

WOLFGANG KRAMER JÁTÉKA ALAPJÁN

DOWNFORCE™

JÁTÉKSZABÁLY



2-6



8+



30perc



Nagy összegű licitálások többmillió dolláros autókra, verseny közben megtett titkos fogadások, elképesztő kifizetések a győztes számára... A motorsportok világában a győzelmet és a vereséget apró mozzanatok dönthetik el. Egy éles kanyar, csikorgognak és füstölnek a kerekek, a leszorítóerő az ülésbe présel, míg a versenyautót a pályán tartja, amikor bevágysz a másik kocsi elé.



reflexshop



TARTALOM

- **1** kétoldalas játéktábla
River Station és Marina Bay pályákkal
- **6** versenyaútó
- **42** általános sebességtártya
- **6** padlógáz sebességtártya (a 8-as értékűek)
- **6** vezetési stílus kártya
- **6** versenyzőlapka
- **1** pontozótömb

ELŐKÉSZÜLETEK



- 1** Helyezzétek a játéktáblát tetszőleges oldallal felfelé a játéktér közepére! Mindkét oldal egyedi pályát tartalmaz.



- 2** Adjatok mindenkinek egy pontozólapot és egy íróeszközt! (Ez utóbbi nem tartozéka a doboznak.)



- 3** Keverjétek meg a hat padlógáz sebességtártyát és a hat vezetési stílus kártyát külön-külön, és képezzetek belőlük egy-egy lefordított paklit!



- 4** Keverjétek meg a 42 általános sebességtártyát, és osszátok szét a játékosok között egyenlően, képpel lefelé! Vegyétek kézbe a kapott kártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon!
4 illetve 5 fős játék esetén 2 kártya kimarad, ezeket helyezzétek vissza a játék dobozába!



- 5** Helyezzétek a versenyzőlapkákat a játéktábla mellé!



- 6** Helyezzétek mind a hat versenyaútót véletlenszerűen a játéktáblán látható, sárga nyíllal jelölt startmezőkre!

A JÁTÉK MENETE

Egy játék három részből épül fel:

1

Árverés

A versenyautók a legtöbbet fizető játékoshoz kerülnek.

2

Verseny

A versenyautók a versenypályán haladnak körbe.

3

Fogadás

Ezekre a verseny közben kerül sor, és ilyenkor a játékosok arra fogadhatnak, hogy melyik versenyautó lesz a győztes.

A verseny befejeztével minden játékos összeszámolja a pénzét, és végül a leggazdagabb lesz a győztes.

1

AZ ÁRVERÉS

Miután megnézték a kapott sebességtárgyákat, minden versenyautót egyesével árverésre kell bocsátani.

Fordítsátok fel a legfelső padlógáz sebességtárgyát és vezetési stílus kártyát a paklik tetejéről! A felfordított színű versenyautó és vezetési stílus kerül árverésre.

Mindannyian válasszatok ki egyet a sebességtárgyáitok közül, és azt tegyétek magatok elé képpel lefelé! Ez a kártya tartalmazza a versenyautó és stílus párosra tett ajánlatotokat. Miután mindenki megtette titkos ajánlatát, fordítsátok meg ezeket a kártyákat egyszerre! A kártyákon az árverésre bocsátott versenyautó színével megegyező sávokat kell figyelembe venni, az itt látható számok az ajánlataitok dollármillióban (M\$) kifejezve.

Az árverést az a játékos nyeri, akinek a kártyáján az árverésre bocsátott versenyautóval megegyező színű szám a legnagyobb. A nyertes feljegyzi az ajánlatát a saját pontozólapjára, tulajdonképpen ezzel jelzi a kifizetést.

■ Amennyiben két vagy több kártyán is ugyanaz a szám látható az adott színből, a több sávot tartalmazó kártya kijátszója nyeri az árverést.

■ Amennyiben még a sávok száma is megegyezik, az univerzális sávot **nem tartalmazó** kártyát kijátszó játékos nyeri az árverést.

Amikor egy játékos megnyer egy árverést, akkor:

- feljegyzi az ajánlatát a pontozólapjára,
- kézbe veszi a megnyert padlógáz sebességtárgyát,
- képpel felfelé maga elé teszi a megnyert vezetési stílus kártyát,
- elveszi a megnyert színhez tartozó versenyzőlapkát, és maga elé helyezi azt.

Vegyétek vissza az árveréshez használt sebességtárgyákat (a nyertes is), ezáltal az újabb árveréseknél ismét használhatjátok ezeket a sebességtárgyákat.

Ezután fordítsátok fel a következő padlógáz sebességtárgyát és vezetési stílus kártyát, és az árverés folytatódik, minden alkalommal a következő versenyautóért és vezetési stílusért.

Az árverés végére minden játékosnak legalább egy versenyautóval rendelkeznie kell. Amikor a még árverésre váró versenyautók száma eléri a versenyautóval még nem rendelkező játékosok számát, kizárólag azok a játékosok vesznek részt a következő árverésen, akik előtt még nincs egy versenyzőlapka sem. Amennyiben az utolsó versenyautóért zajló árverésnél még van olyan játékos, akinek nincs versenyautója, mindenféleképpen ővé lesz az utolsó versenyautó, ehhez keresse meg azt a kézben tartott sebességtárgyáját, amin a legkisebb érték szerepel a versenyautó színéből, ennyi lesz a felajánlása.

Amikor minden versenyautó sikeresen elkelt, minden játékos, aki egynél több vezetési stílus kártyával rendelkezik, válasszon ki az előtte lévőkhöz közül egyet, amit megtart, a többi pedig helyezze vissza a játék dobozába! Tehát minden játékosnak egy vezetési stílus kártyája lesz, és ez az egy stílus lesz érvényes az összes saját versenyautóra.

A valószínűtlen, de mégis elképzelhető árverési helyzetekről a 8. oldalon olvashattok.

PÉLDA ÁRVERÉSRE

A zöld versenyautó és a Ravasz vezetési stílus párosa kerül árverésre.

Mind a négy játékos kiválaszt egy-egy sebességtárgyát a kezéből.



Az 1-es játékos olyan kártyát választ, amin nincs zöld sáv, ezzel gyakorlatilag passzol.



A 2-es játékos kártyáján zöld 6-os van.



A 3-as játékos kártyáján zöld 4-es van.



A 4-es játékos kártyáján zöld 6-os van.

A 2-es és 4-es játékos között holtverseny alakul ki (a 6-os érték miatt), de mivel a 2-es játékos sebességtárgyáján több sáv van, ő nyeri az árverést, tehát megkapja a zöld versenyautót és a Ravasz vezetési stílust.

A 2-es játékos felírja a pontozólapjára a zöld versenyautóhoz a 6-ost, kézbe veszi a zöld padlógáz sebességtárgyát, végül a zöld versenyzőlapkát, illetve a Ravasz vezetési stílus kártyát maga elé helyezi.



Minden játékos visszaveszi a kezébe a kijátszott sebességtárgyát.

Az lesz a kezdőjátékos, akinek a versenyautója a mezőn áll. A verseny során a soron következő játékos a körében kijátszik a kezéből egy sebességekártyát, és azt azonnal végre is hajtja. Majd a következő, balra ülő játékoson a sor. A játék addig tart, amíg minden versenyautó át nem halad a célvonalon egy teljes kör megtétele után, vagy már senkinél sincs több kijátszható kártya.

SEBESSÉGEKÁRTYA KIJÁTSZÁSA:

Sebességekártya kijátszásakor az összes, kártyán látható színű versenyautó annyit lép előre, amennyit a hozzá tartozó szám mutat. A kártyán látható sávokat mindig felülről lefelé kell végrehajtani (kivéve, ha a játékos a Trükkös vezetési stílussal rendelkezik). Minden érintett versenyautót a sebességekártyát kijátszó játékos léptet akkor is, ha a versenyautó nem az ő tulajdona (kivéve, ha egy versenyautó tulajdonosa a Ravasz vezetési stílussal rendelkezik).

A sebességekártya végrehajtása után a kártyát a játéktáblán kijelölt helyre, a dobópakliba kell helyezni.

UNIVERZÁLIS SÁVOK:

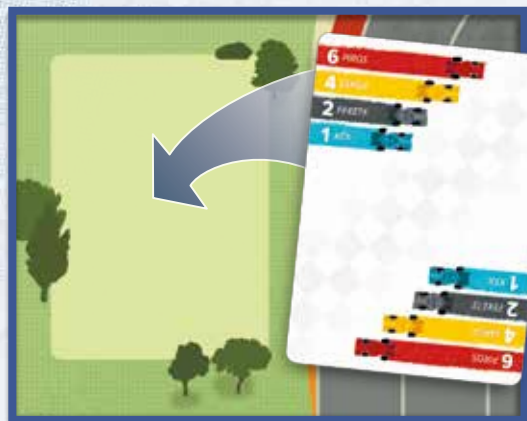
A fehér sávok univerzálisak. A kártyát kijátszó játékos döntheti el, hogy milyen színű versenyautót választ a fehér sáv végrehajtásakor, de a kártyán már szereplő színek közül nem választhat (kivéve, ha a játékos Kiszámíthatatlan vezetési stílussal rendelkezik). Olyan szín is választható, amelyikhez tartozó versenyautó már befejezte a versenyt, vagy nem tud haladni, mert beszorult más versenyautók mögé.

Ha a kijátszott kártyán két univerzális sáv is szerepel, különböző színű versenyautókat kell választani a két sáv végrehajtásakor.

A VERSENYAUTÓK MOZGÁSA A VERSENYPÁLYÁN:

A versenyautók mindig előre haladnak a versenypályán a következő szomszédos mezőre egyenesen vagy átlósan. A versenyautók sem oldalirányba, sem hátrafelé nem haladhatnak. A versenyautók nem haladhatnak át másik versenyautókon (versenyautót tartalmazó mezőkön), de átlósan átbújhatnak két, egymással átlósan szomszédos versenyautó között. Egy mező akkor van előrébb egy másikhoz képest, ha a mező eleje (előlső vonala), amelyikre a versenyautó lép, előrébb van, mint annak a mezőnek az eleje, amelyikről lép.

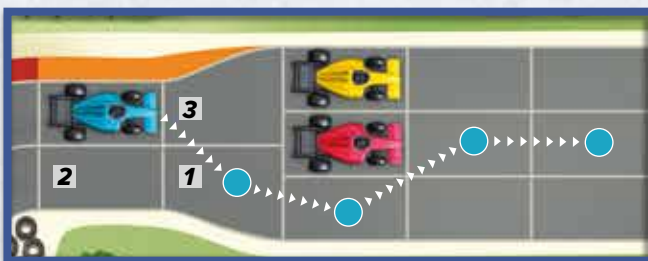
Amennyiben lehetséges, egy versenyautóval a kártyán látható számú mezőt teljesen le kell lépni. Amennyiben erre nincs lehetőség, a lehető legtöbbet kell előrelépni a versenyautóval. Ha egy versenyautó szabályosan előre tud lépni, akkor kötelező lépni vele, de fontos része lehet a stratégiának, hogy egy-egy versenyautóval úgy léptek, hogy beszoruljon más versenyautók mögé, így nem feltétlenül lehet majd a kártyán látható számot teljesen lelépni.



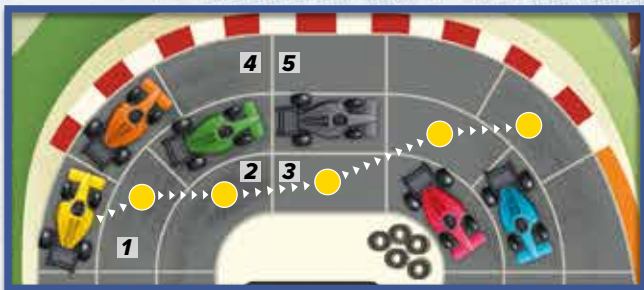
► Kijátszod az itt látható kártyát. Először a **piros** versenyautóval lépsz előre 6-ot. Majd a **sárga** versenyautóval 4-et lépsz, a **feketével** 2-t, végül pedig a **kékkel** 1-et. Ezt követően a sebességekártyát a dobópakliba helyezed.



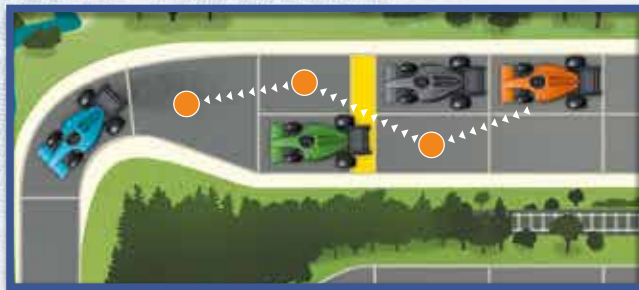
► Kijátszod az itt látható kártyát. Először a **kék** versenyautót lépteted 6 mezővel előre, utána pedig a **narancssárga** versenyautót 4 mezővel előre. Most a **piros**, **zöld**, vagy **fekete** versenyautót mozgathatod 2 mezővel előre, de a **kék**, **narancssárga**, és **sárga** versenyautókat nem választhatod, hiszen ezek szerepelnek a sebességekártyán. Végül pedig a **sárga** versenyautóval 1-et lépsz előre.



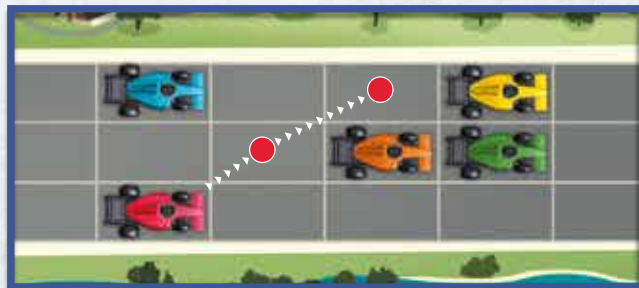
► A **kék** versenyautó 4-et léphet előre. A jelenlegi mezőjéről léphet az **1**-es mezőre, ugyanis az átlós vele. Nem léphet a **2**-es mezőre, ugyanis az oldalirányú mozgás nem megengedett. A **3**-as mezőre léphet, de utána ott meg is kell állnia, hiszen beszorul a sárga és a piros versenyautók mögé.



- ▶ A **sárga** versenyautó 5 mezőt mozog előre. Jelenleg csak az **1** -es mezőre léphet, ami azért szabályos, mert a mező eleje előrébb van, mint annak a mezőnek az eleje, ahonnan a versenyautó ellép. A **sárga** versenyautónak a továbbiakban is csak egy szabályos haladási útvonala van.
- ▶ A **zöld** versenyautó nem léphet a **2** -es és **4** -es mezőkre, ugyanis azoknak az eleje nincs előrébb, mint annak a mezőnek az eleje, ahol jelenleg tartózkodik. Így tehát a **zöld** versenyautó először a **3** -as vagy az **5** -ös mezőre léphet.



- ▶ A **narancssárga** versenyautó 6 mezőt lép előre. Három mezőt tud előrelépni, utána beszorul a **kék** versenyautó mögé, így a további lépéseit elveszíti.



- ▶ A versenyautó mozgató játékos dönthet úgy, hogy egy-egy versenyautót szándékosan hoz olyan helyzetbe, hogy az ne tudjon továbblépni, és így ne lehessen lelépni a teljes mozgását.

3 A FOGADÁS

Mind a két versenypályán 3-3 sárga vonal jelzi, hogy mikor kerül sor a fogadásra. Amikor az első fogadási vonalon először halad át egy versenyautó, az aktuálisan kijátszott sebességkártya összes sávjának végrehajtása után minden játékos titokban bejelöli a pontozólapján, hogy szerinte a hat versenyautó közül melyik fog elsőnek áthaladni a célvonalon. A játékosok a saját, vagy máshoz tartozó versenyautóra is fogadhatnak. Amikor a második és a harmadik sárga vonalon is először halad át versenyautó, a második és harmadik fogadásra az első fogadáshoz hasonlóan kerül sor. A játékosok a további fogadások során többször is fogadhatnak ugyanarra a versenyautóra, de választhatnak mindig másik versenyautót is.

A játék végén a játékosok pénzt kapnak az alapján, hogy a pontozólapjukon bejelölt fogadásokat külön-külön megvizsgálva az adott versenyautó első, második vagy harmadik helyen zárta-e a versenyt.



FOGADÁSI VONAL

DOWNFORCE

VERSENYZŐ NEVE: _____

VERSENYAUTÓ	ÁRVERSI ÖSSZESEN	1. FOGADÁS	2. FOGADÁS	3. FOGADÁS
FEKETE	MS	☐	☐	☐
KÉK	MS	☐	☐	☐
ZÖLD	MS	☐	☐	☐
SÁRGA	MS	☒	☐	☐
NARANCSSÁRGA	4 MS	☐	☐	☐
PÍROS	MS	☐	☐	☐

FOGADÁSOK KIFIZETÉSE

	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	12 MS	9 MS	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS
2.	9 MS	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS
3.	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS
4.	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS
5.	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS
6.	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS

A HELYEZÉSEK KIFIZETÉSE

	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	12 MS	9 MS	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS
2.	9 MS	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS
3.	6 MS	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS
4.	4 MS	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS
5.	2 MS	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS
6.	1 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS	0 MS

VÉGEREDMÉNY

HELYEZÉS BEJELELT FOGADÁSOK BEJELELT ÁRVERSI ÖSSZESEN

A VERSENY BEFEJEZÉSE

Amint egy versenyautó áthalad a célvonalon, azonnal az első üres végeredmény-mezőre kerül. Az nem számít, hogy egy versenyautó mennyire halad túl a célvonalon, csak az, hogy átlép rajta. Amikor egy játékosnak az összes versenyautója áthalad a célvonalon, eldobja a kézben tartott lapjait (mindenféle hatás végrehajtása nélkül), és a verseny során több kártyát már nem játszhat ki. Elképzelhető, hogy egyes versenyautók egyáltalán nem érik el a célvonalat. Ezek a versenyautók kiesnek, nem fejezik be a versenyt, és senki sem kaphat pénzt értük. A játékosok, akiknek kiesik egy, vagy több versenyautója ettől függetlenül a fogadásaiért és a többi bennmaradt versenyautójukért kaphatnak pénzt.

A JÁTÉK GYŐZTESE

Miután minden versenyautó befejezte a versenyt (vagy már nincs kijátszható sebességekártya), a játékosok bejelölik a pontozólapjukon, hogy mennyi pénzt kerestek a célvonalat elért versenyautóikkal. Mindenki bekarikázza a pontozólapon "A helyezések kifizetése" részben, hogy milyen helyezéseket értek el a saját versenyautói.

Ezt követően minden játékos karikázza be a fogadásokból származó bevételeit! Tehát mindenki vizsgálja meg, hogy az 1., 2. illetve 3. fogadás során bejelölt versenyautók milyen helyezést értek el végül, minden oszlopban a megfelelő összeget kell bekarikázni.

Ezt a két bevételt össze kell adni, majd az összegből ki kell vonni a játék eleji árverési költségeket.

Így alakul ki a végeredmény, ez mindenkinek a végső bevétele.

A legtöbb végső bevétellel rendelkező játékos a győztes.

Döntetlen esetén az a játékos a győztes, akinek a versenyautója előbb ért célba.



VEZETÉSI STÍLUSOK:

Minden játékos rendelkezik egy vezetési stílus kártyával, ami hatással lehet a mozgásra és az egyéb szabályok valamelyikére. Amennyiben egy vezetési stílus hatása ellentmondana a szabálykönyvben leírt szabályoknak, a vezetési stílus szövegezése a mérvadó.

AGRESSZÍV

Példa: Amennyiben tiéd a piros versenyautó és ezt a kártyát játszod ki, a piros versenyautót 6 helyett 7 mezővel léptetheted előre.

Megjegyzés: Ezt a vezetési stílust nem lehet érvényesíteni, ha a kártya első sávja univerzális, még akkor sem, ha a saját versenyautódat mozgatod vele.



RAVASZ

Te döntheted el, hogy amikor egy versenyautód előrelép, milyen útvonalon haladjon, még más körében is. Ugyanakkor a te feladatod, hogy emlékezz, hogy más körében is te mozgathatod a versenyautódat.

ELTÖKÉLT

Ahhoz, hogy használd ezt a vezetési stílust, a versenyautó kizárólag szabályos téglalap alakú mezőkre léphet be a mozgása során. Az indulómező és a jutalom mozgások során használt mezők bármilyen formájúak lehetnek. Ezeket a jutalom mezőket azonnal le kell lépni, még akkor is, ha a kijátszott kártyán további végrehajtásra váró sávok vannak.



TÉGLALAP



NEM TÉGLALAP



STRATÉGA

Példa: Amennyiben ezt a sebességekártyát játszod ki, a sávok közül egyet figyelmen kívül hagyhatsz. Egyszerűen ugord át a kiválasztott sávot, és folytatd a többi sáv végrehajtásával.



TRÜKKÖS

Példa: Amennyiben ezt a sebességekártyát játszod ki, dönthetsz úgy, hogy először a **narancssárga** versenyautót mozgatod 1 mezővel előre, majd a **sárgát** 2, a **pirosat** 4, végül a **feketét** 6 mezővel előre. Dönthetsz úgy is, hogy a szokásos sorrendben lépsz.



KISZÁMÍTHATATLAN

Példa: Amennyiben ezt a sebességekártyát játszod ki, az univerzális sáv végrehajtásakor (2 lépés) a **kék**, a **narancssárga** vagy a **sárga** versenyautót is választhatod a **piros**, a **fekete**, és a **zöld** mellett. Ha két univerzális sávot tartalmazó sebességekártyát játszol ki, különböző színű versenyautókat kell választanod a sávok végrehajtásakor.



JÁTÉKVÁLTOZATOK

Egyszerűsített játék

Ha a játékot könnyebbé szeretnétek tenni (pl. kisebbekkel játszotok), a következő szabálymódosításokat vegyétek figyelembe:

- Ne bocsássátok árverésre a versenyautókat! Ehelyett osszátok ki véletlenszerűen a padlógáz sebességkártyákat és a hozzájuk tartozó versenyzőlapkákat úgy, hogy minden játékosnak ugyanannyi jusson. A kimaradt kártyák és lapkák játékon kívülre kerülnek, így a hozzájuk tartozó versenyautóknak nincs tulajdonosa, de ettől még azok játékban maradnak.
- Ne használjátok a vezetési stílusokat!
- Ne osszátok szét a játékosok között az összes sebességkártyát, hanem minden játékos kapjon 3 kártyát a kezébe! A többi kártyából alkossatok egyetlen közös lefordított húzópaklit, és amikor egy játékos kijátszik egy kártyát, utána ebből a húzópakliból kell újat húznia helyette.
- Ne fogadjatok játék közben a sárga vonalon áthaladásokkor!
- Az a játékos lesz a nyertes, akinek a versenyautója elsőként halad át a célvonalon.

Kétfős játék

Kétfős játék esetén a következő szabálymódosításokra van szükség:

- A játék elején ne vegyétek kezetekbe a megnyert padlógáz sebességkártyákat, hanem hagyjátok azokat magatok előtt képpel felfelé!
- Az árverés után keverjétek meg az általános sebességkártyákat, és képezzetek belőlük egy saját képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzzatok ebből a saját paklitokból 7 lapot és vegyétek a kezetekbe azokat!
- Amikor sorra kerültek, vagy a kezetekben lévő sebességkártyákból, vagy az előttekben lévő padlógáz sebességkártyákból kell egyet kijátszanotok!
- Amennyiben a kezetekből játszotok ki lapot, utána húzzatok egy lapot a saját húzópaklitokból!
- A Ravasz vezetési stílus nem igazán szórakoztató kétfős játék esetén, hiszen úgy az egyik játékos sohasem mozgatja a másik játékos versenyautóit. Ha úgy döntötök, hogy emiatt inkább nem használjátok, egyszerűen válasszon egy másik kártyát az a játékos, akinél Ravasz vezetési stílus van!

Hosszútávú verseny

Ha jó az állóképességetek, játsszatok hosszútávú versenyt! Ebben a változatban ne vegyétek figyelembe a célvonalat, a versenyautók haladjanak tovább, és folytassátok addig, amíg az összes sebességkártyát ki nem játszottátok! Az lesz a győztes, akinek a versenyautója a legmesszebb jutott. Amennyiben két vagy több versenyautó között holtverseny alakulna ki, az nyer, akinek a versenyautója a belső íven van.

Világ bajnokság

Downforce-ból sohasem elég? Játsszatok egymás után két versenyt, mint a két versenypályán egyet-egyet, majd adjátok össze a két verseny végső bevételét, és ez alapján hirdessetek végeredményt! Amennyiben pedig még nagyobb változatosságra vágytok, próbáljátok ki a játékot kiegészítővel!

PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA

A versenyautók célvonalon áthaladásának sorrendje:



Tiéd a sárga és a zöld versenyautó. A második és az ötödik helyen végeztek, ez 9M\$, illetve 2M\$ bevételt jelent, tehát összesen 11M\$-t.

Az első fogadásodért 6M\$, a másodikért 4M\$, a harmadikért pedig 3M\$ bevételre teszel szert, azaz összesen 13M\$-t keresel.

A versenyautóid 5M\$-ba, illetve 4M\$-ba kerültek, ez összesen 9M\$.

Összességében tehát a végső bevételed: 11M\$+13M\$-9M\$=15M\$ a végeredményed.

DOWNFORCE

VERSENYZŐ NEVE:

VERSENYAUTÓ	ÁRVERÉSI ÖSSZEG	1. FOGADÁS	2. FOGADÁS	3. FOGADÁS
FEKETE	M\$	☐	☐	☐
KÉK	M\$	☐	☐	☒
ZÖLD	4 M\$	☐	☐	☐
SÁRGA	5 M\$	☒	☒	☐
NARANCSSÁRGA	M\$	☐	☐	☐
PIROS	M\$	☐	☐	☐

FOGADÁSOK KIFIZETÉSE	1.	2.	3.
	9 M\$	6 M\$	3 M\$
	6 M\$	4 M\$	2 M\$
	3 M\$	2 M\$	1 M\$

A HELYEZÉSEK KIFIZETÉSE					
1.	2.	3.	4.	5.	6.
12 M\$	9 M\$	6 M\$	4 M\$	2 M\$	0 M\$

VÉGEREDMÉNY	11	+	13	-	9	=	15
	HELYEZÉSEK BEVÉTELE		FOGADÁSOK BEVÉTELE		ÁRVERÉSI KIADÁS		VÉGSŐ BEVÉTEL

RITKA ÁRVERÉSI HELYZETEK

Amennyiben senkitől sem érkezik szabályos ajánlat egy versenyautó/vezetési stílus párosra, tegyék félre ezeket a kártyákat! Az árverés végén, amennyiben vannak olyan játékosok, akiknek nincs saját versenyautójuk, ajánlatot kell tenniük a félretett kártyákra (páronként újra egyesével haladva). Ha egy versenyautó/vezetési stílus párosra másodszor sem érkezik érvényes ajánlat, a színhez tartozó versenyautónak nem lesz tulajdonosa, ezek a versenyautók továbbra is versenyben maradnak, de nem tartoznak egy játékoshoz sem. Ettől még ugyanúgy lehet rájuk fogadni a verseny során.

Ha egy játékos egyetlen sebességkártyáján sincs olyan sáv, amilyen az aktuálisan árverésre bocsátott versenyautó színe, használhat univerzális sávot tartalmazó sebességkártyát. Amennyiben ilyen kártyája sincs, bármelyik lapját használhatja, és az azon szereplő legalacsonyabb értékű szám lesz az ajánlata.

IMPRESSZUM

A felújítás alapja: Top Race, tervezte Wolfgang Kramer, kiadta a ASS Altenburger Spielkarten.

A felújítást végző csapat:

Felújítást vezető: Rob Daviau és Justin D. Jacobson

Megjelenés: Jason Taylor

Borítókép: Tavis Coburn

Illusztrációk: Michael Crampton

Figuratervezés: Hakan Diniz

Projektmenedzser és termékarculat: Lindsay Daviau



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

©2018 Restoration Games, LLC. Restoration Games, Downforce, Every Game Deserves Another Turn és a logók a Restoration Games védjegyei.

©2018 IELLO USA LLC. IELLO és a logója a IELLO USA LLC védjegyei.

www.iello.com

A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Wolfgang Kramer, a legendás játékkervező számára az 1996-os év különösen sikeres volt. Két játéka is felkerült a legnagyobb elismerésnek számító Spiel des Jahres, azaz az év társasjátéka jelöltjeinek listájára. Az El Grande meg is nyerte a fődíjat.

A másik játéka a Top Race volt, aminek az előzménye az 1974-es Tempo, Kramer első kiadott játéka.

A Tempo 1980-ban született újjá Niki Lauda's Formel 1 néven, és a korábbi téma nélküli, csupán egyeneseket tartalmazó játék itt alakult át autóversennyé, amivel a játék iránti érdeklődés is felélénkült.

A következő évtizedben számos nyomtatást megélt, illetve különböző neveken jelent meg, például a Milton Bradley által 1990-ben kiadott Daytona 500-nak is ez volt az alapja.

Ez volt az a változat, amivel Rob sokat játszott a gyerekeivel, nagyszerű szórakozást biztosítva a családi asztalnál.

Majd egyszerre csak eltűnt a játék az összes bolt polcáról. Gyakorlatilag több mint 20 éven keresztül nem lehetett kapni ezt a remek társast, így úgy döntöttünk, újra elérhetővé tesszük.

Nehéz még egy olyan játékot találni, amelynek ilyen sok, külön-külön is nagyra értékelt változata van.

Tudtuk, hogy a jelenlegi felújítás során magához a játékmenethez nem szabad nagyon hozzányúlni. Csupán néhány finomítást eszközöltünk itt-ott, hogy a játék olyan alakot ölthessen, amit megérdemel, és hogy végre felbőghessenek a motorok.

