

# 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



**S**kwierczący żar unosi się nad asfaltem, przestaniając pierwszy zakręt. Poprawiasz swoje gogle, a słońce odbija się od chromowanych elementów aut wyścigowych. Pojazdy powoli zapelniają 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)

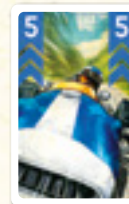



 6 planszetek w kolorach graczy

 72 karty prędkości (12 na gracza)




 18 kart ulepszeń początkowych (3 na gracza)



 37 kart obciążenia

 48 kart turbo



 6 drążków zmiany biegów w kolorach graczy



 6 wyścigówek w kolorach graczy

## 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 prędkości 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 prędkości, 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.*



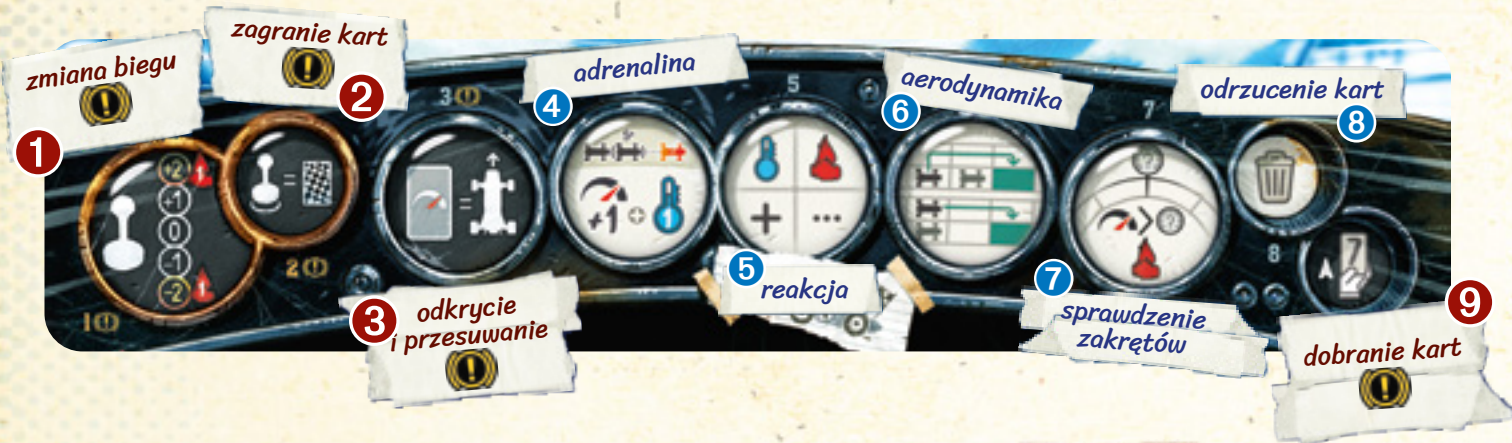
# Przebieg rundy

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 wykonują kroki 1 i 2. Kroki należy wykonywać po kolei (najpierw krok 1, później 2), ale niezależnie od ruchów innych graczy. Gdy wszyscy wykonają te 2 akcje, czas na kroki 3-9. Kroki należy powtarzać do momentu, aż wszystkie samochody ukończą wyścig (liczba okrążeń widnieje na planszy danego toru).



## 1. Zmiana biegu

Gracz sprawdza, na którym biegu skończył poprzednią rundę, 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 zagrać 1 kartę, przy 2. biegu musi zagrać 2 karty itd. Zagrane karty należy umieścić zakryte w swoim obszarze gry.



Gdy wszyscy ukończą kroki 1 i 2, następuje krok 3 – odkrycie i przesuwanie.

Podczas kroków od 3 do 9 gracze przesuwają wyścigówki i kończą swoje tury po kolei. Rozpoczyna gracz z pojazdem na prowadzeniu.



### 3. Odkrycie i przesuwanie

Aktywny gracz odkrywa swoje karty w obszarze gry i zlicza ich wartości, aby określić swoją prędkość. 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. Dobierze 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, zostaje mu przyznana dodatkowa prędkość od 1 do 4.

Należy ją wyznaczyć poprzez odkrycie wierzchniej karty talii gracza.

-  Jeśli zostaje odkryta karta prędkości , należy ją dodać do swoich zagranych kart w tej rundzie.
-  Jeśli zostaje odkryta inna karta, należy ją natychmiast umieścić na stosie kart odrzuconych i dobrać kolejną, aż pojawi się karta prędkości.

Te akcje należy wykonywać przy każdym zagranie karty obciążenia. Ten etap przebiega przed krokiem adrenaliny.

### 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.

Aktywny gracz odkrywa poniższe karty.



karty prędkości



Za każdą zagraną kartę obciążenia aktywny gracz odstawia wierzchnią kartę z talii i ponawia czynność do momentu, aż pojawi się karta prędkości. Taką kartę następnie należy umieścić 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.

### 5. Reakcja

Ten krok dotyczy tylko gracza, który może wykorzystać symbole zagranych kart (moduł garażu), adrenaliny albo bieżący bieg.

Dostępne symbole mogą zostać aktywowane w **DOWOLNEJ kolejności**. Gracze mają dostęp do symboli dzięki bieżącemu biegowi lub adrenalinie, jednak w module garażu możliwe jest również korzystanie z symboli zagranych kart. W trybie podstawowym gracz ma dostęp do symboli chłodzenia i przyspieszenia.

## 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 użyć przyspieszenia, aby zwiększyć prędkość. Jeśli gracz zdecyduje się użyć przyspieszenia, wykorzystuje 1 kartę turbo (zob. „Karty turbo” str. 7) i dobiera karty ze swojej talii do momentu, aż wylosuje kartę prędkości (pozostałe odkryte karty należy odrzucić – jak przy zagrywaniu kart obciążenia). Wyścigówkę należy przesunąć zgodnie z podaną wartością.

**Ważne!** Przyspieszenie zwiększa wartość prędkości podczas kroku sprawdzenia zakrętów.

## 6. Aerodynamika

Ten krok dotyczy tylko gracza, który kończy swój ruch 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.

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

## 7. Sprawdzenie zakrętów

Ten krok dotyczy tylko gracza, który wejdzie w zakręt w danej rundzie.




Jeśli gracz przejedzie zakręt (przekroczy linię zakrętu), **musi** sprawdzić, czy jego prędkość w rundzie nie przekracza limitu prędkości tego zakrętu.

-  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 swoją prędkością 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 zakrętem, 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.
-  Przesunąć drążek zmiany biegów na 1. bieg.

## 8. Odrzucenie kart

Ten krok nie jest obowiązkowy.

Jeśli gracz nie chce zachowywać kart z ręki na kolejne rundy, może je odrzucić. Te karty należy umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych. Po ich odrzuceniu nikt nie może przeglądać stosu kart odrzuconych, tylko wierzchnia karta pozostaje widoczna.

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



## 9. Dobranie kart

Ten krok jest obowiązkowy dla każdego gracza.

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 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. Wszyst-

ko 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 należy przestawić drążek zmiany biegów na 1. bieg, umieścić karty z obszaru gry na stosie kart odrzuconych i przejść do kroku 9. „Do-branie kart”.

## 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).

**Jeśli gracz przekroczy linię mety podczas ostatniego okrążenia:**

 Wykorzystanie aerodynamiki jest niedozwolone (nie można również użyć aerodynamiki, 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. Rozgrywka trwa tak długo, aż wszystkie samochody przekroczą linię mety (adrenalina przysługuje ostatniemu samochodowi albo 2 ostatnim samochodom względem liczby osób, które rozpoczynały wyścig, a nie tym, które pozostały w grze).

## ROZGRZEWAJĄCIE SILNIKI!

Jesteście gotowi do gry.

Radzimy rozegrać kilka wyścigów przed zapoznaniem się z modułami garażu i legend zamieszczonymi w drugiej instrukcji.

Po prostu dobierz 7 kart i rozpocznij 1. rundę (rozpocznij od kroku zmiany biegu).



# 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.

## 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](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)