

PITCHCAR

PITCHCAR MINI



CONTENTS :

- 8 Wooden Pawns
- 6 Straight Lines
- 1 Sticker with a start line and 8 cars
- 16 Safety Barriers
- 10 Curves
- The Rules

GOAL OF THE GAME :

From 2 to 8 Players.

Once you have your place on the start grid, you must be the first to finish 3 laps.

HOW TO PLAY :

Before starting, stick the car stickers on the wooden pawns and the start line on a straight line.

Move cars by pitching them (see photo 1). You can use any finger. Players play in turn.

- If your car turns over or goes off the track, you must put it back where it was when you pitched it. Then your next opponent plays.
- If your car makes another car go off the track, put both cars back where they were. Then your next opponent plays.

Before playing, players have the right to move their car by a pawn width if it's against a safety rail or another car.

STANDARD RACE :

- Before the start, players must race a qualifying heat.

Alone on the track, each player tries to finish a full lap in as few pitches as possible. If two players are tied, they race again until the situation is solved.

- Once the order has been defined, players place their car on the start grid (see photo 2).

The first car which crosses the line after 3 laps wins. Points are granted as follows:

1 st	10 Pts	3 rd	6 Pts	5 th	4 Pts	7 th	2 Pts
2 nd	8 Pts	4 th	5 Pts	6 th	3 Pts	8 th	1 Pt

NB : if you give it a strong pitch, your car may jump over several tracks parts : only jumps of 2 tracks parts or less are allowed.

Alternative game 1 : THE PURSUIT

This can be played as a 2 player game or as a team game.

Players face each other. They must be separated by 8 tracks parts.

In the 2 players version, the player who catches up their opponent wins. In the team game version, when a player's car is passed, it's removed from the game. As soon as the last player of a team is passed, the other team wins.

Alternative game 2 : THE TRASH VARIATION

This is based on the Standard Race, with a few variations :

- Making your opponents go off the track is allowed. In this case, the player whose car was ousted puts it where their opponent's car was.
- Cars may turn over. In this case, the player whose car turned over loses a turn, but doesn't have to put their car back where it was before the pitch.

PITCHCAR

PITCHCAR MINI



MATERIAL :

- 8 Holzfiguren
- 6 Gerade Strecken
- 1 Aufkleber mit der Startlinie und den 8 Fahrzeugen

SPIELZIEL :

Für 2 bis 8 Spieler

Für das klassische Rennen : Als erster nach drei Runden durchs Ziel fahren

WIE WIRD GESPIELT :

Vor dem ersten Spiel die Fahrzeugaufkleber auf die Holzfiguren aufkleben und die Startlinie auf eine gerade Strecke.

Die Fahrzeuge werden durch Fingerschuppen fortbewegt (siehe Bild 1). Alle Finger dürfen benutzt werden. Die Spieler spielen die Reihe nach.

Wenn ein Fahrzeug die Fahrbahn verlässt, wird es wieder an den Punkt gesetzt von dem es losgeschleppt wurde und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn ein Fahrzeug ein anderes Fahrzeug von der Fahrbahn schiebt, wird es wieder an den Punkt gesetzt von dem es losgeschleppt wurde. Das andere Fahrzeug kommt auch wieder an den Ort von dem es weggeschoben wurde. Auch in diesem Falle verläßt die Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn sich beim Schuppen das Fahrzeug umdreht, dann ist der Zug auch ungültig, das Fahrzeug wird an seine Ausgangsposition gesetzt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Spieler dürfen ihr Fahrzeug um die Breite einer Spielfigur versetzen, wenn es direkt an einer Streckengrenzung oder an einem anderen Fahrzeug liegt.

DAS KLASSISCHE RENNEN :

- Vor dem Rennen macht jeder Spieler eine Qualifizierungsrunde.

Nach einander versucht jeder Spieler, alleine auf der Piste, mit möglichst wenig Schuppen eine Runde zu fahren. In Falle eines Gleichstandes werden weitere Qualifizierungsunden durchgeführt.

- Sobald eine Rangfolge etabliert ist, setzen die Spieler ihre Fahrzeuge auf die Startpositionen (siehe Bild 2).

Der erste der nach drei Runden die Ziellinie überspringt ist Sieger. Punkte werden wie folgt verteilt:

1. Platz	10 Punkte	3. Platz	6 Punkte	5. Platz	4 Punkte	7. Platz	2 Punkte
2. Platz	8 Punkte	4. Platz	5 Punkte	6. Platz	3 Punkte	8. Platz	1 Punkt

Achtung : Es ist möglich dass ein Fahrzeug durch kräftiges Schuppen mehrere Teile der Strecke überspringt. Dieser Zug ist nur dann gültig wenn dabei nicht mehr als 2 Teile des Strecken übersprungen werden.

1. Variante : DIE VERFOLGUNGSJAGD

Diese Variante wird zu zweit oder in Teams gespielt. Die Spieler platzieren ihre Fahrzeuge so dass sie in beide Richtungen gleich weit voneinander entfernt sind. Sie sollen durch mindestens 8 Streckenteile getrennt sein.

Zu zweit gewinnt derjenige der den anderen einholt. Beim Spiel mit Teams scheidet Teammitglied die eingeholt werden aus. Wenn der letzte Spieler eines Teams eingeholt wird, gewinnt das andere Team.

2. Variante : DIE TRASH VARIANTE

Diese Variante wird wie das normale Rennen gespielt, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- Es ist erlaubt gegnerische Fahrzeuge von der Piste zu stoßen. In einem solchen Falle wird das gegnerische Fahrzeug an die Stelle gesetzt von dem das Fahrzeug des Spielers gestartet ist der es herausgestossen hat.
- Die Fahrzeuge dürfen sich umdrehen. In diesem Fall setzt der Spieler dessen Fahrzeug sich überschlagen hat eine Runde aus und muss nicht wie in Grundregel an seine Ausgangsposition zurück.

PITCHCAR

PITCHCAR MINI



WWW.FERTI-GAMES.COM /



© 2017 Ferti. All rights reserved. V40
Edited and published by Ferti Games
33700 Mérignac - France

Jean DU POËL



PITCHCAR



PITCHCAR

MINI

MATERIAAL :

- 8 Pionnetjes van hout
- 6 Rechte Baanstukken
- 1 Sticker voor de startzone en de 8 autootjes

- 6 Veiligheidschultringen
- 10 Bachten
- De Speelregels

AANTAL SPELERS : 2 tot 8

Na de kwalificatieronden voor de plaats aan de start moeten de mededingers om te snelde drie ronden afleggen.

HOE HET SPEL VERLOOPT :

Kleef, **vooral** te beginnen, de stickers op de houten pionnetjes en op een recht baanstuk voor de startlijn. De autootjes moeten met een vingerring (zie foto 11) worden verplaatst. Alle vingers mogen worden gebruikt. De mededingers spelen om beurten. Gaat een autootje over kop of verlaat het de piste, dan moet het teruggezet worden op de plaats waaruit het werd weggeschoten. De volgende mededinger is dan aan de beurt. Doet uw autootje een mededinger van de piste, dan moet uw autootje teruggezet worden op de plaats waaruit het werd weggeschoten, en dat van de tegenspeler kunt op de plaats van de boting. De volgende mededinger is dan aan de beurt. Indien een autootje **leggen een veiligheid** / chultring of **leggen een ander**, dan is het **staa**, **mag de** / **peken het één piondijk** breed verzetten.

DE KLASSIEKE RACE :

Vór de eigenlijke race moeten de spelers zich kwalificeren. Elke speler moet, alleen op de piste, in zo weinig mogelijk vingerringen een ronde afleggen. In geval van ex aequo wordt de herbenoeming tot een rangschikking kan worden uitgesteld. De spelers plaatsen zich dan volgens deze rangschikking aan de start (zie foto 2). De eerste drie na drie ronden over de aankomstlijn gaat is de overwinnaar. De punten worden toegerekend als volgt :

1 ^o 10 Ptn	3 ^o 6 Ptn	5 ^o 4 Ptn	7 ^o 2 Ptn
2 ^o 8 Ptn	4 ^o 5 Ptn	6 ^o 3 Ptn	8 ^o 1 Ptn

Let op : Het kan gebeuren dat een auto door een forse vingerring over meerdere baanstukken van het circuit springt ; een dergelijke zet is toegelaten als de sprong over niet meer dan 2 porties gaat.

1^o Variante : ACHTERVOLGINGSRACE

Deze variatie wordt met 2 spelers of der team gespeeld. De spelers gaan tegenover elkaar staan. Eens beide teams moeten er 8 baanstukken liggen. Wordt er met twee spelers gespeeld, dan wint degene die zijn tegenspeler inhaalt. Speelt men in teams, dan gaat de ingehaalde speler uit het spel. Zodra de laatste speler van een team werd ingehaald is het andere team winnaar.

2^o Variante : TRASH-VARIANTE

Deze variatie verloopt zoals de klassieke versie, op de volgende afzonderingen na : Het is toegelaten de andere spelers uit de piste te stoten. Degene die eruit werd gestoten zet zijn auto op de plaats waaruit de speler die de boting veroorzaakte heeft geschoten. De auto's mogen over kop gaan, in dat geval verliest degene die over kop ging een ronde en moet hij in **leggen telling** tot wat er in de klassieke race gebeurt, niet terugkeren naar de plaats vanwaar er geschoten werd.

PITCHCAR



PITCHCAR

MINI

MATERIALE :

- 8 Pedine in legno
- 6 Componenti dritti
- 1 Nastro autoadesivo comprendente la linea di partenza e le 8 automobili

SCOPO DEL GIOCO : Da 2 a 8 giocatori

Dopo aver ottenuto il vostro posto sulla griglia di partenza, essere il più rapido a compiere tre giri del circuito.

COME GIOCARE :

All'inizio del gioco, attaccate le automobili adesive sulle pedine in legno e la linea di partenza su un componente dritto. Lo spostamento delle automobili dev'essere effettuato con colpi con le dita (vedi foto 11). Tutte le dita possono essere utilizzate. I giocatori colpiscono le pedine a turno. Se la vostra automobile si capovolge o esce di pista, dovete riposizionare la vostra pedina nel punto dove si trovava prima del tiro. Il turno passa al concorrente successivo. Se la vostra automobile colpisce quella di un avversario, mandandola fuori pista, dovete riposizionare la vostra pedina nel punto di colpire le automobili. I giocatori hanno il diritto di spostare dello spessore di una pedina se questa è appoggiata ad una barriera di sicurezza o ad un'altra automobile.

LA CORSA CLASSICA

Prima della corsa, i giocatori devono procedere alle prove di qualificazione. Solo sulla pista, ogni giocatore effettuerà in meno colpi possibile un giro di pista. Gli avversari ex aequo ricominceranno, finché verrà meno la partita. Debita la gerarchia delle prove, i giocatori si posizionano sulla griglia di partenza (vedi foto 2). Il primo ad aver oltrepassato la linea di arrivo dopo tre giri viene dichiarato vincitore. I punti attribuiti saranno i seguenti :

1 ^o 10 Punti	3 ^o 6 Punti	5 ^o 4 Punti	7 ^o 2 Punti
2 ^o 8 Punti	4 ^o 5 Punti	6 ^o 3 Punti	8 ^o 1 Punto

Precauzione : è possibile che, per un colpo particolarmente forte, un'automobile salti più porzioni di circuito, il colpo sarà considerato valido se il salto non è superiore a 2 componenti della pista.

1^o Variante : LA CORSA A INSEGUIMENTO

Questa variante si gioca in 2 o a squadre. I giocatori si piazzano agli opposti 8 componenti del circuito devono separarsi. In due, viene dichiarato vincitore il giocatore che raggiunge il suo avversario. A squadre, quando uno degli avversari viene doppiato, esce dal gioco. La partita sarà vinta solo quando l'ultimo giocatore della squadra avversaria verrà raggiunto.

2^o Variante : LA VARIANTE TRASH

Questa variante si gioca come la corsa classica con qualche eccezione, quali : È permesso mandare gli avversari fuori pista. In questo caso, l'avversario riposizionerà la propria pedina nel punto da cui è partita il colpo del giocatore che ha provocato l'incidente. Le automobili possono capovolgersi. In questo caso, contrariamente al di base, il giocatore che si è capovolto salta un turno e non è obbligato a riposizionare la pedina nel punto di partenza del tiro, ma lo può lasciare sul punto dove si trova.

PITCHCAR



PITCHCAR

MINI

MATÉRIEL :

- 8 Pions en Bois
- 6 Lignes Droites
- 1 Autocollant comprenant la ligne de départ et les 8 voitures

BUT DU JEU : De 2 a 8 joueurs

Après avoir obtenu votre place sur la grille de départ, être le plus rapide à faire 3 tours de piste.

COMMENT JOUER :

Au début du jeu, apposez les autocollants voitures sur les pions en bois et la ligne de départ sur une ligne droite. Les déplacements des voitures doivent se faire par Pichnette (voir photo 11). Tous les doigts peuvent être utilisés. Les joueurs jouent à tour de rôle. Si votre voiture se retourne ou sort de la piste, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir. Votre tour se termine, c'est au tour du joueur suivant. Si votre voiture sort un adversaire, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir ainsi que la voiture de l'adversaire à l'endroit du choc. Votre tour se termine, c'est au tour du joueur suivant.

LA COURSE CLASSIQUE :

Avant la course, les joueurs doivent procéder aux essais qualificatifs. Seul sur la piste, chaque joueur doit effectuer un tour de circuit en moins de coups possibles. Les ex aequo recommenceront jusqu'au départage. Les positions des joueurs définies, les derniers placent leur voiture sur la grille de départ (voir photo 2). Le premier à avoir franchi la ligne d'arrivée après 3 tours est déclaré vainqueur. Les points sont attribués selon la grille ci-dessous :

1 ^o 10 Pts	3 ^o 6 Pts	5 ^o 4 Pts	7 ^o 2 Pts
2 ^o 8 Pts	4 ^o 5 Pts	6 ^o 3 Pts	8 ^o 1 Pt

Précision : Il est possible qu'une voiture saute par dessus plusieurs portions de circuits, par une pichnette puissante, ce coup est autorisé si le saut n'excède pas 2 portions de circuit.

1^o Variante : LA COURSE POURSUITE

Cette variante se joue à 2 ou par équipe. Les joueurs se placent à l'opposé, séparés par 8 portions de circuit. À 2, le vainqueur est le joueur ayant rattrapé son adversaire. En équipe, lorsqu'un adversaire est doublé, il sort du jeu. Dès que le dernier joueur de l'équipe est rattrapé, la partie est gagnée.

2^o Variante : LA VARIANTE TRASH

Cette variante se joue comme la course classique à quelques exceptions près : Il est autorisé de sortir les adversaires de la piste. Dans ce cas, l'adversaire sort de la piste replacera sa voiture à l'endroit du tir et le joueur ayant provoqué le choc. Les voitures peuvent se retourner. Dans ce cas, contrairement au jeu de base, le joueur qui s'est retourné perd un tour, mais n'est pas obligé de replacer sa voiture à l'endroit du tir.