



# GOPAK™



## Disney · PIXAR



# Piston Cup Board Game

### Contents:

- 1 Playing Board
- 3 Car Playing Pieces
- 56 Race Cards
- 6 Guess Markers
- 2 Checkered Flag Score Markers

Lightning McQueen, Chick Hicks and The King are dead even as they screech into the final lap of the Piston Cup! Who will take the trophy home? Play your cards right and it could be you!

### OBJECT

Be the first player to score 10 checkered flag points by correctly guessing the order that the cars finish the race.

### SET UP

1. Open the playing board in the centre of the playing area.



2. Place the Car Playing Pieces on the space behind the checkered line – Car Playing Pieces may share the same space.

3. Each player receives a set of three Guess Marker cards (one for each of the three cars), and one Checkered Flag Score Marker.



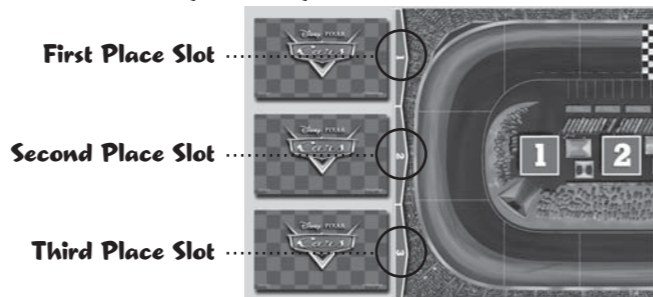
Guess Marker

4. Deal 7 cards to each player.

### HOW TO PLAY

To start the race, players look at their cards and try to guess in which order the cars will finish. **Example:** If you have 4 King cards, 2 Chick cards and 1 Lightning McQueen card you might want to guess the cars will finish King first, Chick second and Lightning third.

Each player has a set of slots on their side of the board for first, second and third place. After you make your guess, place your three Guess Marker cards face down in the slots in front of you in the order you think the cars will finish. After you lay your guess cards down you may look at your guess but you may not change it. Be careful not to show the other player what you guessed!



Players take turns playing their cards to move Car Playing Pieces either forward or backward so that the cars finish in the order they guessed.

The player to the left of the dealer begins play. This player picks one card from their hand and plays it face up beside the draw pile. This becomes the discard pile. Players can play one card per turn – different cards will allow you to advance or delay one car on the track.

Accelerator Cards allow you to move the car that is pictured on them. Wild Accelerator, Speed Boost, Spinout, Pit Stop and Double Play cards can be played on any car. See POWER CARDS below for detailed descriptions of what each card does.

When your turn is done, draw enough cards so you have a total of 7 in your hand. If the draw pile runs out, shuffle the discard pile and use it as a new draw pile.

### FINISHING A RACE

When a car crosses the finish line, set it on the space in the Winner's Circle that matches the car's place in the race – First, Second or Third.



Once a car has finished the race, no other cards may be played against it. Accelerator Cards with pictures of a car that has finished become Wild Accelerator cards and can be used on any car (i.e. when Lightning

McQueen finishes the race, any Accelerator Cards with Lightning's picture on them can now be used on both The King and Chick Hicks).

After the first 2 Car Playing Pieces finish the race, the last car automatically takes third place. Players turn over their Guess Marker cards and reveal their guesses. One Checkered Flag point is awarded for every correct guess.



Each Checkered Flag point allows players to move their Checkered Flag Score Marker 1 space.

### POWER CARDS

**Accelerator Card:** Accelerator Cards feature a picture of one of the cars and a number from 1-3. Playing this card allows you to move the pictured car that many spaces, either forward or backwards.

**Example:** A card showing Lightning McQueen and a 2 lets you move Lightning McQueen either 2 spaces toward or away from the finish line.



**Wild Accelerator Card:** Wild Accelerator Cards allow you to move ANY car the number of spaces on the card, either forward or back.



**Speed Burst:** When you play this card, call out the car you want to give a burst of speed. This boost allows you to move that car either forward or backward 4 spaces.



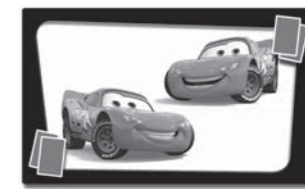
**Spinout Card:** When you play this card, you must choose one car to move back 3 spaces. You cannot move a Car Playing Piece past the checkered line – it must stop in the space in front of the line.



**Pit Stop Card:** When you play this card, you must choose one car to disable for a turn – no one may play any cards on that car until the beginning of your next turn. After playing a Pit Stop Card, you may then play one more card from your hand on any other car still on the track.



**Double Play Card:** By playing this card, you may play 2 additional cards on your turn (a total of 3 cards). The two additional cards do not have to be played on the same car.



### WINNING THE GAME

The first player to score 10 Checkered Flag points wins the Piston Cup!

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Retain this address for future reference. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allmattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628635. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S, Sinikalliontie 3, 02630 ESPOO. Puh. 0303 9060. Mattel Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697.

© Disney/Pixar

Plymouth Superbird is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Plymouth Superbird est une marque de DaimlerChrysler Corporation.

Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC. Les marques Petty sont utilisées avec l'autorisation de Petty Marketing LLC.





# GOPAK™



## Piston Cup Jeu de plateau

### Contient :

- 1 plateau de jeu
- 3 Pions Cars
- 56 Cartes Course
- 6 Cartes Pronostic
- 2 Drapeaux de Score

Flash McQueen, Chick Murphy et Le King sont au coude à coude alors que leurs pneus crissent au moment de s'embarquer dans le dernier tour de la Piston Cup ! Qui va ramener le trophée à la maison ? Joue bien et ce sera peut-être toi !

### BUT DU JEU:

Sois le premier joueur à marquer 10 points drapeaux à damier en devinant correctement l'ordre dans lequel les voitures termineront la course.

### INSTALLATION

1. Ouvrez le plateau de jeu au centre de la surface de jeu.



2. Placez les Pions Cars sur la case qui se trouve derrière la ligne à damier - les Pions Cars peuvent partager la même case.

3. Chaque joueur reçoit un jeu de 3 Cartes Pronostic (une pour chacune des 3 voitures), et un Drapeau de Score.



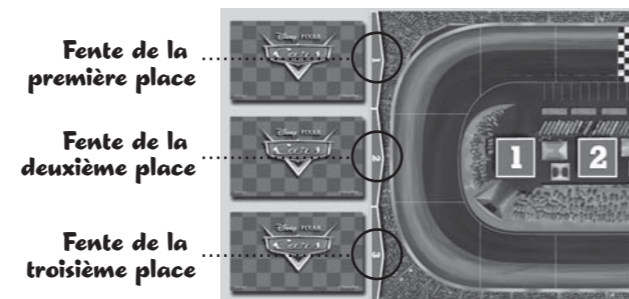
4. Donnez 7 Cartes Course à chaque joueur.

Cartes Pronostic

### COMMENT JOUER

Pour commencer la course, les joueurs regardent leurs cartes et essaient de deviner dans quel ordre les voitures vont terminer la course. **Exemples :** si vous avez 4 cartes King, 2 cartes Chick Murphy et 1 carte Flash Mc Queen, vous établirez peut-être que Le King terminera premier, Chick, second et Flash troisième.

Chaque joueur a une série de 3 fentes sur son côté du plateau pour attribuer respectivement la première, deuxième et troisième place. Après avoir fait votre pronostic, placez les trois Cartes Pronostic face cachée dans les fentes qui se trouvent devant vous et dans l'ordre d'arrivée de votre pronostic. Après avoir posé les cartes pronostic vous pouvez regarder le pronostic mais en aucun cas le changer. Attention : ne pas montrer aux autres joueurs ce que vous avez deviné !



Les joueurs (chacun à leur tour) jouent leurs Cartes Course pour faire reculer ou avancer les Pions Cars de manière à ce que les voitures finissent dans l'ordre qu'ils ont deviné.

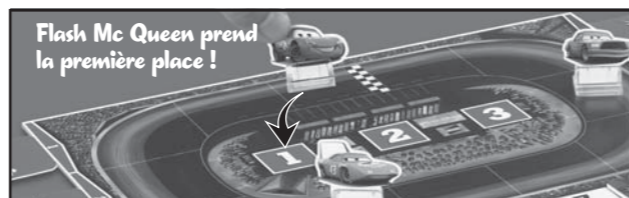
Le joueur à la gauche du donneur commence. Ce joueur choisit une carte de son jeu et la joue face découverte à côté de la pile de pioche. Cela devient le talon. Les joueurs ne peuvent jouer qu'une seule carte par tour - des cartes différentes permettent d'avancer ou de retarder une voiture sur la piste.

Les **Cartes Accélérateur** permettent de déplacer la voiture qui est illustrée dessus. Les cartes **Super Accélérateur**, **Pointe de Vitesse**, **Lenteur**, **Arrêt Stand** et **Double Jeu** peuvent être jouées sur n'importe quelle voiture. Voir **CARTES DE PUISSANCE** ci-dessous pour des descriptions détaillées de l'action de la carte.

Une fois votre tour passé, piochez assez de cartes de manière à en avoir 7 dans votre jeu. S'il n'y a plus de cartes à piocher, battez les cartes se trouvant dans le talon et utilisez celles-ci comme une nouvelle pile de pioche.

### FINIR LA COURSE

Lorsqu'une voiture franchit la ligne d'arrivée, placez-la sur la case se trouvant dans le Cercle des Vainqueurs qui correspond à la position de la voiture obtenue pendant la course - Première, Deuxième ou Troisième place.



Une fois qu'une voiture a fini la course, aucune autre carte ne peut être jouée contre elle. Les Cartes Accélérateur avec l'image d'une voiture qui a fini la course deviennent alors des Cartes Super Accélérateur et peuvent être utilisées sur n'importe quelle

voiture (par exemple quand Flash McQueen a fini la course, n'importe quelles Cartes Accélérateur avec l'image de Flash McQueen peuvent désormais être utilisées sur Le King et Chick Murphy.)

Une fois que les 2 premiers Pions Cars ont fini la course, la dernière voiture prend automatiquement la troisième place. Les joueurs retournent leur Cartes Pronostic et révèlent leur pronostic. Un point Drapeau à Damier est attribué pour chaque bon pronostic.



Chaque point Drapeau à Damier permet au joueur de déplacer son Drapeau de Score d'une case.

### CARTES DE PUISSANCE

**Carte Accélérateur :** Les Cartes Accélérateur présentent une image d'une des voitures et un nombre de 1 à 3. Jouer cette carte vous permet de faire reculer ou de faire avancer de plusieurs cases la voiture qui est illustrée dessus. **Exemple :** Une carte avec l'image de Flash McQueen et le chiffre 2 vous permet de faire avancer ou reculer Flash McQueen de 2 cases.



**Carte Super Accélérateur :** Les Cartes Super Accélérateur permettent de faire reculer ou avancer N'IMPORTE QUELLE voiture du nombre de cases inscrits sur la carte.



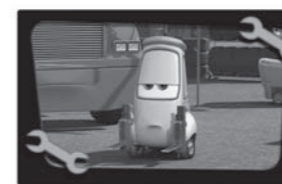
**Pointe de vitesse :** Quand vous jouez cette carte, choisissez la voiture à qui vous avez envie de donner une pointe de vitesse. Cette accélération vous permet de la faire reculer ou de la faire avancer de 4 cases.



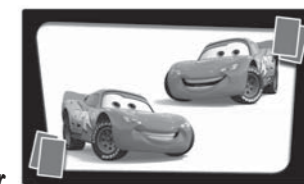
**Carte Lenteur :** Quand vous jouez cette carte, vous devez choisir une voiture à faire reculer de trois cases. Vous ne pouvez pas déplacer un Pion Cars au-delà de la ligne à damier : le pion doit être arrêté sur la case qui se trouve devant la ligne.



**Carte Arrêt stand :** Quand vous jouez cette carte, vous devez choisir une voiture à mettre hors jeu pour un tour - personne ne peut jouer une carte (quelle qu'elle soit) sur cette voiture avant le début de votre prochain tour. Après avoir joué une Carte Arrêt Stand, vous pouvez jouer une carte de plus de votre jeu ou n'importe quelle autre voiture sur le circuit.



**Carte Double Jeu :** jouer cette carte signifie que vous pouvez jouer 2 cartes supplémentaires à votre tour (un total de 3 cartes). Les deux cartes supplémentaires ne doivent pas être jouées sur la même voiture.



### REMPORTER LA VICTOIRE

Le premier joueur qui marque 10 points Drapeaux à Damier remporte la Piston cup !



# GOPAK™



## Piston Cup Brettspiel

### Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 3 Autospielfiguren
- 56 Rennkarten
- 6 Tippmarker
- 2 Zielflaggen als Ergebnismarker

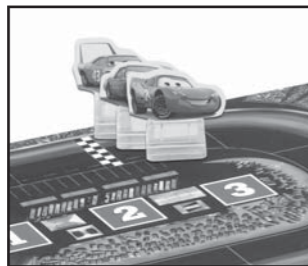
Lightning McQueen, Chick Hicks und The King sind k.o., auch wenn sie mit quietschenden Reifen in die letzte Runde des Piston Cup gehen! Wer wird wohl die Trophäe mit nach Hause nehmen? Spielt ihr die Karten richtig aus, könnte einer von euch der Sieger sein!

### ZIEL DES SPIELS

Es kommt darauf an, als erster Spieler durch Tippen der richtigen Reihenfolge, in der die Autos das Rennen beenden, 10 Zielflaggenpunkte zu erzielen.

### SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett in der Mitte des Spielbereichs auseinanderklappen.



2. Die Autospielfiguren auf den Feldern hinter der Ziellinie aufstellen - es dürfen auch zwei Autospielfiguren auf demselben Feld aufgestellt werden.



3. Jeder Spieler erhält jeweils drei Tippmarker-Karten (eine für jedes der drei Autos) und einen Zielflaggen-Ergebnismarker.

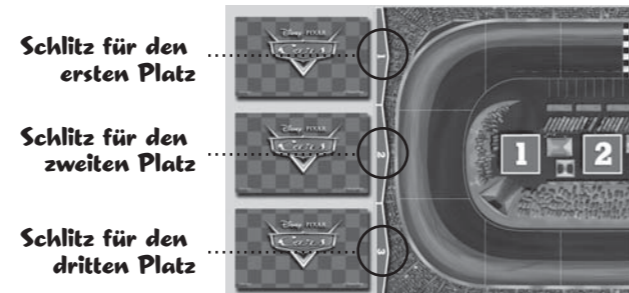
4. Jeder Spieler erhält 7 Karten.

Tippmarker

### SO WIRD GESPIELT

Vor dem Start des Rennens schauen sich die Spieler ihre Karten an und versuchen zu tippen, in welcher Reihenfolge die Autos ins Ziel kommen werden. **Beispiel:** Hat einer der Spieler 4 King-Karten, 2 Chick-Karten und 1 Lightning McQueen-Karte, wird er wahrscheinlich tippen, dass King Erster, Chick Zweiter und Lightning Dritter wird.

Jeder Spieler hat auf seiner Seite des Spielbretts Schlitz für den ersten, zweiten und dritten Platz. Nachdem ein Spieler seinen Tipp abgegeben hat, steckt er seine drei Tippmarker-Karten mit der Bildseite nach unten in die Schlitz, und zwar in der Reihenfolge, in der die Autos nach seinem Tipp ins Ziel kommen werden. Nachdem der Spieler seine Tippkarten abgelegt hat, kann er sie sich noch einmal anschauen, aber nicht austauschen. Achtet darauf, dass euer Mitspieler nicht sieht, was ihr getippt habt!



Die Spieler spielen abwechselnd ihre Karten aus, um die Autospielfiguren vorwärts- oder rückwärtszubewegen, damit die Autos in der Reihenfolge ins Ziel kommen, die sie getippt haben.

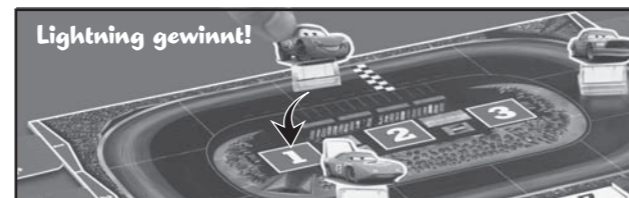
Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt. Dieser Spieler nimmt eine Karte aus seinem Blatt und legt diese mit dem Bild nach oben neben dem Kartenstock ab. Sie bildet den Ablegestapel. Die Spieler können jeweils eine Karte ablegen, wenn sie an der Reihe sind - durch unterschiedliche Karten könnt ihr ein Auto auf der Piste vorwärts- oder rückwärtsbewegen.

Mit **Beschleuniger-Karten** könnt ihr das Auto bewegen, das darauf abgebildet ist. **Farbenwahl-Beschleuniger-, Spurt-, Auslauf-, Boxenstopp-** und **Leg Zwei-** Karten können für jedes Auto abgelegt werden. Die Funktionen der **POWERKARTEN** sind weiter unten genauer beschrieben.

Wer an der Reihe war, zieht so viele Karten vom Kartensstock, dass er insgesamt 7 Karten auf der Hand hat. Ist der Kartenstock aufgebraucht, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden den neuen Kartenstock.

### Ein Rennen Beenden

Überquert ein Auto die Ziellinie, wird es auf dem Siegerpodest auf den Platz gestellt, auf dem es ins Ziel gekommen ist - Erster, Zweiter oder Dritter.



Hat ein Auto das Rennen beendet, können keine Karten mehr gegen dieses gelegt werden. **Beschleuniger-Karten**, auf denen ein Auto abgebildet ist, welches das Ziel erreicht hat, werden für **Farbenwahl-Beschleuniger-Karten** und können für jedes Auto gelegt werden (wenn z.B. Lightning McQueen das Rennen

beendet hat, dann können alle **Beschleuniger-Karten**, auf denen **Lightning McQueen** abgebildet ist, für **The King** und **Chick Hicks** gelegt werden).

Nachdem die ersten 2 Autospielfiguren im Ziel sind, ist das letzte Auto automatisch auf Platz drei. Die Spieler drehen ihre **Tippmarker-Karten** um und zeigen ihre Tipps. Für jeden richtigen Tipp wird ein **Zielflaggenpunkt** vergeben.



Für jeden **Zielflaggenpunkt** können die Spieler ihren **Zielflaggen-Ergebnismarker** um 1 Feld verrücken.

### POWERKARTEN

**Beschleuniger-Karte:** Auf den **Beschleuniger-Karten** ist eines der drei Autos und eine Zahl von 1-3 abgebildet. Spielt ihr diese Karte, könnt ihr das abgebildete Auto um die angegebene Anzahl der Felder vor- oder zurücksetzen. **Beispiel:** Sind auf einer Karte **Lightning McQueen** und eine 2 abgebildet, könnt ihr **Lightning McQueen** um 2 Felder in Richtung Ziellinie oder von der Ziellinie wegssetzen.



### Farbenwahl-Beschleuniger-Karte:

Mit der **Farbenwahl-Beschleuniger-Karte** könnt ihr **JEDES** Auto um die angegebene Anzahl Felder vor- oder zurücksetzen.



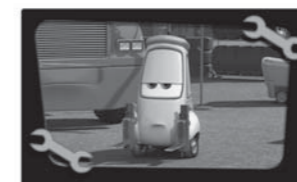
**Spurt-Karte:** Spielt ihr diese Karte, könnt ihr das Auto benennen, das einen Spurt hinlegen soll. Durch diesen Spurt könnt ihr das Auto um 4 Felder vor- oder zurücksetzen.



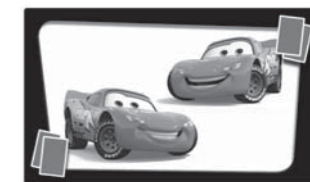
**Auslauf-Karte:** Spielt ihr diese Karte, müsst ihr ein Auto auswählen, das um 3 Felder zurückgesetzt werden soll. Eine Autospielfigur darf nicht über die Ziellinie hinaus gesetzt werden - sie muss auf dem Feld vor dieser Linie anhalten.



**Boxenstopp-Karte:** Spielt ihr diese Karte, müsst ihr ein Auto auswählen, das eine Runde aussetzen muss - kein Spieler darf Karten für dieses Auto legen, bis er das nächste Mal an der Reihe ist. Nachdem ein Spieler eine **Boxenstopp-Karte** gelegt hat, darf er eine weitere Karte aus seinem Blatt für ein anderes Auto legen, dass sich noch auf der Piste befindet.



**Leg Zwei-Karte:** Spielt ihr diese Karte, könnt ihr im selben Zug 2 zusätzliche Karten legen (insgesamt 3 Karten). Die zwei zusätzlichen Karten müssen nicht für dasselbe Auto gelegt werden.



### DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, der als Erster 10 Zielflaggenpunkte erreicht hat, gewinnt den **Piston Cup!**



# GOPAK™



## DISNEY · PIXAR

# CARS

# Piston Cup Bordspel

### Inhoud:

- 1 bordspel
- 3 auto's
- 56 racekaarten
- 6 inzetkaarten
- 2 geblokte score-indicators

Lightning McQueen, Chick Hicks en The King rijden zij aan zij als ze met piepende banden de laatste ronde van de Piston Cup ingaan! Wie neemt straks de beker mee naar huis? Als je je kaarten goed uitspeelt, ben jij dat misschien wel!

### DOEL VAN HET SPEL

Als eerste 10 punten scoren door goed te raden in welke volgorde de auto's gaan finishen.

### HET SPEL OPZETTEN

1. Leg het speelbord open in het midden van het speelveld.



2. Plaats de auto's achter de geblokte lijn. Auto's kunnen bij elkaar in hetzelfde vak staan.

3. Geef elke speler drie inzetkaarten (een voor elk van de drie auto's) en één geblokte vlag als score-indicator.



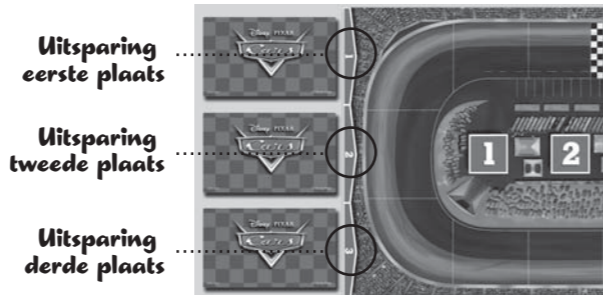
Inzetkaarten

4. Deel 7 kaarten aan elke speler en leg de overgebleven kaarten met de beeldzijde omlaag (de stok).

### HET SPEL SPELEN

Voor het starten van de race bekijken de spelers hun kaarten en proberen ze te raden in welke volgorde de auto's zullen finishen. **Bijvoorbeeld:** Als je 4 King-kaarten, 2 Chick-kaarten en 1 Lightning McQueen-kaart hebt, denk je misschien dat The King als eerste gaat finishen, dat Chick Hicks tweede wordt en dat Lightning als derde eindigt.

Als je hebt bedacht op welke uitslag je gaat inzetten, plaats je jouw drie inzetkaarten, met de beeldzijde naar beneden, in de uitsparingen aan jouw kant van het speelbord. Je legt de kaarten in de volgorde waarin je denkt dat de auto's gaan finishen. Nadat je zo je inzet hebt bepaald, mag je daar later nog wel naar kijken, maar je mag de positie van de kaarten niet meer veranderen. Let op dat je tegenspeler niet kan zien waarop jij hebt ingezet!



De spelers spelen om de beurt hun kaarten om de auto's naar voren of naar achteren te verplaatsen, en zo te bereiken dat de auto's finishen in de volgorde waarop zij hebben ingezet.

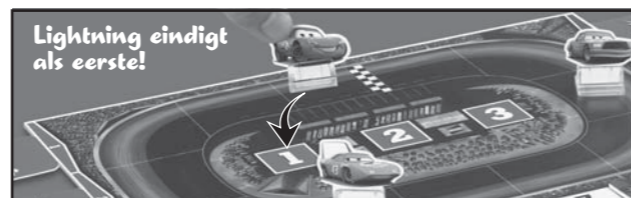
De speler links van degene die de kaarten heeft uitgedeeld, begint. Deze speler kiest een van zijn kaarten en legt deze met de beeldzijde naar boven naast de stok. Dit wordt de open stapel. Spelers kunnen per beurt één kaart spelen - met de verschillende kaarten kan je één auto op de racebaan vooruit of achteruit laten gaan.

Met **Acceleratiekaarten** kan je de auto verplaatsen die op de kaart is afgebeeld. **Jokers**, **Spurkaarten**, **Slijpkaarten**, **Pitstopkaarten** en **Dubbelspelkaarten** kunnen worden uitgespeeld op iedere willekeurige auto. Zie bij **POWERKAARTEN** hierna voor een uitgebreide beschrijving van wat elke kaart doet.

Als je beurt voorbij is, vul je je kaarten weer aan tot 7. Als alle kaarten van de stok zijn gebruikt, wordt de open stapel geschud en gebruikt als nieuwe stok.

### FINISHEN

Wanneer een auto de finishlijn passeert, wordt deze in de winnaarscirkel geplaatst op de positie die overeenkomt met de plaats van de auto in de race - eerste, tweede of derde.



Als een auto eenmaal is gefinished, kunnen er geen kaarten meer op worden uitgespeeld. Acceleratiekaarten met de afbeelding van een auto die al is gefinished, worden Jokers en kunnen worden gebruikt voor iedere willekeurige auto. (Dus nadat Lightning McQueen is gefinished, kunnen

Acceleratiekaarten met de afbeelding van Lightning erop verder worden gebruikt voor zowel The King als Chick Hicks).

Nadat twee auto's zijn gefinished, is de laatste auto automatisch als derde geëindigd. Op dat moment draaien de spelers hun inzetkaarten open om te laten zien waarop zij hebben ingezet. Voor elke goed geraden positie krijgen zij 1 punt.



Voor elk punt mogen zij hun geblokte vlag één positie opschuiven op het scorebord.

### POWERKAARTEN

**Acceleratiekaart:** Op een Acceleratiekaart staat een plaatje van een van de auto's en het cijfer 1, 2 of 3. Met deze kaart kan je de afgebeelde auto achteruit of vooruit verplaatsen, en wel het aantal posities dat met het cijfer op de kaart wordt aangegeven. **Voorbeeld:** Met een kaart waarop Lightning McQueen en een 2 zijn afgebeeld, kan je Lightning McQueen 2 plaatsen vooruit of achteruit verplaatsen.



**Joker:** Met een Joker kan je **EEN WILLEKEURIGE** auto achteruit of vooruit verplaatsen, en wel het aantal posities dat met het cijfer op de kaart wordt aangegeven.



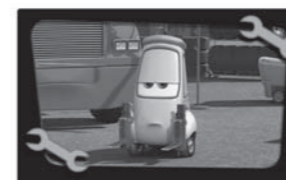
**Spurkaart:** Wanneer je deze kaart speelt, noem je de naam van de auto die je een extra spurt wilt laten maken. Hiermee kan je de auto van je keuze 4 plaatsen vooruit of achteruit laten gaan.



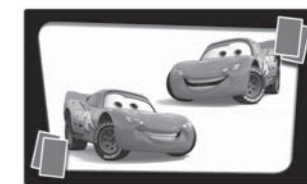
**Slijpkaart:** Met deze kaart kan je een auto kiezen die 3 plaatsen wordt teruggezet. Je kan een auto niet voorbij de geblokte lijn verplaatsen; hij moet stoppen op de positie direct voor de lijn.



**Pitstopkaart:** Met deze kaart kan je een auto kiezen die voor één beurt wordt uitgeschakeld. Niemand mag dan nog een kaart op die auto spelen tot het begin van jouw volgende beurt. Na het spelen van een Pitstopkaart mag je vervolgens nog één kaart spelen op een andere auto die nog op de baan is.



**Dubbelspelkaart:** Als je deze kaart speelt, mag je in dezelfde beurt nog 2 extra kaarten spelen (totaal dus 3 kaarten in één beurt). De twee extra kaarten hoeven niet op dezelfde auto te worden gespeeld.



### DE WINNAAR

De eerste speler die 10 punten heeft behaald, wint de Piston Cup!



# GOPAK™



## DISNEY · PIXAR



# Piston Cup Spel

### Innehåll:

- 1 spelplan
- 3 bilpjäser
- 56 racingkort
- 6 gissningsmarkörer
- 2 rutiga flagg-poängmarkörer

Lightning McQueen, Chick Hicks och The King ligger lika inför det sista varvet i Piston Cup! Vem kommer att ta hem pokalen? Om du spelar dina kort rätt, kan det bli du!

### VAD SPELET GÅR UT PÅ

Bli den första spelaren som får 10 rutiga flagg-markörer genom att gissa i vilken ordning bilarna kommer in.

### SÅ HÄR GÖR DU

1. Veckla ut spelplanen och lägg den mitt på spelbordet.



2. Placera bilpjäserna i området bakom den rutiga linjen – de kan stå på samma plats.

3. Varje spelare får tre gissningskort (ett för varje bil), och en rutig flagg-poängmarkör.



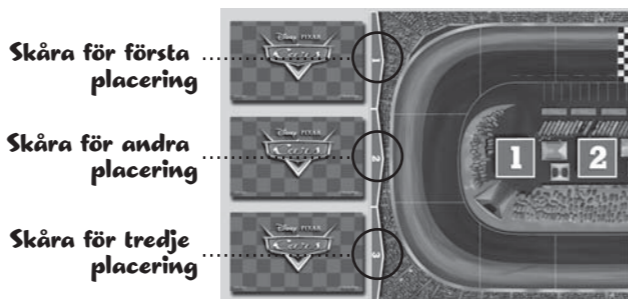
Gissningsmarkörer

4. Dela ut 7 kort till vardera spelare.

### SÅ HÄR SPELAR MAN

Spelarna tittar på sina kort och gissar på vilken plats bilarna kommer att sluta på. **Exempel:** Om du har 4 King-kort, 2 Chick-kort och 1 Lightning McQueen-kort, kanske du gissar att King kommer först, Chick tvåa och Lightning trea.

Det finns skåror för första, andra och tredje plats framför spelarna på spelplanen. När du har gissat klart placerar du dina tre gissningskort med framsidan nedåt i skåror. Placera korten i den ordning du tror att bilarna kommer att sluta. När du lagt ut gissningskort kan du titta på dem igen, men du får inte ändra ordningen på dem. Var noga med att inte visa din motspelare hur du har gissat!



Spelarna turas om att spela ut sina kort för att flytta bilpjäserna framåt eller bakåt, för att få bilarna att komma på den plats de gissat.

Spelaren till vänster om den som delade ut börjar lägga. Den här spelaren väljer ett av korten på sin hand och lägger ut det med framsidan uppåt bredvid dra-högen. Detta blir kasta-högen. Spelarna kan lägga ut ett kort varje gång det är deras tur – det finns olika kort som gör att du kan flytta en bil framåt eller bakåt på banan.

**Accelereringskort** används för att flytta bilen som visas på kortet. **Joker-accelerationskort**, **hastighetshöjningskort**, **spinnkort**, **depåstoppkort** och **dubbelkort** kan läggas för alla bilar. Se **SPECIALKORT** nedan för att få mer information om de olika korten.

När du har lagt ut, drar du så många kort du behöver för att ha totalt 7 kort på handen. Om dra-högen tar slut, blandar du kasta-högen och använder den som dra-hög.

### VINNA ETT LOPP

När en bil korsar mållinjen placerar du den i vinnarcirkeln på den plats som bilen kom på i loppet – första, andra eller tredje.



När en bil har avslutat loppet får inga fler kort läggas för den bilen. **Accelereringskort** med bilder på en bil som har avslutat loppet blir **joker-accelerationskort**, som kan användas på vilken bil som helst (exempel: om Lightning McQueen har

avslutat loppet kan accelereringskort med Lightnings bild användas för både The King och Chick Hicks).

När två bilar avslutat loppet kommer den sista bilen automatiskt på tredje plats. Spelarna vänder sina gissningskort och visar hur de gissat. En rutig flagg-poäng ges för varje korrekt gissad placering.



För varje rutiga flagg-poäng spelarna får, får de flytta sina rutiga flagg-poängmarkörer ett steg.

### SPECIALKORT

**Accelereringskort:** På accelereringskortet finns en bild på en av de tre bilarna, och en siffra från 1-3. Om du lägger det här kortet kan du flytta bilen på bilden så många steg som kortet visar, antingen framåt eller bakåt. **Exempel:** Ett kort med Lightning McQueen och siffran 2 gör att du kan flytta Lightning McQueen antingen 2 steg framåt mot eller bakåt bort från mållinjen.



**Joker-accelerationskort:** Joker-accelerationskortet gör att du kan flytta **VALFRI** bil det antal steg som visas på kortet, antingen framåt eller bakåt.



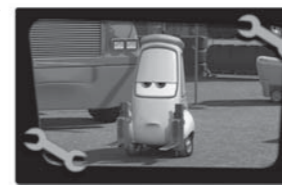
**Hastighetshöjnings:** När du lägger det här kortet måste du tala om vilken bil du vill höja hastigheten för. Den här hastighetshöjningen gör att du kan flytta bilen framåt eller bakåt 4 steg.



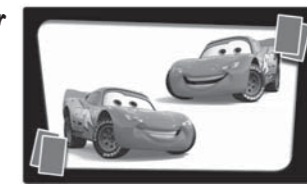
**Spinnkort:** När du lägger det här kortet väljer du en bil som ska flyttas bakåt 3 steg. Du kan inte flytta en bil bakom den rutiga linjen – den måste stanna framför linjen.



**Depåstoppkort:** När du spelar det här kortet måste du välja en bil som ska stå över ett varv – ingen får lägga något kort för den här bilen förrän det är din tur nästa gång. När du har lagt ett depåstoppkort kan du lägga ett kort till från handen på någon av de andra bilarna som fortfarande är på banan.



**Dubbelkort:** Om du lägger det här kortet kan du lägga ytterligare 2 kort när det blir din tur (totalt 3 kort). De två extra korten behöver du inte lägga på samma bil.



### HUR MAN VINNER SPELET

Den första spelaren som får 10 rutiga flagg-poäng vinner Piston Cup!



# GOPAK™



## DISNEY · PIXAR

# CARS

# Piston Cup Brettspill

### Innhold:

- 1 spillebrett
- 3 spillebrikker
- 56 løpskort
- 6 tippkort
- 2 målflaggmarkører

Det er dødt løp mellom Lightning McQueen, Chick Hicks og The King når de skrenser inn på siste runde i Piston Cup! Hvem vil vinne trofeet? Hvis du spiller kortene dine riktig, kan det bli deg!

### MÅLET MED SPILLET

Vær den første spilleren som får 10 målflagg, ved å tippe hvilken rekkefølge bilene fullfører løpet i.

### FORBEREDELSE

1. Åpne spillebrettet midt i spilleområdet.



2. Plasser spillebrikkene i feltet bak den rutete linjen. Spillebrikkene kan dele plass.

3. Hver spiller får med tre tippkort (en for hver bil) og en målflaggmarkør.



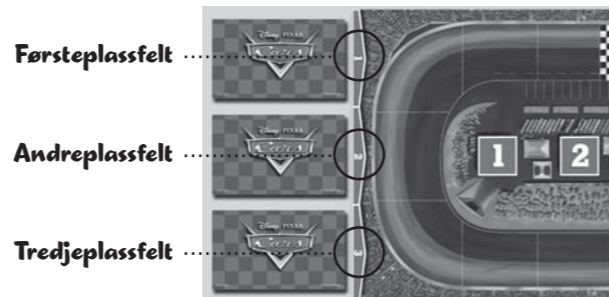
Tippkort

4. Del ut 7 kort til hver spiller.

### SLIK SPILLER MAN

Før løpet starter, kikker spillerene på kortene sine og prøver å gjette hvilken rekkefølge bilene vil fullføre i. **Eksempel:** Hvis du har 4 King-kort, 2 Chick-kort og 1 Lightning McQueen-kort, vil du kanskje gjette at King fullfører først, Chick som nummer to og Lightning som nummer tre.

Hver spiller har et sett med felt på sin side av brettet for første, andre og tredje plass. Når du har gjettet, legger du tippkortene dine med bildet ned på feltene foran deg, i den rekkefølgen du tror bilene kommer til å fullføre. Når du har lagt ned tippkortene, kan du se på hva du har gjettet, men du kan ikke endre rekkefølgen på kortene dine. Pass på å ikke vise de andre spillerene hva du har gjettet!



Spillerne spiller ut kortene sine etter tur for å flytte spillebrikkene forover eller bakover slik at bilene fullfører i den rekkefølgen dere gjettet.

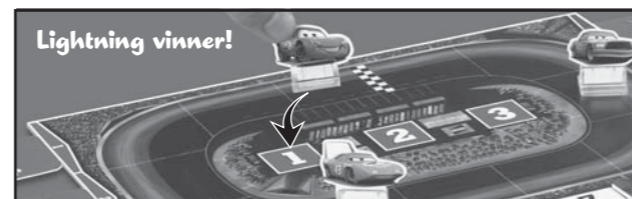
Spilleren til venstre for den som deler ut, starter spillet. Spilleren plukker ut et av kortene han har på hånden, og legger det med bildet opp ved siden av trekk-bunken. Dette blir kastebunken. Spillerne kan spille ut ett kort per tur – med forskjellige kort kan du flytte en bil fremover eller forsinke den på banen.

Med **gi gass-kort** kan du flytte bilen det er bilde av på kortet. **Jokergasskort**, **fartskort**, **skrensekort**, **pitstop-kort** og **spill ut 2-kort** kan brukes på alle bilene. Se under **SPEKIALKORT** nedenfor for å få en detaljert beskrivelse av hva de forskjellige kortene gjør.

Når din tur er over, trekker du så mange kort at du har 7 på hånden. Hvis det ikke er flere igjen i bunken, stikker du kastebunken og bruker den som ny trekkbunke.

### FULLFØRE ET LØP

Når en bil krysser mållinjen, setter du den i det feltet på seierspallen som tilsvarer bilens plassering i løpet – første, andre eller tredje.



Når en bil har fullført løpet, kan ingen kort spilles på den. **Gi gass-kort** med bilde av en bil som har fullført, blir **Jokergasskort** og kan brukes på alle biler (dvs. at når Lightning McQueen fullfører løpet, kan alle gi

**gass-kort** med bilde av Lightning brukes på både The King og Chick Hicks).

Når den andre spillebrikken krysser mållinjen, blir den siste bilen automatisk nummer tre. Spillerene snur tippkortene og avslører hvordan de tippet.



Du får ett målflaggpoeng for hver korrekte gjetning. Hvert målflaggpoeng gjør at spilleren kan flytte målflaggmarkøren sin ett hakk.

### SPEKIALKORT

**Gi gass-kort:** Gi gass-kort har bilde av en av bilene, og et tall fra en til tre. Ved å spille dette kortet kan du flytte bilen det er bilde av, like mange plasser forover eller bakover. **Eksempel:** Med et kort som viser Lightning McQueen og et 2-tall, kan du flytte Lightning McQueen to plasser forover eller bakover.



**Jokergasskort:** Med jokergasskort kan du flytte **HVILKEN SOM HELST** bil samme antall plasser forover eller bakover som det står på kortet.



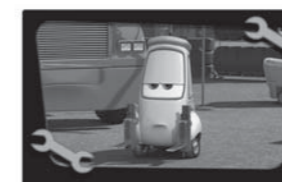
**Fartskort:** Når du bruker dette kortet, sier du navnet på den bilen som du ønsker å gi litt ekstra god fart. Med denne ekstra farten kan du flytte bilen fire plasser forover eller bakover.



**Skrensekort:** Når du bruker dette kortet, må du velge en bil å flytte 3 plasser bakover. Du kan ikke flytte en spillebrikke over den rutete linjen – den må stoppe på plassen foran linjen.



**Pitstop-kort:** Når du bruker dette kortet, må du velge en bil som skal stå over en tur – ingen kan spille ut noen kort på den bilen før det er din tur igjen. Når du har brukt et pitstop-kort, må du spille enda et kort fra hånden på en av de andre bilene som fortsatt er på banen.



**Spill ut 2-kort:** Ved å bruke dette kortet kan du spille ut to ekstra kort når det er din tur (3 kort totalt). De to ekstra kortene behøver ikke å brukes på den samme bilen.



### SLIK VINNER DU SPILLET

Den første spilleren som får 10 målflaggpoeng, vinner Piston Cup!



# GOPAK™



## DISNEY · PIXAR

# CARS

# Piston Cup Brætspil

### Indhold:

- 1 spillebræt
- 3 bilsplillebrikker
- 56 løbskort
- 6 gættekort
- 2 ternet flag-markører

Lightning McQueen, Chick Hicks og The King ligger side om side, da de drøner ind på sidste omgang af Piston Cup! Hvem vinder pokalen? Hvis du spiller dine kort rigtigt, kan det blive dig!

### SPILLET'S FORMÅL

At være den første spiller, der får samlet 10 ternet flag-point ved at gætte, hvilken rækkefølge bilerne kommer ind i.

### FORBEREDELSE

1. Åbn spillebrættet i midten af spilleområdet.



2. Anbring bilsplillebrikkerne på feltet bag den ternede streg – brikkerne må gerne stå på samme felt.

3. Giv hver spiller tre gættekort (et for hver af de tre biler) og en ternet flag-markør.

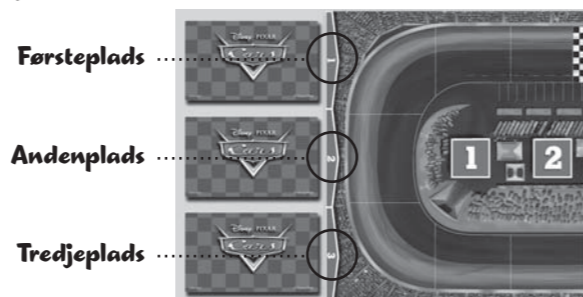


4. Del 7 kort ud til hver spiller.

### SPILLET'S GANG

Løbet starter ved at spillerne kigger på deres kort og prøver at gætte, hvilken rækkefølge bilerne kommer ind i. **Eksempel:** Hvis du har 4 King-kort, 2 Chick-kort og 1 Lightning McQueen-kort, kan du f.eks. gætte på, at King kommer ind på førstepladsen, Chick på andenpladsen og Lightning på tredjepladsen.

Ud for hver spiller er der et sæt riller i spillebrættet, der angiver første-, anden- og tredjepladsen. Når du har gættet, skal du placere dine tre gættekort med bagsiden opad i rillerne i den rækkefølge, du tror bilerne slutter i. Når du har placeret dine gættekort, må du gerne se på dem, men du må ikke bytte rundt på dem. Pas på ikke at vise din modstander, hvad du har gættet!



Spillerne skiftes til at lægge deres kort for at flytte bilerne enten frem eller tilbage, så de kommer ind i den rækkefølge, de har gættet.

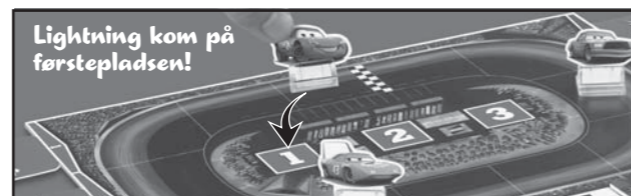
Spilleren til venstre for kortgiveren begynder. Denne spiller tager et kort fra sin hånd og lægger det med forsiden opad ved siden af den lukkede bunke. Dette er afkastbunken. En spiller må lægge ét kort pr. tur. Ved hjælp af de forskellige kort kan du rykke en bil frem eller tilbage på banen.

Med Acceleratorkort må du flytte den bil, som er afbildet på kortet. Jokeraccelerator, Ekstra fart, Udskridning, Pitstop og Dobbelttur kan bruges på en hvilken som helst bil. Se under SPECIALKORT for beskrivelser af, hvad de forskellige kort betyder.

Når du er færdig med din tur, skal du trække kort op, så du har i alt 7 kort på hånden. Når der ikke er flere kort i den lukkede bunke, skal I blande kortene i afkastbunken og bruge den som ny lukket bunke.

### AFSLUTNING AF LØBET

Når en af bilerne kommer over målstregen, skal I anbringe den på det felt i vindercirklen, som svarer til den placering, bilen fik – første, anden eller tredje.



Når en bil er kommet over målstregen, kan man ikke bruge kort mod den. Acceleratorkort med billede af en bil, der er kommet i mål, bliver til Jokeracceleratorkort, som kan bruges mod en hvilken som helst bil (dvs. når Lightning McQueen kommer i mål, kan alle

Acceleratorkort med billede af Lightning nu bruges mod The King og Chick Hicks).

Når de to første biler er kommet over målstregen, slutter den sidste bil automatisk på tredjepladsen. Spillerne vender derefter deres gættekort og afslører deres gæt.



Spillerne får ét ternet flag-point for hvert rigtigt gæt. Når spillerne får et ternet flag-point, skal de flytte deres ternet flag-markør én plads frem.

### SPECIALKORT

**Acceleratorkort:** Acceleratorkort viser et billede af en af bilerne og et tal fra 1-3. Når du lægger dette kort, må du flytte bilen på billedet det viste antal felter enten frem eller tilbage. **Eksempel:** Når du har et kort med et billede af Lightning McQueen og tallet 2, må du flytte Lightning McQueen enten 2 felter frem eller 2 felter tilbage.



**Jokeracceleratorkort:** Med Jokeracceleratorkort må du flytte EN HVILKEN SOM HELST bil det viste antal felter enten frem eller tilbage på brættet.



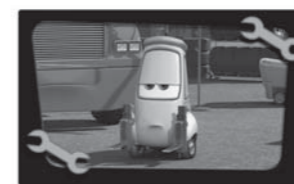
**Ekstra fart-kort:** Når du lægger dette kort, skal du sige, hvilken bil du vil give en ekstra portion fart. Det betyder, at du må flytte den pågældende bil enten 4 felter frem eller 4 felter tilbage.



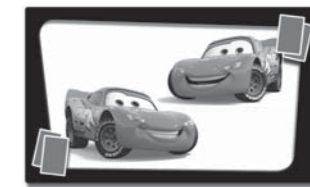
**Udskridningskort:** Når du lægger dette kort, skal du vælge, hvilken bil der skal rykke 3 felter tilbage. Du må ikke rykke en bilsplillebrik over den ternede streg – den skal standse på feltet lige foran stregen.



**Pitstopkort:** Når du lægger dette kort, skal du vælge, hvilken bil der skal stå over en omgang – ingen må bruge et kort mod denne bil, før det er din tur igen. Når du har lagt et Pitstopkort, må du derefter lægge et kort til fra din hånd mod en af de andre biler på banen.



**Dobbeltturkort:** Når du lægger dette kort, må du lægge 2 kort mere i din tur (dvs. 3 kort i alt). De to ekstra kort behøver ikke at blive brugt mod den samme bil.



### SPILLET'S AFSLUTNING

Den første spiller, der får 10 ternet flag-point, har vundet Piston Cup!



# GOPAK™



## Disney · PIXAR

# CARS

# Piston Cup Lautapeli

### Sisältö:

- 1 pelilauta
- 3 autonappulaa
- 56 kilpakorttia
- 6 veikkauskorttia
- 2 ruutulippua pistemäärän merkitsemiseen

Salama McQueen, Jasu Juntti ja Kunkku ovat jo aivan lopussa kiihdyttäessään renkaat vinkuen Piston Cupin viimeiselle kierrokselle. Kuka voittaa kisan? Jos pelaat korttisi oikein, se voit olla sinä!

### TAVOITE

Saada ensimmäisenä kokoon 10 ruutulippupistettä arvaamalla, missä järjestyksessä autot tulevat maaliin.

### PELIN VALMISTELU

1. Avaa pelilauta pelaajien keskelle.

2. Aseta autonappulat ruutulinjan taakse - samassa ruudussa voi olla monta autonappulaa.

3. Kumpikin pelaaja saa kolme veikkauskorttia (yhden jokaista autoa varten) ja ruutulipun pistemäärän merkitsemistä varten.

4. Jaa kummallekin pelaajalle 7 korttia.

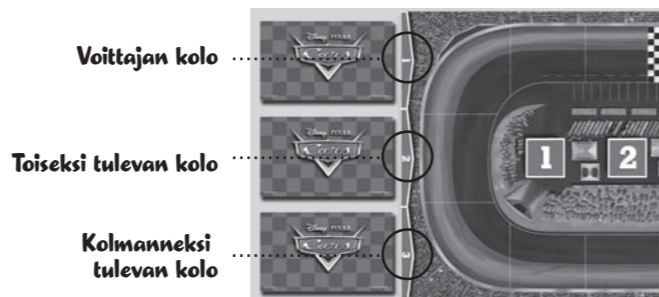


Veikkauskorttia

### PELIOHJE

Kilpailun aluksi pelaajat yrittävät kädessään olevien korttien perusteella arvata, missä järjestyksessä autot tulevat maaliin. **Esimerkki:** Jos sinulla on 4 Kunkku-korttia, 2 Jasu-korttia ja 1 Salama McQueen -kortti, voit arvata vaikka että Kunkku voittaa, Jasu tulee toiseksi ja Salama kolmanneksi.

Pelilaudan reunassa kummankin pelaajan puolella on kolme koloa, jotka vastaavat ensimmäistä, toista ja kolmatta tilaa. Kun olet arvannut maaliintulojärjestyksen, aseta arvauskorttisi siinä järjestyksessä kuvapuoli alaspäin omalla puolellasi oleviin koloihin. Kun olet asettanut arvauskortit paikalleen, saat kyllä katsoa niitä, mutta et saa enää muuttaa niiden järjestystä. Älä näytä vastapelaajillesi, mitä olet arvannut!



Kumpikin lyö vuorollaan pöytään kortteja ja pyrkii niiden avulla siirtämään autonappuloita eteen- ja taaksepäin niin, että ne tulisivat maaliin hänen arvaamassaan järjestyksessä.

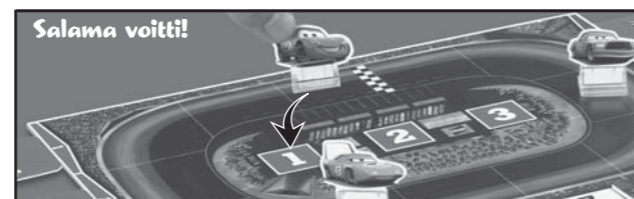
Pelin aloittaa se, joka ei jakanut kortteja. Hän lyö kädestään yhden kortin pakan viereen kuvapuoli ylöspäin. Siihen tulee pelattujen korttien pino. Kumpikin lyö vuorollaan pöytään yhden kortin ja saa sen mukaan siirtää yhtä autoa radalla eteen- tai taaksepäin.

Jos lyöt pöytään kiihdytyskortin, saat siirtää siinä näkyvää autoa. Kiihdytysjokeri-, nopeustehostin-, pyörähdys-, varikko- ja lisäpelikortilla pääset vaikuttamaan autoon haluat. Katso jäljempänä olevasta VOIMAKORTTIEN luettelosta, miten mikäkin kortti vaikuttaa.

Kun vuoroasi on ohi, nosta niin monta korttia, että kädessäsi on niitä taas 7. Jos pakka loppuu, sekoita pelattujen korttien pino ja tee siitä uusi pakka.

### KUINKA KILPAILU PÄÄTTYY

Kun auto ylittää maaliviivan, aseta se sijoitustaan vastaavaan paikkaan radan keskelle - voittajan, toiseksi tai kolmanneksi tulleen paikalle.



Kun auto on päässyt maaliin, mikään kortti ei enää vaikuta siihen. Kun auto on tullut maaliin, niistä kiihdytyskortteista, joissa on sen kuva, tulee kiihdytysjokereita, eli niillä pääsee vaikuttamaan kumpaan tahansa muuhun autoon (esimerkiksi jos Salama

McQueen pääsee maaliin, niitä kiihdytyskortteja, joissa on Salaman kuva, voi käyttää joko Kunkun tai Jasu Juntin kiihdyttämiseen).

Kun autonappuloista kaksi on päässyt maaliin, viimeinen jää ilman muuta kolmanneksi. Sitten kumpikin pelaaja kääntää arvauskorttinsa oikein päin. Jokaisesta oikeasta arvauksesta saa yhden ruutulippupisteen.



Kumpikin saa siirtää ruutulippua yhden ruudun verran jokaista saamaansa ruutulippupistettä kohti.

### VOIMAKORTIT

**Kiihdytyskortti:** Jokaisessa kiihdytyskortissa on auton kuva ja numero yhdestä kolmeen. Kun lyöt tällaisen kortin pöytään, saat siirtää siinä kuvattua autoa numeron osoittaman määrän askelia joko eteen- tai taaksepäin. **Esimerkki:** Jos kortissa on Salama McQueenin kuva ja numero 2, saat siirtää Salama McQueenia 2 ruutua maaliviivaa kohti tai siitä pois päin.



**Kiihdytysjokeri:** Kun lyöt kiihdytysjokerin pöytään, saat siirtää MITÄ TÄHÄNSÄ autoa kortissa olevan numeron verran eteen- tai taaksepäin.



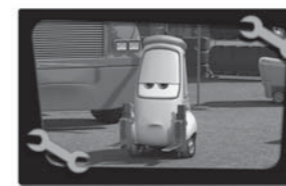
**Nopeustehostin:** Kun lyöt pöytään tämän kortin, sinun täytyy sanoa, minkä auton nopeutta haluat tehostaa. Saat siirtää valitsemaasi autoa 4 ruutua eteen- tai taaksepäin.



**Pyörähdyskortti:** Kun lyöt pöytään tämän kortin, sinun on valittava, mitä autoa haluat siirtää 3 ruutua taaksepäin. Autoa ei kuitenkaan saa siirtää ruuturivin poikki - sen täytyy pysähtyä rivin edessä olevaan ruutuun.



**Varikkokortti:** Kun lyöt pöytään tämän kortin, sinun täytyy valita, minkä auton haluat pois pelistä yhden vuoron ajaksi - mikään kortti ei vaikuta siihen autoon ennen sinun seuraavaa vuoroasi. Lyötyäsi pöytään varikkokortin saat lyödä vielä toisenkin kortin ja siirtää jompaa kumpaa radalla olevaa autoa.



**Lisäpelikortti:** Kun lyöt pöytään tämän kortin, saat lyödä samalla vuorolla vielä 2 korttia lisää (siis kaikkiaan 3 korttia). Lisäkorteilla ei tarvitse siirtää samaa autoa.



### KUKA VOITTAÄ

Se joka saa ensimmäisenä kokoon kymmenen ruutulippupistettä, voittaa Piston Cupin!



# GOPAK™



## DISNEY · PIXAR

# CARS

# Piston bikarinn Spil

### Innihald:

- 1 leikborð
- 3 bilapéd
- 56 kappakstursspil
- 6 ágiskunarkerki
- 2 köflóttir stigafánar

Leiftur McQueen, Kalli og Kóngurinn eru hnífjafnir þar sem þeir væla í síðasta hringinn í Piston bikarkeppninni! Hver hreppir bikarinn að lokum? Spilaðu rétt úr spilunum og þú gætir hreppt hann!

### MARKMIÐ

Að vera fyrsti leikmaðurinn sem fær 10 fánastig með því að geta rétt í hvaða röð bilarnir koma í markið.

### UPPSETNING

1. Opnið leikborðið í miðju spilasvæðisins.



2. Stillið bilapédunum upp á reitnum fyrir aftan köflóttu linuna - Bilapéd mega vera saman á reit.



3. Hver leikmaður fær þrjú ágiskunarspil (eitt fyrir hvern bil) og einn köflóttan fána til að merkja stigin.

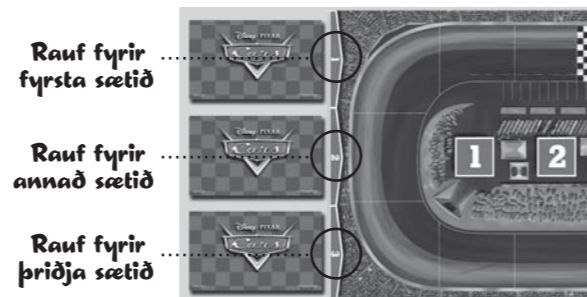
4. Hver leikmaður fær 7 spil.

Ágiskunarkerki

### LEIKAÐFERÐ

Leikurinn hefst á því að leikmenn horfa á spilin sín og reyna að giska í hvaða röð bilarnir munu koma í mark. **Dæmi:** Ef þú ert með 4 Kóngaspil, 2 Kallaspil og 1 Leiftur McQueen spil gætur þú giskað á að Kóngurinn komi fyrstur í markið, Kalli annar og Leiftur þriðji.

Hver leikmaður er með raufar á leikborðinu fyrir fyrsta, annað og þriðja sætið. Þegar bíúð er að giska, skal setja merkispilin þrjú fyrir ágiskun með réttu hliðina niður í raufarnar í þeirri röð sem þú heldur að bilarnir munu koma í mark. Þegar bíúð er að leggja ágiskunarspilin niður má lita á þau en ekki breyta röð þeirra. Passið ykkur að aðrir sjái ekki hver ágiskun ykkar er!



Rauf fyrir fyrsta sætið

Rauf fyrir annað sætið

Rauf fyrir þriðja sætið

Leikmenn skiptast á að spila til að færa bilapédin sín annað hvort áfram eða aftur á bak þannig að bilarnir komi í markið í þeirri röð sem þeir giskudu á.

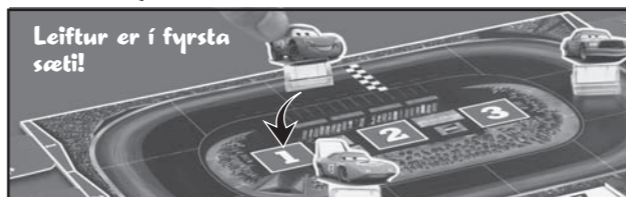
Leikmaður á vinstri hönd þess sem gaf á fyrsta leikinn. Sá leikmaður leggur eitt spil af hendi sér þannig að rétta hliðin snúi upp við hliðina á bunkanum til að draga úr. Það verður síðan bunki fyrir úrkast. Leikmenn setja út eitt spil þegar þeir eiga leik - spilin eru mismunandi og gera þér kleift að færa einn bil á brautinni áfram eða tefja hann.

**Accelerator spil** gera þér kleift að færa bilinn sem er sýndur á spilinu. **Wild Accelerator**, **Speed Boost**, **Spinout**, **Pit Stop** og **Double Play** spilin má nota fyrir hvaða bil sem er. Sjá nánari lýsingu fyrir hvert spil hér að neðan í **POWER SPIL**.

Þegar leik þínum er lokið skaltu draga nógu mörg spil til þess að vera með alls 7 á hendi. Ef bunkinn til að draga klárast er úrkastbunkinn stokkaður og notaður sem nýr bunki til að draga.

### KOMIÐ Í MARKIÐ

Þegar bill kemur í markið er hann settur á vinningsreitinn sem svarar til sætis hans í keppninni - fyrstur, annar eða þriðji.



Leiftur er í fyrsta sæti!

Þegar bill er kominn í markið er ekki hægt að setja út spil á móti honum. **Accelerator spil** með mynd af bil sem er kominn í markið breytast í **Wild Accelerator spil** og er hægt að nota á hvaða bil sem er (þ.e. þegar Leiftur McQueen er kominn í markið þá er

hægt að nota hvaða **Accelerator spil** með mynd af Leiftri bæði á Kónginn og Kalla).

Þegar 2 bilar hafa lokið keppni tekur sá þriðji sjálfkrafa í þriðja sætið. Leikmenn snúa ágiskunarspilum sínum við og sjúna hver ágiskun þeirra var. Eitt köflótt fánastig er veitt fyrir hverja rétta ágiskun.



Hvert fánastig gerir leikmanni kleift að færa köflóttu stigafánan um einn reit.

### POWER SPIL

**Accelerator spil:** Accelerator spil eru með mynd af einum bilanna og tölustaf frá 1-3. Þegar þetta spil er sett út má færa bilinn sem er á því um jafn marga reiti og það segir til um, annað hvort áfram eða aftur á bak. **Dæmi:** Spil með Leiftri McQueen og tölunni 2 gerir þér kleift að færa Leiftur McQueen annað hvort 2 reiti nær eða fjær markinu.



**Wild Accelerator spil:** Wild Accelerator spil gera þér kleift að færa **HVAÐA BÍL SEM ER** um þann fjölda reita sem spilið sýnir, annað hvort áfram eða aftur á bak.



**Speed Burst:** Þegar þú setur út þetta spil skaltu segja hvaða bil þú vilt gefa hraðainnsþýtingu. Þessi innsþýting gerir þér kleift að færa bilinn annað hvort áfram eða aftur á bak um 4 reiti.



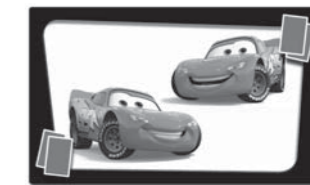
**Spinout spil:** Þegar þú setur út þetta spil verður þú að velja einn bil til að færa aftur á bak um 3 reiti. Ekki er hægt að færa bil yfir köflóttu linuna - hann verður að nema staðar fyrir framan linuna.



**Pit Stop spil:** Þegar þú setur út þetta spil þarft þú að velja bil sem er úr leik eina umferð - engin leikmaður má setja út spil á þennan bil fyrr en þú átt leik næst. Þegar bíúð er að setja út Pit Stop spil má setja út eitt spil í viðbót á hvaða bil sem er sem enn er á brautinni.



**Tvöfalt spil:** Með því að setja út þetta spil færðu að setja út tvö spil til viðbótar (samaltals 3 spil). Hinum tveimur spilunum þarf ekki að spila á sama bilinn.



### AÐ VINNA LEIKINN

Fyrsti leikmaðurinn sem fær 10 fánastig hefur unnið Piston bikarinn!