

DODATEK

# TURBO

INSTRUKCJA

LEGENDY

Czas zdaje się zwalniać, gdy legendy podchodzą do swoich samochodów.  
Bierzesz głęboki oddech i ściskasz kierownicę nieco mocniej, gdy zapinają pasy.  
To moment, do którego prowadziły wszystkie treningi – czas na wyścig życia!

Turbo niezwłocznie zaprasza wszystkie legendy na tor. Pocuj emocje związane z ekstremalnym  
sprawdzeniem umiejętności, ścigając się z inteligentnymi, zautomatyzowanymi kierowcami  
w wyścigach solo albo wypełniając pole startowe w trybie wieloosobowym.

ASGER ALEKSANDROV GRANERUD  
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF  
WONDER



1-5



10+



60'

# Elementy gry



36 kart legend

(3 talie w kolorach: zielonym (0-9),  
żółtym (10-19) i czerwonym (20-29))



36 kart ulepszeń

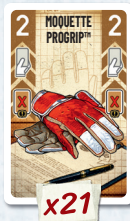


- główna zdolność gwiazdy
- drugorzędna zdolność gwiazdy
- zdolność rywala



21 kart sponsorów

(używane w systemie mistrzostw)



12 kart rywali  
w kolorach samochodów



instrukcja

# Zasady rozgrywki

## Poziomy trudności

Na początek należy odłożyć na bok talie kart legend z podstawowej wersji gry i wybrać poziom trudności rozgrywki od 1 do 6 – im wyższy numer, tym większe wyzwanie.



Poziom 1 polega na użyciu dowolnej talii kart legend z tego dodatku i ignorowaniu symboli gwiazd na kartach. Jest to ten sam poziom trudności co moduł legend z podstawowej wersji gry, ale pozwala ściągać się nawet 12 z wyścigówkami.

Poziom 2 i wyższe używają modułu gwiazd (zob. poniżej)

**Poziom 2:** użyj zielonej talii kart.

**Poziom 3:** potasuj razem zieloną i żółtą talię kart.

**Poziom 4:** użyj żółtej talii kart.

**Poziom 5:** potasuj razem żółtą i czerwoną talię kart.

**Poziom 6:** użyj czerwonej talii kart.

Niezależnie od wybranego poziomu trudności użyć można modułu rywali (zob. poniżej), który zapewni niektórym legendom dodatkowe zdolności.

## ***Działanie legend***

W trakcie rozgrywki z użyciem tego dodatku obowiązują wszystkie zasady z modułu legend z gry podstawowej (zob. str. 5 instrukcji zasad zaawansowanych z gry podstawowej), chyba że niniejsza instrukcja stanowi inaczej.

W przypadku korzystania z dowolnego dodatku, w którym używa się agresywnych legend, należy również zastosować powyższą zasadę.

## **Adrenalina**

Adrenalina pomaga teraz legendzie, jeśli ta jest ostatnią wyścigówką poruszającą się w rundzie (lub 1 z 2 ostatnich w wyścigu z 5 albo większą liczbą wyścigówek). Adrenalina pozwala legendzie przesunąć swoją wyścigówkę o 1 dodatkowe pole po swoim podstawowym ruchu (może jednak zostać ponownie zablokowana).



# Łączenie zdolności

Jeśli legenda ma kilka zdolności, takich jak zdolności gwiazd, rywali lub adrenalina, należy rozpatrzyć je w kolejności, aby przesunęła się jak najdalej na torze (jednak efekt aerodynamiki występuje zawsze jako ostatni).

## Mistrzostwa

Podczas rozgrywania mistrzostw można zwiększać poziom trudności między wyścigami. Twórcy gry zazwyczaj rozgrywają 1. wyścig sezonu przeciwko legendom na poziomie 2, a przed każdym kolejnym wyścigiem zwiększają poziom trudności o 1.

W mistrzostwach można użyć modułu rywali, ale nie jest on wymagany.

## Moduł gwiazd

*Legendy otrzymują nowe zdolności, takie jak aerodynamika i pełen gaz.  
Modułu można użyć w systemie mistrzostw i w pojedynczym wyścigu.*

Podczas przygotowania do gry należy potasować talię kart ulepszeń i umieścić ją obok talii kart legend.

W każdej rundzie – po odkryciu karty legend – odkryć należy również wierzchnią kartę talii kart ulepszeń. Każda legenda z symbolem gwiazdy na karcie legend może użyć zdolności gwiazdy z karty ulepszenia podczas tej rundy.

Jeśli legenda z symbolem gwiazdy nie może użyć głównej zdolności gwiazdy, zamiast tego używa zdolności drugorzędnej i przesuwają się o 1 dodatkowe pole.



# Moduł rywali

*Dwie legendy wchodzi na wyższy poziom i zostają Twoimi zaciekłymi rywalami. Rywale zostali zaprojektowani z myślą o mistrzostwach, ale można wykorzystać ich również w pojedynczym wyścigu.*

Przed włączeniem rywali do rozgrywki należy wybrać poziom trudności od 2 do 6. Jako że rywale używają modułu gwiazd, nie są kompatybilni z poziomem 1.

## ● **Pojedynczy wyścig**

Dwie pierwsze legendy na polach startowych stają się Twoimi rywalami w tym wyścigu. Należy użyć 2 pasujących kart rywali jako przypomnienie kolorów wyścigówek rywali.

## ● **Mistrzostwa**

W pierwszej rozgrywce w systemie mistrzostw nie ma rywali. Zaczynając od 2. wyścigu, 2 zawodnicy z najwyższymi pozycjami w mistrzostwach będą Twoimi rywalami w kolejnym wyścigu. To oznacza, że rywale mogą zmieniać się co wyścig, więc pamiętać należy o użyciu kart rywali dla przypomnienia.

W każdej rundzie 2 rywale używają zdolności rywala z karty ulepszenia. Jeśli rywal na aktualnej karcie legend ma symbol gwiazdy, również wykorzystuje go zgodnie z zasadami modułu gwiazd.

**Uwaga!** Jeśli rywal miałby użyć tej samej zdolności dwukrotnie, używa jej tylko raz. Jeśli główna zdolność gwiazdy została zastąpiona zdolnością drugorzędną (przesunięcie o 1 dodatkowe pole), nie jest to już ta sama zdolność, więc legenda może użyć zdolności rywala.



# Opis symboli



## PRZESUNIĘCIE O 1 DODATKOWE POLE

Wszystkie zdolności gwiazd zapewniają również przesunięcie o 1 dodatkowe pole, jeśli nie można użyć zdolności głównej. Przesunięcie o 1 dodatkowe pole można wykorzystać po wykonaniu podstawowego ruchu. Legenda może wciąż zostać zablokowana.



## PEŁEN GAZ

Legenda może wykorzystać tę zdolność, jeśli znajdzie się w sytuacji opisanej w punkcie „B) Zbliżanie się do zakrętów” (zob. str. 5 instrukcji zasad zaawansowanych z gry podstawowej). Zamiast podanej wartości legenda przesuwa się o 20 pól. Jeśli spowoduje to przekroczenie linii zakrętu, legenda przesuwa się na .



## DRAFTING

Ta zdolność umożliwia legendzie przesuwanie się o dodatkowe 3 pola. Na żadnym dodatkowym polu, przez które się przesuwa i na którym kończy ruch, nie może znajdować się żadna inna wyścigówka, a na miejscach znajdujących się bezpośrednio przed polem, na którym ten ruch się kończy, musi znajdować się przynajmniej 1 wyścigówka.



## DOSTOSOWANIE LIMITU PRĘDKOŚCI

Legenda może wykorzystać tę zdolność, jeśli znajdzie się w sytuacji opisanej w punkcie „A) Pokonywanie zakrętów” (zob. str. 5 instrukcji zasad zaawansowanych z gry podstawowej). Podczas ustalania ruchu należy zwiększyć prędkość legendy o 2.



## AERODYNAMIKA

Legenda może wykorzystać aerodynamikę według standardowych zasad aerodynamiki.

**Uwaga!** Efekty pogody i warunków drogowych, takie jak lepsza aerodynamika albo brak aerodynamiki, mają wpływ na legendę. Legenda będzie wykorzystywała lepszą aerodynamikę, aby przesunąć się jak najdalej.





### BRAWURA

Legenda może wykorzystać tę zdolność, jeśli znajdzie się w sytuacji opisanej w punkcie „A) Pokonywanie zakrętów” (zob. str. 5 instrukcji zasad zaawansowanych z gry podstawowej). Legenda może przekroczyć 1 dodatkową linię zakrętu bez względu na to, ile już linii przekroczyła.



### PRZESZKODA

Gdy legenda zakończy swój ruch, umieść ją pod kątem, aby pokazać, że zajmuje wszystkie pozostałe miejsca na danym polu. Jeśli pozostało tylko 1 miejsce, umieść ją właśnie na nim, ale nadal pod kątem, aby pamiętać, że przeszkoda dotyczy całego pola (czyli oba miejsca tego pola są zablokowane). Samochód, który zatrzyma się na polu bezpośrednio przed tym zablokowanym polem, nie może skorzystać z aerodynamiki.



### ZWINNOŚĆ

Ruch legendy **nigdy** nie jest zablokowany.

Jeśli wszystkie miejsca są zajęte albo jest na nich przeszkoda, należy umieścić legendę obok. Jeśli zdarzy się to na ostatnim polu, należy umieścić legendę poza torem, na zewnątrz linii optymalnej trasy, a w następnej rundzie będzie się przesuwać jako pierwsza. Jeśli legenda zakończy swoją turę na polu, na którym jest już zajęte 1 miejsce, należy przesunąć zajmującą tę miejsce wyścigówkę na 2. miejsce tego pola aby móc umieścić legendę obok linii optymalnej trasy.

**Uwaga!** Jeśli więcej niż 1 wyścigówka z symbolem zwinności zakończy ruch na tym samym polu, w następnej rundzie jako pierwsza przesunie się wyścigówka, która na pole dotarła później.





## **Gra zaprojektowana i opracowana przez Sidekick**

**Autorzy: Asger Aleksandrov Granerud i Daniel Skjold Pedersen**

**Opracowanie: Adrien Martinot**

**Grafika i projekt graficzny: Vincent Dutrait**

**Tłumaczenie: Sandra Hoffman**

**Redakcja: zespół Rebel**

Autorzy chcą serdecznie podziękować wspaniałym testerom z Kopenhagi, którzy testowali grę na naszych 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 oraz Vincent Dutrait za jego niespotykaną zdolność wizualizowania i wzbogacania świata *Turbo*.

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

**Więcej o grach wydawnictwa Days of Wonder znajdziesz na stronie:  
[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)**