

GARA DELLE MACCHININE

AMBIENTE

SU UN TAVOLO

NUMERO DI GIOCATORI

2-4

MATERIALE

PENNA O MATITA DI COLORI
DIVERSI PER GIOCATORE, UN
FOGLIO A QUADRI

Sul foglio si disegna la pista, abbastanza larga, in modo che occupi tutto il foglio, e nella pista si indica la linea di partenza. Le macchinine dei giocatori si muovono a turno, con la seguente logica : il primo movimento va fatto dalla linea di partenza, da un'intersezione dei quadretti a un'altra intersezione, stando attenti che il tratto sia completamente compreso nella pista. Dal secondo movimento in poi si applica un'ulteriore regola : si individua l'intersezione su cui si finirebbe se si ripetesse il proprio movimento precedente e come nuovo punto di arrivo si può scegliere o quell'intersezione o una delle 8 che la circondano. Due macchinine non possono occupare contemporaneamente la stessa intersezione, ma i tragitti si possono intersecare. Se un giocatore è obbligato a selezionare un'intersezione esterna alla pista è eliminato e esce dal gioco.

come si gioca

Termine del gioco

La partita finisce quando un giocatore taglia il traguardo.