

# Motór GT

GRA TOWARZYSKA

## INSTRUKCJA



Kto z nas nie zaglądał przez szybę samochodu, aby sprawdzić, ile wynosi jego prędkość maksymalna? Zbieraliśmy naklejki z Gum Turbo, uciekaliśmy przed policją w grach video, testowaliśmy supercary wraz ze świętą trójcą TopGear. Pokochaliśmy motoryzacyjny świat, który dziś zdaje się odchodzić.

Motór GT to nie tylko Gra Towarzyska. To Grand Tour, wielka podróż do korzeni naszej pasji. To nie tylko 100 kultowych aut z historii motoryzacji – to milion wspomnień, które wrócą do Ciebie, kiedy tylko zaczniesz grać ze znajomymi lub dzieckiem.

Jako Wydawca mogę powiedzieć z całą pewnością, że ta gra jest dla mnie wehikułem czasu. Powrotem do wspomnień z dzieciństwa, gdy prowadziłem auto po raz pierwszy, siedząc na kolanach taty. To powrót do naszej wspólnej jazdy samochodem, gdy zgadywałem najpierw marki, a potem modele aut jadących z naprzeciwka. Tak tata zaszczerpił we mnie miłość do samochodów, którą w dorosłym życiu przekułem w stworzenie motoryzacyjnego wydawnictwa.

Po latach wydawania magazynu Motór przyszedł czas na nową formę wyrazu samochodowej miłości. To gra, która, mam nadzieję, będzie jedynie pretekstem do wspólnego spędzania czasu i kolekcjonowania pięknych wspomnień.

*Mateusz Cieślak*

W Y D A W C A

---

#### OPRACOWANIE

AUTOR GRY: Michał Sieńko  
OPRAWA GRAFICZNA: Marlena Maciejczyk  
ILUSTRACJE: Krzysztof Ostrzeniewski  
RESEARCH: Kamil Gumieny  
POZOSTAŁA WSPÓŁPRACA: Mateusz Marczak,  
Kacper Pancerz, Patryk Zdańkowski.

WYDAWCA:  
**92 media Mateusz Cieślak**  
Bystrzyca 75m, 20-258  
kontakt@motormag.pl  
www.motormag.pl

Lublin, 2023 r.



## GRAND TOUR DO CZASÓW, GDY POKOCHAŁEŚ MOTORYZACJĘ

---

### DROGI GRACZU,

Wyłonienie 100 kultowych aut w historii motoryzacji to rzecz subiektywna. W swoich wyborach kierowaliśmy się dobrem gry, która powinna zawierać urozmaicony zbiór aut. Jednym z głównych czynników był rok początku produkcji. Przykładowo – w 1990 roku zadebiutowały m.in. Honda NSX, Lamborghini Diablo, Mitsubishi 3000GT czy Opel Lotus Omega, a my mogliśmy wybrać tylko jedno z nich, pamiętając o wyborach w innych rocznikach i proporcjach całej talii.

Kolejna sprawa to dane techniczne. Z powodu braku jednego, wiarygodnego źródła, byliśmy zmuszeni do poszukiwania danych technicznych w różnych miejscach. Wartości dotyczące lat produkcji, mocy silnika i innych często znacząco się różniły. Każde z aut zostało przez nas dogłębnie sprawdzone, a wybór padł na najbardziej wiarygodne źródło. Nie wykluczamy, że gdzieś popełniliśmy błąd. Jeśli tak się stało – prosimy o jego wskazanie oraz podanie źródła na adres [kontakt@motomag.pl](mailto:kontakt@motomag.pl). Przede wszystkim prosimy jednak o potraktowanie tej gry jako zabawy, a nie encyklopedii.

Dane techniczne samochodu przedstawiają jego najmocniejszą odmianę benzynową z roku debiutu.

**W pudełku Motór GT znajdują się dwie gry – Moto Quiz oraz Wyścig.  
Obie wykorzystują te same lub podobne elementy:**

## KARTY AUT

### AWERS

Granatowa strona karty zawiera nazwę auta, ilustrację, a także dane techniczne. Awers karty jest wykorzystywany do gry w Moto Quiz, gdzie gracze będą dokładali karty na oś danych.



### REWERS

Złota strona karty poza nazwą i ilustracją auta zawiera także ikonki i liczby wykorzystywane w Wyścigu.



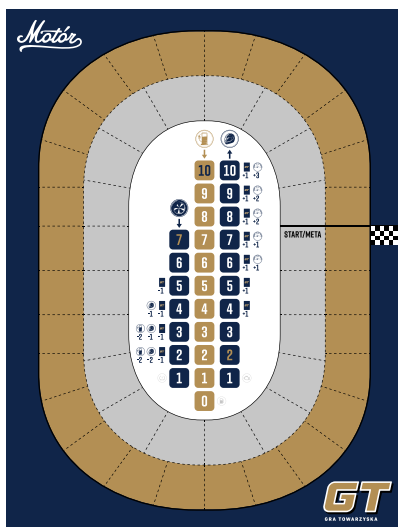
## KARTY SPECJALNE

To karty wzbogacające grę. Strona złota zawiera kategorie gry w Moto Quizie. Na stronie granatowej znajdują się bonusy do Wyścigu.



## PLANSZA

Gracze korzystają z niej tylko w Wyścigu.



## DREWNIANE PIONKI

Drewniane figurki aut i kostki biorą udział wyłącznie w Wyścigu.



# MOTÓR GT. MOTO QUIZ

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj wszystkie karty i rozdaj po 4 karty wszystkim graczom. Pozostałe karty połóż na środku stołu.
2. Gracz trzyma swoje karty na stole przed sobą rewersem (złotą stroną) do góry, aby nie widzieć danych technicznych.
3. Gracze losują lub wybierają 1 z 6 kategorii. W tej rozgrywce będziecie rywalizować, sprawdzając swoją wiedzę lub domysły nt. samochodowych legend w takich kategoriach jak: lata produkcji, pojemność silnika, moc silnika w KM, przyspieszenie 0-100 km/h, prędkość maksymalna lub liczba wyprodukowanych egzemplarzy.
4. Wyłóż losową kartę z talii aut i połóż ją na środku stołu. To Wasz punkt odniesienia.
5. Pozostałe elementy gry, które nie są potrzebne do rozgrywki, zostawcie w pudełku.
6. Grę zaczyna osoba z najkrótszym stażem jako kierowca (lub nieposiadająca prawa jazdy). Powodzenia!



# MOTO QUIZ – ZASADY

**Moto Quiz trwa różną liczbę rund.** Każda runda to akcja wszystkich graczy. Na początku swojej tury gracz decyduje, którą kartę auta chce dołożyć. Następnie umieszcza tę kartę:

**Karta kategorii i losowa karta,**



**a) po lewej stronie od wybranej karty,**



**b) po prawej stronie od wybranej karty,**



**c) pomiędzy dwiema kartami.**



Wybierając swoją kartę, gracz musi najpierw porównać dane z kategorii na karcie lub kartach na środku stołu z danymi ze swoich kart. Po wyborze swojej karty należy położyć ją na osi danych, a następnie odwrócić awersem do góry i sprawdzić, czy karta została położona prawidłowo. Karta położona prawidłowo oznacza, że:

## MOTO QUIZ – ZASADY

- jeśli położyliśmy kartę z lewej strony wybranej karty na osi danych, to dane na nowo dołożonej karcie powinny być mniejsze (mniejsza liczba KM, dłuższe przyśpieszenie, wolniejsza prędkość maksymalna, wcześniejszy rok produkcji czy mniejsza liczba wyprodukowanych egz.).
- jeśli położymy kartę z prawej strony wybranej karty na osi danych, oznacza to, że dane na nowo dołożonej karcie powinny być większe.
- jeśli położymy kartę pomiędzy dwiema kartami na osi danych, wtedy dana wartość na naszej karcie musi być w przedziale pomiędzy wartościami na kartach, które już są na stole.

**Wyjątkiem tej sytuacji jest, gdy dany parametr samochodu jest taki sam jak na karcie już leżącej na osi danych. W takiej sytuacji należy uznać, że karta została dołożona na oś danych właściwie.**

Jeśli parametr na nowo dołożonej karcie nie zgadza się, należy zawsze przyjąć, że karta jest dołożona nieprawidłowo i trzeba ją odłożyć na stos kart odrzuconych. Osoba, która dołożyła kartę nieprawidłowo, musi dobrać nową kartę auta ze stosu kart i położyć ją przed sobą rewersem (złotą stroną) do góry. Na tym kończy się jej tura.

Jeśli na dołożonej karcie brakuje danych w tej kategorii (N/A – brak danych lub nie dotyczy), należy taką kartę odłożyć na stos kart odrzuconych i dobrać nową kartę z talii kart aut, a następnie ponownie wybrać 1 kartę i dołożyć ją na oś danych.

Jeśli gracz dołoży kartę prawidłowo, inicjatywa tego gracza kończy się. Swój ruch zaczyna gracz po lewej stronie. I tak płynie aż do końca gry. Rozgrywka trwa do momentu, aż przynajmniej jeden z graczy dołoży ostatnią kartę auta na oś danych.

# MOTO QUIZ – ZASADY

KATEGORIA:

## LATA PRODUKCJI

Tworząc tę grę, wiedzieliśmy, że chcemy Was zapytać o początek produkcji poszczególnych modeli aut, ale dodaliśmy jeszcze jedną datę – zakończenia produkcji. Uznaliśmy, że dopiero dodanie tej informacji da pełny obraz sytuacji i pozwoli spojrzeć na poszczególne auta w jeszcze szerszym kontekście. Jednak na potrzeby gry „Moto Quiz” porównujcie wyłącznie początek produkcji.

## ZAKOŃCZENIE GRY I OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Gra kończy się wtedy, gdy jeden z graczy nie ma już kart aut przed sobą. Tę rundę należy dokończyć, aby każda osoba grająca rozegrała równą liczbę rund. Jeśli na koniec tej rundy jest tylko jedna osoba bez kart aut, ta osoba wygrywa grę!

Jeśli jest dwóch lub więcej graczy, którym skończyły się karty aut w tej samej rundzie, te osoby przechodzą do dogrywki.



## DOGRYWKA

Osoby biorące udział w dogrywce biorą po 1 karcie auta z talii aut, patrząc tylko na rewers i następnie dokładają te karty na oś danych. Osoba, która pomyli się i nieprawidłowo dołoży kartę auta, odpada. Dogrywkę wygrywa osoba, która się nie pomyli w dogrywce.

## TALIA KART AUT

Jeśli w którymkolwiek momencie gry skończy się talia kart aut, należy przetasować karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć nową talię kart aut.

# MOTÓR GT. WYŚCIG

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Ułóż planszę na środku stołu.
2. Rozdaj graczom drewniane znaczniki w jednym kolorze:
  - 1 figurka auta
  - 3 kosteczki
3. Rozdaj graczom losowo cały zestaw kart początkowych – to karty oznaczone konkretną literą (np. A) Gracz bierze cały zestaw kart oznaczony wylosowaną literą, tasuje go i kładzie przed sobą. Litera oznaczająca zestaw znajduje się na rewersie pod prędkościomierzem.
4. Potasuj karty aut dodatkowych, czyli wszystkie karty inne niż karty początkowe i połóż je awersem (granatową stroną) do góry obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
5. Wylosujcie pierwszego gracza.
6. Pierwszy gracz wykłada swoją figurkę auta na polu START na wewnętrznym torze. Pozostali gracze (w kolejności ruchu wskazówek zegara) dokładają swoje figurki na wewnętrzny lub zewnętrzny tor jazdy według poniższej zasady.



**Na wewnętrznym torze limit figurek, które mogą znajdować się na jednym polu, wynosi:**

**2-3 GRACZY:**

1 figurka



**4-5 GRACZY:**

2 figurki



**6 GRACZY:**

3 figurki



# WYŚCIG – ZASADY

Wyścig trwa 2 okrążenia. Kto pierwszy skończy drugie okrążenie – wygrywa! Dokładne zasady określania zwycięzcy są opisane w dalszej części instrukcji. W trakcie rozgrywki gracze zagrają od kilku do kilkunastu rund. Runda to inaczej ruch wszystkich graczy. Każda runda składa się z tur poszczególnych graczy. Każda tura składa się z dwóch faz:

## 1. Przyspieszenie

## 2. Redukcja

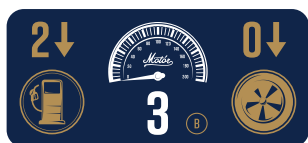
# PRZYSPIESZENIE

## 1. DOBRANIE KART AUT

Gracze dobierają tyle kart ze swojej talii, aby na początku swojej tury mieć dokładnie **4 karty aut przed sobą**. W pierwszej rundzie gry ta faza jest pomijana, bo gracze zaczynają z różną liczbą kart na rękę (patrz: Przygotowanie do gry). W drugiej i każdej kolejnej rundzie należy dobrać do **4 kart na rękę**.

## 2. GRACZ WYBIERA JEDNĄ SPOŚRÓD SWOICH

**KART I ZAGRYWA JĄ**. Natychmiast należy wprowadzić efekt danej karty w kolejności „od góry i od lewej, do dołu i do prawej”.



Zawsze należy najpierw ponieść kosztą zagrania danej karty (ikony na granatowym polu karty). Jeśli nie możemy odjąć tyle paliwa z naszego toru paliwa, nie możemy zagrać takiej karty auta. Dopiero po ruchu realizujemy „zyski” (ikony na białym polu karty), które przynosi nam dana karta auta. Szczegółowa rozpiska działań poniżej:

# WYŚCIG – ZASADY

## KROK 1.

Opłacenie karty auta paliwem.



## KROK 2.

*(Opcjonalnie)*

Obniżenie poziomu ogumienia.



## KROK 3.

Przyspieszenie, czyli ruch po torze.



## KROK 4.

*(Opcjonalnie)*

Podniesienie poziomu paliwa.



## KROK 5.

*(Opcjonalnie)*

Podniesienie ogumienia lub/i skupienia kierowcy.



Po zrealizowaniu tych 5 kroków należy wprowadzić w życie efekty ogumienia.

Jeżeli w wyniku zagrania karty auta obniżymy poziom ogumienia, to w zależności od poziomu ogumienia, mogą nastąpić następujące efekty:

**Musimy odrzucić wybraną kartę auta z ręki.**



**Skupienie kierowcy -x na torze skupienia kierowcy**  
*(x oznacza liczbę przy ikonie na karcie).*



**Paliwo -2 na torze paliwa.**



Jeżeli w wyniku zagrania karty auta podniesiemy poziom ogumienia, to nic się nie dzieje.

**Po zrealizowaniu tych 5 kroków** oraz wprowadzeniu w życie zmian przy ogumieniu, należy wprowadzić w życie efekty skupienia kierowcy. Jeżeli w wyniku zagrania karty auta podniesiemy poziom skupienia kierowcy, to:

- **bonus w postaci dobrania karty** auta z talii dodatkowych aut, należy zrealizować natychmiast, czyli gracz bierze dwie karty z wierzchu stosu,

# WYŚCIG – ZASADY

następnie wybiera jedną z nich i odkłada ją na swoją rękę. Nie wybraną kartę dodatkową należy odłożyć do pudełka. Na koniec rundy, w której gracz dobrał kartę auta z talii dodatkowej, musi odrzucić jeszcze jedną, wybraną przez siebie kartę.

- **bonus w postaci dodatkowego przyspieszenia** powinniśmy uwzględnić dopiero w następnej rundzie.



**Czy jeśli podnosimy ogumienie, mamy stosować kary wynikające z poziomu ogumienia?**

**Nie.** Kara za ogumienie określana jest tylko w momencie, gdy w wyniku zagrania naszej karty wchodzimy na niższy poziom ogumienia. Jeśli nie zmieniamy poziomu ogumienia, nic się nie dzieje. Jeśli podnosimy ogumienie, również nic się nie dzieje.

## OKREŚLANIE KOLEJNOŚCI GRACZY

**W pierwszej rundzie** gry kolejność zagrywania kart aut jest inna niż w kolejnych rundach. W pierwszej rundzie zaczyna osoba będąca pierwszym graczem. Potem swoje ruchy wykonują osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od osoby siedzącej na lewo od pierwszego gracza.

**W drugiej i każdej kolejnej rundzie** kolejność ruchów jest zależna od pozycji na torze. Najpierw rusza się osoba, której figurka jest najbliższej linii mety. Jeśli dwóch lub więcej graczy jest na tym samym polu, należy sprawdzić, która osoba w poprzedniej rundzie wykonywała ruch wcześniej.

Jeśli liczba pól od figurki do linii mety jest taka sama w przypadku dwóch lub więcej graczy, wcześniej swój ruch wykonuje osoba na wewnętrznym torze. Liczbę pól od figurki do linii mety liczymy najkrótszą drogą.

# WYŚCIG – ZASADY

## WEWNĘTRZNY I ZEWNĘTRZNY TOR JAZDY

W zależności od liczby graczy, na wewnętrznym torze jest limit figurek, które mogą znajdować się na jednym polu:

**2-3 GRACZY:**

1 figurka



**4-5 GRACZY:**

2 figurki



**6 GRACZY:**

3 figurki

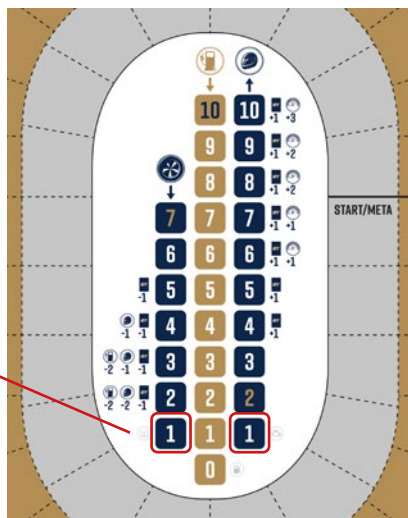


## ZEPSUTE AUTO I NAPRAWA AUTA

Zepsute auto to takie, gdzie chociaż jeden znacznik (OGUMIENIE lub SKUPIENIE KIEROWCY) jest na polu nr 1. O zepsutym aucie przypominają też ikony na obu torach:



Jeśli oba znaczniki jednego gracza są na najniższych polach oznaczonych ikonką awarii, gracz ten odpada z wyścigu.



Naprawa auta oznacza, że gracz musi zagrać kartę, która „podniesie” znacznik gracza na polach OGUMIENIA lub SKUPIENIA KIEROWCY. Gdy na początku nowej rundy znacznik gracza będzie już na wyższych polach, należy uznać, że auto jest już sprawne i przyspieszenie działa zgodnie ze standardowymi zasadami.

# WYŚCIG – ZASADY

## PORUSZANIE SIĘ PO TORZE WYŚCIGOWYM

Gracz sam decyduje, jak poruszy figurkę na torze. Wykonując swój ruch, należy pamiętać o ograniczeniach wynikających z liczby figurek na wewnętrznym torze. Należy też zwrócić uwagę, że zewnętrzny tor jest dłuższy i pola nie są usytuowane równoległe do toru wewnętrznego. Należy więc pamiętać, że możliwa jest zmiana toru jazdy, ale tylko pomiędzy polami, które stykają się ze sobą. Gracz podczas wyprzedzania może użyć pola, na którym stoi figurka przeciwnika, nie musi wymijać po zewnętrznym torze.



## PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW NA TORACH ZASOBÓW

Zagrywane karty aut będą modyfikować posiadane przez gracza zasoby (ilość PALIWA, poziom SKUPIENIA KIEROWCY, stan OGUMIENIA). Dlatego należy zwrócić uwagę, w którą stronę powinny poruszać się znaczniki gracza na poszczególnych torach. Pamiętajcie, aby zacząć grę ze swoimi znacznikami na właściwych pozycjach na torach – zostały one zaznaczone dodatkowym kolorem na torze.

Gdy podnosimy ogumienie, nie stosujemy kar wynikających z poziomu, na który wchodzimy. Kara za ogumienie określana jest tylko w momencie, gdy w wyniku zagrania naszej karty wchodzimy na niższy poziom ogumienia. Jeśli nie zmieniamy poziomu ogumienia, nic się nie dzieje. Jeśli podnosimy ogumienie, również nic się nie dzieje.

## REDUKCJA

### NAJWYŻSZE PRZYSPIESZENIE W RUNDZIE

Osoba, która zagrała kartę auta z najwyższym przyspieszeniem, w fazie „Redukcji” otrzymuje -1 do stanu OGUMIENIA. Jeśli na zagranej karcie był efekt „-1 OGUMIENIE”, to te dwa efekty sumują się. Jeśli dwóch lub więcej graczy zagra kartę auta o najwyższym przyspieszeniu, każda z osób otrzymuje -1 do stanu OGUMIENIA w fazie „Redukcji”.

### ODRZUCENIE 1 KARTY AUTA

Na koniec fazy redukcji każdy gracz musi odrzucić na swój stos kart odrzuconych jedną, wybraną przez siebie, kartę auta.

Po wykonaniu powyższych działań kończy się aktualna runda. Należy sprawdzić, czy którykolwiek z graczy spełnił warunki zwycięstwa. Jeśli nie, zaczyna się nowa runda.

---

### KONIEC GRY I OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Wyścig kończy się, gdy ostatni gracz przekroczy linię mety. Rozgrywkę wygrywa osoba, która przekroczy linię mety jako pierwsza. Każda osoba przekraczająca linię mety porusza swoją figurkę o dodatkowe pola – o tyle pól, ile zostało paliwa danemu graczowi (np. gracz przekroczył linię mety, mając 4 jednostki PALIWA, więc porusza się swoją figurkę o dodatkowe 4 pola).

Jeśli dwóch lub więcej graczy przekroczy linię mety w tej samej rundzie, należy sprawdzić, która figurka przejechała dalej za linię mety. Właściciel tej figurki wygrywa wyścig. Jeśli dwóch lub więcej graczy przekroczyło linię mety w tej samej rundzie oraz są na tym samym polu (należy pamiętać o limitach na torze wewnętrznym i odległości od linii mety), grę wygrywa osoba z wyższym poziomem SKUPIENIA KIEROWCY. Jeśli w tej cesze też jest remis, wygrywa gracz z wyższym poziomem stanu OGUMIENIA. Jeśli nadal jest remis, wygrywa osoba, która ma mniej kart w swojej talii. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem!

# WYŚCIG – ZASADY

## MERCEDES-BENZ T80

Wśród kart aut znajduje się Mercedes-Benz T80, jedyne nieprodukowane seryjnie auto w zestawieniu, posiadające szczególne parametry. Z tego względu można tę kartę zagrać tylko raz podczas całego Wyścigu. Po zagraniu tej karty odłóżcie ją do pudełka. Dlatego też ta karta jako jedyna ma odwrócone kolory.



## TYLKO 2 OKRĄŻENIA? TO MAŁO!

Jak zapoznać się z grą „Motór GT. Wyścig” i uznacie, że dwa okrążenia na jeden wyścig to za mało, możecie samodzielnie określić liczbę okrążeń. Pamiętajcie jednak o tym, aby zrobić to na początku wyścigu, aby każdy od razu znał moment jego zakończenia.

## JAK JESZCZE WYKORZYSTAĆ KARTY ZAWARTE W MOTÓR GT?

To gra stworzona dla fanów motoryzacji. Zachęcamy do rozmów nt. przedstawionych aut i dzielenia się wspomnieniami. Możecie zadawać sobie pytania z wykorzystaniem zawartych na kartach ciekawostek oraz danych technicznych i zgadywać co to za auto. Możecie również grać w „Wojnę”, skupiając się na jednej z sześciu przygotowanych kategorii. Wszystko zależy od Was i Waszej wyobraźni.

# OZNACZENIA IKON



## PALIWO

Poruszanie się po planszy kosztuje określoną liczbę jednostek paliwa. Przed zagranie karty należy przesunąć znacznik paliwa na torze o tyle pól „w dół”, ile wskazuje karta. Jeśli gracz nie ma tyle paliwa, nie może zagrać wybranej karty auta. Jeśli przez pomyłkę zagrał kartę, na którą go „nie stać”, odkłada tę kartę na swój stos kart odrzuconych i rusza się o 1 pole do przodu (wprowadza pozostałe efekty karty, w tym np, PALIWO, OGUMIENIE czy SKUPIENIE KIEROWCY).

Wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz nie stać na zagranie jakiegokolwiek karty auta ze względu na zbyt niski poziom paliwa. Wtedy gracz odrzuca wybraną przez siebie kartę auta na swój stos kart odrzuconych. Następnie porusza swoją figurkę o 1 pole do przodu i podnosi swój poziom paliwa o tyle, ile wskazuje karta auta, którą właśnie odrzucił.



## PRZYSPIESZENIE

Ta ikona oznacza prędkość, z jaką porusza się dana figurka. Występuje na karcie oraz na torze skupienia kierowcy (dodatkowe przyspieszenie). Licząc, o ile pól przesunie się nasza figurka na torze, należy dodać obie wartości. Suma to liczba pól, o ile porusza się dane auto w turze gracza.



## SKUPIENIE KIEROWCY

Zagrywając karty z tym symbolem, podnosimy skupienie kierowcy, tym samym przyspieszenie naszego auta – trzeba wtedy przesunąć swój znacznik o tyle pól do przodu, ile wskazuje wartość na karcie.

Na torze ogumienia są pola, które obniżają skupienie kierowcy – w tym wypadku znacznik gracza na torze skupienia kierowcy trzeba obniżyć.

Na torze SKUPIENIE KIEROWCY na planszy na wyższych poziomach są dwa efekty: +X do Przyspieszenia oraz +1 karta. Bonus w postaci +1 karta otrzymujemy tylko w chwili, gdy wchodzimy na dany poziom.

Jeśli w nowej rundzie pozostaniemy na tym samym poziomie, nie otrzymujemy dodatkowej karty.

Inaczej jest w przypadku +X do przyspieszenia – ten efekt doliczamy w każdej rundzie.



## OGUMIENIE

W trakcie wyścigu stan opon będzie ulegać zmianie. Po zagranie karty z taką ikoną należy sprawdzić kierunek strzałki przy ikonie, a następnie wprowadzić efekt karty, czyli przesunąć swój znacznik o tyle pól, ile wskazuje liczba przy ikonie.

## OZNACZENIA IKON



### ODRZUĆ KARTĘ

Efekt tej ikony to odłożenie wybranej karty spośród dostępnych na rękę kart aut na swój stos kart odrzuconych.

Pamiętajcie, że jak podnosimy swój poziom, albo zostajemy na tym samym poziomie, nie wprowadzamy negatywnych efektów.



### DOBIERZ KARTĘ

Efekt tej ikony to dobranie 2 kart z talii kart aut dodatkowych i wzięcie na rękę jednej z nich. Nie wybraną kartę trzeba odłożyć na ogólny stos kart odrzuconych. Nowo wybraną kartę gracz może użyć już w następnej rundzie.



### AWARIA SILNIKA

Oznacza to, że do momentu naprawienia samochodu, figurka porusza się z  $\frac{1}{2}$  przyspieszenia (wartość z karty + toru skupienia dzielimy przez 2). W razie potrzeby wynik zaokrąglamy w dół. Minimalne przyspieszenie auta to zawsze 1. Sposób naprawy auta został opisany w dalszej części instrukcji.



### AWARIA HAMULCÓW

Oznacza to, że do momentu naprawienia samochodu, figurka porusza się z  $\frac{1}{2}$  przyspieszenia (wartość z karty + toru skupienia dzielimy przez 2). W razie potrzeby wynik zaokrąglamy w dół. Minimalne przyspieszenie auta to zawsze 1. Sposób naprawy auta został opisany w dalszej części instrukcji.

Po wyborze karty auta i po wprowadzeniu jej efektów do gry, tura tego gracza kończy się. Następną akcję wykonuje kolejny gracz. Każdy gracz ma dokładnie taki sam przebieg tury.

