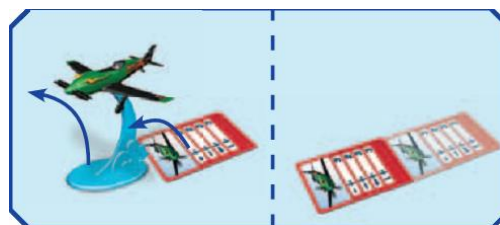
Cand ii vine randul, jucatorul alege viteza avionului sau: rapid sau lent. Isi intoarce fisa personajului cu partea rosie sau cea albastra in sus: partea cu margini rosii indica viteza mare iar cea cu margini albastre indica viteza mica. Cartea ramane cu partea aleasa in sus pana la inceperea urmatorului jucator.

Apoi, jucatorul trebuie sa isi mute avionul. Verifica **valoarea vitezei** de pe fisa personajului: aceasta ii indica distanta pe care se deplaseaza avionul. Pentru viteza mare, asezati fisa personajului pe lungime in fata suportului avionului. Apoi, mutati avionul pe lungimea cartii astfel incat suportul sa stea in fata cartii. Repetati aceasta actiune de un numar de ori egal cu cel indicat de valoarea vitezei de pe carte. Pentru viteza mica, plasati cartea pe latime in fata suportului avionului.



Jucatorul nu isi poate schimba directia de mers in timpul mutarilor. Atunci cand isi termina runda, poate roti avionul la 90 de grade sau mai puțin, aceasta fiind noua directie de mers in runda urmatoare.

Atunci cand ai finalizat toate actiunile, elimina avionul de pe pista si plaseaza fisa personajului in locul sau. Partea superioara a fisei, (marcata cu imaginea personajului) indica directia curenta de deplasare.

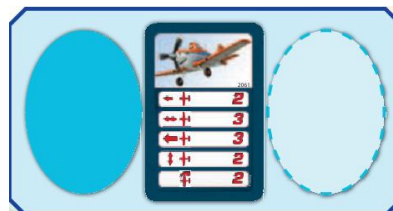


Manevre

Cand ii vine randul, intre actiunile de mutare, un personaj poate efectua o manevra, dar numai cea indicata pe Fisa personajului respectiv. Daca un tip de manevra nu este indicat pe fisa, acest personaj nu poate efectua o asemenea manevra. Jucatorul declara manevra aleasa si arunca cu zarul. Daca rezultatul este egal cu sau mai mare decat valoarea manevrei prezenta pe carte, aceasta a fost efectuata cu succes. Daca rezultatul este mai mic decat valoarea manevrei, aceasta esueaza, iar jucatorul isi continua miscarea in mod normal. Un jucator poate efectua o singura manevra pe tura.



Rotirea butoiului - Aditonal celorlaltor mutari, vionul se poate muta in lateral - distanta mutarii este egala cu latimea unei fise a personajului. Plasati cartea langa suport si mutati suportul in lateral pe partea cealalta a cartii.



Directia miscarii nu se schimba. Poti efectua aceasta manevra dupa fiecare actiune de mutare.



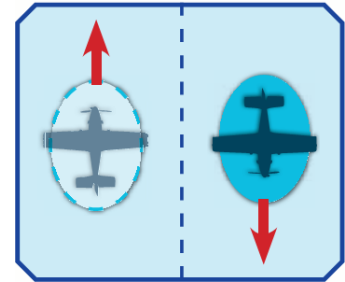
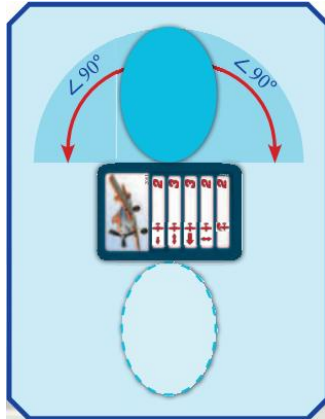
Supraalimentarea - Schimba viteza de la lent la rapid. Intoarce cartea cu partea rosie in sus si continua mutarea cu viteza mare.



Franarea - Schimba viteza de la mare la mica / Intoarce cartea cu partea albastra in sus si continua mutarea la viteza mica.



Intoarcerea in U - dupa ultima mutare, avionul face o intoarcere in forma de U - acum trebuie sa se indrepte in directia opusa.



Intoarcerea laterala - Dupa orice mutare, intoarce avionul 90 de grade sau mai putin in orice directie.

Echipe de sustinere

Odata pe runda, la orice moment un jucator poate folosi abilitatea unui avion din echipa de sustinere.

Cursa

Jucatorii trebuie sa isi treaca avioanele prin toate portile pentru ca in final sa ajunga la poarta de start. Ordinea in care avioanele trebuie sa treaca prin porti este stabilita inainte de inceperea cursei: circuitul este mult mai convenabil.

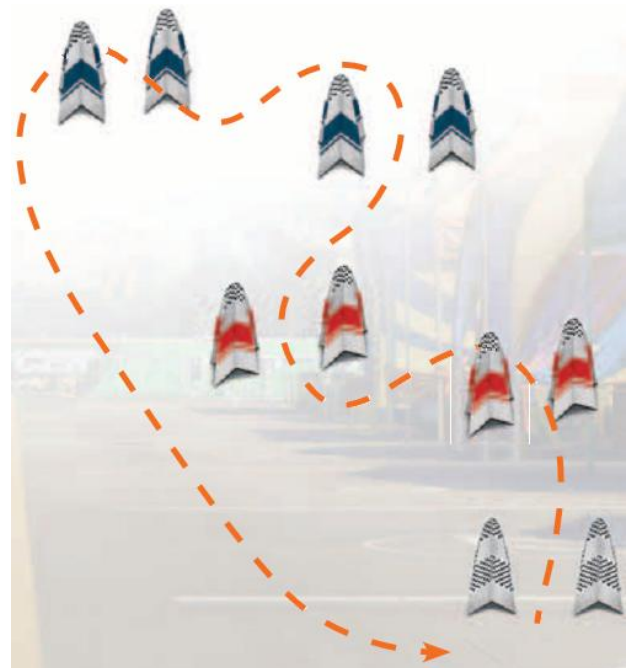
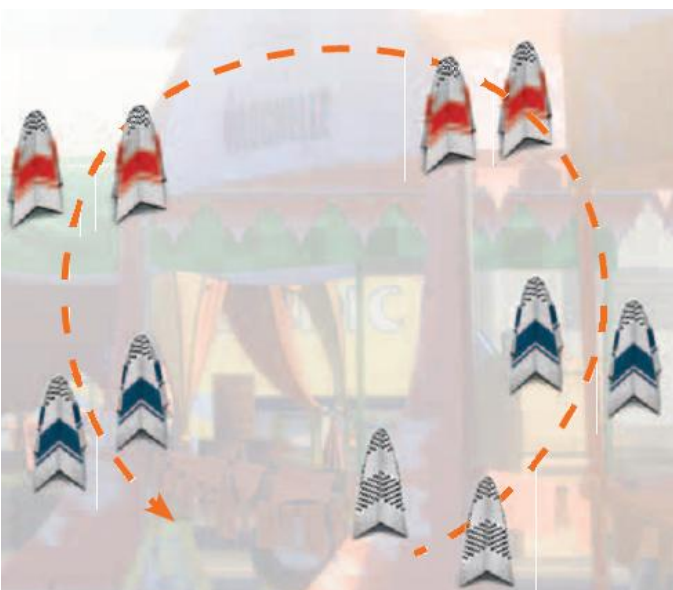
Atunci cand mutati si treceti prin porti, respectati urmatoarele reguli:

- un avion trebuie sa treaca prin portile rosii cu viteza mare, iar prin cele albastre cu viteza mica. Un personaj poate trece printr-o poarta cu viteza gresita dar va primii un jeton de penalizare.
- trecerea portilor in ordinea gresita si trecerea din nou prin aceeasi poarta nu se iau in considerare.
- in timpul mutarii, un avion sau fisa sa pot atinge fisele altor jucatori, dar in momentul in care jucatorul isi finalizeaza mutarile, avionul sau cartea acestuia nu trebuie sa atinga fisele sau suporturile altor jucatori.
- daca un avion sau fisa acestuia ating conurile unei porti in timpul mutarii, jucatorul primeste un jeton de penalizare.
- daca un avion se muta in afara suprafetei de joc (de exemplu, dincolo de marginea mesei sau se loveste de perete, etc.), jucatorul trebuie sa inceapa din nou de la poarta de start (pastreaza toate jetoanele de penalizare primite pana atunci).

Atunci cand un avion trece prin poarta finala (= poarta de start), macheta si fisa acesteia sunt scoase din joc. De fiecare data cand ii vine randul acestui jucator, in schimbul mutarii, acesta renunta la un jeton de penalizare.

Daca jucatorul trebuie sa renunte la un jeton de penalizare dar nu mai are nici unul ramas, acesta este declarat castigatorul cursei. Daca toate avioanele au trecut de poarta finala, jucatorul cu cele mai putine jetoane de penalizare este desemnat castigator. In cazul unei egalitati, este declarat castigator jucatorul care a terminat ultimul cursa.

Exemple de trasee:



Abilitatile personajelor de sustinere

BRAVO

BRAVO - Efectuarea a doua manevre diferite.



SKIPPER

SKIPPER - Se arunca zarul din nou pe parcursul unei manevre.



DUSTY

DUSTY - Foloseste doua abilitati de sustinere pe tura.



RIPSLINGER

RIPSLINGER – Scade cu 1 valoarea zarului, in timpul manevrei.



EL CHUPACABRA - Aduaga sau scade 1 din valoarea vitezei in timpul mutarii.

EL CHUPACABRA



ROCHELLE - Arunca cu zarul: daca rezultatul este 6, scapi de un jeton de penalizare.

ROCHELLE



Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de

© ZVEZDA, 2013 © Disney
Disney.com/Planes

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

