

Autor gry
ORIN BISHOP



ODLOTOWY WYŚCIG



TŁO FABULARNE

U progu XX wieku nastał renesans pary, stali i tajemniczej potęgi elektryczności! Nikola Tesla, szalony geniusz, ściągnął do Szwajcarii najtęższe umysły świata, aby rzucić im wyzwanie w szalonym wyścigu przez Alpy – wyścigu, w którym wszystkie chwytły są dozwolone. Na tym neutralnym terenie słynni wynalazcy będą konstruować i eksploatować do granic możliwości wymyślne maszyny własnego projektu, by raz na zawsze rozstrzygnąć, kto jest godzien miana najwspanialszego wynalazcy wszech czasów!

„Rywalizacja stulecia!”, głosiły nagłówki gazet ze wszystkich zakątków świata. Kontrowersje wokół rezultatu Szwajcarskiego Wyścigu wzbudziły zainteresowanie społeczeństwa szczegółami współzawodnictwa pionierów postępu. W efekcie powstał Chmurodrom – olbrzymi latający tor wyścigowy, stworzony za pomocą dziwacznej i futurystycznej technologii przez tajemniczego filantropa z firmy Earhart Industries. Tam wielcy wynalazcy będą mogli ponownie stanąć w szranki!



PODSTAWY ROZGRYWKI

Odlotowy wyścig to gra planszowa oparta na mechanice dice-placementu (stawiania kości) oraz draftu (dobierania) kart. Gracze rzucają kośćmi, a następnie umieszczają je na swoich **Wehikułach**, aby generować **Ruch**, pozyskiwać jeszcze więcej kości, zapobiegać uszkodzeniom i je naprawiać czy wreszcie odrzucać zużyte kości. Wydajność swoich **Wehikułów** poprawią za pomocą nowych **Elementów Maszyny**, a dzięki ujarzmieniu potęgi **Usprawnień** będą mogli krzyżować szyki przeciwnikom i również w ten sposób przybliżyć się do zwycięstwa.

Gra toczy się przez kilka rund aż do momentu, gdy jeden z **Wehikułów** przekroczy Linię Mety – rozgrywa się wówczas ostatnią rundę. Ten gracz, który po jej zakończeniu będzie się znajdować najdalej za Linią Mety, zostanie ogłoszony zwycięzcą wyścigu!

FILMOWY PRZEWODNIK

Jesteś wzrokowcem? Bez obaw, przygotowaliśmy coś także dla ciebie. Otwórz przeglądarkę internetową i wejdź na stronę roxley.com/steampunk-rally, a znajdziesz tam filmowy przewodnik (w języku angielskim), dzięki któremu zapoznasz się z regułami gry.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



120 kart **Elementów Maszyny**
w 3 kolorach (ze złotym, srebrnym
i miedzianym obramowaniem)



40 kart **Usprawnień**
(z czarnym obramowaniem)



1 żeton
Kierunku Gry



16 **Żetonów Wynalazców**
z podstawkami



32 karty **Kokpitów i Elementów
Maszyny Wynalazców**



8 kart pomocy



8 żetonów
Żarówek



36 kości
Pary



36 kości
Żaru



36 kości
Elektryczności



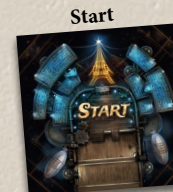
6 żetonów
Wyzwań



8 **Mierników
Uszkodzeń**



41 żetonów **Zębatek**
w 3 nominałach



Start



Linia Mety



Koniec

8 dwustronnych kafli **Toru**:
1 kafel **Startu**, 5 **Środka**, 1 **Linii Mety**,
1 **Końca**

PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1 Zdecydujcie, na którym **Torze** chcecie się ścigać (*Alpy Szwajcarskie* lub *Chmułodrom*), i sprawdźcie, czy wszystkie kafle **Toru** są odwrócone na właściwą stronę.
- 2 Wybierzcie trzy z pięciu dostępnych kafli **Środka Toru** i stwórzcie nieprzerwany **Tor** o dowolnym kształcie.
- 3 Połóżcie kafel **Startu** na jednym z końców nowo utworzonego **Toru**.
- 4 Na drugim końcu **Toru** umieśćcie kafele **Linii Mety**.
- 5 Tak przygotowany **Tor** zamknijcie kaflem **Końca Toru**, który należy położyć za kaflem **Linii Mety**.
- 6 Stwórzcie zasoby kości i **Zębatek** w miejscu łatwo dostępnym dla graczy.
- 7 Podzielcie karty **Elementów Maszyny** i **Usprawnień** na cztery talie, zgodnie z kolorem obramowań (złoty, srebrny, miedziany i czarny).
- 8 Potasujcie cztery talie i połóżcie je w miejscu łatwo dostępnym dla graczy. Następnie z każdej talii należy dobrać jedną kartę i położyć ją obok tej talii (w ten sposób tworzy się stosy kart odrzuconych wszystkich talii).
- 9 Rzućcie żetonem **Kierunku Gry** jak monetą i połóżcie go między dwoma losowo wybranymi graczami.

WARIANT OPCJONALNY: ŻETONY WYZWAŃ

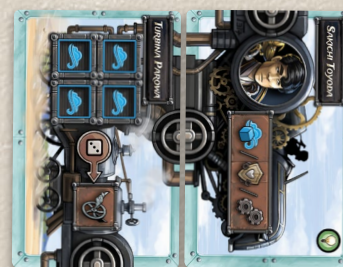
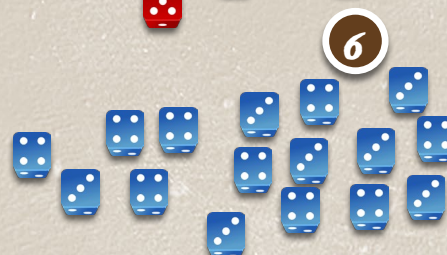
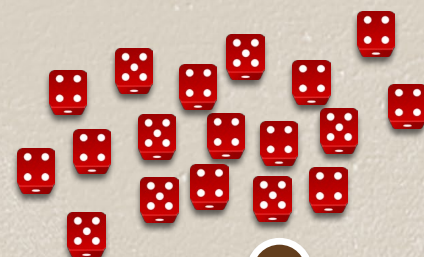
- 10 Żetony **Wyzwań** stanowią nowy, ekscytujący wariant dla doświadczonych graczy. Po zbudowaniu **Toru** możecie dodać do gry **Wyzwania**. Połóżcie po jednym z sześciu żetonów **Wyzwań** na tych polach **Toru**, gdzie nie ma jeszcze żadnych **Wyzwań**.
 - Zalecamy, aby nie dodawać do **Toru** więcej niż trzech **Wyzwań**.
 - Dobrze się zastanówcie, wybierając pola dla żetonów **Wyzwań**. Jeśli położycie taki żeton po jednej stronie rozwidlającej się drogi, optymalna trasa może być zbyt oczywista, co uczyni grę mniej interesującą.



PIERWSZA ROZGRYWKA

Jeżeli gracie w *Odłotowy wyścig* po raz pierwszy, zalecamy wprowadzenie następujących zmian do **Przygotowania do rozgrywki**:

- Grajcie w maksymalnie sześć osób.
- Ścigajcie się na **Torze Alpy Szwajcarskie**.
- Grajcie bez opcjonalnych żetonów **Wyzwań** (nadal będziecie musieli zmierzyć się z **Wyzwaniami** nadrukowanymi na **Torze**).





PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

- A** Wybierz swojego Wynalazcę. Otrzymujesz karty Kokpitu Wynalazcy i Elementu Maszyny Wynalazcy, a także Żeton Wynalazcy. Zalecamy, aby jako pierwsi wybierali gracze, którym nie poszło najlepiej w poprzedniej rozgrywce.
- B** Umieść swój Żeton Wynalazcy na Torze, na polu oznaczonym jako Start.
- C** Skonstruuj swój Wehikuł, kładąc przed sobą karty Kokpitu Wynalazcy i Elementu Maszyny Wynalazcy, odwrócone tekstem w swoją stronę. Początkowy Wehikuł musi posiadać zamknięty Zawór (patrz „Zamykanie Zaworów” poniżej).
- D** Zostaw obok Wehikułu miejsce na swoją Pulę Kości.
- E** Połóż w swoim obszarze gracza żeton Żarówki, odwrócony „zapaloną” stroną do góry.
- F** Weź Miernik Uszkodzeń, ustaw go na „0” i połóż w swoim obszarze gracza.
- G** Kiedy wszyscy gracze wybiorą Wynalazców i przeprowadzą powyższe przygotowania, odłóżcie do pudełka karty i żetony nieużywanych Wynalazców.



D

Pula Kości

ZAMYKANIE ZAWORÓW

Jeżeli dwa stykające się Elementy Maszyny tworzą razem ilustrację pełnego Zaworu, taki Zawór uważa się za zamknięty.



Zamknięty Zawór



Otwarty Zawór

ROZGRYWKA

Rozgrzywka toczy się przez pewną liczbę rund. Każda runda składa się z czterech **Faz**:

- Draft:** gracze dobierają nowe karty **Elementów Maszyny** i dołączają je do swoich **Wehikułów**, zyskują kości, **Zębatki** i karty **Usprawnień**.
- Chłodzenie:** wydając **Zębatki**, gracze mogą zmniejszać wartości na kościach, które zajmują **Pola Aktywacji** w ich **Wehikułach**. Fazę **Chłodzenia** pomija się w pierwszej rundzie gry.
- Wyścig:** gracze rzucają kośćmi i używają ich do aktywacji **Elementów Maszyny**.
- Uszkodzenia:** jeżeli wartość wskazywana przez **Miernik Uszkodzeń** jest mniejsza niż 0, gracze odrzucają **Elementy Maszyny**.

Po zakończeniu wszystkich czterech **Faz** przeprowadza się **Podsumowanie rundy**, a kolejna runda rozpoczyna się ponownie od **Fazy Draftu**.

FAZA DRAFTU

W **Fazie Draftu** gracze otrzymują dwa rodzaje kart: **Usprawnienia** i **Elementy Maszyny**. Za ich pomocą będą wykonywać akcje.

KARTY USPRAWNIEŃ

Wszystkie karty **Usprawnień** mają czarne obramowanie **A**. Karty **Usprawnień** pozyskane w **Fazie Draftu** zagrywa się, aby generować efekty opisane na tych kartach **B**.



KARTY ELEMENTÓW MASZYNERYI

Elementy Maszyny używa się do rozbudowy **Wehikułu**. Aktywuje się je w **Fazie Wyścigu** przy pomocy kości albo żetonu **W**. W grze występują trzy rodzaje **Elementów Maszyny**. Oprócz różnych **Efektów Wyścigu**, jakie mogą generować, każda z tych kart charakteryzuje się także pewną stałą cechą, oznaczoną kolorem obramowania:



ZŁOTE OBRAMOWANIE
Takie karty generują **Ruch**. **Wehikuł** musi się poruszać, aby wygrać wyścig, dlatego dobrze się zastanów, zanim zrezygnujesz ze złotej karty.



SREBRNE OBRAMOWANIE
Takie karty generują więcej kości, co przekłada się na dostępną ilość mocy **Wehikułu**.



MIEDZIANE OBRAMOWANIE
Takie karty mają cztery **Zawory**, dzięki czemu pozwalają łatwiej rozbudowywać **Wehikuł**.



FAZA DRAFTU – CIĄG DALSZY

Na początku **Fazy Draftu** gracze dobierają po jednej karcie z każdej talii, tworząc rękę złożoną z czterech kart. Następnie jednocześnie przeprowadzają opisane poniżej kroki. Uwaga – nie należy przechodzić do następnego kroku, dopóki wszyscy gracze nie zakończą obecnego.

- Wybierz kartę z ręki i połóż ją przed sobą rewersem do góry (zakrytą).
- Wykonaj jedną z następujących akcji, używając do tego zagranej karty:

KONSTRUUJ

Odsłoń wybraną kartę **Elementu Maszyny** i natychmiast dołącz ją do swojego **Wehikułu** (patrz część „**Konstruowanie Wehikułu**”). Jeżeli nie możesz dołączyć karty zgodnie z zasadami, musisz ją odrzucić, aby **Wygenerować Moc** albo **Zyskać Zębatki**, tak jak opisano poniżej.



WYGENERUJ MOC

Odrzuć wybraną kartę na właściwy stos kart odrzuconych. Weź z zasobów kości – ich liczba i kolor są widoczne w prawym górnym rogu odrzuconej karty. Połóż te kości w swoim **Obszarze Gracza**, aby stworzyć **Pulę Kości**. Będziesz nimi rzucać i używać ich w **Fazie Wyścigu**.



ZYSKAJ ZĘBATKI

Odrzuć wybraną kartę na właściwy stos kart odrzuconych. Weź z zasobów **Zębatki** – ich liczba jest widoczna w prawym górnym rogu odrzuconej karty.



ZACHOWAJ USPRAWNIENIE

Wsuń wybraną kartę **Usprawnienia** pod swój **Miernik Uszkodzeń**. Od tego momentu możesz zagrać tę kartę.



- Przekaz pozostałe karty z ręki graczowi obok, zgodnie z kierunkiem wskazanym przez żeton **Kierunku Gry**. Karty, które sam w ten sposób otrzymasz, są twoją nową ręką. Powtarzajcie kroki od 1 do 3 aż do chwili, gdy nie zostaną wam żadne karty do przekazania. Następnie przejdźcie do **Fazy Chłodzenia**.



WAŻNE!

Jednym z unikalnych elementów **Odlotowego wyścigu** jest brak klasycznych tur – gracze rozgrywają rundę równocześnie. Aby zachować porządek, musicie przekazywać sobie informacje o postępie bieżącej Fazy. Zanim przejdziecie do kolejnej, upewnijcie się, że pozostali gracze są gotowi. Dzięki temu każdy będzie miał dość czasu, aby dokończyć swoje akcje. Nową Fazę rozpocznijcie dopiero w chwili, gdy wszyscy zadeklarują gotowość.



ADA LOVELACE

(1815–1852) Dzięki swoim matematycznym uzdolnieniom Augusta Ada King, hrabina Lovelace, zaangażowała się w prace nad maszyną różnicową Charlesa Babbage'a – mechanicznym kalkulatorem działającym na podobnych zasadach, co późniejsza maszyna Turinga, a w końcu współczesny komputer. Bardzo możliwe, że czyni to Adę Lovelace pierwszym programistą w historii. Zachęcana do nauki matematyki przez matkę, która nie chciała, aby córka poszła w ślady ojca, poety lorda Byrona, Ada czerpała inspirację z wynalazków rewolucji przemysłowej i tworzyła wymyślne projekty okrętów i maszyn parowych. Choć fakt ten nie jest znany historykom, ciągle problemy zdrowotne skłoniły Adę do rozwinięcia idei maszyny różnicowej do poziomu, który pozwolił jej wtłoczyć w wynalazek własną świadomość. Tym sposobem Ada zdobyła nieśmiertelność i komunikuje się ze światem fizycznym za pomocą konstrukcji z żelaza i porcelany.



ALBERT EINSTEIN

(1879–1955) Świat nauki zwrócił uwagę na tego eleganckiego młodego wykładowcę w roku 1905, który później ochrzczono jego cudownym rokiem. Einstein opublikował cztery przełomowe prace, które na zawsze zrewolucjonizowały fizykę: o efekcie fotoelektrycznym, ruchach Browna, szczególnej teorii względności oraz równości masy i energii. Choć początkowo starał się unikać rozgłosu, Einstein wykorzystywał swoją sławę, by promować idee pacyfizmu, internacjonalizmu i syjonizmu. I choć niezachwianie wierzył w pokój i współpracę, z obawy, że faszystom uda się stworzyć broń nuklearną, napisał do prezydenta Roosevelta list, który doprowadził do powstania Projektu Manhattan, a następnie do wykorzystania w zbrojeniach jego słynnego równania: $E=mc^2$. Z perspektywy czasu Einstein uważał to za swój największy błąd. Złocił go kierunek, jaki na podstawie jego prac obrała fizyka kwantowa, i do końca swoich dni stanowczo utrzymywał, że „Bóg nie gra w kości”.



FAZA CHŁODZENIA

POMIJANA W PIERWSZEJ RUNDZIE

W **Fazie Chłodzenia** gracz może odrzucić dowolną liczbę **Zębatek**, aby zmniejszyć wartości na kościach, które zajmują **Polu Aktywacji** w jego **Wehikule**.

- Każda odrzucona **Zębatka** pozwala zmniejszyć wartości na dowolnych kościach o maksymalnie 2 oczka (np. wartość na jednej kości o 2 oczka lub na dwóch różnych kościach o 1 oczko).
- Odrzuć każdą kość, której wartość została zredukowana poniżej 1 oczka.



KARTY USPRAWNIENIŃ W FAZIE CHŁODZENIA

Niektóre karty **Usprawnień** mogą być zagrywane wyłącznie w **Fazie Chłodzenia**. Jeżeli kilku graczy chce zagrać karty **Usprawnień**, rozpatrujcie je w kierunku wyznaczonym przez żeton **Kierunku Gry**, rozpoczynając od gracza, który siedzi najbliżej tego żetonu. Pierwszy gracz rozpatruje wszystkie karty, które chce zagrać – dopiero potem kolejka przechodzi na kolejną osobę. Zwyczajne karty **Usprawnień** (takie, które *nie* zawierają zwrotu „Zagrywaj tylko w **Fazie Chłodzenia**”) można zagrywać w dowolnej fazie, również w **Fazie Chłodzenia**.



FAZA WYŚCIGU

Na początku **Fazy Wyścigu** rzuć wszystkimi kośćmi ze swojej **Puli Kości**, a także tymi, które zajmują ukośne **Polu Przechowywania** **A** (np. na kartach **Koła Zamachowego** czy na karcie **Wynalazcy Marii Curie**).

Przez pozostałą część **Fazy Wyścigu** możesz używać tych kości do aktywowania **Elementów Maszyny** swojego **Wehikułu** i w zamian otrzymywać związane z nimi **Efekty Wyścigu**. **Efekt Wyścigu** każdej karty jest reprezentowany przez symbole na miedzianym panelu **Elementu Maszyny** **B**.



ZĘBATKI

W dowolnym momencie **Fazy Wyścigu** możesz modyfikować wyniki na kościach w **Puli Kości**, wydając w tym celu **Zębatki**:

- Odrzuć **Zębatkę**, aby przerzucić kość.
- Odrzuć **Zębatkę**, aby zwiększyć wartość na kości o 1 oczko, maksymalnie do 6 oczek.



FAZA WYŚCIGU – CIĄG DALSZY

AKTYWOWANIE ELEMENTÓW MASZYNERYI Z POLAMI AKTYWACJI

Na większości **Elementów Maszyny** widnieją **Polu Aktywacji** **C** – efekty takich kart aktywuje się poprzez położenie na nich kości wskazanego rodzaju (**Pary** **B**, **Żaru** **F** albo **Elektryczności** **E**). Kości te muszą pochodzić z twojej **Puli Kości**. W swojej turze możesz aktywować dowolną liczbę **Elementów Maszyny** – o ile dysponujesz wolnymi **Polami Aktywacji** i pasującymi do nich kośćmi.



- 1 Wybierz **Element Maszyny**, który chcesz aktywować.
 - Nie możesz aktywować więcej niż jednego **Elementu Maszyny** równocześnie.
 - Możesz aktywować **Elementy Maszyny** w dowolnej kolejności.
 - Podczas pojedynczej **Fazy Wyścigu** możesz wielokrotnie aktywować ten sam **Element Maszyny**.
- 2 Połóż kości ze swojej **Puli Kości** na pustych **Polach Aktywacji** **C** karty **Elementu Maszyny**.
 - Rodzaj kości musi się zgadzać z symbolem widniejącym na **Polu Aktywacji** **C**.
 - Jeżeli na **Elementcie Maszyny** jest wystarczająco wiele wolnych **Pól Aktywacji**, możesz użyć do jego aktywacji kilku kości jednocześnie **D**.
 - Suma oczek na wszystkich kościach, jakie położyłeś za jednym razem na **Polach Aktywacji**, jest nazywana **mocą aktywacji** (na przykładzie **D** **moc aktywacji** wynosi 10).
 - Kości, które położyłeś na **Elementcie Maszyny** podczas poprzednich aktywacji **E**, nie wliczają się do **mocy aktywacji**.
- 3 Podziel **moc aktywacji** przez wartość wskazaną na ikonie **F** (ignorując resztę). Wynik określa, ile razy generujesz **Efekt Wyścigu** **F**.
 - **Element Maszyny** z symbolem gwiazdki **G** pozwala wygenerować **Efekt Wyścigu** tylko raz, za pomocą **mocy aktywacji** wynoszącej 1 lub więcej.
 - Możesz położyć kości na **Polach Aktywacji** tylko wówczas, gdy pozwoli ci to na przynajmniej jedną aktywację **Elementu Maszyny**.
- 4 Natychmiast rozpatrz wszystkie **Efekty Wyścigu** wygenerowane dzięki aktywacji karty. Jest to obowiązkowe – musisz rozpatrzyć wszystkie wygenerowane **Efekty Wyścigu**.

Uwaga: po położeniu kości na **Elementcie Maszyny** i rozpatrzeniu wszelkich **Efektów Wyścigu** takie kości stają się bezużyteczne. Muszą one jednak leżeć na karcie aż do chwili, gdy zostaną z niej usunięte (np. podczas **Fazy Chłodzenia**, w wyniku zastosowania **Efektu Wyścigu**, zagrania Karty **Usprawnienia** lub też odrzucenia tego **Elementu Maszyny**). Na każdym **Polu Aktywacji** może leżeć maksymalnie jedna kość.



ALBERTO SANTOS-DUMONT

(1873–1932) Postrzegany w Brazylii jako ojciec awiacji, czarujący i charyzmatyczny Santos-Dumont spędził większą część dorosłego życia w Paryżu, gdzie studiował fizykę, chemię, mechanikę, elektrykę oraz, z największym oddaniem, awiację – liczył bowiem, że to właśnie ta nauka pchnie ludzkość ku nowej erze dostatku. Jego projekty samolotów były zainspirowane plantacjami kawy, na których dorastał, a także dziełami Juliusza Verne'a. W 1901 roku otrzymał nagrodę Deutsch de la Meurthe za pokonanie sterowcem trasy od Parc de Saint-Cloud do Wieży Eiffla i z powrotem w zaledwie 30 minut. W geście dobrego serca połowę nagrody przekazał załodze sterowca, a drugą połowę paryskiej biedocie. W 1908 roku zaprojektował pierwszy na świecie statolot produkowany seryjnie, zwany Demoiselle, a sam projekt udostępnił. Santos-Dumont słynie także ze spopularyzowania zegarka na rękę.



ALEXANDER GRAHAM BELL

(1847–1922) Bell, urodzony w Edynburgu, już w wieku 12 lat zaprojektował dla przyjaciela swojego ojca maszynę do usuwania łusek pszenicy. Z powodu postępującej utraty słuchu, która dotknęła jego matkę, szybko zafascynował się akustyką. Pracował z osobami głuchymi, a dzięki badaniom nad słuchem i mową odkrył sposób na przekazywanie dźwięków za pomocą prądu elektrycznego – i tym samym jako pierwszy opatentował działający telefon. Często nagradzany i cieszący się wieloma honorowymi tytułami, na późniejszym etapie życia Bell spędzał większość czasu w swoim majątku w Nowej Szkocji, gdzie pożytkował niekończącą się ciekawość na tworzenie całej gamy wynalazków, w tym hydroplanów i innych pojazdów powietrznych, a także nadzorował konstrukcję eksperymentalnych okrętów i łodzi dla Królewskiej Kanadyjskiej Marynarki Wojennej. Telefon uważał za utrapienie i nigdy nie zgodził się na jego instalację w pracowni.

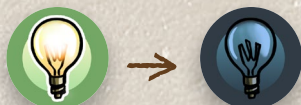


FAZA WYŚCIGU – CIĄG DALSZY

AKTYWOWANIE ELEMENTÓW MASZYNERII Z IKONAMI ŻARÓWEK

Kokpitów Wynalazców i Elementów Maszynerii z ikonami   nie aktywuje się za pomocą kości. Zamiast tego w Fazie Wyścigu odwróć swój żeton Żarówki na drugą stronę – ze strony „zapalanej”  na „zgaszoną”  – i aktywuj wszystkie takie karty. Następnie rozpatrz efekty aktywowanych Elementów Maszynerii pojedynczo i w dowolnej kolejności, rozpatrując do końca każdy Efekt Wyścigu przed przejściem do następnego.

Jeżeli zdecydujesz się odwrócić żeton Żarówki, musisz aktywować wszystkie Elementy Maszynerii z ikonami  w swoim Wehikule.



Pierwsza rozgrywka: sugerujemy, abyście w pierwszej rundzie swojej pierwszej rozgrywki rozpatrywali Fazę Wyścigu jeden po drugim, zgodnie z kolejnością wskazaną przez żeton Kierunku Gry.

Przykład: jeżeli żeton Kierunku Gry wskazuje kierunek zgodny z ruchem wskazówek zegara, pierwszy gracz po lewej stronie tego żetonu rozpatruje jedną aktywację, następnie robi to kolejny gracz po jego lewej stronie i tak dalej, aż do momentu, gdy żaden z graczy nie będzie mógł (lub nie będzie chciał) przeprowadzić dalszych aktywacji.



FAZA USZKODZEŃ

W  Fazie Uszkodzeń uszkodzenia, jakie zgromadziłeś w danej rundzie, mogą cię zmusić do odrzucenia części Elementów Maszynerii ze swojego Wehikulu.

- Jeżeli **Miernik Uszkodzeń** pokazuje 0 lub więcej, nic nie rób.
- Jeżeli **Miernik Uszkodzeń** pokazuje wartość mniejszą niż 0, musisz wybrać i odrzucić tyle Elementów Maszynerii , ile wskazuje czerwona liczba  na **Mierniku Uszkodzeń**. Następnie przesun wskaznik miernika na 0 .
- Pamiętaj, aby podczas odrzucania kart przestrzegać zasad, które omawiamy w części „Konstruowanie Wehikulu”.



Santos-Dumont traci jeden Element Maszynerii i przesun wskaznik Miernika Uszkodzeń na 0.



FAZA USZKODZEŃ – CIĄG DALSZY

EKSPLOZJA

Jeżeli w wyniku poniesionych uszkodzeń będziesz zmuszony odrzucić **Kokpit Wynalazcy**, twój **Wehikul** gwałtownie eksploduje. W chwili, gdy to nastąpi, musisz:

- 1 Przesunąć żeton swojego **Wynalazcy** na pole za ostatnim graczem . Jeżeli już jesteś ostatni, zamiast tego cofnij się o jedno pole w kierunku **Startu**.
- 2 Odrzuć wszystkie **Elementy Maszynerii**  z wyjątkiem **Kokpitu Wynalazcy** .
- 3 Przesun wskaznik **Miernika Uszkodzeń** na 0 .



Wehikul Santosa-Dumonta eksploduje w  Fazie Uszkodzeń, ponieważ wskazanie na jego **Mierniku Uszkodzeń** (-3)  zmusiłoby go do odrzucenia **Kokpitu Wynalazcy**.



Santos-Dumont spada na ostatnie miejsce, przesun wskaznik **Miernika Uszkodzeń** na 0, a następnie odrzuca wszystkie **Elementy Maszynerii** oprócz **Kokpitu Wynalazcy**.



ELIJAH J. MCCOY

(1844–1929) Urodził się w Kanadzie jako syn zbiegłych niewolników, lecz później jego rodzina przeniosła się z powrotem do Stanów Zjednoczonych. Tam rozpoczął pracę na stanowisku palacza lokomotywy – dorzucał węgiel do kotła i zajmował się smarowaniem silników. Choć uzyskał tytuł naukowy w Edynburgu, dyskryminacja rasowa nie pozwoliła mu znaleźć zatrudnienia w dziedzinie inżynierii mechanicznej. Nie powstrzymało go to przed zrewolucjonizowaniem w 1872 roku metod konserwacji silnika parowego za pomocą automatycznych smarownic. McCoy opatentował łącznie 50 projektów związanych z systemami smarowania. Niektórzy uważają, że angielski zwrot „the real McCoy” (oznaczający coś oryginalnego, autentycznego) wziął się z nalegań klientów, żeby stosować wyłącznie oryginalne smarownice McCoya.



HERTHA AYRTON

(1854–1923) Phoebe Sarah Marks, znana również jako Hertha Ayrton, była pragmatyczną i pełną zapału angielską inżynierką i wynalazcą. W swojej karierze uzyskała 26 patentów na przyrządy kreslarskie, lampy łukowe, elektrody i elementy napędów lotniczych. Podobnie jak jej bliska przyjaciółka, Maria Curie, musiała się borykać ze zinstytucjonalizowaną formą seksizmu; z tego powodu odmówiono jej tytułu naukowego z matematyki na Uniwersytecie Cambridge i wstępu do Towarzystwa Królewskiego. Niezrażona, zdobyła certyfikat Girtton, żeńskiego college'u Cambridge, gdzie założyła ochotniczą straż pożarną i klub matematyczny, a także prowadziła kółko śpiewacze. Badania Ayrton nad łukiem elektrycznym miały doniosły wpływ na technologie wykorzystywane w oświetleniu ulicznym, a podczas pierwszej wojny światowej jej wachlarze pomagały chronić brytyjskich żołnierzy przed gazami bojowymi. Ostatecznie jej niesamowity sukces na polu matematyki, fizyki i inżynierii doprowadził w Wielkiej Brytanii do zniesienia restrykcji, które odbierały kobietom możliwość zasiadania w komitetach naukowych.

PODSUMOWANIE RUNDY

Po rozpatrzeniu przez wszystkich graczy **Fazy Uszkodzeń** bieżąca runda dobiega końca. Przed przystąpieniem do kolejnej należy wykonać następujące czynności:

- 1 Odwróć żeton **Żarówki** na „zapaloną” stronę.  → 
- 2 Jeżeli dowolne **Elementy Maszyny** twojego **Wehikułu** posiadają Pola Przechowywania **4**, na każdym takim polu możesz położyć po jednej kości ze swojej **Puli Kości**. Przechowywane w ten sposób kości wracają do twojej puli na początku następnej **Fazy Wyścigu**. 
- 3 Zwróć wszystkie niewykorzystane i nieprzechowywane kości ze swojej **Puli Kości** do zasobów. Zębatki nie przepadają z rundy na rundę, gracze je zatrzymują.
- 4 Odwróć żeton **Kierunku Gry** na drugą stronę.  → 

Następnie gracze przechodzą do kolejnej rundy, która rozpoczyna się od **Fazy Draftu**.

UŻYWANIE KART USPRAWNIEN

Karty **Uspawnień** mają czarne obramowanie. Możesz zagrywać je ze swojego **Schowka** w dowolnym momencie gry, aby generować **Efekty Wyścigu** i **Efekty Uspawnień**, opisane w treści tych kart.



- **Uspawnienia** można zagrywać w dowolnym momencie dowolnej Fazy, chyba że treść karty stanowi inaczej.
- Po rozpatrzeniu karty **Uspawnienia** natychmiast odrzuć ją na właściwy stos.
- Pewne karty **Uspawnień** generują efekty, które obowiązują przez cały czas trwania bieżącej Fazy lub rundy. Kiedy taka karta zostanie zagrana, należy położyć ją obok **Toru**, aby przypominała graczom o działającym efekcie. Kiedy efekt ustanie, odrzuć tę kartę.
- Nie ma **limitu** maksymalnej liczby kart **Uspawnień**, jakie można przechowywać w swoim **Schowku** lub zagrywać w trakcie pojedynczej rundy.

KONSTRUOWANIE WEHIKUŁU

W każdym momencie gry twój **Wehikuł** musi spełniać następujące warunki:

- 1 Wszystkie **Elementy Maszyny** twojego **Wehikułu** muszą się łączyć z **Kokpitem Wynalazcy** nieprzerwaną serią zamkniętych **Zaworów** (patrz część „Zamykanie Zaworów”).
- 2 Dwa stykające się **Elementy Maszyny** nie muszą tworzyć zamkniętego **Zaworu**, jeżeli oba te **Elementy** spełniają warunek **1**.
- 3 W dowolnym momencie gry możesz zmieniać układ niektórych lub nawet wszystkich **Elementów Maszyny** swojego **Wehikułu**, łącznie z **Kokpitem Wynalazcy** – jeśli jednak po zmianie układu części **Elementów Maszyny** nie uda ci się połączyć z **Kokpitem Wynalazcy** serią zamkniętych **Zaworów**, będziesz musiał je odrzucić.
- 4 W dowolnym momencie gry możesz odrzucić niechciane **Elementy Maszyny** swojego **Wehikułu**.
- 5 Wszystkie kości leżące na **Palach Aktywacji** odrzuconego **Elementu Maszyny** także są odrzucane.
- 6 Za odrzucanie **Elementów Maszyny**, które były wcześniej dołączone do twojego **Wehikułu**, nie otrzymujesz żadnych **Zębatek**. Nie generują one także żadnej mocy (kości).
- 7 Odrzucony **Element Maszyny Wynalazcy** odkłada się do pudełka, a nie na stos kart odrzuconych.
- 8 Pod żadnym pozorem nie wolno ci odrzucić **Kokpitu Wynalazcy** (patrz „Eksplzja” w części **Faza Uszkodzeń**).
- 9 Wszystkie **Elementy Maszyny** należy układać w taki sposób, aby ich nazwa znajdowała się w lewym górnym rogu karty.
- 10 **Elementy Maszyny** z ilustracją podłoża w tle mogą być łączone z **Wehikułem** tak jak wszystkie pozostałe **Elementy Maszyny** – nie podlegają one żadnym dodatkowym ograniczeniom.



Wehikuł skonstruowany zgodnie z zasadami.



FERDINAND VON ZEPPELIN

(1838–1917) Jako potomek rodu arystokratów o pietnastowiecznych korzeniach Zeppelin służył podczas kilku wojen w pruskim pułku inżynieryjnym. Odbił także podróż do Stanów Zjednoczonych, aby przyrzeć się wojnie secesyjnej, w trakcie której zgłosił się na ochotnika do armii Unii. To właśnie tam po raz pierwszy wzniósł się w powietrze na pokładzie balonu. Narodziła się w nim fascynacja, która pchnęła go do zgłębiania tajników inżynierii sterowców. Dzięki jego pionierskim pomysłom niemiecka armia zapoczątkowała użycie sterowców w działaniach wojennych, a seria sterowców o oznaczeniu LZ stanowiła inspirację dla wielu późniejszych projektów.



SAKICHI TOYODA

(1867–1930) Choć był synem skromnego cieśli, Sakichi Toyoda zasłynął jako „król japońskich wynalazców” i ojciec japońskiej rewolucji industrialnej. Skonstruował drewniane krosno ręczne, założył firmę Toyoda Industries i opracował, używany po dziś dzień, system rozwiązywania problemów: metodę stawiania pytań „5 Whys”, stosowaną do odnajdywania źródeł problemów technicznych. Światowa recesja skłoniła go do podróży do Europy i Ameryki, gdzie dostrzegł ogromny potencjał automatyzacji. Zainspirowany tą ideą, stworzył swój najsłynniejszy wynalazek, krosno automatyczne, i namówił swego syna, Kiichiro, do założenia nowej filii przedsiębiorstwa, Toyota Motor Corporation, które obecnie co 6 sekund produkuje jeden nowoczesny samochód.

ODRZUCANIE I TASOWANIE KART

Zawsze odrzucajcie karty na stosy kart odrzuconych z obramowaniem w tym samym kolorze. Jeżeli na początku **Fazy Draftu** w talii jest mniej kart niż graczy biorących udział w rozgrywce:

- Potasujcie tę talię razem z jej stosem kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.
- Jeżeli w tak powstałej talii wciąż jest mniej kart niż graczy biorących udział w rozgrywce, wszyscy gracze odrzucają karty wymaganego koloru, zostawiając sobie maksymalnie cztery takie karty w swoim **Wehikule** lub w **Schowku** na karty **Usprawnień**.
- Potasujcie talię razem z jej stosem kart odrzuconych.
- Wyłóżcie pierwszą kartę z tej talii, aby stworzyć nowy stos kart odrzuconych.
- Kontynuujcie **Fazę Draftu** zgodnie z normalnymi zasadami.



EFEKTY WYŚCIGU

Efekty Wyścigu są reprezentowane przez symbole na kartach **Usprawnień** i **Elementów Maszynerii**, a także na polach **Wyzwań**.

- Jeżeli w dowolnym momencie wygenerujesz kilka różnych **Efektów Wyścigu** jednocześnie **(A)**, możesz je rozpatrzyć w dowolnej kolejności, musisz jednak rozpatrzyć je wszystkie, zanim zrobisz cokolwiek innego (nie wolno więc ignorować niechcianych **Efektów Wyścigu**).
- Czasami możesz się natknąć na kilka grup **Efektów Wyścigu**, przedzielonych ukośnikiem **(B)**. W takiej sytuacji wybierz jedną z tych grup i rozpatrz **Efekty Wyścigu** wszystkich symboli w tej grupie.
- Efekty Wyścigu** uzyskane w wyniku zagrania kart **Usprawnień** rozpatruje się natychmiast, bez względu na bieżącą Fazę.



WYKAZ EFEKTÓW WYŚCIGU



ZYSKAJ KOŚĆ

Weź z zasobów kość wskazanego koloru  /  /  i dodaj ją do swojej **Puli Kości**. Jeżeli uzyskasz w ten sposób kości w **Fazie Wyścigu**, natychmiast nimi rzuć – są one od razu gotowe do użycia.



ODRZUĆ KOŚĆ

Zdejmij kość wskazanego koloru  /  /  z dowolnego **Pola Aktywacji** w swoim **Wehikule** (liczba oczek nie ma znaczenia) i odłóż ją do zasobów. Kość może pochodzić także z **Elementu Maszynerii**, który wygenerował ten efekt. Odsłonięte **Pola Aktywacji** mogą być ponownie użyte do aktywowania tego **Elementu Maszynerii**.



OTRZYMAJ USZKODZENIE

Miernik Uszkodzeń służy do określenia wytrzymałości twojego **Wehikułu**. Za każdym razem, gdy **otrzymujesz uszkodzenie** w wyniku **Efektu Wyścigu**, zmniejsz wartość wskazaną przez **Miernik Uszkodzeń** o 1. Jeżeli odsłonisz w ten sposób ikonę , natychmiast odrzuć jeden **Element Maszynerii** ze swojego **Wehikułu** i przesunąć wskaźnik na **-7**. Może się zdarzyć, że taka sytuacja zmusi cię do odrzucenia **Kokpitu Wynalazcy** – wówczas twój **Wehikuł** eksploduje (patrz „Eksplozja” w części **Faza Uszkodzeń**).



WZMOCNIJ WEHIKUŁ

Za każdym razem, gdy **wzmacniasz** swój **Wehikuł**, zwiększ wartość wskazaną przez **Miernik Uszkodzeń** o 1. Jeżeli odsłonisz w ten sposób ikonę **Zębatki**, weź **Zębatkę** z zasobów, a następnie przesunąć wskaźnik na **+3**.



ZYSKAJ ZĘBATKĘ

Natychmiast weź z zasobów **Zębatkę**.



RUCH

Natychmiast przesunąć swój **Żeton Wynalazcy** o jedno pole do przodu na **Torze**. Rozpatrz wszystkie ikony **Terenu** , przez jakie się przesunąłeś.



PŁYNNY RUCH

Natychmiast przesunąć swój **Żeton Wynalazcy** o jedno pole do przodu na **Torze**, **ignorując** wszystkie ikony **Terenu** , przez jakie się przesunąłeś.



MARGARET KNIGHT

(1838–1914) Choć nigdy nie odebrała formalnego wykształcenia, Margaret Knight przeżywała w pobliżu maszyn od dwunastego roku życia, kiedy to zaczęła pracę w przedziałni bawełny. Szybko udało jej się rozwinąć silną intuicję mechaniczną. W 1868 roku wynalazła maszynę, która składała i kleiła słynne papierowe torby sklepowe, jakich używamy do dziś. Kiedy żelazny model jej maszyny wciąż powstawał, człowiek nazwiskiem Charles Annan skopiował i opatentował jej projekt. Dzięki zwiędstwie w sprawie o pierwszeństwo do uzyskania patentu Margaret Knight stała się jedną z pierwszych kobiet, które otrzymały patent Stanów Zjednoczonych. Do jej licznych wynalazków zaliczają się między innymi numeratory i różne urządzenia związane z silnikami rotacyjnymi i spalinowymi. Łącznie uzyskała 87 patentów, a w 1871 roku otrzymała od królowej Wiktorii odznaczenie Królewskiej Legii Honorowej.



BRACIA WRIGHT

(Wilbur c. 1867–1912 - Orville c. 1871–1948) Bracia Wright od młodych lat byli współpracownikami i partnerami w biznesie – a ponieważ dysponowali uzupełniającymi się zdolnościami, szybko zdobyli przewagę nad konkurencją. Pomysłowe wytwory wyobraźni Orville'a i przenikliwy, praktyczny umysł Wilbura czyniły z nich niepowstrzymany duet. Żaden z braci nie ukończył szkoły średniej. Po kilku latach pracy w przemyśle drukarskim otworzyli zakład, w którym produkowali własną markę rowerów. Dzięki swojej firmie, Wright Cycle Company, zdobyli wystarczający kapitał, żeby zainteresować się aeronautyką. Uznaje się, że to właśnie oni zaprojektowali i skonstruowali pierwszy samolot, a później odbyli w nim pierwszy lot. Wydarzenie to miało miejsce 17 grudnia 1903 roku i było wielkim krokiem ku erze podróży powietrznych.

TEREN

Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole Toru z symbolem Terenu (🏔️), poruszając Żeton Wynalazcy do przodu, zastosuj Efekt Wyścigu „Otrzymaj uszkodzenie” tyle razy, ile nakazuje liczba na tym symbolu. Jeżeli zyskasz wiele Ruchów (🌀) za jednym razem, musisz przesunąć Żeton Wynalazcy o pełną liczbę pól i zastosować efekt „Otrzymaj uszkodzenie” za wszystkie symbole Terenu, na jakie wejdzie Żeton Wynalazcy – nie wolno ci zrezygnować z niechcianych Ruchów.

Przykład: zyskałeś 3 Ruchy i przesunąłeś swój Żeton Wynalazcy o 3 pola. Na pierwszym polu widzisz symbol (🏔️) a na drugim (🏔️). W efekcie musisz zastosować efekt „Otrzymaj uszkodzenie” (🏔️) 5 razy. Poruszając się do tyłu – np. w wyniku efektu karty Usprawnienia lub pola Wyzwania – nie otrzymujesz żadnych uszkodzeń wynikających z symboli Terenu.



BRĄK KOŚCI

W rzadkiej sytuacji, gdy jeden z graczy musi dobrać kości, a brakuje ich w zasobach, możecie zastąpić kości zajmujące Pola Aktywacji na kartach Elementów Maszynierii Zębatkami albo kośćmi w innych kolorach.

- Jeśli zastępujesz kość Zębatkami, umieść na Polu Aktywacji tyle Zębatek, ile oczek wskazuje kość.
- Jeżeli zastępujesz kość kością w innym kolorze, upewnij się, że wskazuje ona taką samą liczbę oczek.
- Przyjmuje się, że kości i Zębatki użyte jako zamienniki mają taki rodzaj, jak Pola Aktywacji, na których leżą. Można je **chłodzić** i odrzucać zgodnie z normalnymi zasadami.
- Gdy tylko stanie się to możliwe, zastąpcie zamienniki kośćmi we właściwych kolorach.

POLA I ŻETONY WYZWAŃ

Na niektórych polach Toru gracze będą napotykać Wyzwania. Zapewniają one różnorakie Efekty Wyścigu, pod warunkiem spełnienia określonych wymogów. Część Wyzwań ma postać żetonów, które rozkłada się na Torze podczas przygotowania do rozgrywki. Poniższe zasady dotyczą wszystkich Wyzwań, chyba że treść Wyzwania stanowi inaczej:

- Jeżeli Wyzwanie wymaga od ciebie odrzucenia pewnych zasobów, a ty ich nie posiadasz, nie możesz wygenerować powiązanych z nim Efektów Wyścigu.
- Kiedy przesuwasz swój Żeton Wynalazcy o kilka pól jednocześnie, **nie możesz** zatrzymywać się po drodze na polach Wyzwań, aby korzystać z ich efektów. Wyjątkami od tej zasady są Lodowce i Tłumy, aktywowane natychmiast po przesunięciu Żetonu Wynalazcy na pole z takimi Wyzwaniami.



LISE MEITNER

(1878–1968) Urodziła się w Austrii w żydowskiej rodzinie jako Elise, ale później skróciła swoje imię, a także – z nieznanых powodów – zmieniła datę urodzenia z 7 na 17 listopada. Badala zagadnienia radioaktywności i fizyki nuklearnej i jako pierwsza kobieta została profesorem fizyki Uniwersytetu Berlińskiego. Wchodziła w skład zespołu, który jako pierwszy dokonał rozszczepienia jądra atomowego; jej kolega z uczelni, Otto Hahn, otrzymał za ten niezwykły wyczyn nagrodę Nobla. Podczas pierwszej wojny światowej Lise Meitner robiła prześwietlenia rannym austriackim żołnierzom. Uciekając przed nazistami, przeniosła się do Szwecji, gdzie działała aktywnie w kierowanym przez Siegbahna dziale fizyki Instytutu Noblowskiego przy Szwedzkiej Agencji Badań Obronnych i w Królewskim Instytucie Technologii w Sztokholmie. Miała tam swoje laboratorium i uczestniczyła w pracach nad R1, pierwszym szwedzkim reaktorem atomowym. Meitner odrzuciła propozycję udziału w Projekcie Manhattan – argumentowała, że „nie chce mieć nic wspólnego z bombą”.



NIKOLA TESLA

(1856–1943) Nikola Tesla, największy rywal Thomasa Edisona, był szalonym geniuszem. Pochodził z Serbii, a jego koncepcje promienia śmierci, maszyn powodujących trzęsienia ziemi i urządzeń do komunikacji z istotami pozaziemskimi jednocześnie przerażały i fascynowały masy. Z kolei idea darmowej elektryczności dla wszystkich ludzi budziła postrach wśród biznesmenów, którzy wielokrotnie podkopywali jego próby uczynienia świata lepszym. Był zarówno odludkiem, jak i showmanem, a aurze tajemniczości Tesli dorównywała wyłącznie jego osobliwa intuicja. Utrzymywał, że w rozbitkach światła objawiały mu się dzieła natury i projekty maszyn, które, co najbardziej zdumiewające, potrafił później urzeczywistniać. Choć był związany z takimi luminarzami jak Mark Twain czy Antonín Dvořák, Tesla unikał towarzystwa, które uważał za przeszkodę w pracy. Wydaje się, że najsilniejsza więź łączyła go z ulicznymi gołębiami.

WYKAZ PÓL WYZWAŃ



ELEKTROWNIA, ATMOSFERYCZNY SILNIK PAROWY, KOPALNIA WĘGLA

Jeżeli w dowolnym momencie rundy twój Żeton Wynalazcy stoi na polu z jednym z takich Wyzwań, możesz odrzucić Zębatkę, aby aktywować Efekt Wyścigu „Zyskaj kość” (🏔️ / 🔥 / 🏠). Możesz to robić dowolną liczbę razy, tak długo, dopóki masz do dyspozycji Zębatki, a Żeton Wynalazcy stoi na tym polu.



SZYNY

Jeżeli w dowolnym momencie rundy twój Żeton Wynalazcy stoi na polu z tym Wyzwaniem, możesz odrzucić kość wskazanego rodzaju ze swojej Puli Kości do zasobów, aby otrzymać liczbę Ruchów równą liczbie symboli (🌀) (niektóre pola Toru z Szynami pozwalają generować Płynny Ruch 🌀), który ignoruje Teren (🏔️).



KOŃ NA PARĘ

Jeżeli w dowolnym momencie rundy twój Żeton Wynalazcy stoi na polu z tym Wyzwaniem, możesz odrzucić kość wskazanego rodzaju ze swojej Puli Kości do zasobów, aby otrzymać wskazaną liczbę Zębatek. Każdy gracz może wykonać to Wyzwanie tylko raz w ciągu całej rozgrywki.



LODOWCE

Lodowiec to specjalny rodzaj Terenu. Kiedy twój Żeton Wynalazcy wejdzie na jedno z takich pól, możesz odrzucić kość wskazanego rodzaju ze swojej Puli Kości do zasobów, aby zignorować symbol Terenu (🏔️) na tym żetonie.



SKOKI

Jeżeli zakończysz Fazę Wyścigu na polu z ikoną ⚠️, oznacza to, że nie udało ci się pokonać Skoku. Musisz cofnąć swój Żeton Wynalazcy w stronę Linii Startu – na pierwsze pole, które nie zawiera ikony ⚠️.



TŁUMY

W chwili, gdy wejdiesz na pole z tym Wyzwaniem, poruszając Żeton Wynalazcy naprzód, natychmiast weź z zasobów 5 Zębatek minus 1 za każdy otwarty Zawór (A) w twoim Wehikule. Połowa Zaworu, która styka się z inną kartą, również jest uważana za otwarty Zawór. Jeżeli masz 5 albo więcej otwartych Zaworów, zignoruj okrzyki publiczności i pędź dalej. To Wyzwanie nie aktywuje się, gdy przemieszczasz się do tyłu. Na powyższym przykładzie Ferdinand von Zeppelin nie otrzymuje od tłumu żadnych Zębatek, ponieważ jego Wehikuł ma 5 otwartych Zaworów.



OKREŚLANIE POZYCJI NA TORZE

Niektóre karty **Usprawnień** odnoszą się do graczy, którzy są *za tobą* albo *przed tobą* (a zatem bliżej **Linii Mety**) na **Torze**. Jeżeli jeden z graczy znajduje się na tym samym kaflu rozwidlonej drogi, ale po przeciwnej stronie rozwidlenia, uznaje się, że na potrzeby takich kart nie jest on ani *za tobą*, ani *przed tobą*.

Na przykładzie po prawej na rozwidleniu znajduje się dwóch **Wynalazców** A i B. Zgodnie z powyższą zasadą należy uznać, że żaden z tych wynalazców nie jest *za* ani *przed* drugim. Jednakże obaj ci **Wynalazcy** są *przed* **Wynalazcą**, który jeszcze nie dotarł do rozwidlenia C.



Linia Startu

ZWYCIĘZCA ZOSTAJE...

Warto podkreślić, że gracz, którego **Wehikuł** jako pierwszy przekroczy **Linie Mety**, nie musi wcale być zwycięzcą.

- Jeżeli dowolny gracz przekroczył **Linie Mety** D, oznacza to, że następna runda będzie ostatnią rundą gry. Rozgrywa się ją zgodnie z normalnymi zasadami.
- Uwaga:** nawet jeśli **Wehikuł** gracza, który przekroczył **Linie Mety**, eksplodował w **Fazie Uszkodzeń**, przyszła runda wciąż jest ostatnią.
- Po rozegraniu ostatniej rundy zwycięzcą zostaje ten gracz, którego **Żeton Wynalazcy** znajduje się najdalej za **Linie Mety**!
- W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu zostało najwięcej **Elementów Maszyny** w jego **Wehikule**.
- Jeżeli nie uda się w ten sposób rozstrzygnąć remisu, gracze dzielą się zwycięstwem, a między **Wynalazcami** rodzi się dozgonna, zażarta rywalizacja.



Maria Curie przekracza **Linie Mety**, inicjując ostatnią rundę.

PRZYKŁADOWA RUNDA

Guglielmo Marconi, Thomas Edison i Maria Curie rozgrywają rundę trzyosobowej partii. W **Fazie Draftu** każdy z graczy dobiera cztery karty – po jednej z każdego stosu.

FAZA DRAFTU

Ze swojej pierwszej ręki Marconi wybiera kartę **Elementu Maszyny Napęd Jonowy** i kładzie ją przed sobą na stole. Zauważywszy, że Thomas Edison i Maria Curie także wybrali swoje karty, Marconi odkrywa **Element Maszyny Napęd Jonowy** i dołącza go do **Wehikułu** 1 (mógłby także wziąć dwie **Zębatki** lub dwie żółte kości Elektryczności, ale ma nadzieję, że uda mu się je zdobyć za pomocą innych kart). Pozostałe karty przekazuje siedzącemu po prawej stronie Edisonowi, ponieważ żeton **Kierunku Gry** (leżący pomiędzy Edisonem i Curie) wskazuje w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara.

Z kolejnych trzech kart (które otrzymał od Curie) Marconi wybiera **Termoogniwo**, dołącza je do swojego **Wehikułu** 2 i przekazuje dwie karty Edisonowi.

Ze swojej następnej ręki, złożonej z dwóch kart, postanawia zatrzymać **Usprawnienie Maszyna Pogodowa**, które można zagrać w **Fazie Chłodzenia**. Chowa je pod swój **Miernik Uszkodzeń** 3 (zamiast odrzucić w zamian za kość lub **Zębatki**) i przekazuje dalej swoją ostatnią kartę. Karta, jaką sam otrzymuje, to **Ujście Pary** – odrzuca ją i bierze dwie kości Żaru 4.



FAZA CHŁODZENIA

Marconi nie ma obecnie żadnych kości na **Polach Aktywacji** swojego **Wehikułu** ani żadnych **Zębatek**, dlatego w tej rundzie nie musi niczego chłodzić. Oznajmia jednak, że będzie zagrywać kartę **Usprawnienia Maszyna Pogodowa**. Curie i Edison także deklarują chęć zagrania **Usprawnień** w tej **Fazie Chłodzenia**. Żeton **Kierunku Gry** leży między Curie i Edisonem, więc Curie (która jest pierwsza, patrząc w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara) może zagrać kartę **Usprawnienia** przed pozostałymi graczami. Zagrywa **Optymalizację**, dzięki której generuje 2 **Ruchy** (żółte kości), ponieważ w **Fazie Draftu** zdobyła 6 **Zębatek** (za odrzucenie karty **Elementu Maszyny** i za zagranie **Usprawnienia Maszyna Różnicowa**). Curie nie traci żadnych **Zębatek** i przesuwa się o dwa pola na **Torze**.



MARIA CURIE

(1867–1934) Z domu Maria Skłodowska, urodziła się w biednej rodzinie nauczycieli w kontrolowanej przez Rosjan Warszawie. Wyjechała z Polski, żeby studiować na Uniwersytecie Paryskim, gdzie zainteresowała się radioaktywnością. Dzięki latom drobiazgowych doświadczeń chemicznych odkryła dwa pierwiastki: rad i polon (nazwany po jej ukochanej ojczyźnie), a następnie udowodniła ich istnienie. Zachwiała przekonaniem świata naukowego, że atom jest najmniejszą cząstką materii. Przewycięzwszy ksenofobię i seksistowskie szkalowanie, zdobyła dwie nagrody Nobla, a później zaoferowała, że przetopi oba medale, aby wspomóc wysiłki wojenne pierwszej wojny światowej. Wzięła udział w wojnie jako sanitariuszka – wspomagała francuskich chirurgów przenośnym aparatem rentgenowskim. Curie nigdy nie patentowała swoich odkryć i niestety nie dożyła dnia, kiedy nagrodę Nobla otrzymała jej córka, Irena. Curie zapadła na białaczkę, spowodowaną długimi latami eksperymentów. Ponieważ w tamtym czasie nie znano zagrożeń płynących z radioaktywności, trzymała radioaktywne izotopy w szufladzie swojego biurka, a nawet nosiła je w kieszeni.

THOMAS EDISON

(1847–1931) Nazywany „czarodziejem z Menlo Park”, Thomas Alva Edison był sprytnym biznesmenem, który nie zamierzał pozwolić, żeby cokolwiek przeszkodziło mu w zdobyciu sławy jednego z największych wynalazców świata – nawet jeśli wymagało to groźnych eksperymentów rentgenowskich czy porażenia prądem cyrkowego słonia, aby odczernić Teslę, jego największego rywala. Zasłynął stwierdzeniem, że „wynalazł 1000 sposobów, jak nie zrobić żarówki”. Większość edukacji odebrał w domu, a swoją pierwszą pracę rozpoczął w młodym wieku – sprzedawał gazety i słodycze na stacjach kolejowych Michigan. Po tym, jak ocalił życie synowi zawiadowcy stacji, został uczniem telegrafisty. W ciągu całej kariery zdobył ponad 1000 patentów i choć od młodości miał problemy ze słuchem, jego pomysłowość w połączeniu ze smykalką do interesów sprawiała, że każdy musiał się z nim liczyć.

PRZYKŁADOWA RUNDA – CIĄG DALSZY

Teraz Marconi ma możliwość zagrania *Maszyny Pogodowej*, która pozwala mu wziąć kość Elektryczności. Dodatkowo wszystkie pola **Toru**, na których nie ma ikony , do końca bieżącej rundy zyskują  (Marconi kładzie tę kartę w pobliżu planszy, aby wszyscy o niej pamiętali).

Przychodzi kolej Edisona. Edison postanawia użyć *Klatki Faradaya*, która pozwala mu zignorować efekty kart *Usprawnień* zagrzanych w tej rundzie – w tym *Maszyny Pogodowej*.

FAZA WYŚCIGU

Wszyscy są gotowi, by przejść do  Fazy Wyścigu. Marconi rzuca trzema kośćmi ze swojej **Puli Kości**. Na kościach Żaru wypadają wartości 5 i 2, a na kości Elektryczności – 1.

Marconi odwraca na drugą stronę żeton *Żarówki* , by aktywować kartę swojego *Kokpitu Wynalazcy*. Spośród dostępnych *Efektów Wyścigu* wybiera „Wzmocnij *Wehikuł*”  (zamiast wziąć *Zębatki* albo kość Elektryczności).

Następnie, za pomocą kości Żaru o wartości 2, aktywuje *Termoogniwo*  (mógłby także użyć kości Żaru o wartości 5, ale trudniej byłoby ją usunąć *Zębatkami*), dzięki czemu otrzymuje *Zębatkę* i kość Elektryczności. Natychmiast nią rzuca – wynik na kości to 3 .



Marconi odrzuca *Zębatkę*, którą właśnie zyskał, aby dodać 1 oczko do kości Elektryczności, zwiększając jej wartość do 4. Używając tej kości razem z drugą kością Elektryczności o wartości 1, aktywuje *Napęd Jonowy* i generuje trzy *Efekty Wyścigu*  (musi rozpatrzyć je wszystkie): 2 x *Ruch* i 1 x *Odrzuć kość*.

W pierwszej kolejności postanawia rozpatrzyć efekt „Odrzuć kość” i usuwa kość Żaru z *Termoogniwa* – dzięki temu będzie mógł ponownie aktywować ten *Element Maszyny* .



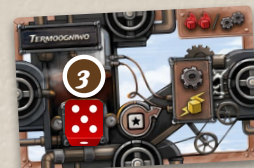
PRZYKŁADOWA RUNDA – CIĄG DALSZY

Następnie rozpatruje 2 *Efekty Wyścigu* „*Ruch*” i przesuwa swój *Żeton Wynalazcy* o 2 pola na Torze  (gdyby dysponował 10+ oczkami na swoich kościach Elektryczności, mógłby wygenerować 4 *Ruchy* za pomocą *Napędu Jonowego*).

W normalnej sytuacji Marconi nie otrzymałby żadnych uszkodzeń, ponieważ na polach, po których się przesuwa, nie ma żadnych symboli **Terenu**. Jednakże zagrana przez niego *Maszyna Pogodowa* dodaje 1 **Teren** do każdego takiego pola, co oznacza, że Marconi musi dwukrotnie przekręcić swój *Miernik Uszkodzeń*, z wartości 1 na -1 .



Ponieważ **Pole Aktywacji** *Termoogniwa* znów jest puste, Marconi może ponownie je aktywować, wykorzystując do tego celu kość Żaru o wartości 5 . W zamian otrzymuje *Zębatkę* i kość Elektryczności. Natychmiast nią rzuca – wypada 1. Niestety, ta kość nie ma wystarczającej mocy na aktywowanie *Silnika Indukcyjnego* (który wymaga co najmniej 3 mocy). Marconi mógłby odrzucić *Zębatkę*, aby przerzucić kość Elektryczności, licząc, że wypadnie na niej co najmniej 3, ale uznaje, że otrzymał w tej rundzie wystarczająco dużo uszkodzeń. Postanawia zakończyć swoją *Fazę Wyścigu*, a nieużyty kość Elektryczności odkłada do zasobów (ale zatrzymuje *Zębatkę*). W tym samym czasie pozostali gracze także kończą  *Fazę Wyścigu*.



FAZA USZKODZEŃ

Ponieważ *Miernik Uszkodzeń* wskazuje -1, Marconi musi odrzucić jeden *Element Maszyny*. Decyduje się odrzucić *Termoogniwo* , ponieważ *Schłodzenie* kości o wartości 5 byłoby mało efektywne. Woli zatrzymać *Silnik Indukcyjny* i *Napęd Jonowy* – w kolejnych rundach pozwolą one jego *Wehikułowi* generować *Ruch*. Następnie przekręca swój *Miernik Uszkodzeń* na 0 .



PODSUMOWANIE RUNDY

Przed zakończeniem rundy Marconi, Edison i Curie odwracają żeton *Żarówki* na „zapaloną” stronę . Ponadto Marconi odwraca żeton *Kierunku Gry* na stronę wskazującą kierunek zgodny z ruchem wskazówek zegara. Nowa runda rozpoczyna się od  *Fazy Draftu*. Jeśli Marconi chce użyć *Napędu Jonowego* w najbliższej  *Fazie Wyścigu*, w  *Fazie Draftu* będzie musiał Zyskać *Zębatki*, aby za ich pomocą w  *Fazie Chłodzenia* odrzucić kości zajmujące **Pola Aktywacji** .

GEORGE WASHINGTON CARVER

(c. 1861–1943) Urodził się jako niewolnik, ale w wyniku wojny secesyjnej zyskał wolność. Carver od młodych lat wędrował po Missouri, z determinacją szukając wiedzy, która pomogłaby mu uczynić świat lepszym. Przez 47 lat prowadził badania i nauczał w niedofinansowanym Instytucie Tuskegee, dzięki czemu potrafił wycisnąć maksimum z minimalnego wkładu. Wprowadził na rynek dziesiątki produktów wykorzystujących olej arachidowy i słodkie ziemniaki, przyspieszył rozwój doskonalszych technik uprawy, a nawet zapuszczał się na teren inżynierii genetycznej. Zawsze pogodny, cierpliwy i przyjazny, został ochrzczony przez magazyn Time „czarnym Leonardem”. Na jego nagrobku widnieje epitafium: „Do sławy mógłby dodać fortunę, ponieważ nie zależało mu jednak ani na jednym, ani na drugim, szczęście i zaszczyt odnajdywał w staraniach, by pomagać światu”.



GUGLIELMO MARCONI

(1874–1937) Marconi, z urodzenia arystokrata, był z pozoru osobą łagodną, lecz pod powierzchnią krył się człowiek zgoła inny: wybuchowy, pełen pasji i pragnący za wszelką cenę dowieść wyższości swojego narodu. Opierając się na pracach Heinricha Hertza i Nikoli Tesli, Marconi został pionierem długodystansowej radiotelegrafii. Przez wielu uważany za wynalazcę radia, w 1901 roku nadał pierwszy bezprzewodowy sygnał przez Atlantyk. Razem z Karlem Ferdinandem Braunem zdobył nagrodę Nobla, otrzymał także Honorowy Wielki Krzyż Kawalerski Królewskiego Orderu Wiktorii, a Królestwo Włoch nadało mu tytuł markiza i uczyniło go senatorem. W późniejszych latach Marconi wstąpił do włoskiej partii faszystowskiej.



SKRÓT ZASAD – SZCZEGÓŁÓW SZUKAJ W PEŁNYCH ZASADACH

FAZY RUNDY



FAZA DRAFTU

Dołącz Elementy Maszyny do swojego Wehikułu / zyskaj kości / zyskaj Zębatki / zachowaj Usprawienie.

- **Konstruuje:** dołącz Element Maszyny do swojego Wehikułu.
- **Wygeneruj Moc:** weź z zasobów kości widniejące w prawym górnym rogu karty.
- **Zyskaj Zębatki:** weź z zasobów Zębatki w liczbie równej liczbie symboli w prawym górnym rogu karty.
- **Zachowaj Usprawienie:** weź kartę Usprawienia i wsuń ją pod swój Miernik Uszkodzeń.



FAZA CHŁODZENIA

Odrzucaj Zębatki, aby zmniejszać wartości na kościach, które zajmują Pola Aktywacji na kartach Elementów Maszyny twojego Wehikułu. Tę fazę pomija się podczas pierwszej rundy.



FAZA WYŚCIGU

Rzuć wszystkimi kośćmi ze swojej Puli Kości, a następnie używaj ich do aktywowania Elementów Maszyny. Wydawaj Zębatki, aby przerywać kości albo zwiększać wartości na kościach o 1 oczko.



USZKODZENIE

Jeżeli Miernik Uszkodzeń wskazuje mniej niż 0, odrzuć odpowiednią liczbę Elementów Maszyny.

PODSUMOWANIE RUNDY

Po zakończeniu wszystkich czterech Faz przeprowadź czynności Podsumowania rundy. Nowa runda rozpoczyna się od Fazy Draftu.

TEREN

Za każdym razem, gdy twój Żeton Wynalazcy porusza się po Torze do przodu i wchodzi na pole z symbolem Terenu (🏛️), zastosuj efekt „Otrzymaj uszkodzenie” tyle razy, ile wskazuje liczba na tym symbolu.



EFEKTY WYŚCIGU



ZYSKAJ KOŚĆ

Weź do swojej Puli Kości kość wskazanego rodzaju (🔵 / 🔴 / 🟡).



ODRZUĆ KOŚĆ

Usuń kość wskazanego rodzaju (🔵 / 🔴 / 🟡) z Pola Aktywacji w swoim Wehikułu.



OTRZYMAJ USZKODZENIE

Zmniejsz wartość na Mierniku Uszkodzeń o 1.



WZMOCNIJ WEHIKUŁ

Zwiększ wartość na Mierniku Uszkodzeń o 1.



ZYSKAJ ZĘBATKĘ

Weź z zasobów Zębatkę.



RUCH

Przesuń swój Żeton Wynalazcy o 1 pole Toru do przodu.



PŁYNNY RUCH

Przesuń swój Żeton Wynalazcy o 1 pole Toru do przodu, ignorując (🏛️).

POLA/ŻETONY WYZWAŃ



KOPALNIA WĘGLA, ELEKTROWNIA, ATMOSFERYCZNY SILNIK PAROWY

Odrzucaj Zębatki, aby otrzymywać przedstawione kości (🔵 / 🔴 / 🟡).



SZYNY

Odrzuć ze swojej Puli Kości przedstawioną kość, aby wygenerować Ruch.



KOŃ NA PARĘ

Odrzuć ze swojej Puli Kości przedstawioną kość, aby wziąć Zębatki (raz na rozgrywkę).



LODOWCE

Odrzuć przedstawioną kość, aby zignorować symbol Terenu.



SKOKI

Jeżeli zakończysz Fazę Wyścigu na takim polu, cofnij się na pierwsze pole bez symbolu ⚠️.



TŁUMY

Weź 5 Zębatek minus 1 za każdy otwarty Zawór w twoim Wehikułu.

Twórcy gry

Autor gry: Orin Bishop

Przepiękna oprawa graficzna: David Forest i Lina Cossette (mrcuddington.com).

Rozwój gry: Orin Bishop, Joseph McDaid, Paul Saxberg, Tom Sarsons, James Baron i Gavan Brown.

Redakcja instrukcji: Jason Sallay, Jeff Schroeder, Jasen Robillard, Chris Ewington, Alan Stroud, Matt Pritchard, Ian Stickland, Dan Hull, Charles Eduard Moyano Cambero, Tobie Abad i Alan Biggs.

Copyright 2015 Roxley Games Laboratory.
All rights reserved worldwide.

Edycja Polska

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:
Games Factory Publishing
ul. Szklane Domy 1/91
Kraków 31-972 Kraków
www.gamesfactory.pl

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład: Przemysław Kasztelaniec
(www.desktop-shaman.pl)

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Redakcja i korekta: Marta Kisiel-Malecka

Specjalne podziękowania: Magdalena Maroszek



Oceniajcie gry, dyskutujcie o nich i recenzujcie je na
BOARDGAMEGEEK.COM

Ta instrukcja jest żywym dokumentem. Jeżeli szukacie odpowiedzi na pytania, erraty czy też najnowszej wersji plików, wejdźcie na stronę roxley.com/steampunk-rally.

Więcej stawy dla umysłu na
ROXLEY.COM

