

ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

DODATEK

# TURBO

INSTRUKCJA

W STRUGACH  
DESZCZU

Nieustannie leje jak z cebra, a atmosfera podczas Grand Prix Japonii przesycona jest niepewnością. Lśniący od deszczu tor staje się zdradziecką wstęgą asfaltu...

DAYS OF  
WONDER®



Ten dodatek do gry Turbo stawia przed graczami nowe wyzwania, takie jak szlaki, zalane wodą drogi czy agresywne legendy.


Zmiany w rozgrywce opisano poniżej.

## Z DESZCZU POD RYNNĘ!

### Elementy gry

 instrukcja

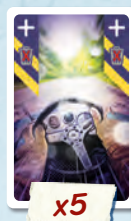
 notes punktacji


 dwustronna plansza z 2 torami wyścigowymi (Japonia i Meksyk)

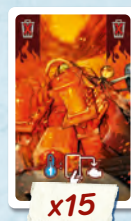



karty, które należy wstawić do odpowiednich talii:

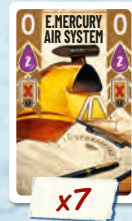
 5 kart obciążenia




 15 kart turbo




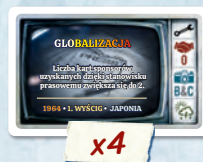
 7 kart sponsorów




 12 kart ulepszeń zaawansowanych, ponumerowanych od 49 do 54 (po 2 sztuki każdej)



 4 karty wydarzeń (sezon 1964 roku)




 2 karty torów




zestaw gracza:





 12 kart podstawowych




 3 karty ulepszeń początkowych



 planszeczka gracza

 wyciągowka



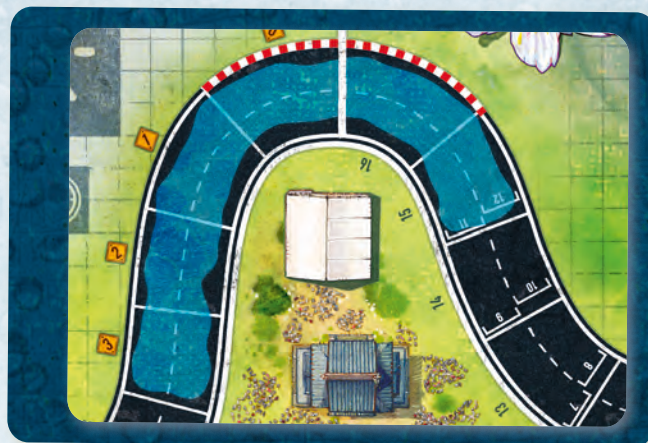
 drążek zmiany biegów



## Zalane pola

W niektórych miejscach japońskiego toru wyścigowego woda przelewa się na asfalt.

Jeśli gracz zaczyna rundę na zalanym polu, akcja zmiany biegu w dół opisana w kroku 1. instrukcji podstawowej wymaga wykorzystania 1 dodatkowej karty turbo. To oznacza, że zmiana biegu o 1 w dół będzie wymagać wykorzystania 1 karty turbo, a zmiana biegu o 2 w dół będzie wymagać wykorzystania 2 kart turbo.



## Szykany

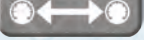
Szykany są nowym elementem rozgrywki. Znajdują się na obu torach w tym dodatku.

Składają się z 2 następujących po sobie linii zakrętu o tym samym ograniczeniu prędkości i co najmniej 1 polu odstępu między nimi.

Niebieskie krawężniki znajdujące się po obu stronach toru pomogą zlokalizować szykany.

Jeśli podczas rozgrywki nie jest używany moduł *pogody i warunków drogowych*, szykany należy traktować jak normalne zakręty.

Jeśli gracze zdecydują się na użycie tego modułu, w trakcie przygotowania do gry należy wylosować po 1 żetonie warunku drogowego dla każdej szykany.

Jeśli żeton przedstawia symbol sektora , modyfikuje sektor następujący po szykaniu (tzn. po 2. linii zakrętu). W innym wypadku modyfikuje **obie** linie zakrętów.

**Wskazówka.** Ilustracje powiązane z szykanami mają obwódkę o tym samym wzorze co krawężniki dookoła szykan.

W trybie mistrzostw stanowisko prasowe można umieścić na linii zakrętu na szykanach. W takim wypadku należy je umieścić przy ostatniej linii zakrętu (wyjazdu z szykany) tak, jak wskazuje to karta toru.



## Agresywne legendy

Legendy mogą zachowywać się bardziej agresywnie na niektórych odcinkach toru, dzięki czemu mogą pokonać 2 zakręty w tej samej rundzie.

Jeśli legenda zaczyna swoją turę na polu, nad którego oznaczeniem widnieje wzór „jodełki” (zob. ilustracja po prawej), może pokonać w tej rundzie 1 dodatkową linię zakrętu.



**Uwaga!** Tę zasadę można zastosować również na torze Wielkiej Brytanii z gry podstawowej. Należy wtedy narysować „jodełkę” na polu „0” przed zakrętami o ograniczeniu prędkości 6, 5 albo 4.



## Symbol superchłodzenia

Ten dodatek wprowadza nowy symbol, którego można użyć w module garażu lub w trybie mistrzostw. Aby z niego skorzystać, należy wstawić nowe karty ulepszeń i sponsorów do odpowiednich talii.

### Superchłodzenie

To nieobowiązkowy symbol, którego można użyć w kroku 5. gry podstawowej.

Pozwala graczowi na przejrzanie swojego stosu kart odrzuconych i wyciągnięcie z niego odpowiedniej liczby (#) kart turbo. Te karty należy położyć na polu silnika na planszecie gracza.

*Uwaga!* Jeśli w stosie kart odrzuconych nie ma żadnych kart turbo, symbol uznaje się za zmarnowany (ale wciąż można przejrzeć karty w stosie).


## System mistrzostw

Ten dodatek zawiera 4 nowe karty wydarzeń.

Można ich użyć do rozegrania sezonu roku 1964 albo dodać je do talii kart wydarzeń, aby stworzyć własny sezon mistrzostw.



## OPRACOWANIE

Gra zaprojektowana i opracowana przed Sidekick 

**Autorzy:** Asger Harding Granerud i Daniel Skjold Pedersen

**Grafika i projekt graficzny:** Vincent Dutrait

**Projekt i układ graficzny:** Cyrille Daujean

**Redakcja:** zespół Rebel **Tłumaczenie:** Aleksandra Paczkowska

Autorzy chcą serdecznie podziękować wspaniałym testerom z Kopenhagi, którzy testowali grę na naszych spotkaniach z serii Superhero Meetup i z Międzynarodowego Festiwalu Gier Planszowych (FIJ) w Cannes.

Na specjalne podziękowania zasługują zespół Days of Wonder, za ich nieustające wsparcie, i Ewan Martinot-Tudal, za rozegrane w Cannes gry. Gaz do dechy!

Days of Wonder dziękuje międzynarodowej społeczności graczy za ich entuzjazm i wspieranie gry od samego początku. Włączamy Turbo!

Więcej o grach wydawnictwa Days of Wonder znajdziecie na stronie:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Days of Wonder i logo Days of Wonder są zarejestrowanymi znakami handlowymi spółki Days of Wonder, Inc.  
Prawa autorskie: © 2022–2024 Days of Wonder, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.