

SCRAP RACER



Gra dla 2-6 osób od 8 lat

Autorzy: Anika i Sebastian Richter



Scrap Racer – na miejsca, gotowi, start! Jako odważny rajdowiec bierzesz udział w najszybszym, najbardziej niebezpiecznym i najbardziej szalonym wyścigu w całej galaktyce. Zbudowane ze złomu pojazdy są wprawdzie szybkie ale przy tym bardzo zawodne i podatne na różnego typu uszkodzenia – od drobnych do katastrofalnych. Brawura, sprytnie planowanie oraz szczęście w rzutach kostkami i dobieraniu kart będą potrzebne, by wygrać ten ekstremalny wyścig. **Niech kości będą po twojej stronie!**

Rekwizyty	str. 1
Przygotowanie gry	str. 2-3
Idea i cel gry	str. 3
Przebieg gry	str. 4-7
• Rzuty kostkami i żetony zmiany	str. 4
• A) Poruszanie rajdowca	str. 5
• B) Dublety	str. 6
• Przecinanie linii mety	str. 6-7
• Zbieranie żetonów zmiany	str. 7
Zakończenie gry i dekoracja zwycięzców	str. 7
Gra dla dwóch osób	str. 8
Gra dla trzech osób	str. 8
Warianty trasy	str. 9
Opis kart	str. 10-11
• Karty wypadków	str. 10
• Karty celu	str. 11
• Karty premii	str. 11
Specjalne zdolności rajdowców	str. 12
Schemat ruchu	str. 12

Rekwizyty

- 14 segmentów toru



6x prostych = zielone lampy | 8x zakrętów = niebieskie lampy

- 6 rajdowców z plastikowymi podstawkami



Swiftly | Jackal | Crusher | Hover | Twister | Steel Jacket

- 6 plansz graczy



- 1 linia mety z podstawką



- 16 kart celu



po 4 z liczbami 2, 3, 5 i 7

rewers

- 18 żetonów okrążeń



awers

rewers

- 28 kart premii



awers

rewers

- 17 żetonów premii



- 56 kart wypadków



awers

rewers

- 18 żetonów zmiany



po 6 w trzech rodzajach: +/-, obrót, przerzut

rewers

- 6 kostek



- 1 znacznik startu

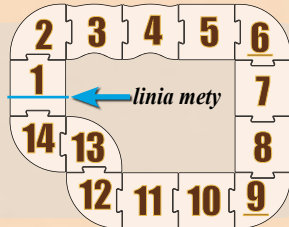


- 1 instrukcja

Przygotowanie gry

1) Przygotowanie gry rozpoczyna się od ułożenia **trasy wyścigu**. Gracze mogą ułożyć ją w dowolny sposób ale do pierwszej partii sugerujemy układ, pokazany na rysunku. Po ułożeniu trasy, umieszcza się na niej linię mety.

Przygotowanie Trasy A:
Numery na rewersach segmentów toru ułatwią ułożenie ich we właściwej kolejności.



Uwaga: Przykłady różnych tras pokazane są na stronie 9 instrukcji.

2) **Żetony zmiany** należy pomieszać obrazkami do dołu i ułożyć również obrazkami do dołu na wskazanych polach trasy. Pozostałe układa się w stos wewnątrz toru, stanowiący magazyn.

3) **Karty premii** należy potasować i ułożyć w formie talii obrazkami do dołu wewnątrz toru. **Żetony premii** kładzie się obok kart premii.

4) **Karty celu** należy potasować i położyć obrazkami do dołu wewnątrz toru. Obok nich kładzie się **żetony okrążeń**.

5) Wszystkie **kostki** kładzie się wewnątrz toru.

6) **Karty wypadków** należy rozdzielić według rewersów na trzy talie (1/2, 3/4 i 5/6), potasować osobno każdą talię i ułożyć obrazkami do dołu obok planszy.

7) **Plansze graczy** należy potasować. Każdy gracz wybiera losowo jedną planszę, kładzie ją przed sobą obrazkiem do góry i bierze odpowiadającego planszy rajdowca. Do losowania można zamiast plansz użyć 6 kart rajdowców.

Zmiany zasad w wersji dla 2 graczy opisane są na stronie 8

8) Najmłodszy uczestnik gry dostaje **znacznik startu**.





3

Stos zużytych kart premii

1 pole prostej

6

1 pole zakrętu

5

Idea i cel gry

Gracze wcielają się w role brawurowych rajdowców, którym przyświeca tylko jeden cel: **Wygrać wyścig!** Wyścig trwa przez **trzy okrążenia**. Kto będzie wtedy na czele, ten zostaje zwycięzcą.

Gracz, na którego przypada kolejka (aktywny gracz), rzuca do 6 razy kostkami i przesuwa się po trasie wyścigu zgodnie z wynikiem rzutów.



Ale trzeba być ostrożnym! Jeżeli gracz wyrzuci **dublet**, musi wziąć **kartę wypadku** i różne rzeczy mogą się zdarzyć – może wprawdzie zostać przesunięty do przodu, ale może też zostać cofnięty lub dogoniony przez innego gracza.



Jednakże za powtarzające się dublety gracz dostaje **karty premii**, które - odpowiednio użyte – pozwalają na odrabianie strat.



Używając **specjalnych zdolności swojego rajdowca** i wykorzystując posiadane żetony zmiany, gracz może wpływać na przebieg wyścigu.



Ale to nie wszystko – gracze mogą też walczyć o pozycję na torze. Jeżeli na jednym polu znajdą się dwaj rajdowcy, dochodzi do **pojedyнку**, którego zwycięzca przesuwa się do przodu, a przegrany pozostaje na miejscu.



A na dodatek przecięcie **linii mety** też powoduje przetasowania, dzięki efektom kart celu.



Do tego, by wygrać, potrzebny jest spryt, umiejętności taktyczne i pewna doza szczęścia

Na miejsca, gotowi, start!

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz startowy. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. **Gracz może użyć specjalnej zdolności swojego rajdowca tylko wtedy, gdy jest jego kolejka.**

Za każdym razem, gdy rajdowiec gracza przekroczy linię mety, gracz bierze jeden żeton okrążenia i kładzie go na swojej planszy. Gdy jeden z graczy położy na swojej planszy trzeci żeton okrążenia, gra trwa do zakończenia rundy, czyli do chwili, gdy kolejka ma przypadać na gracza startowego. Gracz, którego rajdowiec jest na czele wyścigu, zostaje zwycięzcą.



Ruch gracza:

Rzut kostką

Gracz, na którego przypada kolejka, rzuca kostką i sprawdza wynik.

Jeżeli wyrzucił tyle samo oczek, co w jednym z poprzednich rzutów w tej kolejce, nie przesuwa swojego rajdowca tylko natychmiast bierze kartę wypadku. Patrz **B) Dublet**.



Przykład: W trzecim rzucie kostką gracz wyrzucił drugi raz 3 oczka. Musi wziąć kartę wypadku. Nie może rzucać kolejną kostką.

Jeżeli gracz nie wyrzucił tyle samo oczek, musi podjąć decyzję: czy **rzucić kolejną kostką** (zatrzymując wyniki poprzednich rzutów) czy **przerwać rzucanie** i przesunąć swojego rajdowca o sumę wyrzuconych oczek. Jeżeli gracz rzucił wszystkimi sześcioma kostkami, musi przerwać rzucanie. Patrz **Porusz rajdowca**.

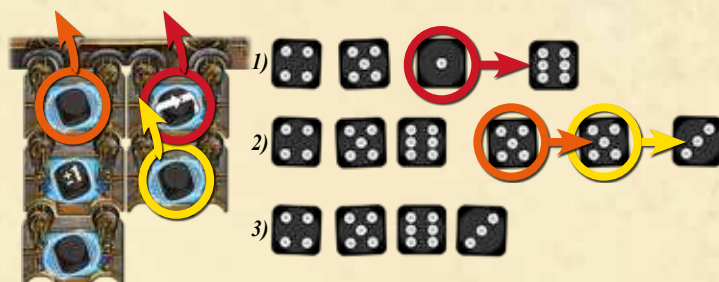


Przykład: Po czwartym rzucie gracz rezygnuje z dalszego rzucania. Przesuwa swojego rajdowca o 13 pól.

Używając żetonów zmiany gracz może zmienić wynik rzutu **ostatnią kostką** przed sprawdzeniem, czy nie ma dubletu.

Gracz może wykorzystać jeden lub więcej **żetonów zmiany** do modyfikowania wyniku rzutu jedną kostką. Użyte żetony zmiany wypadają z gry i należy **odłożyć je do pudełka**.

Na stronie 7 jest informacja o tym, w jaki sposób zdobywa się żetony zmiany.



Przykład: 1) Po trzecim rzucie gracz używa żeton zmiany i odwraca kostkę z 1 na 6. 2) W następnym rzucie gracz używa dwóch żetonów zmiany i dwa razy powtarza rzut, by uniknąć dubletu. 3) Gracz użył w swojej kolejce trzech żetonów zmiany i ma w sumie 18 oczek.

Żetony zmiany

Przerzut



Gracz może jeszcze raz rzucić kostką, którą **rzucił ostatnio**. Liczy się nowy wynik rzutu.

+/- 1:



Gracz może zmienić wynik **ostatniego rzutu** kostką o 1 oczko w dół lub w górę. Kostkę należy obrócić tak, by widoczna była ścianka z finalnym wynikiem. Nie można zmienić wyniku z 1 na 6 ani na odwrot.

Obrót



Gracz może obrócić **ostatnio rzuconą** kostkę tak, by na wierzchu znalazła się ścianka, która była na dole.

W zależności od wyniku, gracz wykonuje albo akcję

A) Porusz rajdowca

albo

B) Dublet

A) Porusz rajdowca

Gracz wykonuje podane niżej czynności, dokładnie w takiej kolejności:

1) Wynik rzutu i karty premii

Gracz sumuje liczbę oczek na wszystkich **rzuconych kostkach** i przesuwa swojego rajdowca o tę samą liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, licząc przy tym każde pole, łącznie z zajętymi przez innych rajdowców.

Uwaga: Przed pierwszym ruchem należy ustawić swojego rajdowca na polu bezpośrednio przed linią mety i od tego miejsca zacząć odliczanie pól.

Jeżeli gracz ma jakąś **kartę premii**, może użyć dowolną liczbę takich kart przed i/lub po przesunięciu swojego rajdowca o liczbę pól, wynikającą z sumy wyrzuconej na kostkach.

Karty premii są opisane na stronie 11, a sposób ich zdobywania na stronie 6.



Przykład: Kasia (czerwona) wyrzuciła w sumie 8 i przesuwa swojego rajdowca na ósme pole po linii mety.



Przykład: Filip (zielony) używa najpierw karty premii, by przesunąć swojego rajdowca na pierwsze pole zakrętu. Następnie wykorzystuje liczbę oczek, wyrzuconych na kostkach.

2) Zdolności rajdowców

Gracz sprawdza, czy specjalna zdolność jego rajdowca może być użyta i jeżeli okaże się, że tak – musi jej użyć. Jeżeli zdolność nie może być użyta – nic się nie dzieje. Zdolności poszczególnych rajdowców opisane są na stronie 12.



Przykład: Julia (niebieska) używa zdolności swojego rajdowca, ponieważ zakończyła ruch na zakręcie. Przesuwa swojego rajdowca dodatkowo o jedno pole.

3) Pojedynek

Jeżeli rajdowiec gracza zakończy swój ruch na polu, na którym stoi inny rajdowiec, dochodzi między nimi do pojedynku o to, który z nich przesunie się dodatkowo o 1 pole do przodu.

Jeżeli rajdowiec zakończy ruch na niezajętym polu, nic się nie dzieje.

Pojedynek polega na tym, że obaj gracze równocześnie rzucają każdy jedną kostką i porównują wyniki rzutów. Gracz, który wyrzucił większą liczbę oczek zostaje zwycięzcą pojedynku i przesuwa swojego rajdowca o jedno pole do przodu. W przypadku wyrzucenia takiej samej liczby oczek gracze rzucają dotąd, aż zostanie wyłoniony zwycięzca. W trakcie pojedynku nie można używać znaczników zmiany.

Jeżeli zwycięzca pojedynku wchodzi na pole, na którym stoi inny rajdowiec, dochodzi do kolejnego pojedynku itd. aż do chwili, gdy każdy będzie stał na innym polu.



Przykład: Julia (niebieska) i Filip (zielony) walczą o pozycję. Każde z nich rzuca kostką i porównują wyniki. Wyrzucając 5 Julia wygrywa i przesuwa swojego rajdowca o jedno pole do przodu.

Gracz kontynuuje ruch według zasad, opisanych w rozdziale **Przecinanie linii mety i zbieranie znaczników zmiany**

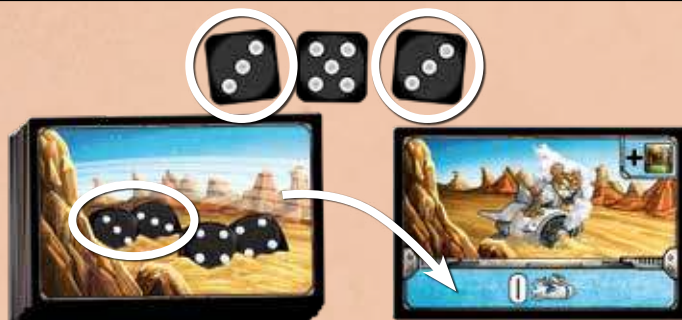
B) Dublet

Ryzykowna gra może przynieść sukces ale może też doprowadzić do niespodziewanych konsekwencji.

1 Gracz bierze kartę wypadku

Najpierw gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu, oznaczonego kostkami o takiej liczbie oczek, jak wyrzucony przez niego dublet i kładzie ją na stole tak, by była widoczna dla wszystkich.

Wykonywane jest polecenie, przedstawione na karcie. Im wyższy dublet, tym bardziej nieprzyjemne konsekwencje. Wszystkie karty wypadków i ich efekty opisane są na stronach 10-11.



Przykład: Gracz wyrzucił dwie 3. Odkrywa kartę 3/4 i jego rajdowiec zostaje przesunięty o 0 pól czyli stoi w miejscu.

Jeżeli w wyniku polecenia na karcie wypadku rajdowiec znajdzie się na polu, na którym jest już inny, odbywa się pojedynek. Patrz: **3) Pojedynek** na stronie 5.

2 Gracz bierze znacznik premii

Następnie gracz bierze znacznik premii i kładzie go na swojej planszy.



Jeżeli jest to jego trzeci znacznik, gracz odkłada wszystkie trzy na środek toru, bierze kartę premii i kładzie ją obrazkiem do dołu (nie pokazując innym graczom) obok swojej planszy. Będzie mógł jej użyć w jednym z następnych ruchów. Liczba kart w premii, posiadanych przez gracza, jest nieograniczona.



Po wykonaniu poleceń z karty wypadku, odkłada się ją na stos zużytych kart obok odpowiedniej talii. Gdy talia wyczerpie się, stos kart zużytych należy przetasować i utworzyć nową talię.

!!! Uwaga: W trakcie rozpatrywania wypadku gracz nie może używać specjalnych zdolności swojego rajdowca. Znaczenia nie mają też wcześniejsze rzuty kostkami. Przesunięcie wyniku wyłącznie z tego, co jest przedstawione na karcie.

Gracz kontynuuje ruch według zasad, opisanych w rozdziale **Przecinanie linii mety i zbieranie znaczników zmiany**

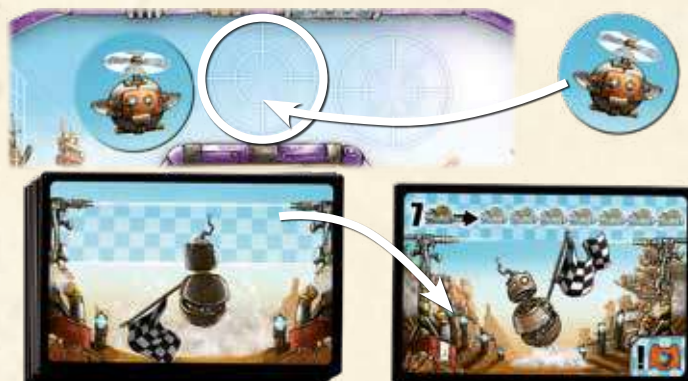
Przecinanie linii mety i zbieranie znaczników zmiany

1 Przecinanie linii mety

Rajdowcy przecinają linię mety i publiczność wiwatuje! Widzowie najbardziej dopingują tych, którzy są na końcu stawki.

1) Za każdym razem, gdy rajdowiec gracza przecina linię mety, gracz bierze jeden żeton okrążenia i kładzie go na swojej planszy jak pokazano na rysunku. Następnie bierze kartę celu i natychmiast realizuje podane na niej polecenie.

Jeżeli w wyniku realizacji tego polecenia jego rajdowiec trafi na pole, na którym stoi już inny, odbywa się pojedynek. Patrz **3) Pojedynek** na stronie 5.



Przykład: Tomek (purpurowy) przeciął linię mety po raz drugi. Bierze żeton okrążenia i losuje kartę celu.

!!! Uwaga: Gdy gracz bierze trzeci (ostatni) żeton okrążenia, karty celu nie losuje!

Jeżeli inni gracze przetną linię mety w wyniku działania karty wypadku lub celu, biorą żetony okrążenia oraz karty celu i realizują podane na nich polecenia w kolejności zgodnej z kolejnością wykonywania ruchów. Karty celu opisane są na stronie 11.

2) Jeżeli co najmniej jeden gracz przetnie w swojej kolejce linię mety, wszystkie puste miejsca na żetony zmiany są uzupełniane żetonami, leżącymi wewnątrz toru. Należy układać żetony na pustych miejscach w kolejności zegarowej, począwszy od pola za linią mety aż do chwili, gdy wszystkie miejsca zostaną uzupełnione albo żetony się skończą. Zasób żetonów jest skończony i nie jest uzupełniany w trakcie gry.

Uwaga: Jeżeli rajdowiec stoi na polu, na którym kładziony jest żeton, gracz natychmiast zabiera ten żeton.



Przykład: Podczas uzupełniania toru dwoma ostatnimi żetonami Julia (niebieska) miała szczęście i jeden z nich od razu dostała.

2 Zbieranie żetonów zmiany

Wszędzie walają się kawałki złomu, które można wykorzystać do naprawy swojego pojazdu.

Na koniec swojego ruchu gracz sprawdza, czy jego rajdowiec znajduje się na polu, na którym leży żeton zmiany. Jeżeli tak, gracz zabiera ten żeton i kładzie obok swojej planszy obrazkiem do góry. Gracze mogą mieć dowolną liczbę żetonów zmiany.

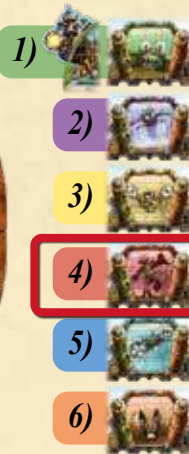


Do gry przystępuje następny gracz

Zakończenie gry i dekoracja zwycięzcy

Koniec gry następuje po tym, jak jeden z graczy zdobędzie trzy żetony okrążeń.

Gra jest kontynuowana do chwili, aż wszyscy gracze wykonają tę samą liczbę ruchów (tzn. do gracza przed graczem startowym). Potem następuje dekoracja zwycięzcy.



Przykład:

Kasia (czerwona) spowodowała zakończenie gry, bo jej rajdowiec przeciął linię mety po raz trzeci. Filip (zielony) był graczem startowym, więc tylko Julia (niebieska) i Marek (pomarańczowy) mogą wykonać ostatni ruch.

Dekoracja zwycięzcy

Gracz, którego rajdowiec przejechał trzy okrążenia i znalazł się najdalej za linią mety, zostaje zwycięzcą.



Przykład: W ostatnim ruchu Marek (pomarańczowy) wyprzedził Kasię (czerwoną) i został zwycięzcą!

Można teraz sprawdzić specjalne zdolności rajdowców na ostatniej stronie i przystąpić do gry! Gdy w trakcie rozgrywki odkryta zostanie nowa karta, można będzie sprawdzić jej działanie na stronach 10-11.

Gra dla 2 osób

Gracze kierują zespołami, złożonymi z dwóch rajdowców. Co dwie maszyny, to nie jedna!

Przygotowanie gry

Każdy gracz losowo wybiera dwie plansze i odpowiadających im rajdowców. Określa się gracza startowego.



Przebieg gry

Gra przebiega według podstawowych zasad z następującymi wyjątkami:

Kolejność wykonywania ruchów

Gracz startowy decyduje, który jego z rajdowców będzie rozpoczynał grę i kładzie obok odpowiedniej planszy znacznik startu, a następnie wykonuje po kolei ruchy oboma rajdowcami.

Drugi gracz określa kolejność, w której będą poruszali się jego rajdowcy i wykonuje po kolei ruchy każdym z nich. Od tej chwili kolejność ruchów jest ustalona i obowiązuje przez całą grę.

Pojedynki:

Pojedynki między rajdowcami obu graczy rozstrzygane są w normalny sposób. Jeżeli w pojedynku uczestniczą dwaj rajdowcy tego samego gracza, ich właściciel może dowolnie zdecydować, który rajdowiec wygrywa pojedynek i zostaje przesunięty do przodu.

Karty premii

Wszystkie karty premii gracz trzyma razem, pomiędzy swoimi planszami i może ich używać podczas ruchu dowolnego rajdowca, niezależnie od tego, który z nich kartę zdobył. To stwarza dodatkowe możliwości taktyczne. This allows new tactical possibilities.

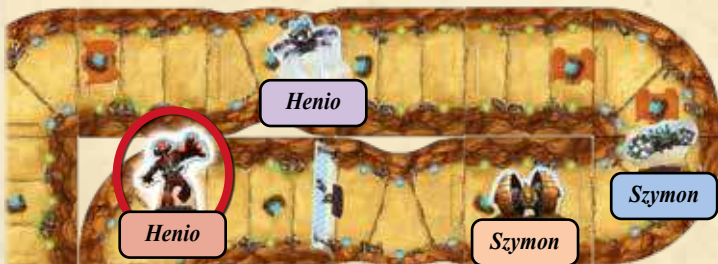


Zakończenie gry i dekoracja zwyciężycy

Koniec gry następuje po tym, gdy co najmniej jeden z rajdowców zdobędzie trzy żetony okrążeń. Wszyscy rajdowcy aż do poprzedzającego startowego, wykonują po jednym ruchu.

1) Jeżeli tylko jeden rajdowiec zdobył trzy żetony okrążeń, jego właściciel zostaje zwycięzcą.

2) Jeżeli dwaj rajdowcy różnych graczy zdobędą trzy żetony okrążeń, o zwycięstwie decyduje pozycja na trasie drugiego rajdowca. Gracz, którego drugi rajdowiec jest bliżej mety zostaje zwycięzcą, niezależnie od tego, kto jest na pierwszej pozycji.



Przykład: Ponieważ tylko rajdowiec Henia (czerwony) zdobył trzy żetony okrążeń i zakończył wyścig, Henio zostaje zwycięzcą gry.



Przykład: Rajdowcy obu graczy zdobyli po trzy żetony okrążeń (czerwony i pomarańczowy). Decyduje pozycja drugiego rajdowca. Z tego powodu Szymon jest zwycięzcą, ponieważ jego drugi rajdowiec (niebieski) jest przed drugim rajdowcem Henia (fioletowym).

Wariant dla trzech graczy

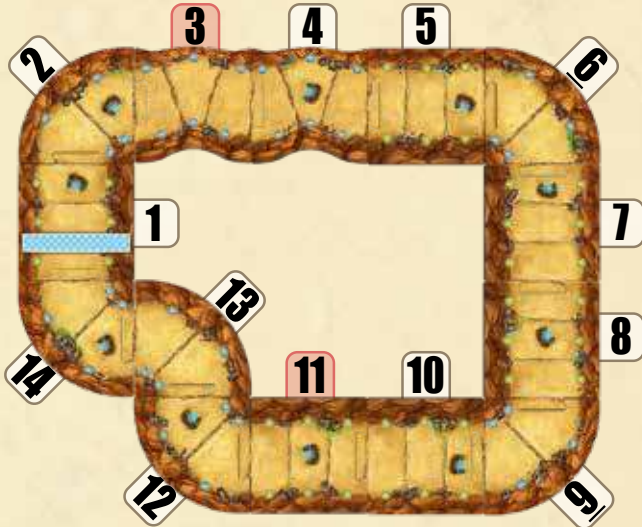
Grając w trzy osoby można również zastosować wariant, w którym każdy gracz ma dwóch rajdowców. Obowiązują takie same zasady, jak powyżej.

Warianty toru

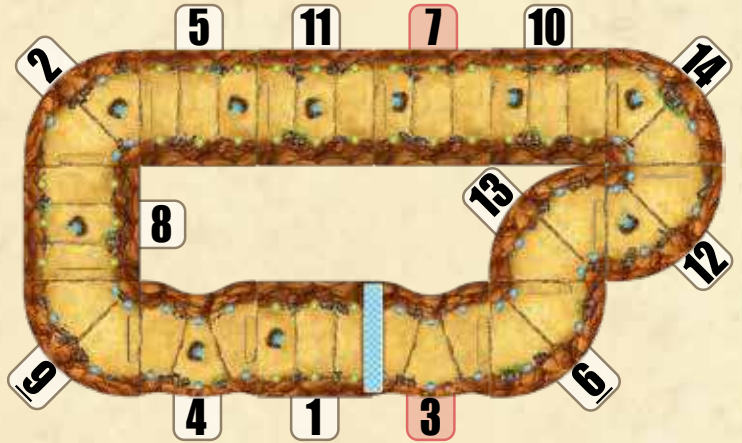
Segmenty toru można połączyć w różny sposób, tworząc różne trasy. Poniżej pokazane zostało 6 przykładów A-F proponowanych tras

- Podane obok tras numery segmentów ułatwią szybkie posortowanie segmentów według numerów na rewersach i pozwolą na szybkie przygotowanie gry.
- Pokazane na rysunkach położenie linii mety () dla każdej trasy to tylko sugestia. Można ją umieścić na każdym segmencie toru.
- Aby skrócić rozgrywkę, gracze mogą usunąć segmenty, oznaczone kolorem czerwonym (X).
- Gracze mogą również samodzielnie zaprojektować trasę wyścigu pod warunkiem, że będzie to zamknięte okrążenie.

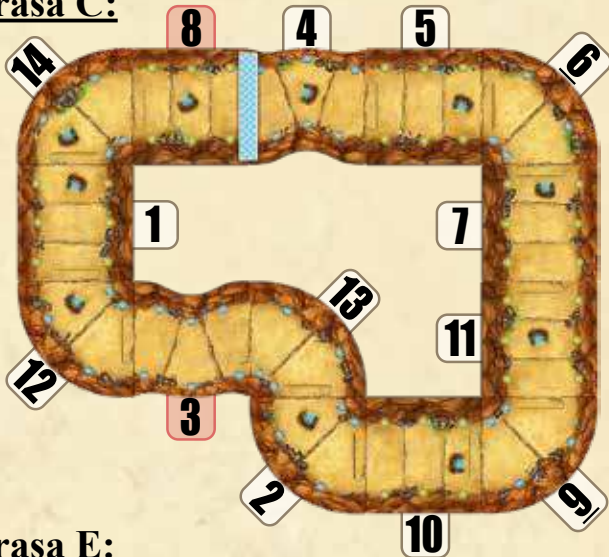
Trasa A: (użyta w opisie przygotowania gry)



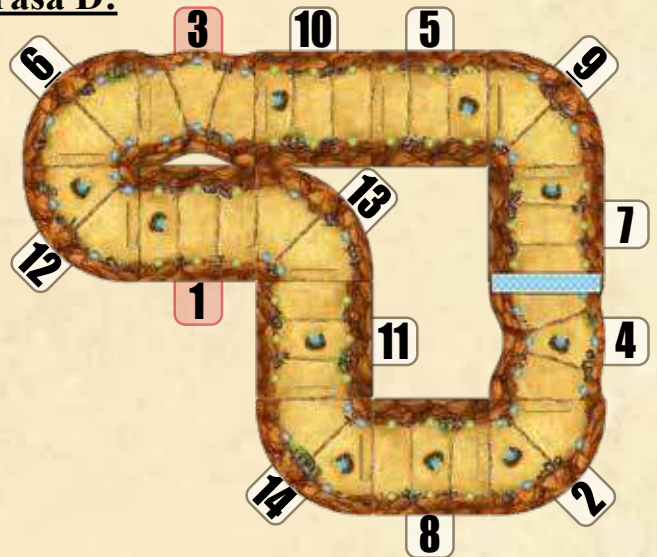
Trasa B:



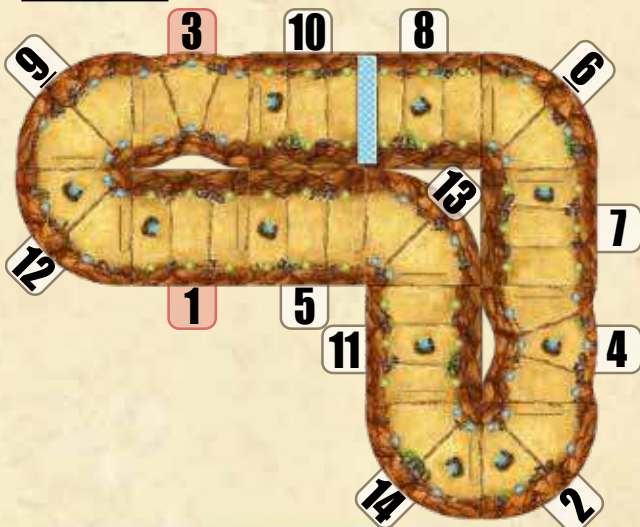
Trasa C:



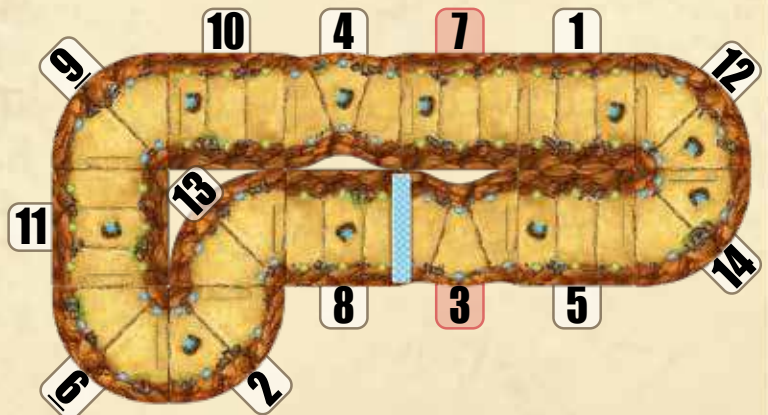
Trasa D:



Trasa E:



Trasa F:



Karty wypadków



Legenda

Weź 1 żeton premii

Grafika

Efekt wypadku

Konkretny inny gracz

Inni gracze

Aktywny gracz

!!! Uwaga: Rajdowiec, który w wyniku polecenia na karcie wypadku musi jechać do tyłu, nie może nigdy cofnąć się za linię mety niezależnie od tego, na którym jest okrążeniu. Zamiast tego zatrzymuje się na pierwszym polu po linii mety.

Wyjaśnienie: Na początku gry kolejność rajdowców, którzy jeszcze nie są na trasie, określona jest przez kolejność wykonywania ruchów. Jeżeli na początku gry efekt karty wypadku odnosi się do graczy, których rajdowcy jeszcze nie są na trasie, kolejność ruchów decyduje o tym, który rajdowiec zostanie poruszony. Rajdowcy poruszani są wtedy tylko do przodu, nigdy do tyłu.



Do przodu o 2, 3 lub 5 pól: Gracz przesuwa swojego rajdowca do przodu o liczbę pól podaną na karcie.



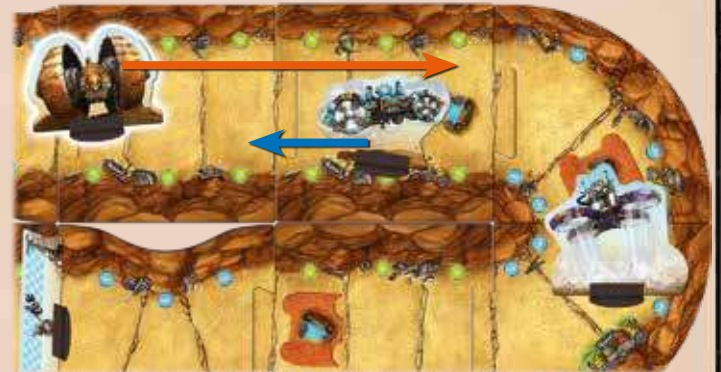
2 kostki: Gracz rzuca dwiema kostkami i przesuwa swojego rajdowca o sumę wyrzuconych oczek. Jeżeli wypadnie dublet, gracz nie bierze karty wypadku tylko przesuwa swojego rajdowca o sumę wyrzuconych oczek.



Przykład: Łukasz (żółty) wziął kartę wypadku i musi rzucić dwiema kostkami. Przesuwa swojego rajdowca o sumę wyrzuconych oczek (12). Nie bierze kolejnej karty wypadku ani żetonu premii za wyrzucenie tej samej liczby oczek na obu kostkach.



5 do przodu 2 do tyłu: Najpierw rajdowiec bezpośrednio poprzedzający rajdowca aktywnego gracza cofany jest o 2 pola. Następnie rajdowiec aktywnego gracza przesuwany jest o 5 pól do przodu. Jeżeli rajdowiec aktywnego gracza jest liderem, żaden inny rajdowiec nie jest cofany.



Przykład: Marek (pomarańczowy) wylosował kartę wypadku i w wyniku podanego na niej polecenia przesuwa swojego rajdowca o 5 pól do przodu. Julia (niebieska), której rajdowiec poprzedza rajdowca Marka, musi cofnąć swojego rajdowca o 2 pola.



Do przodu o 3 pola: Gracz przesuwa swojego rajdowca o 3 pola do przodu.



Zero: Gracz nie przesuwa swojego rajdowca.



Pogoń o 2 pola: Gracz nie przesuwa swojego rajdowca. Rajdowiec, znajdujący się najbliższe z tyłu za rajdowcem aktywnego gracza, przesuwany jest o 2 pola do przodu.



Przykład: Łukasz (żółty) wylosował kartę wypadku i jego rajdowiec musi stać w miejscu. Filip (zielony), którego rajdowiec zajmuje następną pozycję za rajdowcem Łukasza, ma szczęście i przesuwa swojego rajdowca o 2 pola do przodu.



Kostka do tyłu: Gracz rzuca kostką i przesuwa swojego rajdowca do tyłu o liczbę pól, odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.



5 z pchnięciem: Gracz przesuwa swojego rajdowca do przodu, maksymalnie o 5 pól, zatrzymując się natychmiast, gdy napotka innego rajdowca. Napotkany rajdowiec przesuwany jest o 2 pola do przodu.



Przykład A: W tej sytuacji pchnięcie nie zachodzi.



Przykład B: W tej sytuacji następuje pchnięcie.



4, 6 do tyłu: Gracz cofa swojego rajdowca o podaną na karcie liczbę pól.



Pogoń o 4 pola: Gracz nie przesuwa swojego rajdowca. Rajdowiec, znajdujący się najbliżej z tyłu za rajdowcem aktywnego gracza, przesuwany jest o 4 pola do przodu.



Strata pozycji: Gracz ustawia swojego rajdowca o jedno pole z tyłu za dotychczas ostatnim graczem.

Uwagi:

- Rajdowiec nie może być cofnięty za linię mety. Gdyby tak miało wynikać z układu na trasie, zostaje ustawiony na pierwszym polu po linii mety.
- Jeżeli rajdowiec aktywnego gracza jest ostatni, pozostaje na miejscu.



Kostka do tyłu: Gracz rzuca kostką i przesuwa swojego rajdowca do tyłu o liczbę pól, odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.



Ostatni rusza się o 4 pola: Gracz nie przesuwa swojego rajdowca. Rajdowiec, znajdujący się na ostatniej pozycji w wyścigu, przesuwany jest o 4 pola do przodu.

Uwaga: Jeżeli rajdowiec aktywnego gracza jest na ostatnim miejscu, to on jest przesuwany o 4 pola do przodu.



Przykład: Filip (zielony) wziął kartę wypadku i jego rajdowiec powinien zostać cofnięty na ostatnie miejsce, za rajdowca Julii (niebieskiego). Ponieważ nie może zostać cofnięty za linię mety, zatrzymuje się na pierwszym polu przed nią. To powoduje, że musi przystąpić do pojedynku z Kasią (czerwoną).

Karty celu



Ostatnie miejsce: Rajdowiec, znajdujący się na ostatnim miejscu, przesuwany jest o 7 pól do przodu.



Ostatni i przedostatni: Rajdowcy, zajmujący ostatnie i przedostatnie miejsce, przesuwani są po 5 pól do przodu.



Wszyscy oprócz pierwszego: Wszyscy rajdowcy, z wyjątkiem pierwszego, przesuwani są po 2 pola do przodu.



Wszyscy oprócz pierwszego i drugiego: Wszyscy rajdowcy, z wyjątkiem pierwszego i drugiego, przesuwani są po 3 pola do przodu.



Karty premii



Do przodu o 3, 5, 7 pól: Gracz przesuwa swojego rajdowca do przodu o liczbę pól podaną na karcie.



Prosta: Gracz przesuwa swojego rajdowca na najbliższe pole na prostej.

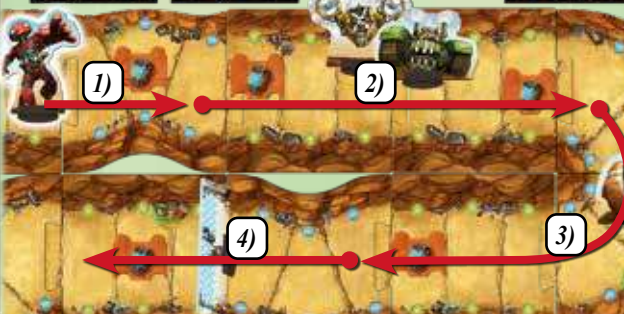
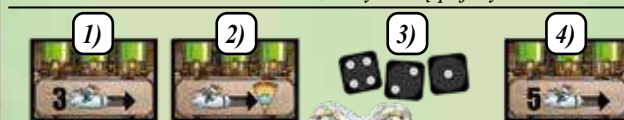


Zakręt: Gracz przesuwa swojego rajdowca na najbliższe pole na zakręcie.



Dogonienie: Gracz przesuwa swojego rajdowca do przodu na pole, na którym stoi najbliższy przed nim rajdowiec.

Uwaga: Jeżeli gracz nie zagra natychmiast innej karty ani nie przesunie rajdowca w wyniku rzutów kostkami, odbywa się pojedynek.



Przykład: Kasia (czerwona) zagrywa najpierw dwie karty premii, następnie wykorzystuje wynik rzutu. Na koniec wykorzystuje jeszcze jedną kartę premii i jej rajdowiec przecina linię mety.

Specjalne zdolności rajdowców



Steel Jacket: Raz w trakcie ruchu, gdy jest na prostej, przesuwa się o jedno pole do przodu.



Swift: Raz w trakcie ruchu, gdy jest na zakręcie, przesuwa się o jedno pole do przodu.



Twister: Jeżeli w trakcie ruchu wyprzedził choć jednego innego rajdowca, przesuwa się o jedno pole do przodu.



Crusher: Jeżeli w trakcie ruchu wyprzedził choć jednego innego rajdowca, gracz bierze żeton premii.



Jackal: Wygrywa każdy pojedynek i po zakończeniu pojedynku przesuwa się o 2 pola do przodu (a nie o jedno, jak inni). Jego zdolność jest aktywna tylko podczas pojedynku.



Hover: Ten rajdowiec potrzebuje tylko dwóch żetonów premii, by wziąć kartę premii. Ta zdolność jest aktywna przez całą grę.



Schemat ruchu

