

WOLFGANG KRAMER

# BOLIDY

## INSTRUKCJA GRY



*Wyścigi samochodowe, w których można wygrać miliony.  
Gorączkowe obstawianie bolidów mknących  
z zawrotną prędkością po torach wyścigowych.  
Ci, którzy obstawią prawidłowo, zgarną bająskie sumy.*

*W świecie wyścigów samochodowych ułamek sekundy dzieli  
zwycięzców od przegranych: strome nachylenie toru,  
ryk silników, smród rozgrzanych opon i precyzyjne ustawienie  
parametrów bolidu - arcydzieła inżynierii motoryzacyjnej.*



# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

■ 1 dwustronna plansza (przedstawiająca tory River Station i Marina Bay)

■ 6 bolidów wyścigowych

■ 42 karty Prędkości

Zestaw nie zawiera długopisów

■ 6 specjalnych kart Prędkości o wartości 8

■ 6 kart Stylu Jazdy

■ 6 żetonów Kierowców

■ 1 notes z kartami punktacji

(dodatkowe karty punktacji można pobrać na [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl))

## PRZYGOTOWANIE DO GRY



**1** Połóż planszę na środku stołu, wybraną stroną do góry.



**2** Rozdaj każdemu z graczy kartę punktacji i długopis.



**3** Potasuj sześć specjalnych kart Prędkości i utwórz z nich zakryty stos. To samo zrób z sześcioma kartami Stylu Jazdy.



**4** Potasuj 42 karty Prędkości i rozdaj je zakryte graczom. Każdy gracz otrzymuje identyczną liczbę kart.

Uwaga! W przypadku rozgrywki 4- i 5-osobowej zostaną dwie karty. Należy je odłożyć bez podglądania do pudełka.



**5** Umieść żetony Kierowców obok planszy.



**6** Wszystkie 6 bolidów losowo rozmieść na polach startowych planszy oznaczonych żółtą strzałką.

# ROZGRYWKA

Gra **Bolidy** dzieli się na 3 fazy:

1

## Licytacja

Gracze biorą udział w licytacji o bolidy.

2

## Wyścig

Bolidy uczestniczą w wyścigu po torze.

3

## Obstawianie

W trakcie wyścigu gracze obstawiają, który z bolidów go wygra.

Zadaniem graczy jest zarobienie jak najwięcej pieniędzy. Podczas gry, gracze licytują bolidy, którymi ścigają się i obstawiają zwycięzców wyścigu. Wygra osoba, która zarobi najwięcej pieniędzy.

## 1 LICYTACJA

Najpierw gracze oglądają otrzymane karty Prędkości, a następnie odbywa się licytacja poszczególnych bolidów.

Jeden z graczy odkrywa wierzchnią specjalną kartę Prędkości oraz wierzchnią kartę Stylu Jazdy z odpowiednich stosów. Licytowany jest bolid o kolorze i Stylu Jazdy, wskazanych przez obie właśnie odkryte karty. Gracze będą licytować się o bolid w kolorze wskazanym przez odkrytą specjalną kartę Prędkości i umiejętność opisaną przez kartę Stylu Jazdy.

Gracze podczas licytacji wykorzystują posiadane przez siebie karty Prędkości. Wybierają jedną z nich i kładą zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze to zrobią, karty są odkrywane. Wartość na karcie w kolorze licytowanego bolidu to cena jaką oferuje gracz w licytacji. Licytację wygrywa gracz, którego wartość jest najwyższa.

- Jeśli co najmniej dwóch graczy oferuje tę samą kwotę, wygrywa ten, na którego karcie znajduje się więcej bolidów. W przypadku gdy karty o tej samej wartości mają identyczną liczbę bolidów, wygrywa karta **bez** białego bolidu (pełniącego w tej grze rolę jokera).
- W przypadku gdy na karcie nie występuje kolor licytowanego bolidu, oferta gracza wynosi 0 mln \$.

### Gracz wygrywający licytację:

- zapisuje zaoferowaną w trakcie licytacji kwotę na swojej karcie punktacji;
- bierze pasującą specjalną kartę Prędkości na rękę;
- kładzie przed sobą odkrytą kartę Stylu Jazdy;
- bierze pasujący żeton Kierowcy i umieszcza go przed sobą.

**Wszystkie** karty, które zostały zagrane w trakcie licytacji, wracają na ręce właścicieli i **mogą** zostać wykorzystane w kolejnych licytacjach.

Gracze odkrywają kolejną specjalną kartę Prędkości oraz nową kartę Stylu Jazdy i licytacja trwa dalej.

Gracze, którzy wygrali licytację, **mogą brać udział** w kolejnych, jednakże na koniec fazy licytacji każdy gracz **musi** mieć przynajmniej **jeden bolid**. Jeżeli liczba pozostałych bolidów jest równa liczbie graczy bez bolidów, w licytacji mogą uczestniczyć jedynie gracze bez bolidów. W sytuacji, gdy został tylko **jeden bolid i jeden gracz** nadal nie ma bolidu, ten gracz wykłada z ręki kartę o **najniższej wartości** w odpowiednim kolorze, aby wygrać licytację.

Gdy wszystkie bolidy znajdą właściciela w wyniku licytacji, każdy gracz posiadający co najmniej dwie karty Stylu Jazdy, **wybiera jedną z nich**, a pozostałe odkłada do pudełka. Zachowana karta Stylu Jazdy odnosi się do wszystkich jego bolidów.

W przypadku mało prawdopodobnych incydentów w trakcie licytacji patrz str. 8.

## PRZYKŁAD LICYTACJI

Gracze licytują się o zielony bolid i kartę Stylu Jazdy Przebiegły



Wszyscy czterej gracze wybierają i odkrywają kartę Prędkości z ręki.



Robert zagrywa kartę, która nie ma koloru zielonego i w ten sposób rezygnuje z kupna bolidu.



Michał zagrywa kartę, na której w zielonym polu znajduje się 6.



Sebastian zagrywa kartę, na której w zielonym polu znajduje się 4.



Alicja zagrywa kartę, na której w zielonym polu znajduje się 6.


Gracze Michał i Alicja wybrali karty z wartością 6 na zielonym polu, ale na karcie Michała znajduje się więcej samochodów. To on wygrywa licytację o zielony bolid i kartę Stylu Jazdy Przebiegły.

Następnie na karcie punktacji zapisuje cenę zakupu (6 mln\$), a specjalną kartę Prędkości bierze na rękę. Dostaje także zielony żeton Kierowcy oraz kartę Stylu Jazdy Przebiegły, którą kładzie odkrytą je przed sobą.



Na końcu licytacji wszyscy gracze biorą swoje wybrane karty Prędkości z powrotem na rękę.

## 2 WYŚCIG

Gracz, który kontroluje bolid znajdujący się na polu oznaczonym symbolem  rozgrywa swoją turę jako pierwszy. W czasie wyścigu, każdy gracz w swojej turze zagrywa jedną kartę Prędkości i rozpatruje jej efekt. Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie. Rozgrywka kończy się w chwili, gdy wszystkie samochody ukończą wyścig lub gracze nie posiadają już żadnych kart, które mogliby zagrać.

### ZAGRYWANIE KART PRĘDKOŚCI:

Każdy bolid w kolorze, który pojawia się na karcie, porusza się po torze o tyle pól, ile wskazuje liczba przy jego nazwie (**Uwaga! Specjalna karta Prędkości w czasie wyścigu jest wykorzystywana tak jak inne karty**). Samochody poruszają się w kolejności od góry do dołu (*chyba, że gracz posiada kartę Stylu Jazdy **Podstępny***). Gracz, który zagrał kartę, porusza wszystkimi bolidami w odpowiednim kolorze, nawet jeśli auto nie należy do niego (*wyjątek stanowi sytuacja, w której poruszany bolid jest własnością gracza, który ma kartę Stylu Jazdy **Przebiegły***).

Po wykonaniu ruchów z karty Prędkości, jest ona umieszczana awerssem do góry na stosie kart odrzuconych (*w odpowiednim miejscu planszy*).

### JOKER (BIAŁY BOLID NA KARTACH):

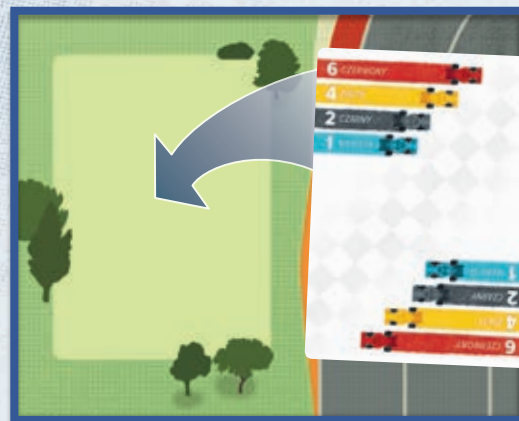
Biały bolid na kartach Prędkości to joker, który symbolizuje dowolny kolor bolidu. Gracz, który zagrywa kartę z jokerem, może poruszyć bolidem w dowolnym kolorze, oprócz koloru, który znajduje się na tej karcie (*chyba że ten gracz ma kartę Stylu Jazdy **Nieprzewidywalny***) i przesunąć po torze bolid w tym właśnie kolorze. Uwaga! Gracz może także wybrać kolor takiego bolidu, który ukończył już wyścig lub takiego, który nie może się przesuwać, ponieważ jest zablokowany przez inne pojazdy.

Jeżeli gracz zagrywa kartę z dwoma jokerami, **musi** wybrać dwa bolidy, w dwóch różnych kolorach.

### PORUSZANIE BOLIDÓW PO TORZE WYŚCIGOWYM:

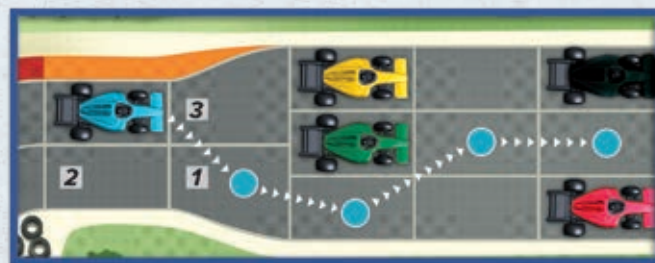
Bolidy zawsze poruszają się na kolejne **puste** pole, które sąsiaduje z tym na którym się znajdują w linii prostej lub po skosie. Pole uważa się za położone „z przodu”, jeżeli przednia krawędź nowego pola jest położona **dalej** niż przednia krawędź pola, z którego auto zostanie poruszone. Bolid **nie może** się poruszać na boki ani do tyłu. Bolidy **nie mogą** przejeżdżać przez pola zajmowane przez inne **bolidy**, ale mogą przemieścić się na skos „zygzakiem” pomiędzy dwoma bolidami stojącymi na polach stykających się narożnikami.

Każdy bolid **musi** zostać przesunięty o pełną liczbę pól, jeśli jest to możliwe, albo tak daleko, jak tylko jest to możliwe, jeśli nie może być przesunięty o pełną liczbę pól. Gracz może jednak wykonać zagranie taktyczne i tak przesunąć bolid, aby był on zablokowany przez inne auta i nie mógł poruszyć się dalej.

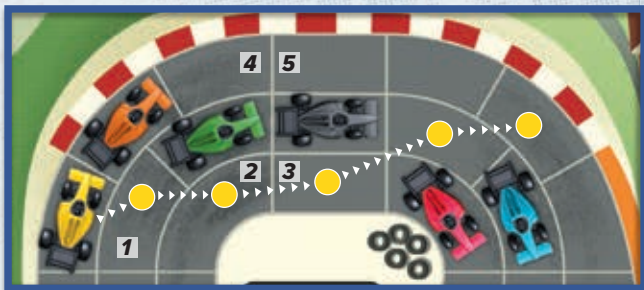


► Marcin zagrywa przedstawioną kartę Prędkości. Najpierw przesunął **czerwony** bolid o 6 pól. Następnie przesunął **żółty** bolid o 4 pola, później czarny o 2 pola, a w końcu **niebieski** o 1 pole. Następnie odkłada kartę na stos kart odrzuconych.

► Michał zagrywa przedstawioną kartę. Najpierw przesunął **niebieski** bolid o 6 pól do przodu. Następnie przesunął **pomarańczowy** bolid o 4 pola. Teraz, dzięki jokerowi, może przesunąć **czerwony, zielony, lub czarny** o 2 pola. Nie może przesunąć **niebieskiego, pomarańczowego ani żółtego**, ponieważ bolidy te znajdują się na karcie. W końcu przesunął **żółte** auto o 1 pole.

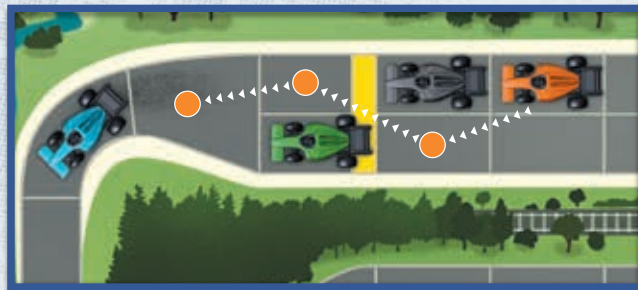


► Alicja porusza **niebieski** bolid o 4 pola. Może przesunąć go na pole **1**, gdyż jest ono położone „z przodu” i sąsiaduje na skos z polem, na którym się znajduje. Nie może go przemieścić na pole **2** dlatego, że pole to znajduje się z boku. Może go również przesunąć na pole **3**, ale bolid zostanie tam zablokowany i będzie musiał zakończyć swój ruch.

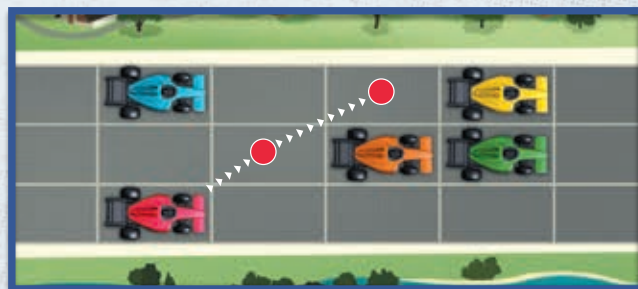


► Marcin porusza **żółty** bolid o 5 pól. W ramach pierwszego ruchu może go jedynie przesunąć na pole **1**, co jest możliwe, gdyż przednia krawędź tego pola jest położona dalej niż przednia krawędź pola, z którego wyruszył. Strzałki wskazują jedyną drogę, którą może poruszyć się bolid **żółty**.

► Michał nie może poruszyć się **zielonym** bolidem na pole **2** czy **4**, ponieważ przednia krawędź tych pól nie jest położona dalej niż krawędź pola, z którego ten bolid wyruszył. Zatem w swoim pierwszym ruchu może przesunąć **zielony** bolid jedynie na pole **3** lub **5**.



► Alicja porusza **pomarańczowy** bolid o 6 pól. Ze względu na to, że tor jest blokowany przez **niebieski** bolid, Alicja może jedynie przesunąć **pomarańczowy** bolid o 3 pola i traci resztę swojego ruchu.



► Gracz może tak poruszyć samochód, by świadomie go zablokować, co oznacza, że bolid nie wykorzysta pełnego ruchu.

### 3 OBSTAWIANIE

Na torze wyścigowym znajdują się trzy linie wyznaczające moment, w którym rozpoczyna się Obstawianie. Gdy jeden z bolidów jako pierwszy przekroczy pierwszą linię obstawiania (po wykonaniu wszystkich możliwych, ruchów wynikających z zagranej karty prędkości) następuje obstawianie zwycięzcy wyścigu. Każdy gracz w tajemnicy zaznacza na swojej karcie punktacji, w kolumnie „Typ 1”, jeden z sześciu bolidów, który według niego zwycięży w wyścigu. Można stawiać na wygraną własnego bolidu lub bolidu jednego z przeciwników. W ten sam sposób przeprowadza się Obstawianie po pierwszym przekroczeniu przez dowolny bolid drugiej i trzeciej linii obstawiania, zaznaczając wybór swojego faworyta odpowiednio, w kolumnie „Typ 2” i „Typ 3”. Można obstawiać za każdym razem na ten sam bolid lub zmieniać swój typ.

Kiedy wyścig dobiega końca, gracze otrzymują pieniądze za swoje typy, o ile poprawnie obstawili bolid, który ukończył wyścig jako pierwszy, drugi lub trzeci. Wysokość wygranej jest zgodna ze stawkami wskazanymi na karcie punktacji.



BOLIDY					
KIEROWCA:					
BOLID	KOSZT	TYP 1	TYP 2	TYP 3	
CZARNY	12 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
NIEBIESKI	8 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ŻÓŁTY	6 mln \$	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
POMARAŃCZOWY	4 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CZYRNY	2 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CZYRNY	1 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
WYGRANE ZA OBSTAWIANIE					
1.	9 mln \$	6 mln \$	3 mln \$		
2.	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$		
3.	3 mln \$	2 mln \$	1 mln \$		
NAGRODY ZA MIEJSCE ZAJĘTE W WYŚCIGU					
1.	12 mln \$	8 mln \$	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$
2.	9 mln \$	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$	0 mln \$
3.	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$	0 mln \$	0 mln \$
KONCOWY WYNIK (Pieniądze)					
WYPIEK	+	OBSTAWIANIE	-	KOSZT BOLIDU	= WYGRANA

## ZAKOŃCZENIE WYŚCIGU

Bolid, który przekracza linię mety, jest umieszczany na planszy, w pobliżu toru, na miejscu które zajął w wyścigu. Nie ma żadnego znaczenia liczba pól, które pokonał po przejechaniu przez metę. Gdy wszystkie bolidy danego gracza zakończą wyścig, **odrzuca on wszystkie** karty z ręki, nie rozpatrując ich działania i do końca gry nie rozgrywa swoich tur. Niektóre bolidy mogą w ogóle nie przekroczyć linii mety. Takie bolidy zostają wycofane z wyścigu, nie kończą go i nie przynoszą żadnych pieniędzy. Jednakże, kontrolujący je gracze, wciąż mogą zdobyć pieniądze z innych posiadanych bolidów i trafnego obstawienia zwycięzców.

## ZASADY ZWYCIĘSTWA

Po zakończeniu wyścigu, gracze zaznaczają na swoich kartach punktację ilość pieniędzy, którą wygrali dzięki pozycji, jaką zajął w wyścigu ich bolid, według stawek znajdujących się na kartach punktacji.

Następnie zakreślają ilość pieniędzy, którą zdobyli w ramach obstawiania zwycięzców. Wszystkie te kwoty są dodawane, a od ich sumy odejmuje się cenę zakupu bolidów.

Pozostająca kwota to wynik jaki osiągnął gracz w wyścigu.

Gracz, który zdobył najwięcej pieniędzy, wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, którego bolid uplasował się na wyższej lokacie na koniec wyścigu.



## KARTY STYLU JAZDY:

Każdy gracz ma indywidualną kartę Stylu Jazdy, która wpływa na ruch wszystkich jego bolidów lub na inne zasady gry. Poniżej podane są wyjątki i wyjaśnienia dotyczące ich stosowania w grze.

### AGRESYWNY

Przykład: Jeśli zagrasz tę kartę, kontrolując **czerwony** bolid, możesz przesunąć **czerwony** bolid o 7 pól zamiast 6.

Uwaga! Styl ten nie działa, jeżeli jako pierwszy na karcie pojawia się joker, nawet w przypadku wybrania koloru swojego bolidu.



### PRZEBIEGLY

Decydujesz, którymi polami poruszają się Twoje bolidy, nawet w trakcie rund przeciwników, ale to ty musisz o tym pamiętać.

### ZDETERMINOWANY

Korzystanie z tego Stylu Jazdy wymaga poruszania się wyłącznie po idealnie prostokątnych polach podczas standardowych ruchów. Zarówno pole początkowe, jak i pola pokonane w dodatkowym ruchu, mogą być dowolnego kształtu. Dodatkowy ruch musisz wykonać zaraz po standardowych, nawet jeśli na karcie poniżej twojego bolidu znajdują się inne auta.



Prostokąt



TO NIE SĄ PROSTOKĄTY

### CWANY

Przykład: Jeśli zagrasz tę kartę, masz prawo zignorować jeden dowolny bolid. Nie wykonujesz nim żadnego ruchu i po prostu rozpatrujesz ruch kolejnego bolidu na karcie.



### PODSTĘPNY

Przykład: Jeśli zagrasz tę kartę, masz prawo poruszyć auta w następujący sposób: **pomarańczowy** o 1 pole, **żółty** o 2, **czerwony** o 4, a **czarny** o 6 pól. Możesz również poruszyć je zgodnie ze standardowymi zasadami. Decyzja należy do ciebie.



### NIEPRZEWIDYWALNY

Przykład: Jeśli zagrywasz tę kartę, możesz użyć jokera, aby poruszyć **niebieski**, **pomarańczowy** lub **żółty** bolid o 2 pola, mimo tego, że występują na tej karcie. Pamiętaj, że nadal możesz zdecydować, by w zamian poruszyć bolid w kolorze nie występującym na zagranej karcie.



# WARIANTY GRY

## WARIANT DLA POCZĄTKUJĄCYCH

W przypadku gry z młodszymi osobami zaleca się wprowadzenie następujących zmian:

- Nie przeprowadzajcie licytacji. Zamiast tego, każdy gracz otrzymuje losowe, specjalne karty Prędkości oraz odpowiadające im żetony kierowców, tak aby wszyscy mieli taką samą liczbę bolidów. Pozostałe karty są odkładane do pudełka, a odpowiadające im auta pozostają bez właściciela, ale biorą udział w wyścigu jako neutralne, nie należące do żadnego z graczy.
- Nie korzystajcie z kart Stylu Jazdy.
- Nie rozdawajcie wszystkich kart Prędkości na początku gry. Zamiast tego rozdajcie każdemu graczowi po 3 karty. Z pozostałych kart Prędkości utwórzcie stos i połóżcie go obok planszy. Każdy gracz, po zagraniu swojej karty Prędkości, dobiera kolejną z tego stosu.
- Nie przeprowadzajcie Obstawiania.
- Gracz, którego bolid jako pierwszy przekroczy linię mety, wygrywa grę.

## WARIANT GRY DWUSOBOWEJ

W przypadku gry dwuosobowej wprowadźcie następujące zmiany:

- Gracze nie biorą na rękę specjalnych kart Prędkości. Kładą je odkryte na stole przed sobą.
- Po licytacji, gracze tasują swoje karty Prędkości, umieszczają je przed sobą w formie stosu i **dobierają 7** z nich na rękę.
- W trakcie rundy, gracz może zagrać kartę Prędkości z ręki lub jedną z niewykorzystanych specjalnych kart Prędkości, które leżą odkryte.
- Jeżeli gracz zagrywa kartę Prędkości z ręki, dobiera kartę ze stosu.
- Jeśli w rozgrywce na dwóch graczy jeden z nich wylicytuje Styl Jazdy **Cwany**, będzie to oznaczać, że drugi gracz nigdy nie będzie poruszał bolidów tego pierwszego. Sugerujemy nie wybierać tego Stylu podczas dwuosobowej rozgrywki.

## WARIANT WYŚCIGÓW DŁUGODYSTANSOWYCH

Gracze cechujący się ogromną wytrzymałością, mogą przeprowadzić Wyścig długodystansowy. W wariantcie tym ignoruje się zasadę dotyczącą linii mety, a gra kończy się, gdy zostaną zagrane wszystkie karty Prędkości. Zwycięzcą zostaje gracz, którego bolid jest **najdalej** na torze. W przypadku remisu wygrywa osoba, której bolid znajduje się na wewnętrznym torze.

## WARIANT MISTRZOSTW ŚWIATA

To propozycja dla najbardziej zagorzałych fanów gry *Bolidy*. Zagrajcie dwa razy z rzędu – na obu dostępnych torach. Aby wyłonić zwycięzcę, zsumujcie wyniki obu rozgrywek.

## PRZYKŁAD KOŃCOWEGO PODLICZANIA WYGRANYCH

► Kolejność bolidów na koniec wyścigu:



- Marcin jest właścicielem dwóch bolidów: **żółtego** i **zielonego**. Zakończyły one wyścig odpowiednio na drugim i piątym miejscu, otrzymuje więc 11 mln \$.
- Marcin otrzymuje 6 mln \$ za swój pierwszy typ (**żółty** bolid zajął drugie miejsce), 4 mln \$ za drugi (**żółty** bolid zajął drugie miejsce) oraz 3 mln \$ za trzeci (**niebieski** bolid zajął pierwsze miejsce) - łącznie 13 mln \$.
- Swoje bolidy wylicytował za 5 mln \$ i 4 mln \$, łącznie kosztowały go 9 mln \$.
- Ostatecznie jego wynik to:  
 $11 \text{ mln \$} + 13 \text{ mln \$} - 9 \text{ mln \$} = 15 \text{ mln \$}$

BOLIDY				
KIEROWCA :				
BOLID	KOSZT	TYP 1	TYP 2	TYP 3
CZARNY	mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NIEBIESKI	mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ZIELONY	4 mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ŻÓŁTY	5 mln \$	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POMARAŃCZOWY	mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CZERWONY	mln \$	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

WYGRANE ZA OBSTAWIANIE	1.	9 mln \$	6 mln \$	3 mln \$
	2.	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$
	3.	3 mln \$	2 mln \$	1 mln \$

NAGRODY ZA MIEJSCE ZAJĘTE W WYŚCIGU					
1.	2.	3.	4.	5.	6.
12 mln \$	9 mln \$	6 mln \$	4 mln \$	2 mln \$	0 mln \$

KOŃCOWY WYNIK (łącznie)	WYŚCIG	OBSTAWIANIE	KOSZT BOLIDÓW	WYGRANA
	11	13	9	15

## INCYDENTY PODCZAS AUKCJI

Jeżeli nikt nie zdecyduje się zaliczyć danego zestawu kart bolid/Styl Jazdy, należy go odłożyć na bok. W sytuacji, gdy po zakończeniu fazy licytacji są gracze nieposiadający żadnego bolidu, ponownie licytuje się kolejno odłożone zestawy kart. Jeśli każdy gracz ma co najmniej jeden bolid, samochody odpowiadające odłożonym zestawom uczestniczą w wyścigu jako neutralne, nie należące do żadnego z graczy. Nadal można obstawiać ich zwycięstwo!

Jeżeli gracz nie ma karty z kolorem, który odpowiada kolorowi samochodu, który chce licytować, może w tym celu skorzystać z wartości jokera. Jeżeli nie posiada karty z jokerem, może użyć dowolnej karty i skorzystać z najniższej umieszczonej na niej wartości.



## HISTORIA GRY

Rok 1996 okazał się być wyjątkowo udanym dla legendarnego twórcy gier – Wolfganga Kramera. W tymże roku nie jedna, ale dwie jego gry zostały nominowane do nagrody Spiel des Jahres. Jedną z nich było El Grande – zwycięzca nagrody, a drugą – Top Race.

Początki Top Race sięgają roku 1974, w którym powstała pierwsza gra autorstwa Kramera - Tempo, wyścigi bez żadnego motywu przewodniego, odbywające się na prostym torze. W 1980 roku gra ta wróciła na rynek jako **Formuła 1** Nikiego Laudy, tym razem z licencją i z motywem wyścigów **Formuły 1**, co zadecydowało o oszałamiającej popularności w świecie graczy. W przeciągu kolejnych dziesięciu lat gra ta była drukowana pod różnymi tytułami i w ramach rozmaitych licencji. Przykładem jest Daytona 500, wydana przez wydawnictwo Milton Bradley w 1990. To właśnie ta wersja gry sprawiła tyle radości Robowi Daviau i wielokrotnie gościła na jego stole podczas zabawy z dziećmi.

Nagle gra zniknęła z rynku. Przez ponad 20 lat nie była dostępna w sprzedaży. Z tego względu zapadła decyzja o jej wznowieniu.

*„Misją karkołomną jest wskazanie drugiej gry wydanej w tylu przeróżnych, wysoko ocenianych, wersjach. Zdawaliśmy sobie sprawę, że w przypadku wznowienia tej gry nie trzeba wprowadzać żadnych istotnych zmian. Zdecydowaliśmy się na kilka drobnych ulepszeń, których celem było zaproponowanie graczom jeszcze doskonalszej rozrywki. Przede wszystkim jednak, chcieliśmy wydać grę, która po prostu zasługiwała na kolejną edycję.”* **Restoration Games**

## TWÓRCY:

**Na bazie gry:** Top Race, zaprojektowanej przez Wolfganga Kramera i wydanej przez ASS Altenburger Spielkarten.

### Ekipa Restoration:

**Unowocześnienie projektu:** Rob Daviau and Justin D. Jacobson

**Oprawa graficzna:** Jason Taylor

**Ilustracja na pudełku:** Tavis Coburn

**Ilustracje w grze:** Michael Crampton

**Projekt bolidów:** Hakan Diniz

**Nadzór nad projektem:** Lindsay Daviau

**Tłumaczenie:** Grzegorz Polewka

**Skład polskiej wersji językowej:** Maciej Mutwil

**Korekta:** Robert Deninis, Grzegorz Polewka,

Arek Maj, Rafał Szyma. Specjalne podziękowania dla Michała „Windziarza” Szewczyka.

©2018 Restoration Games, LLC. Nazwy i logo Restoration Games oraz Downforce są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Restoration Games, LLC z siedzibą w USA, 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO

© 2018 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Wszelkie prawa zastrzeżone

Portal Games Sp. z o.o.

ul. Św. Urbana 15

44-100 Gliwice

tel./fax +48 32 334 85 38

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

[www.2pionki.pl](http://www.2pionki.pl)

[www.facebook.com/2Pionki](https://www.facebook.com/2Pionki)

[kontakt@2pionki.pl](mailto:kontakt@2pionki.pl)



RESTORATION  
GAMES™

