

WOLFGANG KRAMER

BOLIDY

**NIEBEZPIECZNE WIRAŻE
ROZSZERZENIE
INSTRUKCJA**

Crosstown Speedway rzuci cię na pastwę miejskiej dżungli. Sprawdź, czy jest ona w stanie okiełznać potężną moc twojego bolidu. Switchback Pass tylko czeka na najmniejszy błąd, za który możesz zapłacić najwyższą cenę. Samo ukończenie wyścigu na jednej z tych dwóch tras to nie lada wyczyn - pokaz umiejętności, o którym będą mówić pokolenia. Staw czoła wyzwaniu i sprostaj Niebezpiecznym Wirażom, aby móc później pochwalić się, że wyszedłeś z nich cało.

www.portalgames.pl

KOMPONENTY

1 dwustronna plansza
(przedstawiająca torę
Crosstown Speedway
i Switchback Pass)
6 kart Stylów Jazdy

AUTORZY

Projekt gry: Rob Daviau,
J.R. Honeycutt, and Justin D. Jacobson.
Oparta na oryginalnym projekcie Wolfganga Kramera.
Projekt graficzny: Jason Taylor
Ilustracje: Tavis Coburn
Tłumaczenie: Jakub Łapot

Testerzy: Jonathan Abbott, Rob Daugherty, Geoff Engelstein,
Zach Fluff, Jon Gilmour, Dawn Hopkins, Gil Hova, Vassilis Kattas,
Will Kirkpatrick, Bill Lasek, Nate Lawrence, Mark LoSacco, Zintis May-
Krummins, Shaun McNulty, Jessa Rose Morgen, Brian Fightmaster Neff,
Sara Perry, Jett Ryker, Michael William Oliver, Robb Williams.

KARTY STYLÓW JAZDY:

Karty Stylów Jazdy z tego rozszerzenia mogą być używane podczas wyścigów na torach z podstawowej wersji gry, a karty Stylów Jazdy z podstawowej wersji gry mogą być używane na torach Niebezpiecznych Wiraży. Możesz je ze sobą potasować i wybrać sześć losowych, albo przydzielić każdemu bolidowi po dwie podczas aukcji. (Gracze wciąż muszą wybrać jeden Styl Jazdy, którym będą grać, ze wszystkich, które posiadają.)

Wiele kart Stylów Jazdy wspomina o "twoim bolidzie", ale twój Styl Jazdy dotyczy wszystkich twoich bolidów, jeśli masz więcej, niż jeden.

AMBITNY

Twój bolid porusza się o dwa dodatkowe pola, jeśli przekroczy linię obstawiania, niezależnie od tego, z jakiego powodu się poruszał. Porusz swój bolid o dodatkowe pola natychmiast po jego ruchu, nawet jeśli na karcie znajdują się po nim inne bolidy.

ŚMIAŁY

Ten Styl Jazdy dotyczy tylko ruchu wywołanego kartą Prędkości i nie jest aktywowany przez inne Style czy efekty. Styl ten działa, nawet gdy używasz jokera do poruszenia swoim bolidem.

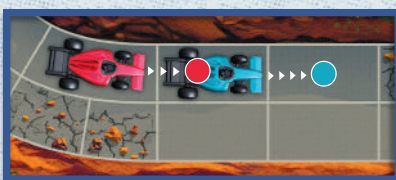
DEFENSYWNY

Porusz swój bolid po rozpatrzeniu wszystkich ruchów z karty.

DOŚWIADCZONY

Bolid znajduje się bezpośrednio przed twoim bolidem, jeśli przynajmniej część przedniej krawędzi twojego pola jest współdzielona z przynajmniej częścią tylnej krawędzi pola tego bolidu. Pola po skosie się nie liczą. Porusz swój bolid na pierwsze zwolnione pole natychmiast po tym, jak opuścił je inny bolid, nawet jeśli na karcie są jeszcze inne bolidy. Jeśli więcej niż jeden twój bolid znajduje się na polu za poruszającym się bolidem, ty decydujesz, który bolid przemieści się na zwolnione właśnie pole.

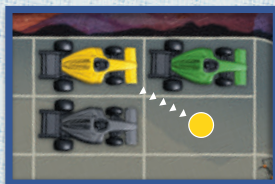
Uwaga: Ten Styl Jazdy aktywuje się tylko wówczas, gdy bolid przed tobą rozpoczyna tam swój ruch. Jeśli bolid mija cię i w trakcie jazdy opuszcza pole przed tobą, ten Styl Jazdy nie ma zastosowania.



W powyższych przykładach czerwony bolid ze Stylem Jazdy Doświadczony porusza się o jedno miejsce do przodu na pole zwolnione przez niebieski bolid, po tym, jak niebieski bolid się poruszył.

BRAWUROWY

"Wąski Przesmyk" występuje wtedy, gdy bolid porusza się na skos pomiędzy dwoma innymi bolidami, które są do siebie przyległe po skosie. Porusz swój bolid o dodatkowe pola natychmiast po wykonaniu ruchu, nawet jeśli na karcie znajdują się jeszcze inne bolidy.



TWARDY

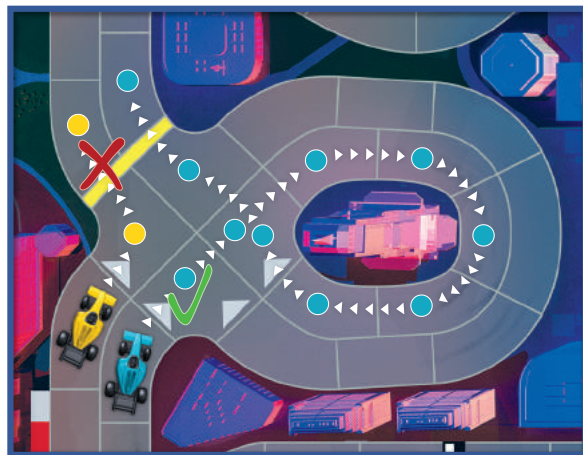
Tarka to biało-czerwone pasy sąsiadujące z niektórymi polami. Tylko pola bezpośrednio stykające się z tarką są traktowane jako przyległe. Porusz swój bolid o dodatkowe pola natychmiast po wykonaniu ruchu, nawet jeśli na karcie znajdują się jeszcze inne bolidy. Jeśli, po wykonaniu dodatkowego ruchu twój bolid nadal sąsiaduje z tarką, możesz poruszyć nim ponownie.



CROSTOWN SPEEDWAY

Ten tor zawiera dwie pętle ze skrzyżowaniami oraz dwa odcinki równoległe.

Pętle ze skrzyżowaniem: Bolidy wjeżdżające na pętlę muszą pokonać skrzyżowanie i wjechać na zakręt. Muszą ukończyć pętlę i wyjechać z niej po pełnym okrążeniu. Bolidy nie mogą poruszyć się bezpośrednio od wjazdu na wyjazd, czy to za pomocą ruchu, czy za pomocą Stylu Jazdy.



SWITCHBACK PASS

Ten tor zawiera niebezpieczne pola. Pola te składają się z popękanej nawierzchni i są zbyt małe, by pomieścić jakikolwiek bolid.

- Niebezpieczne pola można wykorzystać tylko aby wyprzedzić inny bolid. Nie możesz poruszyć bolidu na niebezpieczne pole, jeśli jest zwykłe pole, na które ten bolid może się poruszyć. (Na przykład nie możesz poruszyć bolidu przeciwnika na niebezpieczne pole tylko po to, aby poruszał się wolniej.)
- Bolid nigdy nie może zakończyć swojego ruchu na niebezpiecznym polu. Jeśli nie jesteś w stanie powrócić na zwykłe pole wraz z końcem ruchu bolidu (uwzględniając wszelkie dodatkowe ruchy, które może uzyskać), nie możesz poruszyć go na niebezpieczne pole.
- Musisz poruszyć bolid przeciwnika po niebezpiecznych polach, jeśli umożliwi mu to wyprzedzenie innego bolidu, którego nie jest w stanie wyprzedzić w inny sposób.
- Jeśli kiedykolwiek masz wybór poruszyć się na niebezpieczne pole lub zwykłe pole, musisz wybrać zwykłe pole.

