



**TURBO**  
**RALLY**  
**CARD RACING**

# Alapjáték

8 éves kor felett ajánlott

## JÁTÉK CÉLJA

Légy te az első ki végigszárguld a pályán, át a célvonalon, hogy megszerezze versenyek trófeáit. Versenysorozat (Tournament Champion) játékban öt egymást követő versenyben kell gyűjteni a futamok trófeáit.

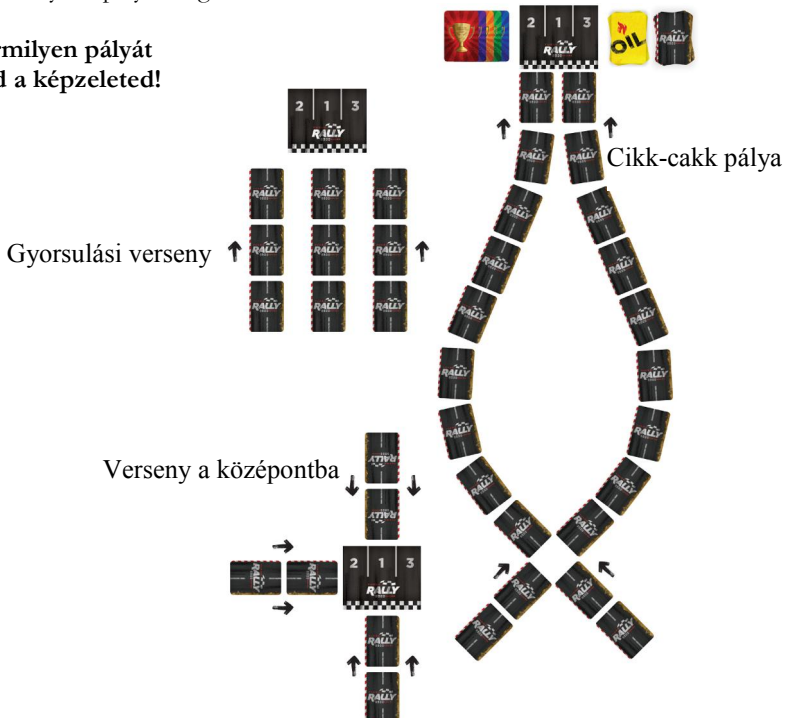


## VERSENPÁLYA ELŐKÉSZÍTÉSE



Válogassátok külön a pakliból a sárga háttérű Olajfolt kártyákat. Döntsétek el hányan és milyen hosszú versenyt szeretnétek lejátszani. Rakjatok félre 54 kártya esetén 4 db, 108 kártya esetén 8 db pályakártyát. Osszátok szét minden játékosnak egyformán a maradék pályakártyákat, majd építsétek meg a pályát. Pályakártyákat helyezzük képpel lefelé egymás után a kívánt alakzatban. A versenyzők egymás mellett versenyezhetnek, egyenes vonalban egy gyorsulási versenyen, vagy cikk-cakkban keresztül padlón és akadályokon keresztül, mint egy terep versenyen. A játékosok indultatnak különböző helyekről is, a közös célvonal fele. Helyezzük a nagyméretű célvonal kártyát a pályák végére.

**Pálya példák – Bármilyen pályát építhetsz, használd a képzeleted!**



## Játékmenet

A játékhoz szükségetek lesz egy kisautóra, ezzel fogtok majd versenyezni a továbbiakban. Helyezzétek a versenyautóitokat az első kártya elé. Döntsétek el, melyik játékos kezd. A kezdő játékos fordítsa át az első pályakártyát a sávjában. Mozgassátok a versenyautóitokat a pályakártyák leírása szerint. A játék akkor ér véget, amikor az összes versenyző áthalad a célvonalon.

A Versenysorozat játékban, az előző verseny győztese indul a versenyen az első helyről.

## Csapatjáték

Az egyéni verseny mellett a versenyzők választhatják, hogy a Versenysorozatban csapatként indulnak. A versenyzők továbbra is saját sávjukban versenyeznek, de segíthetnek a csapattársaknak, hogy azok megnyerhessék a versenyt. Az a csapat nyer, akinek a legtöbb trófeája van a versenysorozat végén.

Ha a Versenysorozat végén döntetlen az egyéni vagy csapatjáték, a 6. verseny dönti el, ki a bajnok.

## OLAJFOLTOK



### Olajfolyt kijátszása

Amikor egy Olajos hordó kártyára lépsz, dönthetsz úgy, hogy kijátszol egy Olajfolt kártyát.

Húzz egy Olajfolt kártyát (sárga hátterű, OIL feliratú kártyák) a húzópakliból. Helyezd az ellenfeled bármelyik, még nem megfordított kártyájára.

Olajfolt kártyát azonnal ki kell játszani, különben elveszik.

Az olajfolt kártyát nem lehet egy másik Olajfolt kártyára vagy a célvonal kártyára helyezni!

### Lépés egy Olajfolt kártyára

Az Olajfolt kártyára nem lehet lépni, sem ugrani közvetlenül. Először meg kell tisztítani az utat az olajfolttól, ezért az Olajfolt kártyát helyezzük az alatta lévő, még fel nem fedett kártya alá. Ezzel az adott lépés véget ér, következő körben lehet az olajfolt feletti kártyát megfordítani és a szokott módon folytatni a játékot.

## Alap és Versenysorozat kártyák



### Aszfaltcsík

Lépj a versenyzővel a kártyára.



### Gyorsáv

Léphetsz még egyet ebben a körben, fordítsd fel a következő kártyát is.



### Olajos hordó

Lépj az olajos hordó kártyára.

Húzz egy Olajfolt kártyát a húzópakliból és helyezd az ellenfeled bármelyik pályakártyájára.



### Piros lámpa

1. Mozgasd a versenyzőt a kártya felénél lévő „Wait here” (Itt várakozz) vonalig.

2.. A játékos a következő körben nem fordíthat fel új kártyát, hanem tovább mehet a kártya végéig. A játék a következő körben a szokásos módon folytatódhat.



### Levágás

Lépj a „Shortcut” kártyára. Vedd ki a következő két kártyát a sávodból és helyezd el őket a pályapakli aljára.

A következő körben a lépd át az üres helyet a következő kártyádig.



### Belemenés (Sideswipe)

Lépj a belemenés kártyára és lökd ki bármelyik ellenfeled autóját a pályáról. Még ebben a körben továbbléphetsz egy kártyát.

Olyan versenyzőt, aki már a pályája mellett van, nem lökhetsz ki újra.

Ha lelöktek egy kártyáról a Belemenés kártyával, hagyd az autód a pálya mellett. Következő körben visszarakhatod a pályára, de a köröd véget ér. Az ez utáni körben léphetsz csak tovább.



### Defekt (Flat Tires)

1. Helyezd az autód a fejjel lefelé a Defekt kártya mellé.

2. Következő körben fordítsd meg az autód a kerekére.

3. A következő körben helyezd vissza a versenyzőt a kártyára.

A következő körtől a szokásos módon haladhatsz a pályádon



## Ugratás (Jump)

Lépj előre három vagy öt kártyát a pályakártya felirata szerint.

\*az „Turbo Jump 5” kártya csak a Versenysorozat pakliban található meg



## Útelterelés

Lépj a kártyára, majd vedd ki két kártyát a pályapakli tetejéről, és helyezd a „Detour +2” kártya mellé őket. A következő körben ne fordítsd meg a pályád következő kártyáját, hanem használd a kerülő utat. Az útterelés két kártyáját a szokásos módon játszhatod le, amíg véget nem ér a kerülő út, majd folytasd a ott a pályád, ahol abbahagytad.

Ha kerülőút közben egy másik Útterelés kártyát húzol, ugyanúgy add hozzá a kerülőúthoz a plusz kártyákat.

Miután befejezted a kerülőutat és visszaléptél a pályára, a lerakott plusz kártyákat vedd fel és helyezd a pályakártya pakli aljára.

# A játék kibővítése

8 éves kortól ajánlott

## „Performance Upgrade” kártyacsomag

„Performance Upgrade” (PU) kártyát (kék háterű kártyák) a versenyeken szerzett győzelmekkel lehet szerezni. A győztes felveheti a PU húzópakli legfelső lapját.



A PU kártyák kibővítik vagy megszüntetik az alapkártyák hatásait. Csak az használhatja fel, aki azt nyerte, nem adható át másnak. A PU kártyák hatása egy versenyig tart, a használata után visszakerülnek a dobozba. A PU kártyák bármelyik versenyen kijátszhatók, de a verseny előtt be kell jelenteni, hogy szeretnénk használni a nálunk lévő kártyát. A kijátszott kártyát helyezzük el a rajtvonal elé. Egy versenyen több kártya is kijátszható, ilyenkor hatásuk összeadódik. A PU kártyák használhatóak az „RPM” kártyaszettel együtt is.

Ellenfelek mindig nézzék meg, ki milyen PU kártyát játszott ki, mielőtt egy „RPM” kártyát kijátszana, mert a PU kártyák semlegesítik az RPM kártyák hatását, így hatás nélkül elveszíthetik ezeket a kártyákat.

## „Performance Upgrade kártyák



### Defektálló gumik (Run-Flat Tires)

Kivédi a „Defekt” és a „Tüskék” kártyák hatását. Átalakítja a „Defekt” kártyát „Aszfaltcsík”-ra. Ha az RPM kiegészítő „Tüskék” kártyájára lépnek versenyzőnkkal, hatása elmarad, az alatta lévő kártyával folytatódik a lépésünk.



### Terepgumik (Off-road Tires)

Hatástalanítja az „Útlezárás” kártyát. A „Terepgumik” kártya az „Útlezárást” sima „Aszfaltcsík”-á alakítja.



### Turbo Boost

Az „Ugrás” kártyáknál egy lappal többet ugorhatsz.



### Kiváló sofőr

Kivédi a „Belemenés” és az „Olajfolt” kártyák hatását. Belemenés esetén nem lökhetnek le a pályáról. Az olajfoltot azonnal eltávolíthatod az útról, megfordíthatod az alatta lévő kártyát, nem kell várnod plusz kört.

# RPM kártyacsomag

Az „RPM” (Radical Performance Maneuvers) kártyák kijátszásukkor kibővítik illetve eltörlik az alapsomag kártyáinak hatását.



Mielőtt a pályát lehelyeznétek, keverjétek az RPM pályakártyákat (hátoldaluk megegyezik az alapkártyákéval).



A versenysorozat előtt minden játékos kapjon 1-5 piros hátoldalú RPM kártyát (kb. minden lerakott 7 pályakártya után egy RPM kártya jár, de maximum 5 darab). A maradékot helyezzük a Cél kártya mellé húzópaklinak. Dönthetünk, hogy a kapott RPM kártyákat később szeretnénk felhasználni, az 5 verseny bármely pontján kijátszhatóak tetszés szerint. Amennyiben a játékosok egy „RPM” feliratú aszfaltcsík pályakártyára lépnek, húzhatnak egy RPPM kártyát a húzópakliból. A verseny első és második helyezettje kap 2 db RPM kártyát, a harmadik helyezett 1 db-ot.

Csapatjáték esetén az RPM kártyákkal segíthetjük csapattársunkat is, de ha egy versenyző már beért a célba, nem játszhat ki több RPM kártyát.

## Az RPM játék

Az RPM kártyákat kijátszhatod a saját vagy az ellenfeled pályájára is, miután egy pályakártyát megfordítottak, de még a lépés nem történt meg. Ha egy kártyát megfordítottak, az ellenfelek lehetőséget kapnak, hogy kijátszanak egy RPM kártyát vagy reagáljanak egy kijátszott kártyára még abban a körben. Ha az ellenfelek nem játszanak ki több kártyát, a játékos is kijátszhat egy RPM kártyát, vagy végrehajthatja a lépését. Amennyiben a játékos kijátszott egy RPM kártyát, az ellenfeleknek újra joguk van hogy válaszoljanak erre.

Ezek a lépések addig történhetnek, amíg van kijátszható RPM kártya, vagy meg nem történt a lépés. Nincs korlátozva, hogy hány RPM kártya használható körönként, a kártyák szabályait kötelező betartani. Ha a körnek vége, a használt RPM kártyákat a pakli aljára kell helyezni,

## Az RPM kártyák hatásai

Az RPM kártya megváltoztathatja egy pálya típusát egy másikra (pl. Defektről Aszfaltcsíkká). Egy ilyen változtatást csak egy másik RPM kártya vagy a PU kártya szünteti meg, mindig az utolsónak letett RPM kártya érvényes. A PU kártyák minden esetben erősebbek, mint az RPM kártyák. Miután egy pályakártya egy PU kártya miatt megváltozott, az új típusnak megfelelően kell lejátszani.

**Példa:** A játékos felfordít egy jelzőlámpát. A játékos ezután kijátszik egy „Azonnali zöld lámpa” kártyát, amely átalakítja a jelzőlámpa kártyát „Gyorsítósávvá”. A játékos az „Azonnali zöld lámpa” kártyára kijátszhat egy „Azonnali Belemenés” kártyát, hiszen ez a kártya kijátszható a „Gyorsítás”-ra.

Ha egy RPM kártyát kijátszottak, akkor azt nem lehet visszavenni.

**Példa:** A játékos felfordít egy „Ugrás” kártyát, amelyre egyikellenfele sem reagál. A játékos ezután kijátssza az „Azonnali Dinitrogén-oxid” kártyáját.

Az egyik ellenfele úgy dönt, hogy most kijátssza az „Azonnali tüskék” kártyát ezzel törölve az „Azonnali dinitrogén-oxid” hatását. A játékos válaszul leteszi az „Azonnali defektűző gumiabroncs” kártyáját és végrehajtja az ugrást. (Lásd az „Azonnali defektűző gumiabroncs” kártya szabályát.)

„Azonnali tüskék” kártya elveszik, az ellenfél nem kaphatja azt vissza már.

## RPM kártyák



### Azonnali tüskék

Bármely pályakártyára kijátsszható. A tüskék átalakítják a pályát egy „Defekt” típusúra, tehát a játékos autója defektet kap. (lásd a Defekt kártya szabályát.)



### Azonnali belemenés

Egy „Aszfaltcsíkon” vagy egy „Gyorssávon” játszhatod ki. Mindkét kártyát átalakítja egy „Belemenés” kártyává, lehetővé teszi a játékosnak, aki erre lép, hogy kilökje bármelyik ellenfelét a pályáról (lásd „Belemenés” szabályban).



### Azonnali zöld lámpa

„Piros lámpa” kártyára játszható ki. „Azonnali zöld lámpa” átalakítja a „Piros lámpa” kártyát „Gyorssává”, lehetővé teszi a játékosnak, hogy áthaladjon a következő kártyára. (Lásd „Gyorssáv” kártya szabály).



### Azonnali defektűző gumiabroncsok

„Defekt” vagy „Azonnali tüske” kártyára játszhatod ki. A Defekt kártyát módosítja „Aszfaltcsíká”, az „Azonnali tüskék” kártya hatását pedig eltörli. Ha „Azonnali Tüske” kártyára játszották ki, az „Azonnali Tüske” alatti kártyával folytatódik a játék.



### Azonnali Off-road gumik

Csak „Útelterelés” kártyára játszható ki. Módosítja az „Útelterelés” kártyát egy Aszfaltcsík pályaelemmé.



### „Azonnali dinitrogén-oxid”

Bármelyik „Ugrás” kártyát megnövel +2 ugrással.