

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DODATEK

TURBO

INSTRUKCJA

WYBOISTE DROGI

Żwir strzela spod opon, a samochód szarpie, przyprawiając Cię o mdłości,
i zaczyna się obracać. Sprzęgło. Zmiana biegu. Gaz. Słysząc ryk silnika.
Odzyskujesz panowanie nad autem, które mknie teraz jak strzała.
Ścigas się dalej, ale musisz uważać na żwir na drodze.

DAYS OF
WONDER



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

Zmiany w rozgrywce z nowymi torami opisano w dalszej części instrukcji.

**WJEŹDŹASZ NA
WYBOISTE DROGI!**

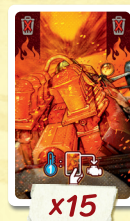
Elementy gry

-  instrukcja
-  notes punktacji
-  dwustronna plansza z 2 różnymi torami wyścigowymi (Republika Południowej Afryki i Niemcy)



karty, które należy wstawić do odpowiednich talii:

-  5 kart obciążenia
-  15 kart turbo
-  7 kart sponsorów



-  12 kart ulepszeń zaawansowanych, ponumerowanych od 61 do 66 (po 2 sztuki każdej)



-  4 karty wydarzeń (sezon 1966 roku)



-  2 karty torów



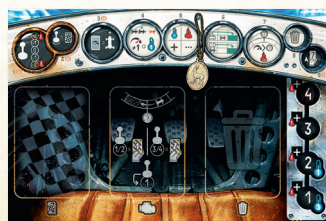
zestaw gracza:



-  12 kart podstawowych



-  3 karty ulepszeń początkowych



-  planszетка gracza

-  wyścigówka



-  drążek zmiany biegów



Żwir

W wielu miejscach toru RPA znajduje się żwir.

Jeśli na koniec tury gracza (krok 9: zebranie i odrzucenie kart z obszaru gry) jego wyścigówka znajduje się na miejscu ze żwirem, gracz musi wykorzystać 1 turbo, jeśli ma karty turbo na polu silnika. W przeciwnym razie ignoruje ten efekt.



Szykany

Na niemieckim torze znajdują się szykany.

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.

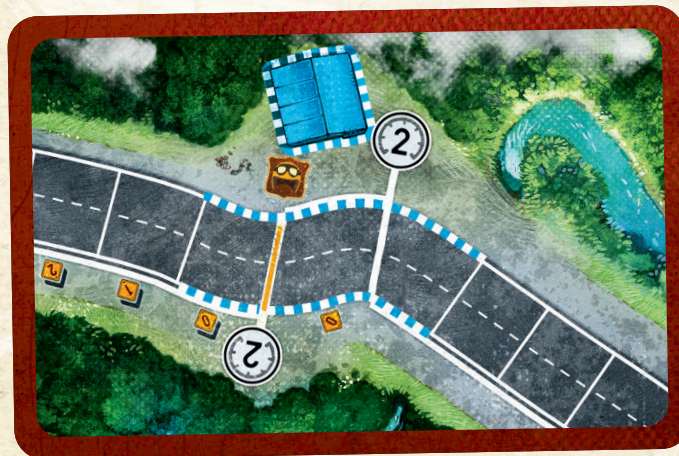
W rozgrywce bez modułu pogody i warunków drogowych szykany należy traktować jak zwykłe zakręty.

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

Jeśli na żetonie znajduje się symbol sektora , modyfikuje sektor następujący po szykanie (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 2 zakręty w tej samej rundzie.

Jeśli legenda zaczyna swoją turę na polu ze znakiem, nad którym widnieje „jodełka” (zob. ilustracja), może pokonać w tej rundzie 1 dodatkową linię zakrętu.



Uwaga! Tę zasadę można zastosować również na torze Wielkiej Brytanii z gry podstawowej. Należy wtedy narysować „jodełkę” na znakach z liczbą „0” przed zakrętami o limicie prędkości 6, 5 i 4 (jeśli jeszcze nie zostały narysowane).



Symbol dodatkowej aerodynamiki

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.

Dodatkowa aerodynamika

To nieobowiązkowy symbol, którego można użyć w kroku 6 opisanym w instrukcji podstawowej (czyli w kroku aerodynamiki), aby łączyć ruchy wynikające z aerodynamiki.



Pozwala graczowi na ponowne wykorzystanie aerodynamiki, jeśli jej poprzednie użycie spowodowało, że jego wyścigówka znów zajmuje pozycję, która to umożliwia.

Wszystkie efekty wpływające na aerodynamikę dostępne w danej rundzie dotyczą również tego dodatkowego ruchu.

W rozgrywce z *modułem pogody i warunków drogowych* obowiązują standardowe zasady.

Ten dodatkowy ruch nie liczy się do prędkości, ponieważ jest to ruch wynikający z aerodynamiki.

- 1/ Niebieski gracz odkrywa swoje karty i przesuwa się o 4 pola.
- 2/ Podczas standardowego wykorzystania aerodynamiki postanawia użyć premii do aerodynamiki ze swojej karty ulepszenia, pozwalającej przesunąć wyścigówkę o 1 dodatkowe pole. Gracz przesuwa zatem samochód o 3 pola.
- 3/ Teraz jego samochód znajduje się na polu bezpośrednio za zieloną wyścigówką, więc niebieski gracz może użyć swojego pierwszego symbolu dodatkowej aerodynamiki. Niebieska wyścigówka jest w tej chwili w sektorze, na który wpływa efekt pogody. Zapewnia on premię do aerodynamiki pozwalającą przesunąć wyścigówkę o 2 dodatkowe pola. Gracz używa tej premii razem z premią ze swojej karty ulepszenia (1 dodatkowe pole). To oznacza, że przesuwa wyścigówkę o kolejnych 5 pól.
- 4/ Niebieska wyścigówka znajduje się teraz na polu za żółtą wyścigówką, więc niebieski gracz może użyć swojego drugiego symbolu dodatkowej aerodynamiki. Jako że niebieska wyścigówka wyjechała już z sektora, na który wpływa efekt pogody, gracz nie może skorzystać z jego premii do aerodynamiki w postaci 2 dodatkowych pól. Wciąż jednak korzysta z premii z karty ulepszenia, zapewniającej 1 dodatkowe pole, więc przesuwa swoją wyścigówkę o 3 pola.

Niebieska wyścigówka przekroczyła 2 linie zakrętu, ale ich limit prędkości w tej rundzie wynosi 4, więc nie kosztuje to gracza żadnych kart turbo. Świetny ruch!

System mistrzostw

Ten dodatek zawiera 4 nowe karty wydarzeń.

Można ich użyć do rozegrania sezonu 1966 roku albo dodać je do talii kart wydarzeń, aby stworzyć jedyny w swoim rodzaju sezon mistrzostw.



Gra zaprojektowana
i opracowana przez Sidekick

Autorzy: Asger Harding Granerud i Daniel Skjold Pedersen

Ilustracje i projekt graficzny: Vincent Dutrait

Projekt i układ graficzny: Cyrille Daujean

Projekt dodatkowych torów: Adrien Martinot

Redakcja: zespół Rebel

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

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

Na specjalne podziękowania zasługują członkowie zespołu Days of Wonder – za ich nieustające wsparcie, i Adrien – za stawianie coraz to nowych wyzwań w obszarze projektowania wraz z rozwojem świata tej gry.

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

Więcej o grach wydawnictwa Days of Wonder znajdziesz na stronie:

www.daysofwonder.com