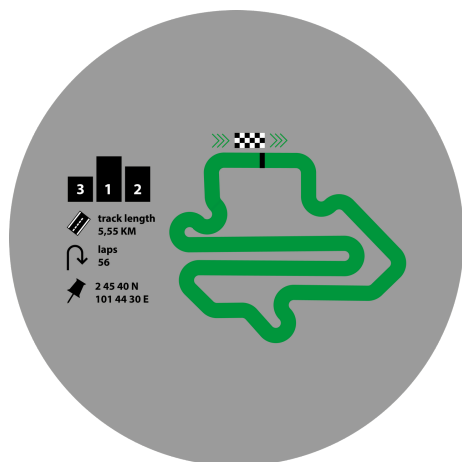




# Tor wyścigowy MALEZJA

Gry podwórkowe / instrukcja gry



Gra polega na tym, że zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, najpierw podczas eliminacji, a później w biegu finałowym. W każdej kolejce gracz ma po trzy pstryknięcia swoim kapslem. Wylot kapsla za trasę lub wypchnięcie przeciwnika powoduje automatyczny powrót na miejsce startu lub ostatnio przekroczonej lotnej premii. Zderzenia, które nie skończą się poza trasą są akceptowane. Wygrywa ten, kto pierwszy swoim kapslem pokona wyznaczoną trasę.

## Podsumowując:

- ustawiamy kapsle na starcie
- pstrykamy palcem po trzy pstryknięcia w kapsel tak, aby nie wypadł z toru
- jeśli wypadnie, kapsel-zawodnik wraca na start i zaczyna od początku
- wygrywa ten kto pierwszy osiągnie linię mety

Do gry mogą być kapsle wyjątkowe – ręcznie zdobione w szczególny, rozpoznawalny sposób we flagi różnych państw, a także podkleić można plasteliną, aby je obciążać itp.