Matthias Cramer

Automobile

Początki motoryzacji

Instrukcja

Opis planszy (patrz pkt 2.1)

Matthias Cramer

Automobile

Początki motoryzacji

Gra dla 2-4 graczy

Spis treści

1. Wprowadzenie 3
2. Zawartość 3
3. Cel gry 5
4. Przygotowanie..... 5
5. Przebieg gry..... 6
6. Płytki premiowane 11
7. Koniec gry 11
8. Zasady gry dla 2 osób 11

1. WPROWADZENIE

W 1888 roku Bertha Benz, żona pioniera przemysłu samochodowego Carla Benza, kierując automobilem skonstruowanym przez swojego męża, wybrała się w podróż z Mannheim do rodzinnego Pforzheim. Tym samym zapisała się w historii jako pierwsza osoba, której udało się samodzielnie pokonać ponad stukilometrową trasę. Podczas podróży osobiście dokonywała niezbędnych napraw. Gdy zabrakło jej paliwa, udała się do apteki, gdzie kupiła odpowiednie chemikalia niezbędne do dalszej jazdy. Tym sposobem miejska apteka w miejscowości Wiesloch stała się pierwszą stacją benzynową na świecie.

Bardzo szybko automobil stał się powszechnym środkiem transportu, który wkrótce potem został wykorzystany podczas pierwszego wyścigu Grand Prix na torach Nürburgring i AVUS. Już 40 lat później Niemcy zyskały gęstą sieć dróg. Silniki benzynowe zatriumfowały nad napędem elektrycznym i parowym.

Samochody zaczęto produkować na taśmie montażowej, przez co auta stały się tańsze, powszechniejsze i mogły sobie na nie pozwolić niższe warstwy społeczne.

W grze *Automobile. Początki motoryzacji* gracze przenoszą się do czasów rozkwitu przemysłu motoryzacyjnego w Niemczech i Europie.

2. ZAWARTOŚĆ

- Plansza
- 4 plansze graczy
- 41 płytek nadwozi
- 39 płytek silników
- 8 płytek kupców
- 50 kart badań (9 kart inżynierów, 9 kart akcji natychmiastowych, 32 karty rozwoju)
- 9 płytek inżynierów
- 56 żetonów cen (32 szare, 8 brązowych, 8 różowych i 8 niebieskich)
- 10 żetonów akcji
- 56 znaczników pracowników (po 14 w następujących kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym)
- 4 znaczniki samochodów (po 1 w następujących kolorach: niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym)
- 1 czarny znacznik
- 4 płytki startowe
- 10 płytek premiowanych

Oprócz tego w grze znajduje się 12 bonusowych żetonów akcji, które mogą urozmaicić rozgrywkę. Gracze przed rozpoczęciem gry decydują czy grają z nimi, czy bez. (Opis rozgrywki z użyciem bonusowych żetonów akcji znajduje się na końcu instrukcji.)

2.1 Plansza

Plansza podzielona jest na kilka obszarów. Najważniejszym z nich jest tor akcji (1). Tutaj gracze wyznaczają kolejność oraz akcje, które będą przeprowadzać w swoich turach.

W każdej rundzie gracze uczestniczą też w wyścigu na torze Grand Prix (2).

Gracze wystawiają wyprodukowane przez siebie samochody na rynek (3), który może przyjąć maksymalnie 6 pojazdów. Po wystawieniu auta na rynek gracz określa jego cenę, wybierając jeden z dostępnych żetonów cen (4) i kładąc go na wystawionym przez siebie samochodzie.

Tor kupców (5) może wywołać koniec fazy akcji i rozpocząć fazę podliczania punktów.

W każdej rundzie gracze wybierają do 4 kupców (6) na oferowane na rynku samochody.

Dzięki kartom badań (7) gracze mogą udoskonalać swoje pojazdy poprzez ulepszanie nadwozia i silników, jak i pomoc sławnych inżynierów oraz akcje natychmiastowe.

Po spełnieniu określonych celów gracze będą zdobywać płytki premiowane (8), dające na koniec gry dodatkowe punkty.

2.2 Plansze graczy

Każda plansza gracza zawiera trzy warsztaty. W każdym z nich może znajdować się tylko jeden silnik lub jedno nadwozie.

W lewej górnej części planszy gracza znajduje się pole przeznaczone na samochód Grand Prix, który na początku gry posiada już silnik o mocy 1. W trakcie gry będzie można go ulepszać.

Uwaga: Samochód Grand Prix nie wymaga ulepszania nadwozia!

W trakcie gry każdy gracz umieszcza w kantynie swoich pracowników, których będzie mógł wysyłać do przeprowadzania badań lub sprzedaży samochodów.

2.3 Płytki nadwozi

Nadwozia posiadają wartość od 1 do 7. Im wyższa wartość nadwozia, tym większe, ładniejsze i nowocześniejsze auto. Gracze mogą brać z zasobów ogólnych płytki nadwozia o wyższej wartości tylko wtedy, gdy ukończyli odpowiednią liczbę badań w tej kategorii.

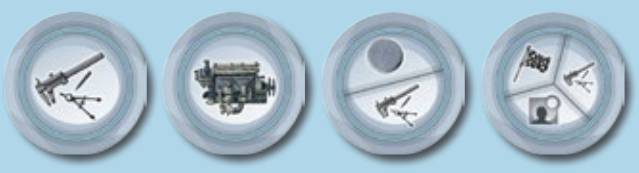
2.4 Płytki silników

Silniki również posiadają wartość od 1 do 7. Im wyższa wartość silnika, tym większa jego moc. Podobnie jak w przypadku nadwozi, gracze mogą brać z zasobów ogólnych płytki silników o wyższej wartości tylko wtedy, gdy ukończyli odpowiednią liczbę badań w tej kategorii.

Uwaga: Płytki nadwozi i silników są nielimitowane. Jeśli w trakcie gry zabraknie płytki o jakiejś wartości, gracze mogą zastąpić ją np. wziętymi z zasobów ogólnych odpowiednimi żetonami cen.

2.5 Żetony akcji

Żetony akcji przedstawiają od jednej do trzech akcji, które gracz będzie mógł wykonać, gdy wybierze dany żeton.



2.6 Płytki kupców

Kupcy w grze mają cztery różne preferencje: nadwozie, silnik, prestiż i cenę.

2.7 Płytki startowe

Na początku gry każdy gracz wybiera jedną płytkę startową. Każda z nich daje różne bonusy na początku rozgrywki. Rewersy płytek są identyczne – po jednym punkcie badań dla nadwozia i silnika.

2.8 Karty badań

Dzieki nim gracze zdobywają punkty badań dla nadwozia i silnika oraz natychmiastowe bonusy jednorazowe. Reprezentują one również sławnych inżynierów, których umiejętności będą wsparciem dla graczy podczas rozgrywki.

2.9 Płytki inżynierów

Do większości kart reprezentujących inżynierów dodatkowo przynależą płytki z zaznaczonymi umiejętnościami danego inżyniera. Jeśli gracz wybierze jedną z takich kart, otrzymuje również odpowiednie płytki inżyniera.

2.10 Żetony cen

Kolorowe żetony cen są wybierane przez graczy w celu określenia ceny samochodu wystawianego na rynek. Szare żetony zdobywa się poprzez wykonanie określonych akcji i za osiągnięcia w wyścigu Grand Prix.

Zdobyte żetony gracze kładą zakryte przed sobą.

Uwaga: Na koniec gry zdobyte żetony cen wskazują liczbę punktów zgromadzonych przez gracza.

2.11 Znaczniki pracowników i samochodów

Znaczniki pracowników używane są do wykonywania niektórych akcji oraz do zaznaczania kolejności na torze Grand Prix i torze akcji. Znaczniki samochodów używane są w wyścigu Grand Prix.

2.12 Płytki premiowane

Podczas rozgrywki gracze otrzymują płytki premiowane, gdy jako pierwsi osiągną określony na nich cel.

2.13 Czarny znacznik

Znacznik ten ustawia się na torze kupców. Określa on jeden ze sposobów, w jaki może zakończyć się runda.

3. CEL GRY

W grze *Automobile. Początki motoryzacji* gracze zajmują się produkcją samochodów. Ich pojazdy będą składać się z nadwozi i silników, które w trakcie rozgrywki poprzez badania nowych technologii ciągle będą ulepszane.

Przy pomocy swoich pracowników gracze będą starali się wprowadzać na rynek jak najlepsze modele aut po możliwie jak najkorzystniejszych cenach, nie zapominając przy tym o upodobaniach potencjalnych kupców.

Dodatkowo gracze będą brali udział w pierwszych wyścigach Grand Prix. By osiągać coraz lepsze wyniki, muszą nieustannie udoskonalać silniki swoich pojazdów, ścigających się o prestiż i pieniądze.

Osoba, która po trzech rundach zgromadzi najwięcej punktów, wygrywa i będzie wymieniana jednym tchem razem z Daimlerem, Benzem czy Oplem.

4. PRZYGOTOWANIE

Planszę kładzie się na środku stołu. Wszystkie dziesięć żetonów akcji układa się odkryte (po jednym na pole) na torze akcji (1) w następującej kolejności: najpierw wszystkie żetony z jedną akcją, dalej wszystkie żetony z dwoma akcjami, a na końcu żeton z trzema akcjami. Kolejność żetonów wewnątrz kategorii jest dowolna.

Wszystkie karty badań tasuje się i odkłada w formie zakrytego stosu do dobierania na górne pole badań na planszy (2). Następnie odkrywa się dwie wierzchnie karty i umieszcza poniżej stosu na przeznaczonych do tego miejscach (3).

Płytki kupców dzieli się według ich rodzajów, a następnie odkłada się odkryte na odpowiednich miejscach na planszy (4). Czarny znacznik stawia się na polu S na torze kupców (5).

Wszystkie płytki premiowane kładzie się na planszy na przeznaczonych do tego miejscach (6).

Obok planszy układa się w stosach następujące komponenty:

- żetony cen według ich kolorów (7),
- płytki nadwozi i silników, posegregowane zgodnie z ich wartościami (8),
- 9 płytek inżynierów (9),
- po 14 pracowników każdego gracza (10),
- 4 płytki startowe (11).

Każdy gracz bierze planszę gracza i z zasobów ogólnych czterech pracowników w swoim kolorze, których od razu umieszcza w swojej kantynie. Samochód, biorący udział w wyścigu Grand Prix, na początku gry posiada silnik o mocy 1.

Znaczniki samochodów umieszcza się w boksie przy torze Grand Prix (12). Każdy gracz bierze z zasobów ogólnych jednego pracownika w swoim kolorze i kładzie go na polu 0 obok toru Grand Prix (13).

Następnie ustala się kolejność graczy na torze akcji. W tym celu bierze się z zasobów ogólnych po jednym pracowniku każdego gracza i umieszcza losowo za pierwszym żetonem akcji (14). Graczem rozpoczynającym jest ten, którego pracownik znajduje się najdalej od pierwszego żetonu akcji.

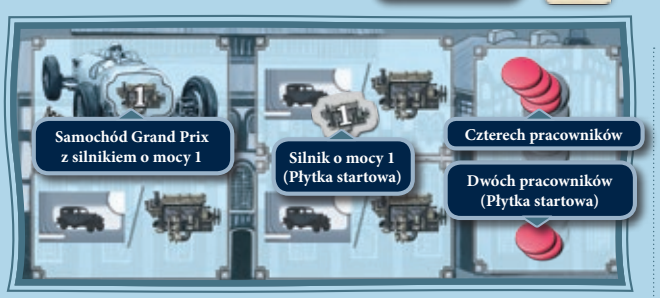
Przykładowe rozłożenie początkowe dla 4 osób

W odwrotnej kolejności, rozpoczynając od gracza, którego pracownik znajduje się bezpośrednio za pierwszym żetonem akcji, każdy wybiera jedną z czterech płytek startowych i natychmiast przeprowadza przedstawione na niej akcje. Większość jest identyczna z tymi, które wykonuje się podczas rozgrywki. Każda z nich została opisana szczegółowo w podrozdziale *Faza akcji* (patrz pkt 5.2). Inne akcje opisano na str. 8.

Monika wybrała kolor czerwony i będzie graczem rozpoczynającym.

Na koniec każdy gracz odwraca na drugą stronę wybraną przez siebie płytkę startową. Wszyscy rozpoczynają z jednym punktem badań nad nadwoziem i silnikiem.

Przykład: *Monika wybierała płytkę startową jako ostatnia. Zaczyna grę z dwoma dodatkowymi pracownikami w kantynie i silnikiem o mocy 1 w jednym ze swoich warsztatów.*



W rozgrywce trzyosobowej elementy przeznaczone dla czwartego gracza (plansza gracza, znacznik samochodu, 14 pracowników i pozostała płytka startowa) odkładane są do pudełka.

Uwaga: W rozgrywce dwuosobowej zasady nieznacznie się zmieniają (patrz pkt 8).

5. PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Automobile. Początki motoryzacji* trwa **trzy rundy**. Każda z nich składa się z **trzech faz**:

1. Faza przygotowania
2. Faza akcji
3. Podliczanie punktów

W każdej rundzie zestaw żetonów cen ma inny kolor, co ułatwia szybkie ustalenie, która runda jest właśnie rozgrywana.

5.1 Faza przygotowania

Odpowiednie żetony cen umieszcza się na przeznaczonych do tego polach obok rynku.

Runda 1.: brązowe żetony cen o wartości 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10.
Runda 2.: różowe żetony cen o wartości 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 12.
Runda 3.: niebieskie żetony cen o wartości 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 15.

Na czterech polach, obok płytek kupców, kładzie się po jednym szarym żetonie ceny: o wartości 1 dla kupców preferujących silnik, prestiż i cenę oraz o wartości 2 dla kupców preferujących nadwozie. **Nawet jeśli na polu znajdują się znaczniki z poprzednich rund, dokłada się kolejny.**

5.2 Faza akcji

W tej fazie gracze wykonują swoje tury. Faza akcji **kończy się**, gdy na rynek zostało **wprowadzonych 6 samochodów** lub gdy **czarny znacznik na torze kupców znajduje się na polu 0**.

Uwaga: W odróżnieniu od innych gier, rozgrywka w *Automobile. Początki motoryzacji* nie przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a swoją turę rozgrywa gracz, którego pracownik jest **ostatni** (na początku łańcucha żetonów akcji). W zależności od tego, które w kolejności żetony akcji będą wybierać gracze, liczba rozegranych przez nich tur może być różna. Poza tym może się zdarzyć, że jeden gracz wykona kilka tur pod rząd, jeśli po każdym wyborze żetonu akcji jego pracownik nadal będzie ostatni w łańcuchu.

Na torze akcji znajduje się łańcuch składający się z pracowników graczy i 10 żetonów akcji. Początek i koniec wyznacza się przez lukę pomiędzy nimi. Łańcuch ten jest nierozerwalny. Jeśli po turze gracza na początku ciągu (za pracownikiem) znajduje się żeton akcji, od razu umieszcza się go na końcu łańcucha (w razie potrzeby czynność tę powtarza się tak długo, aż pracownik któregoś z graczy będzie znajdował się na początku łańcucha).

Tura gracza składa się z dwóch części, które rozgrywa się w następującej kolejności:

I. Wzięcie żetonu akcji i przeprowadzenie znajdujących się na nim akcji (obowiązkowe).

II. Umieszczenie samochodu na rynku (opcjonalne).

I. Wzięcie żetonu akcji i przeprowadzenie znajdujących się na nim akcji

Gracz może wybrać **dowolny żeton** akcji w łańcuchu. Przekłada znacznik swojego pracownika na miejsce wybranego żetonu akcji, a żeton ten odkłada na koniec łańcucha. W ten sposób przerwa między początkiem a końcem łańcucha przesuwa się o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy żeton akcji zawiera jedną, dwie lub trzy akcje. Jeśli jest to możliwe, trzeba wykonać wszystkie akcje z żetonu. Można wybrać kolejność przeprowadzonych akcji, ale kolejną należy rozpocząć dopiero po zakończeniu poprzedniej.

Przykład: *Pracownik Moniki znajduje się na początku łańcucha, w związku z czym trwa jej tura. Wybiera leżący przed nią żeton akcji Grand Prix (1), przesuwa swojego pracownika na to pole i wykonuje akcję z żetonu, a następnie odkłada go na koniec łańcucha (2). Ponieważ pracownik Moniki nadal znajduje się na początku łańcucha, wykonuje ona kolejną turę. Tym razem wybiera żeton akcji Grand Prix + Kupiec (3). Na końcu swojej tury Monika będzie mogła wystawić samochód na rynek (patrz przykład na str. 10).*

Opis żetonów akcji:

Zatrudnianie pracowników
Gracz bierze jednego swojego pracownika z zasobów ogólnych i umieszcza go w swojej kantynie. Jeśli gracz zatrudnił już wszystkich swoich pracowników, akcja przepada.

Badania
Gracz bierze jedną z dwóch odkrytych kart badań. Drugą kartę odkłada na stos kart odrzuconych, a następnie odkrywa kolejne dwie karty.

Uwaga: Jeśli stos kart do dobierania wyczerpie się, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nowy stos do dobierania.

Są trzy rodzaje kart badań: karty inżynierów, karty akcji natychmiastowych i karty rozwoju (patrz str. 8-9).

Nadwozie
Gracz bierze z zasobów ogólnych płytkę nadwozia zgodnie z liczbą przeprowadzonych przez siebie badań w tej kategorii i umieszcza ją w jednym ze swoich warsztatów. Jeśli we wszystkich trzech warsztatach gracz ma już silniki lub nadwozia, musi opróżnić jeden z nich, odkładając jedną dowolną płytkę do zasobów ogólnych i robiąc w ten sposób miejsce na nową część.

Silnik
Gracz bierze z zasobów ogólnych płytkę silnika zgodnie z liczbą przeprowadzonych przez siebie badań w tej kategorii. Następnie decyduje czy:

- umieścić silnik w jednym ze swoich warsztatów. Jeśli we wszystkich trzech warsztatach gracz ma już silniki lub nadwozia, musi opróżnić jeden z nich, odkładając jedną dowolną płytkę do zasobów ogólnych i robiąc w ten sposób miejsce na nową część.
- wymienić silnik w swoim samochodzie Grand Prix. W tym celu odkłada stary silnik do zasobów ogólnych, a silnik o wyższej mocy kładzie w miejscu na samochód Grand Prix, przykrywając nadrukowany tam silnik o mocy 1. W ten sposób samochód będzie poruszać się po torze wyścigowym szybciej.

Uwaga: Gracz nie może użyć tego silnika, aby wystawić samochód na rynek.

Uwaga: Gdy gracz bierze nadwozie lub silnik z zasobów ogólnych, zawsze musi wziąć płytkę o jak najwyższej wartości (zgodnie z liczbą przeprowadzonych przez siebie badań w danej kategorii).

Kupiec
Gracz bierze jednego z dostępnych kupców i umieszcza go na pustym polu aktywnych kupców (w kolejności od 1 do 4). Gracz bierze wszystkie żetony cen leżące obok kupca, którego wybrał.

Przykład: *Monika umieszcza kupca preferującego nadwozie na drugim polu aktywnych kupców. Następnie bierze żeton ceny 2, ponieważ jako pierwsza wybrała kupca z tą preferencją.*

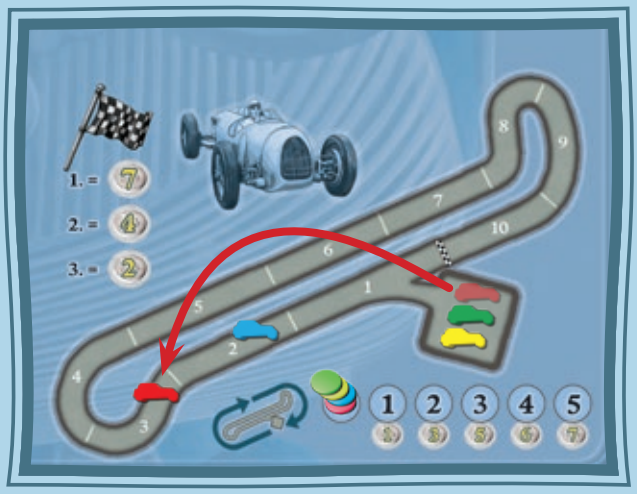
Jeśli zostanie aktywowanych czterech kupców, gracz, wybierając akcję Kupiec, zamiast umieszczenia kolejnego, przesuwa czarny znacznik na torze kupców o jedno pole w dół. Jeśli znacznik zostanie przesunięty na pole 0, po turze tego gracza następuje podliczanie punktów (patrz pkt 5.3). Gracz, który wybrał akcję Kupiec, nie może zrezygnować z przesunięcia znacznika!

Przykład: *Czterech kupców jest już aktywowanych, w związku z tym Monika, wybierając akcję Kupiec, musi przesunąć czarny znacznik na pole 3.*

Grand Prix
Gracze ścigają się swoimi samochodami na torze Grand Prix. Jeden pracownik każdego gracza liczy okrążenia. Okrążenie zaczyna się na polu 1 za linią mety, a kończy się po jej przekroczeniu. Najważniejszym czynnikiem w wyścigu Grand Prix jest moc silnika samochodu gracza, oznaczona na jego planszy. Samochody Grand

Prix nie potrzebują nadwozia ani pracowników. Każda akcja Grand Prix pozwala graczowi na przesunięcie swojego samochodu o tyle pól, ile wskazuje aktualna wartość silnika w jego samochodzie Grand Prix.

Uwaga: Pola na torze Grand Prix zajęte przez samochody innych graczy nie są liczone! Należy je pominąć.



KARTY BADAŃ

Karty rozwoju

Dzięki kartom rozwoju gracze otrzymują punkty badań w kategoriach nadwozie i silnik. W zależności od ikonki, niektóre karty dają dwa punkty badań (karta zawiera dwa nadwozia, dwa silniki lub jedno nadwozie i jeden silnik), natomiast inne karty natychmiast dają graczowi nadwozie lub silnik z zasobów ogólnych. **Liczba posiadanych przez gracza punktów badań określa, jakie nadwozia i silniki może pobierać z zasobów ogólnych podczas akcji Nadwozie lub Silnik.** Na początku gry, dzięki płytce startowej, każdy gracz ma po jednym punkcie badań w obu kategoriach.

Gracz, jeśli ma taką możliwość, musi aktywować kartę rozwoju. W tym celu umieszcza pracownika z kantyny na karcie badań. Jeśli gracz nie ma już pracowników w kantynie, karta jest nieaktywna i się nie liczy. Gdy gracz pobierze pracownika z zasobów ogólnych, musi natychmiast go użyć, aby aktywować kartę badań.

Uwaga: Płytka startowa jest aktywna bez pracownika – gracz nie umieszcza na niej żadnego pracownika.

Przykład: *Monika posiada już dwie aktywne karty rozwoju. Ma dwa punkty badań w kategorii nadwozie i trzy w kategorii silnik. Wykonując odpowiednią akcję, będzie mogła wziąć z zasobów ogólnych nadwozie o wartości 2 i silnik o mocy 3.*

Karty akcji natychmiastowych

Akcje te, jak sama nazwa wskazuje, wykonuje się od razu. Po wykonaniu danej akcji kartę odkłada się na stos kart odrzuconych.

Dostępne akcje natychmiastowe:

Zatrudnienie trzech pracowników
Gracz bierze do trzech swoich pracowników z zasobów ogólnych i umieszcza ich w swojej kantynie. Jeśli nie ma pracowników w zasobach ogólnych, akcja ta przepada.

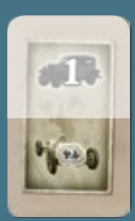
Grand Prix
Gracz natychmiast przesuwa swój samochód na torze Grand Prix o 5 pól do przodu (obowiązują przy tym wszystkie zasady wyścigu Grand Prix).

Jedno nadwozie i jeden silnik
Gracz natychmiast otrzymuje z zasobów ogólnych jedno nadwozie i jeden silnik, zgodnie ze swoimi punktami badań w obu kategoriach.

Jeśli karta rozwoju pozwala na wzięcie nadwozia lub silnika, gracz może od razu uwzględnić nowe punkty badań, pod warunkiem że są aktywowane przez jego pracownika.

Inne akcje na płytkach startowych

Grand Prix – 2 pola
Gracz umieszcza swój samochód na polu 2 zamiast w boksie. Akcja ta znajduje się tylko na jednej z płytek startowych.



Samochód Grand Prix – silnik o mocy 2
Gracz bierze silnik o mocy 2 z zasobów ogólnych i umieszcza go na silniku o mocy 1 samochodu Grand Prix. Akcja ta znajduje się tylko na jednej z płytek startowych.

Uwaga: Gracz nadal posiada tylko 1 punkt badań w kategorii silnik!

Pierwszą akcję Grand Prix w każdej rundzie gracz rozpoczyna, wyjeżdżając z boksu na pole 1. Za każdym razem, gdy samochód przekroczy linię mety, gracz przesuwa swojego pracownika o jedno pole do przodu na torze liczącym liczbę okrążeń.

Przykład: *Samochód Moniki zaczyna wyścig i przesuwa się o dwa pola dzięki silnikowi o mocy 2. Ponieważ niebieski samochód zajął wcześniej pozycję na polu 2, samochód Moniki omija go i zatrzymuje się na polu 3.*

II. Umieszczenie samochodu na rynku
Na koniec swojej tury gracz może wystawić na rynek swój samochód. W tym celu potrzebuje:

- nadwozia z jednego ze swoich warsztatów,
- silnika z jednego ze swoich warsztatów,
- przynajmniej jednego pracownika ze swojej kantyny (jako grupy serwisowej),
- jednego z kolorowych żetonów cen, znajdujących się obok rynku.

Wybrany żeton określa cenę samochodu. Gracz sam decyduje, który silnik, nadwozie, żeton cen i ilu pracowników wziąć z kantyny. Gracz umieszcza wszystkie te elementy razem jako samochód na pustym polu rynku tak, aby wszystkie wartości oraz liczba pracowników były widoczne dla wszystkich graczy. Jeśli posiada odpowiednią płytkę inżyniera, również może ją tam umieścić.

Samochodu umieszczonego na rynku nie można zamieniać. **Wyjątek:** Zdolność inżyniera Rudolfa Diesla.

Jeśli któryś z graczy umieścił na rynku szósty samochód, faza akcji kończy się po jego turze i następuje podliczanie punktów.

Karty inżynierów

Każdy inżynier posiada specjalny bonus. Gracz kładzie kartę inżyniera przed sobą, zostaje ona tam do końca gry. W przypadku niektórych inżynierów gracz otrzymuje dodatkowo odpowiednie płytki inżynierów.
Uwaga: W swojej turze gracz może użyć tylu kart inżynierów, ile chce, ale tylko jednej płytki inżyniera na turę. Jeśli ma kilka kart inżynierów z odpowiadającymi im płytkami, może je zagrywać po jednej w kolejnych swoich turach.

Adam Opel: Za każdym razem, kiedy gracz sprzedaje samochód kupcowi preferującemu cenę, otrzymuje trzykrotną (nie dwukrotną) cenę. Bierze odpowiednie żetony cen z zasobów ogólnych.

August Horch: Gracz bierze dwie płytki inżynierów: „+1 do mocy silnika" i „+2 do mocy silnika". **Umieszczając samochód na rynku, może użyć tylko jednej płytki**, aby wzmocnić silnik podczas kolejnego podliczania punktów.
Uwaga: W ten sposób można zwiększyć moc silnika powyżej 7.

Carl Benz: Gracz otrzymuje płytkę inżyniera „piąty kupiec". **Raz, na początku podliczania punktów**, może odrzucić tę płytkę i wprowadzić kolejnego (piątego) kupca. Umieszcza go pod wprowadzonymi wcześniej kupcami.
Uwaga: W ten sposób Benz może dać graczowi premiowaną płytkę „Kupca" (patrz pkt 6).

Ettore Bugatti: Kiedy gracz instaluje nowy silnik w swoim samochodzie Grand Prix, natychmiast porusza go po torze wyścigowym do przodu.
Uwaga: Nowo zainstalowany silnik powinien mieć większą moc niż poprzedni. Dodatkowo, gracz zawsze musi zainstalować najlepszy silnik zgodnie z jego punktami badań.

Ferdinand Porsche: Kiedy gracz wybiera akcję Grand Prix, przesuwa swój samochód o jedno dodatkowe pole.
Uwaga: Działa to również na natychmiastową akcję karty badań czy bonus Ettore Bugattiego. Oznacza to, że dzięki pomocy Porsche również w tych przypadkach przesuwa swój samochód o jedno dodatkowe pole do przodu.

Gottlieb Daimler: Gracz otrzymuje dwie płytki inżyniera „+2 do kupca" i „+4 do kupca". **W swojej turze może użyć tyko jednej płytki** i położyć ją na wybranym aktywnym kupcu. **Jeden kupiec może posiadać tylko jedną płytkę Daimlera.** Kupiec ten zwiększa punkty za sprzedaż samochodu o 2 lub 4.
Uwaga: Jeśli jest to kupiec z preferencją ceny, bonus nie podwaja się (ani nie potraja, jak w przypadku Opla).

Nikolaus August Otto: Gracz bierze do dwóch swoich pracowników z zasobów ogólnych i umieszcza ich w swojej kantynie. Następnie od razu wykonuje kolejną akcję badań. Jeśli w zasobach nie ma już więcej pracowników gracza, ta część akcji jest pomijana.

Rudolf Diesel: Gracz bierze dwie płytki inżyniera „zmiana". **Jeśli w swojej turze odrzuci jedną** z nich, **może zmienić jedną kategorię** swojego samochodu na rynku (nadwozie, silnik, liczbę pracowników lub cenę).
Uwaga: Aby to zrobić, bierze silnik/nadwozie z jednego z warsztatów lub pracowników z kantyny. Jeśli chce zmienić cenę, zamienia żeton ceny z samochodu z kolorowym żetonem ceny tej tury, który nadal jest dostępny obok rynku.

Wilhelm Maybach: Gracz otrzymuje dwie płytki inżyniera „+1 do nadwozia" i „+2 do nadwozia". **Umieszczając samochód na rynku, może użyć tylko jednej płytki**, aby zwiększyć wartość nadwozia podczas kolejnego podliczania punktów.
Uwaga: W ten sposób można zwiększyć wartość nadwozia powyżej 7.

Przykład: *Monika umieszcza trzeci samochód na rynku. To BMW Dixi z nadwoziem o wartości 3, silnikiem o mocy 4, grupą serwisową składającą się z dwóch pracowników i żetonem ceny o wartości 8.*

5.3 Podliczanie punktów

Podliczanie punktów może być zapoczątkowane na dwa sposoby: poprzez umieszczenie szóstego samochodu na rynku lub gdy czarny znacznik na torze kupców osiągnie pole 0. W obu przypadkach aktywny gracz kończy swoją turę, następnie wszyscy przystępują do podliczania punktów, które składa się z dwóch części:

I. Punktacja za wyścig Grand Prix
II. Punktacja za kupców

I. Punktacja za wyścig Grand Prix

Ustala się **trzy pierwsze miejsca** w wyścigu Grand Prix. Gracze otrzymują następujące szare żetony cen z zasobów ogólnych:

- Pierwsze miejsce: 7 punktów.
- Drugie miejsce: 4 punkty.
- Trzecie miejsce: 2 punkty.

Oprócz tego każdy gracz otrzymuje szare żetony cen za **liczbę ukończonych okrążeń**:

- 1 okrążenie: 1 punkt.
- 2 okrążenia: 3 punkty.
- 3 okrążenia: 5 punktów.
- 4 okrążenia: 6 punktów.
- 5 okrążeń: 7 punktów (za każde dodatkowe okrążenie +1 punkt).

Gracze biorą odpowiednią ilość szarych znaczników cen z zasobów ogólnych.

Samochody odstawia się z powrotem do boksu. W kolejnej rundzie będą rozpoczynały nowy wyścig.

Uwaga: W każdej rundzie rozpoczyna się nowy wyścig Grand Prix. W związku z tym znaczniki pracowników, liczące liczbę okrążeń, również co rundę wracają na pole 0.

II. Punktacja za kupców

Wszyscy aktywni kupcy w kolejności od 1 do 4 (i potencjalny piąty kupiec, patrz: inżynier Benz) kupują po jednym samochodzie. Każdy z nich ma inne preferencje:

- **Nadwozie:** ten kupiec preferuje samochód z najwyższą wartością nadwozia.
- **Silnik:** ten kupiec preferuje samochód z najwyższą mocą silnika.
- **Prestiż:** ten kupiec preferuje samochód z największą liczbą pracowników.
- **Cena:** ten kupiec preferuje samochód z najniższą ceną.

Jeśli na rynku znajduje się tylko jeden samochód z najwyższą preferowaną cechą danego kupca, kupi on ten samochód. Jeśli jest kilka takich pojazdów, kupiec wybierze ten z najniższą ceną.

Uwaga: Jeśli na rynku jest mniej samochodów niż kupców, kupcy, dla których zabrakło samochodów, odchodzą z niczym.

Decyzja kupca zapada w dwóch krokach:

1. Preferencja
2. Cena

Kupiec preferujący cenę wybiera tylko zgodnie z tym kryterium.

Jeśli samochód został sprzedany, gracz bierze kolorowy żeton ceny, który umieścił na samochodzie wystawiając go na rynek, i kładzie zakryty przed sobą. Jeśli samochód został sprzedany **kupcowi preferującemu cenę, gracz bierze dodatkowo z zasobów ogólnych szary żeton z tą samą wartością jak kolorowy znacznik** i kładzie oba zakryte przed sobą.

Przykład: *Aktywni kupcy wybierają samochody. Pierwszy kupiec decyduje się na niebieską Tatrę 11, która dzięki trzem pracownikom zapewnia największy prestiż. Niebieski gracz bierze żeton cen 11 i kładzie zakryty przed sobą. Drugi z kupców wybiera zielonego Mercedesa 630. BMW Dixi czerwonego gracza ma również nadwozie o wartości 3, jednak cena za Mercedesa jest niższa, w związku z czym zielony gracz bierze żeton ceny 6 i kładzie zakryty przed sobą. Monika sprzedaje swoje BMW Dixi trzeciemu kupcowi preferującemu silnik, bierze żeton ceny 8 i kładzie zakryty przed sobą.*

Gdy wszyscy aktywni kupcy wybiorą samochody, wszystkie auta, niezależnie od tego, czy były kupione czy nie, usuwa się z rynku. Nadwozia, silniki i pracowników odkłada się do zasobów ogólnych. **Użyte znaczniki inżynierów należy włożyć do pudełka. Nie będą już potrzebne.**

Kolorowe żetony cen, które nie zostały użyte, odkłada się do zasobów ogólnych. Mogą być użyte w kolejnych turach w zastępstwie szarych żetonów. Wszystkich aktywnych kupców odkłada się z powrotem do ich stosów.

Następnie rozpoczyna się faza przygotowania do drugiej lub trzeciej rundy.

6. PŁYTKI PREMIOWANE

Podczas rozgrywki gracze mogą zdobywać różne płytki, dające im dodatkowe punkty na koniec gry. Aby zdobyć taką płytkę, trzeba być pierwszym, który spełni znajdujące się na niej wymagania. Następnie gracz bierze odpowiednią płytkę i odkłada zakrytą przed sobą.

W grze występują następujące płytki premiowane:

Wyścig Grand Prix: gracz, który jako pierwszy ukończy jedno lub dwa okrążenia, otrzymuje odpowiednio płytkę z 3 lub 7 punktami.

Kupiec: gracz, który jako pierwszy wprowadzi drugiego kupca tej samej kategorii (z tą samą preferencją) i umieści go w rzędzie aktywnych kupców, otrzymuje płytkę z 3 punktami.

Uwaga: Może być to wywołane również przez inżyniera Benza.

Przykład: *W rzędzie aktywnych kupców znajduje się już jeden kupiec preferujący silnik. Monika aktywuje drugiego kupca preferującego silnik i otrzymuje odpowiednią płytkę premiowaną dodatkowymi punktami.*

Rynek: gracz, który jako pierwszy umieści na rynku swój drugi samochód, otrzymuje płytkę z 3 punktami.

Nadwozie: gracz, który jako pierwszy umieści w jednym ze swoich warsztatów nadwozie o wartości 3 lub 6, otrzymuje odpowiednio płytkę z 3 lub 7 punktami. Gracz otrzymuje taką płytkę również wtedy, gdy wybuduje od razu nadwozie o wyższej wartości niż wymagana. W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz umieści w warsztacie od razu nadwozie o wartości 6, otrzymuje obie płytki.

Uwaga: Ulepszenia inżyniera nie liczą się do tej płytki.

Silnik: gracz, który jako pierwszy umieści w jednym ze swoich warsztatów silnik o mocy 4 lub 7, otrzymuje odpowiednio płytkę z 3 lub 7 punktami. Gracz otrzymuje taką płytkę również wtedy, gdy wybuduje od razu silnik o wyższej mocy niż wymagana. W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz umieści w warsztacie od razu silnik o mocy 7, otrzymuje obie płytki.

Uwaga: Ulepszenia inżyniera nie liczą się do tej płytki.

Pracownik: jeśli gracz jako pierwszy wprowadził wszystkich pracowników do gry (tzn. żadnego jego pracownika nie ma w zasobach ogólnych), otrzymuje płytkę z 7 punktami.

Inżynierowie: gracz, który jako pierwszy będzie miał trzech inżynierów, otrzymuje płytkę z 7 punktami.

7. KONIEC GRY

Gra kończy się po trzeciej rundzie. Gracze dodają punkty zgromadzone na żetonach cen i płytkach premiowanych. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa i zostaje bardzo ważnym pionierem motoryzacji!

8. ZASADY GRY DLA 2 OSÓB

Podczas rozgrywki dwuosobowej stosuje się powyższe zasady z następującymi wyjątkami:

- Czarny znacznik na torze kupców ustawia się w każdej rundzie na polu 2.
- Losuje się dwie płytki startowe, z których gracze wybierają swoje płytki początkowe.
- Rynek ma limit czterech samochodów (tzn. podliczanie punktów rozpoczyna się po umieszczeniu czwartego samochodu).
- Można wybrać tylko trzech kupców (czwartego można wprowadzić dzięki karcie inżyniera Benza).
- Samochody w dwóch kolorach, które nie biorą udziału w grze, są umieszczane na pozycji 3 i 6 na torze Grand Prix. Nigdy się nie ruszają, jednak są uwzględniane podczas podliczania punktów. Jeśli samochody graczy są pierwszymi i trzecimi to otrzymują oni odpowiednio 7 i 2 punkty.

Przykładowe rozłożenie początkowe dla 2 osób

BONUSOWE ŻETONY AKCJI

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą zdecydować się na rozgrywkę z bonusowymi żetonami akcji. Na początku zaleca się jednak rozegranie kilku partii w podstawową wersję gry.

Przygotowanie: Żetony należy podzielić zgodnie z rundami, w których będą używane (A – pierwsza runda, B – druga runda, C – trzecia runda). Przed rozpoczęciem każdej rundy trzeba potasować odpowiednie bonusowe żetony i odłożyć w formie zakrytego stosu. Pierwszy żeton akcji A odkrywa się i kładzie na torze akcji, za żetonem z trzema akcjami (będzie stanowić jedenasty żeton akcji). W danym momencie na torze akcji znajduje się tylko jeden bonusowy żeton akcji z danej rundy.

Zasady ogólne: Obowiązują wszystkie zasady z podstawowej wersji gry. Bonusowe żetony akcji są podzielone na dwie części: w górnej jest przedstawiona standardowa akcja (patrz pkt 5.2), a w dolnej bonusowa akcja, opisana poniżej. Jeśli gracz wybierze taki żeton, przeprowadza przedstawione na nim akcje, następnie odrzuca go, dobiera nowy z odpowiedniego stosu i umieszcza go na końcu ciągu żetonów na torze akcji. Dopiero gdy każdy z bonusowych żetonów akcji z danej rundy był wykorzystany jeden raz, należy je potasować, utworzyć z nich nowy stos i wierzchni żeton położyć odkryty na torze akcji. Gdy na koniec rundy, na torze akcji pozostanie pominięty przez graczy bonusowy żeton akcji, odrzuca się go do pudełka i dobiera nowy z bieżącej rundy. Żetony bonusowe z poprzednich rund nie będą ponownie używane.

A

Gracz bierze z zasobów ogólnych silnik o mocy 3. Jego punkty badań w tej kategorii nie mają znaczenia.

Gracz zastępuje swój dotychczasowy silnik w samochodzie Grand Prix silnikiem o mocy wyższej o 1. Jeśli posiada kartę inżyniera Bugatti, może od razu wykonać ruch na torze Grand Prix.

Gracz otrzymuje żeton ceny 1 za każdego pracownika w swojej kantynie.

Gracz może usunąć z rynku jeden ze swoich samochodów – otrzymuje wtedy żeton ceny o wartości 3. Kolorowy żeton ceny odkłada się z powrotem na planszę, może być użyty ponownie. Silnik, nadwozie i pracownicy wracają do zasobów ogólnych.

B

Gracz bierze z zasobów ogólnych nadwozie o wartości 5. Jego punkty badań w tej kategorii nie mają znaczenia.

Gracz może sprzedać jeden silnik lub jedno nadwozie ze swojego warsztatu. Otrzymuje jego wartość pieniężną (np. silnik o mocy 4 da mu żetony cen o wartości 4).

Gracz zastępuje swój dotychczasowy silnik w samochodzie Grand Prix silnikiem o mocy wyższej o 1. Jeśli posiada kartę inżyniera Bugatti, może od razu wykonać ruch na torze Grand Prix.

Gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu odrzuconych kart badań i następnie wykonuje efekt tej karty.

C

Gracz może sprzedać jeden silnik lub jedno nadwozie ze swojego warsztatu. Otrzymuje jego wartość pieniężną (np. silnik o mocy 4 da mu żetony cen o wartości 4).

Gracz bierze z zasobów ogólnych silnik o mocy 6. Jego punkty badań w tej kategorii nie mają znaczenia.

Gracz otrzymuje żeton ceny 1 za każdego pracownika w swojej kantynie.

Gracz może usunąć z rynku jeden ze swoich samochodów i natychmiast otrzymuje żeton ceny o wartości 7. Kolorowy żeton ceny odkłada się z powrotem na planszę, może być użyty ponownie. Silnik, nadwozie i pracownicy wracają do zasobów ogólnych.

Autor: Matthias Cramer
Ilustracje: Harald Lieske
Layout: Vladimir Krist
Polska instrukcja: Katarzyna Dobra, Anna Mrzewa-Michalak

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com
www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Czechach. Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0

Patronat medialny
GAMES FANATIC

© **2016** Blackfire Entertainment. All Rights Reserved.