

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DODATEK

TURBO

INSTRUKCJA

WIDZENIE TUNELOWE

Ryk potężnych silników dobiega z ciemnego wylotu tunelu w Pirenejach. Zaledwie moment później wyjeżdżają z niego pędem błyszczące samochody. Wystarczy jeden błąd, aby doprowadzić do katastrofy, ale wizja hiszpańskiego Grand Prix sprawia, że kierowcy są skupieni i zawzięci. Kolejny tunel już na nich czeka. Wyścigowe auta na drodze ku chwale znikają w nim, jedno po drugim.

DAYS OF
WONDER®






Ten dodatek do gry Turbo stawia przed graczami emocjonujące wyzwania, takie jak tunele, szykany czy agresywne legendy.

Zmiany w rozgrywce z nowymi torami opisano poniżej.


POMKNIJ PRZEZ CIEMNOŚĆ!

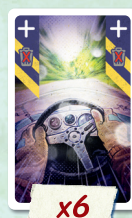
Elementy gry


-  instrukcja
-  notes punktacji
-  dwustronna plansza z 2 różnymi torami wyścigowymi (Hiszpania i Niderlandy)



karty, które należy wtasować do odpowiednich talii:

 6 kart obciążenia




 9 kart turbo




 7 kart sponsorów



 12 kart ulepszeń zaawansowanych, ponumerowanych od 55 do 60 (po 2 sztuki każdej)



 4 karty wydarzeń (sezon 1965 roku)



 2 karty torów




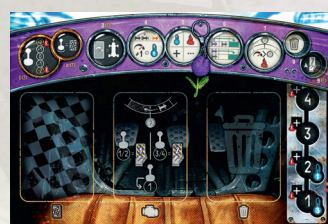
zestaw gracza:





 12 kart podstawowych



 3 karty ulepszeń początkowych



 planszeczka gracza

 wyciągówka



 drążek zmiany biegów

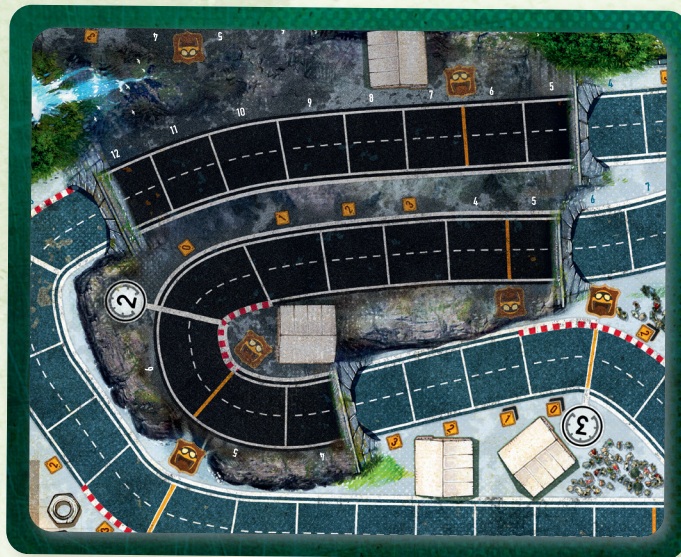


Tunele

Na niektórych miejscach toru Hiszpanii trasa przebiega przez tunel.

Jeśli gracz znajduje się na polu tunelu, nie może odrzucić żadnej karty z ręki. Ta zasada nadpisuje jakikolwiek efekt, który pozwala na odrzucenie karty (wydarzenie, ulepszenie, warunek drogowy...).

Uwaga! Chłodzenie nie jest odrzuceniem kart (karta trafia do silnika, a nie na stos kart odrzuconych). Zastosowanie symbolu „odrzucenia” opisanego na 4. stronie „Zasad trybu zaawansowanego i mistrzostw” dołączonych do gry podstawowej również nie traktuje się jak standardowego odrzucenia kart (karty umieszcza się na stosie kart odrzuconych nie z ręki, lecz po dobraniu ich z talii). Zarówno chłodzenie, jak i zastosowanie symbolu „odrzucenia” są zatem dozwolone w tunelach.




Szykany

Szykany są elementem rozgrywki, który znajduje się na obu torach w tym dodatku.

Składają się z 2 następujących po sobie linii zakrętu o tym samym limicie prędkości i co najmniej 1 polu odstępu między nimi. Aby można je było łatwo rozpoznać, zostały oznaczone niebieskimi krawężnikami po obu stronach toru.

Jeśli podczas rozgrywki nie jest używany moduł pogody i warunków drogowych, szykany należy traktować jak zwyczajne zakręty.

Jeśli gracze zdecydują się na użycie tego modułu, w trakcie przygotowania do gry należy wylosować po tylko 1 żetonie warunku drogowego dla każdej szykany.

Jeśli na żetonie znajduje się symbol sektora , modyfikuje sektor następujący po szykany (tzn. po 2. linii zakrętu). W innym wypadku modyfikuje obie linie zakrętu.

Wskazówka. Ilustracje powiązane z szykanami mają obwódkę o tym samym wzorze co krawężniki dookoła szykan.

W systemie mistrzostw stanowisko prasowe można umieścić obok zakrętu na szykanach. W takim wypadku należy je umieścić przy ostatniej linii zakrętu (wyjeździe z szykany) tak, jak wskazuje karta toru.



Agresywne legendy

Legendy mogą zachowywać się bardziej agresywnie na niektórych odcinkach toru, dzięki czemu mogą pokonać kilka zakrętów w tej samej rundzie.

Jeśli legenda zaczyna swoją turę na polu ze znakiem, nad którym widnieje 1 albo więcej jodełek (zob. ilustracja),



może pokonać w tej rundzie 1 dodatkową linię zakrętu za każdą „jodełkę”.

Uwaga! Tę zasadę można zastosować również na torze Wielkiej Brytanii z gry podstawowej. Jeśli nie zostało to zrobione wcześniej, należy dorysować „jodełkę” na znakach z liczbą „0” przed zakrętami o limicie prędkości 6, 5 i 4.

Symbol draftingu

Ten dodatek wprowadza nowy symbol, którego można użyć w module garażu lub w systemie mistrzostw. Aby z niego skorzystać, należy wstawić nowe karty ulepszeń i sponsorów do odpowiednich talii.

Drafting:



To nieobowiązkowy symbol, którego można użyć w kroku 5. opisanym w instrukcji podstawowej, czyli w fazie reakcji.

Pozwala graczowi na przesunięcie swojej wyścigówki maksymalnie o daną liczbę pól do przodu. Na żadnym

polu, przez które przesuwa się gracz, nie może znajdować się żadna inna wyścigówka, a bezpośrednio przed polem, na którym ten ruch się kończy, musi znajdować się przynajmniej 1 wyścigówka. Ten dodatkowy ruch nie wlicza się do prędkości.

Jeśli gracz może użyć kilku symboli draftingu w 1 rundzie, może użyć ich osobno albo dodać do siebie ich wartości i użyć ich wszystkich jako 1 akcji draftingu.

Drafting nie jest tym samym co aerodynamika. Można go użyć do przekroczenia linii mety albo po przekroczeniu linii mety na koniec wyścigu.

Niebieski gracz rozgrywa swoją turę. Odkrywa swoje karty i przesuwa się o 9 pól do przodu. Kończy ruch 4 pola za czerwoną wyścigówką. Niebieski gracz może dodać do siebie wartości symboli draftingu na obu kartach ulepszeń, aby przesunąć się o dodatkowe 3 pola do przodu, ponieważ będzie przesuwać się jedynie przez niezajęte pola i skończy dodatkowy ruch bezpośrednio za czerwoną wyścigówką. Teraz może użyć aerodynamiki i przesunąć się o 3 kolejne pola do przodu dzięki żetonowi warunków drogowych.



Następnie swoją turę rozgrywa zielony gracz. Odkrywa swoje karty. Przesuwa się o 13 pól do przodu i kończy ruch 2 pola za czerwoną wyścigówką. Używając symbolu draftingu na 1 ze swoich kart ulepszeń, może ją dogonić. Jako że jest ostatnim graczem, który wykonuje ruch podczas tego wyścigu, wykorzystuje adrenalinę, aby znaleźć się obok czerwonego gracza. Może teraz użyć symbolu draftingu o wartości „2” na swojej drugiej karcie ulepszenia, aby pokonać dystans 1 pola, który dzieli go od niebieskiej wyścigówki. Teraz może użyć aerodynamiki, aby przesunąć się o 3 dodatkowe pola do przodu.



System mistrzostw

Ten dodatek zawiera 4 nowe karty wydarzeń.

Można ich użyć do rozegrania sezonu 1965 roku albo dodać je do talii kart wydarzeń, aby stworzyć jedyny w swoim rodzaju sezon mistrzostw.



Zaprojektowana
i opracowana przed Sidekick

Autorzy: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Grafika i projekt graficzny: Vincent Dutrait

Projekt i układ graficzny: Cyrille Daujean

Projekt dodatkowych torów: Franck Lefebvre

Redakcja: zespół Rebel

Tłumaczenie: Aleksandra Paczkowska

Autorzy chcą serdecznie podziękować wspaniałym testerom z Kopenhagi, którzy testowali grę na naszych spotkaniach z serii Superhero Meetup i z Międzynarodowego Festiwalu Gier Planszowych (FIJ) w Cannes.

Na specjalne podziękowania zasługują zespół Days of Wonder za ich nieustające wsparcie i Franck za pobicie ich w ich własnej grze. Gaz do dechy!

Days of Wonder dziękuje międzynarodowej społeczności graczy za ich entuzjazm i wspieranie gry od samego początku. Włączamy Turbo!

Więcej o grach wydawnictwa Days of Wonder znajdziesz na stronie:
www.daysof wonder.com.