

WOLFGANG KRAMER

# BOLIDY

**SZALONA JAZDA  
ROZSZERZENIE  
INSTRUKCJA**

*Im bardziej egzotyczne klimaty, tym dziksza jazda. Jedynie najlepsi kierowcy są w stanie sprostać nowym wyzwaniom, które przynosi tamtejszy teren. A na mecie czekają niepowtarzalne nagrody. Nie tylko trofea. Nie tylko pieniądze. Nie ma wspanialszej nagrody niż poczucie wolności towarzyszące jeździe w zatankowanym do pełna bolidzie mknącym w powietrzu czy przemykającym obok rozjuszonego słonia.*

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

## ELEMENTY

**1 dwustronna  
plansza do gry**

*Tory Aloha Sands  
i Savanna Stretch*

**8 Ramp i 3 znaczniki Zwierząt**

## AUTORZY

Projekt gry: Rob Daviau,  
J. R. Honeycutt i Justin D. Jacobson,

Gra oparta na oryginalnym  
projekcie Wolfganga Kramera

Ilustracje: Tavis Coburn, Projekt graficzny: Jason Taylor  
Nadzór nad projektem: Lindsay Daviau

©2020 Restoration Games, LLC. Nazwy i loga Restoration Games oraz Downforce, jak również powiązane projekty graficzne są znakami handlowymi Restoration Games lub ©2020 IELLO w przypadku gry wydanej w języku innym niż oryginalny. Restoration Games, LLC ma swoją siedzibę przy 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. Prawdziwe elementy gry mogą różnić się od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

©2020 (edycja polska) Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

## ALOHA SANDS

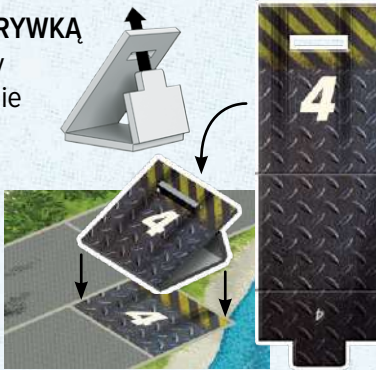
Na torze Aloha Sands znajdują się rampy. Jeśli w odpowiedni sposób wjedziesz na rampę, nabierzesz rozpędu i pognasz do przodu, pozostawiając konkurentów w tyle.

### PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Wypchnij elementy rampy z wypraski i złóż je zgodnie z ilustracją obok.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Ułóż rampy na odpowiednich ponumerowanych polach na planszy do gry.



### ROZGRYWKA:

Bolid może użyć rampy, jeśli:

1. liczba określająca ruch tego bolidu na zagranej karcie Prędkości jest równa lub wyższa od liczby na rampie.

#### ORAZ

2. bolid ma co najmniej 1 niewykorzystane pole ruchu.

#### ORAZ

3. pole lądowania po skoku z rampy jest puste.

Bolid nie może użyć rampy, jeżeli którykolwiek z powyższych warunków nie jest spełniony.

Jeżeli bolid ma do dyspozycji ruch, ale nie może użyć rampy, musi ominąć rampę, poruszając się na inne puste pole.



Pomarańczowy bolid nie może użyć rampy, ponieważ liczba określająca ruch jest zbyt niska.

Czerwony bolid nie może użyć rampy, ponieważ żółty blokuje pole do lądowania.

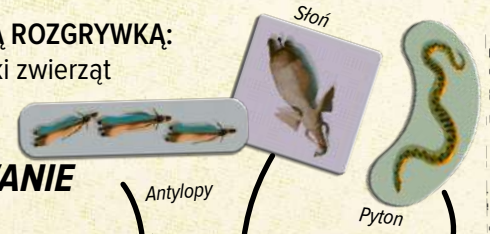
Rampy NIE są polami, więc bolid nie może zakończyć swojej tury na rampie. Gdy bolid używa rampy, przesunę go od razu na pole lądowania za rampą. Traktuje się to jak 1 pole ruchu. Jeśli bolid nadal ma do dyspozycji ruch, przesunę się go standardowo do przodu. Bolidy mogą użyć wiele ramp w jednej turze.

## SAVANNA STRETCH

Przez tor Savanna Stretch często przemykają dzikie zwierzęta. Musisz ich unikać, kiedy znajdują się na twojej trasie.

### PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ:

Wypchnij znaczniki zwierząt z wypraski.



### PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Ustaw znacznik antylop, słonia i pytona na odpowiednich polach startowych na torze (najbliżej linii startu).

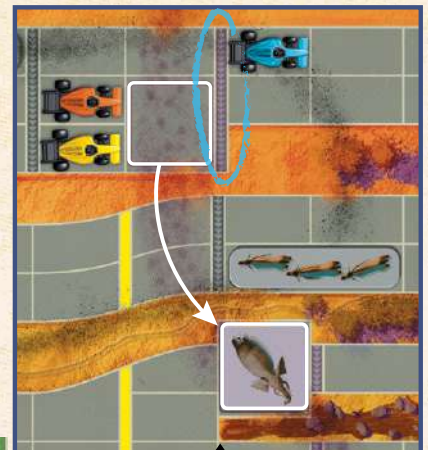
### ROZGRYWKA:

Zwierzęta zajmują pola wyznaczone na planszy przez odpowiadające im kolory. Nie można wjechać na pole, które jest zajmowane przez zwierzęta, tak samo jak w przypadku bolidu.



Żółty bolid nie może się poruszyć, bo jest blokowany przez słonia. Pomarańczowy bolid nie może się poruszyć, bo jest blokowany przez słonia i niebieski bolid.

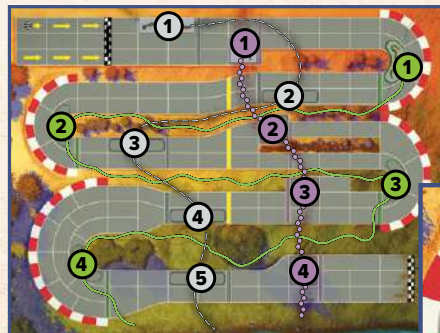
Na koniec rundy, w trakcie której co najmniej jeden bolid przekroczył linię danego zwierzęcia, to zwierzę przesunę się na kolejne wolne pole. Jeśli wejdą na swoje ostatnie pole na torze, należy je zdjąć z planszy.



Linie zwierząt znajdują się obok pól zwierząt na torze i wyglądają następująco:



Niebieski bolid przekroczył pierwszą linię słonia. Na końcu rundy znacznik słonia zostanie przesunięty na drugie pole słonia.



Oto sposób, w jaki oznaczone są ścieżki zwierząt w porządku numerycznym.

Kiedy zwierzę opuściło zajmowane pole, bolidy mogą na nie wjechać, jak na pozostałe standardowe pola.

