

SCRAP RACER



Scrap Racer – a Roncsjárgányok Versenye elstartol. Ti vagytok a vakmerő pilótái a Galaxis leggyorsabb, legveszélyesebb és legőrültebb versenyének. A járgányokat különböző szedett-vedett alkatrészekből építettétek össze, ezért különböző, kisebb-nagyobb meghibásodásokra kell számítanotok. Aki meg akarja nyerni ezt az őrületes versenyt, annak jól kell taktikáznia és az sem árt, ha a szerencse is hozzá pártol, mert szerencsés kockadobásokra és jó lapjárásra is szüksége lesz. **A kockák ereje legyen veletek!**

Anika és Sebastian Richter játéká,
2-6 versenyzőnek, 8 éves kortól.



Játékelemek	1. oldal
A játéktér felépítése	2.- 3. oldal
A játék ötlete és célja	3. oldal
Játékmenet	4.- 7. oldal
• Dobókockák és gyorsítók	4. oldal
• A) Járgánymozgatás	5. oldal
• B) Párdobás	6. oldal
• Áthaladás a célon	6.- 7. oldal
• Gyorsítók begyűjtése	7. oldal
A verseny vége és a győztes	7. oldal
Változások két játékosra	8. oldal
Változások három játékosra	8. oldal
Pályavariációk	9. oldal
Kártyák áttekintése	10. - 11. oldal
• Balesetkártyák	10. oldal
• Célkártyák	11. oldal
• Bónuszkartrtyák	11. oldal
A járgányok képességei	12. oldal
Lépésátekintés	12. oldal

Játékelemek

• 14 pályaszakasz



6x egyenes = zöld lámpa | 8x ív = kék lámpa

• 6 roncsjárgány és 6 figuratalp



• 6 roncs tábla



• 1 célvonal és 1 talp



• 16 célkártya



mind 4x 2, 3, 5, 7

háttoldal

• 18 céljelző



előoldal

háttoldal

• 28 bónuszkartrtya



előoldal

háttoldal

• 17 bónuszjelző



• 56 balesetkártya



előoldal

háttoldal

• 18 gyorsítójelző



6x +/-1, fordítás, kockadobás

háttoldal

• 6 dobókocka



• 1 startjelző



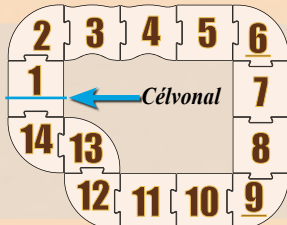
• 1 játékszabály

A játéktér felépítése

1) A játék kezdetekor döntsétek el, hogy milyen versenypályát alakítotok ki a pályaszakaszokból. Az első játékhoz javasoljuk, hogy a példában szereplő versenypályát építsétek fel. A pálya felépítése után helyezzék a **célvonalat** a megadott pályaszakaszon az ábrázolt helyre.

A pálya felépítése:

A pályaszakaszok hátoldalán lévő számok segítenek abban, hogy a szabályban megadott pályakombinációkat fel tudjátok építeni.



Megjegyzés: A szabály 9. oldalán találtok még további pályakombinációkat.

2) A gyorsítójelzőket lefordítva keverjétek össze, majd tegyetek egy-egy lefordított gyorsítójelzőt minden jelölt pályaszakaszra.

A megmaradt gyorsítójelzőket egy lefordított pakliba rendezve tegyék a pálya mellé a **közös készletbe**.

3) A bónuszkártyákat keverjétek meg, majd egy lefordított lapokból álló pakliba rendezve tegyék a pálya mellé. A **bónuszjelzőket** szintén tegyék a **közös készletbe**.

4) A célkártyákat keverjétek meg, majd egy lefordított lapokból álló pakliba rendezve tegyék a pálya mellé. A **céljelzőket** szintén tegyék a **közös készletbe**.

5) A 6 kockát tegyék a pálya mellé.

6) A balesetkártyákat válogassátok szét a hátlapjuk szerint (1/2, 3/4, és 5/6), majd külön-külön keverjétek meg a paklikat, végül alakítsátok ki belőlük három lefordított paklit a pálya mellett.

7) A roncsáblákat lefordítva keverjétek meg, és vegyetek el belőlük egyet-egyet majd felfordítva fektessétek magatok elé. Állítsátok a roncsáblákra a megfelelő roncsjárgányt.

 **A 2 és 3 játékosra vonatkozó szabálymódosításokat a 8. oldalon olvashatjátok.**

8) A legfiatalabb lesz a kezdőjátékos, vegye magához és illessze a táblájához **startjelzőt**.





A játék ötlete és célja

A **Roncsjárgányok Versenye** vakmerő pilótáiként csak egy célt ismertek: **minden áron megnyerni a versenyt!** Egy verseny **három körön** át tart. Aki a harmadik kör végére a **legmesszebbre jutott**, az a **győztes**.

Amikor rád kerül a sor, dobsz egymás után a kockákkal hat kockáig és az eredménynek megfelelően lépteted a járgányodat.



Vigyázz! **Pár** dobása (olyan számot dobsz, amit már korábban az egyik kockával dobtál) esetén a párnak megfelelő **baleset-kártyát** kell húznod, ami előrevisz, hátráltat, visszadob, vagy felzárkóztatja a többi járgányt.



Az ismételt balesetért **bónuszkártya** jár, amit, ha ügyesen használsz, akkor behozhatod az elvesztett pályaszakaszt.



A járgányod **speciális képességével** és a begyűjtött **gyorsítójelzőkkel** a saját javadra fordíthatod a versenyt.



És ha ez mind nem segít, akkor meg kell **küzdened egy mezőért**.

Az azonos mezőn álló járgányok egy párbaj során döntenek egymás közt, hogy ki marad a mezőn és ki lép előre a következő mezőre.



Végül, de nem utolsósorban a célvonal átlépésekor aktivált **célkártya** hatására a versenyzők sorrendje a pályán némiképp átrendeződik.



Vakmerő taktika és nagy adag szerencse kell ahhoz, hogy megnyerd a Roncsjárgányok Versenyét.

Elkészülni, vigyázz, rajt!

A játék menete

A **Scrap Racer** versenyében egymás után kerültek sorra, a kezdő játékostól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban. Miután az aktív játékos az egész lépését teljesen megcsinálta, csak azután jön a következő játékos. **A járgánya képességét mindig csak az aktív játékos használhatja.** A többi játékos ezalatt nem használhatja a járgánya képességét.

Aki egy teljes kör után áthaladt a célvonalon, az elvesz és a táblájára tesz egy céljelzőt. Miután valaki a harmadik céljelzőt teszi a táblájára, még befejezitek a kört, tehát azok, akik a kezdőjátékostól jobbra ülnek, még sorra kerülnek, viszont az ő komplett lépésük után a játék véget ér. Aki a legmesszebbre jutott az lett a győztes a Roncsjárgányok Versenyén.



Egy lépés részletesen:

Dobás

Amikor rád kerül a sor, dobsz a kockákkal hat kockáig. A kockákat **egyesével, egymás után dobod**, és minden dobásod után megnézed, hogy dobtál-e **párt**, azaz olyan számot, amit már korábban az egyik kockával dobtál. Ilyen esetben húzol egyet a párnak megfelelő **balesetkártyákból** anélkül, hogy lépnél a járgányoddal. **Lásd B) Párdobás**



Példánkban a játékos a harmadik kockával egy 3-ast dobott. Most el kell vennie a megfelelő balesetkártyát.

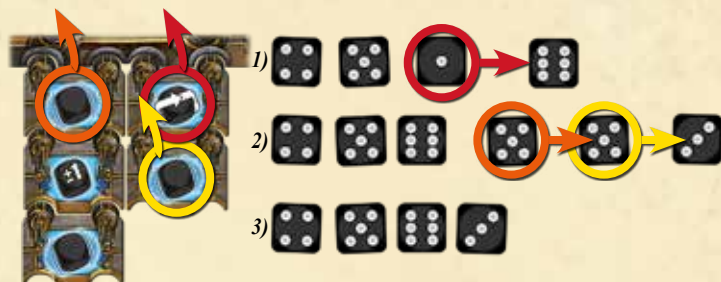
Mindig, amikor **nem dobsz párt**, döntened kell, hogy megállsz, vagy tovább dobsz. Legkésőbb akkor kell megállnod, ha mind a 6 kockával dobtál (pár nélkül). Ekkor az eredménynek megfelelően tovább kell léptetned a járgányodat. **Lásd A) Járgánymozgatás**



Példánkban a játékos a negyedik kocka dobása után megáll, majd a járgányával 13 mezőt lép előre.

A **gyorsítójelző** bevetésével módosíthatod az éppen dobott kocka eredményét még azelőtt, hogy számolnád a kocka eredményét. A lépésed során annyi gyorsítójelzőt használhatsz, amennyit csak akarsz, akár többet is egy kockára. Miután használtál egy gyorsítójelzőt, az kikerül a játékból. Tedd vissza a játék dobozába.

A 7. oldalon olvashattok arról, hogy hogyan szerezhettek gyorsítójelzőt.



Nézzünk három lépést a gyorsítók bevetésére:

- 1) a játékos egy gyorsítóval a kockáját 1-ről 6-ra fordítja át,
- 2) a játékos két gyorsítóval kétszer dobta újra a kockát, így elkerülte a párt,
- 3) a játékos összesen három gyorsítót használt, eredménye 18 lett.

A gyorsítók

Dobás:



Ezzel **újra dobod az utoljára dobott kockát**. Ezután a kocka új értéke számít.

+/- 1:



Az utoljára dobott kocka értékét megváltoztatsz egyel felfelé vagy lefelé. Fordítsd át a kockát az új értékre. Nem fordíthatod a 6-os értékű kockát 1-esre, sem pedig fordítva.

Fordítás:



Ezzel **átfordítod a szemben lévő oldalára az utoljára dobott kockát**.

A kockadobásaid eredménye szerint két lehetőség van: **A) Járgánymozgatás** vagy **B) Párdobás**

A) Járgánymozgatás

A következő lépéseket teszed az itt megadott sorrendben.

1. Dobáseredmény és a bónuszkártyák

Számold össze a használható **kockáid** eredményét, majd **lépj** a járgányoddal a versenypályán előre az óramutató járásával megegyező irányban. A lépésed kilépésekor minden mezőt számolj, azokat is, amiken egy másik járgány áll.

Megjegyzés: Az első lépésedkor, amikor elindulsz a pályán, a célvonal mögötti első mezőn kezded a számolást.

A járgányodat a tábláról egyenesen a kiszámolt mezőre állítod.

Van **bónuszkártyád**? Használhatod azelőtt és/vagy azután, hogy léptél a járgányoddal a kockák szerint. Egy lépésed során bármennyi bónuszkártyát használhatsz.

A 6. oldalon olvashattok arról, hogy hogyan szerezhettek bónuszkártyát. A bónuszkártyák hatásairól részletesen a 11. oldalon olvashattok.



Példánkban a piros játékos dobáseredménye összesen 8, amiért a járgányát a 8. mezőre állítja.



Példánkban a zöld játékos először kihasználja a bónuszkártyája hatását, előretolja a járgányát a következő kanyarmezőre, majd csak azután lép tovább a dobáseredménye szerint.

2. A járgány képességei

Ellenőrizd, hogy aktiválódott-e a járgányod képessége, mert, ha igen, akkor ki kell használnod. Ha nem aktiválódott a járgányod képessége, akkor nem történik semmi. A járgányok képességeiről részletesen a 12. oldalon olvashattok.



Példánkban a kék játékos járgánya egy kanyarmezőn landolt, ami aktiválta a járgánya képességét. A járgányát egy mezővel előrelépteti.

3. Csata

Ha most egy másik járgánnyal azonos mezőn álltok, akkor csatával fogjátok eldönteni, hogy ki lép egy mezőt előre.

Ha egyedül állsz a mezőn, akkor nem történik semmi.

A csata során mindketten dobtok egy-egy kockával.

Aki nagyobbat dob, az a győztes, aki egy mezőt előreléphet a pályán. Egyezőség esetén addig dobtok újra, míg eldől, hogy ki a győztes. A csata során nem használhattok gyorsítókat.

Abban az esetben, ha a csata megnyerése után úgy léptél előre egy mezőt, hogy egy másik játékos mellé érkeztél, akkor ismét csatáznod kell. Egészen addig csatáztok, míg minden járgány egyedül áll a mezőjén.



Példánkban a kék és a zöld játékosok csatáznak. Mindketten dobnak egy-egy kockával, majd összehasonlítják a dobásuk eredményét. A kék 5-ös dobásával megnyerte a csatát, ezért előrelép a következő mezőre.

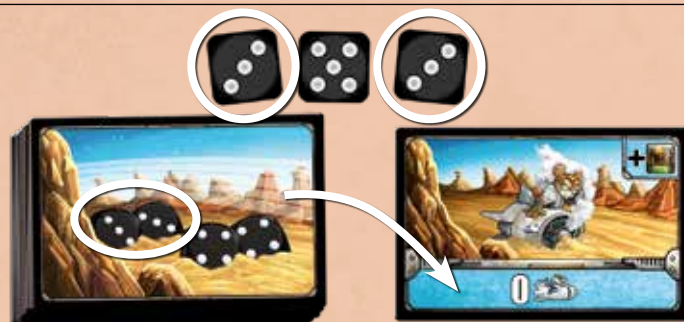
A játék ezek után az **Áthaladás a célon** és a **Gyorsítók begyűjtése** lépésekkel folytatódik.

B) Párdobás

Aki a járgányát a maximumon hajtja, annak számolnia kell a következményekkel.

1. Balesetkártyahúzás

Amikor másodszorra dobod ugyanazt a számot, és így párod lesz, el kell vened a dobott párnak megfelelő balesetkártyapakli legfelső lapját és felfordítva magad elé kell tenned. Azután érvényesíted a kártya hatását. Minél magasabb a párod, annál nagyobb balesetre számíthatsz. A balesetkártyák hatásairól részletesen a 11. oldalon olvashattok.



Nézzünk erre egy példát: A 3/4-es balesetkártya hatása miatt a járgány nem haladhat tovább.



2. Bónuszjelző elvétele

Miután érvényesítetted a balesetkártya hatását, elvehetsz egy bónuszjelzőt és a táblára teheted.

Ha ez a **harmadik bónuszjelződ**, akkor tedd vissza mindhármát a készletbe és **húzz egy bónuszkártyát**. Vedd el a bónuszkártya-pakli legfelső lapját, nézd meg, hogy mi van rajta, majd lefordítva fektesd a táblád alá. Ezt a kártyát a játék folyamán bármikor felhasználhatod. A bónuszkártyák száma nincsen korlátozva, tehát bármennyit begyűjthetsz.



A használt balesetkártyákat egy lerakópaklira kell tennetek és amikor elfogynak a balesetkártya-pakli lapjai, akkor a lerakópakli megkevert lapjaiból kell egy új balesetkártya-paklit kialakítanotok.

!!! Fontos: Ebben a lépésben senki sem használhatja a járgánya képességét, mert a járgányok mozgását a kártyák hatásai irányítják, nem pedig a kockadobások eredménye.

A játék ezek után az **Áthaladás a célon** és a **Gyorsítók begyűjtése** lépésekkel folytatódik.

Áthaladás a célon és a Gyorsítók begyűjtése

1) Áthaladás a célon

A járgányok közelednek a célhoz, a tömeg tombol! A közönség az utolsó helyezettnek szurkol és egy nagy lendülettel előrejuttatja.

1.) Amikor áthaladsz a célvonalon, akkor vedd el egy céljelzőt és felfordítva tedd a tábládra. Ezután húzz egy célkártyát és érvényesítsd azonnal a célkártya hatását.



Példánkban a lila másodszor halad át a célvonalon. Elvesz egy céljelzőt, majd egy célkártyát.

Ha a kártya hatásának érvényesítésekor olyan mezőre érkeztél, amelyiken már áll egy másik járgány, akkor csatázol az ott álló járgánnyal. Erről pontosan a **3. Csata** címszó alatt az 5. oldalon olvashatsz.

!!! Fontos: Amikor a harmadik céljelzőt veszed el és teszed a tábládra, akkor nem húzol célkártyát!

Aki egy cél- vagy balesetkártya következtében halad át a célvonalon, az is elvesz egy céljelzőt, éppen úgy, mint ahogyan elvesz egy célkártyát is. A kártyák hatásait sorban, a játék irányában, egymás után érvényesítitek. A célkártyák hatásairól részletesen a 11. oldalon olvashattok.

2.) Ha már legalább egy játékos áthaladt a célvonalon, akkor töltsétek fel az üres gyorsítómezőket lefordított gyorsítójelzőkkel a készletből. A feltöltést kezdjétek a célvonal utáni első üres gyorsítómezővel, majd az úton az óramutató járása szerint tovább haladva folytassátok az üres gyorsítómezők feltöltésével míg minden mező megtelik, vagy kiürül a közös készlet. A közös készletet nem töltitek fel újra, tehát az korlátozott.

Megjegyzés: Ha a járgányod azon a gyorsítómezőn áll, amelyiket éppen feltöltitek egy új gyorsítójelzővel, akkor azt azonnal megkapod.



Példánkban az utolsó két gyorsítójelző feltöltésekor a kék játékosnak szerencséje van. Éppen azon az üres gyorsítómezőn áll, amelyikre lehelyeznek egy gyorsítójelzőt – ezt azonnal megkapja.

2) A gyorsítók begyűjtése

Néha előfordul, hogy valamilyen hasznos dolgot találsz a pályán... nevezzük mondjuk katasztrófaelhárító dolognak!

A lépés végén mindenki ellenőrzi, hogy a járgánya nem áll-e olyan mezőn, amelyiken gyorsítójelző van. Akinél ez a helyzet, az elveheti és felfordítva a táblájára teheti a gyorsítójelzőt. A gyorsítójelzők száma nincsen korlátozva, tehát bármennyit begyűjthetsz (míg van).

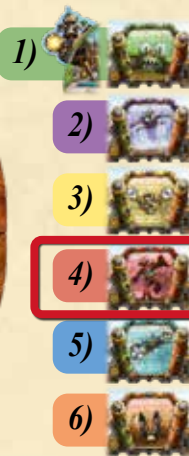


Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos lépése következik.

A verseny vége és a győztes

A játék vége azután következik be, miután legalább egy játékos elvette és a táblájára tette a **harmadik céljelzőjét**.

Minden olyan versenyző, aki még a kezdőjátékos előtt van megcsinálja a lépését. Azután a verseny véget ér és megállapítjátok, hogy ki lett a verseny győztese.



Példánkban a piros játékos hozza el a játék végét, mert ő az, aki harmadszor halad át a célvonalon. A zöld a kezdőjátékos. Tehát a kék és a narancssárga utolsó lépése még hátra van.

A verseny győztese

Az lesz a verseny győztese, aki háromszor áthaladt a célvonalon és a legmesszebbre jutott.



Nézzünk erre egy példát: A narancssárga az utolsó lépésében megelőzte a pirosat, így ő lett a verseny győztese!

Nézzétek meg a szabály utolsó oldalán a járgányaitok képességeit, és azután már el is kezdhettek a játékot. Amikor a játék folyamán felfordítotok egy kártyát, akkor lapozzatok a szabály 10.-11. oldalaira és nézzétek meg az adott kártya leírását.

Változások két játékosra

A verseny egy csapattá kovácsol, de ketten még izgalmasabb!

A játék felépítése

Vegyetek el mindketten véletlenszerűen két - két roncsablát és vegyetek magatokhoz a járgányokat. Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot.



A játék menete

Az alapjáték szabályai a következő változtatások mellett maradnak érvényben:

A játékosok sorrendje:

A kezdőjátékos kiválasztja, hogy melyik járgánnyal kezdi a játékot és ráteszi a startjelzőt a kiválasztott járgány roncsablájára, majd mindkét járgányával megcsinálja a komplett lépéseket. Ezek után a másik játékos is meghatározza a kezdőjárgányát, majd ő is megcsinálja a két járgánya komplett lépéseit.

Az így meghatározott sorrenden már nem változtathattok.



Csata

A csaták az eddig megszokott szabályok szerint két járgány között zajlanak, azonban amikor ugyanannak a játékosnak a két járgánya csatázna egymással, akkor a játékos kockadobás nélkül, egyszerűen eldönti, hogy melyik járgányával lép egy mezőt előre.



Bónuszkártyák

A bónuszkártyákat bármelyik járgányotokért bevethetitek, akkor is, ha nem az a járgány szerezte azt a bónuszkártyát bónuszjelző által. Ez további taktikai döntésekre ad lehetőséget.



A verseny vége és a győztes

A játék vége azután következik be, miután legalább egy járgány táblájára rátették a **harmadik céljelzőt**. Minden olyan járgány, amelyik még a kezdőjárgány előtt van (a startjelzőig) megcsinálja a lépését. Azután a verseny véget ér és megállapítjátok, hogy ki lett a verseny győztese.

1) Csak egy járgánynak van meg a harmadik céljelzője. Ő lett a verseny győztese.

2) Két járgánynak is sikerült megszereznie a harmadik céljelzőjét. Az lesz a verseny győztese, akinek a második járgánya messzebbre jutott. Annak nincsen jelentősége, hogy melyik járgány áll az első helyen!



Példánkban Daninak sikerült egyedül (a pirossal jelölt járgánnyal) 3 céljelzőt szereznie, ő lett a verseny győztese.



Példánkban Daninak és Csengének is sikerült megszereznie a harmadik céljelzőjét (piros és narancssárga). Így a második járgány helyzete dönti el, hogy ki lett a verseny győztese. Csenge lett a győztes, mert az ő második járgánya (kék) messzebbre jutott, mind Dani második járgánya (lila).

Változások három játékosra

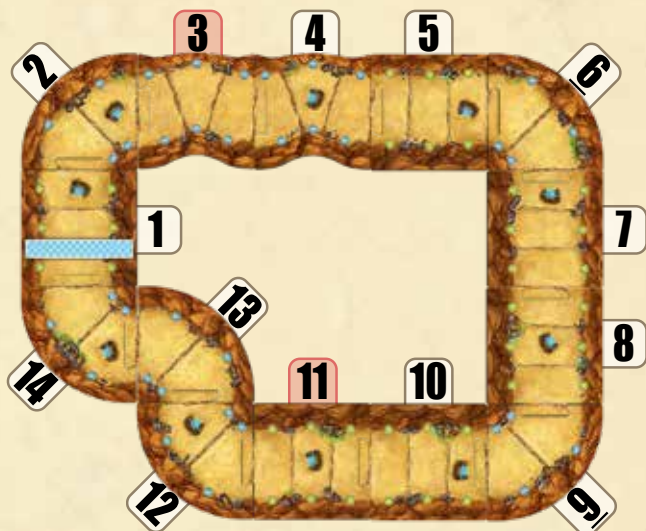
Ebben a játékvariációban is fejenként két járgányt irányítottok és ugyanazokkal a szabálmódosításokkal játszatok, mint két játékos.

Pályavariációk

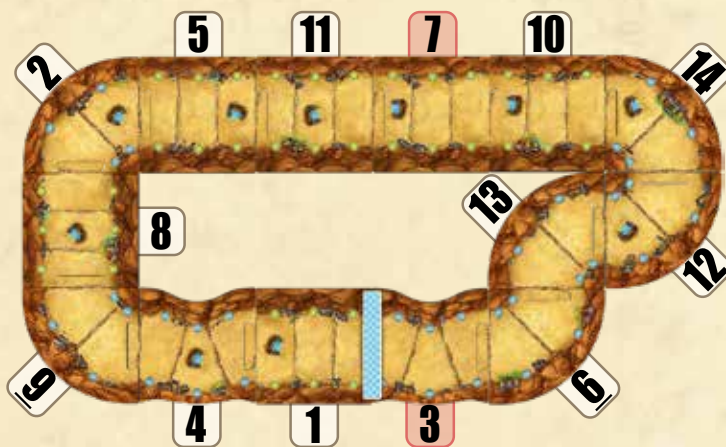
A pályaszakaszokból különböző alakú versenypályát állíthattok össze. Itt láthattok 6 variációt A- F-ig.

- A számok a pályaszakaszok hátlapján segítenek a megfelelő elemek kiválasztásában és lehelyezésében.
- Az ábrázolt célvonal () egy javaslat. A célvonalat bármelyik nektek tetsző helyre elhelyezhetitek.
- Rövidebb játéért az (X), jelölt pályaszakaszokat hagyjátok ki.
- Kialakíthattok más formájú pályát is, az a lényeg, hogy önmagába visszatérő körpálya legyen.

A pálya (a játék felépítésekor ezt használtátok)



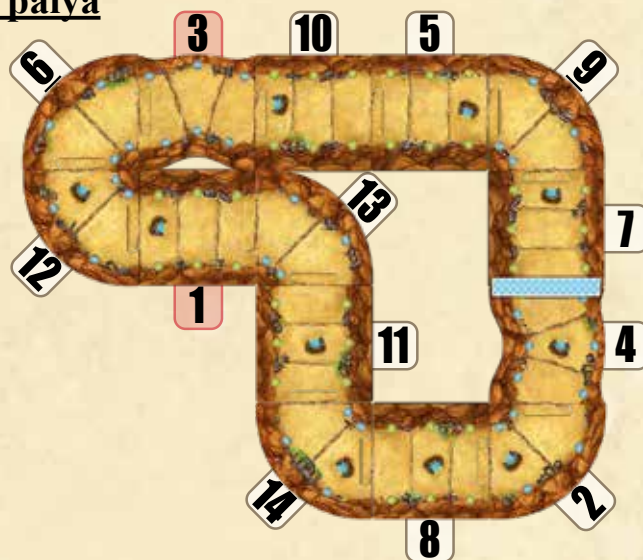
B pálya



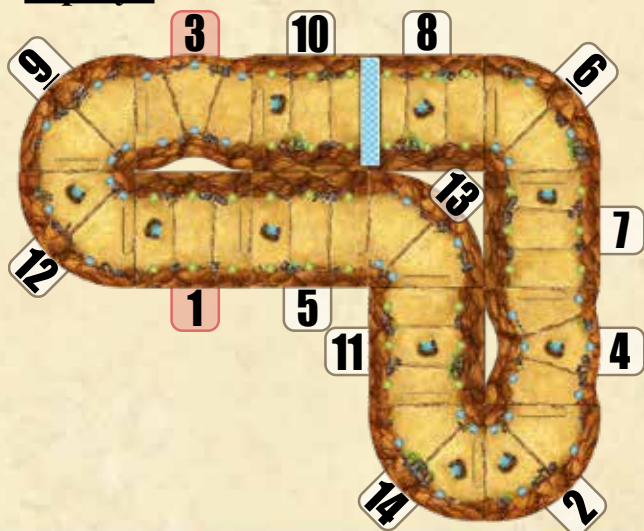
C pálya



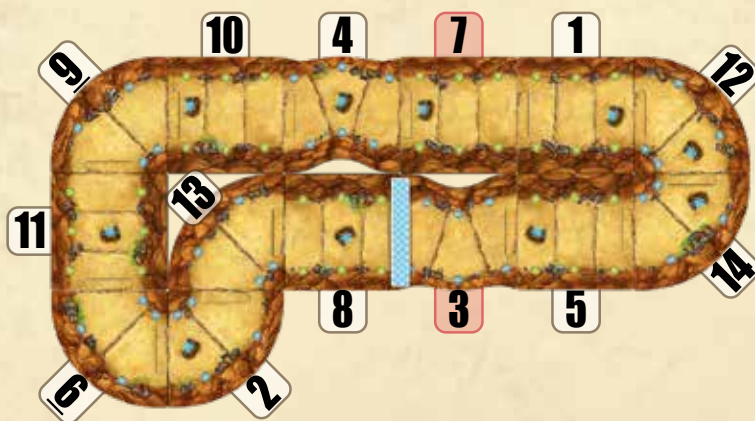
D pálya



E pálya



F pálya



Balesetkártyák



Egy megadott másik játékos

Többi játékos

Aktív játékos

Emlékeztető:
Vegyd el 1 bónuszjelzőt

Jelenet

Baleset hatása

Fontos: Amikor egy járgányt egy balesetkártya hatására visszahelyeznétek a célvonal mögé, a járgány a célvonal előtt megáll. Az nem számít, hogy a járgány mennyi kört teljesített.

Különleges szabály: A játék kezdetekor a járgányok sorrendjét a játékosok sorrendje adja meg, mert a járgányok még nem a versenypályán, hanem a roncsablákon állnak. Ha egy balesetkártya olyan járgányt találna el, amelyik még a roncsabláján áll, akkor a játékosok sorrendje dönti el, hogy az adott járgány lép-e vagy sem. Ilyen esetben a járgány csak előre felé léphet, visszafelé nem tud lépni.



2, 3 vagy 5 mezőt előre: A játékos a saját járgányával a szám szerinti mezővel előre lép.



2 kocka: A játékos dob két kockával, majd a saját járgányával a dobott eredmény szerinti mezővel előre lép.

Itt nem számít a pár dobás.



Nézzünk erre egy példát: A sárga egy balesetkártyát húzott. Két kockával kell dobnia. A dobáseredménye 12. Ennek megfelelően előrelépteti a járgányát és nem húz további balesetkártyát, sem bónuszjelzőt a két 6-os számért.



5 előre, 2 hátra: Első lépésben az a járgány, amelyik közvetlenül az aktív játékos előtt áll, 2 lépést visszalép, a második lépésben pedig az aktív játékos 5 mezőt előre lép a járgányával. Amikor nincsen járgány az aktív játékos előtt, akkor nem kell visszaléptetni egyik másik járgányt sem.



Nézzünk erre egy példát: A Narancssárga húzta a balesetkártyát. Mivel a kék előtte áll, ezért a kék járgány visszalép 2 mezőt, végül a narancssárga 5 mezőt előrelép.



3 mezőt előre: A játékos a járgányával 3 mezővel előre lép.



Állva marad: A játékos a járgányával állva marad.



Előzés 2: Az a járgány, amelyik közvetlenül az aktív játékos mögött áll, 2 lépést előre lép.



Nézzünk erre egy példát: A sárga húzta a balesetkártyát. Mivel a zöld mögötte áll, ezért a zöld járgány 2 mezőt előrelép.



Egy kockával vissza: A játékos dob egy kockával, majd a járgányával a dobott eredmény szerinti mezővel visszafelé lép.



5 mezőt előre és ütközés: Az aktív játékos 5 mezőig lép előre. Ha az 5 mező kilépése során egy másik járgányba ütközik, akkor azonnal meg kell állnia azon a mezőn, ahol ütközik, onnan pedig a másik járgány lép tovább 2 mezőt (az amellyel ütközött).



Az ábrázolt példában nincs ütközés.



Az ábrázolt példában van ütközés.



4 vagy 6 mezőt vissza: A játékos a saját járgányával a szám szerinti mezővel vissza felé lép.



Előzés 4: Az a járgány, amelyik közvetlenül az aktív játékos mögött áll, 4 lépést előrelep.



Pozícióvesztés: Az aktív játékos járgányával visszalép az utolsó járgány mögé.

Megjegyzések:

- A célvonal mögé nem lehet visszalépni. Ilyen esetben meg kell állni a célvonal előtti első mezőn.
- Ha az utolsó helyen az aktív játékos áll, akkor nem történik semmi.



Egy kockával vissza: A játékos dob egy kockával, majd a járgányával a dobott eredmény szerinti mezővel visszafelé lép.



Utolsó 4: Az a járgány, amelyik az utolsó helyen áll, 4 lépést előrelep.

Megjegyzés: Ha az utolsó helyen az aktív játékos áll, akkor ugyanúgy, mint bármelyik másik (utolsóként álló) játékos, a járgányával 4 mezőt lép előre.



Példánkban a zöldnek egy ilyen balesetkártya miatt vissza kell lépnie az utolsó helyre. Mivel a célvonalon nem léphet vissza, így megáll a célvonal előtti mezőn, ahol esatázni fog a pirossal.

Célkártyák



Az utolsó: Az utolsó helyen álló járgány 7 mezőt előrelep.



Az utolsó és az utolsó előtti: Az utolsó és az utolsó előtti helyeken álló járgányok 5 mezőt előrelepnek.



Mindenki, kivétel 1.: Minden járgány 2 mezőt előrelep, kivéve az elsőt.



Mindenki, kivétel 1. és 2.: Minden járgány 3 mezőt előrelep, kivéve az elsőt és a másodikat.



Bónuszkártyák



3, 5 vagy 7 mezőt előre: A játékos a saját járgányával a szám szerinti mezővel előrelep.



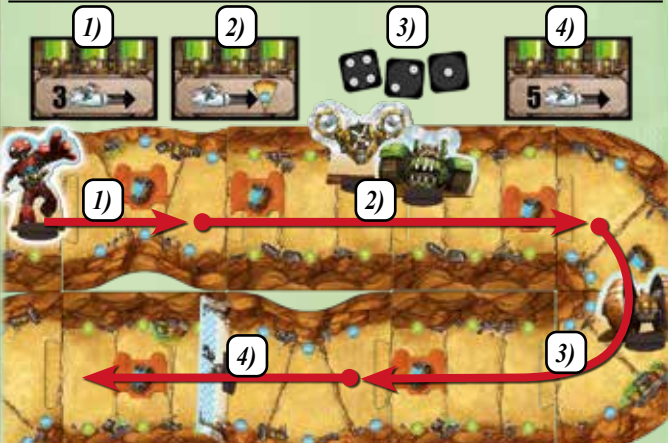
Egyenesre előre: A játékos a saját járgányával előrelep a következő egyenes mezőre.



Kanyarra előre: A játékos a saját járgányával előrelep a következő kanyarmezőre.



Felzárkózás: A játékos a saját járgányával előrelep a következő járgány mellé. Ha ezután nem lép tovább kockával és nem játszik ki további bónuszkártyát, akkor csata következik.



Példánkban a piros játékos két bónuszkártyát is kijátszott, mielőtt a kockaeredményeit lépésre használta és végül egy harmadik bónuszkártyát is kijátszott, amivel áthaladt a célvonalon.

A járgányok képességei



Steel Jacket: Amikor egyenes mezőn áll meg, akkor egyszer 1 mezőt előrelép.



Twister: Minden olyan lépése végén tesz +1 lépést, amelyekben legalább egy másik járgányt megelőzött.



Jackal: Ez a járgány automatikusan megnyer minden csatát, és a csata után nem 1, hanem 2 mezőt lép előre. Ez a tulajdonsága azonban csak csata során érvényesül.



Swift: Amikor kanyarmezőn áll meg, akkor egyszer 1 mezőt előrelép.



Crusher: Minden olyan lépése végén elvesz egy bónuszjelzőt, amelyben legalább egy másik járgányt megelőzött.



Hover: Ennek a járgánynak az egész játék alatt csak 2 bónuszjelzőre van szüksége ahhoz, hogy egy bónuszkártyát húzzon. Ez a tulajdonság az egész játék folyamán érvényben van, tehát nem kell aktiválni.



Egy lépés áttekintése



est. 1989

