

# GRAND-PRIX

## MOOTTORIPYÖRÄKILPAILUT

### *Pelissäännöt*

Peliin voi 2-4 henkeä osallistua. Jokainen pelaaja käyttää 1 kilpailujoukkueen, 4 samanväristä moottoripyörää

#### *Sijoitus:*

Pyörät sijoitetaan lähtöpaikoilleen arvan mukaan siten että kukin pelaaja vuorotellen heittää arpakuutiota. Korkeimman luvun saanut asettaa ensimmäisen pyöränsä 1:n paikalle välittömästi lähtöviivan taakse. Noppaa heitetään uudelleen ja nyt korkeimman luvun saanut asettaa pyöränsä 2:n paikalle. Näin jatketaan kunnes kaikki pyörät ovat sijoitetut.

#### *Lähtö:*

1:n paikalla oleva pyörä lähtee ensimmäisenä siten että pelaaja siirtää pyöränsä niin monta askelta eteenpäin kuin heitetyn nopan silmäluku osoittaa. Samoin menetellen hän siirtää seuraavan pyöränsä ja sen jälkeen kolmannen ja neljännenkin. Tämän jälkeen lähtee 2:n paikalla oleva pyörä samalla tavalla ja kaikki muut tämän joukkueen pyörät. Sen jälkeen lähtevät järjestyksessä seuraavat erät.

### *Peli:*

Rataa ajetaan ainakin kaksi kierrosta, kierrosten määrästä on sovittava ennen lähtöä. Ajo tapahtuu samaa periaatetta noudattaen kuin lähtökin, siis samanvärisen pyöräerän kaikki neljä pyörää siirretään ennenkuin seuraavat erät siirretään vuoron perään.

Radan ruutujen oikeassa yläkulmassa oleva numero osoittaa kuinka monta pyörää voi ajaa rinnakkain k.o:lla ruudulla. Siinä tapauksessa että ruutu on täysi, täytyy perässä tulevan pyörän jättäytyä kunnes ohiajo on mahdollinen.

*Keltaiselle* ruudulle joutunut pyörä eksyy tieltä, jos noppa osoittaa 6. Pyörän täytyy siinä tapauksessa keltaista nuolta seuraten ajaa kierroksen uudelleen.

Jos kummallakin vierekkäisellä keltaisella ruudulla on pyörä, täytyy vasemmalla oleva odottaa kunnes oikealla oleva ruutu on vapaa. (Vasen ja oikea määrätään ajosuunnan mukaan)

Jos *siniselle* ruudulle joutuneelle pyörälle noppa osoittaa 6, katsotaan vauhti olevan liian korkea; pyörä ajaa tieltä maastoon, menettää yhden siirtovuoron sekä palaa uudelleen peliin seuraavalle ruudulle, josta lähtien se jatkaa matkaansa.

*Ruskealle* ruudulle joutunut pyörä menettää yhden siirtovuoron polttoainetäydennyksen takia.

Pyörä, joka sattuu ajamaan *punaiselle* ruudulle, jolla ennestään on pyörä, ajaa tämän pyörän päälle ja turmeltuu täydellisesti sekä poistetaan pelistä. Päälleajetuksi joutunut pyörä tai pyörät vaurioituvat pahasti, mutta voivat kaksi siirtovuoroa kestäneen korjauksen jälkeen jatkaa ajonsa.

### *Pelin lopettaminen:*

Ensimmäiselle pyörälle annetaan 16 pistettä, toiselle 15, kolmannelle 14 j.n.e. Pisteet lasketaan yhteen joukkueittain ja korkeimman pistemäärän saanut joukkue on voittanut pelin.