



FULL SPEED



WPROWADZENIE:

Czy jesteście gotowi na nowy, fascynujący wyścig z bohaterami serii „Auta”? Czy Zyzak McQueen ponownie zostanie mistrzem toru, czy będzie musiał ustąpić miejsca na podium samochodom nowej generacji? W „Full Speed” gracze wcielają się w postacie z filmu Auta 3 i przystępują do walki o zwycięstwo w rajdzie. Po drodze czekać ich będą niespodziewane przeszkody i nieoczekiwane zwroty akcji, a dzięki kartom rywale będą robić wszystko, żeby utrudnić innym zdobycie Złotego Tłoka. Wielki wyścig czas zacząć!



ZAWARTOŚĆ: przestrzenna plansza, 27 kart, 24 żetony, 4 kafelki, pionki, 4 podstawki pod pionki, kostka, instrukcja.

CEL GRY:

Zadaniem graczy jest jak najszybsze przebycie całego toru wyścigu i dotarcie do pola mety.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- 1) Rozłożcie planszę i zamontujcie ją w pudełku zgodnie z wizualizacją zamieszczoną powyżej.
- 2) Każdy z graczy wybiera swoją postać i umieszcza odpowiadający jej pionek na polu startowym.
- 3) Potasujcie wszystkie karty, a następnie rozdajcie każdemu z graczy odpowiednio:
 - 4 graczy = 2 karty,
 - 3 graczy = 3 karty,
 - 2 graczy = 4 karty.
- 4) Pozostałe karty umieśćcie na odpowiednim polu na planszy.
- 5) Cztery tekturowe kafelki również połóżcie na odpowiednim polu na planszy.
- 6) Wszystkie żetony pomieszajcie, pamiętając przy tym, aby ich awersy nie były widoczne dla graczy.
Następnie rozłożyćcie je na dowolnych polach na planszy, wyłączając pole startu, mety oraz 3 pola graniczne.
Aby rozgrywka była ciekawsza, starajcie się rozłożyć żetony równomiernie na planszy.



ROZGRYWKA:

Wielki wyścig rozpoczyna ten z graczy, który oglądał wszystkie części serii „Auta”, lub najmłodszy z uczestników. Kolejni gracze przystępują do rajdu zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz w swojej turze wykonuje kolejno następujące czynności:

- 1) Rzuca kostką i przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę pól, modyfikując wynik rzutu o wartości wynikającą z akcji na kartach i kafelkach.
- 2) W trakcie swojego ruchu gracz może zagrać **JEDNĄ** z posiadanych na ręku kart, przy czym może to zrobić zarówno przed, jak i po rzucie kostką. Po użyciu karty gracz wsuwa ją w odpowiedni otwór na planszy. Opis działania poszczególnych kart znajduje się na końcu instrukcji.
- 3) Jeżeli gracz zakończy ruch na polu, na którym umieszczony jest żeton, wówczas odwraca go i natychmiast wykonuje akcję z nim związaną.

W grze występują następujące rodzaje żetonów:



- przesuń swój pionek o odpowiednią liczbę pól do przodu,
- przesuń swój pionek o odpowiednią liczbę pól do tyłu,
- rzuć ponownie kostką i przesuń swój pionek o wskazaną liczbą pól,
- weź i położ przed sobą kafelek „Jazda na oparach”,
- weź i położ przed sobą kafelek „Gaz do dechy!”.

Ponowny rzut kostką wynikający z akcji żetonu nie jest traktowany jako kolejna tura. W związku z tym gracz nie ma możliwości zagrania dodatkowej karty. Jeżeli jednak posiada przed sobą kafelek „Jazda na oparach” lub „Gaz do dechy!”, to modyfikuje wynik rzutu kością o „+1” lub „-1”.

Kafelki:



Jazda na oparach

Położ przed sobą kafelek „Jazda na oparach”. Od następnej rundy od każdego wyniku rzutu kostką odejmij 1.



Gaz do dechy!

Położ przed sobą kafelek „Gaz do dechy!”. Od następnej rundy do każdego wyniku rzutu kostką dodaj 1.

Kafelki działają jedynie na wynik rzutu kością. Ich moc nie ma zastosowania do akcji wynikających z żetonów ani kart!

Kafelki „Jazda na oparach” oraz „Gaz do dechy!” wzajemnie niwelują swoje działanie. Jeżeli w którymkolwiek momencie rozgrywki któryś z graczy wejdzie w posiadanie takiego zestawu kafelków, odrzuca oba i od tej pory porusza swoim pionkiem zgodnie z wynikiem rzutu kostką. Ponadto w trakcie rozgrywki żaden z graczy nie może mieć dwóch takich samych kafelków – jeżeli gracz posiada jeden z nich i trafił na żeton, w wyniku którego miałby dobrać drugi, nie robi tego.

Akcje na żetonach zawsze dotyczą gracza, który je odkrył, w przeciwieństwie do akcji na kartach, które gracz może zagrać albo na siebie, albo na innego z graczy.

- 4) Na planszy znajdują się trzy specjalnie oznaczone pola graniczne. Jeżeli gracz przekroczy którekolwiek z tych pól, dobiera na rękę odpowiednią liczbę kart:



4, 3, 2 graczy = 1 kartę,

4 graczy = 2 karty, 3 graczy = 3 karty, 2 graczy = 4 karty,

4, 3, 2 graczy = 1 kartę.

W momencie gdy pionek gracza przekroczy pole graniczne, pobiera odpowiednią liczbę kart, zgodną z liczbą uczestników zabawy. Jeżeli w wyniku akcji z kart lub żetonów gracz miałby się cofnąć przed pole graniczne, po czym w kolejnej turze znów je przekroczyć, wówczas nie dobiera ponownie kart.

- 5) Po wykonaniu ruchu i opcjonalnym zagraniu karty następuje tura kolejnego gracza.

W grze nie ma zbijania pionków. Gracze poruszają się do przodu, licząc niezajęte przez inne pionki pola na planszy.

KONIEC GRY:

Gracz, który jako pierwszy dotrze na pole mety, wygrywa wyścig. Gracz nie musi wyrzucić odpowiedniej liczby oczek, aby wejechać na ostatnie pole wyścigu. Ważne, aby na kostce pojawiła się wystarczająca lub większa ich liczba.

KARTY:

W swojej turze gracz ma możliwość zagrania **JEDNEJ** z posiadanych na ręce kart.

W grze występują następujące rodzaje kart:



Przyspieszenie!

Rozegraj dodatkową turę. W trakcie jej rozgrywania możesz użyć kolejnej karty.



Wymijanie!

Zamień miejscami swój pionek z pionkiem gracza znajdującego się najbliżej przed Tobą na torze wyścigu.



Adrenalina!

Przesuń swój pionek o jedno pole bezpośrednio przed pierwszym pionkiem na torze wyścigu.



Usterka!

Przesuń pionek wybranego gracza na pole bezpośrednio za Twoim pionkiem.



Pit stop!

Przesuń pionek wybranego gracza na pole bezpośrednio za ostatnim pionkiem na torze wyścigu.



Tankowanie!

Gracz posiadający kafelek „Jazda na oparach” odrzuca go. Od tej chwili porusza swoim pionkiem zgodnie z wynikiem rzutu kostką.



Nie tak szybko!

Gracz posiadający kafelek „Gaz do dechy!” odrzuca go. Od tej chwili porusza swoim pionkiem zgodnie z wynikiem rzutu kostką.



Awaria!

Położ tę kartę przed innym graczem. W swojej turze gracz ten nie wykonuje ruchu, a jedynie odrzuca kartę „Awaria!”, chyba że posiada kartę „Świeca zaplonowa!”. Wówczas na początku swojej turze zagrywa kartę „Świeca zaplonowa!”, odrzuca obie karty i przechodzi do rzutu kostką.



Świeca zaplonowa!

Jeżeli któryś z graczy położył przed Tobą kartę „Awaria!”, swoją turę możesz rozpoczęć od zagrania karty „Świeca zaplonowa！”, dzięki czemu możesz normalnie rozegrać swoją turę.

Autor gry: Adam Bukowski

Zespół: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Małwina Jakóbczyk

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Opracowanie graficzne: Wojciech Kubiak

© Disney/Pixar



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



FULL SPEED



ÚVOD:

Jste připraveni na nový vzrušující závod s postavami z filmu „Auta“? Dokáže se Blesk McQueen znovu stát šampionem, nebo bude muset své místo na výsluní přenechat mladší generaci automobilů? Ve hře „Full Speed“ se hráci stávají protagonisty filmu „Auta 3“ a soupeří o vítězství v závodě rallye. Cestou se musí vypořádat s nečekanými překážkami a ostrými zatáčkami. Díky speciálním kartám dělají závodníci všechno pro to, aby ostatním zkomplikovali jízdu a sami získali Zlatý píst. Je čas na velký závod!



OBSAH: prostorová hrací deska, 27 karet, 24 žetonů, 4 dlaždice, 4 figurky hráčů, 4 stojánky pro figurky, hrací kostka, návod ke hře.

CÍL HRY:

Cílem hráčů je jako první projet celou závodní trať a dojet do cíle.

PŘÍPRAVA:

- 1) Podle výše uvedeného obrázku upevněte hrací desku do krabičky od hry.
- 2) Každý hráč si vybere svoji postavu a její figurku postaví na startovní pole.
- 3) Zamíchejte všechny karty a každému hráči dejte níže uvedený počet karet:
 - 4 hráči = 2 karty,
 - 3 hráči = 3 karty,
 - 2 hráči = 4 karty.
- 4) Zbývající karty položte na příslušné pole na hrací desce.
- 5) Čtyři dlaždice položte na jejich místo na hrací desce.
- 6) Položte žetony obrázkem dolů a zamíchejte je tak, aby hráči obrázky neviděli.
Pak žetony položte na náhodně vybraná pole na hrací desce kromě startu, cíle a tří hraničních polí.
Hra vás bude více bavit, pokud žetony na hrací desce rozložíte rovnoměrně.



PRŮBĚH HRY:

Závod začíná ten hráč, který viděl všechny díly filmu Auta, případně nejmladší hráč. Další hráči se do závodu přidávají postupně ve směru hodinových ručiček.

Každý hráč ve svém kole provede následující činnosti:

- 1) Hodí kostkou a posune svoji figurku o příslušný počet polí. Výsledek hodu přitom upraví podle akcí na kartách a dlaždicích.
- 2) Ve svém tahu může hráč zahrát **JEDNU** z karet, které má u sebe. Může tak učinit buď před, nebo po hodu kostkou. Po použití karty ji hráč vloží do příslušného otvoru v hrací desce. Akce jednotlivých karet jsou popsány na konci tohoto návodu.
- 3) Pokud hráčův tah skončí na poli, kde leží žeton, otočí jej a okamžitě provede požadovanou akci.

Ve hře jsou tyto druhy žetonů:



- posuňte svoji figurku o uvedený počet polí vpřed,
- posuňte svoji figurku o uvedený počet polí vzad,
- hodte znova kostkou a posuňte svoji figurku o tolik polí, kolik vám padlo,
- vezměte dlaždice „Prázdná nádrž“ a položte ji před sebe,
- vezměte dlaždice „Na plný plyn“ a položte ji před sebe.

Prémiový hod nařízený žetonem se nepočítá jako další tah. Proto hráč nemůže hrát další kartu. Pokud však má dlaždice „Prázdná nádrž“ nebo „Na plný plyn“, upraví svůj hod o „-1“ nebo „+1“.

Dlaždice:



Prázdná nádrž

Položte před sebe dlaždice „Prázdná nádrž“. Od příštího tahu výsledek každého svého hodu kostkou snižte o 1.



Na plný plyn!

Položte před sebe dlaždice „Na plný plyn“. Od příštího kola si ke každému hodu kostkou přičejte 1.

Dlaždice se týkají pouze výsledku hodu kostkou. Nevztahují se na akce nařízené žetonem nebo kartami!

Dlaždice „Prázdná nádrž“ a „Na plný plyn“ se vzájemně ruší. Pokud v nějaký okamžik získá hráč druhou dlaždice, když už má první, obě dlaždice odloží a od tohoto okamžiku svoji figurku posunuje přesně podle výsledku hodu kostkou. Během hry nikdo nemůže mít současně dvě stejné dlaždice. Pokud už jednu má a přijede na pole s žetonem, který mu nařizuje vztí si druhou stejnou dlaždice, neučiní tak.

Akce na žetonech se vždy týkají hráče, který žeton otočí. Naproti tomu akce na kartách může hráč zahrát pro sebe nebo pro druhé hráče.

- 4) Na hrací desce jsou tři zvlášť označená pole. Pokud hráč na některém z nich zastaví nebo jej přejede, vezme si uvedený počet karet:



- 4, 3, 2 hráči = 1 karta,
- 4 hráči = 2 karty, 3 hráči = 3 karty, 2 hráči = 4 karty,
- 4, 3, 2 hráči = 1 karta.

Pokud hráčova figurka zastaví na hraničním poli nebo jej přejede, vezme si hráč příslušný počet karet podle celkového počtu hráčů. Pokud je kvůli akci na kartě nebo žetonu nuten vrátit se zpět přes hraniční pole a poté na něm znovu zastaví nebo jej znovu přejede, už si další karty nebere.

- 5) Po provedení pohybu a případně i zahrání karty pokračuje hra dalším hráčem.

Pravidla hry nedovolují zajímání figurek. Hráči při pohybu vpřed počítají pouze pole neobsazená jinými hráči.

KONEC HRY:

Hru vyhrává hráč, který se jako první ocitne na cílovém poli. Není třeba hodit přesně to číslo, kolik polí vám do cíle zbývá. Stačí cílové pole přejet.

KARTY:

Ve svém tahu může hráč zahrát **JEDNU** z karet, které má u sebe.

Ve hře jsou tyto karty:



Zrychlení!

Odehrájte ještě jeden tah. Můžete v něm zahrát další kartu.



Předjíždění!

Vyměňte svoji figurku s figurkou jiného hráče, která je na trati nejblíže před vámi.



Adrenalin!

Posuňte svoji figurku na pole těsně před hráčem, který je právě na prvním místě.



Porucha!

Posuňte figurku vámi vybraného hráče těsně za svoji figurku.



Servisní zastávka!

Posuňte figurku vámi vybraného hráče těsně za figurku hráče, který je právě poslední.



Tankování!

Hráč, který má dlaždici „Prázdná nádrž“, ji odloží. Od této chvíle svou figurku posouvá přesně podle výsledku hodu kostkou.



Ne tak rychle!

Hráč, který má dlaždici „Na plný plyn“, ji odloží. Od této chvíle svou figurku posouvá přesně podle výsledku hodu kostkou.



Havárie!

Položte tuto kartu před jiného hráče. Ve svém tahu tento hráč nebude moci posunout svoji figurku, pouze odloží kartu „Havárie!“ – ovšem pouze pokud nemá kartu „Zapalovací svíčka“. Pokud ji má, zahráje ji na začátku svého tahu, obě karty odloží a pokračuje hodem kostkou jako obvykle.



Zapalovací svíčka!

Pokud před vás jiný hráč položí kartu „Havárie!“, můžete na začátku svého tahu zahrát kartu „Zapalovací svíčka!“ a poté pokračovat v tahu obvyklým způsobem.

Autor hry: Adam Bukowski

Tým: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Małwina Jakóbczyk

Technický design: Grzegorz Traczykowski

Grafický design: Wojciech Kubiak

© Disney/Pixar



Trefl SA

ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com



FULL SPEED



ÚVOD:

Ste pripravení na nové vzrušujúce preteky s postavami z filmov „Autá“? Stane sa Blesk McQueen opäť šampiónom alebo bude musieť prepustiť svoje miesto na výslní autám mladšej generácie? V hre „Full Speed“ sa hráči stávajú postavami z filmu „Autá 3“ a pretekajú o víťazstvo v rely. Na svojich cestách musia prekonat nečakané prekážky a náhle zvrati. Pomocou špeciálnych kariet sa budú protivníci všemožne snažiť zabrániť ostatným vo výhre Piestového pohára. Nastal čas veľkolepých pretekov!



OBSAH BALENIA: priestorová hracia doska, 27 kariet, 24 žetónov, 4 dieliky, 4 figúrky, 4 podstavce pre figúrky, kocka, návod.

CIEĽ HRY:

Cieľom hry je byť prvým pretekárom, ktorý prejde celú trať a dorazi do cieľa.

PRÍPRAVA:

- 1) Hraciu dosku vložte do škatule tak, ako je to znázornené na obrázku hore.
- 2) Každý hráč si vyberie svoju postavu a príslušnú figúrku položi na startovné pole.
- 3) Zamiešajte všetky karty a každému hráčovi rozdajte nasledujúci počet kariet:
 - 4 hráči = 2 karty,
 - 3 hráči = 3 karty,
 - 2 hráči = 4 karty.
- 4) Zvyšné karty položte na príslušné miesto na hracej doske.
- 5) Štyri dieliky položte na príslušné miesto na hracej doske.
- 6) Zamiešajte všetky žetóny otočené smerom dole tak, aby hráči nevideli ich obrázky. Žetóny potom položte na náhodné polia na hracej doske okrem štartovného pola, cieľového pola a 3 hraničných poličiek. Ak chcete hru urobiť zábavnnejšou, skúste žetóny rozložiť rovnomerne po celej hracej doske.



PRIEBEH HRY:

Veľkolepé preteky začína hráč, ktorý videl všetky filmy Autá, alebo najmladší hráč. Hráči sa potom v pretekani striedajú v smere hodinových ručičiek.

Každý hráč musí vo svojom tahu urobiť nasledujúce:

- 1) Hodí kockou a posunie sa o príslušný počet polí, avšak výsledok hodu sa upraví podľa pokynu na kartách a dielikoch.
- 2) Počas tahu môže hráč použiť **JEDNU** kartu, ktorú vlastní. Toto môže urobiť buď pred hodom kockou, alebo po ňom. Po použití karty ju hráč vloží do príslušného otvoru na hracej doske. Popis kariet s úkonmi nájdete na konci návodu.
- 3) Ak hráč ukončí svoj tah na poličku so žetónom, žetón otočí a ihneď vykoná úkon, ktorý sa vyžaduje.

V hre sú nasledujúce druhy žetónov:



- posuňte svoju figúrku dopredu o príslušný počet poličok,
- posuňte svoju figúrku dozadu o príslušný počet poličok,
- znova hodte kockou a posuňte svoju figúrku o hodený počet polí,
- zoberete si a položte pred seba dielik s názvom „Jazda na výpary“,
- zoberete si a položte pred seba dielik s názvom „Na plný plyn!“.

Bonusový hod, ktorý ste získali za úkon zo žetónu , sa nepočítava ako ďalší tah. Takže hráč nemôže použiť dodatočnú kartu. V prípade, že má hráč dieliky s názvom „Jazda na výpary“ alebo „Na plný plyn!“, upraví výsledok svojho hodu o „-1“ alebo „+1“.

Dieliky:

Jazda na výpary



Položte pred seba dielik s názvom „Jazda na výpary“. Počnúc ďalším tahom, odčítajte od každého hodu 1.

Na plný plyn!



Položte pred seba dielik s názvom „Na plný plyn!“. Ku každému ďalšiemu hodu si pripočítajte 1.

Dieliky sa počítajú len pre výsledok hodu kockou. Nepočítajú sa v prípade úkonov zo žetónov alebo kariet!

Dieliky „Jazda na výpary“ a „Na plný plyn!“ sa navzájom ruší. Ak kedykoľvek počas hry získá hráč druhý dielik a bude mať tým pôdom oba, môže oba dieliky odložiť a od tejto chvíle posúva svoju figúrku o počet polí hodený kockou. A čo viac, žiadny hráč nemôže počas hry vlastniť dva dieliky rovnakého druhu – ak hráč vlastní jeden a posunie sa k žetónu, ktorý vyžaduje, aby si hráč vzal ďalší, neurobí tak.

Úkon na žetóne sa vždy vzťahuje na hráča, ktorý žetón otočil, zatiaľ čo úkon na karte môže hráč použiť pre seba alebo pre iných hrácov.

- 4) Na hracej doske sú tri špeciálne označené hraničné polička. Ak hráč pristane na niektorom z týchto polí alebo ho prekročí, zoberie si príslušný počet kariet:



- 4, 3, 2 hráči = 1 karta,
- 4 hráči = 2 karty, 3 hráči = 3 karty, 2 hráči = 4 karty,
- 4, 3, 2 hráči = 1 karta.

Ak hráčova figúrka pristane na hraničnom poličku alebo ho prekročí, hráč si zoberie príslušný počet kariet podľa počtu hráčov. Ak je hráč z dôvodu úkonu na karte alebo žetóne nútenej ísi späť za hraničné poličko a následne na ňom opäť skončí alebo ho prekročí, už si neberie ďalšie karty.

- 5) Po presunutí a prípadnom použití karty začína svoj tah ďalší hráč.

Pravidlá hry nedovolujú zaberat figúrky. Hráč sa posúva dopredu a počita len polia, ktoré nie sú obsadené inými figúrkami.

KONIEC HRY:

Prvý hráč, ktorý sa dostane na cieľové poličko, vyhráva. Ak sa hráč chce dostať na cieľové poličko, nemusí kockou hodíť presný počet. Hru je možné dokončiť aj vyšším hodeným číslom.

KARTY:

Počas tahu môže hráč použiť **JEDNU** kartu, ktorú vlastní.

V hre sú nasledujúce druhy kariet:



Zrýchlenie!

Hráte ešte raz. Počas tohto tahu môžete použiť ďalšiu kartu.



Predbiehanie!

Vymeňte si figúrku s najblížím hrácom pred vami na pretekárskej dráhe.



Adrenalin!

Presuňte svoju figúrku hned' pred hráča, ktorý je na prvej pozícii.



Chyba!

Presuňte figúrku iného hráča podľa vášho výberu hned' za vašu figúrku.



Pit stop!

Presuňte figúrku iného hráča podľa vášho výberu hned' za poslednú figúrku na pretekárskej dráhe.



Tankovanie!

Hráč, ktorý má dielik „Jazda na výpari“, ho odloží. Odteraz posúva svoju figúrku presne podľa hodeneho počtu.



Nie tak rýchlo!

Hráč, ktorý má dielik „Na plný plyn!“, ho odloží. Odteraz posúva svoju figúrku presne podľa hodeneho počtu.



Porucha!

Položte túto kartu pred iného hráča. Tento hráč nemôže počas svojho tahu posunúť svoju figúrku a kartu „Porucha“ môže odložiť iba vtedy, ak vlastní kartu „Zapaľovacia sviečka!“. V takomto prípade použije hráč vo svojom tahu kartu „Zapaľovacia sviečka!“, odloží obe karty a hádže kockou.



Zapaľovacia sviečka!

Ak pred vás iný hráč položí kartu „Porucha“, môžete začať svoj tahu použitím karty „Zapaľovacia sviečka!“, ktorá vám povolí hrať.

Autor hry: Adam Bukowski

Tím: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Małwina Jakóbczyk

Technický dizajn: Grzegorz Traczykowski

Grafický dizajn: Wojciech Kubiak

© Disney/Pixar

Trefl

Trefl SA

ul. Kontenerowa 25

81-155 Gdynia, Poland

www.trefl.com



FULL SPEED



BEVEZETÉS:

Készen állsz egy izgalmas versenyre a „Verdák” szereplőivel? Villám McQueen lesz ismét a bajnok, vagy át kell engednie a rivaldafényt az új generációs autóknak? A „Full Speed” játékban a játékosok a Verdák 3 főhőseinek szerepében versenyeznek egymással a győzelemért. Útközben váratlan objektumokkal és kanyarokkal kell megküzdeniük. A speciális kártyáknak köszönhetően a versenytársak minden megtesznék, hogy nehezítsék a Szelep Kupa elnyerését a többiek számára. Itt az idő a nagy versenye!



TARTOZÉKOK: játéktábla, 27 kártya, 24 zseton, 4 lapka, 4 szereplő, 4 szereplőtartó, kocka, leírás.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékos célja, hogy elsőként haladjon végig a versenypályán, és érjen be a célba.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- 1) Fogd meg a táblát, és erősítsd a dobozra a fenti képnek megfelelően.
- 2) Mindegyik játékos kiválasztja a szereplőjét, és a megfelelő szereplőt a startmezőre rakja.
- 3) Keverd meg a kártyákat, és minden játékosnak oszd ki a következő számú kártyát:
 - 4 játékos = 2 kártya,
 - 3 játékos = 3 kártya,
 - 2 játékos = 4 kártya.
- 4) Helyezd a fennmaradó kártyákat a tábla megfelelő mezőjére.
- 5) Helyezd a négy lapkát is a tábla megfelelő mezőjére.
- 6) Keverd össze a zsetonokat képpel lefelé, hogy a játékosok ne láthassák a képeket.
Ezután helyezd a zsetonokat a tábla tetszőleges mezőire, a startmezőt, a célmezőt és a 3 szegélymezőt kihagyva.
A játék még elvezetesebbé tételehez próbáld meg egyenletesen elhelyezni a zsetonokat az egész táblán.



A JÁTÉK MENETE:

Az a játékos kezdi a nagy versenyt, aki az összes Verdák filmet látta, vagy a legfiatalabb játékos.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kezdik el a versenyt.

Minden játékos a következőket teszi a köre alatt:

- 1) Dob a kockával, és a dobott számnak megfelelő mezőt lép, a számot a kártyákon és a zsetonokon lévő műveleteknek megfelelően módosítva.
- 2) A játékos a kártyából **EGYET** játszhat meg a köre alatt. Ezt megteheti a kockadobás előtt vagy után. A kártya használata után a játékos behelyezi azt a tábla megfelelő nyílásába. A kártyák műveleteinek magyarázata a játékleírás végén található.
- 3) Ha a játékos olyan mezőre érkezik, amelyen zseton található, akkor azt felfordítja, és azonnal végrehajtja a szükséges műveletet.

A játékban a következő zsetonok találhatók:



- mozgasd a szereplőt az adott számú mezővel előre,
- mozgasd a szereplőt az adott számú mezővel vissza,
- dobj ismét a kockával, és mozgasd annyival a szereplőt, amennyit dobtál,
- vedd el a „Valami füstöl” lapkát, és helyezd magad elé.
- vedd el a „Hajrá!” lapkát, és helyezd magad elé.

Az zsetonok által adott jutalomdobás nem számít következő körnek . Éppen ezért a játékos nem játszhat meg egy további kártyát. Ha azonban nála van a „Valami füstöl” vagy a „Hajrá!” lapka, akkor a dobás eredményét módosítania kell „+1”-gyel vagy „-1”-gyel.

Lapkák:



Valami füstöl

Helyezd magad elé a „Valami füstöl” lapkát. A következő körtől 1-gyel csökkentsd a kockadobás eredményét.



Hajrá!

Helyezd magad elé a „Hajrá!” lapkát. A következő körtől kezdve adj hozzá 1-et minden dobáshoz.

A lapkák csak a kockadobás eredményére vannak hatással, és nem befolyásolják a zsetonok vagy kártyák műveleteit!

A „Valami füstöl” lapka és a „Hajrá!” lapka kioltják egymást. Ha a játékban egy játékos megszerzi a másik lapkát is, és így mindenkorral rendelkezik, akkor mindenkorral eldobja, és innentől a kockadobás eredményének megfelelően lép. Ezenfelül a játék során egy játékosnak nem lehet egyszerre két azonos kártyája. Ha a játékos már rendelkezik eggyel, és olyan zsetonra lép, amely miatt egy másik lapkát is el kellene vennie, akkor ezt nem teszi meg.

A zsetonok művelete mindenkorra vonatkozik, amelyik felfordítja a zsetont, azonban a kártyák műveletét a játékos megjátszhatja magának vagy a többi játékosnak is.

- 4) A táblán található három különleges szegélymező. Ha a játékos egy ilyen mezőre lép, vagy áthalad rajta, akkor a megfelelő számú kártyát húzza:



- 4, 3, 2 játékos = 1 kártya,
- 4 játékos = 2 kártya, 3 játékos = 3 kártya, 2 játékos = 4 kártya,
- 4, 3, 2 játékos = 1 kártya.

Amikor a játékos szereplője egy szegélymezőre lép, vagy áthalad rajta, akkor a játékos a játékosok számának megfelelő számú kártyát húzza. Ha egy játékosnak egy kártya vagy zseton miatt a szegélymezőről hátrafelé kell lépnie, és ismét egy szegélymezőre lép, vagy áthalad rajta, akkor nem húz ismét kártyát.

- 5) A szereplővel való lépés és esetleg egy kártya megjátszása után a következő játékos köre következik.

A játékszabályok nem engedik meg a szereplők kiütését. A játékosoknak előrefelé kell lépniük a többi szereplő által nem elfoglalt mezőket számolva.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék nyertese az első játékos, aki a célmezőre lép. A játékosnak nem kell a pontos számot kidobnia a célmezőre való lépéshez. Ha nagyobb számot dob, akkor is a célból léphet.

KÁRTYÁK:

A játékos a kártyáiból **EGYET** játszhat meg a köre alatt.

A játékban a következő kártyák találhatók:



Gyorsítás!

Játssz még egy kört. Ebben a körben használhatsz másik kártyát is.



Előzés!

Cserél ki a szereplődet a versenypályán előtted legközelebb lévő szereplővel.



Adrenalin!

Vidd a szereplődet közvetlenül az első játékos előtti mezőre.



Hiba!

Vidd egy másik játékos szereplőjét közvetlenül a saját szereplő mögé.



Kiállás!

Vidd a szereplődet közvetlenül a versenyben utolsó szereplő mögé.



Itt az idő tankolni!

Akinél a „Valami füstöl” lapka található, az eldobja azt. Mostantól a kockadobásnak megfelelően mozgatja a szereplőjét.



Ne olyan gyorsan!

Akinél a „Hajrá!” lapka található, az eldobja azt. Mostantól a kockadobásnak megfelelően mozgatja a szereplőjét.



Lerobbanás!

Helyezd ezt a kártyát egy másik játékos elé. Ebben a körben ez a játékos nem lép, és csak a „Lerobbanás!” kártyát dobja el, ha csak nem rendelkezik a „Gyújtogyertya!” kártyával. Ebben az esetben a köre megkezdésekor ez a játékos megjátszsa a „Gyújtogyertya!” kártyát, minden kártyát eldobja, és a kockadobás szerint lép.



Gyújtogyertya!

Ha egy másik játékos elér helyezi a „Lerobbanás!” kártyát, akkor elkezdheted a körödet a „Gyújtogyertya!” kártya megjátszával, amely lehetővé teszi, hogy normál módon játsz.

Játék szerzője: Adam Bukowski

Készítők: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Małwina Jakóbczyk

Műszaki tervezés: Grzegorz Traczykowski

Grafikai tervezés: Wojciech Kubiak



Trefl SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



FULL SPEED



INTRODUCERE:

Sunteți gata pentru o nouă cursă captivantă cu personajele din serialul „Mașini”? Va Fulger din nou campion sau va trebui să lase mașinile din noua generație să fie pe primul loc? În „Full Speed”, jucătorii devin protagoniștii din „Mașini 3” și concurează pentru a câștiga raliul. Pe drum, ei trebuie să facă față unor obstacole neașteptate și victorii bruște. Cu ajutorul cărților speciale, concurenții se vor strădui pentru a face să fie mai dificil pentru alții să câștige Piston Cup. Este vremea pentru marea cursă!



CUPRINS: tablă spațială, 27 de cărți, 24 de token-uri, 4 pietre, 4 piese, 4 suporturi pentru piese, zar, instrucțiuni.

OBIECTIVUL JOCULUI:

Scopul fiecărui jucător este acela de a fi primul care parcurge întreaga pistă de curse și ajunge la linia de sosire.

PREGĂTIRE:

- 1) Luați tabla și montați-o pe cutie, conform imaginii tipărite de mai sus.
 - 2) Fiecare jucător își alege personajul și pună pieza corespunzătoare pe câmpul de pornire.
 - 3) Se amestecă toate cărțile și se împart fiecărui jucător următorul număr de cărți:
 - 4 jucători = 2 cărți de fiecare,
 - 3 jucători = 3 cărți de fiecare,
 - 2 jucători = 4 cărți de fiecare.
 - 4) Puneti cărțile rămase pe câmpul corespunzător de pe tablă.
 - 5) Puneti și cele patru pietre pe câmpul corespunzător de pe tablă.
 - 6) Se amestecă toate token-urile cu imaginile cu față în jos, astfel încât jucătorii să nu poată vedea imaginile.
- Apoi, plasați token-urile pe câmpuri alese la întâmplare de pe tablă, cu excepția câmpului de pornire, câmpului de sosire și a 3 trei câmpuri de pe margine. Pentru a face jocul și mai captivant, încercați să distribuiți token-urile în mod egal pe întreaga tablă.



JOCUL:

Jucătorul care a văzut toate filmele „Cars” sau jucătorul cel mai mic ca vîrstă începe cursa. Apoi, celorlalți jucători le vine rândul să concureze, în sensul acelor de ceasornic.

Fiecare jucător, când îl vine rândul, face următoarele:

- 1) El sau ea aruncă zarul și mută cu un număr corespunzător de câmpuri, modificând rezultatul aruncării în funcție de acțiunile de pe cărți și pietre.
- 2) Când îl vine rândul, un jucător poate juca doar **UNA** dintre cărțile deținute. Aceasta se poate face fie înainte, fie după aruncarea zarului. După utilizarea cărții, jucătorul o introduce în fanta corespunzătoare de pe tablă. Găsiți descrierea acțiunilor de pe cărți la finalul instrucțiunilor.
- 3) În cazul în care un jucător își încheie rândul pe un câmp pe care este așezat un token, atunci el sau ea întoarce token-ul cu față în sus și realizează imediat acțiunea cerută.

Există următoarele tipuri de token-uri în joc:



- mută-ți piesa cu un număr corespunzător de câmpuri înainte,
- mută-ți piesa cu un număr corespunzător de câmpuri înapoi,
- aruncă din nou zarul și mută-ți piesa cu numărul de câmpuri rezultat din aruncarea zarului,
- ia și pune piatra cu „Foarte puțin carburant” în fața ta,
- ia și pune piatra cu „Pedala până la podeală” în fața ta.

Aruncarea bonus ce rezultă din acțiunea indicată pe token nu se ia în considerare la tură următoare. Așadar, jucătorul nu poate juca o carte suplimentară. Totuși, dacă el sau ea are piatra „Foarte puțin carburant” sau „Pedala până la podeală”, el sau ea modifică rezultatul aruncării cu „+1” sau „-1”.

Pietre:



Foarte puțin carburant

Pune piatra cu „Foarte puțin carburant” în fața ta. Începând cu tură următoare, scade 1 din fiecare rezultat al aruncării zarului.



Pedala până la podeală!

Pune piatra cu „Pedala până la podeală” în fața ta. Începând cu tură următoare, Adaugă 1 la fiecare rezultat al aruncării zarului.

Pietrele se aplică doar rezultatului aruncării zarului. Ele nu se aplică acțiunilor de pe token-uri sau cărți!

Pietrele „Foarte puțin carburant” și „Pedala până la podeală” se anulează reciproc. Dacă, în orice moment al jocului, un jucător obține celaltă piatră, astfel încât el sau ea ajunge să le aibă pe amândouă, el sau ea le dă la o parte pe amândouă și, din acel moment înainte, mută doar conform rezultatului exact al aruncării zarului. Mai mult, în cursul jocului, niciun jucător nu poate avea două pietre de același fel, în același timp. Dacă un jucător deține una și apoi, ajunge la un token care cere să o ia și pe celalătă, el sau ea nu face aceasta.

Acțiunile token-urilor se referă intotdeauna la jucătorul care întoarce un token cu față în sus, spre deosebire de acțiunile cărților care pot fi efectuate de către jucător pentru el însuși sau pentru alți jucători.

- 4) Există trei câmpuri de margine marcate special pe tablă. Dacă un jucător ajunge pe ele sau le traversează, el sau ea ia un număr corespunzător de cărți suplimentare:



- 4, 3, 2 jucători = 1 carte,
- 4 jucători = 2 cărți, 3 jucători = 3 cărți, 2 jucători = 4 cărți,
- 4, 3, 2 jucători = 1 carte.

Atunci când piesa unui jucător ajunge pe un câmp de margine sau îl traversează, jucătorul ia un număr corespunzător de cărți, în concordanță cu numărul de jucători. Dacă, din cauza acțiunilor cărții sau token-ului, un jucător este forțat să mute înapoi, în spatele câmpului de margine, apoi ajunge din nou pe acel câmp sau îl traversează din nou, nu se mai ia din nou nicio carte.

- 5) După mutare și, potențial, când joacă o carte, următorul jucător își începe rândul.

Regulile jocului nu permit capturarea pieselor. Jucătorii mută înainte, numărând doar câmpurile neocupate de alte piese.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Primul jucător care ajunge la sosirea câștigă cursa. Jucătorul nu trebuie să obțină numărul exact necesar pentru a ajunge pe câmpul de sosire. Un număr mai mare ce rezultă din aruncarea zarului va fi, de asemenea, suficient.

CĂRȚI:

Când îl vine rândul, un jucător poate juca doar **UNA** dintre cărțile deținute.

Există următoarele tipuri de cărți în joc:



Acceleratiel!

Joacă încă o tură. Poți utiliza o altă carte în cursul acestei ture.



Depășire!

Schimbă piesa ta cu piesa jucătorului celui mai apropiat de tine, care se află în fața ta pe pistă.



Adrenalină!

Mută-ți piesa pe câmpul imediat din fața piesei jucătorului care este pe primul loc în acel moment.



Fault!

Mută piesa jucătorului ales de tine pe câmpul imediat din spatele piesei tale.



Pauză de alimentare!

Mută piesa jucătorului ales de tine pe câmpul imediat din spatele ultimei piese de pe pistă.



Plinul!

Jucătorul care deține piatra „Foarte puțin carburant”, o dă la o parte. Din acel moment înainte, el sau ea își va muta piesa în conformitate cu rezultatul exact la aruncării zarului.



Nu așa de repede!

Jucătorul care deține piatra „Pedala la podeală”, o dă la o parte. Din acel moment înainte, el sau ea își va muta piesa în conformitate cu rezultatul exact la aruncării zarului.



Pană!

Plasează această carte în fața altui jucător. Când îl vine rândul, acest jucător nu poate muta și doar aruncă cartea „Pană!”, cu excepția situației în care el sau ea deține o carte „Bujie!”. În acest caz, la începutul turei sale, acest jucător joacă „Bujie!”, aruncă ambele cărți și trece să arunce zarul.



Bujie!

Dacă un alt jucător pune o carte „Pană!” în fața ta, îți poți începe rândul jucând cartea „Bujie!”, care îți va permite să îți joci rândul în mod normal.

Autorul jocului: Adam Bukowski

Echipă: Jacek Zdybel, Monika Rutowska, Małwina Jakóbczyk

Design tehnic: Grzegorz Traczykowski

Design imagini: Wojciech Kubiak