

Rush Hour Shift

Leiðbeiningar

2-manna kenskuspil

Flýðu á undan andstæðingnum, það er markmiðið!

Tveggja-manna útgáfa af hinum vinsæla leik með kubbum sem rennt yfir borð. Hver aðgerð skiptir máli í þessum kappakstri til að komast í gegnum traffíkina. Þegar þú dregur spil þarftu dálitla heppni og góða ráðagerð. Ættir þú að beygja til að koma bílnum þínum áfram eða reyna að hindra andstæðinginn? Möguleikarnir eru endalausir og breytilegt umferðarborðið bætir við enn fleiri leiðum til að spila. Einmitt þegar þú heldur að þér hafi tekist að rýma leiðina að lokatakmarkinu getur borðið breyst og þannig breytt leiknum!

Innihald:

- Umferðarborð
- 32 spil
- 12 hindrunarbílar
- 1 gullbíll
- 1 silfurbíll
- Leiðbeiningar

Markmiðið

Vertu fyrsti leikmaðurinn til að koma bílnum þínum alla leið á hinn enda borðsins.

Undirbúningur

1. Færðu 3-hluta umferðaborðsins að þeir stemmi allir saman og myndi 6x14 eininga rétthyrning.
2. Veldu eina af upphafsuppröðununum (sjá bls 23 í pdf-leiðbeiningabækling) og leggðu bílana á borðið eins og á myndinni.
3. Stokkaðu spilin og gefðu hvorum leikmanni 4 með framhliðina niður. Settu afgangsspilin í bunka á boðið með framhliðina niður til að mynda dragbunka.
4. Ákveðið hvor leikmaðurinn fær gullbílinn og hvor fær silfurbílinn.

Gangur leiksins

1. Í fyrsta leik byrjar yngri leikmaðurinn. Í leikjunum á eftir byrjar sá sem sigraði síðast.
2. Fyrri leikmaðurinn velur eitt af fjórum spilum af hendi sér og spilar með því að leggja það út með framhliðina upp við hliðina á dragbunkanum. Þannig myndast kastbunki. Hann færir síðan bílinn og/eða breytir borðinu samkvæmt tilmælunum á spilinu (sjá Spilareglur). Leikmaðurinn dregur nýtt spil úr dragbunkanum. Ath: Þegar dragbunkinn klárast, er kastbunkinn stokkaður og lagður á grúfu á borðið til að mynda nýjan dragbunka.

3. Annar leikmaðurinn velur eitt af sínum fjórum spilum, leggur í kastbunkann og leikur. Síðan dregur hann nýtt spil úr dragbunkanum.
4. Leikurinn heldur þannig áfram þar til bíll annars leikmannsins kemst í mark á hinum enda umferðarborðsins.

Að sigra leikinn

Fyrsti leikmaðurinn sem kemur bílnum sínum alveg yfir á hinn enda borðsins sigrar!

Reglur um tilfæringar bíla

1. Leikmaður má færa hvaða bíl sem er á borðinu NEMA bíl andstæðingsins.
2. Bílar geta aðeins færst fram og til baka, ekki til hliðar.
3. Ekki má lyfta bílum af borðinu.
4. Einu bílarnir sem mega fara af borðinu eru gull og silfur bílarnir. Allir hindrunarbílarnir verða að vera á borðinu allan tímann.

Reglur um spil

Færa: Færðu einhvern af hindrunarbílunum eða inn eigin bíl um það fjölda reita sem spilið sýnir. Ef spilið sýnir tölu hærrí en einn, færa marga bíla um þann fjölda reita sem samsvara þeirri tölu.

Breyta borðinu: Veldu hægri EÐA vinstri hlið umferðarborðið og notaðu handföngin á borðinu til að toga miðjuna upp eða niður um eins margar raðir og þú vilt. Ein röð verður þó alltaf að tengja alla þrjá hluta borðsins.

Að læsa umferðarborðinu

Ef að bíll er á mörkum tveggja borðhluta má ekki breyta þeim hlutum. Bíllinn læsir þessum borðhlutum þangað til hann er færður alveg yfir á annan helminginn.

Renna/Keyra: Færðu einhvern hindrunarbílanna eða eigin bíl um eins marga reiti þangað til hann rekst á annan eða kemst á enda borðsins. Ef Rennispilið kemur bílnum þínum á leiðarenda, sigrar þú!

Færa og breyta borði: Í samræmi við leiðbeiningarnar að ofan, færðu einhvern hindrunarbílana eða eigin bíl OG breyttu borðinu; breyttu og færðu, eða færðu, breyttu og færðu aftur (eins oft og talan á spilinu segir til um).

Um hönnuðinn:

Rush Hour Shift var hannað af Big Monster Toys. BMT er með höfuðstöðvar í Chicago og hefur hannað leikföng og spil frá því að fyrirtækið hóf störf 1988. Upphaflegi innblásturinn fyrir spilið kom frá Alex Siedband sem þá var í sumarstarfsnámi frá Illinois-háskólanum! Alex hefur síðan útskrifast og starfar nú í fullu starfi með Big Monster teyminu, í von um að Rush Hour Shift verði aðeins það fyrsta af mörgum!

Nob Yoshihara, hönnuður Rush Hour fyrir einn leikmann, er dádur hönnuður, safnari og talsmaður púslara. Hann hefur skrifað um 70 bækur um púsl og hefur tekið þátt í alþjóðlegum púslsamkomum um allan heim.