

THUNDER ALLEY

JÁTÉKSZABÁLYOK



TARTALOMJEGYZÉK

1. Áttekintés (Overview).....	2
2. Előkészítés (Setup).....	3
3. Játékmenet (Sequence of Play).....	3
4. Fontos fogalmak (Important Concepts).....	4
5. Versenykártyák (Race Cards).....	5
6. Mozgás (Movement).....	6
7. Elhasználadásjelzők (Wear Markers).....	8
8. Eseménykártyák (Event Cards).....	9
9. Boxkiállások (Pit Stops).....	9

10. A verseny befejezése és megnyerése (Ending the Race and Winning).....	11
11. Szezonszabályok (Season Rules).....	11
12. Választható szabályok (Optional Rules).....	11
Versenykártya-lista (Race Card List).....	12
Eseménykártya-lista (Event Card List).....	13
További példák (Additional Examples).....	14
Szójegyzék (Glossary).....	15
Tárgymutató (Index).....	16
Készítők (Credits).....	16

1.0 ÁTTEKINTÉS

A *Thunder Alley* játékban 2-7 játékos irányítja az egymással versengő csapatokat, amik célja a legtöbb pont megszerzése egy – vagy több – verseny alatt.

1.1 Játékkalkatrések

- 4 versenypálya
- 42 autójelölő
- 56 5/8" jelölő
- 80 1" jelölő
- 84 versenykártya
- 26 eseménykártya
- 7 csapat specifikus játékossegítő lap

1.2 A játék célja

Az a játékos nyeri a játékot, aki csapatával a legtöbb pontot szerezte. A csapat végső pontszámát a csapat autóival szerzett pontok összege adja. Minden autó pontokat kap a célban helyezésétől függően és bónusz pontokhoz juthat, ha legalább egy fordulóban vezetett a versenyben, és ha a legtöbb fordulóban vezetett a versenyben. Mindig emlékezned kell arra, hogy egy egész csapat autót irányítasz. A verseny megnyerése egyetlen autóval, a többivel nem foglalkozva, nem egy garantáltan győztes stratégia a játék egészét nézve.

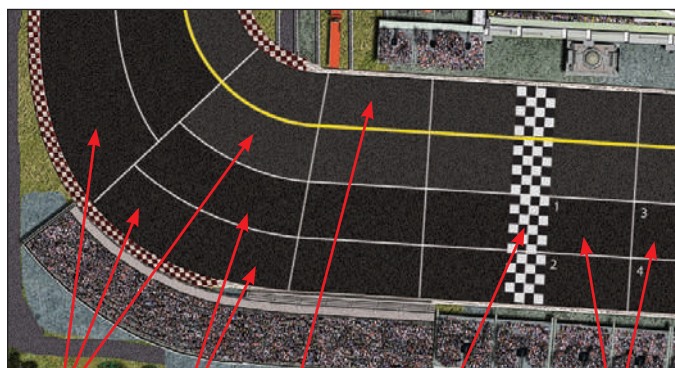
1.3 A pályák

A pályák különböző hosszúságúak és formájúak, de minden pályán ugyan azok a szabályok vannak érvényben.

Helyek: Minden zárt téglalapot helynek nevezünk. A pályán csak egyetlen autó lehet egy helyen.

Az apron / Boxsáv: Az apron az a belső sáv, ami végigfut az egész pálya hosszán. Az apronra csak boxkiálláskor lehet ráhajtani. Az apronon több autó is lehet minden helyen, és belépéskor ott felhalmozódnak. Így bármilyen döntetlen esetében, a rakások alján lévő autók vannak előrébb.

Rajt-/célvonal: Ezen a vonalon sorakoznak az autók a verseny elején. Valamint ez az a vonal, amin a verseny befejezése érdekében az elől haladó autónak át kell haladnia, miután teljesítette a megadott számú kört.



Helyek

Újraindító sávok

Az Apron (boxsáv) Rajt- /
célvonal

Rajtrács

Rajtrács: Ezeket a helyeket használják a verseny kezdete előtt, az autókat felállításához. A pole pozícióban lévő autó az 1-es helyre kerül, a következő a 2-es helyre, és így tovább. A rajtrácsra kerülő autóknek a rajt-/célvonal felé kell nézniük. A rajt-/célvonal első keresztezése nem számít bele a teljesített körök számába.

Újraindító sávok: A sötétebb sávok az újraindításkor használatosak. Amikor újra kell indítani, a vezérajtót a szektora legbelső újraindító helyére kell rakni. Majd folytatni az újraindító sávok feltöltését belülről kifelé és előről hátrafelé, ugyan olyan formában, mint a játék kezdetén (a második autó a vezérajtó külső oldalához kerül, a harmadik a vezérajtó mögé és így tovább).

Zöld újraindító vonal: A zöld vonal 8 hellyel a rajt-/célvonal előtt az a vonal, ami mögül kell elvégezni az újraindítást az utolsó körben. Ha egy sárga zászlós esemény történik, és a vezérajtó túl van ezen a vonalon az utolsó körben, az újraindítás ezen vonal mögül történik (9.6, 9.7).

1.4 Csapatlapok és autók

A csapatlap mutatja a csapat autóinak állapotát, minden egyes autónak külön részt biztosítva. Mikor az autó elhasználódás-jelzőt vagy fordulóvezető-jelzőt kap, a jelző az autóhoz tartozó rész megfelelő területére kerül. A bal oldali terület "Temporary" (Átmeneti) jelzéssel van ellátva, ide azok a jelzők kerülnek, amik a boxkiállítás alatt eltávolításra kerülnek. A jobb oldali terület "Permanent" (Maradandó) jelzésű, ide azok a jelzők kerülnek, amik az autó maradandó sérülését jelzik, ezek nem távolíthatók el a boxkiállítás alatt sem.



1.5 Autók

Az autókat olyan jelölők jelképezik, amik egy versenyautó felülnézeti képét mutatják. Minden autónak saját száma van. Az autójelölők kétoldalasak – az egyik oldaluk világos hátterű, a másik pedig sötét. Minden autó azzal az oldalával kezd egy fordulót, ami megegyezik az elsőjátékos jelző (First Player Marker) hátterével. Mikor az autók aktiválódtak, átfordulnak az ellenkező oldalukra, így mutatva, hogy ebben a fordulóban már aktiválódtak.



2.0 ELŐKÉSZÍTÉS

1. Pálya kiválasztása: Válasszátok ki a négy pálya közül az egyiket.

2. Csapat kiválasztása: Minden játékos válasszon ki egy csapatot és vegye el az ahhoz tartozó csapatlapot és az autókat.

3. Autók kiválasztása: Minden játékos kiválaszt a csapata autói közül a játékosok számának megfelelő számú autót.

JÁTEKOSOK AUTÓK/CSAPAT

2	6 autó
3	5 autó
4	4 autó
5-7	3 autó

4. Kártyapaklik elkészítése: Keverjétek meg külön az eseménykártyákat és a versenykártyákat és készítsétek belőlük 1-1 paklit, amiket helyeztetek a tábla mellé.

5. Autók felhelyezése a pályára: Húzzatok egy kártyát a versenypakliból. Nézzétek meg a kártya alján látható csapatsávot. A csapatok első autójának rajtrácsra helyezéséhez olvassátok le a csapatsávot balról jobbra. Helyeztetek le a csapatsávon először feltűnő, és a versenyben részt vevő csapat első autóját a rajtrács #1-es (pole) pozíciójára. Folytassátok a csapatsáv leolvasását és rakjatek le egy autót a következőleg feltűnő versenyző csapattól a #2-es pozícióra. Ezt ismételjétek addig, míg mindegyik csapat le nem helyezett egy autót a rajtrácsra. A csapatok második autójának rajtrácsra helyezéséhez ugyan ezt a kártyát használjátok, de a csapatsávot most jobbról balra nézzétek. Tehát egy 3 csapatos versenyben, ha az első 3 autó a fekete, a piros és a kék voltak, akkor a 4 és 6 hely között a kék, piros és a fekete lesz a sorrend. Folytassátok ezt a váltakozó irányú lehelyezést (balról jobbra majd jobbról balra) addig, míg a maradék autó is a rajtrácsra nem kerül. Minden autót a világos háttérrel felfelé kell lehelyezni a verseny kezdetekor.



6. Jelzők felhelyezése:

HELYEZÉSJELZŐK: Rakjatek a jelenlegi kör jelölőjét a körszámláló #1-es helyére. A helyezésjelzőkből rakjatek ki annyit, hogy minden autónak jusson egy belőle (tehát 1-től 12 lapkáig, egy 12 autós versenynél). Rakjatek ki őket balról jobbra sorban, az 1-es lapkától kezdve az utolsóig, amit ebben a versenyben használtok. A nem használt helyezésjelzőket rakjatek vissza a dobozba.



ELSŐJÁTEKOS JELZŐ: Adjatek az elsőjátékos jelzőt annak a játékosnak, akinek az autója a pole pozícióba került. A jelzőt a világos háttérrel felfelé mindenki által jól látható helyre rakjatek.

TOVÁBBI JELZŐK: Rakjatek az összes elhasználódásjelzőt és fordulóvezető-jelzőt a pálya belső részére, hogy minden játékos használhassa azokat. Rakjatek a jelenlegi kör jelzőjét (Current Lap marker) a körszámlálóra (Lap Track).

7. Kártyák osztása: Osszatek minden játékosnak 1-el több versenykártyát, mint amennyi autóval kezd.

Kezdődjön a verseny!

3.0 JÁTEKMENET

3.1 Akciórészek (Action Segments) illetve fordulók

Egy teljes forduló alatt minden játékos aktiválja egyszer az összes autóját. Miután az utolsó autó aktiválásának is vége, a forduló is véget ér. Egy akciórész egyetlen játékos kártyakijátszását jelenti, amivel aktiválja az egyik autóját.

3.2 A fordulók játékrészei

1. Kéz feltöltése (3.3)
2. Akciórészek végrehajtása (3.4)
3. Forduló vége rész végrehajtása (3.5)
 - a. A vezér megállapítása és a vezérautó jutalmazása egy fordulóvezető-jelzővel (3.5.1).
 - b. Egy eseménykártya húzása és megoldása (3.5.2).
 - c. Boxkiállások végrehajtása (3.5.3).
 - d. Az első játékos megállapítása (3.5.4).
 - e. Lekörözött autók eltávolítása (3.5.5).
 - f. Felesleges versenykártyák eldobása (3.5.6).

3.3 Kéz feltöltése

Minden forduló elején a kézlímitükig húznak a játékosok a versenypakliból. A játékosok kézlímite egy kártyával több, mint amennyi autóval kezdte a csapat a versenyt. *Például, ha minden csapat 4 autóval kezdte a versenyt, akkor mindannyiuk kézlímite 5 kártya.* A kézlímit nem változik a kiesett autók miatt. Tehát a forduló elején minden játékosnak ugyan annyi kártyája van. Először az első játékos tölti fel a kezét, majd a többiek következnek az óramutató járásával megegyező sorrendben. Amennyiben a versenypakli bármikor elfogyna, és kártyát kéne húzni, az eldobott versenykártyák megkeverésével új versenypaklit kell készíteni.

3.4 Akciófázis (Action Phase)

Ez a fázis néhány akciórészből áll. A forduló első akciórészét az elsőjátékos jelzőt birtokló játékos hajtja végre. Miután az ő akciórésze befejeződött, a balján ülő játékos hajtja végre a saját akciórészét. Ez folytatódik addig, míg mindegyik autó aktiválódott egyszer az akciórészben.

Az aktív játékos a következőket teszi:

1. Kiválasztja az egyik, még nem aktivált autóját. Egy autó fordulónként egyszer aktiválható, amit az autó jelölőjének átfordítása mutat.
2. Ha a kiválasztott autó már kiesett a versenyből, akkor az az akciórész elpasszolásának felel meg. Ugrás a 7-es lépésre.
3. Ha a kiválasztott autón a csapatlapon hat vagy több elhasználódásjelző van, akkor az autó feladja a versenyt (7.2). Ugrás a 7-es lépésre.
4. A kiválasztott autó önként is feladhatja a versenyt. A versenyt feladó autó a csapatlapra kerül és megkapja a helyezésjelző-sor legkisebb pontértékű (jobb oldali) helyezésjelzőjét. Ugrás a 7-es lépésre.

MEGJEGYZÉS: Egy játékos általában akkor dönt így, ha az egyik autóján sok a maradandó elhasználódásjelző. Ez a későbbi fordulóban több kártyajáték-lehetőséget biztosít a még versenyben lévő autói számára.

5. Egy versenykártya kijátszása az aktivált autóra, ami a kártyán feltüntetett sebességgel mozogni kezd, a mozgás típusának és a szövegben leírtaknak megfelelően. Büntetés jár a mozgására, ha ezt a részt három vagy több elhasználódásjelzővel (átmenetivel vagy maradandóval) kezdte meg a csapatlapján (7.4).

6. Miután az aktivált autó mozgott, a kijátszott versenykártyán feltüntetett elhasználódásjelzőt a csapatlapon lévő megfelelő helyre kell rakni. Megjegyzés: a fehér háttérű versenykártyák után nem kell elhasználódásjelzőt felrakni.

7. Az aktivált autó a másik oldalára fordul. Az aktív játékos befejezte az akciórészt.

3.5 Forduló vége rész



(3.5.1) Fordulóvezető-jelző megszerzése: A vezérjelzővel jelzett autó megkapja a fordulóvezető-jelzőt, ami a csapatlap ennek fenntartott mezőjére kerül. Ha több autó van elől egyszerre, mindegyik autó, ami az első szektorban van, megkapja a fordulóvezető-jelzőt. (Ebben az esetben, a normál döntetlen helyzetet feloldó szabályt – az van előrébb, amelyik autó beljebb van – nem használjuk.) Ez jelzi, hogy több autó harcol állandóan több körön keresztül.

PÉLDA: A #43-as és #15-ös autók „vezetik” a versenyt, és mindkettő megkapja a fordulóvezető-jelzőt. A #15-ös autó van a belső sávban, így a következő fordulóban a kék lesz az első játékos.

(3.5.2) Eseménykártya húzása és lejátszása: Az első játékos felhúzza a felső eseménykártyát és felolvassa a többieknek, majd az eseményt lejátszák. Ha valamelyik autó befejezi a versenyt, ez a lépés kimarad. A 8.0-ás pont részletezi az eseménykártyák felolvasását és lejátszását.

(3.5.3) Boxkiállítás végrehajtása: Az első játékos eldönti, hogy melyik – vagy egyik sem – autója fog kiállni a boxba, majd a tőle balra ülő is dönt. Ez folytatódik balra addig, míg mindegyik játékos el nem dönti, hogy kiáll-e vagy sem. A boxkiállítás (9.0) részletezi, mit von ez maga után, és hogyan kell kezelni a kiállt autókat. Ha az összes boxkiállítás után új autó áll az élre, akkor az az autó kap egy fordulóvezető-jelzőt.



(3.5.4) Első játékos kijelölése: Az kapja az elsőjátékos jelzőt, akinek az autóján van a vezérjelző.

Az elsőjátékos jelzőt át kell fordítani, így a háttérre megegyezik a vezér (és a többiek) autójának háttérszínével.

(3.5.5) Lekörözött autók eltávolítása: A lekörözött autókat a pályáról le kell szedni, és a sorrendjük alapján megkapják a legkisebb helyezésjelzőket a maradék helyezésjelzők közül. Ha sárga zászlós esemény történt, nem lesznek olyan autók, amelyeknek lekörözésjelzőjük lenne (9.6).

(3.5.6) Dobás: A játékosok eldobhatják bármelyik, vagy akár mindegyik versenykártyát a kezükből, ha nem kellene nekik.

4.0 FONTOS FOGALMAK

4.1 Az aktuális vezér és a sorrend

A verseny során fontos tudni, hogy melyik autó vezeti a mezőnyt. Az az autó a vezér, amelyik a legtöbb kört tette meg, és a legkevesebb szektornyit távolságra van attól, hogy újra áthaladjon a rajt-/célvonalon. Hogy ne legyen elfelejtve, rakjátok a vezérjelzőt a vezérautóra. Amikor ez megváltozik, a vezérjelző átkerül az új vezérre. Ha több autó ugyan azon körben ugyan abban a szektorban van, akkor a vezérjelző a pálya belsejéhez legközelebb lévő autóra kerül.

A sorrend akkor fontos, mikor ugyan abban a fordulóban több autót kell levenni a lekörözés miatt, és mikor ki kell osztani a helyezésjelzőket a verseny végén. Ugyan azt az eljárást kell alkalmazni, mint a vezér megállapításakor, de minden autohoz egy helyezést kell rendelni az alábbiak alapján:

1. Legtöbb teljesített kör
2. A rajt-/célvonal újbóli eléréséhez legközelebb eső hely
3. Azonos szektorban belülről kifelé.

Ahogy az autók lejönnek a pályáról a verseny végén, a célvonal utolsó keresztezésekor, az aktuális vezér jelzőjét az a még pályán lévő autó kapja meg, amelyik a legközelebb van a célvonal keresztezéséhez (ez a „Clean Air” kártya figyelembe vételekor fontos).

4.2 Lekörözött autók



Amikor a vezérjelzőt birtokló autó bemozog egy olyan szektorba, ahol másik autó(k) van(nak), akkor az(ok) az autó(k) lekörözöttek számítanak, és egy lekörözésjelzőt kell rá(juk) helyezni. Ha egy lekörözésjelzős autó a vezérautó előtti szektorba mozog, a lekörözésjelző lekerül róla. Ha egy autó a forduló úgy fejezi be, hogy egy lekörözésjelző van rajta, akkor le kell venni a pályáról, és a maradék helyezésjelzők közül megkapja a legkisebb értékűt.

PÉLDA: A #15-ös vezérautó lekörözte a #22-es és #23-as autókat. A forduló végén mind a két autó lekerül a pályáról és a #23-as megkapja a megmaradtak közül a legkisebb értékű helyezésjelzőt, míg a #22-es az annál eggyel nagyobb értéket kapja meg.

4.3 Egy autó elvesztése (Feladás és kiesés)

Ahogy a verseny folytatódik, a játékosok valószínűleg elveszítik egy vagy több autójukat, vagy az összegyűlt elhasználódásjelzők vagy a lekörözés miatt. Mikor ez megtörténik, a játékos egyszerűen leveszi az autóját a pályáról, és elveszi a játékban maradtak közül a legkisebb pontértékű (jobb szélső) helyezésjelzőt. Egy autó aktiválása miatti kártya kijátszása helyett, a játékos önként feladhatja azzal az autójával a versenyt, és a megmaradtak közül elveheti a legkisebb pontértékű helyezésjelzőt.

Ha egy játékos elveszíti egyik autóját, attól még a következő forduló változatlan számú kártyával fogja kezdeni. A versenyt feladó autókat a csapatlapra kell rakni.

Itt fogja átforgatni a játékos, ha kívánja, hogy a „passzolást” jelezze. Egy játékos minden fordulóban egyszer passzolhat minden autójával, ami a versenyt feladta.

STRATÉGIAI JEGYZET: Emiatt a szabály miatta azok a játékosok, akiknek kevesebb autója van, nagyobb eséllyel szereznek hasznos kártyákat, mivel a forduló végén több kártyát tudnak megtartani (nincsenek arra kényszerítve, hogy az összes kártyájukat kijátszák). A játék tervezésekor pontosan ezt a hatást akartuk elérni.

4.4 A csapatsáv használata

A csapatsáv a minden versenykártya alján lévő színes, szimbólumokat tartalmazó szalag. Ez a sáv különféle szituációk megoldására használható: mikor egynél több csapat is jogosult egy eseményre (egy döntetlen helyzet feloldása), ha a véletlenre van szükség, valamint a rajtsorrend megállapítására. Nézd meg a csapatsávot balról jobbra. Mikor a csapatsávot vizsgálod, csak azokat a csapatokat vedd figyelembe, amelyeknek van autójuk a pályán. Hagyd ki azokat a csapatokat, amiket nem használtak a játékban, vagy már minden autójuk feladta a versenyt.

ELJÁRÁS: Hogy eldöljön, melyik csapatra vonatkozik, a pakli tetején lévő versenykártyát fordítsátok meg. Balról jobbra haladva, keressétek meg, melyik csapat színe bukkan fel először a sávon. Hagyjátok ki azokat a színeket, amikkel nem játszatok ebben a versenyben, tehát, ha a sárga az első a sávon, de a sárga csapat nem játszik, hagyjátok ki és használjátok a következő szint.

Fontos: Miután meg lett állapítva a csapat, az érintett autónak abból a csapatból kell származnia. Ha a csapat két vagy több autójára egyaránt vonatkozhat, akkor az autó tulajdonosa dönt közöttük.

4.5 Kanyarok

(4.5.1) Általánosságban: Azon kívül, hogy kevesebb sávból állnak, nincsenek speciális szabályok a kanyarokra – az autók válthatnak sávot, kiszoríthatnak másokat (6.7, 6.8) és kimehetnek a boxba (9.0) miközben egy kanyarban vannak.

(4.5.2) Behajtás kanyarokba: Minden pályán egy bizonyos ponton, az egyenes utak a kanyarok felé közeledve kevesebb sávra szűkülnek – ezeket összetartó sávoknak hívjuk. Ha választani kell, az aktív játékos dönti el, melyik sávba mozog, mikor behajt a kanyarba. Nézd meg a 6.9-es pontot, ha az aktív autó részese egy besoroló vonalnak.

(4.5.3) Kihajtás kanyarokból: Kanyarból való kihajtáskor vannak olyan sávok, ahol két elől lévő hely közül is lehet választani – ezeket széttartó sávoknak hívjuk. Ha választani kell, az aktív játékos dönti el, melyik sávba mozog, mikor kihajt a kanyarból. Nézd meg a 6.9-es pontot, ha az aktív autó részese egy besoroló vonalnak.

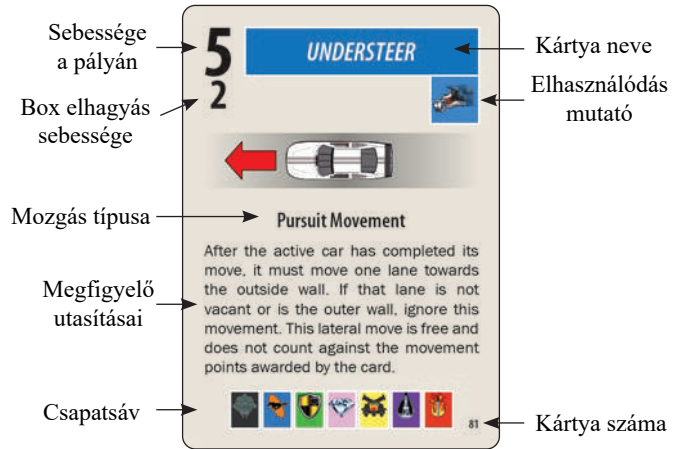
JEGYZET: Mindig, ha dönteni kell, az **aktív játékos** választ.

4.6 Körök

A körök száma minden versenynél a versenypálya közelében lévő körszámlálón látható. A jelenlegi kör jelzőjével nyomon követhető a jelenlegi kör. Miután a verseny elrajtolt, mindig, ha a versenyt vezető autó keresztezi a rajt-/célvonalat, mozgassátok a kör jelzőjét egy hellyel magasabbra. Ha a vezér keresztezi a célvonalat és nincsen nagyobb számmal jelzett hely, amire lehetne mozgatni a számlálót, a verseny véget ér (10.1). © 2014 GMT Games, LLC

5.0 VERSENYKÁRTYÁK

A versenykártyák a *Thunder Alley* lelke. Ezeket a kártyákat használjátok, hogy az autókat a pályán körbevezessétek. Az alábbi ábra megmutatja, a kártya egyes részei mit jelentenek.



Kártya neve: Utal egy kicsit arra, milyen különleges akciót vagy korlátozást ábrázol a kártya, de leginkább hangulati elem. Ha ez a terület színezett, az jelzi, hogy a kártyával aktivált autó ezzel a színnel megegyező elhasználódásjelzőt kap.

Sebessége a pályán: A kártya mozgáspont-értéke. Az érték változhat az autó aktuális elhasználódásától (7.4).

Box elhagyás sebessége: A kártya mozgáspont-értéke, ha a box elhagyására lett felhasználva.

Mozgás típusa: Milyen típusú mozgást hajt végre az aktivált autó (kivéve a box elhagyásakor).

Elhasználódás mutató: Ez mutatja meg, hogy az aktivált autó milyen elhasználódásjelzőt kap a kártya miatt. A fehér névvel ellátott kártyákon nincsen elhasználódásjelző, mivel a kártya nem okoz elhasználódást az aktivált autón.

Megfigyelő utasításai: Néhány kártyának különleges hatásai vannak. Ezeket a megfigyelő utasításai adják meg a kártya szövegében. A kártya használatakor be kell tartani a megfigyelő utasításai által adott korlátozásokat. Ha ennek a könyvnek bármelyik szabálya ellentmond a megfigyelő utasításainak, mindig a kártya szövege élvez elsőbbséget.

Csapatsáv: Lásd 4.4.

Kártya száma: Ha elveszne, könnyebb beazonosítani, melyik tűnt el.

ÚJRAKEVERÉS: Amennyiben a versenypakli bármikor elfogyna, és kártyát kéne húzni, az eldobott versenykártyák megkeverésével új versenypaklit kell készíteni.

Nézd meg a szabálykönyv végén a versenykártyák listáját.

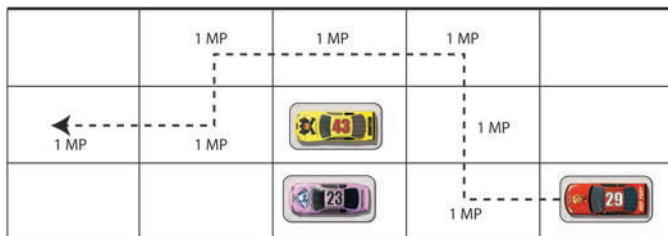
6.0 MOZGÁS

6.1 A mozgás alapjai

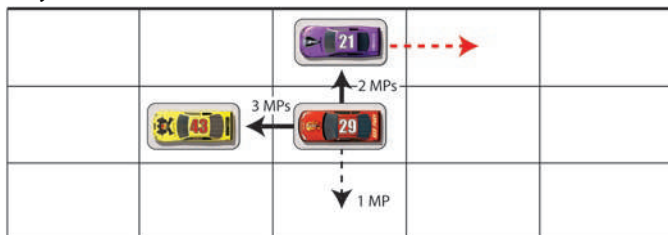
Mikor egy játékos aktivál egy autót, ami nem az apronon van (vagy a boxban), és kijátszik egy versenykártyát, az autó egy bizonyos számú mozgáspontot (MP) szerez, ami egyenlő a kártya „sebesség a pályán” értékével, kivonva belőle az autó esetleges sebességbüntetését (7.4). Az autók előre vagy oldalirányba mozoghatnak (vagyis oldalra) a kijátszott versenykártya korlátozásától függően. Az autók *nem* mozoghatnak átlósan, hacsak a kijátszott kártya szövege nem engedélyezi azt. Az aktivált autó nem mozoghat hátrafelé, de kényszeríthetőek hátrafelé mozgásra oldalirányú kiszorításkor (6.7) vagy a „Working the Pack” lap kijátszásával. Az aktivált autó egy helyre egy akciórészen belül nem léphet többször.

JÁTEKOS JEGYZET: Ez a szabály megakadályozza a játékost, hogy szándékosan égesse el MP-it a balra-jobbra, majd újfent balra-jobbra mozgással két hely között. A játékosoktól elvárható, hogy a verseny szellemében játsszanak.

Mozgási költség: 1 MP-ba kerül az aktivált autónak, hogy belépjen a pálya egy üres helyére – akár előre, akár oldalra mozogva. 2 MP-ba kerül, hogy oldalirányban egy elfoglalt helyre mozogjon (lásd: oldalirányú kiszorítás [6.7]). 3 MP-ba kerül, hogy előre mozogjon egy már elfoglalt helyre (lásd: előretolás [6.8]). Az összekapcsolódás mechanikája miatt (6.2), a 3 MP elköltsége az előretolás érdekében csak egyéni és vezér mozgáskor használható.)



A #29-es piros autó hét helyet mozog előre, 1 MP-ot fizetve helyenként.



Az előretolás költsége 3 MP, az oldalirányú kiszorításnak 2 MP, míg egy oldalsó üres helyre való mozgásnak 1 MP.

Korlátozások: Az aktivált autónak az összes lehetséges MP-ját el kell költenie. Egyéni és vezér mozgáskor sosem kell az autóval a legkönnyebb/leggyorsabb utat használni – el lehet költeni az összes MP-ot előretolásra és oldalirányú kiszorításokra akkor is, ha üres sávot is lehetne választani. Lásd még a 14. oldalon az összeütközés példáját.

Választások: A nem aktív autók sohasem választhatnak semmit, függetlenül a mozgás típusától. Minden választást az aktív játékos hoz meg.

A Thunder Alley-ben négyféle mozgástípust különböztetünk meg:

- Egyéni mozgás (Solo Movement) (6.3)
- Besoroló mozgás (Draft Movement) (6.4)
- Üldöző mozgás (Pursuit Movement) (6.5)
- Vezér mozgás (Lead Movement) (6.6)

A mozgástípusok közül néhány az összekapcsolódás (Linking) (6.2) nevezetű fogalomra támaszkodik.

6.2 Összekapcsolódás

Az azonos sávban lévő, egymással szomszédos autók sorban lévőnek számítanak, vagyis szorosan egymás nyakában lihegve versenyeznek, és összekapcsolódhatnak a vezér, üldöző vagy besoroló mozgás során. Egy összekapcsolódásban bármennyi autó részt vehet – kettőtől az összesig bezárólag. Egy összekapcsolódásban lévő autók lehetnek kanyarban, vagy egyenesben is. Mikor egy összekapcsolódott aktív autó mozog, az összes összekapcsolódott autó vele mozog. Csak az aktív autó költ erre MP-okat.

6.3 Egyéni mozgás (Solo)



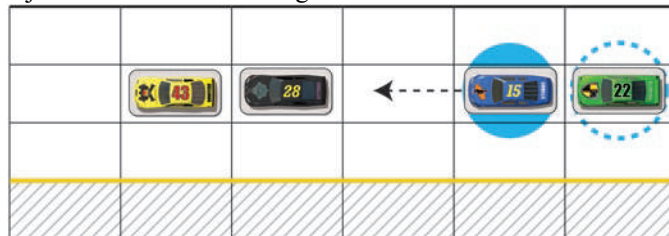
Egyedül az aktív autó mozog, hacsak oldalirányú kiszorítást vagy előretolást nem csinál. Az aktív autó *sosem* mozgatja az összekapcsolódó autókat ebben az akciórészben. Egy egyéni mozgást végző aktív autó bármelyik megfelelő helyre bemozoghathat, ha megvan hozzá a kellő MP-ja.

6.4 Besoroló mozgás (Draft)

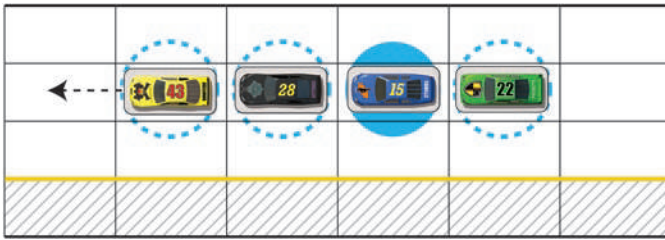


(6.4.1) Az alapok: A besoroló mozgás a leggyakoribb mozgásfajta a Thunder Alley-ben. Lehetővé teszi az aktív autó előtt vagy mögött lévő és összekapcsolódott autóknak, hogy egyidejűleg mozogjanak.

ELJÁRÁS: Mikor egy autó besoroló mozgásos kártyával mozog előre és vannak vele összekapcsolódó autók (előtte és/vagy mögötte), az egész sornyi összekapcsolódott autó mozog. Ezt besoroló vonalnak hívják. Ha a besoroló vonal további autóval találkozik az útja során, azok is a besoroló vonal részei lesznek, és együtt mozognak tovább ebben az akciórészben. Miután kialakult egy besoroló vonal, a nem aktív autóknak nincs választási lehetőségük. Az összekapcsolódott vagy összekapcsolódottá vált autóknak mozogniuk kell. Amint elindul a mozgás előre, egy besoroló vonalnak nincs lehetősége a sávváltásra vagy kettéválásra, míg az aktív autó fel nem használta az összes MP-ját és be nem fejezi az akciórészben a mozgását.



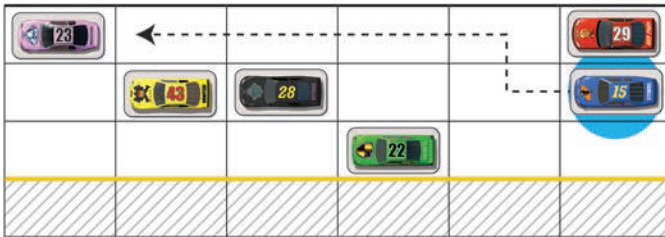
PÉLDA: Tételezzük fel, hogy a #15-ös kék autót már aktiválták egy besoroló mozgásos kártyával. A mögötte lévő zöld autóval összekapcsolódott és együtt mozognak. Mivel a kék autóval indul a példa besoroló vonala, nem tud sávot váltani. A kék autó előre mozog egy helyet és összekapcsolódik a #43-as és a #28-as autókkal is.



PÉLDA FOLYTATÁSA: A négy autó már össze van kapcsolódva, és a kék autóval csoportosan együtt mozog (egy besoroló vonalként). A kék autó nem tud áthaladni az összekapcsolódott csoport egyik autóján sem, és lekapcsolni sem tud senkit.

(6.4.2) Oldalirányú mozgás: Mikor egy autó besoroló mozgásos kártyával lett aktiválva, mozoghat oldalirányba (és kiszoríthat autót) amennyit csak akar, *mielőtt* elindulna előre. Ezen kezdeti oldalirányú mozgás alatt az előtte és mögötte lévő autók nem számítanak összekapcsolódottak. Amint megindul a mozgás előre, az elől és hátul lévő autókkal a kapcsolat automatikusan megtörténik és az oldalirányú mozgás többé nem lehetséges.

Egy besoroló mozgásos kártyával aktivált autó, ami nincs összekapcsolódva, úgy mozog, mint egy egyéni mozgást végző autó. Amint az aktív autó előre mozog, összekapcsolódik minden autóval, mely közvetlenül mögötte vagy előtte mozog, és az oldalirányú mozgás többé nem lehetséges.



Ha nincs besoroló vonal a kék #15-ös autó mögött, szabadon válthat sávot. Ebben a példában egy helyet mozog előre, majd sávot vált, és ezzel összekapcsolódik a piros #29-es autóval. A két autó előre mozog és összekapcsolódik a rózsaszín #23-as autóval is. Ha a kék autónak vannak még MP-jai, mind a három autót folytathatja a mozgást.

A besoroló mozgás és a kanyarok: Lásd: 6.9.

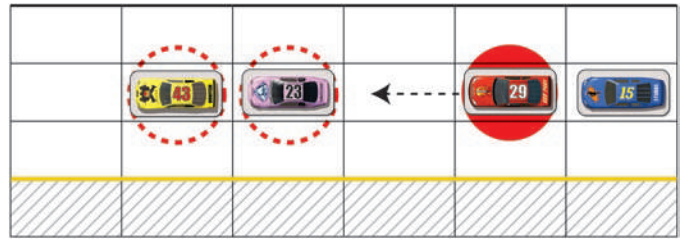
6.5 Üldöző mozgás (Pursuit)



Az üldöző mozgás nagyjából ugyan úgy működik, mint a besoroló mozgás, egy kis különbséggel – az aktív autó mögötti autók nem számítanak összekapcsolódottak, és az aktív autó előremozgása nem húzza magával őket. Mint a besoroló mozgásnál, az aktív autó úgy mozog, mint az egyéni mozgáskor, míg nem kapcsolódik össze egy előtte lévő autóval. Amint összekapcsolódtak, már nem válthat sávot ezen aktiválása alatt.

JÁTEKOS JEGYZET: Az üldöző mozgásra gyakran gondolnak „toló” (push) mozgásként. Az aktív autó egy vonalhoz kapcsolódik, és az előtte lévő autót tolja maga előtt úgy, mint a besoroláskor, míg a mögötte lévő autókra nincs hatással.

Ahogy a besoroló vonal halad előre, az autók, amikkel az útja során találkozik, csatlakoznak ehhez a besoroló vonalhoz.



A piros #29-es autót üldöző mozgással aktiválták. Előrehaladtában felveszi a #23-as és a #43-as autókat. A #15-ös autót hátrahagyja.

6.6 Vezér mozgás (Lead)

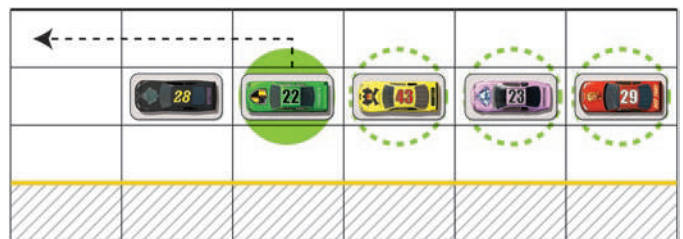


Ahogy a neve is sugallja, vezér mozgással lehet más autót vezetni. Vezér mozgás használatakor, az aktivált autó mozog, és a vezér mögötti összekapcsolódó autók is „követni fogják a vezért”. Mikor az aktivált autó mozog, a mögötte lévő összekapcsolódó autó fogja elfoglalni azt a helyet, amit az aktivált autó épp elhagyott, a harmadik összekapcsolódó autó a második autó megürült helyére lép, és így tovább a sor végéig. Más szavakkal, az aktív, vagy „vezér” autó „húzza” magával a mögötte lévő autót. Ha az aktivált autó oldalirányba mozog, a közvetlenül hozzá kapcsolódott autó az éppen kiürült helyre mozog be, majd tovább folytatja az aktív autó követését annak megürült helyein át.

Ha nincsenek autók az aktivált autó mögött az aktiválása kezdetén, akkor a vezér mozgás pontosan úgy működik, mint az egyéni mozgás.

A vezér mozgás egyedi körülményei

- Az összekapcsolódást csak a mozgás elkezdésénél kell vizsgálni, később nem. Sosem „szed fel” olyan autót, amikkel az aktiválás kezdetén nem volt összekapcsolódva.
- Az oldalirányú mozgás a vezérautó mögötti autót nem fogja „leválasztani”.
- A vezért a mögötte lévő összekapcsolódó autóknak kötelező követniük. Nem utasíthatják el a mozgást.



PÉLDA: A #22-es autót vezér mozgással aktiválták. A #43-as, a #23-as és a #29-es autók követni fogják a #22-es autót helyről helyre. A #28-as autóra nincs hatással a mozgás.

6.7 Oldalirányú kiszorítás

Akkor történik, mikor az aktivált autó oldalirányú mozgással olyan helyre mozog, ahol egy másik autó van. Az eredetileg a helyen lévő autó kiszorul, és az aktivált autó mozgásának megfelelően egy sávot mozog oldalra. Ha a kiszorított autó eleve a fallal vagy az apronnal szomszédos helyen volt, egy helyet visszalép, nem pedig bele a falba, vagy rá az apronra. Ilyenkor a kiszorított autó mögötti autók is visszalépnek egy helyet. Oldalirányú kiszorítással lehetséges több autót is kiszorítani, például úgy, hogy az egyik autó kiszorítja a mellette lévő, ami kiszoríthat egy következőt is. Oldalirányú kiszorítás egy

akciórészen belül többször is használható, folyamatosan ugyan azt az autót szorítva ki, vagy akár másokat is.

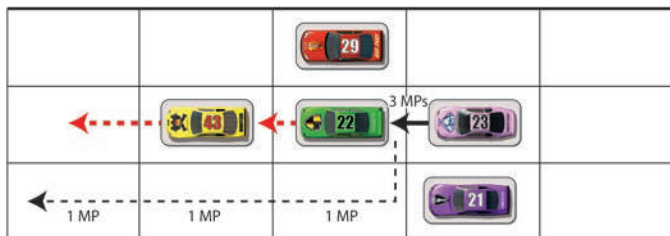


PÉLDA: A kék csapat kijátszik egy besoroló mozgásos kártyát és aktiválja a #15-ös autót. Mielőtt előre mozogna, két helyet mozog oldalra, jobb felé (4 MP-ért), kiszorítva három autót. A zöld #22-es autó egy helyet jobbra tolódik, és egy helyet vissza. A zöld autó kitolása miatt a #29-es és a #28-as autók is kitolódnak, két helyet vissza. A kék autó ezután megindul előre, és viszi magával a #21-es, a #22-es, a #29-es és a #28-as autókat a besoroló vonalban.

6.8 Előretolás

Akkor történik, mikor az aktivált autó előre mozog egy olyan helyre, ahol már van egy másik autó. Az eredetileg azon a helyen lévő autó kiszorul, és egy szektornyit előre mozog. Ha a kiszorított autó behajt vagy kihajt egy kanyarba/kanyarból, az aktív játékos dönti el, hogy melyik sávba lépjen be, ha egyenlő több választási lehetőség is van. A kiszorított autó előtt lévő autók szintén előre tolódnak egy helynyit. Lehetséges több autót is kiszorítani előretolással, mikor az egyik autó egy másikat szorít ki, az pedig egy újabbat. Előretolás egy akciórészen belül többször is használható, folyamatosan ugyan azt az autót szorítva ki, vagy akár másokat is.

JÁTEKOS JEGYZET: Ha egy autót előre tudsz tolni, akkor előre tudsz tolni bármennyit, amennyi össze van kapcsolódva az előtted lévő autóval.



PÉLDA: A rózsaszín #23-as autó előretolja a #43-as és a #22-es autókat, egy helynyit 3 MP-ért. Ezután sávot vált és előre mozog, minden szabad helyért 1 MP-ot fizetve.

6.9 A besorolás és a kanyarok

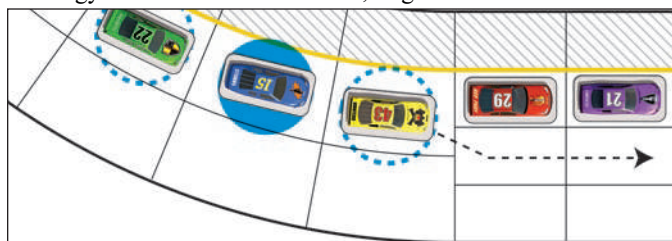
(6.9.1) Behajtás egy kanyarba: Mikor egy besoroló vonal behajt egy kanyarba, és ki lehet választani, a kanyar melyik sávjába lépjen be, az aktív játékos dönti el, melyik sávba fog belépni az egész besoroló vonal. Bármit is választ, a besoroló vonal összes autójának keresztül kell mennie azon a sávon. Nem küldhetsz néhány autót más sávokra.

(6.9.2) Kihajtás egy kanyarból: Mikor egy besoroló vonal kihajt egy kanyarból, és ki lehet választani, a kanyar melyik sávjába lépjen be, az aktív játékos dönti el, melyik sávba fog belépni a besoroló vonal. Miután a sáv ki lett választva, a besoroló vonal összes autójának be kell lépnie arra a sávra. Nem küldhetsz néhány autót más sávokra.

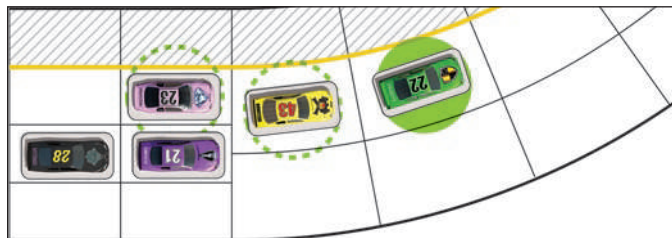
(6.9.3) Eltérések a szét- és összetartó sávoknál

ESET #1: Ha aktiváláskor, az aktív autóval előre vagy hátrafelé összekapcsolódó autók sora éppen egy kanyarba be-, vagy egy kanyarból kihajtana, és van lehetőség választani, hogy melyik sávon lévő autók legyenek a besoroló vonal részei, az aktív játékos választ. Ez akár egy üres sáv is lehet, még akkor is, ha a másik sávban vannak autók.

ESET #2: Ugyan az a helyzet, mint a fentiekben, kivéve, hogy a két sáv választása a mozgás alatt történik. Az aktív játékos kiválaszthatja, hogy melyik sávba tolja a besoroló vonalat – még ha az egyik sávban vannak is autók, míg a másikban nincsenek.



PÉLDA: A kék #15-ös autó a kanyarban lett aktiválva besoroló mozgással. Előre mozog a #43-as és a #22-es autókval összekapcsolódva, és az üres sávot választja a kanyarból való kihajtásra, így a besoroló vonal elkerüli a #21-es és a #29-es autók eltolását.



PÉLDA: A zöld #22-es autó egy vezér mozgással lett aktiválva egy kanyarban. A #43-as autóval össze kell kapcsolódnia, de a zöld csapat bármelyik sávot kiválaszthatja a kanyaron kívül lévő kettő közül, hogy összekapcsolódjanak vele egy besoroló vonallá. Ebben az esetben a #23-as autó sávját választják.

7.0 ELHASZNÁLÓDÁSJELZŐK

Ezen jelzők felhalmozódása jelképezi a verseny alatt az autón jelentkező általános kopást és elhasználódást.

7.1 Az elhasználódásjelzők alapjai

Elhasználódásjelzőket versenykártyák kijátszásakor, vagy események megoldásakor lehet szerezni. A kártya nevének háttérszíne, és a versenykártya elhasználódás mutatója jelzi, milyen típusú elhasználódásjelzőt kap a kártya kijátszásával aktivált autó. Az elhasználódásjelzőt az aktív autó ennek fenntartott helyére kell helyezni a csapatlapra, miután az autó mozgott. Nem okoznak elhasználódást azok a versenykártyák az aktív autónak, amelyek neve fehér háttérszínnel van jelölve és nincsen rajta elhasználódás mutató. A játékhoz adott elhasználódásjelzők számának nincsen korlátja, több is használható. Minden elhasználódásjelzőnek ugyan az a hatása, de néhány esemény kifejezetten olyan autókra lesz hatással, amelyek rendelkeznek bizonyos fajta elhasználódásjelzőkkel.

MEGJEGYZÉS: Egy esemény megoldása során kapott elhasználódásjelzők azonnal felhelyezésre kerülnek.



Maradandó elhasználódásjelzők

- Sárga – Felfüggesztés
- Lila – Váltó
- Piros – Komolyabb kasztzni
- Narancs – Hajtómű



Átmeneti elhasználódásjelzők

- Fekete – Gumik
- Kék – Felfüggesztés
- Szürke – Kisebb kasztzni
- Zöld – Üzemanyag

7.2 Hat elhasználódásjelző

Ha egy autó összeszed hat vagy több elhasználódásjelzőt, az autó feladja a versenyt. Helyezd a versenyt feladó autót a csapatlapra és elnyeri a megmaradt helyezéssel a legalacsonyabb értékűt.

JÁTEKOS JEGYZET: Az autót nem akkor kell eltávolítani, mikor megkapja a hatodik jelzőt, hanem a következő aktiváláskor, ha még mindig rajta van a 6 elhasználódásjelző.

7.3 Elhasználódásjelzők levétele

Az átmeneti elhasználódásjelzők eltávolíthatók egy boxkiállással (9.0). A maradandó elhasználódásjelzők azonban nem távolíthatók el egy autóról, ha már egyszer megkapta azokat, hanem a verseny egésze alatt az autó ezeknek fenntartott mezőjén maradnak a csapatlapon.

7.4 Sebességbüntetések

Mikor egy autó aktiválódott, és már három, vagy több elhasználódásjelző (átmeneti és/vagy maradandó) van a neki fenntartott mezőn, egy sebességbüntetést szenved el. Az alábbi táblázat mutatja az elhasználódásjelzőknek az autó sebességére (a pályán) gyakorolt hatásait:

Elhasználódásjelző hatástáblázat

- 0 jelző = Nincs hatás
- 1 jelző = Nincs hatás
- 2 jelző = Nincs hatás
- 3 jelző = - 3 mozgáspont
- 4 jelző = - 4 mozgáspont
- 5 jelző = - 5 mozgáspont
- 6 jelző = Kiesett a versenyből

PÉLDA: Egy három elhasználódásjelzővel, és a pályán 7-es sebességgel rendelkező autónak a módosított sebessége 4 mozgáspont (MP) ($7 - 3 = 4$) lesz.

Egy autó sebessége a pályán sosem csökkenhet 0 alá a sebességbüntetések miatt. A sebességbüntetéssel mozgó autók továbbra is kapnak elhasználódásjelzőket egy versenykártya kijátszásakor, annak ellenére, hogy mozgáspontjai lecsökkentek. A boxból kihajtó autók nem szenvednek el sebességbüntetést, mivel nem a pályán használt, hanem a box elhagyás sebességével (Pit Exit Speed) mozognak.

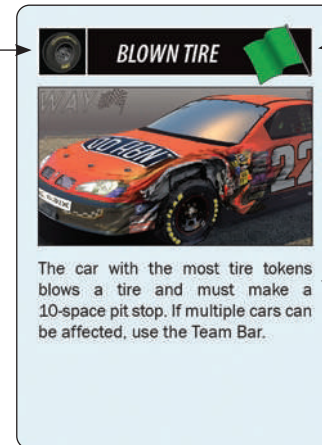
JÁTEKOS JEGYZET: Egy autó sebessége a pályán csak akkor számít, ha éppen az az aktív autó. Egy másik autó aktiváláskor – például besoroló mozgáskor – mozgó autó mozgásánál nem számít.

8.0 ESEMÉNYKÁRTYÁK

8.1 Az eseménykártyák alapjai

Miután egy fordulóban minden autó aktiválva lett, egy eseménykártyát húz az elsőjátékos jelzővel rendelkező játékos. A kártyán lévő szöveget hangosan felolvassa, és a kártya hatását megvizsgálják. Ha nincs olyan autó, amely eleget tesz a kártyán felsorolt feltételeknek, akkor az eseményt meg nem történnek tekinthetitek. Ha különböző játékosokhoz tartozó autók egyaránt megfelelnek egy eseménynek, a csapatsáv használatával oldjátok fel a döntetlen helyzetet (4.4). Ha a kártya korábban összegyűjtött elhasználódásjelzőkkel rendelkező autókat érint, a kártya bal felső sarkában lévő ikon mutatja meg, melyik elhasználódásjelzők számítanak a kártya szempontjából. Ha a versenyben lévő autók egyikén sincsenek ilyen jelzők, akkor az eseménynek nincs hatása, és egyik autó sem szenved el a következményeket.

Elhasználódás
ikon



Zászló ikon (8.2)

Esemény szövege

8.2 Sárga, zöld és piros zászló ikonok

Minden eseménykártyán van egy zászló ikon, ami meghatározza, hogy az esemény miatt szükséges-e újraindítani (sárga zászló) vagy sem (zöld zászló) a versenyt, vagy esetleg leintik a futamot (piros zászló). Ez a boxkiállások kezelését befolyásolja. A sárga zászlók miatti újraindítást a boxkiállások (9.0) részben tárgyaljuk.

9.0 BOXKIÁLLÁSOK

9.1 A boxkiállás alapjai

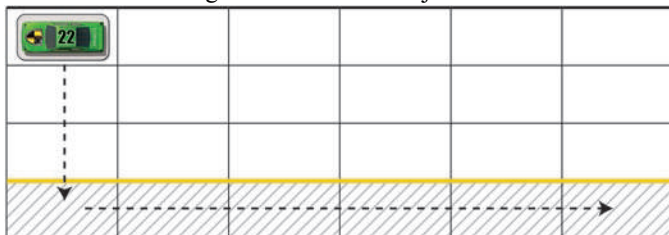
Az esemény megoldása után minden csapat eldöntheti, hogy bemegy-e a boxba. A döntést az elsőjátékos jelzőt birtokló játékos kezdi, majd a tőle balra ülő játékoskal folytatódik. Miután egy csapat kiválasztotta, hogy behajt-e a boxba vagy sem, a választását nem módosíthatja. Minden játékos annyi autójával (0 és az összes között) állhat ki a boxba, amennyivel akar. Ha az esemény miatt óvatosan kell versenyezni, a sárga zászlós kiállás folyamatát kell követni; egyébként a zöld zászlós kiállás folyamatát. Ha bármelyik autó befejezte a versenyt, a boxkiállás nem megengedett, mivel a verseny véget ér.

9.2 A boxkiállás előnye

Bármelyik boxkiállást végrehajtó autó csapatlapjának megfelelő részéről eltávolításra kerülnek az összes fekete gumi, zöld üzemanyag, kék felfüggesztés és a kisebb kasztzni sérüléseket jelző szürke jelzők. Ezeket vissza kell rakni a közös készletbe.

9.3 Zöld zászlós kiállítás

A zöld zászlós kiállítás során a kiállást végző autót a boxesávra kell mozgatni abban a szektorban, amelyben tartózkodik éppen. Majd 5 helyet hátramoogatni a boxesávon maradván, végül el kell róla távolítani a megfelelő elhasználódásjelzőket.



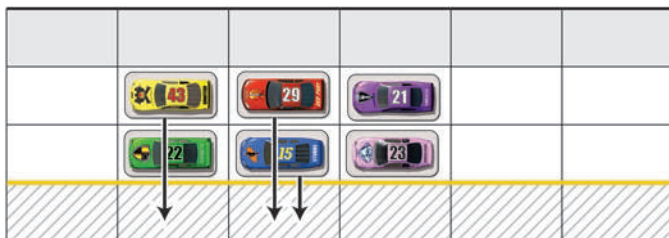
A zöld #22-es autót kiválasztják egy zöld zászló alatti boxkiállásra. Az autó a boxesávra kerül, majd hátramozog öt helyet.

9.4 A box elhagyása egy zöld zászlós kiállítás után

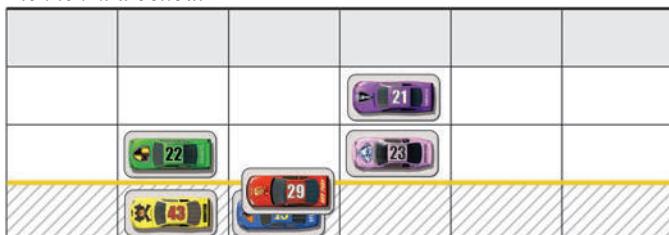
Egy zöld zászlós boxkiállítás után, az autók visszamozognak a pályára a következő mozgásfázis során, miután aktiválják őket. A boxot elhagyó autó a „box elhagyás sebességét” használja, aminek értéke a kijátszott kártyától függ (a kisebb érték), és elkölt annyi MP-ot a pályára visszalépésre. A mozgás típusát és a kártya szövegét figyelmen kívül kell hagyni – az autók a box elhagyása során mindig egyéni mozgást használnak. Valamint, a sebességet nem módosítják a megmaradt elhasználódásjelzők (a box elhagyására nincs büntetés). Végül, az autók nem kapnak a box elhagyásakor elhasználódásjelzőt sem, függetlenül a kijátszott kártya elhasználódás típusának mutatójától. Az első mozgásnak oldalirányúnak kell lennie, kifelé a boxból, még akkor is, ha ehhez +2 MP-ot el kell költeni, hogy kiszorítson egy, már a pályán lévő autót.

9.5 Sárga zászlós kiállítás

Ha egy sárga zászló jött ki, és a mezőny felsorakozott egy sárga zászlós újraindításhoz (9.6), dönthetsz úgy, hogy sárga zászló alatt mész a boxba. Ehhez mozgasd az autót, akik a boxba akarnak menni, egyenesen a boxesávra. Ha két autó ugyan abból a szektorból is a boxkiállást választja, a kintebb lévő autót rakd a bentebb lévő autó tetejére a boxesáv ugyan azon helyén. Majd a játékos távolítsa el a megfelelő elhasználódásjelzőket.



A #43-as, a #15-ös és a #29-es autók egy sárga zászló alatt mennek ki a boxba.



Mivel a kék #15-ös és a piros #29-es autók azonos szektorban vannak, ugyan abba a boxba mennek, a piros #29-es autó pedig a másik tetejére kerül.

9.6 A sárga zászlós újraindítás folyamata:

Egy sárga zászlós újraindításkor kövessétek az alábbi eljárást:

1. Állítsátok sorba az autókat a pályán. Rakjátok a vezért a belső újraindító sávba abban a szektorban, amit a versenyt vezető elfoglal.
2. A pályán lévő pozíciójuk szerint, rakjátok fel az összes többi autót is, az előkészítéskor használt módszerrel. Így a második helyen álló autó a külső sávba kerül, a harmadik helyen álló a vezér mögé, satöbbi. A „lekörözött autó” jelzővel megjelölt autók a mezőny végén sorakoznak fel a megfelelő sorrendben.
3. A „lekörözött autó” jelzők lekerülnek a még pályán lévő autókról. (Jegyezzétek meg – ez megakadályozza az autó lekörözés miatti eltávolítását.)
4. A sárga zászlós kiállítások végrehajtása (9.5).
5. A pályán maradt autókat előremozgatva töltsétek fel a boxba kihajtó autók után maradt üres rácshelyeket.
6. Majd a 4. lépésben a boxba kiálló autók elhagyják a boxot, és visszatérnek az újraindító sávokba. Használjátok a boxesávon lévő pozíciójukat a pályai sorrendjük megállapításához, de minden boxból visszatérő autót a pályán fennmaradtak mögé kell visszarakni. Ha két autó van a boxesáv ugyan azon a helyén, úgy kell tekinteni, hogy az alul lévő autó jön ki először.
7. Ha új vezérajtó van – a belső sáv döntetlen helyzet feloldásának használatával –, az autó egy fordulóvezető-jelzőt kap jutalmul.



Az előző példát folytatva, a #21-es és a #23-as autók előre mozognak, majd a boxba kiállt három autó is felsorakozik a boxesávon elfoglalt rendjüknek megfelelően. A #15-ös autó kerül a belső sávra, mivel a #29-es autó alatt állt.

9.7 Zöld újraindító vonal

Ha egy újraindításra van szükség, és a vezér már túljutott a zöld újraindító vonalon (és ez a verseny utolsó köre), az újraindításkori sorrend elkészítése után, mozgassátok vissza az összes versenyzőt a zöld újraindító vonal mögé. Az autók sorrendje nem változik meg.

10.0 A VERSENY BEFEJEZÉSE ÉS MEGNYERÉSE

10.1 Áthaladás a célvonalon



A győztes az az autó, amelyik áthalad a célvonalon, miután teljesítette a verseny összes körét. Az autó megkapja az 1. helyezett jelölőt és egy fordulóvezető-jelzőt.

majd az autó a csapatlagra kerül. A verseny akkor ér véget, mikor a jelenlegi akciófázis befejeződik.

Ha további autók haladnak át a célvonalon, azok is megkapják a következő elérhető helyezéssel járó győzelempont-sorról, és az autók a csapatlagra kerülnek. Egyikük sem kap fordulóvezető-jelzőt.

Amikor egy forduló akciórészeit végrehajtotta minden játékos, és az összes autó vagy aktiválva lett, vagy áthaladt a rajt-/célvonalon, a még pályán lévő autó(k) a helyezésüknek megfelelő helyezésjelzőt kapnak jutalmul.

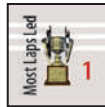
Ha bármelyik autó áthaladt a célvonalon és eltávolították a versenyről, de még nem kellett aktiválni, azt a játékos kiválaszthatja „passzolásra” ahelyett, hogy egy pályán lévő autóját aktiválná. Ugyan az a szabály vonatkozik erre, mint a feladásra és a kiesésre (4.3).

10.2 Pontozás

- Egy bónuszpontjelzőt kap jutalmul minden olyan autó, amelyek ennek fenntartott mezőjén van legalább egy fordulóvezető-jelző. Az autónak nem jár pont minden fordulóvezető-jelző után.



- Egy „legtöbb kört vezető-jelzőt” kap az az autó, amely ennek fenntartott mezőjén a legtöbb fordulóvezető-jelző van. Ha több autónak is azonos számú fordulóvezető-jelzője van, akkor az az autó kapja meg jutalmul a jelzőt, amelyik közülük a jobb helyezésjelzővel rendelkezik.



- Minden játékos kiszámolja csapatának végső pontszámát, ami az összes autója helyezésjelzőiből, és az autók megszerzett bónuszpontjelzőiből áll össze.



A legtöbb csapatpontot összegyűjtő játékos megnyeri a játékot. A játékosok közti döntetlen helyzet az 1. helyezéshez közelebb jutó autó játékosának javára dől el.

11.0 SZEZONSZABÁLYOK

Ha úgy kívánod, a *Thunder Alley* játékkal egy egész versenysorozatot is lejátszhatsz. Tulajdonképpen ez a legélvezetesebb és legteljesebb játékmód. Ennek a módnak van néhány speciális szabálya:

11.1 Ütemezés beállítása

Minden játékost tájékoztatni kell a versenyek számáról, amelyek a szezont alkotják. Ha egy ember szervezi az eseményt, valószínűleg ő hozza meg ezt a döntést. Ha az esemény inkább csoportos erőfeszítés (például verseny), akkor konszenzusra kell törekedni.

Mikor a versenyek száma el lett döntve, a pályák sorrendjét is meg kell határozni. Bármelyik pályát nyugodtan fel lehet használni egyénél többször is.

11.2 Rajtrács módosítása

Az első verseny során használjátok a rajtrács előkészítéséhez a szabálykönyvben bemutatott szabályokat.

A második versenytől kezdve – és haladva tovább –, az a csapat, amelyiknek autója megnyerte az előző versenyt, a csapatsávon láthatóhoz képest egy hellyel előrébb kezd a következő versenyt.

PÉLDA: Kék megnyerte az első versenyt. A 2. verseny előkészítésekor a csapatsáv zöld-fekete-piros-rózsaszín-kék-lila. Ekkor a kék helyet cserél a rózsaszínnel az előkészítéskor.

11.3 Pontozás

Nincs változás az autók vagy a csapatok pontozásában. A pontszámok versenyről versenyre megmaradnak, összeadódnak, a szezon győztese pedig a végén a legnagyobb összpontszámot gyűjtő csapat lesz.

Ha egy szezon több alkalomra oszlik, lehetséges, hogy egy csapat (játékos) nem jut el egy versenyre. Ilyenkor két opció van, amit a helyzettől függően lehet választani.

- 1. opció:** Egy cserejátékos átveheti egy versenyre a hiányzó játékos csapata feletti irányítást. Ha ezt az opciót választják, a csapat -5 győzelmi pont büntetést szenved el az összpontszám kiszámolásakor.

- 2. opció:** A csapat nem versenyzik, és 5 ponttal kevesebbet kap annál, mint amit a versenyen elinduló, és utolsó helyet elérő csapat szerez.

12.0 VÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK

A következő szabályokat a játékesztelők javasolták, és nem részei a normál játéknak. Azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik ki akarnak próbálni néhány új dolgot a játékkal. Ezeket a szabályokat nem szabad használni az első játékodnál, vagy olyan játék során, amikor valakinek még új a játék. Ezeket a szabályokat a beillesztésük nehézségének sorrendjében listáztuk.

12.1 Változó hosszúságú boxkiállítás

Zöld zászlós boxkiálláskor, az 5 helyes visszamozgás helyett, 2 helyet mozog vissza, plusz 1 helyet minden elhasználódásjelző után, ami eltávolításra került az autóról. Sárga zászlós boxkiálláskor az összes gumi és üzemanyag elhasználódásjelző levételre kerül az autó hátramoszása nélkül. Minden kék (felfüggesztés) és szürke (kisebb kaszni sérülés) elhasználódásjelző levétele az autót 1 hellyel mozgatja hátra.

12.2 A kezdési sorrend meghatározása

Húzz egy kártyát, és helyezd az autókat az előkészítésnél magyarázottak alapján, sorrendben a rajtrácsra. Azonban hagyd ki az előkészítésben ismertetett kigyózó részt. Helyette használd a csapatsávot, hogy megállapítsd, hogyan helyezd fel az összes autót. Ehhez húzz egy kártyát. Helyezz fel egy autót minden csapattól a rajtrácsra, a csapatsávon feltüntetett csapatsorrendben. Majd, húzz egy másik kártyát, és helyezz fel egy újabb autót minden csapattól a rajtrácsra. Ismételd ezt a módszert addig, míg az összes autó (3-6 csapatonként) a rácsra nem kerül. Alternatív megoldásként, húzz egy kártyát minden pozícióra külön, a csapatsáv első szimbólumának megfelelő csapat pedig, aminek vannak még elérhető autói, felhelyez egyet közülük.

12.3 Versenyméret

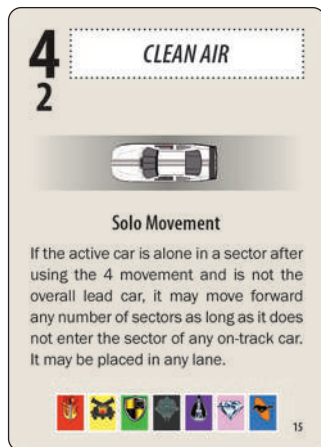
Szabadon megválaszthatod, mennyi autó versenyezzen, egészen addig, amíg minden játékosnak azonos számú autója van. A helyezésjelzők csak 21 autót támogatnak, de semmi nem akadályoz abban, hogy annyi autóval játszatok, amennyivel akartok. A játékot úgy terveztük, hogy 12-16 pályán lévő autóval legyen a legjobb elkezdni a versenyt. Nem ígérünk semmit a játékelményről, ha ennél többel akarsz játszani.

VERSENYKÁRTYA-LISTA

84 VERSENYKÁRTYA

Kártya # MP Esemény

- 1-3 **4/3** **Rubbin' is Racin':** BESOROLÓ MOZGÁS – Az oldalirányú mozgás az aktív autónak 0 MP-ba kerül. Lehetséges egynél több oldalsávot is váltani egy fordulóban, és a speciális mozgás annyiszor használható, ahányszor csak lehetséges és kívánatos.
- 4-6 **4/2** **Teamwork:** BESOROLÓ MOZGÁS – Az aktív játékos mozgatja az aktív autóját 4 MP-nyit, majd kövesse ezt a mozgást egy másik saját autójával, amivel 3 MP-nyit mozog besoroló mozgással. Ha az aktív játékosnak csak egy autója maradt, a második mozgás akciót hagyja figyelmen kívül.
- 7-12 **4/2** **Riding the Draft:** BESOROLÓ MOZGÁS – Az aktív autó nem végezhet direkt oldalirányú mozgást az akciórész alatt. Ha egy kanyarból ki- vagy belépéskor választani lehet a sávok között, az aktív játékos kiválaszthatja, melyik sávot akarja használni.
- 13-15 **4/2** **Clean Air:** EGYÉNI MOZGÁS – A mozgás végén, ha nincs másik autó az aktív autóval egyazon szektorban, vedd fel az aktív autót, és helyezd le a sorrendben előtte lévő autó mögött lévő szektorba. Az aktív autót összekapcsolódó helyzetbe kell helyezni, egy előtte lévő autó mögött lévő szektorba. Ezzel az aktív autót bármennyi szektorral előre és bármelyik sávba át lehet mozgatni. A boxsávon (vagyis az apronon) lévő autókat figyelmen kívül kell hagyni a helyezés elvégzésekor. Ha az aktív autó a vezérajtó, tehát a boxsávon lévőkön kívül mindenki más előtt van, akkor a megfigyelő utasításait nem szabad használni.
- 16-18 **4/2** **Working the Pack:** EGYÉNI MOZGÁS – Ha az aktív autó összekapcsolódva van egy másik autó mögött, egyszerűen helyet cserélhet azzal az autóval 1 MP-ért. Ez a csere bármelyik mozgáspontért és egy aktiválás során akárhányszor megtehető.
- 19-23 **5/2** **Chasing the Race:** BESOROLÓ MOZGÁS – Az aktív autó nem végezhet direkt oldalirányú mozgást az akciórész alatt. Ha egy kanyarból ki- vagy belépéskor választani lehet a sávok között, az aktív játékos kiválaszthatja, melyik sávot akarja használni.



- 24-27 **5/2** **Oversteer:** ÜLDÖZŐ MOZGÁS – Ez a kártya úgy működik, mint bármelyik másik üldöző mozgásos kártya, kivéve, hogy miután az aktív autó befejezte a mozgását, egy sávval beljebb kell mozognia. Ha az a sáv nem szabad, vagy a boxsáv lenne, ezt az extra lépést figyelmen kívül kell hagyni.
- 28-32 **6/2** **Making a Move:** VEZÉR MOZGÁS
- 33-40 **6/2** **Watch the Gauge:** BESOROLÓ MOZGÁS
- 41-45 **6/2** **Staying with the Pack:** ÜLDÖZŐ MOZGÁS
- 46-49 **6/2** **Dirty Air:** EGYÉNI MOZGÁS
- 50-52 **8/4** **Set the Pace:** VEZÉR MOZGÁS
- 53-55 **8/4** **Top Gear:** EGYÉNI MOZGÁS
- 56-58 **8/4** **Follow the Leader:** VEZÉR MOZGÁS
- 59-61 **8/4** **Floor It:** EGYÉNI MOZGÁS
- 62-64 **8/4** **Fast Pace:** ÜLDÖZŐ MOZGÁS
- 65-68 **7/3** **Charge:** EGYÉNI MOZGÁS
- 69-72 **7/3** **Slingshot:** VEZÉR MOZGÁS – Az aktív autó a forduló során egy átlós mozgást hajthat végre. Az átlós mozgás célhelyének üresnek kell lennie és 1 MP-ba kerül. Az aktív autó által vezetett autók is végrehajtják mindannyian ugyan azt a mozgást, amit az aktív (a vezér) autó.
- 73-76 **7/3** **Out in Front:** VEZÉR MOZGÁS
- 77-78 **7/3** **Outside Line:** BESOROLÓ MOZGÁS – Az aktív autó csak a kifelé való mozgást választhatja. A befelé tartó mozgás nem megengedett. Ha egy kanyarból ki- vagy belépéskor választani lehet a sávok között, akkor a külső sávot kell választania.
- 79-80 **7/3** **Inside Line:** BESOROLÓ MOZGÁS – Az aktív autó csak az előre vagy a befelé való mozgást választhatja. A kifelé tartó mozgás nem megengedett. Ha egy kanyarból ki- vagy belépéskor választani lehet a sávok között, akkor a belső sávot kell választania.
- 80-84 **5/2** **Understeer:** ÜLDÖZŐ MOZGÁS – Ez a kártya úgy működik, mint bármelyik másik üldöző mozgásos kártya, kivéve, hogy miután az aktív autó befejezte a mozgását, egy sávot kifelé kell mennie. Ha az a sáv nem szabad, vagy a külső fal lenne, ezt az extra lépést figyelmen kívül kell hagyni.

MEGJEGYZÉS: A leírás nélküli kártyáknak nincs speciális hatása.

ELHASZNÁLÓDÁST JELZŐ SZÍNEK:

- = zöld (üzemanyag)
 = narancs (hajtómű)
 = piros (komolyabb kasztzni sérülés)

- = kék (felfüggesztés)
 = lila (váltó)
 = fekete (gumi)
 = nem jár elhasználódásjelző

ESEMÉNYKÁRTYA-LISTA

26 ESEMÉNYKÁRTYA

(x1)  **Blown Engine:** A legtöbb hajtóműjelzővel rendelkező autónak kigyullad a hajtóműve. Döntetlennél a csapatsáv dönt. *Sárga zászlós* újraindítás történik. Az érintett autó feladja a versenyt.

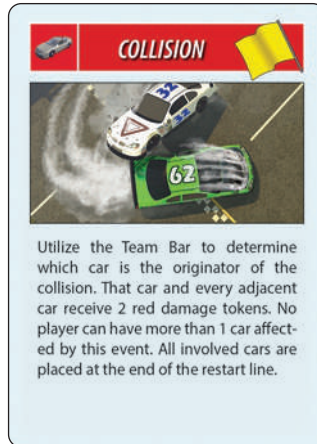
(x2)  **Blown Tire:** A legtöbb gumijelzővel rendelkező autónak kidurran a kereke, ezért egy 10-helyes boxkiállást kell elvégeznie. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

(x1)  **Blown Transmission:** A legtöbb váltójelzővel rendelkező autónak szétesik a váltója. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt. *Sárga zászlós* újraindítás történik. Az érintett autó feladja a versenyt.

(x1)  **Brush the Wall:** A külső fallal szomszédos helyen lévő egyik autó 1 piros (komolyabb kasztni sérülés) jelzőt kap. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

(x1)   **Collision:**

Szomszédos autók ütköznek. Ha egyenél több játékosnak vannak szomszédos autói, a csapatsáv dönti el, melyik csapaté. A játékos kiválasztja az egyik autóját, mint az ütközés okozóját. Ez az autó, és a mellette lévő szomszédos autók két piros sérülésjelzőt kapnak. Minden játékosnak csak egy autója sérülhet. *Sárga zászlós* újraindítás történik. Az ütközésben részt vevő autók újraindításnál a mezőny végére kerülnek a viszonylagos sorrendjüknek megfelelően. Ezek az autók a megszokott módon kiállhatnak a boxba a sárga zászló alatt.



(x3) **Debris Caution:** *Sárga zászlós* újraindítás történik.

(x1)  **Engine Damage:** A legtöbb hajtóműjelzővel rendelkező autó egy újabb hajtóműjelzőt kap. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt. Ha egy autón sincsenek hajtóműjelzők, akkor egyik autó sem kapja meg a jelzőt.

(x1)  **Front-End Damage:** Egy autó, ami előtt közvetlenül van egy másik, 1 sérülésjelzőt kap. Használjátok a következő versenykártya csapatsávját annak megállapítására, melyik autó kapja meg a sérülést. *Sárga zászlós* újraindítás történik.

(x1)  **Fuel Miscalculation:** A legtöbb üzemanyagjelzővel rendelkező autó egy újabb üzemanyagjelzőt kap. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

(x1)  **Gear Box Damage:** A legtöbb váltójelzővel rendelkező autó egy újabb váltójelzőt kap. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt. Ha egy autón sincsenek váltójelzők, hagyjátok figyelmen kívül ezt az eseményt.

(x1)  **It's Getting Worse:** A legtöbb kék és sárga felfüggesztésjelzővel rendelkező autó kap egy újabb kék felfüggesztésjelzőt. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

(x2)   **Loose:** A legtöbb felfüggesztésjelzővel rendelkező autó kicseréli az egyik kék felfüggesztésjelzőjét egy sárga felfüggesztésjelzőre. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

(x2)  **Marbles:** Minden játékos vezérajtója kap egy gumijelzőt.

(x1) **Overcast:** Minden játékos eltávolíthat és visszatehet a készletbe egy gumijelzőt csapata bármelyik autójáról.

(x1)   **Pileup:** Húzd ki a következő kártyát, és ellenőrizd a csapatsávot. A színsorban elől lévő csapat vezérajtója kap 2 piros kasztnijelzőt. A sorban következő csapatnak az érintett autó után következő autója kap 1 piros jelzőt. A sorban a harmadik csapat következő autója kap egy szürke kisebb kasztnijelzőt. Folytassátok ezt addig a szürke jelzővel, míg minden játékos kioszt egy sérülést egy autójának, vagy valamelyik csapat – az autók közti üres hely miatt – elkerüli azt. *Sárga zászlós* újraindítás történik.



(x2) **Rain:** Ha első alkalommal lett felhúzva ez a kártya, rakjátok a pálya mellé. Ha másodszerre is felhúzzátok a kártyát, és legalább 1 kört már mentetek, a versenynek azonnal vége szakad az eső miatt.

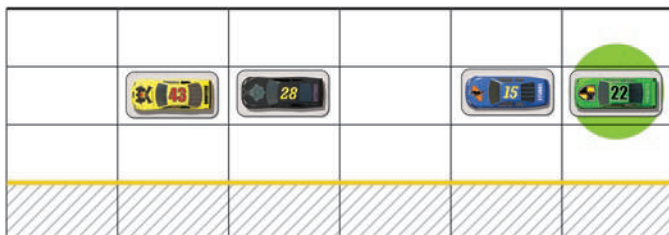
(x1)  **Spinout:** A legtöbb gumijelzővel rendelkező autó egyenesen visszamozog 10 MP-nyit, majd le a belső sávba. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt. Az autó 1 további gumijelzőt kap.

(x1)  **Sun on the Track:** Minden csapat egyik autójára rakni kell egy gumijelzőt. A kiválasztott autónak játékban kell lennie (nem lehet olyan, ami már feladta a versenyt).

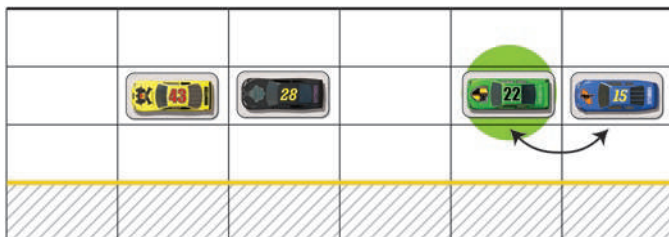
(x2)   **Tight:** A legtöbb felfüggesztésjelzővel rendelkező autó kicseréli az egyik kék felfüggesztésjelzőjét egy sárga felfüggesztésjelzőre. Ha több autó is érintett, a csapatsáv dönt.

TOVÁBBI PÉLDÁK

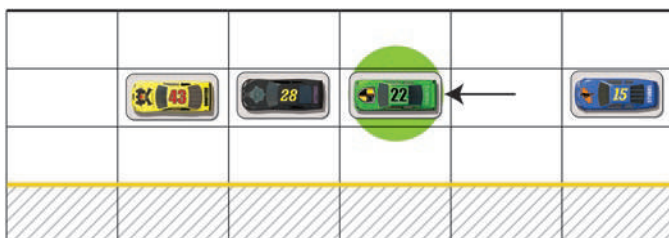
Working the Pack példa



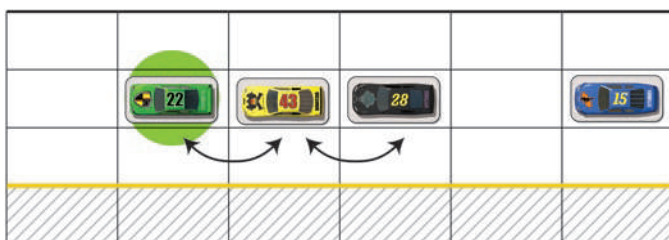
A #22-es autó a „Working the Pack” kártyával lett aktiválva.



Az első mozgáspontjáért a #22-es autó helyet cserél a #15-ös autóval.

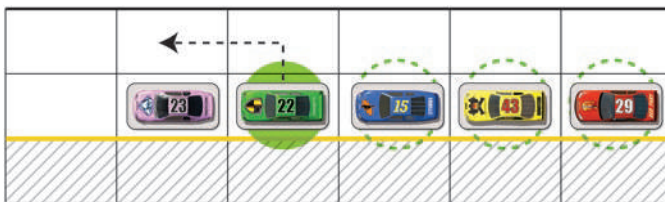


Második mozgáspontjáért a #22-es autó előre mozog, maga mögött hagyva a #15-ös autót.

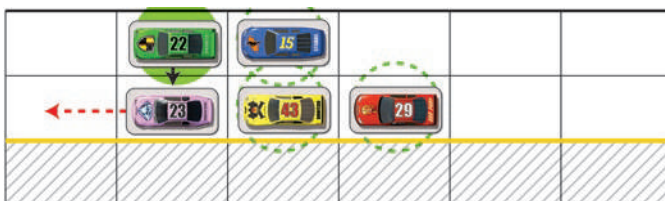


Utolsó 2 mozgáspontjáért a #22-es autó helyet cserél először a #28-as, majd a #43-as autóval is, és a mezőny élére áll.

Egyedi körülmények

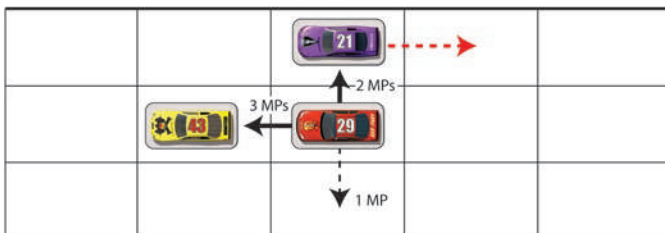


A zöld #22-es autó egy vezér mozgásos kártyával lett aktiválva. A zöld autó először oldalra mozog, majd ezután egy helyet előre. A mögötte lévő három autó össze van kapcsolódva vele, és a zöld autóval együtt mozognak. Az autók most a lentebb lévő illusztráción látható formációban vannak.



Ha a zöld autó oldalirányú mozgással a rózsaszín #23-as autó felé mozogna, egy egyedi helyzet alakulna ki. Normálisan, egy oldalról kiszorított autó hátrafelé mozdulna el, de ebben az esetben be kéne mozognia az összekapcsolódott autók vonalába, megszakítva ezzel a besoroló vonalat. Így, ahelyett hogy hátrafelé szorulna ki, a rózsaszín autónak előre felé kell kiszorulnia.

Ütközés



Egy 1 vagy 2 megmaradt mozgásponttal rendelkező autónak sosem kell oldalra mozognia, hogy felhasználja minden mozgáspontját – felhasználhatja maradék MP-it egy sikertelen kiszorításra. A fenti példában, a piros #29-es autónak 2 MP-ja maradt, a helyén maradhat, ha a #43-as autóval ütközik. Nem történik mozgás, mivel 3 MP szükséges az előretoláshoz. Az ütközés ezen típusa csak a mozgás végén megengedett, mivel a játékosok sosem költhetnek el 3 MP-nál kevesebbet előretolásra, vagy csak 1 MP-ot az oldalirányú kiszorításra, ha van rá MP-juk.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSE

A játék szándékosan egyszerű és gyors, miután az alapfogalmakat elsajátítottátok. Persze, lehet minden döntés felett gyötrődni, de a játék nagy része felett nincs irányításod, és a hosszútávú tervezés nagyon nehéz a rendszeres játékok során szerzett megfelelő játéktapasztalat nélkül. A nyereség optimalizálása, és a fordulók során a többi játékosnak általad okozott veszteségek maximalizálása a kulcsa a *Thunder Alley* stratégiájának. Néhány játék után világos stratégiák fognak megjelenni, és el kell tudnod kezdeni kialakítani több fordulón átívelő, mélyebb játéktípusokat.

SZÓJEGYZÉK

Akciórész (Action Segment) – Ez utal arra, hogy egy játékos aktivál egyetlen egy autót. Egy autó akkor aktiválódik, amikor az aktuális játékos kártyát játszik ki, és bejelenti, melyik autót aktiválja. Minden autót fordulónként csak egyszer lehet aktiválni.

Aktivált autó/Aktív játékos/Jelenlegi játékos – Mindig az aktív autó (játékos) dönti el, melyik sávot használják a mozgásban lévő autók, mikor beérnek vagy kilépnek egy kanyarba/ból.

Szomszédos – Az autók egymással szomszédosnak számítanak, ha egymás mellett vannak, vagy egymás mögött. Átlósan nem szomszédosak. Ha egy kanyarban egy sáv kettővel (vagy hárommal) is határos, akkor ezek a sávok mind szomszédosnak számítanak.

Boxsáv (Apron) – Az apron a pálya belső részén lévő sárga sáv. Az autók erre nem hajthatnak rá, kivéve boxkiálláskor.

Autó (vagy versenyautó) – Minden csapatnak 3-6 autója van. Az autók a pályára kerülnek, az autókról szóló információk a csapatlapon láthatók.

Besoroló vonal (Draft Line) – Az ugyan abban a sávban lévő, és egy másikkal szomszédos autók úgynevezett besoroló vonalat alkotnak. Ezek az autók a mozgás során összekapcsolódottá (Linked) válnak.

Eseménykártyák – Az eseménykártyákat a forduló végén húzzák, a játék sorrendje szerint. Olyan dolgokat képviselnek, amik a verseny alatt történnek, és hatással lehetnek egy vagy több autóra is a pályán.

Kör – A köröket minden autónál egyénileg számolják. Amikor egy autó áthalad a rajt-/célvonalon, akkor teljesített egy kört. A Thunder Alley játékban a legtöbb verseny 2-4 körig tart. Mivel azok az autók, akik mellett a vezér elhalad, a forduló végén levételre kerülnek, a pálya körszámlálóját csak akkor kell állítani, mikor a versenyt éppen vezető autó áthalad a rajt-/célvonalon. A körök számlálásakor nem számít teljesített körnek, mikor a verseny kezdetekor először haladtok át a rajt-/célvonalon.

Fordulóvezető-jelzők – Mikor egy autó egy forduló végén vezeti a versenyt, egy fordulóvezető-jelzőt kap jutalmul. Ezek a jelzők a játék végén beleszámítanak a pontozásba.

Összekapcsolódás (Besorolás) – Az összekapcsolódás nagyon fontos fogalom, amit a mozgás alatt (6.2) részletezünk. Az aktív autó „összekapcsolódhat” olyan autókkal, amikkel „sorban” van, a kijátszott mozgástípustól függően. Az összekapcsolódás során, az erre jogosult, sorban lévő autók összekapcsolódottak lesznek az aktív autóval, és vele együtt mozognak előre. Az összekapcsolódás nem önkéntes a nem aktivált autók számára, és miután egyszer „összekapcsolódtak”, az aktív autó már nem kapcsolódhat szét ebben az akciórészben.

Boxkiállítás – A boxkiállítás a játék azon pontja, amikor egy autó elhagyja a versenypályát azért, hogy eltávolítsa az átmeneti elhasználódásjelzőit. Van egy egész szabályrész, ami a „boxolás” (Pitting) mikéntjével foglalkozik. A játék szempontjából jó, ha tudjátok, hogy a boxkiállítás használata az egyetlen módja az autód bármelyik elhasználódásjelzőjének levételére.

Pole pozíció – A versenyt az első sor belső részén kezdő autó helye. Ide kerül a legelőször lehelyezett autó.

Helyezésjelzők – Amint az autók teljesítették a versenyt, vagy kiestek belőle, egy helyezésjelzőt kapnak, ami a célba érésük sorrendjét mutatja. A helyezésekhez tartozó pontértékeket jelzik ezek a jelölők.

Versenykártyák – A versenykártyákat a játékosok a kezükben tartják, és aktiváláshoz, és az autók pályán való mozgatásához használják. Rendszerint minden játékos egy-egy versenykártyát játszik ki, mikor rá kerül a sor. Ez a versenykártya mozgathat egyetlen, néhány, vagy akár az összes versenyben lévő autót is.

Szektor – Egy szektor a pálya egymás mellett lévő helyeinek sorozata, ami a boxsávától a külső falig terjed. Helyezés szempontjából egy szektor belső részén lévő autók előrébb lévőnek számítanak, mint az ugyan azon szektor külső részén lévő autók, kivéve a boxban álló autókat, amik mindig a szektorban lévő többi autó mögöttinek számítanak.

Rajtrács – A rajtrács számozott helyekből áll – 1-21 között beszámozva –, ami a rajt-/célvonal mellől indul és a versenyben résztvevő autók indulóhelyét jelzi. Előfordulhat, hogy nem minden versenyen indul 21 autó, így gyakran ezen helyek közül néhány használaton kívül marad. Fontos megjegyezni, hogy az autók eleje a rajt-/célvonal felé mutasson a játék elején, mivel az összes autónak abba az irányba kell haladnia majd a verseny során.

Csapatáv – Minden versenykártyára van nyomtatva egy 7 színből (a hozzájuk tartozó szimbólumokkal) álló sorozat, amivel a különféle döntetlen helyzeteket lehet feloldani.

Csapatlap – Ez a játéksziget-lap, ami egy csapat összes autóját mutatja, és itt vannak az autók átmeneti és maradandó elhasználódásjelzőinek fenntartott mezők is. Ezen kívül mutatja az elhasználódásjelzők hatásait, és a játékmenet alapjait is.

Sorrend a pályán – Minden alkalommal, mikor egy autó mozgott, új sorrend jön létre. A legtöbb kört teljesítő és a rajt-/célvonalon való újbóli áthaladástól a legkevesebb szektornyitávolságra lévő autó számít vezérnek. A sorrendben a következő helyen lévő autót ugyan ezen kritériumok alapján állapítjuk meg. Ha döntetlen van a sorrendben, akkor a szektor belső sávjához legközelebb lévő csapatoknak van elsőbbségük. A boxsávon lévő autókat mindig az azonos szektorban álló többi autó mögött lévőeknek kell tekinteni. A boxsávon felhalmozott autók közül az alul lévőket kell előrébb állónak tekinteni.

A sorrend nem lényeges az aktiválás során. Csak egy forduló végén kell meghatározni, vagy ha lassabb autók mellett haladunk el vagy fogunk elhaladni. A szabály fontos, ezért részletesen ki lett fejtve, de nem kell folyamatosan ellenőrizni.

Forduló – Egy játékforduló (turn) a kártyák kiosztásával kezdődik, és akkor ér véget, mikor az összes autót aktiválták és mozgatták. Nem szabad összekeverni a „játékos fordulójával”, amit akciórésznek (3.1) (action segment) nevezünk.

Elhasználódásjelzők – A legtöbb kártya kijátszása az autó elhasználódását okozza. Az elhasználódásjelzők rögzítik, milyen fajtájú elhasználódást szenvedett el az autó. A különféle jelzők a csapatlapra kerülnek, az elhasználódás nyomon követése miatt.

TÁRGYMUTATÓ

Akciófázis (Action Phase)	3.1, 3.4
Boxsáv (Apron)	1.3
Kanyarok (Corners)	4.5, 6.9
Aktuális vezér (Current Leader)	4.1
Kártyák osztása (Dealing Cards)	3.3
Kiürült húzópakli (Depleted Draw Pile)	3.3, 5.0
Dobás (Discard)	3.5.6
Besorolás és kanyarok (Drafting and Corners)	6.9
Autók elvesztése (Eliminating Cars)	4.3, 7.2
Forduló vége sorrend (End of Turn Sequence)	3.5
Behajtás egy kanyarba (Entering a Corner)	4.5.2
Eseménycártyák (Event Cards)	8.0
Kihajtás egy kanyarból (Exiting a Corner)	4.5.3
Célvonal (Finish Line)	10.1
Elsőjátékos jelző (First Player Marker)	2.6, 3.5.6
Előretolás (Forward Displacement)	6.8
Zöld újraindító vonal (Green Restart Line)	9.7
Lekörözött autók (Lapped Cars)	4.2
Oldalirányú kiszorítás (Lateral Displacement)	6.7
Összekapcsolódás (Linking)	6.2
Mozgás (Movement)	6.0
Besoroló mozgás (Draft Movement)	6.4
Vezér mozgás (Lead Movement)	6.6
Üldöző mozgás (Pursuit Movement)	6.5
Egyéni mozgás (Solo Movement)	6.3
Mozgási költség (Movement Cost) (MP)	6.1
Választható szabályok (Optional Rules)	12.0
Forduló passzolása (Passing A Turn)	3.4, 4.3
Boxkiállások (Pit Stops)	9.0
Zöld zászló (Green Flag)	9.3-9.4
Sárga zászló (Yellow Flag)	9.5-9.7
Helyezésjelzők (Position Markers)	2.6, 10.2
Versenycártyák (Race Cards)	5.0
Sorrend (Running Order)	4.1
Pontozás (Scoring)	10.2
Szezonszabályok (Season Rules)	11.0
Szektor (Sector)	Lásd: szójegyzék
Sebességbüntetések (Speed Penalties)	7.4
Rajtrács (Starting Grid)	1.3
Csapatsáv (Team Bar)	4.4
Fordulóvezető-jelzők (Turn Leader Markers)	3.5.1
Önkéntes feladás (Voluntary Retirement)	4.3
Elhasználódásjelzők (Wear Markers)	7.0
Győzelem (Winning)	10.0
Sárga zászlós újraindítás (Yellow Flag Restart)	9.6

KÉSZÍTŐK

DESIGN AND DEVELOPMENT

Jeff & Carla Horgor

ASSISTANT DEVELOPER & KICKSTARTER SUPERVISOR

Chad Schrieber

SPECIAL GRAPHIC ASSISTANCE

Jeremy Hardin

A SPECIAL THANKS TO

The CABS Design Group and the Columbus Area Board Game Society

PRIMARY PLAYTESTERS

Michelle Alvarez, Steve Alvarez, Mike Bertucelli, Mike Brewer, Rick Byrens, Roland Carlson, Todd Carlson, Neal Cebulskie, Mike Cole, Steve Cole, Greg Ellison, Brandon Fraley, Tim Fraley, Sean Gardner, Heather Gillenwater, Donna Ingram, Dan Klepas, Mitchell Land, John Loy, Beverly Maher, Chuck Maher, Joel-Henry Mansfield, William McDavid, Gina Parker, Jarrod Parker, Greg Parsons, Garry Rice, Joe Roush, George "Bud" Sauer, Chris Schreiber, Mark Smith, Kelly Symmonds, Rich Terry, Elizabeth Valdez, Jason Valdez, Joe Valdez, Monica Valdez, Chance Versteeg, Michael Zehnal, Jason Ziemnik, Various participants at Origins and The Buckeye Game Fest.

TEAM SPONSORS

Sean Gardner, Francisco Tomas Marrero Gomez, Brett Orracle, Jason Valdez, Joe Valdez

TRACK SPONSORS

Larry Doherty, Francisco Tomas Marrero Gomez

DRIVER SPONSORS

Lee Ambolt, Adam Blinkinsop, Jean-Paul Foster, Rob Judy, Jens Kappe, William McDavid, Jerry Reece, Chris Schreiber, Jean-Luc Simard, John Vogel

ART DIRECTOR & PACKAGE DESIGN

Rodger B. MacGowan

MAPS, COUNTERS, COVER ART AND CARD ILLUSTRATIONS

Kurt Miller

LAYOUT

Mark Simonitch

PRODUCTION COORDINATION

Tony Curtis

PRODUCERS

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Fordította és szerkesztette: **HIPSZKI LÁSZLÓ** (2019)

v1.0



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2014 GMT Games, LLC