

TURBO

ZASADY TRYBU ZAAWANSOWANEGO i MISTRZOSTW

STOP!

Zasady ogólne znajdują się w instrukcji trybu podstawowego. Zalecamy rozegranie gry w trybie podstawowym przed podejściem do trybu zaawansowanego lub mistrzostw.

W tej instrukcji opisano personalizację samochodów, legendy (boty), z którymi można się zmierzyć zarówno w rozgrywce 1-osobowej, jak i wieloosobowej, a także moduł pogody i warunków drogowych. Te zasady i moduły mogą być wprowadzane do gry stopniowo. W ten sposób na graczy będą stałe czekały nowe wyzwania. Można także rozegrać cały sezon poprzez dodanie wszystkich technologii i ściganie się w systemie mistrzostw. Jeśli to wciąż będzie za mało, kolejnym wyzwaniem jest tryb turniejowy.

ASGER HARDING GRANERUD
DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DAYS OF
WONDER

Dodatkowe elementy gry

Poniżej znajduje się spis elementów podzielony na moduły. Moduły można dowolnie łączyć.

Moduł garażu

34 karty ulepszeń standardowych



62 karty ulepszeń zaawansowanych



Moduł legend

planszeczka legend



10 kart legend



Moduł pogody i warunków drogowych

6 żetonów pogody



12 żetonów warunków drogowych



System mistrzostw

planszeczka mistrzostw



2 stanowiska prasowe



10 kart wydarzeń



4 karty torów



35 kart sponsorów



notes punktacji

instrukcja



Moduł garażu

Moduł garażu umożliwia każdemu graczowi spersonalizowanie swojej wyścigówki za pomocą 3 kart ulepszeń. Nie korzysta się z kart ulepszeń początkowych w tym module, więc można je odłożyć do pudełka.

Zamiast nich gracze używają kart ulepszeń podzielonych na 2 poziomy: standardowy i zaawansowany.



W kilku pierwszych rozgrywkach z modulem garażu zalecamy używania tylko kart ulepszeń standardowych. Gdy gracze dobrze zapoznają się ze standardowymi ulepszeniami, można dodać karty ulepszeń zaawansowanych.

Karty ulepszeń

Karty ulepszeń dzielą się na różne kategorie – zależnie od tego, w jaki sposób modyfikują samochód. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących rodzaju ulepszeń w talii gracza. Poniżej znajdują się ich opisy, dzięki którym gracze mogą zapoznać się z ich funkcjami. Podana kolejność jest losowa.

Dodatkowe karty turbo

Te karty ulepszeń działają tak samo jak inne karty turbo. Jedyna różnica jest taka, że na początku rozgrywki należy wtasować je do talii gracza, a nie położyć na polu silnika. (Karty ulepszeń zawsze wtasowuje się do talii gracza).



Napęd na 4 koła

System stworzony, aby przetransportować moc z silnika przez wszystkie koła prosto na asfalt. Niestety nie ułatwia prowadzenia pojazdu. Te karty umożliwiają osiągnięcie dużej prędkości i zapewniają dobre chłodzenie, ale kontrola samochodu staje się trudniejsza ze względu na efekt symbolu  – tak jak przy obciążeniu.



Hamulce

Umożliwiają późniejsze podjęcie decyzji o przyspieszeniu albo zahamowaniu, jednocześnie nie wypadając z toru. Te karty nie mają określonej prędkości, można ją odpowiednio dostosować, gdy odkrywa się karty.



System chłodzenia

Karty systemu chłodzenia zapewniają stabilniejszą i spokojniejszą jazdę, bardziej ekonomiczne zużycie paliwa i mniejsze obciążenie dla samochodu.



Nadwozie samonośne

Bezpieczniejszy, lepiej wyważony samochód, który nie ma problemu z podsterownością. Te karty pozwalają odrzucić karty obciążenia.



Wysokie obroty

Dzięki potężnemu silnikowi wyścigówka szybciej reaguje. Gdy te karty zostaną zagrane we właściwym momencie, ułatwią przyspieszenie blisko przeciwnika. Pomagają wykorzystywać aerodynamikę i wyprzedzać wszystkich na torze, są jednak najskuteczniejsze przy i w zakrętach.



Opony

Istotna jest przyczepność, a do tego potrzeba odpowiednio szerokich i wytrzymałych opon. Te karty umożliwiają szybszą jazdę na zakrętach albo poświęcenie przyczepności dla większego chłodzenia.



Skrzydło

Tworzy siłę docisku na zakrętach. Te karty pomagają w szybszym pokonywaniu zakrętów, są jednak zawodne, więc wymagają użycia kart turbo.



Turbodoładowanie

Większy silnik zapewnia więcej mocy, ale również zwiększa ciężar i zużycie samochodu. Są to karty o najwyższej wartości i wymagają wykorzystania kart turbo.



Paliwo

Paliwo do wyścigówek jest ściśle regulowane. Te karty zapewniają „nielegalne” superpaliwo.



Pedał gazu

Samochód szybciej reaguje na naciśnięcie pedału. Te karty można zagrywać dodatkowo (z ręki), oprócz tych przygotowanych do zagrania w fazie 2, zwiększając tym samym prędkość.



Zawieszenie

Zapewnia płynną jazdę. Te karty można zagrywać co rundę.



Budowanie samochodu

Po umieszczeniu samochodów na miejscach startowych, ale przed rozpoczęciem wyścigu, gracze wybierają po 3 karty ulepszeń. Gracze będą dobierać karty ulepszeń podczas 3 rund draftu, po 1 karcie na każdą rundę. To ostatni krok przygotowania do gry przed dobraniem 7 kart na rękę.

Szybki start. Ciekawym rozwiązaniem jest losowe rozdanie graczom 3 kart ulepszeń standardowych.

Karty ulepszeń należy przetasować. Na planszy należy położyć odkryte karty (po 1 na gracza, +3 dodatkowe). W ten sposób powstaje rynek na 1. rundę draftu. Pojedynczo gracze wybierają po 1 karcie w poniższej kolejności:

- **1. runda.** Karty wybiera się od końca. Gracz, którego samochód jest **ostatni**, wybiera jako 1. Czynność należy kontynuować do momentu, aż każdy z graczy wybierze kartę. Pozostałe karty należy odrzucić i stworzyć rynek na 2. rundę.
- **2. runda.** Karty wybiera się od przodu. Gracz, którego samochód jest **pierwszy**, wybiera jako 1. Czynność należy kontynuować do momentu, aż każdy z graczy wybierze kartę. Pozostałe karty należy odrzucić i stworzyć rynek na 3. rundę.
- **3. runda.** Karty wybiera się od końca (tak jak w 1. rundzie). Czynność należy kontynuować do momentu, aż każdy z graczy wybierze 3. i zarazem ostatnią kartę ulepszenia. Pozostałe karty należy odrzucić.

Przed rozpoczęciem wyścigu wszyscy gracze wtasowują swoje 3 karty ulepszeń do swoich talii.

Używanie kart ulepszeń W kroku odkrycia i przesuwania

Większość kart ulepszeń zapewnia konkretną wartość, którą należy dodać do swojej prędkości, tak jak przy zliczaniu wartości standardowych kart prędkości. Niektóre z nich jednak mają symbol  lub kilka wartości do wyboru.

W kroku odkrywania kart należy zacząć od symboli  (niezależnie od tego, gdzie się pojawiają) i dla każdego z nich rozpatrzyć standardowy proces opisany na stronie 5 w instrukcji trybu podstawowego.

Następnie należy wybrać wartość z dowolnej karty ulepszeń (która umożliwia taki wybór) i dodać tę wartość do prędkości.

W kroku reakcji

Na większości kart ulepszeń znajdują się symbole, które mają wpływ na graczy. Kolejność ich zastosowania w kroku reakcji (krok 5) zawsze zależy od gracza. Niektóre z nich nie są obowiązkowe i nie trzeba ich zastosowywać, inne natomiast muszą być zastosowane, ponieważ przedstawiają koszt zagrania karty ulepszenia (można je rozpoznać dzięki symbolowi ).

Obowiązkowe symbole



Turbo

Należy dobrać # kart(y) turbo z silnika i przełożyć je na stos kart odrzuconych.

Ważne! Jeśli gracz przypadkowo zagra kartę ulepszenia i nie może użyć kart turbo, należy odrzucić kartę ulepszenia i zagrać losową kartę podstawową ze swojej talii, postępując zgodnie z procesem rozpatrywania symbolu  (zob. str. 5 instrukcji trybu podstawowego).



Odrzucenie

Należy dobrać # kart(y) z wierzchu talii i umieścić je odkryte na stosie kart odrzuconych.



Dostosowanie limitu prędkości

Jeśli w tej turze gracz przejeżdża przez linię zakrętu, limit prędkości jest modyfikowany o # dla danego gracza. Symbol „+” oznacza, że może jechać szybciej, a „-” oznacza, że musi jechać wolniej.



Chłodzenie

Gracz musi wziąć do # kart turbo ze swojej ręki i odłożyć je na polesilnika.



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, do standardowych 2 pól może dodać #.



Zmniejszenie obciążenia

Gracz może natychmiast odrzucić do # kart obciążenia z ręki na stos kart odrzuconych.



Odświeżenie

Gracz może odłożyć tę kartę z powrotem na wierzch talii (zamiast odrzucić ją w kroku 9).

— Nieobowiązkowe symbole —



Odzyskanie

Gracz może przejrzeć swój stos kart odrzuconych i wybrać z niego do # kart. Te karty należy wtasować do talii.



Bezpośrednie zagranie

Gracz może dodatkowo zagrać tę kartę z ręki w kroku 5. Jeśli to zrobi, rozpatruje ją tak, jakby została odkryta w kroku 3.



Skok

Gracz może zwiększyć swoją prędkość o 1 za każdy użyty przez niego symbol  w tej turze (z ulepszeń, obciążeń i przyspieszenia). Jeśli zdecyduje się wykorzystać tę możliwość, musi zwiększyć prędkość za wszystkie symbole  (także przy sprawdzaniu zakrętu).

Moduł legend

Legendy są zautomatyzowanymi kierowcami, z którymi można się ścigać zarówno w rozgrywce 1-osobowej, jak i wieloosobowej. Ich akcje są kontrolowane przez talię kart legend. Podobnie jak w wypadku graczy, jeśli legenda zbliża się do zakrętu, będzie próbowała go pokonać, ale nie zawsze się to uda. Jeśli jest daleko od zakrętu, będzie jechała tak szybko, jak to możliwe, ale nie przejedzie zakrętu.

Zalecamy grę z legendami, gdy jest mniej niż 4 graczy. Dodatkowo warto dodawać co najmniej 2 legendy. Nie ma jednak 1 dobrego rozwiązania, więc warto poeksperymentować.

Przygotowanie

- 10 kart legend należy przetasować i ułożyć je zakryte na planszeczce legend.
- Należy wybrać dowolną liczbę legend przeciwników i razem z pozostałymi wyścigówkami umieścić je losowo na polach startowych.

Działanie legend

W każdej rundzie, **gdy jest kolej 1. legendy na odkrycie i przesunięcie**, należy odsłonić kartę z wierzchu talii legend. Odsłonięta karta będzie używana przez **wszystkie** legendy w tej rundzie. Każda legenda wykonuje ruch A albo B, zależnie od tego, gdzie znajduje się jej samochód względem linii legend.

Linia legend pomaga zautomatyzowanym kierowcom zdecydować, jak postąpić względem zakrętu. Jeśli są za linią legend, podejda do zakrętu bardziej agresywnie, ale jeśli są jeszcze przed linią, zbliżą się do zakrętu tak blisko, jak to możliwe, ale go nie przejadą.

A) Pokonywanie zakrętów

Jeśli legenda przekroczy linię legend (jej samochód jest między linią legend a następnym zakrętem), wyścigówkę należy przesunąć o tyle pól, ile wynosi limit prędkości następnego zakrętu plus liczba wskazana na znaku nad kaskiem kierowcy w odpowiednim kolorze na odkrytej karcie.

Ważne! *Legenda nigdy nie może przejechać 2 zakrętów w 1 turze. Jeśli taka sytuacja miałaby zajść, samochód legendy należy umieścić na 1. polu z wolnym miejscem przed 2. zakrętem.*

B) Zbliżanie się do zakrętów

Jeśli legenda nie przekroczy linii legend, wyścigówka zbliży się do następnej linii zakrętu tak blisko, jak to możliwe, ale jej nie przejedzie. W tej sytuacji są 2 możliwości:

- Jeśli legenda może przesunąć się z maksymalną prędkością (liczba wskazana na kasku kierowcy w swoim kolorze) i **nie** przejechać przez linię zakrętu, wykonuje tę akcję.
- Jeśli przesunięcie się z maksymalną prędkością spowoduje przejechanie przez linię zakrętu, zamiast tego legenda przesuwa się **na pole** z numerem 0-3 tuż przed linią tego zakrętu (zależnie od liczby wskazanej na znaku nad kaskiem kierowcy w jej kolorze).

Dodatkowe uwagi

- Legendy nigdy nie wykorzystują aerodynamiki, nie używają również turbo ani chłodzenia.
- Legendy są liczone przy określaniu adrenaliny, ale nigdy jej nie otrzymują.
- Gdy talia legend jest pusta, należy przetasować wszystkie karty i stworzyć nową talię legend.

Zielony, Czerwona, Niebieska i Żółty są legendami. Zobaczmy, jak odkryta karta legend wpływa na ich akcje.



Zawodowe legendy. Można stworzyć jeszcze potężniejsze legendy poprzez zwiększenie o 1 albo więcej ich maksymalnej prędkości. Twórcy gry zazwyczaj ścigają się z legendami, których maksymalna prędkość została zwiększona o 2.





Zielony przekroczył linię legend i przesuwa się o 5 pól (3 ze względu na limit prędkości zakrętu i 2 ze względu na wartość na znaku). Przejeżdża przez linię zakrętu.

Czerwona przekroczyła linię legend i przesuwa się o 4 pola (3 ze względu na limit prędkości zakrętu i 1 ze względu na wartość na znaku). Nie przejeżdża jednak przez linię zakrętu. Powodzenia w następnej rundzie! Niebieska nie przekroczyła linii legend, a jej maksymalna prędkość wynosi 18, czyli zbyt dużo (przejechałaby przez linię zakrętu), więc niebieska wyścigówka dojeżdża do pola nr 3 (wartość na znaku).

Żółty nie przekroczył linii legend, a jego maksymalna prędkość wynosi 11. Żółty samochód przesuwa się o 11 pól.

Moduł pogody i warunków drogowych

Tor może zostać zmodyfikowany poprzez dodanie do wyścigu żetonów pogody i warunków drogowych.

Pogodę i warunki drogowe należy przygotować przed draftem ulepszeń, aby jak najlepiej przygotować samochód na przyszłą trasę.

- Należy przemieszczać 6 żetonów pogody i wylosować 1, który będzie obowiązywać przez cały wyścig. Należy go umieścić na polu billboardu na planszy. Karty turbo i obciążenia

należy dostosować zgodnie z efektem żetonu 1.

- Należy przemieszczać 12 żetonów warunków drogowych i wylosować po 1 na każdy zakręt toru. Jeśli na żetonie znajduje się strzałka, modyfikacji podlega cały sektor (wszystkie pola między tym a następnym zakrętem). Żeton należy umieścić obok toru w danym sektorze 2. Żetony bez strzałki modyfikują zakręt 3.



Żetony warunków drogowych



Żetony warunków drogowych mają stały efekt na dany zakręt albo sektor toru. Pojawiają się na nich symbole, które muszą być brane pod uwagę w danej rozgrywce.

Żetony z symbolem (!) są obowiązkowe, pozostałe są natomiast nieobowiązkowe i gracz może zdecydować, czy chce je wykorzystać (tak jak przy symbolach ulepszeń).

Efekty na zakrętach



Dostosowanie limitu prędkości

Limit prędkości jest o 1 większy.



Dostosowanie limitu prędkości

Limit prędkości jest o 1 mniejszy.



Przegrzanie

Jeśli po przejechaniu linii zakrętu prędkość gracza jest większa niż limit prędkości, gracz musi użyć o 1 kartę turbo więcej.

Efekty w sektorach



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, może dodać dodatkowe 1 pole do standardowych 2 pól. Pojazd musi się znajdować w tym sektorze przed wykorzystaniem aerodynamiki.



Kontrolowanie turbo

W tym sektorze nie zużywa się kart turbo, aby przyspieszyć (wciąż obowiązuje 1 przyspieszenie na turę). Pojazd musi znajdować się w tym sektorze podczas wykorzystywania przyspieszenia.



Pogoda

Efekt pogody dotyczy tego sektora. Zob. „Żetony pogody” poniżej.

Żetony pogody



Żetony pogody zawsze modyfikują dla wszystkich graczy etap przygotowania samochodów **przed** wyścigiem. Mogą także działać w niektórych sektorach, **jeśli zagrane zostały żetony warunków drogowych**. W takim wypadku rozpatrz symbol widoczny w prawym dolnym rogu żetonu pogody dla tego sektora.

Przygotowanie pojazdu (efekty rozpatruje się przed wyścigiem)



Należy wtasować do swojej talii 1 dodatkową kartę obciążenia.



Należy usunąć ze swojej talii 1 kartę obciążenia.



Należy umieścić w swoim silniku 1 dodatkową kartę turbo.



Należy usunąć ze swojego silnika 1 kartę turbo.



Swoje 3 karty turbo należy wtasować do swojej talii.



Swoje 3 karty turbo należy umieścić na stosie kart odrzuconych.

Efekty pogody

(efekty rozpatruje się w sektorach, w których znajdują się żetony warunków drogowych)



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, może dodać dodatkowe 2 pola do standardowych 2 pól. Pojazd musi się znajdować w tym sektorze przed wykorzystaniem aerodynamiki.



Brak aerodynamiki

Gracz nie może wykorzystywać aerodynamiki w tym sektorze (ale może przesunąć się do tego sektora, wykorzystując aerodynamikę).



Dodatkowe chłodzenie

W tym sektorze w kroku reakcji gracz otrzymuje dodatkowe 1 chłodzenie.



Brak chłodzenia

W tym sektorze w kroku reakcji gracz nie może zdobyć chłodzenia.



System mistrzostw

Twój samochód rusza z kopyta w pierwszym wyścigu sezonu 1961 roku. Uśmiechasz się, przejeżdżając obok swojego największego rywala. Nic Cię nie zatrzyma! Sprawdź, jak sobie poradzisz w całym sezonie. Między wyścigami czeka Cię ulepszanie samochodu, dostosowywanie się do nieprzewidywalnej pogody, a także prezentowanie swoich zdolności mediom i przyciąganie nowych sponsorów. Zbierz jak najwięcej punktów we wszystkich wyścigach i dołącz do Światowych Mistrzów.

Po zapoznaniu się z modułami gracze mogą rozegrać mistrzostwa i użyć wszystkich modułów jednocześnie. W grze znajdują się 3 „historyczne” sezony mistrzowskie: 1961 rok (3 wyścigi), 1962 rok (3 wyścigi) i 1963 rok (4 wyścigi). Proponujemy rozpocząć z sezonem 1961 roku. Można także przetasować karty wydarzeń i stworzyć wyjątkowy 4-wyścigowy sezon (zob. str. 10).

Przygotowanie mistrzostw

- Należy wybrać sezon mistrzostw i wziąć odpowiednie karty wydarzeń i toru.
- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze wyścigówkę, planszетkę, drążek zmiany biegów i 12 kart podstawowych w swoim kolorze. Karty ulepszeń początkowych nie będą używane, można je odłożyć do pudełka.
- Należy wziąć notes punktacji, z którego gracze będą korzystać w danym sezonie.
- Planszетkę mistrzostw należy umieścić obok planszy. Będzie używana do organizacji żetonów i stosów kart (mają taki sam rewers) oraz do przechowywania aktywnych kart wydarzeń.
- Karty sponsorów należy przetasować i stworzyć z nich talię sponsorów, następnie zakrytą umieścić na odpowiednim miejscu na planszетce mistrzostw.
- Gracze decydują, czy chcą używać tylko ulepszeń standardowych, tylko ulepszeń zaawansowanych czy obu rodzajów. Niewybrane karty ulepszeń należy odłożyć do pudełka, nie będą używane w tym sezonie. Wybrane karty ulepszeń należy przetasować i umieścić zakryte na odpowiednim miejscu na planszетce mistrzostw. W ten sposób powstaje talia ulepszeń.
- Żetony pogody należy przemieszczać i umieścić w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszетce mistrzostw.
- Żetony warunków drogowych należy przemieszczać i umieścić w zakrytym stosie na odpowiednim miejscu na planszетce mistrzostw.

- Karty turbo i obciążenia należy umieścić odkryte obok planszетki mistrzostw jako rezerwę.

KOZAK!

Rozegrajcie po kolei sezony 1961 roku, 1962 roku i 1963 roku, aby zobaczyć, kto jest największym kozakiem! Na koniec każdego sezonu gracze zachowują 1 wybraną kartę ulepszenia i dodają ją do tych z kolejnego sezonu.

Przed każdym z wyścigów

- Kartę wydarzenia z danego wyścigu (zob. sezon i numer wyścigu na dole karty) należy umieścić odkrytą na odpowiednim miejscu na planszетce mistrzostw. Będzie to źródło informacji. Ta karta również wskazuje, którego toru należy użyć. Odpowiednią planszę należy umieścić pośrodku stołu i wziąć pasującą kartę toru.
- Samochody należy umieścić na miejscach startowych. Pierwszy wyścig: należy je rozstawić losowo. Kolejne wyścigi: należy kierować się liczbą punktów z całych mistrzostw. Gracz z największą liczbą punktów zajmuje pierwsze i najlepsze miejsce startowe itd. (w wypadku remisu bliżej rozpoczyna gracz, który skończył na lepszej pozycji w poprzednim wyścigu).
- Następnie należy postępować zgodnie z krokami opisanymi po prawej stronie karty wydarzenia, czytając od góry do dołu.

OTWARCIE NOWEJ TRYBUNY
3 kierowców, którzy jako pierwsi przekroczą linię mety podczas 1. okrążenia, natychmiast otrzyma kartę sponsora.
1961 • 1. WYŚCIG • WIELKA BRYTANIA

- ← budowanie samochodu
- ← sponsor
- ← stanowisko prasowe
- ← pogoda i warunki drogowe
- ← wydarzenie specjalne

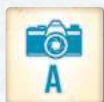




● **Budowanie samochodu.** Przed każdym wyścigiem należy dodawać tylko po 1 karcie ulepszeń, dzięki czemu wyścigówka ulepszana jest stopniowo podczas całego sezonu. Z talii ulepszeń należy dobrać tyle kart, ilu jest graczy, +3. Następnie umieścić je odkryte na planszy. Gracze pojedynczo i po kolei wybierają 1 kartę z rynku, zaczynając od gracza, który jest ostatni na polu startowym. Wybraną kartę gracz kładzie przed sobą. Gdy wszyscy wybiorą kartę ulepszenia, gracz, który jest ostatni na polu startowym (jeśli legendy biorą udział w rozgrywce, należy je pominąć), może wymienić 1 ze swoich kart ulepszeń na inną z tych, które pozostały na rynku. Pozostałe karty ulepszeń należy wtasować z powrotem do talii ulepszeń.



● **Sponsorzy.** Każdy z graczy dobiera tyle kart sponsorów, ile wskazuje karta wydarzenia. Karty sponsorów będą częścią ręki startowej gracza (wciąż obowiązuje limit 7 kart). Zob. zasady dotyczące kart sponsorów na stronie 10.



● **Stanowisko prasowe.** Stanowisko prasowe należy umieścić na torze obok zakrętów wskazanych na karcie wydarzenia (na karcie toru pokazano, których zakrętów to dotyczy). Zob. zasady dotyczące stanowiska prasowego na stronie 10.



● **Pogoda i warunki drogowe.** Ze stosu żetonów pogody należy dobrać wierzchni żeton i umieścić go odkryty na billboardzie pogodowym na planszy. Następnie wszyscy gracze biorą tyle kart turbo i obciążenia, ile wskazuje billboard, biorąc pod uwagę modyfikacje wynikające z żetonu pogody. Na każdy zakręt należy dobrać 1 żeton warunków drogowych i umieścić na planszy zgodnie z wytycznymi na stronie 6.

- **Wydarzenie.** Opis specjalnego wydarzenia należy odczytać na głos, aby wszyscy gracze się z nim zapoznali. Wydarzenie może dotyczyć zmiany w przygotowaniu do gry, zmiany w zasadach albo może być wyzwaniem.
- Każdy z graczy kładzie przed sobą swoją planszетkę. Następnie każdy przetasowuje swoje 12 kart podstawowych, karty ulepszeń (nie wolno zapomnieć o tych zdobytych podczas draftu), karty sponsorów (które można było zdobyć w poprzednim wyścigu) i karty obciążenia, a następnie kładzie je zakryte po lewej stronie swojej planszетki. Karty turbo kładzie się odkryte na polu silnika pośrodku planszетki gracza, a drążek zmiany biegów stawia na 1. biegu.
- Karty sponsorów uzyskane w danej rundzie zostawia się na ręce i dobiera z talii tyle kart, aby uzyskać pełną rękę (zazwyczaj jest to 7 kart, jeśli specjalne wydarzenie nie wprowadziło modyfikacji). Te karty będą dostępne w 1. rundzie. Gotowi do startu!

Po zakończeniu wyścigu

- Zdobyte punkty należy zapisać w notesie punktacji. Liczba punktów zależy od kolejności ukończenia wyścigu i jest podana w galerii sław.



- Wszyscy gracze zachowują na następny wyścig swoje karty ulepszeń, niewykorzystane karty sponsorów, a także karty podstawowe. Karty turbo i karty obciążenia należy zwrócić do rezerwy.
- Wszystkie wykorzystane karty sponsorów należy wtasować z powrotem do talii sponsorów.
- Żetony pogody i warunków drogowych należy wtasować z powrotem do odpowiednich stosów.
- Kolejne karty wydarzenia i toru należy przygotować do następnego wyścigu.

Zapisywanie gry

Jeśli gracze nie chcą rozegrać całego sezonu w 1 posiedzeniu, teraz jest odpowiedni moment, aby zatrzymać grę. Wkładka w pudełku została specjalnie zaprojektowana, aby wszystkie elementy pozostały odpowiednio ułożone do czasu kolejnej gry!

Ukończenie sezonu mistrzostw

- Gracz, który na koniec wszystkich wyścigów sezonu ma najwięcej punktów, wygrywa grę. W wypadku remisu wygrywa ten z graczy, który zajął najlepsze miejsce w ostatnim wyścigu sezonu.

Karty sponsorów

Karty sponsorów są specjalnymi jednorazowymi ulepszeniami. Są usuwane z gry na koniec tury, w której zostały zagrane. Można je odrzucać, tak jak pozostałe karty ulepszeń. Niewykorzystane karty sponsorów przechodzą do następnego wyścigu, ale nie mają żadnej wartości po zakończeniu sezonu.

Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę sponsora, dobiera wierzchnią kartę z talii sponsorów bezpośrednio na rękę. Jeśli talia sponsorów jest pusta, należy przetasować wcześniej wykorzystane karty i stworzyć nową. Jeśli nie ma wykorzystanych kart, gracz nic nie otrzymuje.

Ważne! Gracz nie ma możliwości zdobycia karty sponsora w turze, w której wypadł z toru.



jednorazowego
użytku

Stanowisko prasowe



Dziennikarze z całego świata czekają na wyznaczonym zakręcie, aż wydarzy się coś niesamowitego. Jest to dodatkowe wyzwanie dla graczy. Aby zdobyć kartę sponsora, gracz musi:

- przejechać przez linię zakrętu, wykorzystując aerodynamikę (prędkość nie ma tutaj znaczenia),
albo
- przekroczyć limit prędkości zakrętu (limit może być zmodyfikowany przez żeton warunków drogowych) o 2 albo więcej.

Ważne! Podczas jednorazowego przejazdu przez zakręt ze stanowiskiem prasowym gracz może otrzymać tylko 1 kartę sponsora.

Personalizowanie sezonów mistrzostw

Należy użyć kart torów, aby wylosować kolejność i stworzyć jedyny w swoim rodzaju 4-wyścigowy sezon mistrzostw. Przed każdym wyścigiem należy wylosować kartę wydarzenia, która będzie dotyczyła konkretnego toru. Następnie przygotowanie przebiega według standardowych zasad.

Przykład.

Zakręt ze stanowiskiem prasowym ma limit prędkości 4 (standardowo wynosi 3, ale dodajemy 1 ze względu na warunki drogowy).

Czerwona, Żółty i Niebieska przejeżdżają przez zakręt, używając przedstawionych kart.

■ Żółty musi wykorzystać 2 karty turbo i otrzymuje kartę sponsora.

■ Czerwona otrzymuje kartę sponsora, mimo że nie musi wykorzystywać kart turbo.

■ Niebieska musi wykorzystać 3 karty turbo, ale nie otrzymuje karty sponsora, ponieważ prędkość przekracza limit tylko o 1.



Tryb turniejowy

Jeśli to wciąż za mało, kolejnym wyzwaniem jest tryb turniejowy.

- Podczas 1. kroku rundy nikt nie zmienia biegu, ale każdy wciąż zagrywa karty.
- Dopiero w kroku odkrycia i przesuwania gracze pokazują, ile zegrali kart, i wtedy odpowiednio zmieniają bieg.
- Jeśli gracz zdecyduje się zmienić bieg o 2 w górę/dół, natychmiast musi użyć 1 kartę turbo w kroku odkrycia i przesuwania.

Ważne! Jeśli gracz przypadkowo zmieni bieg o 2, ale nie może użyć karty turbo, musi odpowiednio dostosować liczbę kart.

- Jeśli pomyłka zajdzie podczas zmiany biegów w górę, należy odrzucić 1 losową kartę.
- Jeśli pomyłka zajdzie podczas zmiany biegów w dół, należy dobrać losową kartę podstawową ze swojej talii i dodać ją do swojego obszaru gry – tak jak przy rozpatrywaniu symbolu  (zob. str. 5 instrukcji trybu podstawowego).

Na koniec należy przestawić drążek biegów na właściwe miejsce.



Obowiązkowe symbole (!)



Turbo

Należy dobrać # kart(y) turbo z silnika i przełożyć je na stos kart odrzuconych.

Ważne! Jeśli gracz przypadkowo zagra kartę ulepszenia i nie może użyć kart turbo, należy odrzucić kartę ulepszenia i zagrać losową kartę podstawową ze swojej talii, a następnie postępować zgodnie z procesem rozpatrywania symbolu + (zob. str. 5 instrukcji trybu podstawowego).



Odrzucenie

Należy dobrać # kart(y) z wierzchu talii i umieścić je odkryte na stosie kart odrzuconych.



Dostosowanie limitu prędkości

Jeśli w tej turze gracz przejeżdża przez linię zakrętu, limit prędkości jest modyfikowany o # dla danego gracza. Symbol „+” oznacza, że może jechać szybciej, a „-” oznacza, że musi jechać wolniej.



Jednorazowego użytku

Jeśli w kroku doboru kart (krok 9) gracz ma w swoim obszarze gry karty z tym symbolem, musi je usunąć z gry (zamiast odrzucić).

Żetony warunków drogowych

Efekty na zakrętach



Dostosowanie limitu prędkości

Limit prędkości jest o 1 większy.



Dostosowanie limitu prędkości

Limit prędkości jest o 1 mniejszy.



Przegrzanie

Jeśli po przejechaniu zakrętu prędkość gracza jest większa niż limit prędkości, gracz musi użyć o 1 kartę turbo więcej.

Efekty w sektorach



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, może dodać dodatkowe 1 pole do standardowych 2 pól. Pojazd musi się znajdować w tym sektorze przed wykorzystaniem aerodynamiki.



Kontrolowanie turbo

W tym sektorze nie zużywa się kart turbo, aby przyspieszyć (wciąż obowiązuje 1 przyspieszenie na turę). Pojazd musi znajdować się w tym sektorze podczas wykorzystywania przyspieszenia.



Pogoda

Efekt pogody dotyczy tego sektora. Zob. „Żetony pogody” po prawej.

Nieobowiązkowe symbole —



Chłodzenie

Gracz musi wziąć do # kart turbo ze swojej ręki i odłożyć je na pole silnika.



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, do standardowych 2 pól może dodać #.



Zmniejszenie obciążenia

Gracz może natychmiast odrzucić do # kart obciążenia z ręki na stos kart odrzuconych.



Odświeżenie

Gracz może odłożyć tę kartę z powrotem na wierzch talii (zamiast odrzucać ją w kroku 9).



Odzyskanie

Gracz może przejrzeć swój stos kart odrzuconych i wybrać z niego do # kart. Te karty należy wstawić do talii.



Bezpośrednie zagranie

Gracz może dodatkowo zagrać tę kartę z ręki w kroku 5. Jeśli to zrobi, rozpatruje ją tak, jakby została odkryta w kroku 3.



Skok

Gracz może zwiększyć swoją prędkość o 1 za każdy użyty przez niego symbol + w tej turze (z ulepszeń, obciążeń i przyspieszenia). Jeśli zdecyduje się wykorzystać tę możliwość, musi zwiększyć prędkość za wszystkie symbole + (także przy sprawdzaniu zakrętu).

Żetony pogody

Przygotowanie pojazdu (efekty rozpatruje się przed wyścigiem)



Należy wtasować do swojej talii 1 dodatkową kartę obciążenia.



Należy usunąć ze swojej talii 1 kartę obciążenia.



Należy umieścić w swoim silniku 1 dodatkową kartę turbo.



Należy usunąć ze swojego silnika 1 kartę turbo.



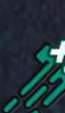
Swoje 3 karty turbo należy wtasować do swojej talii.



Swoje 3 karty turbo należy umieścić na stosie kart odrzuconych.

Efekty pogody

(efekty rozpatruje się w sektorach, w których znajdują się żetony warunków drogowych)



Lepsza aerodynamika

Jeśli w kroku aerodynamiki (krok 6) gracz zdecyduje się wykorzystać aerodynamikę, może dodać dodatkowe 2 pola do standardowych 2 pól. Pojazd musi się znajdować w tym sektorze przed wykorzystaniem aerodynamiki.



Brak aerodynamiki

Gracz nie może wykorzystywać aerodynamiki w tym sektorze (ale może przesunąć się do tego sektora, wykorzystując aerodynamikę).



Dodatkowe chłodzenie

W tym sektorze w kroku reakcji gracz otrzymuje dodatkowe 1 chłodzenie.



Brak chłodzenia

W tym sektorze w kroku reakcji gracz nie może zdobyć chłodzenia.