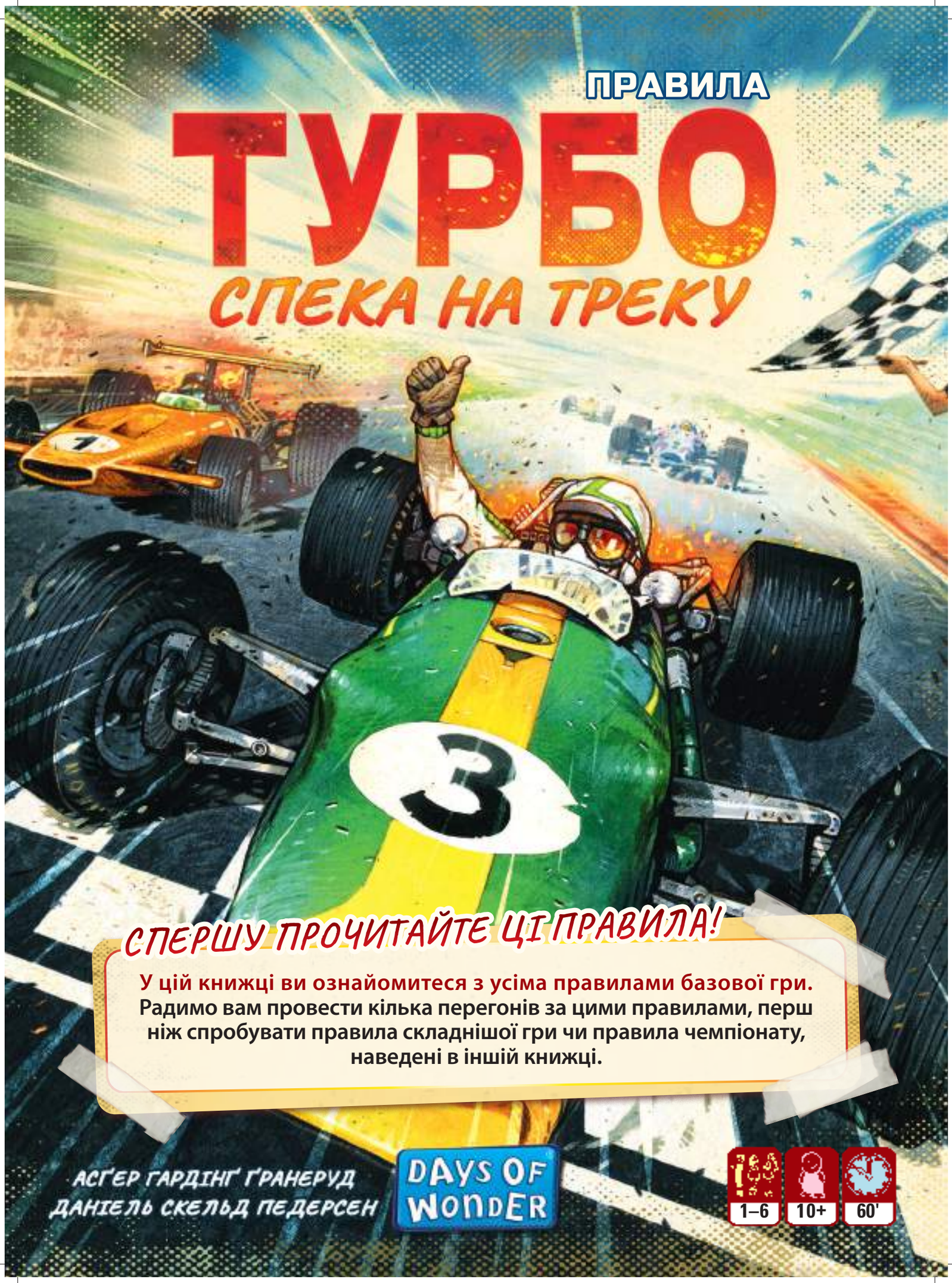
ПРАВИЛА

ТУРБО

СПЕКА НА ТРЕКУ



СПЕРШУ ПРОЧИТАЙТЕ ЦІ ПРАВИЛА!

У цій книжці ви ознайомитеся з усіма правилами базової гри. Радимо вам провести кілька перегонів за цими правилами, перш ніж спробувати правила складнішої гри чи правила чемпіонату, наведені в іншій книжці.

АСҐЕР ГАРДІНҐ ҐРАНЕРУД
ДАНІЕЛЬ СКЕЛЬД ПЕДЕРСЕН

DAYS OF WONDER

1–6 | 10+ | 60'

913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 1 02/02/2023 14:46

Спека хвилями підіймається над треком, заслоняючи перший поворот. Ви поправляєте окуляри, спостерігаючи, як сонце відбивається від хромованих деталей болідів, що повільно займають позиції навколо вас. Гудіння вашого двигуна долучається до гомону натовпу на трибунах і тріпотіння прапорів на вітрі. У блакитному літньому небі панує той самий спокій, що й на вашій позиції на треку.

Починається зворотний відлік, і раптовий гучний рев струшує повітря, коли всі боліди зриваються зі своїх місць. Гран-прі почалося! Здійнявши за собою куряву, ви в'їжджаєте в перший поворот. Двигун уже на межі, і ваш болід ледь не вилітає з треку. Однак, міцно стискаючи кермо, ви таки проходите поворот і зберігаєте за собою першу позицію. Хай наздоганяють!

ШЛЯХ ДО ПЕРЕМОГИ НЕЛЕГКИЙ, АЛЕ ВАМ НІЩО НЕ СТАНЕ НА ЗАВАДІ, НАВІТЬ ШАЛЕНА...

СПЕКА НА ТРЕКУ!!!

Вміст гри

Ось що вам знадобиться для кількох перших партій. Решту компонентів можете поки що залишити в коробці. Про них ви прочитаєте в книжці складніших правил.

- Ця книжка правил
- 2 двосторонні ігрові поля з 4 різними треками для перегонів (США, Франція, Велика Британія та Італія)

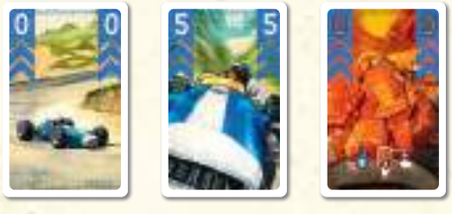




- 6 планшетів гравців (6 кольорів)
- 72 базові карти (по 12 на гравця)
  Вони позначені символом



- 18 карт початкових поліпшень (по 3 на гравця)





- 6 фішок ручок передач (6 кольорів)



- 6 болідів (6 кольорів)
- 37 карт стресу
- 48 карт турбо



913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 2 02/02/2023 14:47

Мета гри

Щоб визначити найкращого пілота боліда, вам доведеться проїхати треком певну кількість кіл. На початку кожного раунду ви можете перемикати передачі, щоб визначити, скільки карт ви зіграєте в поточному раунді. Цими картами ви контролюєте швидкість свого боліда — що більша сума їхніх значень, то далі ви переміститеся треком.

Якщо ви любите швидкість, то, звісно, намагатиметеся якнайчастіше грати карти з найбільшими значеннями. Однак перегони вимагають майстерного керування болідом. Будьте обережні й не перевищуйте рекомендованої швидкості на кожному повороті, інакше двигун почне перегріватися. Занадто зухвала їзда може закінчитися вильотом з треку. Якщо хочете зійти на п'єдестал, то спішіть повільно та дбайте про свій двигун!

Приготування до гри

- Покладіть ігрове поле 1 на середину стола. Для першої партії радимо використати трек із США і проїхати лише 1 коло замість 2 кіл, зазначених на полі.
- Кожен гравець вибирає колір і бере болід, планшет гравця, фішку ручки передач і 12 базових карт свого кольору. Кожен гравець також бере 3 карти початкових поліпшень свого кольору.
- Гляньте на ігрове поле 2, щоб дізнатися, скільки карт турбо та стресу кожен гравець повинен додати до свого боліда (зазвичай це буде 6 карт турбо та 3 карти стресу, як показано нижче).
- Покладіть перед собою свій планшет гравця 3. Перетасуйте разом свої 12 базових карт, 3 карти початкових поліпшень і 3 карти стресу. Покладіть цю колоду долілиць у крайню ліву комірку свого планшета гравця 4. Покладіть горілиць 6 карт турбо в комірку двигуна посередині планшета гравця 5, а ручку передач розмістіть на 1-й передачі 6.
- Неподалік поля покладіть горілиць решту карт стресу як запас 7.
- По одному за раз навмання розмістіть боліди всіх учасників перегонів на стартових позиціях (починаючи з першої та до останньої), щоб визначити порядок ходів гравців 8.
- Візьміть на руку 7 карт зі своєї колоди. Ці карти будуть доступні вам у першому раунді. Усе готово для початку перегонів!

Якщо ви досвідчений пілот і граєте з новачками, то можете вилучити 1–2 свої карти турбо, щоб вирівняти шанси.



Перебіг раунду

Кожна партія триває кілька раундів. Щораунду всі гравці ЗАВЖДИ виконують по 4 кроки:

1 - перемикання передачі;

2 - розігрування карт;

3 - переміщення боліда;

9 - добирання до 7 карт на руці.

Ці обов'язкові кроки позначено символом . Решта кроків (4–8) необов'язкові, ви не завжди матимете змогу їх виконати.

Кожен гравець послідовно виконує кроки 1 і 2. Усі гравці виконують ці кроки одночасно, не чекаючи один на одного. Потім, починаючи з першого боліда на треку (найближчого до лінії треку) і далі за позиціями, гравці виконують кроки 3–9. Коли перший гравець на треку завершує свій хід (тобто виконує крок 9), свій хід виконує наступний на треку гравець. Повторюйте цю послідовність, поки всі боліди не завершать перегони (кількість кіл, які треба проїхати, указана на полі треку).



1. Перемикання передачі



Спершу гляньте, на якій ви передачі, і вирішіть — залишитися на цій передачі чи перемкнути на 1 передачу вгору / вниз.

***Важливо!** Ви можете також перемикати передачу на 2 позиції вгору / вниз, але для цього вам доведеться використати карту турбо (докладніше див. «Карти турбо» на с. 7).*

2. Розігрування карт



Поточна передача визначає, скільки карт ви граєте з руки. 1-ша передача означає, що ви повинні зіграти 1 карту, 2-га передача — 2 карти і т. д. Протягом цього кроку ви можете грати карти всіх типів, крім карт турбо. Зіграні карти (від 1 до 4) ви кладете долілиць в ігрову зону перед собою.



1 Ліміт швидкості
2 Лінія повороту
3 Поділка
4 Кількість поділок до найближчого повороту
5 Місце
6 Лінія треку
7 Лінія легенд (потрібна лише у складнішій грі)

913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 4 02/02/2023 14:47

3. Відкриття і переміщення



Відкрийте карти у своїй ігровій зоні та порахуйте суму їхніх значень, щоб визначити свою швидкість. Значення карт поліпшень і стресу (див. нижче) також враховують під час визначення швидкості. **Перемістіть свій болід уперед на кількість поділок, що дорівнює вашій швидкості.** Якщо можливо, завжди розміщуйте свій болід на місце, найближче до лінії треку.

- Ви завжди можете об'їхати інші боліди, навіть коли здається, що трек заблокований. Однак якщо ви повинні закінчити свій хід на поділці, де на всіх місцях є боліди, то ви заблоковані й повинні розмістити свій болід на першій поділці з вільним місцем **позаду** болідів, які вас заблокували (якнайближче до лінії треку).
- Якщо 2 боліди опиняються на одній поділці, то для всіх ігрових цілей вважають, що попереду болід, розміщений **найближче до лінії треку**.

Стрес



Кожен гравець на початку гри затасовує у свою колоду 3 карти стресу. Потім ви зрештою отримаєте їх на руку. Карти стресу означають тимчасові втрати концентрації під час перегонів.

Щоб позбутися карт стресу з руки, вам доведеться їх зіграти. Ці карти додають непередбачуваності до вашої швидкості *(див. символ праворуч)*.

4. Адреналін



Цей крок стосується лише гравця, що останнім переміщує свій болід у поточному раунді (або 2 останніх гравців, якщо пілотів щонайменше 5).

Адреналін допомагає останньому гравцеві в кожному раунді. Це не зовсім окремий крок, але він дає гравцеві додаткові символи, які той може використати протягом наступного кроку «Реакція». Гравець може перемістити свій болід ще на 1 поділку **(водночас збільшивши на 1 значення своєї швидкості)** й/або отримати 1 додаткове охолодження.

Важливо! Адреналін не можна зберегти для наступних раундів.

5. Реакція



Протягом цього кроку ви можете активувати доступні вам символи в БУДЬ-ЯКОМУ порядку. У базовій грі це символи, які ви отримали від своєї поточної передачі (прискорення й/або охолодження) й адреналіну (якщо ви останні). **Кожен символ активують і застосовують окремо.**

Символ

Зігравши карту з символом, ви додаєте до швидкості випадкове значення від 1 до 4. Для цього ви відкриваєте верхню карту своєї колоди:

- якщо це базова карта (), **додайте її у свою ігрову зону**;
- якщо це будь-яка інша карта, **негайно покладіть її у свій скид** і відкривайте карти далі, поки не відкриєте базову карту ().

Протягом кроку 3 активний гравець відкриває такі карти.





Для кожної зіграної карти стресу активний гравець відкриває верхню карту своєї колоди. Якщо це базова карта (), то гравець кладе її поверх карти стресу, яку вона заміняє. Якщо ні, то скидає цю карту й відкриває наступну.

У цьому прикладі активний гравець скидає 2 карти турбо, 1 карту стресу й 1 карту початкового поліпшення. Загальна швидкість боліда — 8. Активний гравець відразу переміщує свій болід на цю кількість поділок треку.

913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 5 02/02/2023 14:47

5. Реакція (продовження)

Охолодження

Охолодження — важливий аспект гри, бо дає вам змогу взяти з руки карту турбо й повернути її в комірку двигуна (завдяки цьому карту турбо можна буде використати знову). Число в символі охолодження вказує, скільки карт турбо можна перемістити таким способом. Охолодження можна здобути кількома способами, але найпоширеніший — це їзда на 1-й передачі (охолодження: 3) і 2-й передачі (охолодження: 1).

Прискорення

Ви можете 1 раз за хід застосувати прискорення (байдуже, на якій передачі ваш болід). Для цього ви використовуєте 1 карту турбо (див. с. 7). Прискорення дає вам символ . Це означає, що ви відкриваєте карти зі своєї колоди, поки не відкриєте базову карту (решту карт ви скидаєте, як під час розігрування карт стресу). Перемістіть свій болід відповідно до нового значення швидкості (ваш болід може бути заблокований).

Важливо!** **Символи завжди збільшують значення вашої швидкості протягом кроку перевірки поворотів.

6. Аеродинаміка

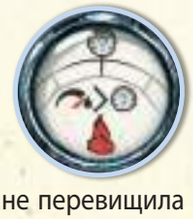


Цей крок стосується лише гравця, чий болід завершує рух біля іншого боліда або позаду нього.

Аеродинаміка необов'язкова і доступна лише для гравця, чий болід завершив свій рух біля іншого боліда або позаду 1 чи 2 болідів. Якщо ви застосовуєте аеродинаміку, то переміщуєте свій болід на 2 поділки вперед. Ви можете застосувати аеродинаміку лише 1 раз за хід, і якщо всі місця в поділці, в яку має переміститися ваш болід, зайняті, то перемістіть його в першу поділку з вільним місцем позаду болідів, що вас заблокували.

Важливо!** **Аеродинаміка НЕ ЗБІЛЬШУЄ значення вашої швидкості протягом кроку перевірки поворотів.

7. Перевірка поворотів



Цей крок стосується лише гравця, що перетинав лінію повороту в поточному раунді.

Якщо ваш болід перетинав лінію повороту, то ви повинні перевірити, чи ваша загальна швидкість у поточному раунді не перевищила ліміту швидкості цього повороту (ваша швидкість = сума значень усіх карт у вашій ігровій зоні +1, якщо ви застосовували адреналін).

- Якщо ваша загальна швидкість у раунді дорівнює ліміту швидкості або менша за нього, то нічого не відбувається.
- Якщо ваша швидкість перевищує ліміт, то ви повинні компенсувати різницю між вашою швидкістю та лімітом швидкості відповідною кількістю карт турбо (див. «Карти турбо» на с. 7).

Важливо!** **Якщо у свій хід ви проходили кілька поворотів, то повинні компенсувати кожен поворот окремо, починаючи з першої лінії повороту, яку ви перетнули.

Виліт із треку

Якщо вам бракує карт турбо, щоб компенсувати перевищення швидкості, ви використовуєте ті карти турбо, які маєте, і негайно вилітаєте з треку.

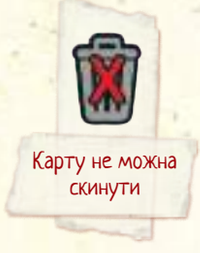
- Перемістіть болід на першу вільну поділку перед лінією повороту, з якого ви вилетіли.
- Візьміть на руку 1 додаткову карту стресу, якщо ваш болід на 1-й / 2-й передачі, або 2 карти стресу, якщо на 3-й / 4-й передачі.
- Перемістіть ручку передач на 1-шу передачу.

8. Скидання карт



Ви можете скинути з руки карти, які не хочете залишати на наступний раунд. Скинуті карти ви кладете горілиць у скид. Однак ніхто не може переглядати ані скиди суперників, ані власний скид. Усі можуть бачити лише верхні карти скидів.

Важливо!** **Ніколи не можна скидати карти стресу та карти турбо (навіть якщо це карта поліпшення).



9. Добирання карт



Візьміть усі карти зі своєї ігрової зони й покладіть їх у скид.

Доберіть стільки карт, щоб знову мати на руці 7 карт. Після цього наступний гравець може перейти до виконання кроків 3–9.

Коли бракує карт

Якщо в будь-який момент вам треба взяти, відкрити або скинути карти, а у вашій колоді не залишилося карт, негайно перетасуйте скид і покладіть його долілиць. Тепер у вас знову є колода, з якої можна брати, відкривати чи скидати карти.

Якщо вам забракло карт перед добиранням карт (крок 9), не затасовуйте карти з ігрової зони у свою колоду, бо вони ще не скинуті.

913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 6 02/02/2023 14:47

Карти турбо



Коли ви мчите треком, то варто використовувати турбо, щоб швидше їхати по прямій і на поворотах. Використані карти турбо переміщують із комірки двигуна у скид. Згодом ви затасуєте їх у колоду, і вони потраплять вам на руку. Єдиний спосіб повернути карти турбо з руки назад у комірку двигуна — це охолодження, що зазвичай передбачає перемикання на нижчі передачі. Це означає, що ту саму карту турбо можна використовувати під час перегонів кілька разів. Усе залежить від того, як швидко ви її використаєте, візьмете на руку й охолодите двигун знову.

Карти турбо ніколи не можна скидати або грати з руки. Вони істотно зменшують кількість корисних карт на руці.

Використання турбо

Щоразу, коли вам треба використати 1 турбо, ви повинні взяти 1 карту турбо з комірки свого двигуна й покласти її у свій скид. Якщо ви не маєте доступної карти турбо, то не можете застосувати прискорення. Якщо ви пройшли поворот, перевищивши ліміт швидкості, й не маєте потрібної кількості карт турбо, то вилітаєте з треку (див. с. 6).

Перемикання на 2 передачі



Якщо під час кроку перемикання передач ви хочете перейти на 2 передачі вгору / вниз (перемкнутись між 1-ю і 3-ю чи 2-ю і 4-ю передачами), то повинні негайно використати 1 карту турбо. Усі перемикають передачі одночасно, тому просто оголосіть, що ви це робите, використайте карту турбо й відповідно перемістіть ручку передач.

Захаращена рука

У рідкісних ситуаціях у вас на руці може опинитися така кількість карт турбо, що ви не зможете зіграти стільки карт, скільки вимагає поточна передача. Якщо це станеться, зіграйте стільки карт, скільки зможете, а різницю компенсуйте картами турбо.

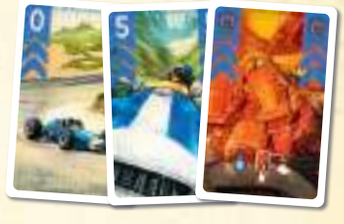
У такому разі ви не переміщуєте свій болід треком. Натомість ви відкриваєте свої зіграні карти й негайно перемикаєтеся на 1-шу передачу. Потім ви кладете карти зі своєї ігрової зони у скид і відразу переходите до виконання кроку 9 «Добирання карт».

Карти початкових поліпшень

Протягом кількох перших партій усі гравці матимуть у своїх колодах по 3 однакові карти поліпшень (вони відрізняються смужками шевронів у верхніх кутках карт). Якщо ви вирішите грати з модулем гаража, то повинні вилучити ці карти з колоди (більше про це у правилах складнішої гри).

Дві з цих карт («0» і «5») мають той самий вигляд, що й базові карти. Їх використовують у грі майже так само. Єдина відмінність у тому, що ви скидаєте їх, коли відкриваєте карти, розігруючи ефект символу .

Третя карта — це просто додаткова карта турбо. Її використовують так само, як 6 звичайних карт турбо, за винятком того, що на початку гри її затасовують у колоду, а не кладуть у комірку двигуна.



Як перемогти

Ви виграєте перегони (і гру), якщо ваш болід першим перетинає фінішну лінію після того, як проїде вказану на полі кількість кіл. Якщо два або більше болідів фінішують в одному раунді, то переможцем стає гравець, чий болід опиняється найдалі попереду. Якщо два боліди розміщуються на одній поділці треку, то перемагає гравець, чий болід опинився **найближче до лінії треку**.

- Ви не можете застосовувати аеродинаміку ані для перетину фінішної лінії, ані після перетину фінішної лінії.
- Ігноруйте будь-які ліміти швидкості на поворотах після фінішної лінії, просто переміщуйте болід якнайдалі.

Наприкінці раунду приберіть із треку всі боліди, що перетнули фінішну лінію, і розмістіть їх у відповідному порядку у Залі слави на ігровому полі. Гра триває, поки всі боліди не перетнуть фінішну лінію. Останній болід або 2 останні боліди можуть застосувати адреналін (болід вважають останнім залежно від кількості болідів на початку перегонів, а не кількості болідів, що лишилися на цю мить на полі).

913101-HT-Rules-UK-02022023.indd 7 02/02/2023 14:47

Творці гри

Дизайн і розроблення гри: Sidekick Studio

Автори: Асґер Гардінґ Ґранеруд та Даніель Скельд Педерсен

Художник: Венсан Дютре

Графічний дизайн і верстка: Сіріль Дожон

Перекладач: Святослав Михаць — **Редакторка:** Олена Науменко

Автори хочуть висловити особливу подяку своїм чудесним сім'ям за те, що вони завжди підтримували їхні божевільні починання.

Вони також хочуть висловити сердечну подяку численним друзям і тестувальникам ігор, які допомагали їм протягом багатьох років: Adam K. Wegge, Allan Kirkeby, Amalie Bülow Nielsen, Anders Hebert, Andreas Skjold Liberoth, Andreas Skov Esbech, Bastian Borup, Bo Frederiksen, Daniel Engsvang, Daniel Greve, Danny Halstad, Dennis Friis Skram, Eivind Petersen, Jacob Engelbrecht-Gollander, Jacques Dahl, Jakob Lind Olsen, Jeppe Skafte Johansen, Joachim Christoffersen, Johan Friis Skram, Jon Høj, Julie Nielsen, Kasper Mackeprang, Keith Edwards, Kristian Hedeboe Hebert, Kristoffer Enggaard, Lars Wagner Hansen, Lasse Poulsen, Lau Korsgaard, Lise Thygesen, Mads Fløe, Mads Laurits Hansen, Martin Holst, Mathias Eilenberg, Morten Blaabjerg, Morten Lund, Morten Rodam, Nichole Chambless, Nick Pilegaard, Ole Palnatoke Andersen, Per Larsen, Rasmus Faber, Rasmus Schou Christensen, René Christensen, René Ørsig Hansen, Steffen Bunch Morsing, Søren Hebbelstrup, Thore Nellemann, Tine Ann Christensen, Tobias Prentow, Troels Panduro, Ulrik Morten Madsen, Valdemar Dahlgaard, а також усім з Superhero Meetups, the Bastard Café, Giants Club та Nordic Game Artisans.

Художник хоче висловити величезну подяку Пітеру Ґаттону за його підтримку та увагу. Його творчість стала джерелом натхнення, що дало змогу відкрити нові горизонти та збагатити світ «Турбо».

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 v1.1

Days of Wonder Online

Зареєструйте свою настільну гру

Ми запрошуємо вас приєднатися до нашої онлайн-спільноти гравців у *Days of Wonder Online*, де ми маємо кілька онлайн-версій наших ігор.

Перейдіть на наш вебсайт і введіть свій обліковий запис *Days of Wonder* або створіть новий і дотримуйтесь інструкцій. За цією адресою ви також можете довідатися про інші ігри *Days of Wonder*:

WWW.DAYSOFWONDER.COM