

TURBO

INSTRUKCJA

PIERWSZYM KROKIEM JEST PRZECZYTANIE INSTRUKCJI!

W tej instrukcji znajdują się wszystkie zasady trybu podstawowego. Przed spróbowaniem trybu zaawansowanego albo mistrzostw radzimy rozegrać kilka wyścigów zgodnie z poniższymi zasadami.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER



Skwierczący żar unosi się nad asfaltem, przestaniając pierwszy zakręt. Poprawiasz swoje gogle, a słońce odbija się od chromowanych elementów aut wyścigowych. Pojazdy powoli zapętniają miejsca startowe wokół Ciebie. Słyszysz gwar widowni, łopotanie flag na wietrze i łagodne buczenie silnika. Jesteś na najlepszej pozycji startowej, a nad Tobą rozpościera się błękitne letnie niebo, tak spokojne i opanowane jak Ty.


Rozpoczyna się odliczanie, a wraz ze startem samochodów powietrze przecina głośny ryk. Oto początek Grand Prix. Gdy wjeżdżasz w pierwszy zakręt, kurz i wiatr uderzają w Twój kask. Testujesz wytrzymałość silnika i prawie wypadasz z trasy, ale chwytasz mocniej kierownicę i prześlizgujesz się, wciąż utrzymując pierwsze miejsce. Dasz radę!


**NIE MA ŻADNEJ NAGRODY
ZA UKOŃCZENIE WYŚCIGU
W NIESKAZITELNIE CZYSTYM AUCIE,
WIĘC...**

GAZ DO DECHY!!!

Elementy gry


Poniżej znajduje się spis elementów, które będą potrzebne w kilku początkowych rozgrywkach. Pozostałe można na razie zostawić w pudełku. Będą opisane w kolejnej instrukcji.


 instrukcja

 2 dwustronne plansze z 4 różnymi torami wyścigowymi (USA, Francja, Wielka Brytania i Włochy)




 6 planszetek w kolorach graczy


 72 karty podstawowe (12 na gracza)

Można je zidentyfikować po symbolu  u góry karty




 18 kart ulepszeń początkowych (3 na gracza)



 6 drążków zmiany biegów w kolorach graczy



 6 wyścigówek w kolorach graczy

 37 kart obciążenia

 48 kart turbo



Cel gry

W grze „Turbo” gracze ścigają się po torze przez określoną liczbę okrążeń w celu wyłonienia najlepszego kierowcy. Na początku każdej rundy gracze mogą zmienić biegi, co wpływa na to, ile będą mogli zagrać kart. Karty kontrolują prędkość samochodu – pojazd przesuwają się tyle pól do przodu na torze wyścigowym, ile wynosi suma wartości kart.

Gracze, czyli miłośnicy dużych prędkości, zazwyczaj chcą zagrać karty o wysokich wartościach jak najszybciej i jak najczęściej. Ściganie się wymaga jednak umiejętności w poruszaniu się po torze. Warto zwracać uwagę na ograniczenia prędkości na zakrętach, w przeciwnym razie samochód może się przegrzać. Zbyt brawurowa jazda może się skończyć poza torem. Jeśli kogoś interesuje miejsce na podium, zalecamy kontrolowanie prędkości i dbanie o silnik!

Przygotowanie do gry

- Planszę **1** należy umieścić pośrodku stołu. W pierwszej rozgrywce zalecamy użyć toru USA i ścigać się przez 1 okrążenie (zamiast 2, tak jak wskazano na planszy). Pomoże to w zrozumieniu zasad i będzie dobrym wstępem do kolejnych rozgrywek.
- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze wyścigówkę, plansztkę, drążek zmiany biegów i 12 kart podstawowych w swoim kolorze. Każdy z graczy dodatkowo bierze po 3 karty ulepszeń początkowych w swoim kolorze.
- Na planszy należy sprawdzić, ile kart turbo i obciążenia musi dobrać każdy z graczy do swojego samochodu **2** (zazwyczaj będzie to 6 kart turbo i 3 karty obciążenia, tak jak pokazano na przykładzie poniżej).
- Każdy z graczy kładzie przed sobą swoją plansztkę **3**. Następnie razem przetasowuje 12 kart podstawowych, 3 karty ulepszeń początkowych i 3 karty obciążenia i umieszcza je zakryte w lewej części planszki **4**. W ten sposób powstaje talia gracza. Dobrane wcześniej 6 kart turbo należy położyć odkryte na polu silnika pośrodku planszki **5**, a drążek zmiany biegów postawić na 1. biegu **6**.
- Pozostałe karty obciążenia należy położyć odkryte w pobliżu planszy jako rezerwę **7**.
- Wyścigówki należy po kolei (rosnąco) umieścić na polach startowych, aby ustalić kolejność graczy **8**.
- Każdy z graczy dobiera z talii po 7 kart na rękę. Te karty będą dostępne w 1. rundzie. Gotowi do startu!


Jeśli wśród graczy znajduje się ktoś bardziej doświadczony od pozostałych, ta osoba może usunąć 1 albo 2 karty turbo ze swojego samochodu, aby wyrównać poziom rozgrywki.



Przebieg rundy

Każda rozgrywka trwa kilka rund. Podczas każdej rundy wszyscy gracze ZAWSZE wykonują po 4 kroki:

- 1 zmiana biegu,
- 2 zagranie kart,
- 3 przesuwanie wyścigówki,
- 9 dobranie z powrotem do 7 kart.

Obowiązkowe kroki są oznaczone symbolem . Pozostałe kroki (4-8) zależą od okoliczności i wykonuje się je tylko czasami.

Wszyscy gracze równocześnie wykonują kroki 1 i 2. Kroki należy wykonywać po kolei (najpierw krok 1, później 2), ale niezależnie od ruchów innych graczy. Następnie gracze w kolejności ich wyścigówek na torze, zaczynając od samochodu na prowadzeniu i kończąc na ostatnim samochodzie, wykonują kroki 3-9 jako swoje tury. Gdy 1. gracz zakończy swoją turę (wykona kroki 3-9), kolejny gracz wykonuje swoją itd. Runda kończy się po turze ostatniego gracza. Kolejne rundy należy rozgrywać do momentu, aż wszystkie samochody ukończą wyścig (liczba okrążeń widnieje na planszy danego toru).



1. Zmiana biegu

Gracz sprawdza, na którym aktualnie jest biegu, i decyduje, czy chce go pozostawić, czy zmienić pozycję o 1 w górę albo 1 w dół.

Ważne! Można zdecydować o zmianie biegu o 2 w górę/dół, ale ta akcja wymaga wtedy wykorzystania karty turbo. Więcej informacji na ten temat znajduje się w sekcji „Karty turbo” na stronie 7.




2. Zagranie kart


Obecny bieg wskazuje, ile kart gracz zagrywa z ręki. Przy 1. biegu musi zagryść 1 kartę, przy 2. biegu musi zagryść 2 karty itd. W tym kroku można zagrywać wszystkie karty oprócz kart turbo. Zagrane karty należy umieścić zakryte w swoim obszarze gry.



3. Odkrycie i przesuwanie



Aktywny gracz odkrywa swoje karty w obszarze gry i zlicza ich wartości, aby określić swoją prędkość. Karty obciążenia i ulepszeń wliczają się do ostatecznej wartości prędkości. **Następnie przesuwa swoją wyścigówkę o dokładnie tyle pól na torze.** Jeśli to możliwe, samochód należy zawsze umieścić jak najbliżej linii optymalnej trasy (biała linia biegnąca wzdłuż toru).

 Gracz zawsze może wyprzedzić swoją wyścigówką pojazd innego gracza, nawet gdy tor wygląda na zablokowany. Jeśli jednak gracz ma skończyć ruch na polu, na którym wszystkie miejsca są zajęte, wtedy jest zablokowany i musi umieścić swoją wyścigówkę na 1. polu z wolnym miejscem (jak najbliżej linii optymalnej trasy) **za** samochodami, które go zablokowały.

 Jeśli 2 samochody znajdują się obok siebie, to pojazd znajdujący się **najbliżej linii optymalnej trasy** jest uznawany za ten na prowadzeniu.

Obciążenie

Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z wtasowanymi do swojej talii 3 kartami obciążenia. Dobra je na odpowiednim etapie. Karty obciążenia oznaczają zanik koncentracji podczas ścigania się po torze.

Aby się pozbyć karty obciążenia  z ręki, gracz może ją zagrać. Gdy to zrobi, zostanie mu przyznana dodatkowa prędkość (zob. wyjaśnienie symbolu  po prawej).

4. Adrenalina

Ten krok dotyczy tylko gracza, który jako ostatni przesuwa swoją wyścigówkę w danej rundzie (albo 2 ostatnich graczy w rozgrywkach z przynajmniej 5 pojazdami).


W każdej rundzie adrenalina pomaga przesuwać się **ostatniemu graczowi**. Ostatni gracz może ją wykorzystać, aby zwiększyć swoją prędkość (przesunąć wyścigówkę o 1 dodatkowe pole) przed albo po przyspieszeniu (zob. dalej). Otrzymuje również 1 dodatkowe chłodzenie. Gracz może użyć obu tych korzyści w kroku reakcji.





Ważne! Adrenaliny nie można zachować na przyszłe rundy.

5. Reakcja

Dostępne symbole mogą zostać aktywowane **w DOWOLNEJ kolejności**. W trybie podstawowym gracze mają dostęp do symboli dzięki bieżącemu biegowi lub adrenalinie, jednak w module garażu możliwe jest również korzystanie z symboli zagranymi kart. **Każdy z symboli należy aktywować i rozpatrzyć pojedynczo.**


Symbol

Gdy gracz zagra kartę z symbolem , zostaje mu przyznana losowa wartość między 1 a 4, którą musi dodać do swojej prędkości. Wartość należy wyznaczyć poprzez odkrycie wierzchniej karty talii gracza.

-  Jeśli gracz odkryje kartę podstawową , **dodaje ją do swojego obszaru gry.**
-  Jeśli odkryje inną kartę, **natychmiast umieszcza ją na stosie kart odrzuconych** i dobiera kolejną, aż pojawi się karta podstawowa .

Aktywny gracz odkrywa poniższe karty w kroku 3.



Za każdą zagraną kartę obciążenia aktywny gracz odstania wierzchnią kartę z talii i ponawia czynność do momentu, aż pojawi się karta podstawowa . Taką kartę następnie należy umieścić w obszarze gracza na karcie obciążenia, którą zastępuje.


W powyższym przykładzie gracz odrzuca 2 karty turbo, 1 kartę obciążenia i 1 kartę ulepszenia początkowego. Ostatecznie jego prędkość wynosi 8 i o tyle przesuwa swoją wyścigówkę.

5. Reakcja (cd.)

Chłodzenie

Chłodzenie jest ważną częścią gry, ponieważ umożliwia przełożenie karty turbo z ręki z powrotem do silnika (dzięki temu można ponownie użyć tej karty). Liczba na symbolu chłodzenia wskazuje, ile kart turbo można w ten sposób przenieść. Chłodzenie można zdobyć na kilka sposobów, jednak najpowszechniejszym jest jazda na 1. biegu (chłodzenie: 3) i na 2. biegu (chłodzenie: 1).

Przyspieszenie

Gracz może raz na turę (niezależnie od tego, na którym jest biegu) wykorzystać 1 kartę turbo, aby użyć przyspieszenia (zob. „Karty turbo” str. 7). Dzięki przyspieszeniu gracz uzyska symbol  (zob. str. 5), o czym przypomina planszетка gracza. Wyścigówkę należy przesunąć zgodnie z podaną wartością.

Ważne! Symbol  zawsze zwiększa wartość prędkości podczas kroku sprawdzenia zakrętów.

6. Aerodynamika

Ten krok dotyczy tylko gracza, który jest w danym momencie obok albo za innym samochodem.

Aerodynamika nie jest obowiązkowa i jest dostępna tylko dla gracza, który zakończy ruch obok albo za innym samochodem/samochodami. Jeśli gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, przesuwa swoją wyścigówkę o 2 pola do przodu. Gracz może wykorzystać aerodynamikę tylko raz na rundę i może zostać zablokowany przez inną wyścigówkę.



Ważne! Aerodynamika NIE zwiększa wartości prędkości podczas kroku sprawdzenia zakrętów.



7. Sprawdzenie zakrętów

Ten krok dotyczy tylko gracza, który przekroczy linię zakrętu w danej rundzie.

Jeśli gracz w dowolnej chwili w danej turze przekroczy linię zakrętu, musi sprawdzić, czy jego prędkość w rundzie nie przekracza limitu prędkości tego zakrętu (prędkość to suma wartości wszystkich kart w obszarze gry danego gracza +1, jeśli użył adrenaliny).




-  Jeśli prędkość gracza w rundzie równa się albo jest mniejsza niż limit prędkości, nic się nie dzieje.
-  Jeśli prędkość jest większa niż limit prędkości, gracz musi zapłacić za różnicę między sumą swojej prędkości a limitem prędkości liczbą kart turbo odpowiadającą tej różnicy (zob. „Karty turbo” str. 7).

Ważne! Jeśli w swojej turze gracz przejedzie przez kilka zakrętów, musi zapłacić za każdy z nich osobno, zaczynając od pierwszej linii zakrętu, którą przekroczył.



Wypadanie z toru

Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart turbo, aby zrekompenzować za zbyt dużą prędkość, wykorzystuje tyle kart turbo, ile może, a następnie natychmiast wypada z toru.

-  Wyścigówkę należy przesunąć na 1. dostępne pole przed linią zakrętu, który spowodował wypadnięcie z toru.
-  Dobrać 1 dodatkową kartę obciążenia na rękę, jeśli gracz jest na 1. albo 2. biegu, albo 2 dodatkowe karty obciążenia, jeśli gracz jest na 3. albo 4. biegu.
-  Przewrócić drążek zmiany biegów na 1. bieg.

8. Odrzucenie kart

Jeśli gracz nie chce zachowywać kart z ręki na kolejne rundy, może je odrzucić. Te karty należy umieścić odkryte na swoim stosie kart odrzuconych. Po ich odrzuceniu nikt nie może przeglądać stosów kart odrzuconych (nawet swojego), widoczne pozostają tylko wierzchnie karty.

Ważne! Gracz nie może odrzucać kart obciążenia ani kart turbo (nawet ulepszeń).



karty nie można odrzucić

9. Dobranie kart

Wszystkie karty z obszaru gry należy zebrać i umieścić na stosie kart odrzuconych.

Następnie należy dobrać z powrotem tyle kart, aby mieć ich w sumie 7 na ręce. Teraz kolejny gracz kontynuuje rozgrywkę, wykonując kroki 3-9.



Gdy zabraknie kart

Jeśli gracz musi dobrać, odrzucić albo odkryć kartę, a nie ma ich już w talii, należy natychmiast przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową zakrytą talię gracza. Następnie można dobrać albo odkryć potrzebne karty.

Jeśli zabraknie kart przed dobraniem ich w ostatnim kroku, nie należy wtasowywać kart z obszaru gry, ponieważ nie zostały jeszcze odrzucone.

Karty TURBO



Podczas ścigania się na torze warto używać turbo, aby przyspieszać na prostych i zakrętach. Po użyciu karty turbo będą przechodziły z silnika na stos kart odrzuconych. Z czasem zostaną przetasowane i dobrane na rękę. Jedynym sposobem przeniesienia kart turbo z ręki z powrotem do silnika jest użycie chłodzenia (zazwyczaj zdobywanego podczas jazdy na niskim biegu). To oznacza, że ta sama karta turbo może zostać użyta w wyścigu kilka razy. Wszystko zależy od tego, jak szybko gracz ją wykorzysta, dobierze i schłodzi.

Karty turbo nigdy nie mogą być zagrane ani odrzucone z ręki. Skutecznie zmniejszają liczbę innych kart na ręce.

Wykorzystywanie turbo

Za każdym razem, gdy gracz musi wykorzystać 1 turbo, należy wziąć 1 kartę turbo z silnika i umieścić ją na stosie kart odrzuconych. Jeśli gracz nie ma dostępnych kart turbo, nie może użyć przyspieszenia. Jeśli gracz przejedzie przez zakręt i przekroczy limit prędkości, a nie ma dostępnych kart turbo, wypada z toru (zob. „Wypadanie z toru” str. 6).

Zmiana biegu o 2

Jeśli podczas kroku zmiany biegu gracz chce dodatkowo zwiększyć albo zmniejszyć bieg (np. między 1 a 3 albo 2 a 4), musi natychmiast wykorzystać 1 turbo. Jako że zmiana biegu następuje dla wszystkich graczy w tym samym momencie, wystarczy, że dany gracz ogłosi swoją akcję, wykorzysta turbo i odpowiednio przestawi drążek zmiany biegów.




Zaśmiecona ręka

W rzadkiej sytuacji może się zdarzyć, że gracz będzie miał tyle kart turbo na ręce, że nie będzie mógł zagrać tylu kart, na ile pozwala mu jego aktualny bieg. W takiej sytuacji gracz zużywa tyle kart, ile jest w stanie, i pokrywa różnicę kartami turbo.

W tej turze wyścigówka gracza się nie przesuwają. Zamiast tego po zagraneniu kart należy przestawić drążek zmiany biegów na 1. bieg, umieścić karty z obszaru gry na stosie kart odrzuconych i przejść do kroku 9. „Dobranie kart”.

Karty ulepszeń początkowych

W kilku pierwszych rozgrywkach wszyscy gracze będą mieli takie same 3 karty ulepszeń początkowych w swoich taliach. (W trybie zaawansowanym należy je odłożyć do pudełka).

Dwóch kart ulepszeń początkowych o wartościach „0” i „5” używa się tak, jak kart podstawowych. Jedyną różnicą jest to, że należy je odrzucić, gdy tylko zostaną odkryte dla rozpatrzenia efektu symbolu .


Trzecia karta ulepszeń początkowych jest dodatkową kartą turbo


i działa tak, jak inne karty turbo. Jedyną różnicą jest to, że na początku rozgrywki należy ją wtasować do talii gracza, a nie położyć na polu silnika.



Wygrana

Wyścig (i grę) wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy przekroczy linię mety po przejechaniu określonej na planszy liczby okrążeń. Jeśli 2 albo więcej samochodów ukończy wyścig w tej samej rundzie, wygrywa gracz, który zakończy ruch najdalej (pole najbliższej linii optymalnej trasy rozstrzyga remis, jeśli samochody zakończą ruch obok siebie).

 Nie można wykorzystać aerodynamiki po przekroczeniu linii mety ani po to, aby przekroczyć linię mety.

 Po przekroczeniu linii mety wszelkie limity prędkości na zakrętach są ignorowane, gracz przesuwa się tak daleko, jak tylko jest w stanie.

Po zakończeniu rundy wszystkie samochody, które przekroczyły linię mety, należy usunąć z toru i umieścić w odpowiedniej kolejności w galerii sław na planszy. Rozgrzywka trwa tak długo, aż wszystkie samochody przekroczą linię mety (adrenalina przysługuje ostatniemu samochodowi albo 2 ostatnim samochodom względem liczby osób, które rozpoczęły wyścig, a nie tym, które pozostały w grze).

OPRACOWANIE

Zaprojektowana i opracowana przed Sidekick



Autorzy: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Grafika i projekt graficzny: Vincent Dutrait

Projekt i układ graficzny: Cyrille Daujean

Tłumaczenie: Magda Gamrot i Kamila Puzdrowska

Redakcja: zespół Rebel

Autorzy ślą specjalne podziękowania dla swoich wspaniałych rodzin za ciągłe wsparcie dla ich szalonych przedsięwzięć.

Chcą również serdecznie podziękować przyjaciołom i testerom, którzy pomogli im na przestrzeni lat, są nimi: Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberoth, Andreas Skov Esbech, Bastian Borup, Bo Frederiksen, Daniel Engsvang, Daniel Greve, Danny Halstad, Dennis Friis Skram, Eivind Petersen, Jacob Engelbrecht-Gollander, Jacques Dahl, Jakob Lind Olsen, Jeppe Skafte Johansen, Joachim Christoffersen, Johan Friis Skram, Jon Høj, Julie Nielsen, Kasper Mackeprang, Keith Edwards, Kristian Hedeboe Hebert, Kristoffer Enggaard, Lars Wagner Hansen, Lasse Poulsen, Lau Korsgaard, Lise Thygesen, Mads Fløe, Mads Laurits Hansen, Martin Holst, Mathias Eilenberg, Morten Blaabjerg, Morten Lund, Morten Rodam, Nichole Chambless, Nick Pilegaard, Ole Palnatoke Andersen, Per Larsen, Rasmus Faber, Rasmus Schou Christensen, René Christensen, René Ørsig Hansen, Steffen Bunch Morsing, Søren Hebbelstrup, Thore Nellemann, Tine Ann Christensen, Tobias Prentow, Troels Panduro, Ulrik Morten Madsen, Valdemar Dahlgaard, osoby w naszej grupie Superhero Meetups, kawiarnia Bastard Café, klub Giants Club oraz sieć Nordic Game Artisans.

Ilustrator chciałby podziękować Peterowi Huttonowi za słowa wsparcia, motywację i uwagę. Jego praca to źródło inspiracji, które otworzyło nowe horyzonty i wzbogaciło świat „Turbo”.

Days of Wonder i logo Days of Wonder są zarejestrowanymi znakami handlowymi spółki Days of Wonder, Inc. Prawa autorskie: © 2022 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wersja 1.1

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją grę

Zapraszamy do naszej społeczności graczy w *Days of Wonder Online*, gdzie znajdziesz wiele naszych gier w wydaniu online.

Na naszej stronie możesz dodać swój numer do istniejącego konta albo stworzyć nowe i postępować zgodnie z instrukcjami. Więcej o grach wydawnictwa *Days of Wonder* znajdziesz na stronie:

WWW.DAYSOFWONDER.COM