



# OUTSPEED™



**BITBOX™**





**KAŻDEGO ROKU NAJLEPSI PILOCI Z CAŁEJ GALAKTYKI SPOTYKAJĄ SIĘ, BY RYWALIZOWAĆ W ULTIMIE**, wyścigu równie niebezpiecznym, co nielegalnym. W sercu piekielnej pustyni, pośród stromych klifów i niestabilnych konstrukcji, piloci podejmują ogromne ryzyko, aby być pierwszym na linii mety. Jeżeli przetrwasz wąskie zakręty, osuwiska oraz nieczyste zagrywki przeciwników, może będziesz miał szansę na dołączenie do elitarnego grona zwycięzców Ultimy.

## KOMPONENTY

### ELEMENTY GRY



6 Ścigaczy



3 plansze Postępu



12 płytek Toru



4 płytki Mety



32 żetony Bonusu



7 żetonów Pól Siłowych

### ELEMENTY KONSOLI



1 kontroler dla  
każdego gracza



12 białych znaczników Paliwa  
dla każdego gracza  
(+ 10 dodatkowych znaczników,  
jako rezerwa)



1 żółta oraz  
1 niebieska kość

# OMÓWIENIE I CEL GRY

Przy pomocy swojego kontrolera wybierasz trasę każdego etapu wyścigu. Jeśli chcesz wygrać, musisz być przebiegły. Odpowiednio zarządzaj poziomem paliwa, przyspieszaj we właściwym momencie i staraj się spowolnić swoich rywali. Zwycięzisz, jeśli znajdziesz się na czele wyścigu po rozpatrzeniu płytki Mety!

## ELEMENTY GRY

### ŚCIGACZE

Ścigacze składają się z dwóch osobnych części tego samego koloru, które należy złożyć na początku każdej rozgrywki. Służą one do oznaczenia pozycji gracza w wyścigu na planszach Postępu.



### PLANSZE POSTĘPU

Plansze Postępu przedstawiają aktualny wynik wyścigu oraz orientacyjne pozycje graczy oznaczone poruszającymi się po nich Ścigaczami. Wszystkie elementy na planszach, poza białymi liniami, służą wyłącznie celom dekoracyjnym. Wspomniane białe linie dzielą plansze na 7 stref. W każdej strefie może znajdować się dowolna liczba Ścigaczy.



## PŁYTKI TORU

Płytki Toru odpowiadają poszczególnym etapom wyścigu, które gracze pokonują podczas gry. Płytki te przedstawiają wnętrze kokpitu oraz wskazują trasy, które gracze mogą wybrać. Płytki Toru są dwustronne - jedna strona jest przeznaczona do rozgrywek dla 3-4 graczy, druga dla 5-6 graczy. Płytki te są ponumerowane od 1 do 12.

Numer  
płytki



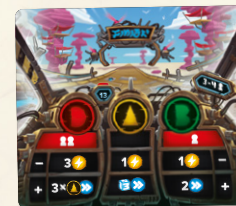
Strona dla 3-4 graczy



Strona dla 5-6 graczy

## PŁYTKI METY

Płytki Mety są podobne do płytek Toru, jednak w swojej górnej części przedstawiają linię mety. Są one oznaczone numerami od 13 do 16. Podczas każdej rozgrywki gracze używają tylko jednej płytki Mety, która zostanie zagrana jako ostatnia płytka w grze.



## ŻETONY BONUSU

W grze występuje 6 rodzajów żetonów Bonusu, które możesz dobrać podczas wyścigu. Żetony te pozwalają ci poprawić swoją sytuację lub utrudniać działania przeciwników. 2 spośród 6 rodzajów Bonusu są rzadkie (szczegółowy opis żetonów Bonusu znajdziesz na ostatniej stronie niniejszej instrukcji).



*Elektromagnes (x2)*



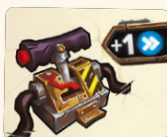
*Działko Jonowe (x2)*



*Miotacz Ognia (x7)*



*Pole Siłowe (x7)*



*Nitro (x7)*



*Zbiornik Paliwa (x7)*

## ZBIORNIK PALIWA

Białe znaczniki, zwane w tej grze znacznikami Paliwa, przedstawiają zapas energii, którą możesz wykorzystać do poruszenia swojego Ścigacza. 1 duży biały znacznik odpowiada 5 mniejszym białym znacznikom.



## ŻÓŁTA I NIEBIESKA KOŚĆ

Tych kości używa się do losowania różnego typu wartości. Żółta kość pokazuje, ile Paliwa należy wykorzystać, natomiast niebieska określa, o ile stref możesz przemieścić się do przodu.



## POLE SIŁOWE

Te żetony służą do zaznaczania lokalizacji Pól Siłowych na planszy Postępu. (Więcej informacji na temat żetonów znajdziesz na ostatniej stronie niniejszej instrukcji).



### WSKAZÓWKA

Żetony Bonusu pozwalają ci na wykorzystanie różnych możliwości. Musisz tylko zagrać je w odpowiednim momencie! Na przykład dzięki Nitro, możesz znaleźć się w strefie z Polem Siłowym podczas fazy **1 BONUSU**, po czym możesz poruszyć się do przodu podczas fazy **3 ROZSTRZYGNIECIA**, ponieważ są to dwa osobne ruchy.

# PRZYGOTOWANIE

1

Umieść na stole **dwie plansze Postępu**, tak aby przylegały do siebie w przedstawiony poniżej sposób. Trzecią planszę odłóż na razie na bok.

2

Upewnij się, że **12 płytek Toru** jest odwróconych na odpowiednią stronę (odpowiadającą liczbie graczy). Potasuj je i stwórz z nich stos obok planszy Postępu.



3

Umieść swój Ścigacz na **trzeciej Strefie** planszy Postępu, tak jak pokazano poniżej.



»»»»»»»»»» **KIERUNEK WYŚCIGU** »»»»»»»»»»

3

Potasuj 4 płytki Mety, wylosuj jedną z nich, a następnie **umieść ją na spodzie stosu 12 płytek Toru**, nie spoglądając na nią.

Upewnij się, że jej odkryta strona odpowiada liczbie graczy. Pozostałe 3 płytki Mety odłóż do pudełka, nie oglądając ich.

## PODZAS PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Przygotowując pierwszą rozgrywkę ustal przebieg całej trasy. Nie wykonuj czynności opisanych w krokach 2 i 3. Zamiast tego weź płytki o numerach od 1 do 13 (zwracając uwagę na oznaczenie liczby graczy), ułóż je w rosnącej kolejności i utwórz z nich stos. Pozostałe 3 płytki Mety odłóż do pudełka.

# WIE ROZGRYWKI

8

Umieść kilka dodatkowych znaczników Paliwa obok plansz Postępu. Będą one stanowić **rezerwę**.



4

Umieść żółtą i niebieską kość obok płytek Toru.



5

Potasuj **32 żetony Bonusu** i umieść je w zakrytym stosie, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Obok nich umieść stos **żetonów Pól Siłowych**.



7

Każdy gracz dobiera **Ścigacz i kontroler** w wybranym przez siebie kolorze. Niewykorzystane komponenty odłóż do pudełka.



6

Każdy gracz dobiera **12 znaczników Paliwa** i umieszcza je przed sobą w miejscu widocznym dla pozostałych graczy.



# ROZGRYWKA

Rozgrzywka w **OUTSPEED** trwa 13 tur (którym odpowiada 12 płytek Toru oraz 1 płytką Mety). Każda tura składa się z 4 faz, rozgrywanych w poniższej kolejności:

**1 BONUS**

**3 ROZSTRZYGNĘCIE**

**2 PROGRAMOWANIE**

**4 ODKRYCIE**

## NASZA RADA

*Za pierwszym razem, gdy czytacie tę instrukcję zalecamy, aby najpierw zapoznać się ze stronami opisującymi fazy **2 PROGRAMOWANIA**, **3 ROZSTRZYGNĘCIA** i **4 ODKRYCIA**, a dopiero potem wrócić do fazy **1 BONUSU**. Taka kolejność bardziej odpowiada pierwszej turze rozgrywki, kiedy to gracze nie mogą zagrywać żadnych żetonów Bonusu.*

## 1 BONUS



Podczas tej fazy, każdy gracz może zagrać jeden ze swoich żetonów Bonusu i rozpatrzyć jego efekt. Efekty żetonów Bonusu zostały wyjaśnione na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Rozpoczynając od gracza znajdującego się w najdalej wysuniętej strefie, w kolejności odwrotnej do kierunku wyścigu, każdy gracz ogłasza, **czy decyduje się na wykorzystanie żetonu Bonusu**. Jeżeli w jednej strefie znajduje się więcej niż jeden Ścigacz, gracze w dowolnej kolejności podejmują decyzję, czy chcą wykorzystać żetony Bonusu. Kolejność zagrywania Bonusów wewnątrz strefy nie ma znaczenia, ponieważ Bonusy nie wpływają na innych graczy, którzy dzielą z tobą strefę. Jeżeli decydujesz się na zagranie Bonusu, **umieść jego zakryty żeton przed sobą**. **Podczas jednej tury możesz zagrać tylko jeden żeton Bonusu.**

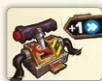
Gdy każdy z graczy podejmie decyzję o zagranie Bonusu podczas danej tury, należy odkryć każdy z zagranych żetonów Bonusu. Następnie należy **zastosować efekty zagranych Bonusów**, rozpoczynając od Ścigaczy w najdalej wysuniętej strefie i kontynuując kolejno w kierunku przeciwnym do kierunku wyścigu. Jeżeli w danej strefie zostało zagranych więcej Bonusów, ich efekty należy rozpatrzyć jednocześnie (mogą się one kumulować). Bonusy skierowane przeciwko innym graczom zawsze dotyczą **całej strefy**.



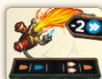
Następnie odrzućcie wszystkie wykorzystane żetony Bonusu i przejdźcie do **PROGRAMOWANIA**. Jeżeli wszyscy gracze zostali wyeliminowani, lub w grze pozostał tylko jeden gracz, przejdźcie niezwłocznie do sekwencji **ZAKOŃCZENIA GRY**.

### PRZYKŁAD

**Fioletowy** gracz nie zagrywa żetonu Bonusu.



**Zielony** gracz decyduje się na zagranie żetonu Nitro i porusza się do przodu o jedną strefę za darmo.



**Żółty** gracz postanawia zagrać żeton Miotacza Ognia, wymierzony w następną strefę, zajmowaną przez dowolną liczbę Ścigaczy, zmuszając je do cofnięcia się o 2 strefy.



**Niebieski** gracz, który znajduje się na ostatniej pozycji, zagrywa Elektromagnes, który uderza zarówno w strefę zajmowaną przez Ścigacza na prowadzeniu, zmuszając go do cofnięcia się o 3 strefy, jak i w strefy zajmowane przez pozostałe Ścigacze, które z kolei cofają się o 2 strefy.

Rozpoczynając od gracza na prowadzeniu i kontynuując kolejno do gracza, którego Ścigacz zajmuje ostatnią pozycję, mają miejsce następujące konsekwencje:

- ▶ **Zielony** Ścigacz porusza się za darmo o jedną strefę do przodu.
- ▶ Równocześnie z ruchem **zielonego** Ścigacza, Miotacz Ognia zagrany przez **żółtego** gracza uderza we wszystkie strefy, w związku z czym, **fioletowy** Ścigacz cofa się o 2 strefy. **Zielonego** Ścigacza to nie dotyczy, ponieważ znajdował się w tej samej strefie, co **żółty**, gdy rozpatrywano efekt tego Bonusu.
- ▶ Elektromagnes zagrany przez **niebieskiego** gracza zmusza **zielony** Ścigacz do cofnięcia się o 3 strefy, ponieważ jako jedyny znajduje się na prowadzeniu. Gracze **fioletowy**, **żółty** i **czerwony** cofają swoje Ścigacze o 2 strefy każdy.

PRZED



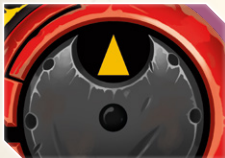
PO



➤➤➤➤➤➤➤➤  
KIERUNEK  
WYŚCIGU

## 2 PROGRAMOWANIE

Podczas tej fazy wybierasz trasę najbardziej odpowiadającą twojej strategii. Zalecamy przewidywanie kolejnych ruchów przeciwników, aby lepiej wykorzystać rozwijającą się sytuację.



**Gracze jednocześnie i w tajemnicy** wybierają trasę, którą zamierzają pokonać, używając **prawego wskaźnika** na swoim kontrolerze. Możesz wyjawić pozostałym graczom swoją planowaną trasę, jednak nikt nie zabrania ci blefować!

### UWAGA



*W trakcie tej gry nie będziesz korzystać z lewego wskaźnika. Środkowy wskaźnik jest używany tylko przy rozpatrywaniu jednej z płytek Mety. Prawego wskaźnika używasz w każdej turze.*

Trasy, które możesz wybrać, są wskazane kolorami świateł na płycie Toru, znajdujące się na wierzchu stosu (●, ▲, ●).

Niektóre płytki umożliwiają wybór tylko dwóch tras, dlatego jedno ze świateł jest zgaszone. W przedstawionym tu przykładzie, nie możesz wybrać środkowej trasy (▲).



Zdarza się, że płytka Toru nie daje ci żadnego wyboru, albo zmusi cię do zaprogramowania trasy, która całkowicie wyczerpie twój zapas Paliwa i wyeliminuje cię z gry (patrz 3 ROZSTRZYgniĘCIE). Pomimo tego, nie możesz wybrać trasy, która wymaga wykorzystania większej ilości znaczników Paliwa, niż posiadasz. Niemniej, możesz wybrać trasę o losowym rezultacie (np. wymagającą rzutu kością), pod warunkiem, że najlepszy dla ciebie rezultat nie zmusi cię do wydania większej ilości Paliwa, niż aktualnie posiadasz.

Teraz przejdź do fazy 3 ROZSTRZYgniĘCIE.

### 3 ROZSTRZYGNIĘCIE

Gdy każdy z graczy zaprogramuje ruch, wszyscy ujawniają swój wybór na kontrolerach, a następnie **jednocześnie** rozpatrują koszty podjętych decyzji. Po opłaceniu kosztu należy **równolegle** rozpatrzyć wszystkie nagrody.

#### OMÓWIENIE PŁYTKI TORU

W większości przypadków, płytki Toru są zbudowane w ten sam sposób:

- ▶ **Górny wers** zawiera **warunki** wymagane do pokonania danej trasy. Może on być pusty.
- ▶ **Środkowy wers** zawiera **koszt** danej trasy.
- ▶ **Dolny wers** zawiera **nagrody** płynące z wyboru danej trasy.



#### WYJĄTEK

Układ płytki Toru **11** różni się od pozostałych. Zasady specjalne, dotyczące takich płytek, znajdują się na stronie 14 niniejszej instrukcji.

## SYMBOLE NA PŁYTKACH TORU



Liczba sylwetek graczy w tym wersie wskazuje liczbę dostępnych miejsc na danej trasie. Gdy po odkryciu kontrolerów okaże się, że liczba graczy jest **mniej** lub **równa** liczbie sylwetek przedstawionych na płytce, ci gracze opłacają koszt i korzystają z nagród danej trasy. Jeżeli liczba graczy **przewyższa** liczbę sylwetek na danej trasie, wszyscy gracze, którzy ją wybrali, tracą swoją turę. Nie opłacają oni kosztu trasy i nie korzystają z jej nagród. Mimo wszystko uważa się, że ci gracze dokonali wyboru, gdy rozpatrywane są inne trasy.



Liczba w miejscu X oznacza, o ile **stref** twój Ścigacz może się przemieścić do przodu. Dzięki niektórym Bonusom, twój Ścigacz może przemieścić się do przodu o dodatkowe strefy (jeżeli Bonus ma wartość dodatnią) lub wstecz (gry Bonus ma wartość ujemną). Płytki toru nie zawierają efektów, które nakazują graczom poruszyć się wstecz. W każdej strefie może znajdować się dowolna liczba graczy.





Liczba w miejscu X oznacza **liczbę znaczników Paliwa**, które musisz wydać jeżeli ten symbol znajduje się w drugim wersie (kosztu), albo które otrzymujesz jeżeli ten symbol znajduje się w wersie nagród. Dzięki Bonusom możesz uzyskać lub utracić dodatkowe znaczniki Paliwa, które dobierasz z lub odkładasz do rezerwy. Możesz posiadać więcej niż 12 znaczników Paliwa.






Za każdym razem, gdy masz otrzymać **żeton Bonusu**, dobierz dwa wierzchnie żetony ze stosu, obejrzyj je i umieść jeden z nich zakryty przed sobą. Drugi żeton umieść na spodzie stosu. Możesz mieć przed sobą dowolną liczbę żetonów Bonusu, jednak podczas jednej tury, możesz zagrać tylko jeden z nich. Jeżeli stos żetonów Bonusu zostanie wyczerpany, przetasuj wykorzystane żetony i utwórz z nich nowy stos.




Te symbole mogą występować przed ikonami  lub . Liczba, którą symbolizują, jest **zmienna** i równa liczbie graczy, którzy w tej turze zaprogramowali dany symbol (niezależnie od tego, czy odnieśli sukces przy wyborze trasy).

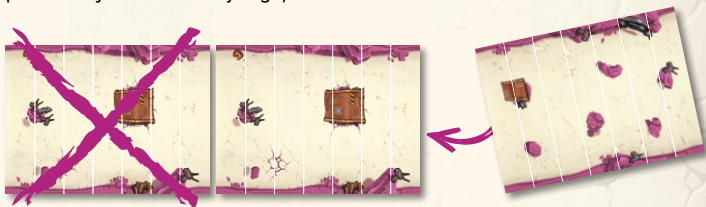


Te symbole mogą występować przed ikonami  lub . Rozpatrując efekty płytki Toru podczas fazy  **ROZSTRZYGNIECIA**, rzuć daną kością, aby wylosować wartość. Każdy gracz, którego ten symbol dotyczy rzuca kością za siebie. Podczas rzutu żółtą kością, celem określenia kosztu trasy, wynik rzutu zawsze określa liczbę znaczników Paliwa, którą należy **wydać**. Płytko o numerze 14 może wymagać kilkakrotnego rzutu kością i zsumowania wyrzuconych wyników.



Ten symbol wymaga, abyś podczas fazy  **ROZSTRZYGNIECIA** wybrał wartość przy użyciu środkowego wskaźnika na swoim kontrolerze. Następnie musisz wydać znaczniki Paliwa zgodnie z wartością wybraną na kontrolerze, aby przemieścić się o tyle samo stref do przodu.

Jeżeli poruszasz się do przodu o liczbę stref większą niż liczba stref dostępnych przed twoim Ścigaczem, dołoż do toru **trzecią planszę Postępu**, tak aby kontynuowała tor wyścigu w odpowiednim kierunku. Następnie przemieść swój Ścigacz na nowo dołożoną planszę. Po opłaceniu wszystkich kosztów i zakończeniu ruchu przez wszystkich graczy, usuń z gry planszę Postępu, która jest **najbliżej startu**. Jeżeli znajdują się na niej Ścigacze, należy usunąć je z gry, a kontrolujący je gracze zostają wyeliminowani. Jeżeli w wyniku danego efektu musisz się cofnąć poza planszę Postępu (gdy nie ma dostępnych stref, na które mógłbyś się cofnąć), zostajesz **wyeliminowany** (nigdy nie należy dodawać planszy Postępu po stronie przeciwnej kierunkowi wyścigu).




Jeżeli twój zapas znaczków Paliwa spadnie do 0, zostajesz wyeliminowany i musisz usunąć swój Ścigacz z planszy Postępu.

#### WYJĄTEK

*Podczas rozpatrywania efektów płytki Mety, twój poziom Paliwa może spaść dokładnie do 0 i nie zostaniesz wyeliminowany - na mecie nie potrzebujesz już Paliwa, ponieważ wyścig dobiegł końca. Jeżeli jednak, na Mecie, musisz wydać więcej znaczków Paliwa niż posiadasz, zostajesz wyeliminowany z gry.*

**Podczas rozgrywki dla 5 lub 6 graczy**, jeżeli w wyniku jednej lub większej ilości eliminacji liczba graczy spadnie do 4 lub mniej, odwróć wszystkie płytki Toru i Mety nie zmieniając ich kolejności w stosie.

Teraz przejdź do fazy  **ODKRYCIA**.

Jeżeli wszyscy gracze zostali wyeliminowani, albo w grze pozostał tylko jeden gracz, przejdź do sekwencji **ZAKOŃCZENIA GRY**.



## 4 ODKRYCIE



Podczas tej fazy odłóż do pudełka wierzchnią płytkę Toru ze stosu, odkrywając tym samym kolejną z nich. Teraz rozpocznij nową turę z nowo odkrytą płytką, zaczynając od fazy

### 1 BONUSU.

Gdy odłożysz do pudełka płytkę Metu, gra dobiega końca. Przejdź natychmiast do sekwencji **ZAKOŃCZENIA GRY**.


## ZASADY SPECJALNE NIEKTÓRYCH PŁYTEK



### PŁYTKA 11


Ta płytkę Toru (odwrócona na stronę przeznaczoną dla 3-4 graczy) umożliwi ci skorzystanie ze swojej nagrody bez opłacania jej kosztu. Ma to miejsce w przypadku, gdy jesteś jedynym graczem, który wybrał daną trasę. Jeżeli oprócz ciebie, przynajmniej jeden z graczy wybrał tę samą trasę, wszyscy musicie opłacić jej koszt, jednak nie otrzymujecie nagród.

#### PRZYKŁAD


 Jeżeli jesteś jedynym graczem, który wybrał tę trasę, przemieść swój Ścigacz o trzy strefy do przodu bez ponoszenia kosztu. Jeżeli nie jesteś jedynym graczem, który wybrał tę trasę, wydaj 1 znacznik Paliwa. Nie zyskujesz nic.



### PŁYTKA 12


Trasa oznaczona  wymaga, żebyś opłacił koszt w Paliwie równy 1, podwyższony o wartość wyrzuconą na żółtej kości.

#### PRZYKŁAD

Na żółtej kości wyrzucasz -3. Łącznie musisz zapłacić 4 .

# ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się na jeden z trzech sposobów:

- ▶ Po zakończeniu fazy  **ODKRYCIA** z udziałem płytki Mety.



Gracz, którego Ścigacz znajduje się **najdalej na planszy Postępu zostaje zwycięzcą**. W przypadku remisu, zwycięża gracz posiadający najwięcej znaczników Paliwa. Przy dalszym remisie, zwycięża gracz posiadający przed sobą najwięcej żetonów Bonusu. Jeśli nadal mamy remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

- ▶ Jeżeli w wyścigu pozostał tylko jeden gracz, zostaje on zwycięzcą.
- ▶ Jeżeli wszyscy gracze zostali wyeliminowani, zwycięzca nie zostaje wyłoniony. Natychmiast rozpoczynacie grę od nowa.



©2018 IELLO USA LLC. All rights reserved.  
©2018 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)  
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice  
[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)  
[www.2pionki.pl](http://www.2pionki.pl)

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformuj nas o tym: [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

## TWÓRCY

Twórcy

Frank Crittin & Grégoire Largey

Ilustracje

Djib

Menedżer projektu i edycja

Xavier Taverne

Opracowanie Graficzne

Frédéric Derlon

Skład wersji polskiej

Aga Jakimiec

Tłumaczenie

Michał Włóczyko

Korekta

Arek Maj

# PODSUMOWANIE

## PRZYPOMNIENIE SZYBKIEGO PRZYGOTOWANIA GRY

**1 kontroler + 1 Ścigacz**  
(umieszczony w strefie 3)  
**+12 znaczników Paliwa** na  
każdego gracza

**12 płytek Toru**  
**+1 płytka Mety**

**2 plansze**  
**Postępu**  
**+1 odłożona**  
na bok

**32 żetony Bonusu**  
(zakryte)  
**+7 żetonów Pól**  
Siłowych

**1 żółta kość**  
**+1 niebieska**  
kość

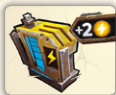
## OMÓWIENIE ŻETONÓW BONUSU



**DZIAŁKO JONOWE:** Gdy zagrywasz ten Bonus, twój Ścigacz musi znajdować się w strefie najbliższej linii startu na planszy Postępu. Wszystkie Ścigacze zajmujące strefy przed twoim Ścigaczem tracą w wyniku zagranych przez ciebie Bonusu 2 znaczniki Paliwa, albo wszystkie znaczniki, jeżeli posiadają ich 2 lub mniej.



**MIOTACZ OGNIĄ:** Możesz zagrać ten Bonus niezależnie od pozycji zajmowanej przez twój Ścigacz. Gdy zagrywasz ten Bonus, wszystkie Ścigacze znajdujące się w najbliższej tobie zajętej strefie przed twoim Ścigaczem cofają się o 2 strefy.



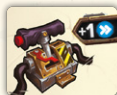
**ZBIORNIK PALIWA:** Natychmiast otrzymujesz 2 znaczniki Paliwa w rezerwy.



**ELEKTROMAGNES:** Gdy zagrywasz ten Bonus, twój Ścigacz musi być w ostatniej strefie na planszy Postępu. Wszystkie Ścigacze, które zajmują strefę najbliższą mecie, muszą natychmiast wycofać się o 3 strefy. Równocześnie, Ścigacze, które w momencie zagrania tego Bonusu znajdują się pomiędzy twoim Ścigaczem a Ścigaczem na prowadzeniu, cofają się o 2 strefy.



**POLE SIŁOWE:** Nie możesz zagrać tego Bonusu, gdy widoczna jest płytka Mety. Umieść żeton Pola Siłowego na zajmowanej przez twój Ścigacz strefie na planszy Postępu. Jeżeli któryś Ścigacz przemieni się do strefy z co najmniej jednym Polem Siłowym (w wyniku poruszania się w przód lub cofania się), ten Ścigacz zatrzymuje się w tej strefie. Jeżeli na końcu fazy **4 ODKRYCIA** co najmniej jeden Ścigacz znajduje się w strefie z co najmniej jednym Polem Siłowym, usuń z tej strefy wszystkie żetony Pól Siłowych.



**NITRO:** Twój Ścigacz natychmiast przemieszcza się o jedną strefę do przodu.

## SKRÓT PRZEBIEGU ROZGRYWKI

- 1 BONUS** (poza pierwszą rundą)
  - ▶ Zagrywasz żeton Bonusu (opcjonalnie)
- 2 PROGRAMOWANIE**
  - ▶ Wybieracie trasę na kontrolerze
- 3 ROZSTRZYGNIĘCIE**
  - ▶ Rozpatrujecie wybraną trasę
- 4 ODKRYCIE**
  - ▶ Odkrywacie nową płytke Toru

**8BITBOX™**

