

# Rubik's® RACE

2 igralca 5+



Rubikova igra »Race-dirka« je igra hitrega tempa, hitrih reakcij za 2 igralca, ki od vaših možganov in prstov zahteva pravo dirkanje. Zmaga tiši igralec, ki prvi postavi v središče svoje igralne plošče vzorec 3x3 kock, ki je enak vzorcu kock v mešalniku.

## VSEBINA:

Osnova igre z obračljivim okvirjem in 48 ploščicami šestih različnih barv.  
"Mešalnik" za kocke z devetimi barvitimi kockami.

## SESTAVITE "MEŠALNIK" ZA KOCKE:

Odstranite plastično školjko "mešalnika" za kocke tako, da pritisnete na zavihke (stranski zatiči) s katerim koli orodjem. Medtem, ko pritisnete, potegnite plastično prozorno školjko z osnove "mešalnika" za kocke. Iz plastične vrečke vzemite vseh devet obarvanih kock in jih položite na osnovo "mešalnika" za kocke. Plastično školjko položite nazaj na osnovo "mešalnika" za kocke tako, da zavihke potisnete v reže.

## SESTAVITE OBRACLJIV OKVIR:

Postavite obračljiv okvir v utor na obe strani osnove igre pod kotom 90°, nato potisnite oba dela osnove igre skupaj druga proti drugi.

## PRIPRAVITE SE NA IGRANJE:

Obračljiv okvir naj bo postavljen pravokotno na osnovo igre. Položite 4 ploščice različnih barv v vrsto in pustite en prazen prostor kot prikazuje slika. Na eni polovici osnove igre mora biti 24 ploščic in en prazen prostor.



## 3 ZAČNITE DRSETI

Igralci premikajo ploščice po igralni plošči, dokler se 9 ploščic v središču igralne plošče ne ujema z vzorcem v "mešalniku" za kocke. Stranska vrsta ploščic okrog osrednjega vzorca pri tej igri ne šteje, vsak igralec mora kopirati vzorec, ki ga vidi z njene/njegove pozicije, ne s strani, niti ne od zgoraj navzdol.

Prvi igralec, ki mu uspe postavi v središče svoje igralne plošče vzorec 3x3 kock, ki je enak vzorcu kock v "mešalniku", položi obračljiv okvir navzdol in zmaga.

Igralec, ki zmaga, strese "mešalnik" za kocke, in nova "dirka" se lahko začne.

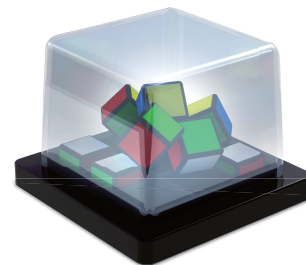


**OPOMBA:** Če se pojavijo več kot 4 kocke enakih barv v "mešalniku" za kocke, ga enostavno ponovno stresite, da se pojavi nov vzorec

## KAKO IGRAMO

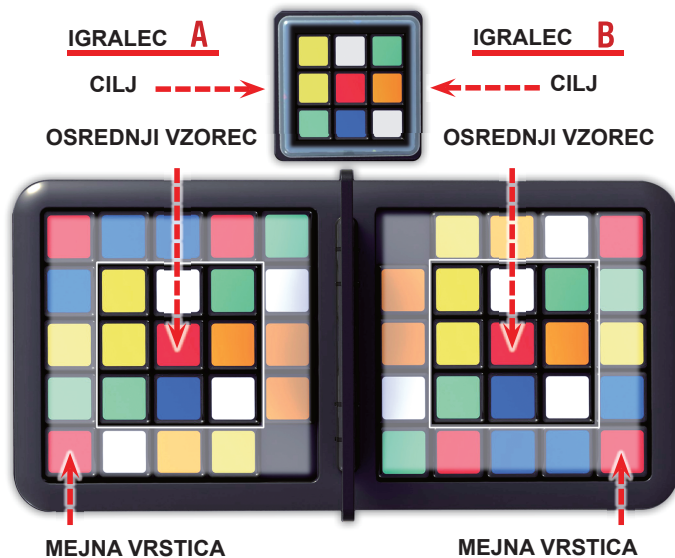
### 1 STRESITE "MEŠALNIK" ZA KOCKE

Položite roko čez "mešalnik" za kocke v roke in ga stresite, da se kocke dobro premešajo. Roko držite čez "mešalnik" za kocke, stresite ga s strani tako, da se kocke namestijo na mesto.



### 2 RAZKRIJTE VZOREC

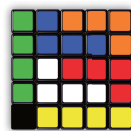
Oseba, ki je stresla "mešalnik" za kocke naj umakne njeno ali njegovo roko, da razkrije vzorec in "dirka" se začne.



## PREMEŠAJTE - DRUGI NAČINI IGRANJA!

### IZMENIČNA DIRKA

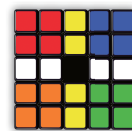
Uporabite vseh 24 ploščic, začnite z naključno postavitvijo in dirkajte po zaporedni poti skozi spodaj prikazane vzorce.



I in L



TRAKOVI



KRIŽ



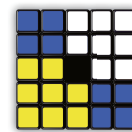
MEŠANO  
(ploščice enakih barv se ne smejo dotikati)

### TRI BARVE

Z nasprotnikom si izmenjajte ploščice, tako da ima vsak 8 ploščic v treh barvah in začnite "dirko", da dosežete te vzorce.



V ŠKATLI



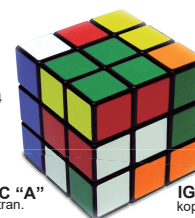
NA ROBOVIH



HOBOTNICA

### IZZIV - KOCKA

"Mešalnik" za kocke zamenjajte z Rubikovo kocko, ki naj izkazuje naključno ureditev barv (ne več kot 4 enake barve na strani kocke, ki gleda igralca). Vsak igralec mora kopirati vzorec na njegovi/njeni strani.



IGRALEC "A"  
kopira to stran.

IGRALEC "B"  
kopira to stran.

### IZMISLITE SI NOVO "DIRKO"

Ne ustavite se tukaj. Uporabite domišljijo, ustvarite različne vzorce ter svoja pravila igranja Rubikove "race-dirke".

Rubik's® Used under licence Rubik's Brand Ltd. All rights reserved.

Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujskega. Prosimo, odstranite vse dele embalaže (kartončke/spanjalne vrvice), preden izročite artikel otroku. Opozorilo. Nevarnost zadušitve. Držite embalažne vrečke izven dosega dojenčkov in otrok. Shranite podatke in opozorila za morebitno kasnejšo uporabo.

