



RACE ACROSS THE **WORLD** SUOMI

SEIKKAILUPELI MAAILMANMATKAAJILLE



RACE ACROSS THE WORLD SUOMI

SEIKKAILUPELI MAAILMANMATKAAJILLE

Tule mukaan kiihkeään kilpajuoksuun maasta toiseen! Saat valita reittisi vapaasti, mutta lentokoneella lentäminen ja älypuhelimien käyttäminen on kielletty. Se, joka saapuu maaliin ensimmäisenä, voittaa!

SISÄLTÖ

I kaksipuolinen pelilauta

I setelinippu:

50 × \$10

50 × \$20

50 × \$50

50 × \$100

4 kuusisivuista noppaa

62 sattumakorttia

18 työpaikkakorttia

20 majapaikkakorttia

9 matkatoverikorttia

6 pelinappulaa

PELINTAVOITE

Saapua maaliin ensimmäisenä.

ENNEN ALOITTAMISTA

1. Asettakaa kaksipuolinen pelilauta pöydälle. Teillä on kaksi vaihtoehtoa: brittiversioiden kautta I mukaileva reitti Helsingistä Singaporeen tai kauden 2 aurinkoinen matka Mexico Citystä Ushuaiaan.

HUOM.: Jos haluatte pidemmän pelin, valitkaa Helsinki–Singapore. Jos haluatte lyhyemmän pelin, valitkaa Mexico City–Ushuaia.

2. Jokainen pelaaja valitsee pelinappulan.
3. Jokainen pelaaja saa 900 dollaria seuraavanlaisina seteleinä:

5 × \$100

5 × \$50

5 × \$20

5 × \$10

4. Jokainen pelaaja valitsee sattumanvaraisesti matkatoverin matkatoverikorttien pakasta. Jokaisella matkatoverilla on omat hyvät ja huonot puolensa, jotka vaikuttavat kilpailun kulkuun. Lue matkatoverikortti siksi huolellisesti. Pidä kortti avoinna edessäsi koko pelin ajan.

5. Asettakaa majapaikka-, sattuma- ja työpaikkakortit pelilaudalle niille varatuille paikoille.



TIETOA KARTASTA

KORTTI JA SYMBOLIT



SATTUMA

Aina, kun pysähtyt ruutuun, jossa on tämä symboli, sinun on nostettava sattumakortti ja noudatettava siinä olevia ohjeita..



MAJAPAikka

Majapaikkaruutuja kutsutaan myös pieniksi pysähdyspisteiksi.

Majapaikkaan täytyy aina pysähtyä! Riippumatta siitä, mitä noppa sanoo, sinun on pysähdyttävä majapaikkaan, otettava majapaikkakortti ja noudatettava kortin ohjeita.



TYÖPAikka

Työpaikkaruutuja kutsutaan myös pieniksi pysähdyspisteiksi.

Jos sinulla on rahat vähissä, sinun on mentävä työpaikkaruutuun. Kun saavut työpaikkaruutuun, sinun on nostettava työpaikkakortti ja noudatettava sen ohjeita. Jos olet työpaikkaruudussa vuorosi alkaessa, voit joko tehdä lisää töitä ansaitaksesi lisää rahaa tai jatkaa matkaa.



ISO PYSÄHDYSPISTE

Kaikkien pelaajien täytyy pysähtyä näihin ruutuihin. Riippumatta siitä, mitä noppa sanoo, sinun on pysähdyttävä isoon pysähdyspisteeseen. Jos saavut isoon pysähdyspisteeseen

ensimmäisenä – saat 30 dollaria

toisena – saat 20 dollaria

kolmantena – saat 10 dollaria.

Jos kortti käskää sinua palaamaan lähimpään pieneen pysähdyspisteeseen mutta iso pysähdyspiste on lähempänä, palaa isoon pysähdyspisteeseen.

Jos palaat pieneen tai isoon pysähdyspisteeseen, sinun on maksettava matkalippu uudestaan, kun lähdet sieltä jollekin reitille.

MITÄ OVAT VYÖHYKKEET?

Isojen pysähdyspisteiden, esimerkiksi Helsingin ja Delfoin, välisiä alueita kutsutaan vyöhykkeiksi.



MIKÄ ON "PANKKI"?

Pelin aikana pelaajat saavat ja menettävät rahaa koko ajan. Kaikki rahat otetaan pankista ja maksetaan pankkiin. Voitte valita yhden pelaajista pankinhoitajaksi.

REITIT

Kun haluat matkustaa, valitse ensin jokin reittivaihtoehdoista ja maksa lippusi pankkiin. Heitä sitten noppaa, joka on samanvärisen kuin reitti.



■ Kaikki siniset reitit (laiva) maksavat 150 dollaria, ellei toisin ilmoiteta. Sinisellä reitillä heitetään sinistä noppaa.



■ Kaikki keltaiset reitit (juna) maksavat 100 dollaria, ellei toisin ilmoiteta. Keltaisella reitillä heitetään keltaista noppaa.



■ Kaikki vihreät reitit (bussi) maksavat 50 dollaria, ellei toisin ilmoiteta. Vihreällä reitillä heitetään vihreää noppaa.



■ Kaikki mustat reitit (kävely) ovat ilmaisia. Mustalla reitillä heitetään mustaa noppaa.

Matkalippu maksetaan vain reitin lähtöpisteessä, ei ennen jokaista nopanheittoa reitillä.

PELIOHJEET

1. Pelin aloittaa se pelaaja, jonka syntymäpäivä on seuraavana. Sitten vuoro siirtyy myötöpäivään.
2. Pelaajat aloittavat valitsemalla reitin ja maksamalla matkalippunsa pankkiin. Sitten he heittävät noppaa, joka on samanvärisen kuin reitti, nähdäkseen, kuinka pitkälle he pääsevät.
 - a. Pysähdyspisteissä pelaajien on taas valittava reitti, maksettava matkalippu ja heitettävä noppaa, joka on samanvärisen kuin reitti.
 - b. Muista ottaa huomioon matkatoverisi ominaisuudet! Ne saattavat vaikuttaa siihen, millaisia valintoja kannattaa tehdä.
3. Jos päädyt sattumaruutuun, muista ottaa sattumakortti ja noudattaa sen ohjeita.
4. Jos päädyt majapaikkaruutuun, muista ottaa majapaikkakortti.
5. Jos rahasi alkavat käydä vähiin, mene työpaikkaruutuun ansaitsemaan rahaa.
 - a. Jos sinulta loppuu rahat tai rahasi eivät riitä etenemiseen, sinun pitää välittömästi palata edelliseen työpaikkaruutuun.
6. Jos nopanheitto vie sinut sellaiseen ruutuun, jossa on jo toinen pelaaja, siirrä pelinappulasi seuraavaan vapaaseen ruutuun.
 - a. Jos seuraava vapaa ruutu on sattumaruutu, sinun on otettava sattumakortti.

Nyt teillä on kaikki tiedot, jotka tarvitsette seikkailun aloittamiseen, joten pidemmittä puheita paikoillanne, valmiit, hep!
Race Across the World!



KARTAT OVAT AINOASTAAN ESIMERKINOMAISIA, EIVÄTKÄ NE KAIKILTA OSIN VASTAA OIKEAA
MAAILMANKARTTAA.

© 2025 All3Media.

© 2025 John Adams Leisure Ltd. John Adams Leisure Ltd., Hercules House, Pierson Road, Enterprise Campus, Alconbury Weald, Huntingdon, Cambridgeshire. PE28 4YA. England.

Race Across The World © Studio Lambert. Licensed by All3Media International Ltd.

© 2025 Games4U



