ТУРБО
СПЕКА НА ТРЕКУ

СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА ГРИ ТА ЧЕМПІОНАТ

СТОП!

Спершу ознайомтеся з правилами базової гри. Радимо вам зіграти кілька партій за базовими правилами, перш ніж переходити до правил складнішої гри чи чемпіонату.

У цих правилах описано варіанти модифікації болідів та як грати з легендами (ботами) і в соло-грі, і з кількома гравцями. Також ви матимете змогу урізноманітнити гру завдяки модулю погоди та дорожніх умов. Грати за складнішими правилами й додавати модулі варто лише тоді, коли ви будете добре знайомі з грою. Завдяки цим модулям ви також можете зіграти чемпіонат з кількох перегонів або й навіть провести кілька чемпіонатів поспіль! Якщо вам захочеться ще запеклішої боротьби, то спробуйте режим турніру.

АСҐЕР ГАРДІНҐ ҐРАНЕРУД
ДАНІЕЛЬ СКЕЛЬД ПЕДЕРСЕН

DAYS OF WONDER

913101-RT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 1 03/02/2023 14:49

Додаткові компоненти

Ці складніші модулі можна використовувати по одному або в будь-яких поєднаннях. Ось які компоненти (посортовані за модулями) ви можете додати до базової гри:

Модуль гаража

- 34 карти основних поліпшень



- 62 карти складних поліпшень, позначених цим символом





Модуль легенд

- 1 планшет легенд

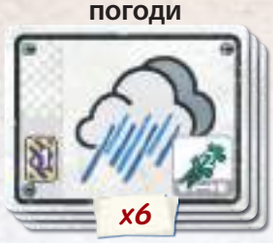


- 10 карт легенд



Модуль погоди та дорожніх умов

- 6 жетонів погоди



- 12 жетонів дорожніх умов



Чемпіонат

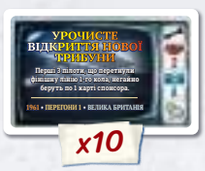
- 1 планшет чемпіонату



- 2 фігурки журналістів



- 10 карт подій



- 4 карти треків



- 35 карт спонсорів



- 1 блокнот для підрахунку очок
- Ця книжка правил

Модуль гаража

Модуль гаража дає змогу кожному гравцеві модифікувати свій болід завдяки 3 картам поліпшень. Карти початкових поліпшень із цим модулем не використовують, тому поверніть їх у коробку.

Натомість ви матимете карти поліпшень 2 рівнів: основні і складні (позначені цим символом).

У перших кількох партіях з модулем гаража радимо вам використовувати лише карти основних поліпшень. Добре ознайомившись із ними, можете додати в гру карти складних поліпшень.

Карти поліпшень

Є кілька типів карт поліпшень залежно від способу модифікації боліда. Ви можете додавати їх у свою колоду без будь-яких обмежень. Нижче наведено опис цих категорій, щоб ви могли краще зрозуміти, як вони вплинуть на гру (наведений порядок поліпшень випадковий).

Додаткові карти турбо



Ці карти майже нічим не відрізняються від звичайних карт турбо. Єдина їх відмінність — на початку гри ви кладете їх у свою колоду, а не в комірку двигуна (так само, як і решту карт поліпшень).

Повний привод



Ця система була розроблена для передавання потужності двигуна через усі чотири колеса на асфальт. Однак це не полегшує керування болідом. Ці карти дають змогу набирати високу швидкість і добре охолоджувати двигун, але водночас зменшують контроль боліда, бо додають символи (як на картах стресу).

Гальма



Гальма дають вам вибір — обігнати суперників чи натиснути на гальма, щоб залишитися на треку. Ці карти мають змінні значення швидкості, з яких ви можете вибирати.

Система охолодження



Ці карти забезпечують стабільнішу та спокійнішу їзду, кращу економію палива й менше навантаження на болід.

Корпус



Безпечніший, збалансованіший болід, що не має проблем з керованістю. Ці карти дають змогу скидати карти стресу.

Високі оберти



Завдяки потужному двигуну ваш болід реагує швидше. Граючи ці карти в ключові моменти, ви легко обганятимете суперників. Також за допомогою цих карт ви будете застосовувати аеродинаміку й обходити всіх на треку, але найефективніші вони в проходженні поворотів.

Шини



Зчеплення з треком завдяки ширині й міцності шин дає чималу перевагу. Граючи ці карти, ви зможете швидше проходити повороти або жертвувати зчепленням заради більшого охолодження двигуна.

Антикрило



Створює притискну силу в поворотах. Ці карти допомагають швидше проходити повороти, однак вони ненадійні й потребують використання карт турбо.

Турбонаддув



Потужніший двигун забезпечує більше кінських сил, але також збільшує вагу і зношеність боліда. Це карти з найбільшими значеннями швидкості, що потребують використання карт турбо.

Паливо



Вимоги до палива для перегонів строго визначені. Ці карти дають вам «заборонене» суперпаливо.

Педаль газу



Болід швидше реагує на натискання педалі. Ці карти можна грати на додачу до запланованих, щоб збільшити швидкість вашого боліда.

Підвіска



Забезпечує плавну їзду. Ці карти можна грати кожного раунду.

913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 3 03/02/2023 14:49

Модифікація боліда

Розмістивши боліди на стартових позиціях, перш ніж почати перегони, гравці виконують 3 раунди відбору карт поліпшень. У кожному раунді ви відбираєте 1 карту поліпшення. Загалом кожен гравець відбирає собі 3 карти поліпшень. Цей крок приготувань ви виконуєте перед тим, як узяти 7 карт на руку.

Швидкий старт. Ви можете не виконувати 3 раунди відбору карт, а просто перетасувати всі карти основних поліпшень і роздати по 3 випадкові карти кожному гравцеві.

Перетасуйте колоду карт поліпшень. Викладіть на ігрове поле горілиць по 1 карті на гравця, а потім ще 3 карти. Це буде ринок для першого раунду відбору. Гравці почергово вибирають по 1 карті з ринку в такому порядку:

- **1-й раунд відбору.** Гравці відбирають карти у зворотному порядку стартових позицій своїх болідів. Починає гравець на **останній** стартовій позиції. Після того як кожен візьме по 1 карті, скиньте невибрані карти та створіть новий ринок для другого раунду.
- **2-й раунд відбору.** Гравці відбирають карти в порядку стартових позицій своїх болідів. Починає гравець на **першій** стартовій позиції. Після того як кожен візьме по 1 карті, скиньте невибрані карти та створіть новий ринок для третього раунду.
- **3-й раунд відбору.** Як і в першому раунді, гравці відбирають карти, починаючи з гравця на **останній** стартовій позиції. Після того як кожен візьме по останній (третій) карті, скиньте решту невибраних карт.

Перед початком перегонів усі гравці затасовують 3 відібрані карти поліпшень у свої колоди.

Використання карт поліпшень

Під час кроку «Відкриття і переміщення»

Більшість карт поліпшень мають фіксовані значення, і вам тільки й треба, що додати це значення до своєї швидкості (як ви це робите з базовими картами). Утім, на деяких картах є один чи кілька символів + або кілька значень на вибір.

Відкриваючи карти, завжди починайте з символів +, байдуже, на яких картах вони з'являються. Кожен з цих символів розігруйте так, як описано в розділі «Стрес» на с. 5 базових правил.

Насамкінець виберіть значення будь-якої карти поліпшення (якщо маєте вибір) і додайте його до своєї швидкості.

Під час кроку «Реакція»

На більшості карт поліпшень є символи, що впливають на вас. Ви завжди самі визначаєте порядок їх застосування під час кроку 5 «Реакція». Деякі з них необов'язкові, їх можна не застосовувати. Однак інші треба застосувати обов'язково, бо вони означають вартість використання карти поліпшення (їх можна розпізнати за символом !).

Обов'язкові символи !

Турбо
Візьміть # карт турбо з комірки двигуна й покладіть їх горілиць на верх свого скиду.

Важливо! Якщо ви випадково зіграли карту поліпшення і не можете використати карти турбо, то скиньте це поліпшення і зіграйте замість нього випадкову базову карту зі своєї колоди, виконавши той же процес, що й під час розігрування символу + (див. с. 5 базових правил).

Скидання
Скиньте # верхніх карт своєї колоди.

Зміна ліміту швидкості
Якщо у свій хід ви перетинаєте лінію повороту, то його ліміт швидкості змінюється для вас на #. «+» означає, що ви можете їхати швидше, а «–» означає, що ви повинні сповільнитися.

— Необов'язкові символи —

Охолодження
Візьміть до # карт турбо з руки й поверніть їх у комірку двигуна.

Поліпшена аеродинаміка
Якщо ви застосовуєте аеродинаміку (крок 6), то крім 2 звичних поділок можете переміститися ще на # поділок.

Зменшення стресу
Можете негайно покласти до # карт стресу з руки у свій скид.

Оновлення
Можете покласти цю карту на верх своєї колоди, а не скидати її під час кроку 9.

Повернення
Можете переглянути свій скид і вибрати з нього до # карт. Потім затасуйте ці карти у свою колоду.

Пряме розігрування
Можете зіграти цю карту з руки під час кроку 5 «Реакція». На неї діють усі правила звичного розігрування карт (це стосується значення швидкості та обов'язкових / необов'язкових символів).

Ривок
Можете збільшити свою швидкість на 1 за кожен символ +, використаний вами у свій хід (з карт поліпшень і стресу, завдяки прискоренню і т. д.). Якщо ви це зробили, то повинні збільшити швидкість за всі використані символи + (під час кроку 7 «Перевірка поворотів» враховують збільшену швидкість).

Модуль легенд

Легенди — це пілоти-боти, з якими ви можете змагатися і в соло-грі, і в грі з кількома суперниками. Їхні дії визначає колода карт легенд. Як і гравці, якщо бот опиняється біля повороту, він спробує його пройти, але не завжди успішно. Якщо бот далеко від повороту, то він буде їхати так швидко, як тільки зможе, але не проходитиме поворот.

Ми радимо грати з щонайменше 2 ботами, якщо у грі менше ніж 4 учасники. Однак вам вирішувати, скільки ботів додавати у гру.

Приготування

- Перетасуйте 10 карт легенд і покладіть їх долілиць на планшет легенд.
- Виберіть скільки завгодно ботів і разом з болідами інших гравців навмання розмістіть їхні боліди на стартових позиціях.

Як грати з легендами

У кожному раунді, **коли для першого бота настає крок «Відкриття і переміщення»**, ви відкриваєте верхню карту колоди легенд. У поточному раунді цю відкриту карту будуть використовувати **всі** боти. Кожен бот виконує переміщення «А» або «В» — залежно від того, де розміщується його болід відносно лінії легенд.

Лінія легенд допомагає ботам вирішувати, як діяти з огляду на повороти. Якщо бот перетнув лінію легенд, то він агресивніше під'їжджає до повороту. Однак якщо бот ще не перетнув лінії легенд, то він під'їжджає до повороту так близько, як тільки може, але не проходить його.

А\ Проходження поворотів

Якщо бот перетнув лінію легенд (його болід перебуває між лінією легенд і наступним поворотом), перемістіть його болід уперед на кількість поділок, що дорівнює ліміту швидкості наступного повороту **плюс** число в ромбі над водійським шоломом відповідного кольору на відкритій карті.

***Важливо!** Бот ніколи не може за один хід пройти 2 повороти. Якщо така ситуація мала б статися, то розмістіть болід бота на вільне місце першої поділки перед лінією другого повороту.*

Б\ Наближення до поворотів

Якщо бот не перетнув лінію легенд, то його болід під'їжджає до повороту так близько, як тільки може, але не проходить його. У такій ситуації є два варіанти:

- якщо бот може їхати з максимальною швидкістю (число на водійському шоломі його кольору) і **не проходити** наступний поворот, то він так і зробить;
- якщо рух з максимальною швидкістю призведе до того, що бот перетне лінію наступного повороту, то він натомість переміщується вперед на поділку з номером 0–3 безпосередньо перед лінією цього повороту (число в ромбі над водійським шоломом його кольору).

Додаткові примітки

- Бот ніколи не застосовує аеродинаміку, не використовує ані турбо, ані охолодження.
- Ботів враховують під час застосування адреналіну, але самі вони не мають вигоди з нього.
- Коли колода легенд вичерпується, перетасуйте всі карти та утворіть нову колоду легенд.

Зелений, червоний, синій і жовтий — це боліди ботів. На наступній сторінці ми побачимо, як відкрита карта легенд визначає їхні дії.



Професійні легенди. Ви можете зробити легендарних суперників ще агресивнішими, збільшивши значення максимальної швидкості на всіх їхніх картах на 1 або навіть більше. Автори гри зазвичай змагаються з ботами, збільшуючи їхню максимальну швидкість на 2.

913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 5 03/02/2023 14:49



Зелений болід перетнув лінію легенд і пройшов поворот, перемістившись на 5 поділок (3 за ліміт швидкості на повороті + 2 дає число в ромбі на карті).

Червоний болід перетнув лінію легенд, перемістившись на 4 поділки (3 за ліміт швидкості на повороті + 1 дає число в ромбі на карті), але не пройшов поворот. Удачі в наступному раунді!

Синій болід не перетинав лінії легенд, і його максимальна швидкість дорівнює 18, тобто має завелике значення (у такому разі він перетне лінію повороту). Тож синій болід переміщується на поділку з номером 3 (число в ромбі).

Жовтий болід не перетинав лінії легенд, і його максимальна швидкість дорівнює 11. Жовтий болід переміщується на 11 поділок.

Модуль погоди й дорожніх умов

Ви можете дещо змінити будь-який трек, використавши в перегонах жетони погоди й дорожніх умов. Підготуйте ці жетони перед відбором карт поліпшень, щоб мати змогу модифікувати свій болід для перегонів таким треком.

- Перемішайте 6 жетонів погоди й візьміть 1 випадковий жетон для цих перегонів. Покладіть його на рекламний щит на ігровому полі. Ефект жетона (1) визначає, скільки карт турбо та стресу треба взяти для цих перегонів.
- Перемішайте 12 жетонів дорожніх умов і візьміть по 1 жетону за кожен поворот на треку. Решту жетонів поверніть у коробку. Для кожного повороту (рахуючи з початку треку) відкривайте по 1 з узятих жетонів. Якщо на жетоні є стрілка (●⟷●), то його впливу зазнає цілий сектор (усі поділки між цим і наступним поворотом). Покладіть цей жетон біля треку в цьому секторі (на зображення намету) (2). Жетон без стрілки змінює свій поворот. Покладіть цей жетон біля повороту (3).



913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 6 03/02/2023 14:49

Жетони дорожніх умов



Жетони дорожніх умов мають постійний вплив на відповідні повороти або сектори треку. На цих жетонах є символи, які треба враховувати протягом раунду.

Жетони з символом ❗ обов'язкові. Решта — необов'язкові, і ви самі вирішуєте, чи їх застосовувати (так само як ви це робите з символами поліпшень).

Ефекти на поворотах



Зміна ліміту швидкості
Ліміт швидкості збільшується на 1.



Зміна ліміту швидкості
Ліміт швидкості зменшується на 1.



Перегрів
Якщо ви пройшли поворот зі швидкістю, що перевищує його ліміт швидкості, то вам треба використати на 1 карту турбо більше.

Ефекти в секторах



Поліпшена аеродинаміка
Якщо під час кроку 6 ви вирішуєте застосувати аеродинаміку, то можете перемістити болід на 1 додаткову поділку вперед, крім звичних 2. Ваш болід повинен бути в цьому секторі перед застосуванням аеродинаміки.



Контроль турбо
У цьому секторі вам не потрібні карти турбо для прискорення, утім, ви все одно можете виконати лише 1 прискорення за хід. Ваш болід повинен бути в цьому секторі, коли ви застосовуєте прискорення.



Погода
У цьому секторі діє ефект погоди. Див. «Жетони погоди» нижче.

Жетони погоди



Жетони погоди завжди змінюють етап приготування болідів **перед** перегонами для всіх гравців. Вони також можуть впливати на погоду в деяких секторах, **якщо ви також використовуєте жетони дорожніх умов.** У такому разі застосуйте символ у нижньому правому куті жетона погоди до цього сектора.

Приготування боліда
(виконують перед перегонами)



Затасуйте у свою колоду 1 додаткову карту стресу.



Вилучіть зі своєї колоди 1 карту стресу.



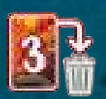
Покладіть 1 додаткову карту турбо в комірку свого двигуна.



Вилучіть з комірки свого двигуна 1 карту турбо.



Затасуйте 3 свої карти турбо в свою колоду.



Покладіть 3 свої карти турбо на верх свого скиду.

Ефекти погоди
(застосовують у тих секторах, де є жетон погодних дорожніх умов)



Поліпшена аеродинаміка
Якщо під час кроку 6 ви вирішуєте застосувати аеродинаміку, то можете перемістити болід на 2 додаткові поділки вперед, крім звичних 2. Ваш болід повинен бути в цьому секторі перед застосуванням аеродинаміки.



Ніякої аеродинаміки
Ви не можете застосувати аеродинаміку в поточному секторі (однак можете переміститися туди за допомогою аеродинаміки).



Додаткове охолодження
У цьому секторі під час кроку «Реакція» ви отримуєте 1 додаткове охолодження.



Ніякого охолодження
У цьому секторі під час кроку «Реакція» охолодження заборонене.



913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 7 03/02/2023 14:49

Чемпіонати

Ваш болід зривається з місця в перших перегонах чемпіонату 1961 року. Ви всміхаєтесь, обганяючи свого головного суперника. Проведіть повний чемпіонат, удосконалюючи свій болід між перегонами. Пристосовуйтеся до непередбачуваної погоди й використовуйте всі можливості стати медіазіркою і залучити нових спонсорів. Наберіть якнайбільше очок у всіх перегонах і станьте новим чемпіоном світу.

Ознайомившись із різними модулями, можете додавати їх усі до гри, а також розігрувати власний чемпіонат з кількох перегонів.

У грі представлені три «історичні» чемпіонати — 1961 року (3 перегони), 1962 року (3 перегони) та 1963 року (4 перегони). Радимо вам почати з чемпіонату 1961 року. Можете також перетасувати карти подій і створити власний унікальний чемпіонат з 4 перегонів *(див. с. 10)*.

НАЙВЕЛИЧНІШИЙ!

Зіграйте по черзі чемпіонати 1961, 1962 та 1963 року, щоб визначити найвправнішого пілота всіх часів.

Наприкінці кожного чемпіонату всі гравці зберігають по 1 зі своїх карт поліпшень на наступний чемпіонат.

Приготування чемпіонату

- Виберіть чемпіонат і візьміть відповідні карти подій і треку.
- Кожен гравець вибирає колір і бере болід, планшет гравця, фішку ручки передач і 12 базових карт свого кольору. Карти початкових поліпшень можете повернути в коробку, вони вам не знадобляться.
- Заповніть блокнот для підрахунку очок інформацією про відповідний чемпіонат.
- Покладіть планшет чемпіонату біля ігрового поля. На цьому планшеті зберігатимуться жетони й колоди карт (вони всі мають однакові звороти), а також карта активної події.
- Перетасуйте карти спонсорів і покладіть їх колодою долілиць на відповідне місце на планшеті чемпіонату.
- Гравці вирішують, якими картами поліпшень вони гратимуть — основними поліпшеннями, складними поліпшеннями чи всіма разом. Невибрані карти поверніть у коробку, ви не гратимете ними в цьому чемпіонаті. Перетасуйте вибрані карти поліпшень і покладіть їх колодою долілиць на відповідне місце на планшеті чемпіонату.
- Перемішайте жетони погоди й покладіть їх стосом долілиць на їхнє місце на планшеті чемпіонату.
- Перемішайте жетони дорожніх умов і покладіть їх стосом долілиць на їхнє місце на планшеті чемпіонату.
- Покладіть карти турбо та стресу горілиць біля планшета чемпіонату як запас.

Перед кожними перегонами

- Знайдіть карту події для ваших перегонів (див. рік чемпіонату й номер перегонів унизу карти) і покладіть її горілиць на відповідне місце на планшеті чемпіонату як пам'ятку. На цій карті також вказано потрібний вам трек. Покладіть відповідне ігрове поле на середину стола й візьміть відповідну карту треку.
- Розмістіть боліди на стартових позиціях. Перші перегони: розмістіть боліди навмання. Подальші перегони: розміщуйте боліди за набраними очками. Гравець із найбільшою кількістю очок займає першу стартову позицію й так далі (у разі рівності очок вищу позицію займає гравець, що завершив попередні перегони на ліпшій позиції).
- Потім виконайте дії, указані на правій стороні карти події, читаючи їх зверху вниз.



913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 8 03/02/2023 14:49



● **Модифікація боліда.** Перед кожними перегонами ви додаєте лише 1 карту поліпшення, щоб протягом чемпіонату поступово поліпшувати болід. Візьміть по 1 карті на гравця та ще 3 додаткові карти з колоди поліпшень і викладіть їх горілиць на ігрове поле. Гравці почергово вибирають по 1 карті з цього ринку, починаючи з гравця, що займає останню стартову позицію на треку. Покладіть вибрану карту горілиць перед собою. Після того як усі виберуть по 1 карті поліпшення, гравець на останній стартовій позиції (якщо ви граєте з ботами, просто ігноруйте їх у цьому процесі) може поміняти 1 зі своїх карт поліпшень на будь-яку карту з ринку. Насамкінець затасуйте всі позосталі карти в колоду поліпшень.



● **Спонсори.** Кожен гравець бере кількість карт спонсорів, указану на карті події. Ці карти будуть частиною початкової руки гравця з 7 карт. Докладніше про карти спонсорів див. на с. 10.



● **Журналісти.** Розмістіть фігурку журналістів на ігровому полі біля повороту, вказаного на карті події (на карті треку зображено потрібний поворот чи повороти). Докладніше про журналістів див. на с. 10.



● **Погода й дорожні умови.** Візьміть верхній жетон погоди зі стосу й покладіть його горілиць на рекламний щит на ігровому полі. Потім усі гравці беруть кількість карт турбо та стресу, вказану на рекламному щиті, враховуючи будь-які зміни від впливу жетонів погоди. Візьміть по 1 жетону дорожніх умов за кожен поворот треку й розмістіть їх на полі, як описано на с. 6.

- **Подія.** Уголос прочитайте текст на карті події, щоб усі з ним ознайомилися. Подія може стосуватися зміни в приготуваннях до гри чи правилах, а також бути певним завданням.
- Кожен гравець кладе перед собою свій планшет гравця. Перетасуйте разом свої 12 базових карт, карти поліпшень (не забудьте карту, яку ви відібрали), карти спонсорів, які могли залишитися в вас із попередніх перегонів, і карти стресу. Покладіть цю колоду долілиць у ліву комірку вашого планшета. Покладіть горілиць карти турбо в комірку двигуна посередині свого планшета й розмістіть ручку передач на 1-й передачі.
- Візьміть на руку карти спонсорів, отримані раніше в цьому раунді. Потім доберіть з колоди стільки карт, щоб мати повну руку (зазвичай це 7 карт, якщо особлива подія не змінює цього значення). Ці карти будуть доступні вам у першому раунді. Усе готово для початку!

Після кожних перегонів

- Запишіть здобуті кожним гравцем очки у блокнот для підрахунку очок.



- Усі гравці зберігають для наступних перегонів свої карти поліпшень, невикористані карти спонсорів, а також базові карти. Карти турбо та стресу поверніть у запас.
- Затасуйте всі використані карти спонсорів назад у колоду спонсорів.
- Затасуйте жетони погоди й дорожніх умов назад у відповідні стоси.
- Візьміть потрібні карту події та карту треку для наступних перегонів і виконайте решту приготувань.

Збереження гри

Якщо ви не плануєте зіграти весь чемпіонат за одні ігрові посиденьки, то зараз найкращий час призупинити гру.

Органайзер у коробці спроєктований так, щоб вам було зручно складати компоненти для наступних ігрових посиденьок!

913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 9 03/02/2023 14:49

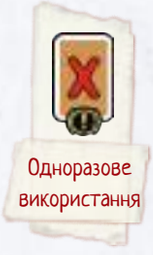
Завершення чемпіонату

- Перемагає гравець, що після всіх перегонів чемпіонату набрав найбільшу кількість очок. У разі нічиєї за очками перемагає той, хто зайняв кращу позицію у фінальних перегонах чемпіонату.

Карти спонсорів



Карти спонсорів — це особливі одноразові поліпшення. Ви вилучаєте їх з гри наприкінці ходу, під час якого їх граєте. Карти спонсорів можна скидати, як і будь-які інші поліпшення. Невикористані карти спонсорів переходять на наступні перегони чемпіонату, але після закінчення чемпіонату вони не мають ніякої вартості.



Щоразу, здобуваючи карту спонсора, ви берете верхню карту колоди спонсорів безпосередньо на руку. Якщо колода спонсорів вичерпалася, просто перетасуйте зіграні карти спонсорів й утворіть нову колоду. Якщо таких карт немає, ви нічого не отримуєте.

***Важливо!** Якщо ви вилетіли з треку, то в цей хід ви не можете здобути карту спонсора.*

Журналісти



Журналісти на визначеному повороті чекають, коли станеться щось захопливе. Це додатковий виклик гравцям протягом усіх перегонів. Щоб здобути карту спонсора таким способом, гравець повинен:

- перетнути лінію повороту, застосувавши аеродинаміку (у такому разі швидкість не має значення)

або

- перевищити ліміт швидкості повороту з журналістами (ліміт може бути змінений жетоном дорожніх умов) на 2 або більше.

***Важливо!** За проходження повороту з журналістами ви можете здобути лише 1 карту спонсора.*

Створення власних чемпіонатів

Щоб створити власний чемпіонат із 4 перегонів, використовуйте випадкові карти треків. Перед кожними перегонами візьміть випадкову карту події, що стосуватиметься цього треку. Далі виконуйте звичні приготування.

Приклад.

Поворот із журналістами має ліміт швидкості 4 (стандартне значення 3, але жетон дорожніх умов додає 1).

Жовтий, червоний і синій боліди перетинають лінію повороту, зігравши зображені карти.

- Жовтий гравець повинен використати 2 карти турбо і здобуває карту спонсора.
- Червоний гравець здобуває карту спонсора, хоч йому й не треба компенсувати перевищення ліміту картами турбо.
- Синій гравець повинен використати 3 карти турбо, але не здобуває карту спонсора, бо перевищує ліміт швидкості лише на 1.









913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 10 03/02/2023 14:50

Режим турніру

Якщо ви хочете ще запекліших перегонів, радимо вам спробувати режим турніру.

- Під час кроку 1 кожного раунду ніхто не перемикає передачі, але всі, як і зазвичай, грають карти.
- Лише перейшовши до кроку «Відкриття і переміщення», гравці показують, скільки зіграли карт, і вже після цього перемикають передачі.
- Якщо ви збільшили / зменшили передачу на 2 позиції, вам негайно доведеться використати 1 карту турбо під час кроку «Відкриття і переміщення».

Важливо! ***Якщо ви випадково змінили передачу на 2 позиції, але не можете використати карту турбо, то відповідно змініть кількість карт:***

- ***Якщо помилка сталася під час перемикання вгору, скиньте 1 випадкову зіграну карту.***
- ***Якщо помилка сталася під час перемикання вниз, відкривайте карти з колоди, поки не з'явиться базова карта. Потім покладіть її у свою ігрову зону, виконавши той самий процес, що й під час розігрування карт стресу (див. с. 5 правил базової гри).***

Насамкінець перемістіть свою ручку передач на правильну позицію.



Обов'язкові символи

Турбо
Візьміть # карт турбо з комірки двигуна й покладіть їх горілиць на верх свого скиду.

Важливо! Якщо ви випадково зіграли карту поліпшення і не можете використати карти турбо, то скиньте це поліпшення і зіграйте замість нього випадкову базову карту зі своєї колоди, виконавши той же процес, що й під час розігрування символу + (див. с. 5 базових правил).

Скидання
Скиньте # верхніх карт своєї колоди.

Зміна ліміту швидкості
Якщо у свій хід ви перетинаєте лінію повороту, то його ліміт швидкості змінюється для вас на #. «+» означає, що ви можете їхати швидше, а «–» означає, що ви повинні сповільнитися.

Одноразове використання
Під час кроку 9 «Добирання карт» вилучіть цю карту з гри, якщо вона у вашій ігровій зоні (замість скидати її).

— Необов'язкові символи —

Охолодження
Візьміть до # карт турбо з руки й поверніть їх у комірку двигуна.

Поліпшена аеродинаміка
Якщо ви застосовуєте аеродинаміку (крок 6), то крім 2 звичних поділок можете переміститися ще на # поділок.

Зменшення стресу
Можете негайно покласти до # карт стресу з руки у свій скид.

Оновлення
Можете покласти цю карту на верх своєї колоди, а не скидати її під час кроку 9.

Повернення
Можете переглянути свій скид і вибрати з нього до # карт. Потім затасуйте ці карти у свою колоду.

Пряме розігрування
Можете зіграти цю карту з руки під час кроку 5 «Реакція». На неї діють усі правила звичного розігрування карт (це стосується значення швидкості та обов'язкових / необов'язкових символів).

Ривок
Можете збільшити свою швидкість на 1 за кожен символ +, використаний вами у свій хід (з карт поліпшень і стресу, завдяки прискоренню і т. д.). Якщо ви це зробили, то повинні збільшити швидкість за всі використані символи + (під час кроку 7 «Перевірка поворотів» враховують збільшену швидкість).

Жетони дорожніх умов
Ефекти на поворотах

Зміна ліміту швидкості
Ліміт швидкості збільшується на 1.

Зміна ліміту швидкості
Ліміт швидкості зменшується на 1

Перегрів
Якщо ви пройшли поворот зі швидкістю, що перевищує ліміт швидкості, то вам треба використати на 1 карту турбо більше.

Ефекти в секторах

Поліпшена аеродинаміка
Якщо під час кроку 6 ви вирішуєте застосувати аеродинаміку, то можете перемістити болід на 1 додаткову поділку вперед, крім звичних 2. Ваш болід повинен бути в цьому секторі перед застосуванням аеродинаміки.

Контроль турбо
У цьому секторі вам не потрібні карти турбо для прискорення, утім, ви все одно можете виконати лише 1 прискорення за хід. Ваш болід повинен бути в цьому секторі, коли ви застосовуєте прискорення.

Погода
У цьому секторі діє ефект погоди. Див. «Жетони погоди» нижче.

Жетони погоди
Приготування боліда
(виконують перед перегонами)

Затасуйте у свою колоду 1 додаткову карту стресу.

Вилучіть зі своєї колоди 1 карту стресу.

Покладіть 1 додаткову карту турбо в комірку свого двигуна.

Вилучіть з комірки свого двигуна 1 карту турбо.

Затасуйте 3 свої карти турбо в свою колоду.

Покладіть 3 свої карти турбо на верх свого скиду.

Ефекти погоди
(застосовують у тих секторах, де є жетон погодних дорожніх умов)

Поліпшена аеродинаміка
Якщо під час кроку 6 ви вирішуєте застосувати аеродинаміку, то можете перемістити болід на 2 додаткові поділки вперед, крім звичних 2. Ваш болід повинен бути в цьому секторі перед застосуванням аеродинаміки.

Ніякої аеродинаміки
Ви не можете застосувати аеродинаміку в поточному секторі (однак можете переміститися туди за допомогою аеродинаміки).

Додаткове охолодження
У цьому секторі під час кроку «Реакція» ви отримуєте 1 додаткове охолодження.

Ніякого охолодження
У цьому секторі під час кроку «Реакція» охолодження заборонене.

Days of Wonder та логотип Days of Wonder — це зареєстровані товарні знаки Days of Wonder, Inc., що захищені авторськими правами © 2022-2023 Days of Wonder, Inc. Усі права застережено.
Правила складнішої гри v1.1

913101-HT-RulesAdvanced-UK-03022023.indd 12 03/02/2023 14:50