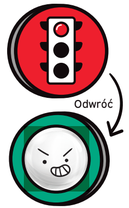
KULA MOCY

Wśród żetonów odpowiadających ostatnim sześciu wyścigom są teraz ukryte dwa żetony kuli mocy. Gdy żeton kuli mocy zostanie odsłonięty, gracz z najmniejszą liczbą punktów otrzymuje (tu nie powinno być zaskoczenia) kulę mocy.
Jeśli dwóch lub więcej graczy ma równą, najmniejszą liczbę punktów, kula wędruje do gracza posiadającego mniej zwykłych kulek. Jeżeli nadal nie ma rozstrzygnięcia, każdy remisujący gracz wystawia po jednej kulce i odbywa się specjalna gonitwa. Zwycięzca tej gonitwy otrzymuje kulę mocy. Następnie wszystkie kulki biorące w niej udział wracają na swoje ławki rezerwowych.



Właściciel kuli mocy może ją wystawić w dowolnym wyścigu.
Po użyciu wraca ona na swoją ławkę.

WIELKA WYGRANA

Kula mocy może przynieść swojemu właścicielowi furę punktów w jednym wyścigu, znacznie ułatwiając podskoczenie w ligowym rankingu. Ponieważ kula mocy jest większa od pozostałych kulek, zablokuje ona otwór w torze. Im więcej kulek zostanie w ten sposób uwięzionych na torze, tym więcej kart trofeów jej posiadacz będzie mógł dobrać z talii.

W przykładzie na rysunku obok uwięziono osiem kulek, więc gracz bierze dwie karty z talii (nie spośród odkrytych kart leżących na stole). Tabela poniżej pokazuje, ile kart trofeów można w ten sposób dobrać.



Uwięzione kulki	Karty trofeów
1-3	1
4-8	2
9+	3

Gdy używasz kuli mocy, zachowaj to w tajemnicy przed innymi graczami. Ukryj ją w dłoni i ujawnij dopiero wtedy, gdy pozostali gracze ujawnią swoją liczbę kulek.

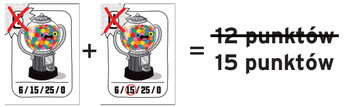
Uwaga: Aby użyć kuli mocy, musisz również wystawić do wyścigu co najmniej jedną zwykłą kulkę.

Jeśli jakiekolwiek kulki ukończą wyścig, trzy karty trofeów przyznawane są normalnie jako nagrody. Nie przyznaje się natomiast premii za oszczędzanie sił.

PREMIE ZA ZESTAWY KART

Niektóre karty trofeów oferują premie za zbieranie zestawów, czyli kolekcji tematycznych trofeów. W tym właśnie miejscu do gry wchodzi element taktyczny. Możesz chcieć wybrać mniej wartościowe trofeum, licząc na zdobycie dodatkowych punktów za skompletowany zestaw, czyli piękną kolekcję w gablocie swego reprezentacyjnego gabinetu!

PRZYKŁADY



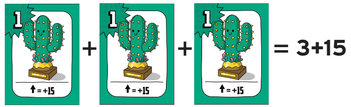
Każda z widocznych obok kart sama z siebie jest warta 6 punktów. Jeżeli jednak posiadasz **więcej niż jedną**, ignorujesz tę podstawową wartość (6 pkt.) i zamiast tego sprawdzasz wartość całego zestawu podaną na spodzie kart. Tak, zestaw 4 takich kart to 0 punktów!



Tutaj podobnie - im więcej kart, tym więcej punktów za zestaw.



Każda z kart przedstawionych obok zapewnia inną liczbę punktów. Jeżeli jednak uda ci się zdobyć **cały** zestaw, ignorujesz te punkty i zamiast tego sprawdzasz wartość zestawu podaną na spodzie kart.



A te karty akurat działają nieco inaczej. Każda zapewnia 1 punkt i to się nigdy nie zmienia. Jeżeli jednak na zakończenie gry posiadasz najwięcej takich kart, otrzymujesz **dodatkowo** 15 punktów.

NAJCZĘSTSZE PYTANIA O ZASADY ZAAWANSOWANE

Co się dzieje, kiedy drugi żeton kuli mocy zostanie odkryty, a posiadający ją gracz jeszcze z niej nie skorzystał i nie jest już ostatni?
To oczywiście przykre, ale regulamin turnieju jest nieubłagany. Gracz, który przegapił swoją szansę, nie może skorzystać z kuli mocy, musi przekazać ją nowemu ostatniemu graczowi.

Jeśli użyję kuli mocy, mogę również wystawić do wyścigu moje zwykłe kulki?
Tak. Wraz z kulą mocy możesz wystawić do wyścigu tyle swoich kulek, ile chcesz (ale co najmniej jedną).

©2024 Tedman Getschman. Whirly Derby™ zaprojektowane, wyprodukowane i wydane przez Big Potato Ltd, 63 Gee Street, Londyn, EC1V 3RS (UK), Big Potato Games EU Gmbh, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Niemcy (EU) oraz Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA).
Uwaga: Nie wkładaj kulek do nosa. Znacznie wygodniej trzymać je w pudełku do czasu następnej rozgrywki. Zawartość może różnić się od pokazanej na ilustracjach.
Wyprodukowano w Chinach. Objęto zgłoszeniem patentowym.

ZAWARTOŚĆ
34 karty
30 kulek
8 żetonów wyścigu
6 fawek rezerwowych
6 żetonów odnowy biologicznej
2 żetony kuli mocy
1 kula mocy
1 tor wyścigowy
1 wyrzutnia kulek

UWAGA:
Ryzyko zadławienia. Zawiera małe kulki. Nie dla dzieci poniżej 3 lat.

Wersja polska:
Lucrum Games sp. z o.o.
ul. Gazownicza 21A,
43-300 Bielsko-Biała
www.lucrumgames.pl

bigpotato.com
@bigpotatogames

Bez plastiku

ZASADY WYŚCIGU

YouTube zakręcony wyścig instrukcja

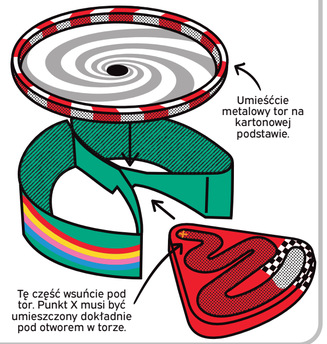
CEL GRY

Turbo bolidy, konie na betonie i, o zgrozo, jakieś przebiegłe wielbłądy. A komu to potrzebne, skoro najbardziej zakręcony wyścig mamy w domu?

Poczuj się jak wytrawny trener i rozsądnie zarządzaj swoją drużyną kulek wyścigowych. Ile z nich wystawisz do zawodów? Czy nagroda jest warta puszczenia w ruch całej ekipy, czy liczysz, że twoja najlepsza zawodniczka ucieknie chmarze przeciwników? Każde miejsce w pierwszej trójce to bezcenne punkty, a kto zgromadzi ich najwięcej na zakończenie sezonu, zgarnie tytuł Mistrza Świata (i okolic) Zakręconych Wyścigów. Nie zapomnij tylko, że turniej składa się z serii ośmiu wyścigów. Jeżeli od początku zapędzisz drużynę do pełnego galopu, możesz skończyć z pustą ławką rezerwowych.

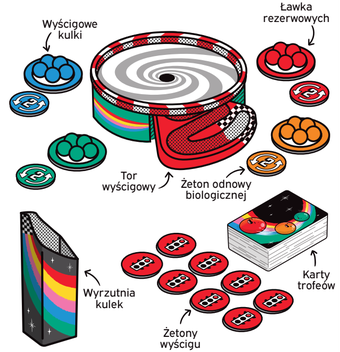
1 BUDOWA TORU

Rozpocznijcie od zbudowania toru wyścigu. Bez obaw, będzie łatwiej niż przy składaniu typowego regału.



2

Teraz rozłóżcie elementy na stole jak na rysunku poniżej. Oto przykład rozgrywki czteroosobowej:



Potasujcie karty trofeów i umieśćcie ich talię zakrytą na stole. Następnie każdy gracz wybiera kolor swojej drużyny, a potem bierze odpowiedni żeton odnowy biologicznej, wyścigowe kulki i ławkę rezerwowych. Umieśćcie swoje kulki wewnątrz okrągłych ławek, aby uniknąć ich rozsypania się po stole.

No dobrze, do biegu, gotowi, start!

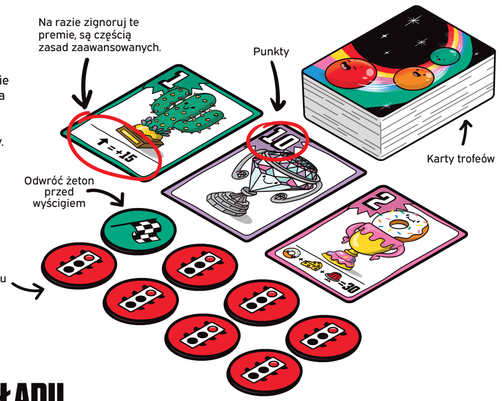
WAŻNE!
W pudełku znajdziecie kilka dodatkowych elementów, których używa się tylko w grze korzystającej z zasad zaawansowanych. Zanim zaczniecie zawody w profesjonalnej lidze, zdobądźcie ciut doświadczenia na zasadach podstawowych, a wyżej wspomniane elementy odłóżcie na bok.



ROZGRYWKA

PULA NAGRÓD

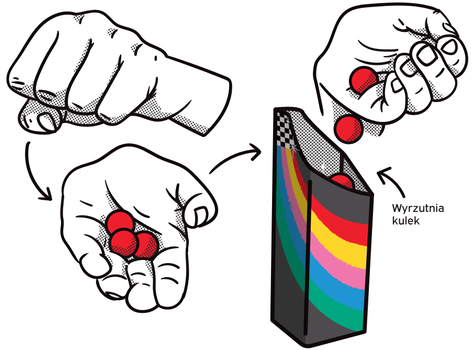
Przed wyścigiem odwróćcie jeden z żetonów wyścigu na zieloną stronę, a potem odsłońcie trzy karty trofeów. Będzie to pula nagród za ten wyścig.
Jak zauważycie, niektóre karty dają premie za zebrane zestawy. Z wielkim sportem łączą się nieliche nagrody, ale póki co ścigacie się w okręgówce, więc zignorujcie te premie.



USTALANIE SKŁADU

Teraz każdy w tajemnicy wybiera, ile kulek wystawi do pierwszego wyścigu. Każdy gracz musi wystawić przynajmniej jedną kulkę. Po każdym wyścigu wszystkie kulki, które wzięły w nim udział, są usuwane z gry i umieszczane z powrotem w pudełku (jest od tego wyjątek, patrz: Premia za oszczędzanie sił)

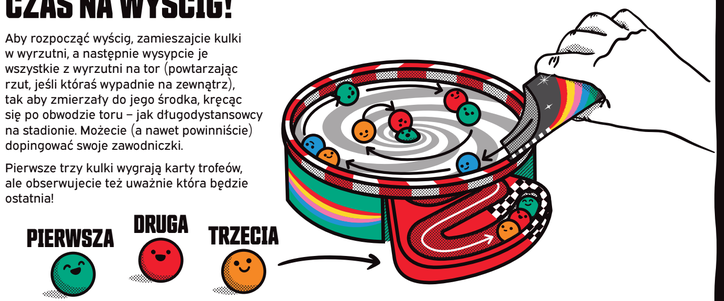
Gdy wszyscy zdecydują, ile kulek wystawią do wyścigu, schowajcie wybrane kulki w dłoniach. Gdy wszyscy będą gotowi, jednocześnie otwórzcie dłonie i pokażcie, ile kulek wybraliście. Włóżcie je wszystkie do wyrzutni.



CZAS NA WYŚCIG!

Aby rozpocząć wyścig, zamieszajcie kulki w wyrzutni, a następnie wysypcie je wszystkie z wyrzutni na tor (powtarzając rzut, jeśli któraś wypadnie na zewnątrz), tak aby zmierzały do jego środka, kręcąc się po obwodzie toru – jak długodystansowcy na stadionie. Możecie (a nawet powinniście) dopingować swoje zawodniczki.

Pierwsze trzy kulki wygrają karty trofeów, ale obserwujecie też uważnie która będzie ostatnia!



PRZYZNANIE TROFEÓW

Gracz, który wygrał wyścig, wybiera dowolną kartę trofeum spośród trzech wyłożonych. Gracz, który zajął drugie miejsce, wybiera następny z dwóch pozostałych kart. Trzeci gracz **musi** wziąć ostatnią dostępną kartę.

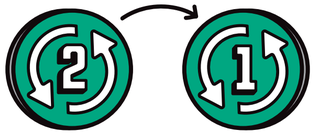


PREMIA ZA OSZCZĘDZANIE SIŁ

Gracz, którego kulka zakończyła wyścig jako ostatnia, może ją uratować i umieszcza ją z powrotem na ławce rezerwowych. Wszystkie pozostałe kulki, które wzięły udział w wyścigu, są usuwane z gry i odkładane do pudełka. Ich czas minął... chyba że zafundujesz im zabiegi sztabu zajmującego się odnową biologiczną.

ŻETONY ODNOWY BIOLOGICZNEJ

Wszyscy gracze posiadają po jednym żetonie odnowy biologicznej. Po pierwszym wyścigu, a przed ostatnim, każdy gracz może użyć żetonu i odzyskać wszystkie kulki, które zmordowały się we wcześniejszych wyścigach. Każdy gracz może to zrobić dwa razy w ciągu gry. Po pierwszym użyciu żetonu odnowy biologicznej, odwróć go na stronę z cyfrą 1. Po drugim użyciu żetonu, odrzuć go.



TURNIEJ TRWA

Przed drugim wyścigiem odwróćcie kolejny czerwony żeton wyścigu na zieloną stronę oraz odsłońcie trzy nowe karty trofeów. Ponownie w tajemnicy wybierzcie, po ile kulek chcecie wystawić do wyścigu, włóżcie je do wyrzutni i jazda! Stosujcie te same zasady punktacji, co poprzednio, nie zapominając o premii za oszczędzanie sił przysługującej za ostatnie miejsce. Rozegrajcie w ten sposób w sumie osiem wyścigów.

ZWYCIĘSTWO

Po ośmiu wyścigach każdy gracz sumuje punkty za zdobyte przez swoją drużynę trofea. Gracz z ich najwyższą liczbą zostaje Mistrzem Zakręconych Wyścigów. W przypadku remisu, remisujący gracze wystawiają jeszcze po jednej kulce do ostatecznej gonitwy.

KARAMBOL!

W bardzo rzadkich przypadkach środek toru może się zakorkować i otwór w nim zostanie zablokowany. Jeśli do tego dojdzie, właściciele kulek, które ukończyły wyścig, nagrodźcie według normalnych zasad, ale nie przyznawajcie premii za oszczędzanie sił.



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Czy mogę zrezygnować z udziału w wyścigu?
Jeśli posiadasz na ławce rezerwowych jakiekolwiek kulki, musisz wystawić co najmniej jedną w każdym wyścigu.

Co się dzieje, jeśli dwa razy użyłem żetonu odnowy biologicznej, ale przed końcem gry skończyły mi się kulki?
No cóż, musisz liczyć na to, że twoja szalona agresywna taktyka okaże się skuteczna.
Usiądź spokojnie (na ile to możliwe) i podziwiaj kilka ostatnich wyścigów jako widz.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Dobra, w końcu nie jesteście już żółtodziobami. Pora zrobić krok naprzód i przejść na zawodowstwo. To już nie są rurki z kremem, profesjonalna liga rządzi się swoimi zasadami zaawansowanymi.

PRZYGOTOWANIE

Ułóżcie w linii osiem żetonów wyścigu. Pierwsze dwa muszą być zwykłymi żetonami wyścigu, a wśród kolejnych sześciu powinny znaleźć się wymieszane: cztery zwykłe żetony wyścigu oraz dwa żetony kuli mocy.

