



JÁTEKSZABÁLY



TRV AKCIÓDÚS JÁTEKÉLMÉNY
KÖNNYED SZÓRAKOZÁS
10 ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT

A FELADAT **VEZESS ÉS LŐJ!**

KANYON

VIGYÁZZ, KÉSZ, GÁZ!

Vezesd csapatodat egy fékevesztett verseny résztvevőjeként veszélyes terepeken, kerüld ki az akadályokat, lökd félre a többi autót és tüzelj!

Itt minden kanyarban kockázatos döntések várnak. Ha pedig már a golyózápor sem elég, hívd a helikoptert!

A JÁTÉK CÉLJA

Érj be elsőként az egyik autóddal a célba – VAGY – légy te az utolsó versenyben maradt játékos.

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Óvatosan helyezd rá a rotorokat a helikopterekre. A helikoptert alulról támaszd meg (ne a talpánál fogd), és a rotort a közepén nyomd le (ne a szélén). A játék után NEM kell eltávolítani a rotort.



TARTOZÉKOK



4 parancstábla
(4 színben)



12 műszerfal
(4 színben 3-3)



12 autó
(4 színben 3-3)



4 helikopter
(4 színben)



16 mozgáskocka
(4 színben 4-4)



5 úttábla
(kétoldalasak)



1 célvonalappka
(kétoldalas)

hatáskockák:



1 útkocka



1 sebességekocka



1 lövészkocka



1 ütközéskocka



1 iránykocka



20 sérülésjelző



26 veszélyjelző



4 roncs

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Válasszatok ki egy **hátsó úttáblát** (1a: Parkolópálya – VAGY – 1b: Roncsderbi), és tegyétek az asztal közepére. Keverjétek meg a megmaradt táblákat, és alkossatok belőlük egy kupacot. A legfelső táblát illesszétek a hátsó úttábla mellé, ez lesz a **középső úttábla**. Húzzatok fel és tegyetek le még egy táblát, ami a **vezető úttábla** lesz. A megmaradt táblákat hagyjátok a kupacban, a célvonallapokát pedig tegyétek a közelbe.

2 Keverjétek meg képpel lefelé a **veszélyjelölőket**. Tegyetek egy jelölőt képpel lefelé minden veszélymezőre a három táblán. A megmaradt jelölőket tegyétek képpel lefelé egy kupacba a pálya mellé.

(A hátsó táblán csak a játékoszámnak megfelelő mezőkre tegyetek jelölőket.)

3 Keverjétek meg képpel lefelé a **sérülésjelzőket**, és tegyétek azokat egy kupacba a pálya mellé.

4 Tegyétek a **hatáskockákat** a tábla mellé.

5 Minden játékos válasszon magának szint, és vegye el a megfelelő tartozékokat: 1 parancstábla, 3 műszerfal, 3 autó, 1 helikopter és 4 mozgáskocka. Minden játékos tegye maga elé egy sorba a műszerfalait a parancstáblája mellé, az autóit pedig a kezdő területre, a hátsó tábla mellé.

6 Minden játékos dobjon a mozgáskockáival. A dobások eredményeit HASZNÁLJÁTOK majd az első fordulóban. Az a játékos lesz az első forduló KEZDŐJÁTÉKOSA, aki a LEGALACSONYABB összértéket dobta. Ha döntetlen áll fenn, minden játékos dobjon újra a kockáival, amíg nem lesz döntetlen.

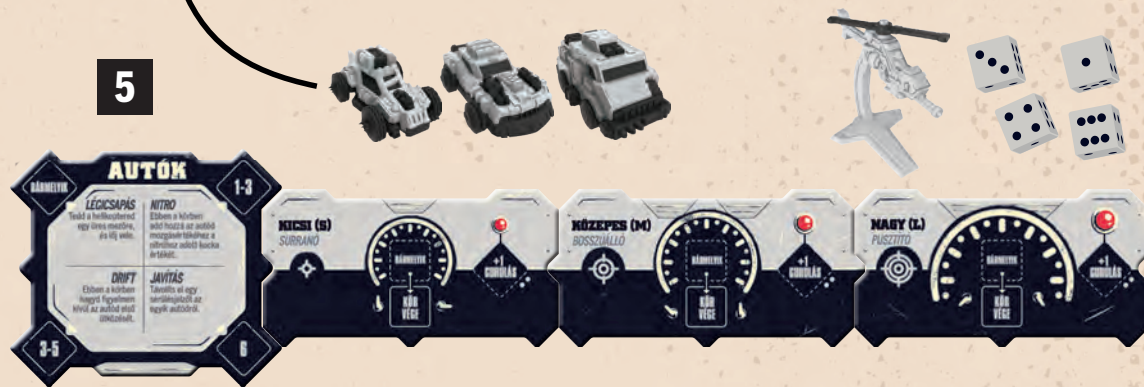
7 A kezdőjátékos vegye el az **útkockát**, dobjon vele, és tegye a pálya mellé, hogy mindenki lássa azt.

2

1



5



3



Középső úttábla

Vezető úttábla

7

4

6



A pálya bal széle



A pálya jobb széle

ÚTTÁBLÁK ÉS A PÁLYA

A játék során úttáblákon fogtok haladni. Három tábla van egy időben játékban: a hátsó tábla, a középső tábla és a vezető tábla (ezek együtt alkotják a **pályát**).

Az autók a hátsó tábláról indulva áthaladnak a középső táblán, majd a vezető táblára jutnak. Amikor egy autó túlhaladna a vezető táblán, két dolog történhet: a játék véget ér, vagy egy új táblát adtok a pályához, és eltávolítjátok a hátsó táblát (lásd 11. oldal). Amikor eltávolítjátok a hátsó táblát, a rajta lévő autók megsemmisülnek.

Amikor egy autó áthalad a pálya bal, jobb vagy hátsó szélén (például sérülés vagy ütközés miatt), az autó megsemmisül.

5

JÁRMŰVEK

Minden csapatban kétféle jármű van:

szárazföldi járművek (autók) és egy **helikopter**.

AUTÓK

Minden csapatban háromféle méretű autó van:



Kicsi (S)

Közepes (M)

Nagy (L)

Az autó méretétől függ, hogy mennyire nehéz eltalálni, és hogy előnnyel indul-e ütközéskor. A kicsi (S) autót nehezebb eltalálni, de ütközéskor nagyobb veszélyben van, míg a nagy (L) autó ütközéskor erősebb, de könnyebb eltalálni. Minden autóhoz saját műszerfal tartozik.

HELIKOPTEREK

Minden csapathoz tartozik egy helikopter. A helikopterek járművek, de nem autók: nem lehet rájuk lőni, nem sérülnek és nem ütköznek más járművekkel. A helikopterek azonban **LŐHETNEK**, és bármilyen autót megsemmisítenek (akár a saját csapatukba tartozót is), ha az egy kör végén a helikopter mezőjén tartózkodik.



MŰSZERFAL

Minden autó műszerfalán látható az autó mérete, illetve a mozgáskocka és a gurulás helye.



SÉRÜLÉS

Az autók megsérülhetnek bizonyos veszélyektől vagy attól, hogy meglövik őket. Amikor egy autód megsérül, húzz fel egy **sérülésjelzőt** a kupacból, és fordítsd fel. Ha van hatása, hajtsd végre. (A hatások megtalálhatók a játékszabály utolsó oldalán.) Ezután tedd a sérülésjelzőt képpel lefelé az autód egyik sérüléshelyére.

EGY AUTÓ ÁLLAPOTA

MŰKÖDŐKÉPES

Ha egy autónak legfeljebb egy sérülésjelzője van, akkor az állapota **működőkép**.

MŰKÖDÉSKÉPTLEN

Ha egy autó megkapja a második sérülésjelzőjét, akkor a jelző végrehajtása után az állapota **működésképtelenné** válik. Fordítsd meg az autót, hogy a menetiránnyal szembe nézzen, és fordítsd képpel lefelé a műszerfalát. (Egy **működésképtelen autót** a **javítás parancssal** újra **működőképessé** lehet tenni. Lásd **Javítás** a 8. oldalon.)



MEGSEMMISÜLÉS

Ha egy autó **megsemmisül**, azt már nem lehet megjavítani, és el kell távolítani a játékból. Az autó sérülésjelzőit keverd vissza a kupacba, a műszerfalát pedig tedd vissza a játék dobozába.

Egy autó megsemmisül, ha:

- ✗ Rálép egy járhatatlan mezőre;
- ✗ A körét egy helikopterrel egy mezőn fejezi be (akkor is, ha az a saját helikoptered);
- ✗ A hátsó úttáblán van, amikor azt el kell távolítani;
- ✗ Áthalad a pálya bal, jobb vagy hátsó szélén (például sérülés vagy ütközés miatt);
- ✗ Egy hatás azonnal megsemmisíti.



Ha egy játékos minden autója **működésképtelen** vagy **megsemmisült**, **kiesik a játékból**. A vezető úttábla ezután az utolsó táblának számít. Azonnal illesszék hozzá a célvonallapját (lásd 11. oldal).

A PÁLYA

TEREPTÍPUSOK

Az úttáblákra nyomtatott különböző mezők a terepek. Ezekre a mezőkre mozgás, ütközés vagy sérülés hatására lehet lépni. A rájuk vonatkozó szabályok a kör minden lépésében érvényesek.



Útmező: 1 mozgásba kerül rálépni. Felhasználható hozzá az útkocka bónusza.



Homokmező: 1 mozgásba kerül rálépni.



Sármező: 2 mozgásba kerül rálépni. Ha csak 1 mozgásod maradt, ráléphetsz a sármezőre.



Járhatatlan mező: Ez a mező egy **akadály** (lásd jobbra). A járhatatlan mezőkön lehetnek eltérő illusztrációk, de mindegyiket kettős sárga vonal határolja.



Veszélymező: Piros háromszögek jelzik, hogy hová kell tenni veszélyjelölőket, amikor új úttáblát illesztetek a pályához. Ha nincs jelölő ezen a mezőn, amikor rálépsz, hagyd figyelmen kívül a mezőn látható szimbólumot.

AKADÁLYOK

A szárazföldi járművek, helikopterek, veszélyjelölők (akár képpel felfelé, akár lefelé vannak) és a járhatatlan mezők akadálynak számítanak. Azok a mezők, amelyeken **NINCS** akadály, **üres mezők**.

Ha egy szárazföldi jármű rálép egy mezőre, amin akadály van, arra az alábbi szabályok vonatkoznak:

- ✖ **Foglalt mező:** Olyan mező, amin szárazföldi jármű van. Ha az autód olyan mezőre lép, amin egy másik szárazföldi jármű van (akkor is, ha a sajátod), nem mozoghat tovább. Tedd rá az ott lévő szárazföldi járműre, és hajtsd végre az ütközést (lásd **Ütközés** a 9. oldalon).
- ✖ **Helikopter:** Ha egy jármű olyan mezőn halad át, amin helikopter van, semmi nem történik. Ha egy szárazföldi jármű egy kör végén olyan mezőn van, amin helikopter van, az a szárazföldi jármű megsemmisül (függetlenül attól, hogy mozgás, ütközés vagy sérülés hatására került oda).
- ✖ **Veszélyjelölő képpel lefelé:** Ha egy szárazföldi jármű olyan mezőre lép, amin egy képpel lefelé fordított veszélyjelölő van, fordítsátok meg a jelölőt, és hajtsátok végre a hatását (lásd **jobbra**).
- ✖ **Veszélyjelölő képpel felfelé:** Ha egy szárazföldi jármű olyan mezőre lép, amin egy képpel felfelé fordított veszélyjelölő van, hajtsátok végre a hatását.
- ✖ **Járhatatlan mező:** Ha egy szárazföldi jármű járhatatlan mezőre lép, azonnal **megsemmisül**.

VESZÉLYEK

Ha egy szárazföldi jármű rálép egy veszélyjelölőre, hajtsátok végre a hatását. Kétféle veszély van.

VÉGREHAJTÁS UTÁN DOBJÁTOTK EL:



Roncs: Tegyetek egy roncsot az adott mezőre (lásd **Roncsok** alább). Tegyetek a mozgó szárazföldi járművet a roncsra, és hajtsátok végre egy ütközést.



Akna: A szárazföldi jármű egy sérülésjelzőt kap. Ha van, hajtsátok végre a jelző hatását. A jármű nem mozoghat tovább.

A PÁLYÁN MARAD:



Út: Ez a mező mostantól útmező.



Sár: Ez a mező mostantól sármező.



Olajfolt: Dobj az iránykockával, és mozgasd a járműved egy mezőt a megfelelő irányba. Ez nem kerül mozgásba, és ha a járműnek maradt mozgása, folytatja a mozgását. Ez a mező mostantól útmező.

RONCSOK

A roncsok korábbi versenyekről a pályán maradt kiégett járművek, és úgy kell kezelni azokat, mintha működésképtelen kicsi (S) autók lennének. Ha egy másik szárazföldi jármű velük egy mezőre lép, végre kell hajtani egy ütközést, és ha egy roncs veszélyjelölőre kerül, végre kell hajtani a jelölő hatását. Ha egy roncs megsérül, vagy a kört egy helikopterrel azonos mezőn fejezi be, megsemmisül.

A JÁTÉK MENETE

KÖRÖK ÉS FORDULÓK

A játék körökből és fordulókból áll. Egy kör akkor ér véget, amikor az egyik játékos végrehajtotta az alábbi 4 lépést. Egy forduló akkor ér véget, amikor minden játékos végrehajtott három kört.

A FORDULÓ KEZDETE

Minden játékos dobjon a 4 mozgáskockájával. (Az első fordulóban használjátok az előkészületek során végrehajtott dobás eredményét.) A játékosok ezekkel a kockákkal fogják mozgatni a működőképes autóikat, illetve aktiválni fordulónként egy parancsot. A kezdőjátékos dobjon az útkockával is.



EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben hajtsd végre az alábbi négy lépést, ebben a sorrendben:

- 1 **ADJ HOZZÁ** egy kockát az egyik működőképes autódhoz.
- 2 Aktiválj egy **PARANCST** (fordulónként egyszer).
- 3 **MOZGASD** az autód.
- 4 **LŐJ** az autóddal (ha tudsz).

1. LÉPÉS: HOZZÁADÁS

Adj hozzá egy fel nem használt mozgáskockát egy olyan működőképes autódhoz, amelyet még nem mozgattál ebben a fordulóban. A kockát tedd a műszerfal közepére. A kocka értéke jelzi, hogy az autó mennyi mezőt mozog majd a 3. lépés során.



Ha nincs megfelelő autód, tegyél egy fel nem használt mozgáskockát egy olyan működőképes autód **gurulás** helyére, amelyet már mozgattál ebben a fordulóban. NEM tehetsz kockát a gurulásra, ha még van olyan működőképes autód, amit nem mozgattál. Egy autó gurulás helyére legfeljebb kétszer tehetsz kockát egy fordulóban, ezt jelzi a hely mellett látható két pötty.



FORDULÓNKÉNT EGYSZER, amellet, hogy hozzáadsz egy kockát egy autóhoz, hozzáadhatod az egyik fel nem használt mozgáskockát a parancstáblán lévő egyik parancshoz. Vannak parancsok, amelyekhez csak a jelzett értékű mozgáskockát lehet felhasználni (lásd jobbra). Amikor gurulást hajtasz végre, NEM adhatsz hozzá kockát parancshoz.

2 LÉPÉS: PARANCSTÁBLA

Hajtsd végre a parancs hatását, amihez hozzáadtál egy kockát. A parancs AZELŐTT aktiválódik, hogy az autód mozogna.



A PARANCSTÁBLA HATÁSAI

LÉGICSAPÁS (BÁRMELYIK)

Tedd a helikopterod a pálya egyik üres mezőjére (olyan mező, amin nincs akadály). A mozgáskocka értéke nem számít.

Lőj a helikopteroddal, ha tudsz (lásd Lövés a 10. oldalon). Az első fordulóban NEM lőhetsz.

NITRO (1-3)

Ebben a körben az autód mozgásértéke a nitróhoz hozzáadott kocka értékével nő. Ezzel a mozgásértéke több lehet 6-nál, és a teljes mennyiséget le kell lépned.

DRIFT (3-5)

Ebben a körben az autód ütközés nélkül áthaladhat az első olyan mezőn, amin egy másik szárazföldi jármű van. Ha a körödet olyan mezőn fejezed be, amin szárazföldi jármű van, akkor is bekövetkezik az ütközés, ha ez az első ilyen mező.

JAVÍTÁS (6)

Távolítsd el egy sérülésjelzőt az egyik autódról, és keverd vissza képpel lefelé a kupacba. Ha az autó működésképtelen volt, újra működőképesé válik (és mozoghat a forduló hátralévő részében, ha még van köröd).

3. LÉPÉS: MOZGÁS

Első forduló: Az első mozgás első lépésével minden autónak a hátsó úttábla egyik leghátsó mezőjére kell mozognia.

Az alábbi szabályok szerint mozgasd az autód, amihez hozzáadtál egy mozgáskockát:

- ✗ Az autó mozgásértéke megegyezik a kocka értékével.
- ✗ Az autó mindig csak a **frontális ív** (lásd alább) három mezőjének egyikére mozoghat, kivéve, ha egy hatás másik irányba mozgatja.

Az alábbi szabályok érvényesek minden olyan esetben, amikor az autód mozog, akár a körödben, akár egy ütközés vagy sérülésjelző hatására:

- ✗ Az autónak a teljes mozgásértékét le kell mozognia, kivéve, ha egy hatás miatt nem mozoghat tovább.
- ✗ Az autó átmozoghat olyan mezőn, amin helikopter van.
- ✗ Ha az autó olyan mezőre lép, amin képpel lefelé fordított veszélyjelölő van, fordítsd meg a jelölőt, és hajtsd végre a hatását.
- ✗ Ha az autó megsérül, nem mozoghat tovább.
- ✗ Ha az autó olyan mezőre mozog, amin van másik szárazföldi jármű, beleütközik, és nem mozoghat tovább. Tedd a mozgó járművet arra a járműre, ami már a mezőn volt, majd hajtsd végre az ütközést (lásd Ütközés jobbra fent).

FRONTÁLIS ÍV

Az autó előtti három mező alkotja a frontális ívet. Mozdás során az autó csak a frontális ív egyik mezőjére léphet. Lövés során egy jármű csak a frontális íven tartózkodó autót célozhat.

ÚTKOCKA

Az útkockával csak a kezdőjátékos dob és csak a forduló legelején. Ez a kocka bónuszt ad minden olyan autónak, ami a mozgása során az úton marad.



Miután egy játékos mozgatta az autóját a körében: ha az autó útmezőről indult és a mozgása során csak útmezőkre lépett, hozzáadhatja az útkocka értékét az autó mozgásértékéhez. Ezzel a mozgással nem kötelező útmezőre lépni. Ez a bónusz opcionális, és a teljes értékét le kell lépni.

Példa: Emi autója 6-ot mozog, és csak útmezőkre lép. A mozgás végrehajtása után Emi felhasználja az útkockát, aminek az értéke 3. Az autóval 2 mozgást felhasználva egy veszélyjelölőre lép. Felfordítja a jelölőt, amin egy roncs látható. A jelölőt eltávolítja, egy roncsot tesz a mezőre, és az autóját a roncsra helyezi. Emi autója nem mozoghat tovább, és végre kell hajtania egy ütközést.

GURULÁS

Mozgasd az autódat pontosan 1 mezőt, függetlenül a kocka értékétől. NEM használhatod fel az útkockát. Ha a mozgás után van célpontod, LŐHETSZ.



ÜTKÖZÉS

Ha egy szárazföldi jármű egy másik járművön van, egymásnak ütköznek. Ez megtörténhet mozgás, veszély vagy sérülés hatására. A mozgó autó minden további mozgását elveszti, és végre kell hajtani egy ütközést:

- 1 Dobj az **ütközés-** és az **iránykockával** (lásd 10. oldal). Ezek megmutatják, hogy a felső vagy az alsó szárazföldi jármű fog mozogni, és azt is, hogy milyen irányba.
- 2 Ha az ütközésben részt vevő egyik szárazföldi jármű NAGYOBB, mint a másik, a tulajdonosa dönthet úgy, hogy egyszer újradobhatja MINDKÉT kockát. Ezt akkor is megteheti, ha a nagyobb jármű működésképtelen vagy mindkét jármű az övé.
- 3 Mozdasd a megfelelő szárazföldi járművet 1 mezőt az iránykocka szerinti irányba.

Ha az ütközés következtében a szárazföldi jármű úgy mozog, hogy egy újabb ütközést idéz elő, hajtsátok végre azt, és ezt addig folytassátok, amíg minden mezőn csak egy autó tartózkodik.

Példa: Emi közepes (M) autója egy roncs tetején van. A dobása eredménye: ALSÓ + BALRA ELŐRE. Emi elégedett az eredménnyel, így nem dob újra. A roncs egy mezőt mozog balra előre.



4. LÉPÉS: LÖVÉS

Első forduló: Ezt a lépést hagyjátok ki. A fegyverek csak a második fordulóban aktiválódnak.

Az általad mozgatott autód, vagy a helikoptered, amit lehelyeztél, az alábbi szabályok szerint lőhet:

- ✘ Az autód vagy helikoptered előtti frontális ívben lévő szárazföldi járműre lőhetsz (lásd *Frontális ív* a 9. oldalon).
- ✘ Ha több célpontod van, válaszd ki az egyiket.
- ✘ Nem lőhetsz helikopterekre.
- ✘ Lőhetsz roncsokra. A roncsok működésképtelen kicsi (S) autónak számítanak. Ha egy roncs megsérül, azonnal megsemmisül.
- ✘ Lőhetsz ütközés végrehajtása után.
- ✘ A saját autódra is lőhetsz.

A lövéshez válassz ki egy célpontot, és dobj a lövéskockával. Ha a kockán látható méret megegyezik a célpont méretével, a lövés talált, és a jármű megsérül.

A sérült autó tulajdonosa húzzon fel egy sérülésjelzőt, és hajtsa végre a hatását (a jelzők hatásai megtalálhatók a játékszabály utolsó oldalán).



AZ ÜTKÖZÉSKOCKA



A felső jármű mozog



Az alsó jármű mozog

A LÖVÉSKOCKA

Egy lövés akkor találja el a célpontot, ha a kockán látható méret megegyezik a célpont méretével.



Közepes (M) vagy kicsi (S) szárazföldi jármű



Közepes (M) szárazföldi jármű



Nagy (L) szárazföldi jármű



Bármilyen méretű szárazföldi jármű

AZ IRÁNYKOCKA

Amikor az iránykockával dobsz, figyelj rá, hogy a kockán látható nyilak ugyanabba az irányba mutassanak, mint a táblán lévő.



Balra hátra



Balra előre



Hátra



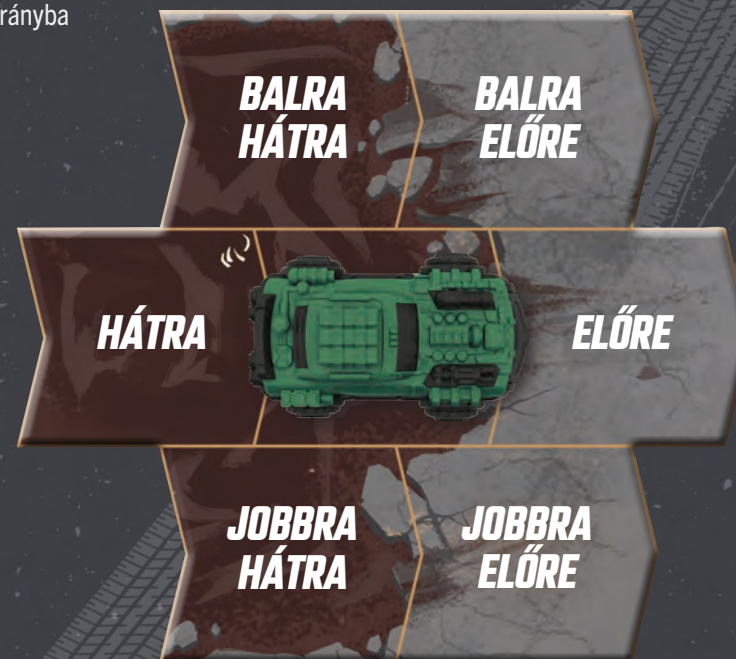
Előre



Jobbra hátra



Jobbra előre



HA TÚLHALADTOK A PÁLYÁN

Ha egy autó előre mozgás közben túlhalad a vezető úttáblán (NEM a bal, jobb vagy hátsó szélén hagyja el), két dolog történhet:

✘ Ha ez az **UTOLSÓ** úttáblán történt, és az autó rálépett a célvonalra, a játék véget ér, és az autó tulajdonosa győz!

✘ Ha a vezető tábla még **NEM** az utolsó tábla volt, frissítsétek a pályát:

- 1 A hátsó táblán lévő minden autó megsemmisül.
- 2 A hátsó táblán lévő veszélyjelölőket távolítsátok el.
- 3 A hátsó táblán lévő helikopterek visszakérülnek a tulajdonosaikhoz.
- 4 Távolítsátok el a hátsó táblát, fordítsátok meg, és tegyétek az úttáblakupac aljára.
- 5 A középső és a vezető táblát csúsztassátok hátrébb, így a középső lesz mostantól a hátsó, a vezető pedig a középső tábla.
- 6 Tegyétek a kupac legfelső úttábláját a középső tábla mellé. Ez lesz a vezető tábla.



Anna autója 5 mezőt mozog, így túlhalad a pályán. Megszakítja a mozgást, és végrehajtja a fenti lépéseket.

7 Tegyetek veszélyjelölőket a vezető úttáblán megjelölt mezőkre. (Ha szükséges, keverjétek meg az eldobott jelzőket, és alkossatok belőlük új kupacot.)

8 Nézzétek meg, hogy az új úttábla az **utolsó úttábla-e**.

9 Ha a pályán túlhaladó autónak még maradt mozgása, folytatja a mozgást.

AZ UTOLSÓ ÚTTÁBLA

A játékosok számától függ, hogy mikor lesz egy úttáblából utolsó úttábla.

2 játékos:

Ha egyik játékos sem esik ki addig, az **ÖTÖDIK** tábla lesz az utolsó úttábla. Illesszétek hozzá a célvonallapját.

3 vagy több játékos:

Miután egy játékos **kiesik a játékból** (lásd jobbra), a vezető úttáblából utolsó úttábla lesz. Illesszétek hozzá a célvonallapját.

Ha ez akkor történik, amikor valaki túlhalad a pályán, illesszettek új vezető úttáblát a pályához. Ez lesz az utolsó tábla.



A fenti lépések után új vezető tábla kerül a pályához, és Anna ezen folytatja a mozgását.

Ha az új vezető tábla az utolsó tábla, illesszétek hozzá a célvonallapját.

KÖR VÉGE

Tedd a felhasznált mozgáskockát a műszerfal „kör vége” helyére. Ebben a fordulóban ehhez az autóhoz már nem lehet hozzáadni mozgáskockát (de egy későbbi körben gurulással még mozoghat).

Minden autó, ami egy helikopterrel azonos mezőn van, megsemmisül.

A tőled balra ülő játékos (aki még játékban van) következik.

FORDULÓ VÉGE

Miután minden játékos végrehajtott három kört, a kezdőjátékos adja át az útkockát a tőle balra ülőnek. A következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Kezdjétek el a következő fordulót.

KIESÉS A JÁTÉKBÓL

Egy játékos akkor esik ki a játékból, ha minden autója megsemmisült és/vagy működésképtelen. A kiesett játékos helikopterét vegyétek le a pályáról, a működésképtelen autóit viszont hagyjátok ott. Ez a játékos nem hajt végre több kört.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, és te győzöl, ha:

- ✘ Az autód eléri a célvonalat (lásd Az utolsó úttábla balra); VAGY
- ✘ Te vagy az utolsó játékos, akinek van működőképes autója.

SÉRÜLÉSJELZŐK

Ha megsérül az autód, húzz fel egy sérülésjelzőt, és hajtsd végre a hatását (lásd alább). Ezután tedd a jelzőt képpel lefelé az autó egyik sérüléshelyére, a műszerfal alatt. Ha az autód mozgott, nem mozoghat tovább. Ha egy autónak két sérülésjelzője van, működésképtelenné válik.



HORPADÁS: Nincs hatás (a sérülésen kívül).



REPEZ: Dobj az iránykockával. A sérült autótól húzz egy képzeletbeli egyenes vonalat a dobott irányba. Az első szárazföldi jármű ezen a vonalon megsérül (akkor is, ha a sajátod). A repesz minden terepen átmegy, még a járhatatlan mezőkön is. Ha nincs szárazföldi jármű ezen a vonalon (egészen a pálya széléig), semmi nem történik.

Egyes sérülésjelzők hatására a sérült autó mozogni fog. Ha az autó így egy másik szárazföldi járműre kerül, a mozgó autó elveszti a megmaradt mozgását, és végre kell hajtani egy ütközést (lásd 9. oldal). Ha az autó így egy járhatatlan mezőre mozog vagy elhagyja a pálya bal, jobb vagy hátsó szélét, megsemmisül.



MEGCSÚSZÁS (6 különböző jelző): Mozogj egy mezőt a jelzett irányba.



SZÉDÜLÉS: Dobj a sebességekockával. Mozdasd az autód annyi mezőt, és minden egyes lépésnél dobj az iránykockával, hogy eldöntsd, melyik irányba. A terepek ugyanúgy érvényesülnek (például a sárra lépni két mozgásba kerül). Ha olyan mezőre lépsz, ami miatt az autód nem mozoghat tovább (például beleütközhöz egy másik autóba), a szédülés hatása véget ér.



SODRÓDÁS: Dobj az irány- és a sebességekockával. Mozdasd az autód a dobásnak megfelelően. Hagyd figyelmen kívül a köztes mezőket, csak annak a mezőnek a hatása érvényesül, amin az autód befejezi a mozgást.



KÉSZÍTŐK

TERVEZÉS

JÁTEKTERVEZŐK:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

TOVÁBBI TERVEZŐK ÉS FEJLESZTŐK:

JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

EREDETI ÖTLET:

JIM KEIFER

GRAFIKA

ILLUSZTRÁCIÓ:

MARIE BERGERON

EGYÉB ILLUSZTRÁCIÓK:

GARRETT W. KAIDA

3D MODELLEZÉS:

HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

MŰVÉSZETI VEZETŐ, GRAFIKAI DIZÁJN:

JASON TAYLOR

GRAFIKAI DIZÁJN, GYÁRTÁSVÉZETŐ:

LINDSAY DAVIAU

EGYÉB GRAFIKAI DIZÁJN:

IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

GRAFIKAI TERVEK:

BRIAN PATTERSON

SZERKESZTÉS

JÁTEKSZABÁLY:

J. ELIZABETH MILLS

FORDÍTÓ:

HORVÁTH LAJOS

©2022 Restoration Games, LLC. A Restoration Games, LLC: Restoration Games, és a Restoration Games logó, az „Every Game Deserves Another Turn” szlogen, a Thunder Road: Vendetta, a Restoration Games tulajdona.

Gyártó: Restoration Games, LLC, 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323.
A képen látható tartozékok mérete és színe eltérhet a dobozban találhatóaktól. Made in China.
Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére! Fulladásveszély!

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

