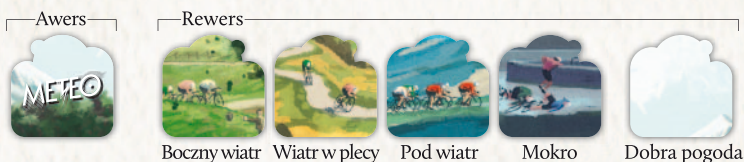


Komponenty

- 13 Żetonów pogody (4 różne warunki pogodowe oraz 9 „Dobrej pogody”)



- 4 Zasłonki pogody

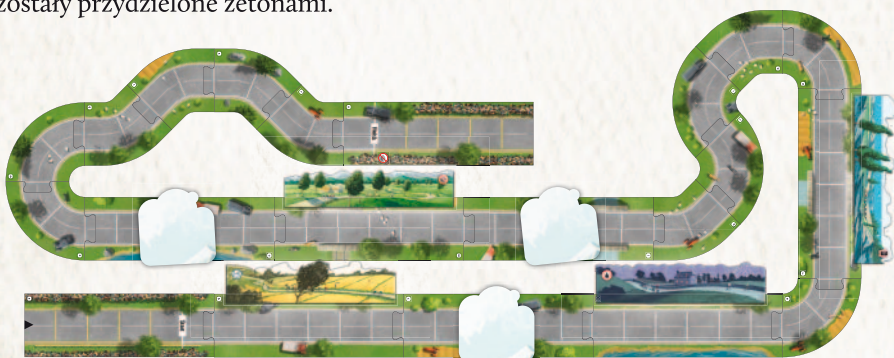


Przygotowanie

1. Podczas przygotowania, po zbudowaniu toru, ale przed ustaleniem pozycji startowych, wymieszaj wszystkie 13 żetonów pogody.
2. Dociągnij 1 żeton pogody dla każdego prostego odcinka trasy, z wyjątkiem pierwszego (Start) i ostatniego (Meta). Powinieneś dobrać zatem 7 żetonów, po jednym dla każdego z 7 prostych kafelków trasy.



3. Podmiej wszystkie żetony pogody (oprócz „Dobrej pogody”) odpowiednimi zasłonkami pogody. Połóż zasłonki obok prostych odcinków trasy, do których zostały przydzielone żetonami.



3. Odłóż wszystkie żetony pogody do pudełka.

Zasady

Każda zasłonka z pogodą odpowiada jednemu z efektów pogody wpływającemu na wszystkie sześć pól prostego odcinka, do którego jest przypisany:



Boczny wiatr: kolarz na tym odcinku nie może korzystać z efektu „jazdy na kole”, ani nie może tego umożliwić innym.



Wiatr w plecy: kolarz zaczynający ruch na tym odcinku dociąga pięć kart energii zamiast czterech.




Pod wiatr: kolarz zaczynający ruch na tym odcinku dociąga tylko trzy karty energii zamiast czterech.






Mokro: kolarz, który kończy ruch na tym odcinku, i na skutek zablokowania przez innych traci jedno lub więcej pól, musi rozpatrzyć kraksę.



Kraksy

Zgodnie z podstawowymi zasadami, kiedy kolarz powinien zakończyć ruch na całkowicie zajętej polu, musi zatrzymać się na pierwszym polu z wolnym torem. Jeśli jednak pole to znajduje się na **mokrym** odcinku  wtedy taki kolarz bierze udział w **kraksie**. Połóż go na boku, upewniając się, że nadal zajmuje ten sam tor.

- Pole z kraksą na co najmniej jednym z torów, nie daje możliwości „jazdy na kole”.
- Jeśli **na każdym** torze pola znajduje się przewrócony kolarz, całe pole jest zablokowane. Kolarz, który normalnie mógłby przejechać przez zablokowane pole, w tym przypadku musi zatrzymać się na najbliższym wolnym torze przed nim. Jeśli to pole znajduje się również na „mokrym” odcinku trasy, wtedy taki kolarz bierze udział w **kraksie**.
- W następnej rundzie, kiedy kolarz ma się poruszyć: postaw jego figurkę i odejmij 2 od wartości właśnie zagranej karty. Jeśli zagrana karta miała wartość 2 (np. karta zmęczenia), wtedy kolarz powstanie, ale już się nie poruszy (należy go ustawić na torze po prawej, o ile to możliwe). To odliczenie stosuje się po ewentualnej modyfikacji wartości karty spowodowanej **Zjazdem**  lub **Strefą Zaopatrzenia** , jeśli więc po kraksie na zjeździe zagrasz kartę o wartości 2, po tym, jak podniesiesz kolarza możesz przesunąć go jeszcze o 3 pola.

Ta zasada nie wpływa na ograniczenia podczas **Podjazdu** , na którym nadal można przesunąć się o maksymalnie 5 pól (przy założeniu, że zagrasz kartą wartą przynajmniej 7 energii, żeby uwzględnić karę za kraksę).



Zielony Pomocnik (wartość karty energii 5) podczas ruchu przesuwają się przez pola z kolarzami normalnie. Jadący po nim Niebieski Sprinter (energia 3) musiałby zakończyć ruch na w pełni zajętej polu, w związku z czym zatrzymuje się na wcześniejszym polu z wolnym torem. Ponieważ znajduje się ono na „mokrym” odcinku toru - następuje **kraksa**.

Kolejny porusza się Czerwony Pomocnik (energia 3). On również musiałby zakończyć swój ruch na w pełni zajętej polu, dlatego musi zatrzymać się wcześniej na pierwszym wolnym torze. Ale to pole nie jest częścią „mokrego” odcinka - nie ma kraksy.

Ostatni porusza się Zielony Sprinter (energia 9). Porusza się pełnią możliwości, bo pole z kraksą nie jest całkowicie zablokowane. Gdyby Czerwony Sprinter również był przewrócony - ruch byłby zablokowany, a Zielony sprinter mógłby przesunąć się tylko o 2 pola, na tor obok Czerwonego Pomocnika.

Projekt: Asger Harding Granerud
Kierownik artystyczny: Jere Kasanen
Ilustracje: Ossi Hiekkala
Edytor:  Paul Grogan
Tłumaczenie: Michał Meiser



© 2018 Lautapelit.fi
 www.lautapelit.fi