



INSTRUKCJA WERSJA B

WPROWADZENIE

Wyścig to planszowa gra wyścigowa dla 2 – 4 graczy. Celem gry jest wygranie tytułowego wyścigu. Gracze sami ustalają ile okrążeń trwa wyścig i może to być dowolna ilość. Na początku rozgrywki gracze wykonują rzut kostką w celu ustalenia kolejności wykonywania ruchów w kolejce i jest to jedna z pięciu sytuacji kiedy w tej grze używa się kostki do gry. O kolejnych będzie mowa w dalszej części instrukcji. Gracze ścigają się na torze wyścigowym podzielonym na sektory, których jest trzy. Każdy z graczy zaczyna wyścig na zaznaczonym polu na linii startu według wylosowanej wcześniej kolejności. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają na jakich oponach rozpoczną ściganie. Do wyboru są trzy rodzaje opon: miękkie, które są najszybsze ale także najszybciej się zużywają, średnie i twarde, które są najwolniejsze ale także najwolniej się zużywają. Kiedy opony się zużyją gracz może zjechać do alei serwisowej w celu wymiany opon na nowe jednak nie musi tego robić ale prędkość na zużytych oponach znacząco spada. W grze występują karty zdarzeń losowych mające istotny wpływ na rozgrywkę. Są trzy rodzaje kart: zielone, które oznaczają że na torze nie ma żadnych przeszkód i można się ścigać, żółte, które oznaczają, że na torze coś się wydarzyło i które ograniczają prędkość na torze na określoną ilość czasu i te karty mają wpływ na wszystkich graczy jednocześnie oraz jedna karta czerwona, która ma bezpośredni wpływ tylko na jednego gracza i pośredni na pozostałych ponieważ wywołuje żółtą flagę w jakimś fragmencie toru. Kartę zawsze wyciąga lider wyścigu w momencie rozpoczynania nowego sektora począwszy od drugiego sektora na pierwszym okrążeniu wyścigu. W skład gry oprócz planszy głównej, na której jest tor wyścigowy wchodzi także mniejsza plansza dodatkowa, na której gracze za pomocą znaczników zaznaczają swoje postępy w wyścigu czyli to na którym aktualnie są okrążeniu oraz opady deszczu i metę wyścigu. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy minie linię mety na ostatnim okrążeniu wyścigu.

TOR

Tor wyścigowy składa się z trzech sektorów oznaczonych dwiema liniami przerywanymi i jedną linią startu/mety, która jest ciągła. Na torze są dwa rodzaje pól: zielone, które wyznaczają prawidłową linię jazdy po torze wyścigowym i żółte, które znajdują się poza tą linią. Wjechanie na zielone pole kosztuje jeden punkt ruchu natomiast na żółte dwa punkty ruchu. Na torze znajduje się także aleja serwisowa, do której zjeżdża się na zmianę opon. W alei serwisowej obowiązuje ograniczenie prędkości do dwóch punktów ruchu na kolejkę. Koszt wjechania na pole w alei serwisowej wynosi 1 punkt. Aby zmienić opony gracz musi zjechać do alei serwisowej i zatrzymać się w swoim boksie. Gracze pomarańczowy i żółty mają podczas wjeżdżania do alei serwisowej 1 dodatkowy punkt ruchu jeżeli posiadają wystarczającą ich ilość aby wyrównać czas przejazdu przez aleję serwisową z graczami zielonym i czerwonym. Zmiana opon może trwać jedną, dwie lub trzy kolejki. Po zjechaniu do boksu gracz wykonuje rzut kostką. Jeżeli na kostce wypadnie jedno, dwa lub trzy oczka zmiana opon trwa jedną kolejkę, jeżeli wypadnie cztery lub pięć oczek, zmiana opon trwa dwie kolejki, a jeżeli wypadnie sześć oczek, zmiana opon trwa trzy kolejki łącznie z tą, w której wjechał do boksu. Jest to druga sytuacja kiedy w tej grze używa się kostki do gry. Boksy oznaczone są kolorami zgodnie z kolorami bolidów. Na torze można poruszać się tylko do przodu, nie można się cofać. Gracz wyjeżdżając z alei serwisowej dojeżdżając do linii, która ją kończy może kontynuować ruch i wyjechać na tor, a punkty które zużył w alei wliczają się do jego punktów ruchu w kolejce. Gracze mogą poruszać się tylko pomiędzy polami mającymi obwódki i wspólny bok. Gracze nie mogą wjeżdżać na pola zajęte przez innego gracza.

OPONY

1. Miękkie (czerwone). Są to najszybsze opony o najmniejszej wytrzymałości. Posiadają 10 punktów ruchu na kolejkę ale wytrzymują tylko trzy okrążenia. Podczas deszczu ich prędkość spada do 6 punktów ruchu na kolejkę.
2. Średnie (żółte). Są nieco wolniejsze od miękkich ale bardziej wytrzymałe. Posiadają 9 punktów

ruchu na kolejkę i są w stanie wytrzymać pięć okrążeń na torze. Podczas deszczu ich prędkość spada do 6 punktów ruchu na kolejkę.

3. Twarde (białe). Są najwolniejsze ale mają największą wytrzymałość. Posiadają 8 punktów ruchu na kolejkę i wytrzymują siedem okrążeń. Podczas deszczu ich prędkość spada do 6 punktów ruchu na kolejkę.
4. Deszczowe (niebieskie). Ich prędkość w czasie deszczu wynosi 8 punktów ruchu na kolejkę i wytrzymują sześć okrążeń, natomiast kiedy deszcz nie pada ich prędkość wynosi 6 punktów ruchu na kolejkę.

Na żetonach opon znajdują się cyferki oznaczające ile jeszcze okrążeń gracz może przejechać na danym zestawie opon. Żetony opon ustawiane są w czasie gry w boksach graczy. Po przejechaniu każdego okrążenia gracz umieszcza w boksie żeton z liczbą pozostałych do przejechania okrążeń. Gracz nie musi w każdej kolejce wykorzystywać wszystkich posiadanych punktów ruchu. Prędkość zużytych opon miękkich, średnich i twardych wynosi 6 punktów ruchu na kolejkę.

OPONY		NAWIERZCHNIA SUCHA	NAWIERZCHNIA MOKRA
miękkie (czerwone)	szybkość	10 pkt ruchu na kolejkę	6 pkt ruchu na kolejkę
	wytrzymałość	3 okrążenia	3 okrążenia
średnie (żółte)	szybkość	9 pkt ruchu na kolejkę	6 pkt ruchu na kolejkę
	wytrzymałość	5 okrążeń	5 okrążeń
twarde (białe)	szybkość	8 pkt ruchu na kolejkę	6 pkt ruchu na kolejkę
	wytrzymałość	7 okrążeń	7 okrążeń
deszczowe (niebieskie)	szybkość	6 pkt ruchu na kolejkę	8 pkt ruchu na kolejkę
	wytrzymałość	-----	cały deszcz

KARTY ZDARZEŃ LOSOWYCH

1. Zielone. Karty zielone oznaczają, że można się ścigać bez przeszkód.
2. Żółte. Karty żółte oznaczają, że na torze coś się wydarzyło (jest żółta flaga lub wystąpiły opady deszczu) i mają wpływ na wszystkich graczy. Wśród kart żółtych jest karta oznaczająca żółtą flagę na całym torze trwającą przez jedno okrążenie gracza, który ją wyciągnął. Jeżeli lider wyścigu wyciągnie kartę ŻÓŁTA FLAGA 1 OKRĄŻENIE i skończy wyścig przed wykonaniem pełnego okrążenia wówczas żółta flaga kończy się w momencie minięcia linii mety przez gracza, który ją wyciągnął. Prędkość graczy podczas żółtej flagi wynosi 6 punktów ruchu na kolejkę. Lider wyścigu po wyciągnięciu karty ŻÓŁTA FLAGA 1 OKRĄŻENIE może wykonać maksymalnie 6 punktów ruchu jeżeli posiada więcej niż 6 punktów ruchu. Jeżeli posiada ich 6 lub mniej po prostu kończy ruch. Po wyciągnięciu karty żółtej lider wyścigu przy rozpoczynaniu kolejnego sektora wyciąga kolejną kartę. Jeżeli wyciągnie kartę zieloną to ta karta nie działa dopóki nie skończy się efekt działania wyciągniętej wcześniej karty żółtej ale jeżeli wyciągnie kartę czerwoną lub żółtą to ta karta działa. W przypadku wyciągnięcia karty OPADY DESZCZU gracz, który ją wyciągnął losuje przez ile okrążeń będzie padał deszcz i to jest trzecia sytuacja kiedy w tej grze używa się kostki do gry. Deszcz pada przez tyle okrążeń gracza, który ją wyciągnął, ile oczek wypadnie na kostce. Jeżeli lider wyścigu wyciągnie kartę OPADY DESZCZU i skończy wyścig przed końcem opadów wówczas opady trwają do końca wyścigu. Opady deszczu mają wpływ na prędkość graczy. Obniżają prędkość opon miękkich, średnich i twardych do 6 punktów ruchu na kolejkę. Lider wyścigu po wyciągnięciu karty OPADY DESZCZU może zrobić maksymalnie 6 punktów ruchu jeżeli posiada w momencie wyciągnięcia tej karty więcej niż 6 punktów ruchu. Jeżeli posiada 6 punktów ruchu lub mniej po prostu kończy ruch wykorzystując posiadane punkty ruchu. Opady deszczu zaznaczane są na planszy dodatkowej za pomocą znacznika.

3. Czerwona. Karta czerwona działa bezpośrednio tylko na jednego gracza wylosowanego przez lidera wyścigu za pomocą rzutu kostką i pośrednio na pozostałych graczy ponieważ wywołuje żółtą flagę w pewnym fragmencie lub fragmentach toru na określonej ilości czasu. To jest czwarta sytuacja, kiedy w tej grze używa się kostki do gry. W zależności od ilości graczy działa to następująco. W przypadku dwóch graczy przy wyrzuceniu nieparzystej liczby oczek czerwona karta działa na lidera wyścigu, a w przypadku parzystej liczby oczek karta działa na drugiego gracza. Jeżeli jest trzech graczy wówczas jeżeli lider wyścigu wyrzuci jedno lub dwa oczka na kostce karta działa na niego, trzy lub cztery oczka karta działa na drugiego gracza i pięć lub sześć oczek karta działa na trzeciego gracza. W sytuacji kiedy jest czterech graczy jeżeli lider wyścigu wyrzuci jedno oczko karta działa na niego, dwa oczka karta działa na drugiego gracza, trzy oczka karta działa na trzeciego gracza i cztery oczka karta działa na czwartego gracza według kolejności miejsc zajmowanych w danym momencie na torze, a jeżeli wyrzuci pięć lub sześć oczek wówczas powtarza rzut do momentu aż na kostce wypadnie jedno, dwa, trzy lub cztery oczka. Jeżeli dwóch graczy znajduje się na tej samej wysokości toru to za tego, który zajmuje wyższą pozycję uznaje się tego, który jest bliżej wierzchołka najbliższego zakrętu lub zakrętu, w którym się znajdują. W wersji B jest jedna karta czerwona czyli PRZEBITA OPONA. W przypadku wyciągnięcia karty PRZEBITA OPONA gracz, którego dotyczy ta karta jest zmuszony zjechać do alei serwisowej w celu zmiany opon. Po przebicciu opony prędkość gracza znacząco spada i wynosi 4 punkty ruchu na kolejkę ale tego gracza nie obowiązuje podział na zielone i żółte pola to znaczy wjechanie na każde pole na torze kosztuje jeden punkt. W sektorze, w którym znajduje się gracz z przebitą oponą obowiązuje żółta flaga. Jeżeli gracz, który ma przebitą oponę zakończy swoją kolejkę na pograniczu dwóch sektorów wówczas żółta flaga obowiązuje w obydwu tych sektorach. Karta czerwona nie działa na gracza, który znajduje się w alei serwisowej. Gracz, który kończy wyścig mijając linię mety nie ciągnie karty.

TRYB ZESPOŁOWY

Tryb zespołowy przeznaczony jest wyłącznie dla czterech graczy. W trybie tym gracze podzieleni są na dwa zespoły po dwóch graczy w każdym. Na początku każdy zespół wybiera swojego lidera. Zwycięża ten zespół, którego lider minie linię mety jako pierwszy pod warunkiem, że drugi członek zespołu nie zajmie ostatniego miejsca. W trybie zespołowym obowiązuje nakaz wykorzystywania przynajmniej jednego punktu ruchu na kolejkę. W trybie zespołowym liderzy wyścigu ruszają jako pierwsi, a o ich kolejności decyduje rzut kostką, a pomocnicy liderów ruszają po liderach i o ich kolejności również decyduje rzut kostką. Liderem zespołu jest zawsze ten gracz, który zajmuje wyższą pozycję na torze czyli możliwa jest zmiana lidera w zespole w trakcie wyścigu.

PRZYSPIESZANIE OPCJA DODATKOWA W WERSJI B

W wersji B gracze mają dodatkową zdolność w czasie wyścigu. Mogą wykonać przyspieszenie w każdej swojej kolejce jednakże wiąże się to z ryzykiem wypadnięcia z toru. Im bardziej gracz przyspieszy tym większe prawdopodobieństwo, że wypadnie z toru i z im większą prędkością gracz wypadnie z toru tym więcej czasu zajmie mu powrót na tor. Gracz może ale nie musi wykonać przyspieszenia. Jeżeli gracz nie wykonuje przyspieszenia wówczas porusza się ze standardową prędkością jaką mają opony na jakich jedzie natomiast jeżeli decyduje się przyspieszyć wówczas wykonuje rzut kostką, który decyduje o tym czy wypadnie z toru czy nie. To jest piąta sytuacja kiedy w tej grze używa się kostki do gry. Działa to następująco. Przyspieszyć można maksymalnie o 5 dodatkowych punktów ruchu na kolejkę. Gracz decyduje o ile punktów ruchu chce przyspieszyć, może to być od 1 do 5 punktów ruchu i żeby nie wypaść z toru musi wyrzucić na kostce liczbę oczek większą od wartości tego przyspieszenia. Przyspieszenie deklaruje się na początku kolejki przed wykonaniem ruchu. Jeżeli gracz przyspiesza o 1 lub 2 punkty ruchu i wypadnie z toru wówczas opuszcza tor na jedną kolejkę, jeżeli przyspiesza o 3 lub 4 punkty ruchu i wypadnie z toru wówczas opuszcza tor na dwie kolejki, a jeżeli przyspiesza o 5 punktów ruchu i wypadnie z toru wówczas opuszcza tor na trzy kolejki. W sektorze, w którym gracz wypadł z toru obowiązuje żółta flaga do momentu aż gracz, który wypadł z toru wróci na tor. Jeżeli gracz wypadnie z toru z pola znajdującego się na pograniczu dwóch sektorów wówczas żółta flaga obowiązuje w obydwu tych sektorach. Gracz wjeżdżając do sektora, w którym obowiązuje żółta flaga może wykonać maksymalnie 6 punktów ruchu od momentu przekroczenia linii sektora, w którym obowiązuje żółta flaga. Jeżeli gracz będący w sektorze, w którym obowiązuje żółta flaga wykonując sześć punktów ruchu lub mniej przekracza linię kolejnego sektora, w którym nie ma żółtej flagi wówczas może

dokończyć ruch i wykorzystać swoje wszystkie punkty ruchu. Jeżeli gracz jedzie na zużytych oponach wówczas nawet nie wykonując przyspieszenia musi w każdej kolejce wykonać rzut kostką ponieważ zużyte opony mają gorszą przyczepność niż opony nieużyte. Żeby nie wypaść z toru na zużytych oponach gracz musi wyrzucić więcej niż jedno oczko na kostce. Na zużytych oponach można wykonywać przyspieszenie ale może mieć ono mniejszą wartość niż na oponach nieużytych i ryzyko wypadnięcia z toru jest znacznie większe. Na oponach zużytych można przyspieszyć maksymalnie o 2 punkty ruchu na kolejkę. Jeżeli na zużytych oponach gracz chce przyspieszyć o 1 punkt ruchu to żeby nie wypaść z toru musi wyrzucić więcej niż trzy oczka na kostce, a jeżeli gracz chce przyspieszyć o 2 punkty ruchu żeby nie wypaść z toru musi wyrzucić więcej niż pięć oczek na kostce. Jeżeli na zużytych oponach gracz nie przyspiesza i wypadnie z toru wówczas wypada z toru na jedną kolejkę, jeżeli przyspiesza o 1 punkt ruchu na kolejkę i wypadnie z toru wówczas wypada z toru na dwie kolejki, a jeżeli przyspiesza o 2 punkty ruchu i wypadnie z toru wówczas wypada z toru na trzy kolejki. Tak samo jak w przypadku opon zużytych wygląda sytuacja gracza jadącego na oponach deszczowych po suchym torze i tak samo wygląda sytuacja gracza jadącego na oponach przeznaczonych na suchą nawierzchnię czyli miękkich, średnich i twardych jadącego po mokrej nawierzchni. Gracz, wypadający z toru wypada na najbliższe miejsce poza torem. Jeżeli są dwa miejsca równo oddalone od pola z którego wypada wówczas sam wybiera, na które pole wypada. Powrót na tor odbywa się z miejsca, na które gracz wypadł. Gracz, który ma przebitą oponę nie może przyspieszać jak również nie wykonuje rzutu na wypadnięcie z toru jeżeli ma zużyte opony lub opony przeznaczone na suchą nawierzchnię i pada deszcz lub na odwrót. Przyspieszenia nie można wykonywać jeżeli na całym torze występuje żółta flaga, jak również gracz, który znajduje się w sektorze, w którym jest żółta flaga nie może wykonać przyspieszenia. Nie można przyspieszać także będąc w alei serwisowej. Po wyciągnięciu karty OPADY DESZCZU lider wyścigu musi wykonać rzut kostką na wypadnięcie z toru przed kontynuacją ruchu i tak samo kiedy wyjeżdża z alei serwisowej na oponach przeznaczonych na suchą nawierzchnię, a na torze pada deszcz. W wersji B karty WYPADNIĘCIE Z TORU nie działają i są traktowane jako karty zielone.