

# THUNDER ALLEY

## CREW CHIEF EXPANSION

A csapatfőnök a versenycsapat stratégiai vezetője, és nincs olyan versenyző, aki bajnokságot tudott volna nyerni egy egyszerű autó, egy kiváló boxcsapat és remek versenystratégia nélkül. A Crew Chief kiegészítő a játékmenet következő szintjét hozza el a THUNDER ALLEY játékba azzal, hogy lehetővé teszi a játékosnak, hogy kiválassza a csapatfőnök stratégiáját a játék minden szegmensében. Ez a kiegészítő választható szabályokat is bevezet, a sztárversenyzőket, és a szezonjátékot, amiket a játékosok használhatnak játékaikban, hogy még izgalmasabb versenyzést tapasztaljanak meg a THUNDER ALLEY játékban. Ha a megfelelő stratégiát választod, és a versenykártyákat ezen stratégia maximális kihasználása miatt játszod ki, nem csak a célvonalban találsz magad, de bajnoki címet is ünnepelehetesz.

**JÁTÉKALKATRÉSZEK:** A következő játékkatrészeket tartalmazza a THUNDER ALLEY Crew Chief kiegészítő -

- 32 feltételkártya (8 x 4 lapos szett)
- 96 csapatfőnök stratégiakártya (8 x 12 lapos szett)
- 4 körkártya
- 24 helyezésjelző-kártya
- 1 szabálykönyv
- 32 előkészítéskártya (8 x 4 lapos szett)
- 48 pályakártya

**Hogyan kell használni ezt a kiegészítőt:** A THUNDER ALLEY Crew Chief szabályai modulárisak és a játékosok hozzáadhatnak közülük néhány vagy akár mindegyik különböző modult is a THUNDER ALLEY játékukhoz. A további részek leírják az ebben a kiegészítőben lévő összes tétel használatát.

### 1. modul: A csapatfőnök stratégiakártyák

A csapatfőnök-kártyák stratégiai választást biztosítanak a játékosoknak, amiket a saját akcióörészükben használhatnak a verseny alatt. Mindegyik stratégiakártya egyszer használható fel versenyenként, így a játékosoknak bölcsen kell kiválasztaniuk, mikor kell kijátszaniuk a kártyákat ahhoz, hogy a legnagyobb előnyhöz jussanak. A játék alapszabályai továbbra is használatban maradnak a további kiegészítésekkel együtt, mikor ezt a modult a játékhoz adjátok:

**Előkészítés:** A csapatfőnök stratégikártyák használatokor (a továbbiakban: csapatfőnök-kártyák), minden játékos elveszi a 12 csapatfőnök-kártyából álló pakliját. A játék megkezdése előtt minden játékos megkeveri a csapatfőnök-kártyáit és húz 3-at. A többi kártyát a csapatlapja közelébe helyezi le, mivel minden fordulóban 1 új kártyát kell húzni az eseményfázis során. Ha a játékosok a feltételkártyákat is használni szeretnék, adják hozzá ehhez a paklihoz azokat is, és a csapatfőnök-kártyákkal együtt keverjék össze. Ezekre a kártyákra innentől csapatfőnök-kártyákként hivatkozunk, beleértve a feltételkártyákat is.

#### BACK OF THE PACK RACING

**Announcer:** "I'm not sure I like this strategy. Sure, it reduces car wear, but it's too easy to lose the pack."

Any car on your team that starts its activation in the last 5 cars takes no temporary wear markers.

At the end of the action phase, in running order, each of your cars in the bottom 5 spots gains +2 Work the Pack movement.

★ If the Star Driver is in the last 5 cars at the end of the action phase, add an additional +2 Work the Pack movement.

**Egy stratégikártya kijátszása:** Minden játékos kiválasztja 1 csapatfőnök-kártyáját a kezéből, és képpel lefelé a csapatlapja mellé helyezi. Ez a kártya lesz a kör hátra lévő részében az aktív stratégiája, amit a csapata autói közül néhány vagy akár mind használhat, de csak ebben a fordulóban. Miután minden játékos kiválasztotta a kártyáját, mindenki egyszerre felfedi azt. Ez a THUNDER ALLEY játékmenetében a 3.2.1A részre fog esni. A játékosok nem beszélhetnek választásukról azok felfedése előtt.

Minden kártya részletesen leírja, milyen előnyöket biztosít a játékosnak, mikor aktiválja és mozgatja ebben a fordulóban csapata autóit. Néhány esetben a kártyán ehelyett egy sebességbüntetés lehet, amit a kártya okoz. A legtöbb kártya különleges bónuszt kínál a csapat sztárversenyzőjének aktiválásakor (lásd sztárversenyzők). Ne feledd, hogy néhány kártya (*Balanced Tire Pressure* és *Dialed In*) használatához a játékosnak még az előtt kell cselekednie, mielőtt bármelyik játékos autóját aktiválták volna.

Ha egy játékos úgy dönt, nem játszik ki semmilyen csapatfőnök-kártyát, ezt megteheti úgy, hogy egyszerűen bejelenti ezt.

A stratégikártyák felfedése után a rendes mozgás megkezdődik az első játékosal, és órajárás szerint folyik tovább az asztal körül, a játék alapszabályaiban leírtak szerint.

**1. lehetőség: Rejtett stratégiakártyák:** A kijátszott stratégiakártyákat csak akkor kell felfedni, ha alkalmazni kellene a hatásukat. A játékosok tarthatják képpel lefelé a kártyáikat addig, míg a kártya előnyét vagy a lehetséges sebességbüntetést alkalmazni nem kellene.

*Azt javasoljuk, ne használjátok ezt a lehetőséget, ha olyanok is játszanak, akiknek új még a kiegészítő, így a játékosok nem felejtik el a kártyák előnyeit a lehető legjobban kihasználni.*

**Példa – Egy ötfős játék kezdése:** A verseny kezdetén egy ötfős játékban mindenkinek 3 csapatfőnök-kártya van a kezében. A rendes szabályok szerint lett előkészítve a pálya, minden csapatban 3 autó versenyzik. Miután a kezüket feltöltötték versenykártyákkal, minden játékos titokban kiválasztja az egyik csapatfőnök-kártyáját és képpel lefelé a csapatlapja közelébe helyezi le. Miután minden játékos lehelyezte a csapatfőnök-kártyáját, a forduló az első játékosal a kezdetét veszi.

Azonban, fordulója kezdése előtt, a piros és a rózsaszín csapat felfedi kártyáit (*Balanced Tire Pressure*), mivel azt a rajtrács feltöltése után, de a mozgások megkezdése előtt kell megoldani. Miután a csapatsávot megvizsgálták és kiderült, hogy a piros a rózsaszín előtt van, a piros csapat előre tolja 2 hellyel minden autóját, a *Work the Pack*-mozgás használatával. Miután piros befejezte autóival az előrelépést, a rózsaszín csapat ugyan ezt megcsinálja. Az ő stratégiakártyáik megtörténtek, a forduló további részében nem nyújtanak már további előnyöket.

A zöld csapat mozog először, és felfedi a *Horsepower* csapatfőnök-kártyát, amit együtt játszik ki a *Floor It* (8 MP) egyéni mozgásos versenykártyával. Az aktív autó bónuszként +2-t kap a mozgásra, így az autó 10 MP-ot használhat 8 helyett. A mozgás után a kártya további előnye, hogy az aktív autó nem kap egy maradandó hajtómű elhasználódásjelzőt, amit a *Floor It* versenykártya miatt egyébként megkapna, helyett a választása szerint bármilyen átmeneti elhasználódásjelzőt elvehet, így egy üzemenyag elhasználódásjelzőt kap az aktív autó.

A kék csapat mozog ezután. A kék játékos a *Tire Management* stratégiakártyát választotta ki a fordulójára, de még nem fedte azt fel. Kék választ egy rajtrácson lévő autót a mozgáshoz és kijátssza az *Inside Line* besoroló mozgásos kártyát, ami rendes esetben egy gumi elhasználódásjelző felhelyezésével jár. Kék felfedi a csapatfőnök-kártyáját mivel az használható lett, és úgy dönt, hogy inkább csak 5 MP-ot mozog 7 MP helyett, és kíméli a gumijait. Az aktív autó nem fog kapni az aktiválás végén egy gumi elhasználódásjelzőt.

Következik a fekete csapat, és a *Great Spotters* csapatfőnök-kártyájuk. Fekete aktivál egy autót a *Slingshot* versenykártyával, és mozgatja vezéraját 7 helyet előre a rajtrács első sorából. Mivel nem használta stratégiakártyája előnyét, azt választja, hogy nem fedi fel a kártyát. A játék a piros, majd a rózsaszín csapat mozgásával folytatódik tovább.

**Aktív stratégiakártyák eldobása:** Miután a játékosok eldobták felesleges versenykártyáikat, eldobják aktív csapatfőnök-kártyáikat is a játékból, és húznak egy újat a csapatfőnök-pakliból. Az eldobott csapatfőnök-kártyák visszakerülnek a dobozba, ahonnan már nem is kerülnek vissza a játék során. Ha egy játékos nem játszott ki csapatfőnök-kártyát, akkor nem kell dobnia sem. Ha egy játékosnak háromnál kevesebb stratégiakártya van a kezében, húznia kell, hogy három kártya legyen nála. Ez a THUNDER ALLEY játékmenetében a 3.5.7 részre fog esni. Ha egy játékos csapatfőnök-pakliját elfogy, az a játékos nem húzhat több lapot a verseny hátralévő részében, noha bárki ebben a szituációban a kézben maradt lapjait még kijátszhatja.

**Versenykártya szabályok vs. csapatfőnök-kártya szabályok:** Bármikor, ha egy csapatfőnök-kártya közvetlenül ellentmond egy versenykártyának, akkor a versenykártya szabályai érvényüket veszítik. Azonban egy csapatfőnök-kártya által biztosított képesség sem engedélyezi egy játékosnak szabálytalan mozgás végrehajtását. Például, a *Great Spotters* nem engedi meg egy *Inside Line* kártyával mozgó autónak, hogy kifelé mozogjon, vagy hogy egy játékos megtörje a besoroló vonalat sávváltás miatt, ha már a besoroló vagy üldöző mozgás elkezdődött.

**Pályaszabályok vs. csapatfőnök-kártya szabályok:** Minden esetben, egy pálya különleges szabályai felülírják bármelyik kártya különleges szabályait. Például, a Fraley & Sons salakpályán a kanyarokban nem lehet sávot váltani. Ha a *Great Spotters* kártyát játszották ki, az nem írja felül ennek a pályának a korlátozását. Mindig azt kell feltételezni, hogy a pálya szabályai a legfontosabbak.

**Working the Pack-mozgás:** A Crew Chief kiegészítő több kártyája is engedélyez egy extra, „Work the Pack”-stílusú mozgást. Mikor ezt írja, akkor pontosan úgy kell eljárni, mint az alapjáték *Working the Pack* egyéni mozgásos kártyájánál. Ezek az autók egyénileg mozoghatnak, vagy helyet cserélhetnek egy közvetlenül előttük lévő helyen álló autóval.

# KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK RÉSZLETEI

**Balanced Tires:** Miután minden játékos kijátszotta a *Balanced Tires* kártyát, a pályán megváltozhatnak a pozíciók. Vedd észre, hogy ez a kártya nem változtatja meg az elsőjátékos jelző tulajdonosát. Az első játékos személye és a fordulósorrend nem változik.

**Great Spotters:** A *Great Spotters* kártyával végzett oldalirányú mozgásnak szabályos mozgásnak kell lennie, és nem írhat felül semmilyen pálya- vagy kártyaszabályt. Oldalirányú mozgás nem végezhető olyan autóval, ami egy salakpálya kanyarjában van, vagy ami már elkezdett egy besoroló vagy üldözéssel mozgást. Vedd figyelembe, hogy ezt a mozgást a mozgatás alatt kell végrehajtani, így definíciójuk szerint az *Oversteer* és *Understeer* kártyák hatását nem lehet vele ellensúlyozni, mivel azok pedig a mozgás befejezése után történnek meg.

**Quick Pit:** Minden boxhatás az aktuális fordulóban bekövetkező boxkiállásoknál történik meg, és nincs hatása a forduló elején már a boxban lévő autókra.

## 2. modul: Sztárversenyzők ★

**Sztárversenyző:** A legtöbb versenyző csapatnak van egy sztárja, és a Crew Chief kiegészítő megadja a lehetőséget a játékosoknak, hogy az ő csapatukban is legyen egy sztárversenyző. A sztárversenyzők a csapatok legalacsonyabb számú autójának vezetői, amik az aktuális versenyben elindultak. A sztárversenyző modul a csapatfőnök-kártya modullal (1. modul) párosítva a legjobb.

**Sztárversenyző-bónusz:** A sztárversenyző képes autójával olyan dolgokat végrehajtani, amire más versenyző nem képes. A játék szempontjából, amikor a sztárversenyződ aktiválódik, megkapja a sztárversenyző-bónuszt, ami a stratégiakártya alján található meg.

**Folyamatban lévő sztárversenyző képesség:** A sztárversenyző képes elkerülni a súlyos baleseteket. A csapat által kijátszott stratégiakártyától függetlenül, amikor egy sztárversenyző egy piros, komolyabb kasztnisérülés-jelzőt kapna, az autó csak egy sötét, kisebb kasztnisérülés-jelzőt kap helyette.



### 3. modul: Helyezésjelző-kártyák

**Helyezésjelző-kártyák:** A helyezésjelző-kártyák az alapjáték helyezésjelzőit cserélik le. A játék kezdetekor vegyettek el a versenyző autók számával megegyező kártyát, és rakjátok azokat a tábla mellé, számsorrendben. Egy 16 autós versenyben az 1 és 16 közötti kártyákat vegyettek el. A versenyző autók számát meghaladó kártyákat a játék dobozába rakjátok vissza. A helyezésjelző-kártya modul a (Lucky Dog) szerencsés flótás-szabálymodullal (8.1) párosítva a legjobb.

Az 1. helyezett kártya csak a helyezés számát, a győzteseket és a pontszámot mutatja, de az összes többi kártya 4 különböző részre van felosztva: lekörözött, helyezés, kiesett és pontok.

**Lekörözött (Lapped):** Az új, szerencsés flótás-szabály (lásd: 8.1) alkalmazásakor számít az a tény, hogy egy autó a verseny lezárása előtt kilépett-e a versenyből. Mikor egy autót lekörözés miatt eltávolítanak a versenyből, vedd el a még elérhető helyezésjelző-kártyák közül a legkisebb értékűt, és az autót rakd a kártya „lekörözött” részére. Van egy kis esély arra, hogy egy sárga zászlós esemény során a lekörözött autók visszatérjenek a versenybe. Ha ugyan abban a körben több autó is le lett körözve, használjátok a THUNDER ALLEY sorrend (4.1) szabályait a helyezések kiosztásakor.

**Kiesett (Eliminated):** Mikor egy autót a következő okok miatt – önkéntes feladás (4.3), 6 elhasználódásjelző összegyűjtése (7.2) vagy egy eseménykártya (8.1) hatására – eltávolítanak a játékból, a kártya „kiesett” részére kell rakni. Ez mutatja, hogy az autó nem jogosult a szerencsés flótás-szabály miatti visszatérésre.

A kártyák alsó része úgy lett tervezve, hogy a játékosok egymásra tudják azokat rakni úgy, hogy csak a pontszámok legyenek láthatók. Ezek a kártyák segítik a játékos végső pontszámának egyszerű összeszámolását. Csak helyezd úgy a kártyákat egymásra, hogy az alsó, pontoknak fenntartott részek mutassák az összes pontszámot.

**Megjegyzés:** Tartsd észben azt, hogy a fordulóvezető-jelzők továbbra is használatban vannak, és 1 pontot biztosítanak minden autónak, ami a verseny végén rendelkezik legalább egy ilyen jelzővel. A „legtöbb kört vezető-jelző” szintén használatban marad.

## 4. modul: Körkártyák

**Körkártyák:** A körkártyák arra használhatóak, hogy bármelyik versenynél meg lehessen változtatni, mennyi kört kell teljesíteni az adott verseny befejezéséhez. Ezek a kártyák a táblán lévő körszámláló lecserélésére szolgálnak. Ezekkel a kártyákkal rendszerint a boxstratégia még fontosabbá válik a játékban, mivel a versenyek hosszabbak lesznek. Ezekkel a kártyákkal néhány pályán a körök száma is csökkenthető, ha gyorsabb versenyt szeretnétek rendezni. A kártyák értéke 3 és 6 kör között van.

## 5. modul: Pályakártyák

**Pályakártyák:** A 48 pályakártyát arra használják, hogy egyedi élményeket biztosítsanak a különféle pályákon. Ezek külön-külön is felhasználhatók a versenyeken, vagy egy szezont részeként is. Mind a 48 pályakártya a következő információkat tartalmazza:

**Verseny neve:** Minden versenynél egyedi neve van.

**Pálya:** A pálya, ahol a verseny zajlik.

**Körök:** A verseny köreinek száma.

**Különleges szabályok:** Bármilyen különleges szabály, ami csak erre a versenyre vonatkozik.

**Különleges pontozás:** Bármilyen különleges pontozási lehetőség, ami csak erre a versenyre vonatkozik.

Mikor a pályakártyákat használják egy versenyen, a kártya felülírja a pálya körszámlálóján mutatott értéket. Minden pályakártya hatálytalanítja a versenykártya, a csapatfőnök-kártya és a pálya szabályait is, ha szabályütközés alakulna ki.

Többféleképpen is fel lehet használni ezeket a kártyákat. Egy egyszeri versenynél összekeverés után ki lehet húzni, hogy eldőljön, melyik verseny lesz megrendezve. Fel lehet használni őket véletlenszerűen, vagy akár kiválogatva is, egy egész versenyszezont elkészítéséhez.

A kártyák mutatják azt is, melyik játékban található meg az adott pálya. Ez lehetővé teszi a játékosoknak, hogy eltávolítsák azokat a kártyákat a húzópakliból, amelyekhez nincs hozzáférésük.



**Thunder Alley**



**Thunder Alley Track Pack**



**Grand Prix**

## 6. modul: Előkészítéskártyák

A 32 előkészítéskártya 8 paklira oszlik, amelyekben 4 kártya található (mindegyik kártyából 1-1). Minden játékos kap egyet ezekből a játék kezdete előtt. A nem használt paklikat a játék dobozába kell visszarakni. Az első forduló előtt, minden játékos kiválasztja az egyik előkészítéskártyát, amit az egész verseny során használni fog. A maradék hármat visszarakják a dobozba, azokra nem lesz szükség ebben a versenyben. A választott előkészítéskártya a játékos kezébe kerül a versenykártyák közé.

Az előkészítéskártyák olyanok, mint a versenykártyák, és úgy is kell használni, mint egy versenykártyát, vagyis a játékos kezéből kijátszva. Ha egy előkészítéskártyát felhasználtak, félre kell tenni a dobásfázisig (3.5.6), mivel fordulónként csak egyszer használható fel.

Az előkészítéskártyák nem számítanak bele a játékosok versenykártya-kézlimitjébe (autók száma +1).

Minden forduló dobásfázisában, minden játékos, aki egy előkészítéskártyát játszott ki az előző aktiválás során, visszaveszi azt a kártyát a kezébe, így a következő fordulóban újra elérhető lesz számára.

**Back in It:** A kártya természetének megfelelően, a következő csapatfőnök-kártyákra, amik extra sebességet biztosítanak a fordulóban további MP-okon keresztül, nincs hatással a *Back In It* kártya.

- Dialed In (Nincs sztárversenyző MP bónusz)
- Horsepower (Nincsenek további MP-ok)
- Aggressive Driving (Nincsenek további MP-ok)

Azoknál a kártyáknál, amik lehetővé tesznek egy „Work the Pack”-mozgást mielőtt, vagy miután a mozgás befejeződik, mint például a *High Line*, *Low Line*, *Short Run Setup*, satöbbi... megengedett a bónusz mozgás. A kártya természetének megfelelően, bármelyik pályakártyára, ami extra MP-ot biztosít, vagy bármilyen jövőbeni termékre, ami MP-ot biztosíthatna, és a MP-okon keresztül a fordulóban extra sebességet biztosító csapatfőnök-kártyákra nincs hatással a *Back In It* kártya.





Továbbá, ez a kártya nem játszható ki olyan autóra, ami éppen a pályán van és vezeti a versenyt. Így például, ha az első és a második helyezett autó épp a boxban van, a kártya nem játszható ki a harmadik helyen lévő autóra, ha az még a pályán van. A kártya célja lehetővé tenni egy autónak, hogy felzárkózzon az előtte lévő autókhoz, nem pedig az, hogy a vezérajtó tovább haladjon előre és az utolsó helyen lévő autóval összekapcsolódjon.

## 7. modul: Feltételkártyák

A 32 feltételkártya 8 azonos paklira oszlik, amelyekben 4 kártya található (mindegyik kártyából 1-1). Minden játékos kap egyet a pakliból a játék kezdete előtt, amiket a 8 csapatfőnök-paklihoz keverve azok inntől kezdve 16 kártyát tartalmaznak majd. Pontosan úgy kell húzni és kijátszani ezeket is, mint a csapatfőnök-kártyákat. Ezek egyedi élményeket biztosítanak az ugyan abban a fordulóban kijátszott kártyák számától függően. Ha csak egy játékos játszik ki feltételkártyát, annak hatása a kártyán látható. Azonban, ha két vagy több játékos is ugyanakkor játszik ki egy ugyanolyan kártyát, a kártya

hatása fokozódik a kijátszott kártya szabályai szerint. Ez az extra hatás csak azokra a játékosokra vonatkozik, akik ugyanolyan kártyát játszottak ki, tehát azok, akik azonos kártyákat játszottak ki, ugyan azokat az extra hatásokat kapják meg. Az összes feltételkártyát fel kell fedni, amint minden játékos kiválasztotta a csapatfőnök-kártyáját. A feltételkártyákat nem szabad használni a csapatfőnök stratégia kártyák modulja (1. modul) nélkül.

**A High Line és a Low Line kártyák:** Egy extra +1 „Work the Pack” bónusz mozgást kapnak a fordulóra azoknak a játékosoknak az autói, akik a megfelelő kártyát játszották ki.

**Rough Track:** Minden játékosra hat a versenyben azáltal, hogy a gumi- és felfüggesztés elhasználódásjelzős kártyák MP-ít 1-el csökkentik, minden kijátszott kártya után. Ha három játékos is ilyen kártyát játszott ki, akkor a fordulóra -3 MP-os büntetés lesz érvényes.

**Aggressive Driving:** Minden játékos, aki ezt a kártyát játszotta ki, autonként +1 MP-ot kap, és az oldalirányú sávváltásának költsége 1-el csökken. Ha két vagy több játékos játszotta ki az *Aggressive Driving* kártyát, akkor az eseménykártya kihúzásakor, ha nem lenne az eseménykártyán sárga zászlós jelzés, akkor is úgy kell tekinteni, mintha lenne rajta, így az esemény megoldása után újraindítás következik.

### *Aggressive Driving*

**Announcer:** “Things are getting wild out there and someone’s going to get taken out to the woodshed after this race...”

#### **CONDITION CARD**

All cars on your team gain +1 MP. All lateral movement for your team costs 1 MP less than normal this turn.

If any other team also chooses Aggressive Driving, a Yellow Flag is added to the next Event Card and each of those teams add one gray body wear marker to a car on their team.

## 8. modul: Új és felülvizsgált szabályok

Az itt következők vagy új, vagy felülvizsgált szabályok, amiket a Crew Chief kiegészítővel való játék során lehet használni. A játékosok szabadon dönthetnek arról, hogy az összes, vagy csak néhány szabályt szeretnének használni. Így úgy lehet alakítani a játékot, hogy az a legjobban illeszkedjen elképzeléseikhez íz és mélység tekintetében.

**8.1 modul – Szerencsés flótás:** A széria autós versenyekben van esély arra, hogy a lekörözött versenyző visszatérjen abba a körbe, amibe a vezérajtó is van, mikor a figyelmeztető zászlót meglengetik. Ha egy esemény miatt a sárga zászlót kéri, akkor az utoljára lekörözött autó visszatérhet a versenybe, és csatlakozhat az autókhoz a rajtrács utolsó helyén. Ez a modul a helyezéskártya modul (3. modul) együtt használva a legjobb.

Mindig, mikor sárga zászló esemény történik, vizsgáljátok meg a versenyből lekörözés miatt eltávolított autókat. A legutoljára lekörözött autó szerencsés flótásként visszatér a versenybe.

**Megjegyzés:** Mivel az autók a szerencsés flótás-szabály miatt visszatérhetnek a versenybe, a lekörözés miatt eltávolított autók maradandó elhasználódásjelzőinek a csapaton kell maradniuk. Az átmeneti elhasználódásjelzőket el kell távolítani.

A következő szabályok vonatkoznak a szerencsés flótásra a THUNDER ALLEY játékban:

**Lekörözött autó visszatért a versenybe:** Mikor egy figyelmeztető esemény történik (sárga zászló), és egy vagy több autó eltávolításra került a versenyből lekörözés miatt, a legutoljára levett autó (legalacsonyabb helyezés és legtöbb pont) – és vezetője – szerencsés flótásként visszatér a versenybe.

**Rajtpozíció:** A szerencsés flótás autója a rajtrács utolsó helyére tér vissza, miután az összes autó, ami a boxba ki akart állni, azt megtette, és utána visszahelyezték az újraindító rácsra. A szerencsés flótás mindig az összes, még versenyben lévő autó mögé kerül fel, ide érve a box megsértése (lásd lejjebb a 8.3-as pontot) miatt megbüntettetett autót is.

**Versenyen kívül:** Az eltávolított és a helyezésseljelző-kártyák kiesett részére helyezett autók nem lehetnek szerencsés flótások. Ha egy lekörözött autó bármikor visszatér a versenybe egy magasabb helyezésből (például, a 13. leköröződött és a 12. kiesett) mint egy „kiesett” (Eliminated) autó, akkor a kiesett autót az alacsonyabb pontértékű kártyára kell rakni, és az addigi helyezésseljelző-kártyája visszakérül a még nem használt kártyák közé a pakliba. (A fenti példában, a 12. helyen lévő autó a 13. helyezett kártyájára kerül át, a 12. helyezéshöz tartozó kártya pedig visszakérül a pakliba.)

Meg kell jegyezni, hogy lehetséges több lekörözött autó számára is, hogy visszatérjen a versenybe, ha több figyelmeztető esemény is történne. Minden alkalommal, ha egy sárga zászlós esemény történik, a lekörözött autók egyikét vissza fogják hozni a pályára a rajtrács utolsó helyére.

**8.2 modul – Boxkötelezettség:** Az alapjáték szabályaiban a boxkiállások végrehajtása (3.5.3-as pont a THUNDER ALLEY szabálykönyvben) kimondja, hogy az első játékoskal kezdve, és tőle balra haladva minden játékos bejelenti, hogy mely autóival szeretne boxkiállást végrehajtani. A Crew Chief kiegészítő egy új választható szabályt kínál, hogy pontosabban tükrözze, hogyan boxolnak a versenyzők a versenyeken. Minden sofőrnek el kell köteleznie magát amellett, hogy boxol-e, vagy sem – mégpedig az autók sorrendje, nem pedig a játékosok sorrendje alapján.

Az új, boxkötelezettségi szabályok a THUNDER ALLEY játékban a következők:

Zöld zászló alatti boxoláskor, az aktuális vezérajtóval kezdve, és onnan autóról autóra haladva hátrafelé, minden autó esélyt kap a boxolásra. A választás végleges, így ha nem kíván élni a boxolás lehetőségével, akkor az aktuális forduló során már nincs is lehetősége azt választani.

Figyelmeztetés alatti boxoláskor, a boxolásról való döntés előtt az autókat fel kell rakni a rajtrácsra. Majd az első sorral kezdve, az első autó eldönti, hogy kimegy-e a boxba, majd a mellette lévő második autó következik. Ha mindkét egymás mellett lévő autó a rajtrácsról kimegy a boxba, amikor visszajönnek a boxokból, az új szabályokat (8.3) használva versenyezni kezdenek.

**8.3 modul – Verseny a boxból:** Sárga zászlós boxkiálláskor, lehet két vagy több autó is, különböző csapatokból, a boxok ugyan azon helyén. Ahelyett, hogy az alapjáték szabályai szerint hagynák el a boxot, minden autó versenyezni fog a box elhagyásakor (miközben természetesen a box elhagyás sebességét nem lépik át).

A boxokból való versenyhez, a versenypakli felső lapját kell felhúzni, és a csapatsávot megvizsgálni. A bal szélhez legközelebb lévő csapat fog legelőször kijönni a boxból a versenyzők közül. A legelőször a boxot elhagyó autó a rajtrács legelső üres helyére kerül. A másik autó mögötte hajt ki, és a következő elérhető rajtrács-helyre kerül. (*Kivétel: Boxbüntetés – lent*).

Ha három (vagy több) autó van, különböző csapatokból, folytassátok a csapatsáv leolvasását balról jobbra, addig, míg az összes csapat el nem hagyja a boxot.

Ha egy boxból való versenyben csak azonos csapatban lévő autók vannak, azok NEM fognak versenyezni, a tulajdonosuk egyszerűen kiválasztja, melyik autóját helyezi fel először.

Ha egy boxból való versenyben három vagy több autó vesz részt, és kettő közülük ugyan abból a csapatban van, akkor az egy csapathoz tartozó összes autó ugyan akkor jön ki, ahogy a csapatsáv mutatja a csapatot, míg az autók sorrendjéről a tulajdonosuk dönt.

Ha ez a modul érvényben van, akkor a játékosok nem dönthetnek úgy, hogy feladják pozíciójukat és nem versenyeznek a boxból való kiálláskor. Ezt kötelező ellenőrizni.

**Boxbüntetés:** A boxkiállítás egy stresszes tülekedés még zöld zászlós esemény alatt is, mikor csak néhány autó fog boxolni egyszerre, de sárga zászló alatti boxoláskor, mikor az autók nagy része egyszerre fog kiállni a boxba, könnyű egy versenyzőnek vagy egy box legénységének hibát elkövetnie – például gyorsajtással lebukni a boxban, vagy túl sok emberrel a vonalon szervizelni egy autót, vagy elveszíteni egy gumibroncs feletti ellenőrzést a csapat boxkiállójában, satöbbi. Hogy életre keltsük ezeket az akciókat a THUNDER ALLEY játékokban, mindig, ha egy autó figyelmeztetés alatt versenyzik a boxban (két vagy több autó a box ugyan azon helyén), és az első ikon, ami megjelenik a csapatsávon, az egyik olyan csapathoz tartozik, amelyik részt vesz a boxban folyó versenyben, akkor egy büntetést kap az autó.

A büntetést kapott autó nem fog kijönni és felsorakozni a rajtrács következő elérhető helyén. A büntetése miatt a rajtrács utolsó helyére kell mennie a versenyben maradt autók száma szerint (ha 15 autó maradt, akkor a 15. pozícióba). Ha több autót büntetnek meg egy sárga zászlós boxkiállítás alatt, minden újonnan megbüntetett autó a hamarabb megbüntetett mögé áll be, az előtte lévő autó pedig egy helyet előre mozog (15. helyről a 14-re, stb...).

**Verseny a boxból – 1. példa:** Egy sárga és egy fekete autó versenyzik a box ugyan arról a helyéről a rajtrács 4. és 5. helyének elfoglalásáért egy sárga zászlós esemény

alatt. A csapatsávot megnézve látszik, hogy a fekete a második helyen van a kártyán, így a fekete autóé a startrács 4., a sárgáé pedig az 5. helye.

**Verseny a boxból – 2. példa:** Mint fentebb, a sárga és a fekete autó versenyzik a box ugyan arról a helyéről, és a startrács 4. és 5. helyére akarnak kijönni egy sárga zászlós esemény alatt. A csapatsávon először a sárga csapat tűnik fel, vagyis a sárga csapat box megsértést követett el. A sárga autónak a rajtrács végére kell mennie vissza. A még versenyben lévő autók számának megfelelő utolsó helyre kerül fel, és a fekete autó jöhet ki a startrács 4. helyére. Egy csapatnak csak egy autóját büntethetik meg ellenőrzésenként, így ha egy csapatnak több autója is érintett egy ellenőrzéskor, csak az egyiket lehet büntetni.

**8.4 modul – Változó boxkiállások:** A Crew Chief kiegészítő használatakor a játékosok használhatják a Változó boxkiállások választható szabályt (THUNDER ALLEY szabálykönyv 12.1) mind a zöld, mind a sárga zászlós boxkiállásoknál, a következő felülvizsgált szabályokkal:

**Zöld zászlós boxkiállásnál** a szabályok pontosan megegyeznek az alapjáték szabálykönyvének választható szabályok (12.1) részében leírtakkal. Az autó 2 helyet mozog vissza, plusz 1 helyet minden átmeneti elhasználódásjelző után, ami eltávolításra került az autóról (a csapatlapról).

**Sárga zászlós boxkiállásnál** akkor kerül használatra, ha csak 1 gumi vagy üzemanyagjelző kerül levételre. Ekkor, miután az autó a boxba lett helyezve a THUNDER ALLEY szabályainak megfelelően, az autó 1 hellyel előre mozog a boxban, hogy megossa a helyet 1 vagy több olyan autóval, amelyek már ezen a boxhelyen lehetnek, mielőtt még bármelyik autó elkezdené a boxból való versenyt. Ez az autó most arról a helyről fog versenyezni a boxból a többi autóval, hogy megszerezze helyét a rajtrácson, ahová mozgott.

**8.5 modul – Időmérés:** A Crew Chief kiegészítő használatakor, a verseny előtti kezdési sorrend meghatározására való választható szabály (THUNDER ALLEY szabálykönyv 12.2) használható. Ez a szabály megköveteli több versenykártya húzását a rajtrács létrehozásához. Miután az első kártya fel lett húzva és minden csapat felrakta 1-1 autóját, másik kártya kerül felhúzásra minden csapat következő autójához, és ez így ismétlődik addig, míg minden autó fel nem kerül a rajtrácsra.

**8.6 modul – Verseny a helyezéért:** Mikor egy sárga zászlós esemény történik, vagy mikor az utolsó aktiválás véget ér az utolsó fordulóban a verseny végén, a pályán maradt autók versenyezni fognak a helyezéért. Ezt egy versenykártya húzása oldja meg, majd a csapatsáv leolvasása minden pályaszektorban, ami több játékoshoz tartozó autókat tartalmaz. Minden ilyen szektorban, a csapatsáv bal szélén feltűnő csapat nyeri meg a „versenyt a helyezéért”, és vagy megkapja az újraindítási rács következő helyét, vagy a verseny végén a következő helyezést. Ha több mint 2 autó van egymás mellett, a csapatsáv használatával rangsoroljatok minden helyezést. Ha egy csapatból több autó vesz részt és a csapatuk fent van a csapatsávon, mindegyik egymás után előrébb lévő helyre mozog a tulajdonosa kívánta sorrendben. Ha csak azonos csapatban lévő autók vannak egymás mellett, a tulajdonosa dönti el, hogy melyik autó melyik helyre kerüljön.

Ha ez egy sárga zászlós eseménykor történik, ellenőrizni kell a helyezést az újraindítási rácson, még a boxkiállásokról való döntés előtt.

Ha ez a verseny vége, a helyezés ellenőrzése dönt a helyezésjelzőről / -kártyáról.

**8.7 modul – Megnövelt kézilimit:** Minden fordulóban, ideértve a verseny kezdetét is, ahelyett, hogy a versenyt elkezdő autók számánál 1-el több kártyát húznának a játékosok, most mindenki 2 extra kártyával többet húz, mint ahány autóval elkezdte a versenyt. Négy autonál tehát az 5 kártya helyett minden játékos 6 kártyát húzna.

**8.8 modul – Eső – A pálya körülményeinek megváltozása:** Mikor a *Rain (Eső)* első piros zászlóját eseményként kihúzzák, a speciális szabályokon túl – ami egy rövidített versenyhez vezetnének, ha a második kártya is felhúzásra kerülne –, a kártya most késleltető esőnek tekintendő, és újraindítást eredményez. Ez a szabály a legjobban a csapatfőnök stratégia-kártya-modullal (1. modul) párosítva a legjobb.

Az autók rendszeren, sárga zászlós (THUNDER ALLEY szabálykönyv 9.5) körülmények között boxolhatnak.

Továbbá, a pálya körülményeit megváltoztatta az eső és vízzel mossa le a gumit a pályáról, amit aztán szárítanak, amitől a pálya hőmérséklete is megváltozik – olyan dolgok ezek, amikkel a csapatfőnököknek foglalkozniuk kell, hogy versenyzőiknek egy gyors autót tudjanak biztosítani, mire a zöld zászlót újra meglengetik. Hogy újratereptsük ezeket a helyzeteket a THUNDER ALLEY játékban, a következő szabályt szintén használni kell, mikor egy *Rain (Eső)* esemény történik, és ha használatok a csapatfőnök-kártyákat:

O kpf gp"l<sup>a</sup> v<sup>2</sup> nqu"grf qdlc" c"ngl<sup>2</sup> dgp"i<sup>2</sup> x<sup>2</sup> "eucr c<sup>2</sup>h p<sup>3</sup>/4n<sup>2</sup>ni<sup>2</sup> tv<sup>2</sup> a<sup>2</sup> nev<sup>2</sup> u<sup>2</sup>5"À"rcr qv<sup>2</sup> j<sup>2</sup> À"tgn<sup>2</sup>  
j gn<sup>2</sup> gw<sup>2</sup>Àn<sup>2</sup>

## 9. modul: Szezonszabályok

C"Etgy "Ej kgh'ngi<sup>2</sup> u<sup>2</sup> f<sup>2</sup> "cmqt" c"ngi lqdd." j c<sup>2</sup> v<sup>2</sup>/4d<sup>2</sup> xgtugp{ v<sup>2</sup>l<sup>a</sup> u<sup>2</sup> cpcmi<sup>2</sup> u<sup>2</sup>r qp<sup>2</sup>vq<sup>2</sup> p<sup>2</sup>cm<sup>2</sup>  
xgrg<sup>2</sup> gi {o<sup>2</sup> a<sup>2</sup> u<sup>2</sup> w<sup>2</sup>p<sup>2</sup>0<sup>2</sup> G<sup>2</sup>l<sup>2</sup>tv.<sup>2</sup> c" n<sup>2</sup>3/4xgvngl<sup>2</sup> " u<sup>2</sup> cd<sup>2</sup> a<sup>2</sup> n<sup>2</sup> qnev<sup>2</sup> dk<sup>2</sup> vqu<sup>2</sup>f<sup>2</sup>lwn<sup>2</sup> c<sup>2</sup>l qn<sup>2</sup>pcmi<sup>2</sup> c"  
l<sup>a</sup> v<sup>2</sup> nquqncm<sup>2</sup>cnk<sup>2</sup>ndclpqr<sup>2</sup> i qv<sup>2</sup>cnetpeni<sup>2</sup> v<sup>2</sup>gj q<sup>2</sup> pk<sup>2</sup> c<sup>2</sup>j qn<sup>2</sup> v<sup>2</sup>/4d<sup>2</sup> xgtugp{ "uqt<sup>a</sup> p<sup>2</sup> f<sup>2</sup> gt<sup>2</sup>Àn<sup>2</sup>  
nk<sup>2</sup> c" i | | v<sup>2</sup>gu<sup>2</sup> C" l<sup>a</sup> v<sup>2</sup> nquqni<sup>2</sup> u<sup>2</sup> cdcf qp<sup>2</sup> l<sup>a</sup> u<sup>2</sup> j c<sup>2</sup>vpcmi<sup>2</sup> c" xgtugp{ gn<sup>2</sup>gp<sup>2</sup> c" m<sup>2</sup>À<sup>2</sup>3/4ngi gu<sup>2</sup>  
u<sup>2</sup> cd<sup>2</sup> a<sup>2</sup> n<sup>2</sup> qni<sup>2</sup> p<sup>2</sup> m<sup>2</sup>À<sup>2</sup> c" d<sup>2</sup>»pw<sup>2</sup>l r qp<sup>2</sup>vqmcn<sup>2</sup> j c" u<sup>2</sup> gt<sup>2</sup>gp<sup>2</sup> pgm<sup>2</sup> f<sup>2</sup> g" c" l<sup>a</sup> v<sup>2</sup> ni<sup>2</sup> vct<sup>2</sup>vc<sup>2</sup> c<sup>2</sup>l<sup>2</sup> 6: "  
r<sup>a</sup> n<sup>2</sup> cni<sup>2</sup> tv<sup>2</sup> a<sup>2</sup> v." co gn<sup>2</sup> gnkel<sup>2</sup> " valamiféle" x<sup>a</sup> nql cvqu<sup>a</sup> i " alakítható ki." <sup>2</sup>u<sup>2</sup> co kn<sup>2</sup>  
o gi o w<sup>2</sup>vl<sup>a</sup> m<sup>2</sup> j qi {cp<sup>2</sup> x<sup>a</sup> nql kn<sup>2</sup> i<sup>a</sup> n<sup>2</sup> t<sup>2</sup>»r<sup>a</sup> n<sup>2</sup> a<sup>2</sup> n<sup>2</sup> a<sup>2</sup> tc<sup>2</sup> c<sup>2</sup> x<sup>2</sup>c<sup>2</sup>nf<sup>2</sup> k<sup>2</sup>u<sup>2</sup> <sup>2</sup>tlc c<sup>2</sup>w<sup>2</sup> n<sup>2</sup>ixgtugp{ g<sup>2</sup>o

U<sup>2</sup> g<sup>2</sup> qp<sup>2</sup> " À<sup>2</sup>vo g<sup>2</sup> u<sup>2</sup>g<sup>2</sup> < X<sup>a</sup> rcu<sup>a</sup> v<sup>a</sup>ni<sup>2</sup> nk<sup>2</sup> c" u<sup>2</sup> g<sup>2</sup> qp<sup>2</sup> uqt<sup>a</sup> p<sup>2</sup> j cu<sup>2</sup> p<sup>a</sup> n<sup>2</sup> r<sup>a</sup> n<sup>2</sup> a<sup>2</sup> nev<sup>2</sup> C<sup>2</sup>l<sup>2</sup>  
cni<sup>2</sup> dcl<sup>2</sup>ndcp<sup>2</sup> i<sup>2</sup> v<sup>2</sup> c<sup>2</sup>»c<sup>2</sup> j<sup>2</sup> v<sup>2</sup>xgtugp{ .co gn<sup>2</sup> gni<sup>2</sup> M<sup>2</sup>ki "Tlej ctf "Ej cngpi g/v<sup>2</sup>cm<sup>2</sup>vl<sup>a</sup> n<sup>2</sup>o

- |   |                         |
|---|-------------------------|
| 1. verseny: Super Speedway – Saint Adrianna       | Neve: THUNDER ALLEY 500 |
| 2. verseny: Short Track – Yunta Brother Velodrome | Neve: Buckeye 500       |
| 3. verseny: Super Speedway – Saint Adrianna       | Neve: Soda Pop 600      |
| 4. verseny: Road Course – Verghn's Grave          | Neve: Ice Cream 250     |
| 5. verseny: Super Speedway – Pullinger's Pyramid  | Neve: Patriot 500       |
| 6. verseny: Short Track – Yunta Brother Velodrome | Neve: Mayhem 500        |
| 7. verseny: Super Speedway – Saint Adrianna       | Neve: Champion Auto 500 |

**Szezon bajnok:** A játékosok megtartják és feljegyzik a versenyeken megszerzett összes pontjukat, hogy követni tudják a csapatok állását a teljes szezon során. Mikor a 7. versenynek vége, az összes verseny pontjait össze kell adni a csapat végső pontszámának megállapításához. A legmagasabb összesített pontszámú csapat nyeri meg a King Richard Challenge-t.

**Rugalmas szezon:** Ha valószínűnek tűnik, hogy pár játékos ki fog hagyni néhány eseményt, és cserejátékosok nem állnak rendelkezésre, akkor a következő rendszer használható:

1) Határozzátok meg a részt vevő csapatok száma alapján a felső szint alapvonalát. (Ha úgy gondoljátok, valószínűleg 6 játékos fog versenyezni, akkor a szezon alapvonalát 6 csapatra és 18 autóra állítsátok be).

2) Mindig ugyan annyi számú autót pontoztatok a versenyeken, a játékosok számától függetlenül. A fenti példában mindig a 18. helyig pontoztatok. Ez azt jelenti, hogy ha csak 5 játékos játszana is, az először kieső autó akkor is a 18. helyezett kártyát kapja meg.

3) Azok a játékosok, akik kihagynak egy versenyt, megkapják az autók átlagos pontszámát (lefelé kerekítve) amit kiegészítőként szereztek meg. A fenti példában: egy kiesett autóval és csak egyetlen, a versenyt kihagyó játékosal számolva, a hiányzó játékos a 15-16-17-es helyezések után kapna pontokat.

## Készítők

**Expansion Design:** Richard Launius

**Development:** Jeff and Carla Horger

**Art:** Kurt Miller

**Graphics Layout and Design:** Sean Gardner

**Editing:** Stig Morten Breiland

**Playtesters:** Nathan Amor, Daniel Auvil, Neal Cebulskie, Alieen De Ran, Brad De Ran, Ron Gamble, Sean Gardner, Joshua Githens, Matt Hozey, Tim Regis, Joe Roush, Rob Seabrook, Pete Shirey, Scott Smith, Mike Stanley, Pete Stein, Joe Valdez, Eric Wickliffe, Mark Zoghby

**Producers:** Sean Gardner, Carla Horger, Jeff Horger



Szeretnénk köszönetet mondani a következő vállalatoknak a folyamatos segítségükért -



Jason Maxwell at 8<sup>th</sup> Summit  
<http://8thsummit.net>



Gene Billingsley, Tony Curtis and Mark Simonitch at GMT Games  
<http://www.gmtgames.com>

Fordította és szerkesztette:  
**Hipszki László**  
(2019)  
**v1.0**