

THUNDER ALLEY

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Περίληψη	2	10. Ολοκλήρωση του Αγώνα και Νίκη	10
2. Προετοιμασία.	3	11. Κανόνες Σαιζόν	11
3. Πορεία του Παιχνιδιού	3	12. Προεραϊτικοί Κανόνες	11
4. Σημαντικές Έννοιες	4	Λίστα Καρτών Αγώνα	12
5. Κάρτες Αγώνα	5	Λίστα Καρτών Γεγονότων	13
6. Μετακίνηση	6	Επιπλέον Παραδείγματα	14
7. Δείκτες Φθοράς	8	Λεξιλόγιο	15
8. Κάρτες Γεγονότων.	9	Ευρετήριο	16
9. Στάσεις στα Pit	9	Credits	16

1.0 ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το *Thunder Alley* είναι ένα παιχνίδι για δύο έως επτά παίκτες, οι οποίοι παίρνουν τον έλεγχο ομάδων αγώνων, προσπαθώντας να κερδίσουν τους περισσότερους πόντους σε έναν ή σε μια σειρά αγώνων.

1.1 Περιεχόμενα

- 4 Πίστες Αγώνων
- 42 Δείκτες Αυτοκινήτων
- 56 Δείκτες 5/8''
- 80 Δείκτες 1/2''
- 84 Κάρτες Αγώνα
- 26 Κάρτες Γεγονότων
- 7 Καρτέλες Βοηθήματος Ομάδων

1.2 Σκοπός του παιχνιδιού

Ο παίκτης του οποίου η ομάδα θα έχει τη μεγαλύτερη βαθμολογία, είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Η βαθμολογία μιας ομάδας είναι το σύνολο της βαθμολογίας κάθε αυτοκινήτου της ομάδας. Κάθε αυτοκίνητο κερδίζει πόντους για τη θέση στην οποία τερματίζει και επιπλέον πόντους αν ηγείται σε έναν γύρο του αγώνα ή στους περισσότερους γύρους του αγώνα. Πρέπει πάντοτε να έχετε στο μυαλό σας ότι έχετε μια ομάδα αυτοκινήτων. Το να κερδίσετε έναν αγώνα με ένα αυτοκίνητο, ενώ τα υπόλοιπα έχουν καταλάβει τελευταίες θέσεις, δεν σας εγγυάται τη νίκη στο παιχνίδι.

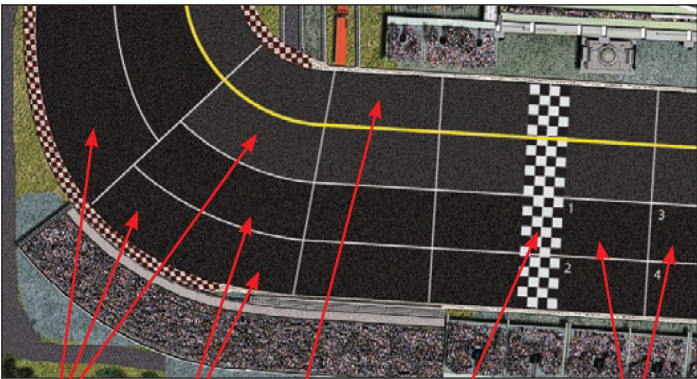
1.3 Πίστες

Οι πίστες έχουν διαφορετικά μεγέθη και σχήματα αλλά όλες ακολουθούν τους ίδιους κανόνες.

Θέσεις: Κάθε κλειστό ορθογώνιο ονομάζεται θέση. Στην πίστα μόνο ένα αυτοκίνητο μπορεί να βρίσκεται σε κάθε θέση.

Η Λωρίδα Ασφαλείας (Λωρίδα των Pit): Η Λωρίδα Ασφαλείας είναι η εσωτερική λωρίδα κατά μήκος της πίστας. Ένα αυτοκίνητο μπορεί να μπει εκεί μόνο για επισκευές. Μπορούν να βρίσκονται πολλά αυτοκίνητα μαζί σε κάθε θέση της λωρίδας ασφαλείας, στοιβαγμένα, ώστε αν υπάρχει θέμα ισοπαλίας, το αυτοκίνητο στον πάτο της στοιβάς προηγείται.

Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού: Αυτή είναι η γραμμή πίσω από την οποία τοποθετούνται τα αυτοκίνητα στην αρχή του αγώνα. Είναι επίσης η γραμμή που πρέπει να περάσει το αυτοκίνητο που προηγείται, μετά την



Θέσεις
Λωρίδες Επανεκκίνησης
Λωρίδα Ασφαλείας
Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού
Αρχικό Πλέγμα

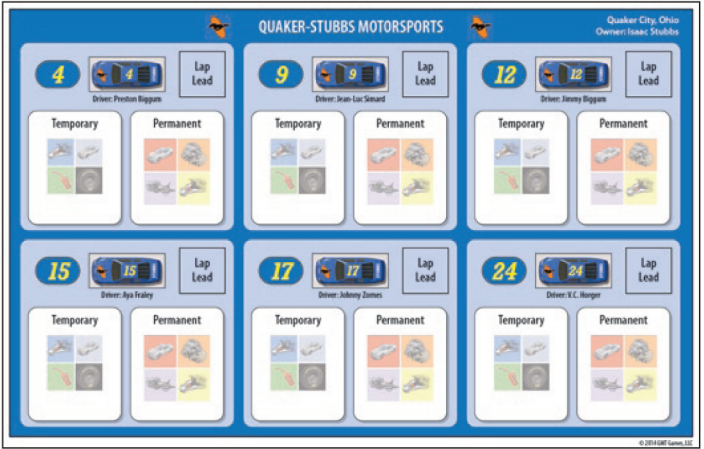
Πλέγμα Εκκίνησης: Οι θέσεις που χρησιμοποιούνται στην αρχή του αγώνα για την τοποθέτηση των αυτοκινήτων. Το πρώτο αυτοκίνητο (role position) βρίσκεται στη θέση 1, το επόμενο στη θέση 2, κλπ. Τα αυτοκίνητα που τοποθετούνται στο πλέγμα εκκίνησης κοιτάζουν προς την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού. Το πρώτο πέρασμα της γραμμής δεν έχει σημασία στο σύνολο των ολοκληρωμένων γύρων.

Λωρίδες Επανεκκίνησης: Οι σκούρες λωρίδες χρησιμοποιούνται για επανεκκινήσεις. Όταν απαιτείται μια επανεκκίνηση, τοποθετήστε το πρώτο αυτοκίνητο στην πιο μέσα θέση επανεκκίνησης του τμήματος που καταλαμβάνει. Έπειτα προχωρήστε γεμίζοντας τις υπόλοιπες λωρίδες από μέσα προς τα έξω και από μπροστά προς τα πίσω με τον ίδιο σχηματισμό, όπως και στην αρχή του παιχνιδιού το (δευτερο αυτοκίνητο έξω από το πρώτο, το τρίτο πίσω από τον πρώτο και ούτω καθεξής).

Πράσινη Γραμμή Επανεκκίνησης: Η πράσινη γραμμή επτά τμήματα πριν την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού καθορίζει τη γραμμή πίσω από την οποία πρέπει να γίνουν οι επανεκκινήσεις στον τελευταίο γύρο. Αν μια κίτρινη σημαία εμφανιστεί και το πρώτο αυτοκίνητο είναι πέρα από τη γραμμή αυτή στον τελευταίο γύρο, η επανεκκίνηση γίνεται πίσω από τη γραμμή αυτή.

1.4 Καρτέλα Ομάδας & Αυτοκίνητα

Η Καρτέλα Ομάδας αναγράφει την κατάσταση των αυτοκινήτων της ομάδας, με ένα πλαίσιο για κάθε διαφορετικό αυτοκίνητο. Όταν ένα αυτοκίνητο δεχθεί έναν Δείκτη Φθοράς ή Δείκτη Αρχηγού Γύρου, ο δείκτης τοποθετείται στην κατάλληλη περιοχή του πλαισίου του αντίστοιχου αυτοκινήτου. Η αριστερή «Προσωρινή» πλευρά, έχει τους δείκτες φθοράς που αφαιρούνται σε Στάση στα Pit. Η δεξιά «Μόνιμη» πλευρά έχει τους δείκτες που αναπαριστούν μόνιμη ζημιά στο αυτοκίνητο, η οποία δεν αφαιρείται σε Στάση στα Pit.



1.5 Αυτοκίνητα

Τα αυτοκίνητα αναπαριστούνται από δείκτες με την εικόνα της κάτωψής τους. Όλα τα αυτοκίνητα έχουν διαφορετικό αριθμό. Οι δείκτες είναι διπλής όψης, με τη μία πλευρά ανοιχτόχρωμη και την άλλη με σκούρο φόντο. Όλα τα αυτοκίνητα ξεκινούν τη σειρά τους με την πλευρά που αντιστοιχεί στο χρώμα του φόντου του Δείκτη Πρώτου Παίκτη. Καθώς τα αυτοκίνητα ενεργοποιούνται, γυρίζουν στην πίσω πλευρά τους, ώστε να σημειωθεί ότι έχουν ενεργοποιηθεί στο γύρο αυτό.



2. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- Επιλέξτε Πίστα:** Επιλέξτε μια από τις τέσσερις πίστες.
- Επιλέξτε Ομάδες:** Κάθε παίκτης επιλέγει μια Ομάδα και παίρνει την κατάλληλη Καρτέλα Ομάδας και τα αντίστοιχα αυτοκίνητα.
- Επιλέξτε Αυτοκίνητα:** Κάθε παίκτης επιλέγει έναν αριθμό αυτοκινήτων μεταξύ αυτών της ομάδας του, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών.

ΠΑΙΚΤΕΣ	ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΑΝΑ ΟΜΑΔΑ
2	6 αυτοκίνητα
3	5 αυτοκίνητα
4	4 αυτοκίνητα
5-7	3 αυτοκίνητα

- Προετοιμάστε τις Τράπουλες:** Ανακατέψτε ξεχωριστά τις Κάρτες Γεγονότων και τις Κάρτες Αγώνα και τοποθετήστε τις δίπλα στο ταμπλό.

- Τοποθετήστε τα Αυτοκίνητα στην Πίστα:** Τραβήξτε μια κάρτα από την Τράπουλα Αγώνα. Κοιτάξτε την Γραμμή Ομάδων που υπάρχει στο κάτω μέρος της κάρτας. Για να τοποθετήσετε το πρώτο αυτοκίνητο της κάθε ομάδας στο Πλέγμα Εκκίνησης, διαβάστε την Γραμμή Ομάδων από αριστερά προς τα δεξιά. Τοποθετήστε ένα αυτοκίνητο μιας συμμετέχουσας ομάδας πρώτο στη θέση #1 του Πλέγματος Εκκίνησης. Συνεχίστε να διαβάζετε τη Γραμμή Ομάδων και τοποθετήστε το αυτοκίνητο της επόμενης ομάδας στην θέση #2. Επαναλάβετε μέχρι όλες οι ομάδες να έχουν από ένα αυτοκίνητο στο Πλέγμα Εκκίνησης. Για το δεύτερο αυτοκίνητο της κάθε ομάδας, χρησιμοποιήστε την ίδια κάρτα της Τράπουλας Αγώνα αλλά διαβάστε τη Γραμμή Ομάδων από δεξιά προς τα αριστερά. Έτσι, σε έναν αγώνα τριών ομάδων, αν τα 3 πρώτα αυτοκίνητα είναι Μαύρο, Κόκκινο, Μπλε, το 4ο με 6ο αυτοκίνητα θα είναι Μπλε, Κόκκινο, Μαύρο. Συνεχίστε διαβάζοντας μια από αριστερά και μια από δεξιά για τα υπόλοιπα αυτοκίνητα του Πλέγματος Εκκίνησης. Όλα τα αυτοκίνητα τοποθετούνται με την ανοιχτόχρωμη πλευρά πάνω, στην αρχή του αγώνα.

- Τοποθετήστε τους Δείκτες:**



ΔΕΙΚΤΕΣ ΘΕΣΗΣ: Τοποθετήστε τον Δείκτη Τρέχοντος Γύρου στη θέση #1 του Μετρητή Γύρων. Τοποθετήστε αρκετούς δείκτες Θέσης, ώστε να υπάρχει ένας για κάθε αυτοκίνητο στον αγώνα (πχ πλακίδια 1ος μέχρι 12ος σε αγώνα 12 αυτοκινήτων). Τοποθετήστε τους σε σειρά με την 1η Θέση στα αριστερά και την τελευταία του αγώνα στα δεξιά. Επιστρέψτε τυχόν αχρησιμοποίητους Δείκτες Πόντων Θέσης πίσω στο κουτί.



ΔΕΙΚΤΗΣ 1ου ΠΑΙΚΤΗ: Δώστε τον στον παίκτη που έχει το αυτοκίνητο στην Πρώτη Θέση. Ο δείκτης πρέπει να φαίνεται από όλους τους παίκτες, καθώς είναι ανοιχτή η ανοιχτόχρωμη πλευρά του.

ΑΛΛΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ: Τοποθετήστε όλους τους Δείκτες Φθοράς και Δείκτες Αρχηγού Γύρου στο εσωτερικό της πίστας, ώστε να τους χρησιμοποιούν όλοι οι παίκτες. Τοποθετήστε τον Δείκτη Γύρου, στον Μετρητή Γύρων.

- Μοιράστε Κάρτες:** Μοιράστε σε κάθε παίκτη, τόσες Κάρτες Αγώνα, όσα και τα αυτοκίνητα με τα οποία ξεκινάει +1.

Ας αρχίσει ο Αγώνας!

3. ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

3.1 Κομμάτια Ενεργειών και Γύρος

Ένας πλήρης Γύρος αποτελείται από την ενεργοποίηση όλων των αυτοκινήτων των παικτών από μία φορά. Αφού γίνουν όλες οι ενεργοποιήσεις, ο γύρος τελειώνει. Το μέρος Ενέργειας είναι το παίξιμο μιας κάρτας, από τον παίκτη, για ενεργοποίηση ενός αυτοκινήτου του.

3.2 Πορεία του Παιχνιδιού σε Κάθε Γύρο

- Γέμισμα Χεριού (3.3)
- Εκτέλεση Κομματιών Ενεργειών (3.4)
- Εκτέλεση Αλληλουχίας Τέλους της Σειράς (3.5)
 - Καθορισμός του Αρχηγού και απονομή δείκτη Αρχηγού Γύρου για το αυτοκίνητο που προηγείται (3.5.1).
 - Τράβηγμα και επίλυση μιας Κάρτας Γεγονότος (3.5.2).
 - Εκτέλεση Στάσεων στα Pit (3.5.3).
 - Καθορισμός Πρώτου Παίκτη (3.5.4).
 - Αφαίρεση Προσπερασμένων Αυτοκινήτων (3.5.5).
 - Ξεσκαρτάρισμα ανεπιθύμητων Καρτών Αγώνα (3.5.6).

3.3 Γέμισμα Χεριού

Στην αρχή κάθε Γύρου, κάθε παίκτης τραβάει αρκετές κάρτες από την Τράπουλα Αγώνα για να γεμίσει το χέρι του. Το όριο χεριού κάθε παίκτη είναι όσα τα αυτοκίνητα με τα οποία ξεκίνησε τον αγώνα συν 1. Για παράδειγμα, αν κάθε ομάδα ξεκίνησε με 4 αυτοκίνητα, το όριο χεριού κάθε παίκτη είναι 5. Το όριο χεριού δεν μειώνεται αν κάποιο αυτοκίνητο βγει εκτός αγώνα. Έτσι, όλοι οι παίκτες θα έχουν τον ίδιο αριθμό καρτών στην αρχή ενός γύρου. Ο Πρώτος Παίκτης γεμίζει το χέρι του πρώτος και οι υπόλοιποι ακολουθούν δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι. Αν κάποια στιγμή η Τράπουλα Αγώνα αδειάσει και χρειάζεται να τραβήξετε μια κάρτα, ανακατέψτε τις ξεσκαρταρισμένες Κάρτες Αγώνα, δημιουργώντας μια νέα Τράπουλα Αγώνα.

3.4 Φάση Ενεργειών

Η φάση αυτή αποτελείται από έναν αριθμό κομματιών ενεργειών. Το πρώτο Κομμάτι Ενεργειών ενός γύρου, εκτελείται από τον παίκτη που έχει τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη. Μόλις το Κομμάτι Ενέργειάς του ολοκληρωθεί, εκτελεί το δικό του, ο παίκτης στα αριστερά του. Αυτό συνεχίζεται μέχρι όλα τα αυτοκίνητα να έχουν ενεργοποιηθεί από μία φορά.

Ο Ενεργός Παίκτης κάνει τα εξής:

- Επιλέγει ένα αυτοκίνητό του που δεν έχει ακόμη ενεργοποιήσει. Κάθε αυτοκίνητο ενεργοποιείται μία μόνο φορά ανά γύρο και αυτό σημειώνεται με το γύρισμα του δείκτη του στην ανάποδη πλευρά.
- Αν το αυτοκίνητο που έχει επιλεγεί είναι ήδη εκτός αγώνα, αυτό θεωρείται «Πάσο της Σειράς». Προχωρήστε στο βήμα 7.
- Αν το αυτοκίνητο έχει έξι ή περισσότερους Δείκτες Φθοράς στο πλαίσιο του, στην καρτέλα ομάδας, το αυτοκίνητο βγαίνει εκτός αγώνα (7.2). Προχωρήστε στο βήμα 7.
- Το αυτοκίνητο που επιλέχθηκε μπορεί να αποσυρθεί οικειοθελώς από τον αγώνα. Τοποθετήστε το στην Καρτέλα Ομάδας δίνοντάς του τον Δείκτη Θέσης που βρίσκεται πιο δεξιά στη γραμμή Δεικτών Θέσης (αυτό με την μικρότερη αξία πόντων.) Προχωρήστε στο βήμα 7.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μπορεί κάποιος να θέλει να το κάνει αυτό, ειδικά αν ένα αυτοκίνητό του έχει αρκετούς μόνιμους δείκτες φθοράς. Έτσι, θα έχει περισσότερες επιλογές καρτών για τα υπόλοιπα αυτοκίνητά του.

5. Παίξτε μία Κάρτα Αγώνα για το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο, το οποίο κινείται με την ανάλογη ταχύτητα, το είδος κίνησης και το κείμενο. Δέχεται ποινή στην κίνησή του αν ξεκινήσει με τρεις ή περισσότερους Δείκτες Φθοράς (προσωρινούς ή μόνιμους) ήδη στο πλαίσιο του, στην Καρτέλα Ομάδας (7.4).
6. Μετά την μετακίνηση του ενεργοποιημένου αυτοκινήτου, τοποθετήστε τον κατάλληλο Δείκτη Φθοράς της παιγμένης Κάρτας Αγώνα, στο πλαίσιο του, πάνω στην καρτέλα Ομάδας. Σημείωση: μία Κάρτα Αγώνα με λευκό φόντο δεν δίνει δείκτη Φθοράς.
7. Γυρίστε πλευρά στο ενεργοποιημένο αυτοκίνητο. Το κομμάτι του Ενεργού Παίκτη έχει ολοκληρωθεί. Προχωρήστε στο κομμάτι του επόμενου παίκτη.

3.5 Τέλος Αλληλουχίας Γύρου

Turn
Leader

(3.5.1) Απονομή Δείκτη Αρχηγού Γύρου: Το αυτοκίνητο με τον δείκτη Αρχηγού, κερδίζει έναν δείκτη Αρχηγού Γύρου, τον οποίο τοποθετεί στο πλαίσιο του στην Καρτέλα Ομάδας του. Αν πολλά αυτοκίνητα είναι ισόπαλα πρώτα, όλα τα αυτοκίνητα του Τμήματος κερδίζουν δείκτη Αρχηγού Γύρου. (Στην περίπτωση αυτή οι κανόνες επίλυσης ισοπαλίας που καθορίζουν ότι το μέσα αυτοκίνητο προηγείται, δεν ισχύει). Αυτό αναπαριστάει τη μάχη μεταξύ αυτοκινήτων για αρκετούς γύρους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Τα αυτοκίνητα #43 και #15 βρίσκονται μπροστά στον αγώνα και κερδίζουν και τα δύο δείκτη Αρχηγού Γύρου. Το #15 βρίσκεται στην μέσα λωρίδα, οπότε ο μπλε είναι ο Πρώτος Παίκτης του επόμενου γύρου.

(3.5.2) Τραβήξτε και Επλύστε μια Κάρτα Γεγονότος: Ο Πρώτος Παίκτης ανοίγει την πρώτη Κάρτα Γεγονότος και την διαβάζει δυνατά. Το γεγονός έπεται επλύεται. Αγνοήστε το βήμα αυτό αν υπάρχουν αυτοκίνητα που έχουν τερματίσει τον αγώνα. Λεπτομέρειες σχετικά με την εκτέλεση των Γεγονότων υπάρχουν στο 8.0.

(3.5.3) Στάση στα Pit: Ο Πρώτος Παίκτης αποφασίζει αν θέλει κάποιο αυτοκίνητό του να μπει στα pit. Έπειτα, ο επόμενος παίκτης στα αριστερά του Πρώτου αποφασίζει για τα δικά του αυτοκίνητα. Συνεχίζετε ο ένας μετά τον άλλο, προς τα αριστερά, μέχρι να έχουν όλοι αποφασίσει αν θα μπουν στα Pit ή όχι. Δείτε τις Στάσεις στα Pit για λεπτομέρειες της διαδικασίας. Αν υπάρχει νέος Αρχηγός μετά τις στάσεις, δώστε στο αυτοκίνητο αυτό τον δείκτη Αρχηγού Γύρου.

1st Player

(3.5.4) Αναθέστε Πρώτο Παίκτη: Δώστε τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη, στον παίκτη του οποίου το αυτοκίνητο έχει τον δείκτη Αρχηγού. Γυρίστε τον Δείκτη ώστε το χρώμα του φόντου να αντιστοιχεί στο φόντο των αυτοκινήτων του Πρώτου Παίκτη (αλλά και τον υπολοίπων).

(3.5.5) Αφαιρέστε τα Προσπερασμένα Αυτοκίνητα: Αφαιρέστε τα από την πίστα, δίνοντάς τους τον χαμηλότερης αξίας εναπομείναντα δείκτη Θέσης, ανάλογα με τη σειρά τερματισμού. Αν υπήρχε Κίτρινη Σημαία, δεν θα υπάρχουν αυτοκίνητα με Δείκτες Γύρου Πίσω πάνω τους (9.6).

(3.5.6) Ξεσκαρτάρισμα: Οι παίκτες μπορούν να ξεσκαρτάρουν όλες τις ανεπιθύμητες Κάρτες Αγώνα από το χέρι τους.

4. ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

4.1 Τρέχον Αρχηγός & Σειρά

Στη διάρκεια του αγώνα είναι σημαντικό να γνωρίζετε ποιο αυτοκίνητο προηγείται. Το αυτοκίνητο που έχει ολοκληρώσει τους περισσότερους γύρους και βρίσκεται πιο κοντά να φτάσει ξανά στη γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού, θεωρείται αρχηγός. Για να είναι αυτό ξεκάθαρο, τοποθετήστε τον δείκτη Αρχηγού πάνω στο αυτοκίνητο που προηγείται. Αν αυτό αλλάξει, μετακινήστε τον δείκτη στον νέο αρχηγό. Αν πολλά αυτοκίνητα βρίσκονται στον ίδιο γύρο και την ίδια θέση, ο δείκτης Αρχηγού τοποθετείται στο αυτοκίνητο που βρίσκεται πιο μέσα στην πίστα.

Η Σειρά που ενεργοποιούνται τα αυτοκίνητα είναι σημαντική όταν αφαιρούνται προσπερασμένα αυτοκίνητα στον ίδιο γύρο και στο τέλος του αγώνα για την ανάθεση Δεικτών Θέσης. Ακολουθείται η ίδια διαδικασία με τον καθορισμό του αρχηγού του αγώνα, αλλά κάθε αυτοκίνητο λαμβάνει θέση με βάση:

1. Περισσότεροι Γύροι Ολοκληρωμένοι
2. Πιο κοντά στην Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού
3. Από Μέσα προς τα Έξω στην πίστα.

4.2 Προσπερασμένα Αυτοκίνητα



Όταν το αυτοκίνητο με τον δείκτη Αρχηγού μετακινηθεί στον ίδιο τομέα με άλλο αυτοκίνητο, το αυτοκίνητο αυτό θεωρείται προσπερασμένο. Τοποθετήστε έναν δείκτη Γύρου πίσω, στα προσπερασμένα αυτοκίνητα. Αν ένα αυτοκίνητο με τέτοιο δείκτη μετακινηθεί σε τμήμα μπροστά από τον αρχηγό, αφαιρείται ο δείκτης αυτός. Αν ολοκληρώσει έναν Γύρο με τον δείκτη αυτό πάνω του, το αυτοκίνητο αφαιρείται και παίρνει τον Δείκτη Θέσης της μικρότερης αξίας, μεταξύ όσων έχουν μείνει.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το Αυτοκίνητο #15 προηγείται και τα #22 και #23 έχουν προσπεραστεί και βρίσκονται έναν γύρο πίσω. Στο τέλος της σειράς και τα δύο αυτοκίνητα αφαιρούνται με το #23 να παίρνει τον χαμηλότερο δείκτη Θέσης και το #22 τον αμέσως μεγαλύτερο.

4.3 Απώλεια Αυτοκινήτου (Απόσυρση & Αποβολή)

Καθώς ο αγώνας προχωράει, οι παίκτες μπορεί να χάσουν ένα ή περισσότερα αυτοκίνητά τους λόγω φθορών ή προσπεράσεων. Αν κάτι τέτοιο συμβεί, ο παίκτης αφαιρεί το αυτοκίνητο από την Πίστα και παίρνει τον χαμηλότερης τιμής δείκτη Θέσης που είναι διαθέσιμος κάτω από το τέρμα της στοίβας πόντων νίκης. Οι παίκτες μπορούν να βγουν από τον αγώνα, οικειοθελώς, οποιαδήποτε στιγμή αφαιρώντας το αυτοκίνητό τους από την Πίστα και παίρνοντας τον χαμηλότερο διαθέσιμο δείκτη Θέσης.

Αν ένας παίκτης χάσει ένα αυτοκίνητο, παίρνει τον ίδιο αριθμό καρτών στον επόμενο γύρο. Τα αυτοκίνητα που έχουν αποσυρθεί, τοποθετούνται στην Καρτέλα της Ομάδας τους. Εδώ, μπορούν να γυρίσουν για να σημειωθεί το «πάσο» από τον παίκτη αν το επιθυμεί. Ένας παίκτης μπορεί να πάει πάσο από μια φορά σε κάθε γύρο για κάθε αυτοκίνητό του που έχει βγει από τον αγώνα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ: Ο κανόνας αυτός σημαίνει ότι οι παίκτες με λιγότερες κάρτες, θα έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να έχουν χρήσιμες κάρτες, μιας και τους περισσεύουν περισσότερες κάρτες στο τέλος του γύρου (δεν είναι υποχρεωμένοι να τις παίξουν όλες). Αυτό είναι ένα επιθυμητό αποτέλεσμα που υπήρχε κατά τη σχεδίαση του παιχνιδιού.

4.4 Χρήση της Γραμμής Ομάδων

Η Γραμμή Ομάδων είναι μια λωρίδα με χρώματα και σύμβολα στο κάτω μέρος κάθε Κάρτας Αγώνα. Η γραμμή αυτή χρησιμοποιείται για την επίλυση διαφορών καταστάσεων όπου περισσότερες από μία ομάδες συμμετέχουν σε ένα γεγονός (επίλυση ισοπαλιών), όταν απαιτείται τυχαία επιλογή και όταν ορίζεται η αρχική σειρά. Διαβάστε τη Γραμμή από αριστερά προς τα δεξιά.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ: Για τον καθορισμό της ομάδας που επηρεάζεται, ανοίξτε την επόμενη Κάρτα Αγώνα από την κορυφή της τράπουλας. Από αριστερά προς τα δεξιά, βρείτε το χρώμα της ομάδας που εμφανίζεται πρώτο στη γραμμή. Αγνοήστε τυχόν χρώματα που δεν συμμετέχουν στον αγώνα. Έτσι, αν το Κίτρινο είναι πρώτο στη γραμμή, αλλά δεν συμμετέχει η Κίτρινη ομάδα, αγνοήστε το κίτρινο και προχωρήστε στο επόμενο χρώμα.

Σημαντικό: Μόλις καθοριστεί μια ομάδα, το αυτοκίνητο που επηρεάζεται πρέπει να προέρχεται από την ομάδα αυτή. Αν δύο ή περισσότερα αυτοκίνητα της ίδιας ομάδας καλύπτουν τις συνθήκες, ο ιδιοκτήτης τους αποφασίζει ποιο επηρεάζεται.

4.5 Στροφές

(4.5.1) Γενικά: Εκτός των λιγότερων λωρίδων, δεν υπάρχουν ειδικοί κανόνες σχετικά με τις γωνίες. Τα αυτοκίνητα μπορούν να αλλάζουν λωρίδες, να εκτοπίσουν άλλα (6.7, 6.8) και να μπαίνουν σε Pit (9.0) όσο βρίσκονται σε στροφή.

(4.5.2) Είσοδος σε Στροφή: Σε κάποιο σημείο κάθε πίστας, μια ευθεία καταλήγει σε λιγότερες λωρίδες, και σε στροφή, κάτι που ονομάζεται Συγκλίνουσες Λωρίδες. Αν υπάρχει επιλογή, ο Ενεργός Παίκτης επιλέγει σε ποιά λωρίδα θα μετακινηθεί, μπαίνοντας σε μια στροφή. Δείτε στην 6.9 αν το ενεργό αυτοκίνητο είναι μέρος μιας Γραμμής Draft.

(4.5.3) Έξοδος από Στροφές: Όταν βγαίνετε από μια στροφή, κάποιες λωρίδες μπορεί να έχουν δύο πιθανές θέσεις εξόδου, δηλαδή Αποκλίνουσες Λωρίδες. Αν υπάρχει επιλογή, ο Ενεργός Παίκτης αποφασίζει σε ποιά θέση θα μετακινηθεί βγαίνοντας από τη γωνία. Δείτε στην 6.9 αν το ενεργό αυτοκίνητο είναι μέρος μιας Γραμμής Draft.

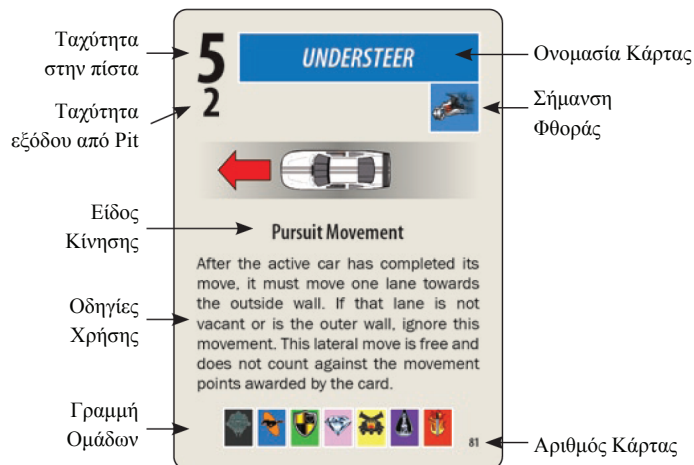
ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Κάθε φορά που πρέπει να γίνει μια επιλογή, αυτή την κάνει ο **Ενεργός Παίκτης**.

4.6 Γύροι

Ο αριθμός των γύρων του κάθε αγώνα σημειώνεται στον Μετρητή Γύρων που βρίσκεται κοντά στην πίστα. Σημειώστε τον τρέχοντα γύρο με τον δείκτη «Τρέχοντος Γύρου». Αφού ξεκινήσει ο αγώνας, κάθε φορά που ο αρχηγός του αγώνα περάσει την γραμμή εκκίνησης/τερματισμού, μετακινήστε τον δείκτη γύρου, μία θέση πιο πάνω. Αν ο αρχηγός περάσει την γραμμή τερματισμού και δεν υπάρχει άλλη θέση για να προωθήσετε τον δείκτη γύρου, ο αγώνας ολοκληρώνεται (10.1).

5. ΚΑΡΤΕΣ ΑΓΩΝΑ

Οι Κάρτες Αγώνα είναι η καρδιά του *Thunder Alley*. Οι κάρτες αυτές χρησιμοποιούνται για τη μετακίνηση των αυτοκινήτων στον αγώνα. Το παρακάτω σχέδιο δείχνει τι αναπαριστάνει το κάθε κομμάτι της κάρτας.



Ονομασία Κάρτας: Δίνει έναν γενικό καθορισμό της πιθανής ειδικής ενέργειας ή απαγόρευσης που αναπαριστάνει η κάρτα και είναι κυρίως θεματικό κείμενο. Η περιοχή αυτή είναι χρωματιστεί, και δείχνει το χρώμα Δείκτη Φθοράς που θα πάρει το αυτοκίνητο.

Ταχύτητα στην Πίστα: Η τιμή Πόντων Κίνησης της κάρτας. Η τιμή αυτή μπορεί να μεταβάλλεται από την τρέχουσα Φθορά του αυτοκινήτου (7.4).

Ταχύτητα Εξόδου από Pit: Η τιμή Πόντων Μετακίνησης της κάρτας για έξοδο από τα Pit.

Είδος Κίνησης: Το είδος της κίνησης που εκτελεί το αυτοκίνητο που ενεργοποιείται με την κάρτα αυτή (εκτός κι αν βγαίνει από τα Pit).

Σήμανση Φθοράς: Δείχνει τον συγκεκριμένο δείκτη Φθοράς που θα πάρει το αυτοκίνητο που ενεργοποιήθηκε. Τα αυτοκίνητα με λευκό φόντο στην ονομασία τους δεν δέχονται φθορά, μιας και δεν εμφανίζεται κάποια φθορά στην κάρτα.

Οδηγίες Χρήσης: Κάποιες κάρτες έχουν ειδικές ιδιότητες. Αυτές αναγράφονται στις Οδηγίες Χρήσης της κάρτας. Η χρήση της κάρτας πρέπει να ακολουθεί τυχόν απαγορεύσεις που αναγράφονται σε αυτή. Αν οι κανόνες του εγχειριδίου συγκρούονται με αυτούς των Οδηγιών Χρήσεως της κάρτας, οι Οδηγίες Χρήσεως έχουν προτεραιότητα.

Γραμμή Ομάδων: Δείτε 4.4.

Αριθμός Κάρτας: Χρησιμοποιείται μόνο για να μετράτε τις κάρτες σε περίπτωση απώλειας.

ΑΝΑΚΑΤΕΜΑ: Αν σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού πρέπει να τραβήξετε μια κάρτα από την Τράπουλα Αγώνα και η Τράπουλα είναι κενή, ανακατέψτε όλες τις ξεσκεπαρισμένες κάρτες μαζί και δημιουργήστε μία νέα στοίβα τραβήγματος.

Δείτε την τελευταία σελίδα του εγχειριδίου για πλήρη λίστα των Καρτών Αγώνα.

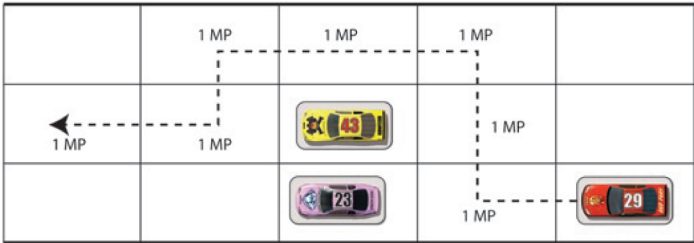
6. ΚΙΝΗΣΗ

6.1 Βασικές Έννοιες Κίνησης

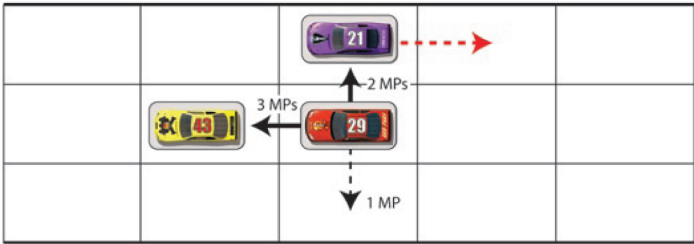
Όταν ένας παίκτης ενεργοποιεί ένα αυτοκίνητο που δεν βρίσκεται στην Ποδιά (π.χ στα Pit) και παίζει μια Κάρτα Αγώνα, το αυτοκίνητο λαμβάνει τόσους Πόντους Κίνησης (ΠΚ/Movement Points) όση η τιμή Ταχύτητας στην Πίστα της κάρτας μείον τυχόν Ποινές Ταχύτητας που έχει το αυτοκίνητο (7.4). Τα αυτοκίνητα μπορούν να κινηθούν μπροστά ή πλαγίως ανάλογα με τους περιορισμούς της Κάρτας Αγώνα που παίχτηκε. Τα αυτοκίνητα δεν μπορούν να μετακινηθούν διαγωνίως εκτός κι αν το επιτρέπουν οι Οδηγίες Χρήσης της Κάρτας Αγώνα. Το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο δεν μπορεί να μετακινηθεί προς τα πίσω, αλλά μπορεί κάποιο αυτοκίνητο να απωθηθεί λόγω Πλευρικής Εκτόπισης (6.7) ή μια κάρτα Working the Pack. Το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο δεν μπορεί να περάσει από την ίδια θέση περισσότερες από μία φορές σε ένα Τμήμα Ενέργειας.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Ο κανόνας αυτός δεν επιτρέπει στους παίκτες να ξοδέψουν ΠΚ κινούμενοι δεξιά, αριστερά μεταξύ δύο θέσεων. Οι παίκτες πρέπει να διατηρούν την αίσθηση του αγώνα στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Κόστος Κίνησης: Κοστίζει 1 ΠΚ για το Ενεργό Αυτοκίνητο για να μπει σε κάθε κενή θέση της πίστας, είτε μετακινείται μπροστά είτε πλαγίως. Κοστίζει 2 ΠΚ για να μετακινηθεί πλαγίως σε μία κατειλημμένη θέση (δείτε Πλάγια Εκτόπιση [6.7]). Κοστίζει 3 ΠΚ για μετακίνηση ευθεία σε μια κατειλημμένη θέση (δείτε Μπροστινή Εκτόπιση [6.8]). Προσέξτε ότι χάρη στον μηχανισμό της Σύνδεσης (6.2), ξοδεύοντας 3 ΠΚ για Μπροστινή Εκτόπιση γίνεται μόνο σε Ατομική Κίνηση ή Κίνηση Αρχηγού.



Το Κόκκινο αυτοκίνητο #29 κινείται επτά θέσεις, ξοδεύοντας 1 ΠΚ ανά θέση.



Η Μπροστινή Εκτόπιση κοστίζει 3 ΠΚ, η Πλάγια Εκτόπιση κοστίζει 2 ΠΚ, η πλευρική κίνηση σε κενή θέση, κοστίζει 1 ΠΚ.

Περιορισμοί: Το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο πρέπει να ξοδέψει όλους τους διαθέσιμους ΠΚ του. Κατά την Ατομική Κίνηση και την Κίνηση Αρχηγού, δεν απαιτείται η επιλογή της διαδρομής με τη μικρότερη αντίσταση. Μπορεί να ξοδέψει όλους τους ΠΚ σε Μπροστινή ή Πλάγια Εκτόπιση ακόμη κι αν υπάρχει διαθέσιμη κενή λωρίδα. Δείτε επίσης το παράδειγμα Πρόσκρουσης στη σελίδα 14.

Επιλογές: Ποτέ δεν υπάρχουν επιλογές για τα μη ενεργά αυτοκίνητα ανεξαρτήτως του είδους κίνησης. Όλες οι επιλογές γίνονται από τον ενεργό παίκτη.

Υπάρχουν τέσσερα είδη κίνησης στο Thunder Alley.

- Ατομική Κίνηση (6.3)
- Κίνηση Draft (6.4)
- Κίνηση Καταδίωξης (6.5)
- και Κίνηση Καθοδήγησης (6.6)

Κάποια από τα είδη αυτά κίνησης βασίζονται στην έννοια της Σύνδεσης (6.2).

6.2 Σύνδεση

Τα αυτοκίνητα που βρίσκονται στην ίδια λωρίδα και γειτονικά μεταξύ τους, θεωρούνται στη σειρά, ή μούρη με ουρά, και μπορούν να Συνδεθούν, κατά τις Κινήσεις Καθοδήγησης, Καταδίωξης ή Draft. Μία σύνδεση μπορεί να αποτελείται μεταξύ δύο αυτοκινήτων μέχρι και όλων όσων συμμετέχουν στον αγώνα. Μπορεί να περιλαμβάνει αυτοκίνητα σε στροφή ή σε ευθεία. Όταν ένα Συνδεδεμένο Ενεργό Αυτοκίνητο κινείται, κινούνται μαζί του και όλα τα υπόλοιπα συνδεδεμένα αυτοκίνητα. Μόνο το Ενεργό Αυτοκίνητο ξοδεύει ΠΚ.



6.3 Ατομική Κίνηση

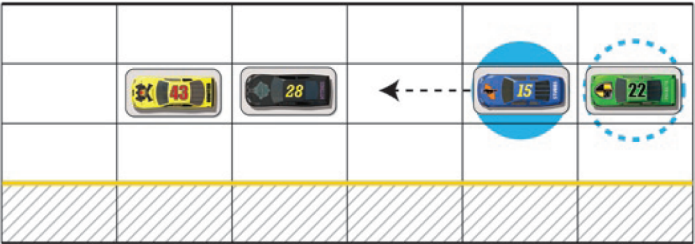
Το Ενεργό Αυτοκίνητο είναι το μόνο που κινείται εκτός κι αν χρησιμοποιήσει Πλάγια ή Μπροστινή Εκτόπιση. Το Ενεργό Αυτοκίνητο ποτέ δεν κινεί Συνδεδεμένα Αυτοκίνητα κατά την ενέργεια αυτή. Ένα Ενεργό Αυτοκίνητο σε Ατομική Κίνηση μπορεί να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε δυνατή θέση, αρκεί να έχει τους κατάλληλους ΠΚ.



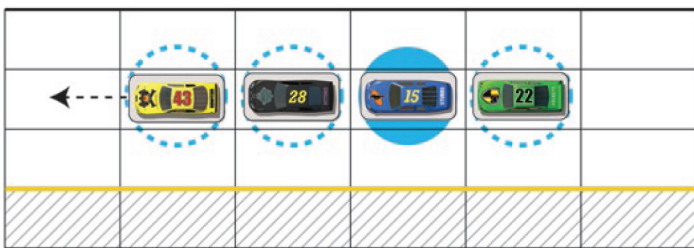
6.4 Κίνηση Draft

(6.4.1) Τα Βασικά: Η Κίνηση Draft είναι το πιο συχνό είδος κίνησης στο Thunder Alley. Επιτρέπει σε πολλά Συνδεδεμένα με το Ενεργό Αυτοκίνητο, άλλα αυτοκίνητα, πίσω και μπροστά του, να κινηθούν μαζί του.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ: Όταν ένα αυτοκίνητο χρησιμοποιήσει μια κάρτα Κίνησης Draft, κινείται μπροστά και υπάρχουν αυτοκίνητα συνδεδεμένα με αυτό (μπροστά και/ή πίσω του), όλη η σειρά των συνδεδεμένων αυτοκινήτων κινείται μαζί του. Αυτή ονομάζεται Γραμμή Draft. Αν η Γραμμή Draft βρει κι άλλα αυτοκίνητα στη διαδρομή, γίνονται κι αυτά μέρος της Γραμμής Draft και κινούνται μαζί του, για την εναπομένονσα ενέργεια. Μόλις σχηματιστεί μια Γραμμή Draft, δεν υπάρχει κάποια επιλογή για τα μη ενεργά αυτοκίνητα. Τα αυτοκίνητα που είναι συνδεδεμένα ή συνδέονται αργότερα, πρέπει να κινηθούν. Μόλις ξεκινήσει η εμπρόσθια κίνηση, δεν υπάρχει τρόπος μια Γραμμή Draft να αλλάξει λωρίδα ή να διασπασθεί μέχρι το Ενεργό Αυτοκίνητο να χρησιμοποιήσει όλους τους ΠΚ του και να ολοκληρώσει την κίνηση για αυτό το τμήμα ενέργειάς του.



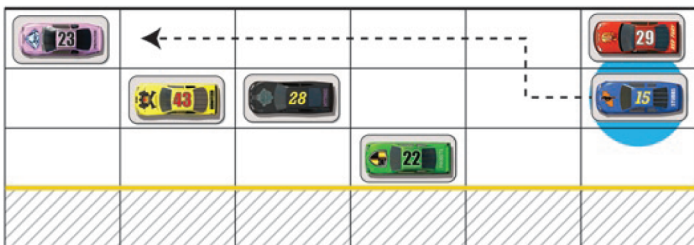
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το Μπλε αυτοκίνητο #15 ενεργοποιείται με κάρτα Κίνησης Draft> Το πράσινο αυτοκίνητο πίσω του είναι συνδεδεμένο και κινείται μαζί του. Μιας και το μπλε αυτοκίνητο ξεκινάει την κίνηση με Γραμμή Draft δεν μπορεί να αλλάξει λωρίδα. Το μπλε αυτοκίνητο μετακινείται μια θέση μπροστά και συνδέεται με τα αυτοκίνητα #43 και #28.



ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ: Τα τέσσερα αυτοκίνητα είναι πλέον συνδεδεμένα και κινούνται σαν ομάδα με το μπλε αυτοκίνητο (Γραμμή Draft). Το μπλε αυτοκίνητο δεν μπορεί να προσπεράσει ή να αφήσει αυτοκίνητα της ομάδας.

(6.4.2) Πλευρική Κίνηση: Ένα αυτοκίνητο ενεργοποιημένο με Κίνηση Draft μπορεί να κινηθεί πλαγίως (και να εκτοπίσει αυτοκίνητα) όσο επιθυμεί πριν ξεκινήσει την εμπρόσθια κίνηση. Κατά την αρχική αυτή πλευρική κίνηση, τα αυτοκίνητα μπροστά και πίσω του δεν θεωρούνται συνδεδεμένα. Μόλις ξεκινήσει η εμπρόσθια κίνηση, ισχύει και η σύνδεση με τα μπροστά και πίσω αυτοκίνητα, και δεν επιτρέπεται πλέον η πλευρική κίνηση.

Ένα αυτοκίνητο ενεργοποιημένο με κάρτα Κίνησης Draft που δεν Συνδέεται, μετακινείται όπως και με την Ατομική Κίνηση. Μόλις το Ενεργό Αυτοκίνητο μετακινηθεί μπροστά, συνδέεται με οποιοδήποτε αυτοκίνητο φτάσει από πίσω, ή μετακινηθεί μπροστά του, και έπειτα η πλευρική κίνηση δεν είναι πλέον επιτρεπτή.



Αν δεν υπάρχει Γραμμή Draft πίσω από το μπλε αυτοκίνητο #15, επιτρέπεται να αλλάξει λωρίδα. Στο παράδειγμα αυτό, μετακινείται μια θέση μπροστά, έπειτα αλλάζει λωρίδα, παίρνοντας μαζί το #29. Τα δύο αυτοκίνητα έπειτα κινούνται προς τα μπρος, και συνδέονται με το ροζ #23. Αν το Ενεργό Αυτοκίνητο έχει κι άλλους ΠΚ, τα τρία αυτοκίνητα συνεχίζουν μαζί.

Κίνηση Draft και Στροφές: Δείτε 6.9.

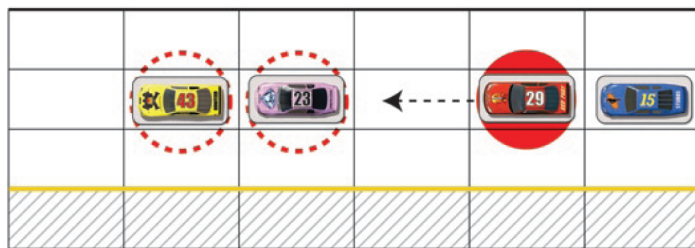
6.5 Κίνηση Καταδίωξης



Η Κίνηση Καταδίωξης λειτουργεί όπως και η Κίνηση Draft, με μια μικρή διαφορά. Τα αυτοκίνητα πίσω από το Ενεργό Αυτοκίνητο δεν θεωρούνται ποτέ συνδεδεμένα, και δεν τραβιούνται μαζί με το Ενεργό Αυτοκίνητο, όταν αυτό κινείται προς τα μπροστά. Όπως και στην Κίνηση Draft, το Ενεργό Αυτοκίνητο κινείται όπως και στην Ατομική Κίνηση μέχρι να συνδεθεί με ένα αυτοκίνητο μπροστά του. Μόλις συνδεθεί, δεν μπορεί να αλλάξει λωρίδες κατά την ενεργοποίησή του αυτή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Η Κίνηση Καταδίωξης συχνά θεωρείται σαν «σπρώξιμο». Το Ενεργό Αυτοκίνητο συνδέεται με μια γραμμή και σπρώχνει όλα τα μπροστά αυτοκίνητα όπως στο draft, αφήνοντας όλα τα πίσω αυτοκίνητα ανεπηρέαστα.

Όπως και η Γραμμή Draft ωθείται μπροστά, όλα τα αυτοκίνητα που συνδέονται στη διαδρομή αυτή, μπαίνουν στην Γραμμή Draft.



Το κόκκινο #29 ενεργοποιείται με Κίνηση Καταδίωξης. Μετακινείται μπροστά και παίρνει τα #23 και #43. Το αυτοκίνητο #15 μένει πίσω.

6.6 Κίνηση Καθοδήγησης



Όπως φαίνεται και από την ονομασία, με την Κίνηση αυτή καθοδηγούνται άλλα αυτοκίνητα. Όταν χρησιμοποιηθεί, το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο κινείται και όλα τα συνδεδεμένα πίσω του αυτοκίνητα «ακολουθούν τον αρχηγό». Όταν το Ενεργό Αυτοκίνητο κινείται, το συνδεδεμένο πίσω του αυτοκίνητο κινείται στη θέση που μόλις άφησε το Ενεργό Αυτοκίνητο, και το τρίτο συνδεδεμένο αυτοκίνητο κινείται στην πλέον κενή θέση που άφησε το δεύτερο αυτοκίνητο κ.ο.κ. μέχρι το τέλος της γραμμής. Με άλλα λόγια, το ενεργό αυτοκίνητο «τραβεί» μαζί του όσα αυτοκίνητα ήταν πίσω του πριν ξεκινήσει να κινείται. Αν το Ενεργό Αυτοκίνητο κινηθεί πλαγίως, το αμέσως πίσω του συνδεδεμένο αυτοκίνητο κινείται στη θέση που άφησε, και συνεχίζει να το ακολουθεί στις θέσεις που αφήνει το Ενεργό Αυτοκίνητο κενές.

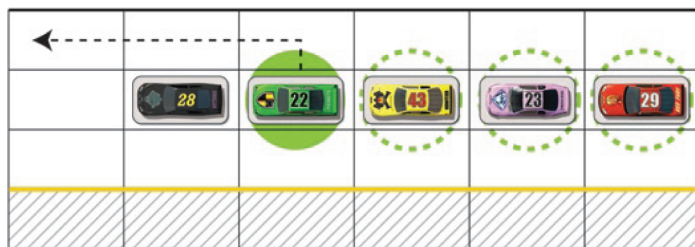
Αν δεν υπάρχουν αυτοκίνητα πίσω από το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο στην αρχή της κίνησής του, τότε η Κίνηση Καθοδήγησης λειτουργεί σαν Ατομική Κίνηση.

Ιδιαίτερες Περιπτώσεις για την Κίνηση Καθοδήγησης

Η σύνδεση καθορίζεται μόνο στην αρχή της κίνησης και δεν αλλάζει. Ποτέ δεν «μαζεύονται» αυτοκίνητα που δεν ήταν συνδεδεμένα από την αρχή της Ενεργοποίησής.

Η πλευρική κίνηση δεν «αποσυνδέει» αυτοκίνητα πίσω από το Αυτοκίνητο Αρχηγό.

Τα αυτοκίνητα που συνδέονται πίσω από τον αρχηγό πρέπει να ακολουθήσουν. Δεν μπορούν να αρνηθούν την κίνηση.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το αυτοκίνητο #22 ενεργοποιείται με Κίνηση Καθοδήγησης. Τα αυτοκίνητα #43, #23 και #29 που βρίσκονται ακριβώς πίσω του κινούνται μαζί του, ενώ το #28 δεν επηρεάζεται από την κίνηση.

6.7 Πλευρική Εκτόπιση

Αυτό συμβαίνει όταν το Ενεργό Αυτοκίνητο κινείται πλαγίως σε θέση όπου βρίσκεται άλλο αυτοκίνητο. Το αυτοκίνητο που βρίσκεται στη θέση εκτοπίζεται, μετακινώντας το κατά μια θέση προς την κατεύθυνση που κινήθηκε το Ενεργό Αυτοκίνητο. Αν το εκτοπισμένο αυτοκίνητο βρίσκεται κολλητά στην άκρη της πίστας, μετακινείται μια θέση πίσω αντί να πέσει στον τοίχο ή εκτός λωρίδων. Τυχόν αυτοκίνητα πίσω από το επηρεασμένο αυτοκίνητο απωθούνται επίσης κατά μια θέση. Είναι έτσι πιθανή η εκτόπιση πολλών αυτοκινήτων, απλά εκτοπίζοντας ένα, το οποίο εκτοπίζει άλλο. Η Πλευρική Εκτόπιση μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στην ίδια ενέργεια.

συνεχώς εκτοπίζοντας το ίδιο αυτοκίνητο ή διαφορετικά.

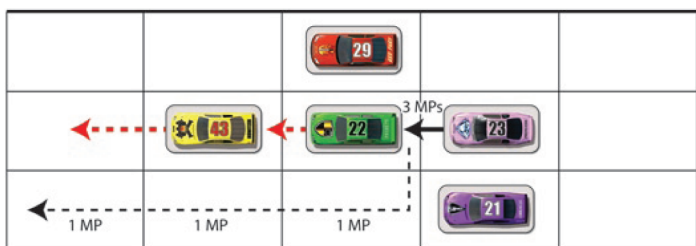


ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Η μπλε ομάδα παίζει μια κάρτα Κίνησης Draft και ενεργοποιεί το αυτοκίνητο #15. Πριν την κίνηση προς τα μπρος, κινείται πλαγίως κατά δύο θέσεις προς τα δεξιά (με κόστος 4 ΠΚ), εκτοπίζοντας τρία αυτοκίνητα. Το πράσινο #22 απωθείται μια θέση δεξιά και έπειτα μια θέση πίσω. Η εκτόπιση του πράσινου αυτοκινήτου προκαλεί και την εκτόπιση του #29 και του #28 κατά δυο θέσεις πίσω. Το μπλε αυτοκίνητο έπειτα προχωράει μπροστά παίρνοντας μαζί του στη Γραμμή Draft, τα αυτοκίνητα #21, #22, #29 και #28.

6.8 Εμπρόσθια Εκτόπιση

Αυτό συμβαίνει όταν το Ενεργό Αυτοκίνητο κινείται μπροστά σε μια θέση με αυτοκίνητο. Το αυτοκίνητο που βρίσκεται στη θέση εκτοπίζεται μετακινούμενο κατά μία θέση μπροστά. Αν το αυτοκίνητο που εκτοπίστηκε μπει σε στροφή, ο ενεργός παίκτης επιλέγει τη λωρίδα εισόδου, αν υπάρχουν περισσότερες από μία επιλογές. Τυχόν αυτοκίνητα μπροστά από το επηρεασμένο αυτοκίνητο, ωθούνται επίσης κατά μία θέση μπροστά. Είναι πιθανή η εκτόπιση πολλών αυτοκινήτων με την Εμπρόσθια Εκτόπιση, αρχικά ενός αυτοκινήτου. Η Εμπρόσθια Εκτόπιση μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο ίδιο τμήμα ενέργειας, εκτοπίζοντας συνεχώς το ίδιο ή διαφορετικά αυτοκίνητα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Αν σπρώξετε προς τα μπρος ένα αυτοκίνητο, μπορείτε να σπρώξετε και όσα αυτοκίνητα είναι συνδεδεμένα μαζί του.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το ροζ αυτοκίνητο #23 σπρώχνει τα αυτοκίνητα #43 και #22 μια θέση μπροστά για 3 ΠΚ. Έπειτα αλλάζει λωρίδα και μετακινείται μπροστά πληρώνοντας 1 ΠΚ για κάθε κενή θέση.

6.9 Drafting και Στροφές

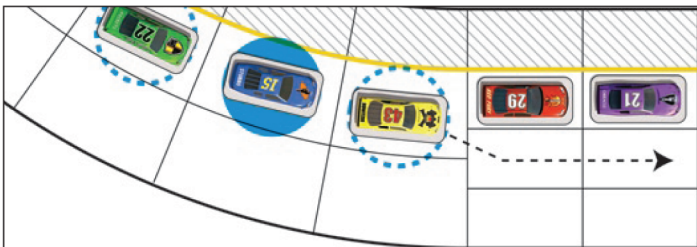
(6.9.1) Draft μέσα σε Στροφή: Όταν μια Γραμμή Draft μπει σε μια στροφή και υπάρχει επιλογή λωρίδας εισόδου, ο ενεργός παίκτης επιλέγει από ποιά λωρίδα θα μπει όλη η Γραμμή Draft. Όποια κι αν είναι η επιλογή, πρέπει να σπρώξει όλα τα αυτοκίνητα της Γραμμής Draft από την ίδια λωρίδα. Δεν μπορούν να χωριστούν κάποια σε άλλες λωρίδες.

(6.9.2) Draft εκτός Στροφής: Όταν μία Γραμμή Draft βγει από μια στροφή και υπάρχει επιλογή λωρίδας εξόδου, ο ενεργός παίκτης αποφασίζει τη λωρίδα στην οποία θα μπει η Γραμμή Draft. Μόλις επιλεγεί η λωρίδα, όλα τα αυτοκίνητα της Γραμμής Draft πρέπει να μπουν στη λωρίδα αυτή, και δεν μπορούν να χωριστούν κάποια αυτοκίνητα σε άλλη λωρίδα.

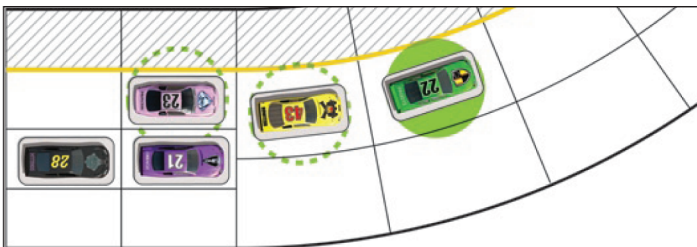
(6.9.3) Εξαιρέσεις με Συγκλίνουσες και Αποκλίνουσες Λωρίδες

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ #1: Τη στιγμή της ενεργοποίησης μια σειρά αυτοκινήτων συνδεδεμένων στο Ενεργό Αυτοκίνητο βρίσκεται μπροστά ή πίσω του μέσα σε στροφή και υπάρχει επιλογή για το ποιά λωρίδα αυτοκινήτων θεωρείται μέρος της Γραμμής Draft. Η επιλογή είναι του ενεργού παίκτη και μπορεί να περιλαμβάνει και μια κενή λωρίδα αν στην άλλη υπάρχουν αυτοκίνητα.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ #2: Όμοια με παραπάνω περίπτωση, με τη διαφορά ότι οι δύο λωρίδες δημιουργούνται κατά την κίνηση. Ο ενεργός παίκτης μπορεί να συνεχίσει με Γραμμή Draft με οποιαδήποτε λωρίδα, ακόμη κι αν η μια λωρίδα έχει αυτοκίνητα, ενώ η άλλη όχι.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το μπλε αυτοκίνητο #15 ενεργοποιείται σε μια στροφή με Κίνηση Draft. Τα αυτοκίνητα #43 και #22 πρέπει να συνδεθούν, αλλά η Μπλε Ομάδα επιλέγει την κενή λωρίδα εκτός στροφής για Γραμμή Draft, αποφεύγοντας να σπρώξει τα αυτοκίνητα #21 και #29.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Το πράσινο αυτοκίνητο #22 ενεργοποιείται σε στροφή με Κίνηση Καθοδήγησης. Το αυτοκίνητο #43 συνδέεται, αλλά η Πράσινη Ομάδα μπορεί να επιλέξει όποια λωρίδα θέλει εκτός στροφής, για τη Γραμμή Draft. Στην περίπτωση αυτή, επιλέγει τη λωρίδα με το αυτοκίνητο #23.

7. ΔΕΙΚΤΕΣ ΦΘΟΡΑΣ

Η συγκέντρωση τέτοιων δεικτών αναπαριστάνει τις φθορές και τις ζημιές που παθαίνει το αυτοκίνητο στη διάρκεια του αγώνα.

7.1 Βασικές Έννοιες των Δεικτών Φθοράς

Οι δείκτες Φθοράς αποκτώνται όταν παίζονται Κάρτες Αγώνα ή επιλύονται Γεγονότα. Το χρώμα φόντου της Ονομασίας της Κάρτας και η Σήμανση Φθοράς της Κάρτας Αγώνα δείχνουν το είδος του Δείκτη Φθοράς που δέχεται το ενεργοποιημένο αυτοκίνητο. Ο Δείκτης Φθοράς τοποθετείται στο πλαίσιο του Ενεργού Αυτοκινήτου αφού το αυτοκίνητο κινηθεί. Οι Κάρτες Αγώνα με λευκό φόντο στην ονομασία και χωρίς Σήμανση Φθοράς δεν προκαλούν φθορές στο Ενεργό Αυτοκίνητο. Ο αριθμός των δεικτών που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι δεν περιορίζει το πόσοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα. Όλοι οι Δείκτες Φθοράς έχουν το ίδιο αποτέλεσμα, αν και κάποια γεγονότα στοχεύουν αυτοκίνητα που έχουν Δείκτες Φθοράς συγκεκριμένου είδους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Δείκτες Φθοράς που προκαλούνται από επίλυση Γεγονότος, τοποθετούνται αμέσως.



Μόνιμοι Δείκτες Φθοράς

- Κίτρινο - Αναρτήσεις
- Μωβ - Κιβώτιο Ταχυτήτων

Κόκκινο - Σοβαρό Χτύπημα Σασί
Πορτοκαλί - Μηχανή



Προσωρινοί Δείκτες Φθοράς

- Μαύρο - Λάστιχα
- Μπλε - Αναρτήσεις

Γκρι - Σασί
Πράσινο - Καύσιμα

7.2 Έξι Δείκτες Φθοράς

Αν ένα αυτοκίνητο μαζέψει έξι ή περισσότερους Δείκτες Φθοράς, αποσύρεται από τον αγώνα. Τοποθετήστε το αυτοκίνητο στην Καρτέλα Ομάδας και δώστε του τον χαμηλότερο διαθέσιμο Δείκτη Θέσης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το αυτοκίνητο δεν αφαιρείται όταν δεχτεί τον 6ο δείκτη, αλλά την επόμενη φορά που ενεργοποιείται και έχει 6 Δείκτες Φθοράς ήδη πάνω του.

7.3 Αφαίρεση Δεικτών Φθοράς

Οι Προσωρινοί δείκτες Φθοράς αφαιρούνται με Στάση στα Pit (9.0). Οι Μόνιμοι Δείκτες Φθοράς δεν αφαιρούνται από ένα αυτοκίνητο αφού τους πάρει. Παραμένουν στο πλαίσιο του αυτοκινήτου για τον υπόλοιπο αγώνα.

7.4 Ποινές Ταχύτητας

Όταν ένα αυτοκίνητο ενεργοποιείται και έχει ήδη τρεις ή περισσότερους δείκτες Φθοράς (Προσωρινούς και/ή Μόνιμους) στο πλαίσιό του, δέχεται Ποινή Ταχύτητας. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τα αποτελέσματα που έχουν οι Δείκτες Φθοράς στην Ταχύτητα στην πίστα.

Πίνακας Αποτελεσμάτων Δεικτών Φθοράς

- 0 δείκτες = Κανένα αποτέλεσμα
- 1 δείκτης = Κανένα αποτέλεσμα
- 2 δείκτες = Κανένα αποτέλεσμα
- 3 δείκτες = -3 ΠΚ
- 4 δείκτες = -4 ΠΚ
- 5 δείκτες = -5 ΠΚ
- 6 δείκτες = Απόσυρση από τον αγώνα

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ένα αυτοκίνητο με τρεις Δείκτες Φθοράς και ταχύτητα στην Πίστα 7, θα έχει προσαρμοσμένη ταχύτητα 4 ΠΚ (7-3 = 4).

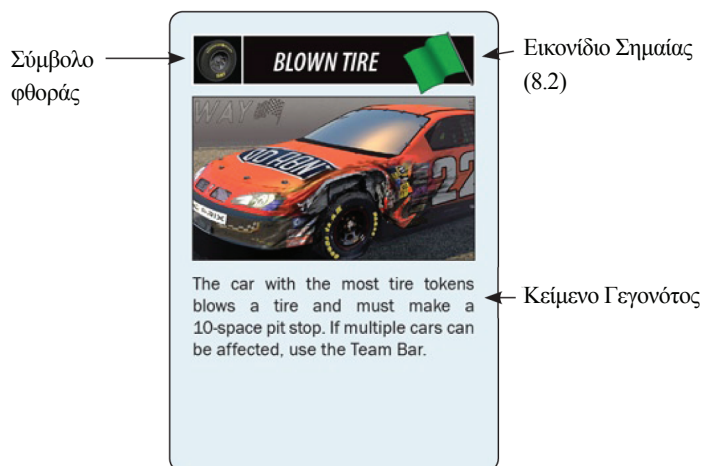
Η ταχύτητα ενός αυτοκινήτου δεν μπορεί να πέσει κάτω από 0, λόγω Ποινών Ταχύτητας. Τα αυτοκίνητα με Ποινή Ταχύτητας, παίρνουν κανονικά Δείκτες Φθοράς από την Κάρτα Αγώνα που έπαιξαν, ακόμη κι αν οι ΠΚ τους έχουν μειωθεί. Τα αυτοκίνητα που βγαίνουν από τα Pit, δεν έχουν ποινές ταχύτητας, μιας και χρησιμοποιούν την Ταχύτητα Εξόδου από τα Pit, και όχι την Ταχύτητα στην Πίστα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: Η Ταχύτητα στην Πίστα ενός αυτοκινήτου, επηρεάζεται μόνο όταν είναι το **Ενεργό Αυτοκίνητο**. Ένα αυτοκίνητο που κινείται κατά την ενεργοποίηση αντίπαλης ομάδας, σε κίνηση draft, για παράδειγμα, δεν έχει κάποια αλλαγή στην κίνησή του λόγω φθοράς.

8. ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

9.1 Βασικές Έννοιες Καρτών Γεγονότων

Αφού όλα τα αυτοκίνητα ενεργοποιηθούν στον γύρο, μία Κάρτα Γεγονότος ανοίγει, από τον παίκτη με τον Δείκτη Πρώτου Παίκτη. Διαβάζει το κείμενο δυνατά, και το αποτέλεσμα της κάρτας καθορίζεται. Αν κανένα αυτοκίνητο δεν καλύπτει τις απαιτήσεις της κάρτας, τότε είναι σαν να μην έγινε κανένα γεγονός. Αν πολλά αυτοκίνητα διαφορετικών παικτών καλύπτουν εξίσου τις συνθήκες, χρησιμοποιήστε τη Γραμμή Ομάδων για την επίλυση ισοπαλιών (4.4). Αν η κάρτα επηρεάζει αρκετά αυτοκίνητα, ανάλογα με την φθορά που έχουν ήδη μαζέψει, το σύμβολο πάνω αριστερά στην κάρτα, δείχνει ποιό δείκτης φθοράς είναι σημαντικοί για την κάρτα. Αν κανένα αυτοκίνητο στον αγώνα δεν έχει τέτοιους δείκτες, τότε το γεγονός δεν έχει κανένα αποτέλεσμα και κανένα αυτοκίνητο δεν δέχεται κάποιες συνέπειες.



8.2 Εικονίδια Κίτρινης, Πράσινης και Κόκκινης Σημαίας

Κάθε κάρτα Γεγονότος έχει ένα εικονίδιο σημαίας που καθορίζει αν το γεγονός προκαλεί επανεκκίνηση (Κίτρινη Σημαία), όχι επανεκκίνηση (Πράσινη Σημαία) ή λήγει τον αγώνα (Κόκκινη Σημαία). Αυτό επηρεάζει τον χειρισμό των στάσεων στα Pit. Οι επανεκκινήσεις των Κίτρινων Σημαιών αναλύονται στις Στάσεις στα Pit.

9. ΣΤΑΣΕΙΣ ΣΤΑ PIT

9.1 Βασικές Έννοιες Στάσεων στα Pit

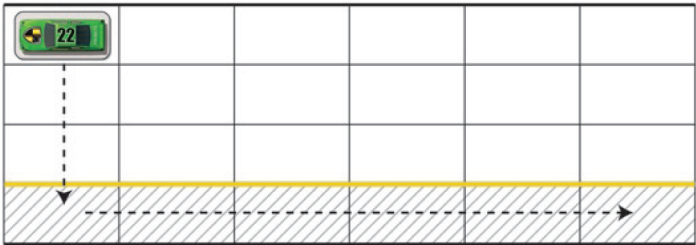
Μετά την επίλυση του γεγονότος, κάθε ομάδα μπορεί αν θέλει να μπει στα pit. Οι επιλογές ξεκινάει από τον παίκτη με τον δείκτη Πρώτου Παίκτη και προχωράει προς τα αριστερά γύρω από το τραπέζι. Μόλις μια ομάδα επιλέξει να μπει στα Pit με ένα ή όλα τα αυτοκίνητά της, η επιλογή δεν αλλάζει. Αν το γεγονός δείξει ότι ο αγώνας είναι υπό επιτήρηση, ακολουθείται η διαδικασία της Κίτρινης Σημαίας, αλλιώς ακολουθείται η διαδικασία Pit της Πράσινης Σημαίας. Αν ένα αυτοκίνητο έχει ολοκληρώσει τον αγώνα, δεν επιτρέπονται στάσεις στα Pit, μιας και ο αγώνας έχει ολοκληρωθεί.

9.2 Πλεονεκτήματα των Pit

Οποιοδήποτε αυτοκίνητο μπαίνει στα pit, αφαιρεί όλους τους δείκτες Ζημιάς Ελαστικών, Καυσίμων, Αναρτήσεων (Μπλε), Σασί (Γκρι), από το πλαίσιο του αυτοκινήτου, στην Καρτέλα Ομάδας. Οι δείκτες επιστρέφονται στο γενικό απόθεμα.

9.3 Pit σε Πράσινη Σημαία

Όταν μπαίνετε στα pit με πράσινη σημαία, μετακινήστε το αυτοκίνητο στην Ποδιά, του τομέα που βρίσκεται. Έπειτα μετακινήστε το αυτοκίνητο 5 θέσεις πίσω, μέσα στην Ποδιά. Αφαιρέστε του όλους τους προσωρινούς Δείκτες Φθοράς.



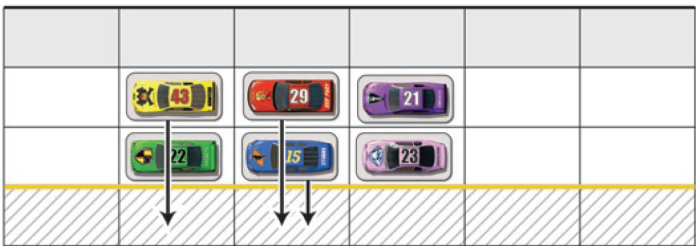
Το Πράσινο αυτοκίνητο #22 θέλει να μπει στα Pit με πράσινη σημαία. Το αυτοκίνητο κατεβαίνει στην ποδιά και έπειτα μετακινείται πέντε θέσεις πίσω.

9.4 Έξοδος από τα Pit μετά από Στάση Πράσινης Σημαίας

Μετά από Στάση στα Pit με Πράσινη Σημαία, τα αυτοκίνητα επιστρέφουν στην πίστα, στην επόμενη Φάση Κίνησης, με κανονική ενεργοποίηση και μετακίνηση μέσα στην πίστα. Το αυτοκίνητο που βγαίνει από τα pit χρησιμοποιεί την τιμή «Ταχύτητας Εξόδου από τα Pit» για την κάρτα που έπαιξε (τη μικρότερη τιμή της κάρτας) και ξοδεύει τόσους ΠΚ για να μπει στην πίστα. Το Είδος Κίνησης και το κείμενο της κάρτας παραλείπονται (πάντα η κίνηση γίνεται Ατομική για έξοδο από τα pit). Επίσης, η ταχύτητα δεν αλλάζει λόγω εναπομεινάντων δεικτών φθοράς (δεν υπάρχει ποινή κατά την έξοδο από τα pit). Τέλος, τα αυτοκίνητα δεν παίρνουν δείκτες φθοράς κατά την έξοδο από τα pit, ανεξαρτήτως Είδους Φθοράς που δείχνει η κάρτα που παίχτηκε. Η πρώτη κίνηση πρέπει να είναι πλευρικά εκτός pit ακόμη κι αν απαιτεί 2 ΠΚ για την εκτόπιση ενός άλλου αυτοκινήτου που ήδη βρίσκεται εκεί.

9.5 Pit με Κίτρινη Σημαία

Αν εμφανιστεί μια κίτρινη σημαία και έχει γίνει η προετοιμασία για Επανεκκίνηση Κίτρινης Σημαίας (9.6) θεωρείται ότι μπαίνετε στα Pit με κίτρινη σημαία. Για να το κάνετε αυτό μετακινήστε όλα τα αυτοκίνητα που θέλετε να στείλετε στα pit, κάτω στην ποδιά. Αν δύο αυτοκίνητα του ίδιου τμήματος επιλέξουν να μπουν στα Pit, τοποθετήστε το εξωτερικό αυτοκίνητο από πάνω και το εσωτερικό από κάτω, στην ίδια θέση της ποδιάς. Ο παίκτης έπειτα αφαιρεί τυχόν πιθανούς Δείκτες Φθοράς.



Τα αυτοκίνητα #13, #15 και #29 μπαίνουν στα pit με κίτρινη σημαία.



Μιας και το μπλε αυτοκίνητο #15 και το κόκκινο #29 βρίσκονται στο ίδιο τμήμα, τοποθετούνται στην ίδια θέση pit με το #29 από πάνω.

9.6 Διαδικασία Επανεκκίνησης Κίτρινης Σημαίας:

Για επανεκκίνηση μετά από κίτρινη σημαία, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:

1. Βάλτε στη σειρά όλα τα αυτοκίνητα της πίστας. Τοποθετήστε τον αρχηγό στη μέση λωρίδα επανεκκίνησης, στο τμήμα που κατελάμβανε ο αρχηγός του αγώνα.
2. Χρησιμοποιώντας τις θέσεις στην πίστα, τοποθετήστε τα αυτοκίνητα με τον ίδιο τρόπο όπως και κατά την προετοιμασία. Έτσι, το δεύτερο αυτοκίνητο, τοποθετείται στην εξωτερική λωρίδα, το τρίτο πίσω από τον αρχηγό κλπ. Όλα τα αυτοκίνητα με δείκτη «Προσπερασμένου Αυτοκινήτου», μπαίνουν με τη σχετική σειρά τους, στο τέλος.
3. Αφαιρέστε τυχόν δείκτες «Προσπερασμένων Αυτοκινήτων» από αυτοκίνητα που βρίσκονται στην πίστα (έτσι αποτρέπεται η αφαίρεσή τους από τον αγώνα αν μείνουν γύρο πίσω.)
4. Εκτελέστε τυχόν Στάσεις Pit Κίτρινης Σημαίας (9.5).
5. Έπειτα, τα αυτοκίνητα που μπήκαν στα pit στο βήμα 4 βγαίνουν και τοποθετούνται πίσω στις λωρίδες επανεκκίνησης. Χρησιμοποιήστε τη θέση τους στην Ποδιά για τον καθορισμό της σειράς τους στην πίστα, με τα αυτοκίνητα αυτά να μπαίνουν πίσω από όσα δεν μπήκαν στα Pit. Αν δύο αυτοκίνητα βρίσκονται στην ίδια θέση της Ποδιάς, το αυτοκίνητο από κάτω, θεωρείται ότι βγήκε πρώτο.
6. Αν υπάρχει νέος αρχηγός, χρησιμοποιήστε την επίλυση ισοπαλίας της μέσα λωρίδας, και δώστε του τον Δείκτη Αρχηγού Γύρου.



Ακολουθώντας το προηγούμενο παράδειγμα, τα αυτοκίνητα #21 και #23 μετακινούνται μπροστά και έπειτα τα τρία αυτοκίνητα που μπήκαν στα Pit μπαίνουν στη σειρά που είχαν στην Ποδιά. Το #15 τοποθετείται στη μέσα λωρίδα μας και βρίσκεται κάτω από το #29.

9.7 Πράσινη Γραμμή Επανεκκίνησης

Αν συμβεί επανεκκίνηση και το πρώτο αυτοκίνητο βρίσκεται επτά ή λιγότερες θέσεις μακριά από τη γραμμή τερματισμού (στον τελευταίο γύρο του αγώνα), μόλις η γραμμή επανεκκίνησης σχηματιστεί, μετακινήστε την πίσω από την πράσινη γραμμή. Κρατήστε όλα τα αυτοκίνητα στη σχετική τους σειρά.

10. ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ & ΝΙΚΗ

10.1 Πέρασμα της Γραμμής Τερματισμού



Το πρώτο αυτοκίνητο που περνάει τη Γραμμή Τερματισμού μετά την ολοκλήρωση των απαιτούμενων γύρων είναι και ο νικητής. Δώστε στο αυτοκίνητο αυτό τον δείκτη 1ης Θέσης και έναν Δείκτη Αρχηγού Γύρου, τοποθετώντας το αυτοκίνητο στην καρτέλα ομάδας.

Ο αγώνας ολοκληρώνεται μόλις ολοκληρωθεί η τρέχουσα φάση ενεργειών.

Αν επιπλέον αυτοκίνητα περάσουν τη Γραμμή Τερματισμού, δώστε τους τον μεγαλύτερο διαθέσιμο δείκτη θέση από την κορυφή της στοίβας Πόντων Νίκης και τοποθετήστε το αυτοκίνητο στην καρτέλα ομάδας. Δεν κερδίζει δείκτη Αρχηγού Γύρου.

Όταν η φάση ενεργειών ολοκληρωθεί, δώστε στα αυτοκίνητα που δεν έχουν

περάσει ακόμη τη γραμμή του τερματισμού, δείκτη θέσης με βάση τη Σειρά τους.

10.2 Σκοράρισμα

- Δώστε έναν δείκτη Bonus Πόντων σε κάθε αυτοκίνητο με τουλάχιστον έναν δείκτη Αρχηγού Γύρου, στο πλαίσιο του. Το κάθε αυτοκίνητο δεν παίρνει πόντο για κάθε διαφορετικό δείκτη Αρχηγού Γύρου.
- Δώστε τον δείκτη Περισσότερων Γύρων Αρχηγού στο αυτοκίνητο που έχει τους περισσότερους δείκτες Αρχηγού Γύρου στο πλαίσιο του. Αν πολλά αυτοκίνητα έχουν τον ίδιο αριθμό δεικτών, δώστε τον δείκτη στο αυτοκίνητο με την καλύτερη θέση Τερματισμού, μεταξύ των ισόπαλων.
- Κάθε παίκτης προσθέτει τους πόντους της ομάδας του, δηλαδή τους δείκτες Θέσης όλων των αυτοκινήτων του και τυχόν δείκτες Bonus Πόντων που αυτά κέρδισαν.



Νικητής είναι ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο ομάδας.

11.0 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΕΖΟΝ

Μπορεί να θέλετε να παίξετε μια σειρά από αγώνες. Αυτός είναι στην πραγματικότητα ο πιο διασκεδαστικός και πληρέστερος τρόπος για να παίξετε το παιχνίδι. Υπάρχουν οι εξής ειδικοί κανόνες:

11.1 Ορισμός Προγράμματος

Όλοι οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν τον αριθμό των αγώνων που αποτελούν τη σεζόν. Αν ένα άτομο οργανώνει το γεγονός, αυτός θα λάβει και την τελική απόφαση. Αν το γεγονός είναι περισσότερο παρεϊστικό, μπορεί να συμφωνηθεί το πρόγραμμα από όλους τους παίκτες.

Όταν το πρόγραμμα καθοριστεί, πρέπει να οριστεί και η σειρά των αγώνων. Μπορείτε να επιλέξετε όποια πίστα θέλετε, περισσότερες από μία φορές.

11.2 Εναλλαγή Αρχικού Πλέγματος

Στον πρώτο αγώνα χρησιμοποιήστε την προετοιμασία αρχικού πλέγματος των κανόνων. Από τον δεύτερο γύρο κι έπειτα, η ομάδα με το νικητήριο αυτοκίνητο του προηγούμενου αγώνα, μετακινείται κατά μια θέση στη γραμμή ομάδων, για τον επόμενο αγώνα.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Ο Μπλε κερδίζει τον πρώτο αγώνα. Η γραμμή ομάδων της προετοιμασίας του αγώνα #2 είναι Πράσινο-Μαύρο-Κόκκινο-Ροζ-Μπλε-Μωβ. Ο Μπλε αλλάζει θέσεις με τον Ροζ κατά την προετοιμασία.

11.3 Σκοράρισμα

Δεν υπάρχουν αλλαγές στο σκοράρισμα των αυτοκινήτων ή των ομάδων. Το σύνολο διατηρείται από αγώνα σε αγώνα με νικήτρια ομάδα στο τέλος της σεζόν, αυτή με τους περισσότερους συνολικά πόντους.

Αν η σεζόν ολοκληρωθεί σε διαφορετικές συναντήσεις, είναι πολύ πιθανό μια ομάδα (παίκτης) να μην μπορεί να συμμετάσχει σε έναν αγώνα. Υπάρχουν δύο εναλλακτικές για την περίπτωση αυτή.

Επιλογή #1: Ένας άλλος παίκτης μπορεί να τον αντικαταστήσει ελέγχοντας την ομάδα του για τον αγώνα που λείπει. Αν γίνει τελικά αυτή η επιλογή, η ομάδα έχει ποινή -5 ΠΝ αφού προστεθούν όλες οι βαθμολογίες.

Επιλογή #2: Η ομάδα δεν τρέχει και κερδίζει 5 πόντους λιγότερους από όσους συνέλλεξε η τελευταία ομάδα που συμμετείχε στον αγώνα.

12. ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Οι παρακάτω κανόνες έχουν προταθεί από δοκιμαστές και δεν είναι μέρος του βασικού παιχνιδιού. Προσφέρονται για παίκτες που θέλουν να δοκιμάσουν κάτι καινούριο με το παιχνίδι. Οι κανόνες αυτοί δεν πρέπει να χρησιμοποιηθούν στο πρώτο σας παιχνίδι ή σε οποιοδήποτε επόμενο παιχνίδι με νέους παίκτες. Οι κανόνες αυτοί αναγράφονται με σειρά δυσκολίας για εύκολη ενσωμάτωση.

12.1 Μεταβλητό Μήκος Στάσεων Pit

Στις στάσεις Pit με Πράσινη Σημαία, αντί να μετακινηθείτε 5 θέσεις πίσω, μετακινηθείτε 2 θέσεις συν 1 για κάθε δείκτη που αφαιρείτε από το αυτοκίνητο. Στις Στάσεις Pit με Κίτρινη Σημαία, αφαιρέστε όλους τους δείκτες φθοράς ελαστικών και καυσίμων, χωρίς να μετακινήσετε το αυτοκίνητο. Κάθε μπλε (ανάρτηση) και γκρι (σασί) δείκτης ζημιάς που αφαιρείται στέλνει 1 θέση πίσω το αυτοκίνητο.

12.2 Καθορισμός Αρχικής Σειράς

Τραβήξτε μια κάρτα και τοποθετήστε τα αυτοκίνητα στο αρχικό πλέγμα με τη σειρά που δίνει η Προετοιμασία. Ωστόσο, προσπεράστε την αντίστροφη σειρά που δίνει το τμήμα Προετοιμασίας. Αντίθετα, χρησιμοποιήστε τη Γραμμή Ομάδων για όλα τα αυτοκίνητα. Τραβήξτε μια κάρτα και τοποθετήστε από ένα αυτοκίνητο κάθε ομάδας στο αρχικό πλέγμα, σύμφωνα με τη σειρά της Γραμμής Ομάδων. Έπειτα, τραβήξτε άλλη μια κάρτα και τοποθετήστε από ένα αυτοκίνητο κάθε ομάδας στο πλέγμα. Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι όλα τα αυτοκίνητα (3 έως 6) κάθε ομάδας να βρίσκονται στο πλέγμα. Τραβήξτε μια κάρτα για κάθε σετ αυτοκινήτων, με τις ομάδες να τοποθετούν από ένα αυτοκίνητο με τη σειρά που ορίζει η κάθε κάρτα.

12.2 Μέγεθος Αγώνα

Μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα τον αριθμό των αυτοκινήτων που θα ξεκινήσουν τον αγώνα, με τον κάθε παίκτη να έχει τον ίδιο αριθμό. Οι δείκτες Θέσης που περιλαμβάνονται υποστηρίζουν μέχρι 21 αυτοκίνητα, αλλά τίποτα δεν σας εμποδίζει να παίξετε με όσα αυτοκίνητα επιθυμείτε. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για βέλτιστο αγώνα μεταξύ 12-16 αυτοκινήτων στην πίστα. Δεν μπορούμε να σας εγγυηθούμε την ίδια εμπειρία και για παιχνίδι με περισσότερα αυτοκίνητα.

12.3 Ολοκλήρωση του Αγώνα

Αν το επιθυμείτε μπορείτε να ολοκληρώσετε τον αγώνα μόλις όλα τα αυτοκίνητα περάσουν τη γραμμή τερματισμού. Όλα τα αυτοκίνητα που έχουν περάσει τη γραμμή, βρίσκονται εκτός αγώνα και αν υπάρχουν ακόμη αυτοκίνητα στην πίστα, στο τέλος του γύρου, μοιράστε κανονικά κάρτες στους παίκτες τους. Ο δείκτης Πρώτου Παίκτη δίνεται στον παίκτη με το αυτοκίνητο πιο κοντά στη γραμμή τερματισμού. Σε ισοπαλία, πρώτος παίκτης είναι αυτός με το αυτοκίνητο που βρίσκεται στην πιο μέσα λωρίδα. Μόλις ένα οποιοδήποτε αυτοκίνητο τερματίσει, δεν μπορούν πλέον τα υπόλοιπα αυτοκίνητα να μπει στα Pit ούτε κάποιο να λάβει Δείκτη Αρχηγού Γύρου στους επόμενους γύρους.

ΛΙΣΤΑ ΚΑΡΤΩΝ ΑΓΩΝΑ

84 ΚΑΡΤΕΣ ΑΓΩΝΑ

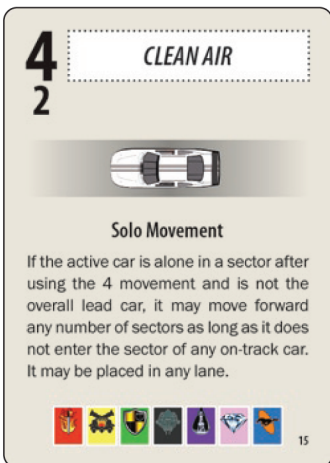
Κάρτας ΠΚ Γεγονός

1-3 **4/3** **Rubbin' is Racin':** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Οποιαδήποτε πλευρική κίνηση κοστίζει στο Ενεργό Αυτοκίνητο 0 ΠΚ. Επίσης μπορεί να αλλάξει περισσότερες από μία πλευρικές λωρίδες σε έναν γύρο και η ειδική κίνηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί όσες φορές θέλει, αρκεί να είναι νόμιμη.

4-6 **4/2** **Teamwork:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Ο ενεργός παίκτης κινεί το Ενεργό Αυτοκίνητο κατά τέσσερις θέσεις και έπειτα ακολουθεί ίδια κίνηση με ένα δεύτερο αυτοκίνητο του Ενεργού Παίκτη, το οποίο επίσης μετακινείται κατά τρεις θέσεις με κίνηση draft. Αν ο ενεργός παίκτης έχει ένα μόνο αυτοκίνητο, αγνοήστε τη δεύτερη ενέργεια κίνησης.

7-12 **4/2** **Riding the Draft:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Το Ενεργό Αυτοκίνητο δεν μπορεί να κάνει άμεση πλευρική κίνηση σε οποιοδήποτε τμήμα της κίνησης. Αν υπάρχει επιλογή λωρίδας για είσοδο ή έξοδο από στροφή, ο ενεργός παίκτης επιλέγει κανονικά σε ποιά λωρίδα θα μπει.

13-15 **4/2** **Clean Air:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ - Στο τέλος της κίνησης αν δεν υπάρχει άλλο αυτοκίνητο στο ίδιο Τμήμα με το Ενεργό Αυτοκίνητο, πάρτε το Ενεργό Αυτοκίνητο και τοποθετήστε το στο τμήμα που βρίσκεται πίσω από το αυτοκίνητο του μπροστά μέρους της Σειράς Αγώνα. Το Ενεργό Αυτοκίνητο πρέπει να τοποθετηθεί



πίσω από το αυτοκίνητο του τομέα μπροστά του. Έτσι, το Ενεργό Αυτοκίνητο μπορεί να μετακινηθεί αρκετούς τομείς και να σταματήσει σε οποιαδήποτε λωρίδα. Τα αυτοκίνητα στο δρόμο των pit (την Ποδιά) δεν λαμβάνονται υπόψη για την κίνηση αυτή. Αν το Ενεργό Αυτοκίνητο ολοκληρώσει την βασική του κίνηση σαν Αρχηγός, οι οδηγίες της κάρτας αγνοούνται.

16-18 **4/2** **Working the Pack:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ - Αν το Ενεργό Αυτοκίνητο συνδέεται πίσω από άλλο αυτοκίνητο, μπορεί απλά να ανταλλάξει θέσεις με αυτό, με κόστος 1 ΠΚ. Η ανταλλαγή αυτή μπορεί να γίνει για κάθε ΠΚ και πολλές φορές στην ίδια ενεργοποίηση.

19-23 **5/2** **Chasing the Race:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Το Ενεργό Αυτοκίνητο δεν μπορεί να κάνει άμεση πλευρική κίνηση σε οποιοδήποτε τμήμα της κίνησης. Αν υπάρχει επιλογή λωρίδας για είσοδο ή έξοδο από στροφή, ο ενεργός παίκτης επιλέγει κανονικά σε ποιά λωρίδα θα μπει.

24-27 **5/2** **Oversteer:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗΣ - Η κάρτα αυτή συμπεριφέρεται όπως οποιαδήποτε άλλη κάρτα Κίνησης Καταδίωξης με τη διαφορά ότι αφού το Ενεργό Αυτοκίνητο ολοκληρώσει την κίνησή του, πρέπει να κινηθεί στην μέσα λωρίδα. Αν αυτή είναι κατελημμένη ή είναι η Ποδιά, αγνοήστε την κίνηση αυτή.

28-32 **6/2** **Making a Move:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ

33-40 **6/2** **Watch the Gauge:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT

41-45 **6/2** **Staying with the Pack:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗΣ

46-49 **6/2** **Dirty Air:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ

50-52 **8/4** **Set the Pace:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ

53-55 **8/4** **Top Gear:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ

56-58 **8/4** **Follow the Leader:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ

59-61 **8/4** **Floor It:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ

62-64 **8/4** **Fast Pace:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗΣ

65-68 **7/3** **Charge:** ΑΤΟΜΙΚΗ ΚΙΝΗΣΗ

69-72 **7/3** **Slingshot:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ - Το Ενεργό Αυτοκίνητο μπορεί σε κάποια στιγμή της ενεργοποίησης να κάνει μια διαγώνια κίνηση. Η κίνηση αυτή πρέπει να γίνει σε κενή θέση και κοστίζει 1 ΠΚ. Τα αυτοκίνητα που ακολουθούν το Ενεργό Αυτοκίνητο εκτελούν την ίδια κίνηση όπως και το ενεργό αυτοκίνητο.

73-76 **7/3** **Out in Front:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ

77-78 **7/3** **Outside Line:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Το Ενεργό Αυτοκίνητο μπορεί να επιλέξει να κινηθεί μόνο εξωτερικά. Η εσωτερική κίνηση δεν επιτρέπεται. Αν υπάρχει επιλογή για είσοδο ή έξοδο σε στροφή, πρέπει να επιλεγεί η εξωτερική λωρίδα.

79-80 **7/3** **Inside Line:** ΚΙΝΗΣΗ DRAFT - Το Ενεργό Αυτοκίνητο μπορεί να κινηθεί μόνο μπροστά ή προς τα μέσα. Η εξωτερική κίνηση δεν επιτρέπεται. Αν υπάρχει επιλογή για είσοδο ή έξοδο σε στροφή, πρέπει να επιλεγεί η εσωτερική λωρίδα.

80-84 **5/2** **Understeer:** ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗΣ - Η κάρτα αυτή συμπεριφέρεται σαν οποιαδήποτε άλλη κάρτα Κίνησης Καταδίωξης με τη διαφορά ότι αφού το Ενεργό Αυτοκίνητο ολοκληρώσει την κίνησή του πρέπει να μετακινηθεί μια λωρίδα προς τα έξω. Αν η λωρίδα αυτή δεν είναι κενή ή είναι ο εξωτερικός τοίχος, αγνοήστε την κίνηση αυτή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι κάρτες χωρίς περιγραφή δεν έχουν ειδικά αποτελέσματα.

ΣΗΜΑΝΣΗ ΔΕΙΚΤΩΝ ΦΘΟΡΑΣ:

= Κανένας δείκτης Φθοράς	= Μπλε (Αναρτήσεις)
= Πράσινο (Καύσιμα)	= Μωβ (Κιβώτιο Ταχυτήτων)
= Πορτοκαλί (Μηχανή)	= Μαύρος (Ελαστικά)
= Κόκκινος (Ζημιά Σασί)	

ΛΙΣΤΑ ΚΑΡΤΩΝ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

26 ΚΑΡΤΕΣ ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ

(x1)  **Blown Engine:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες μηχανής χάνει τη μηχανή. Σε ισοπαλία, ελέγξτε την Γραμμή Ομάδων. Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*. Το επηρεασμένο αυτοκίνητο βγαίνει από τον αγώνα.

(x2)  **Blown Tire:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες ελαστικών χάνει ένα λάστιχο και πρέπει να κάνει μια στάση 10 θέσεων στα Pit. Σε ισοπαλία, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων.

(x1)  **Blown Transmission:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες κιβωτίου ταχυτήτων, το χάνει. Αν επηρεάζονται αρκετά αυτοκίνητα, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων. Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*. Το επηρεασμένο αυτοκίνητο βγαίνει από τον αγώνα.

(x1)  **Brush the Wall:** Ένα αυτοκίνητο που βρίσκεται δίπλα στον τοίχο λαμβάνει 1 Κόκκινο δείκτη ζημιάς. Αν πολλά αυτοκίνητα επηρεάζονται, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων.

(x1)   **Collision:** Γειτονικά αυτοκίνητα συγκρούονται. Αν περισσότεροι από ένας παίκτης έχουν αυτοκίνητα γειτονικά, ελέγξτε τη Γραμμή Ομάδων για τον καθορισμό της ομάδας. Ο παίκτης επιλέγει ένα αυτοκίνητό του, από το οποίο ξεκινάει η Σύγκρουση. Το αυτοκίνητο αυτό, καθώς και τα γειτονικά του λαμβάνουν από δύο Κόκκινους δείκτες φθοράς. Επηρεάζεται ένα μόνο αυτοκίνητο από κάθε παίκτη. Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*. Όλα τα αυτοκίνητα που συμμετείχαν στη σύγκρουση ξεκινούν στο τέλος της σειράς, με την αντίστοιχη Σειρά είχαν στην Πίστα. Τα αυτοκίνητα αυτά μπορούν να μπουν κανονικά στα pit με την κίτρινη σημαία.



(x3) **Debris Caution:** Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*.

(x1)  **Engine Damage:** Δώστε στο αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες μηχανής έναν επιπλέον δείκτη μηχανής. Αν πολλά αυτοκίνητα επηρεάζονται, χρησιμοποιήστε τη Γραμμή Ομάδων. Αν κανένα αυτοκίνητο δεν έχει δείκτη μηχανής, τότε κανένα δεν λαμβάνει τον επιπλέον δείκτη.

(x1)  **Front-End Damage:** Ένα αυτοκίνητο με άλλο αυτοκίνητο ακριβώς μπροστά του λαμβάνει 1 δείκτη ζημιάς. Χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων της επόμενης Κάρτας Αγώνα για τον καθορισμό του αυτοκινήτου που δέχεται τη ζημιά. Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*.

(x1)  **Fuel Miscalculation:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες καυσίμων λαμβάνει 1 επιπλέον δείκτη καυσίμων. Αν επηρεάζονται πολλά αυτοκίνητα, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων.

(x1)  **Gear Box Damage:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες κιβωτίου ταχυτήτων, λαμβάνει έναν επιπλέον δείκτη κιβωτίου. Αν πολλά αυτοκίνητα επηρεάζονται, χρησιμοποιήστε τη Γραμμή Ομάδων. Αν κανένα αυτοκίνητο δεν έχει αντίστοιχο δείκτη, αγνοήστε το Γεγονός αυτό.

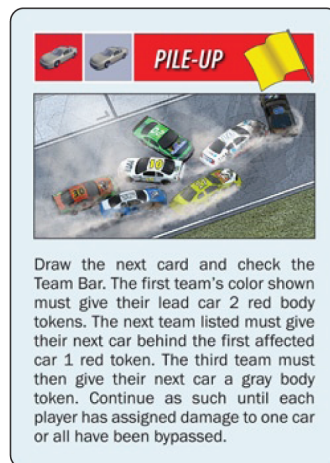
(x1)  **Its Getting Worse:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους Μπλε και Κίτρινους δείκτες Αναρτήσεων λαμβάνει 1 επιπλέον Μπλε δείκτη Αναρτήσεων. Αν επηρεάζονται πολλά αυτοκίνητα, χρησιμοποιήστε τη Γραμμή Ομάδων.

(x2)   **Loose:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους Μπλε δείκτες ανάρτησης επιστρέφει έναν Μπλε δείκτη Ανάρτησης για να πάρει έναν Κίτρινο δείκτη Ανάρτησης. Αν πολλά αυτοκίνητα επηρεάζονται, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων.

(x2)  **Marbles:** Το πρώτο αυτοκίνητο κάθε παίκτη λαμβάνει έναν δείκτη ελαστικών.

(x1) **Overcast:** Κάθε παίκτης μπορεί να αφαιρέσει και να επιστρέψει στο απόθεμα έναν δείκτη φθοράς ελαστικών ενός αυτοκινήτου της ομάδας του.

(x1)   **Pileup:** Τραβήξτε την επόμενη κάρτα και ελέγξτε τη Γραμμή Ομάδων. Το χρώμα της πρώτης ομάδας πρέπει να δώσει στο πρώτο αυτοκίνητό της 2 δείκτες φθοράς σασί. Η επόμενη ομάδα πρέπει να δώσει στο επόμενο αυτοκίνητο πίσω από το πρώτο επηρεασμένο 1 κόκκινο δείκτη. Η τρίτη ομάδα πρέπει να δώσει στο επόμενο αυτοκίνητο έναν γκρι δείκτη σασί. Συνεχίστε ομοίως μέχρι κάθε παίκτης να έχει αναθέσει ζημιά σε ένα αυτοκίνητό του. Γίνεται επανεκκίνηση *Κίτρινης Σημαίας*.



(x2) **Rain:** Αν η κάρτα τραβήχτηκε πρώτη φορά, αφήστε στην στην άκρη της πίστας. Ξεκινάει βροχή. Αν αυτή είναι η δεύτερη φορά που τραβήχτηκε η ίδια κάρτα και τουλάχιστον 1 γύρος έχει ολοκληρωθεί, ο αγώνας τελειώνει αμέσως λόγω βροχής.

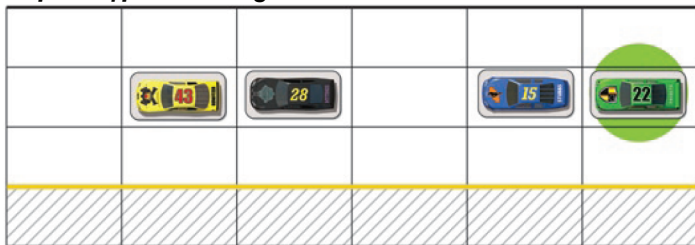
(x1)  **Spinout:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες ελαστικών μετακινείται 10 θέσεις πίσω και έπειτα κάτω στην εσωτερική λωρίδα. Αν επηρεάζονται πολλά αυτοκίνητα, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων. Προσθέστε 1 δείκτη ελαστικών στο αυτοκίνητο αυτό.

(x1)  **Sun on the Track:** Κάθε παίκτης πρέπει να τοποθετήσει έναν δείκτη ελαστικών σε ένα αυτοκίνητο της ομάδας του. Το επιλεγμένο αυτοκίνητο πρέπει να βρίσκεται ακόμη στον αγώνα (όχι να έχει Αποσυρθεί).

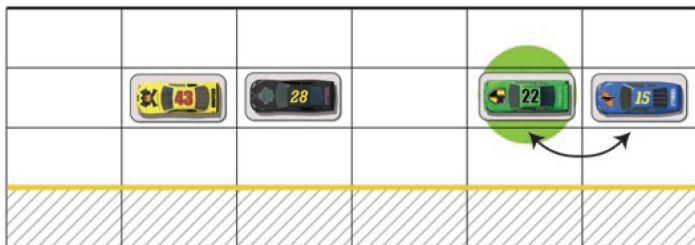
(x2)   **Tight:** Το αυτοκίνητο με τους περισσότερους δείκτες αναρτήσεων, επιστρέφει έναν Μπλε δείκτη Αναρτήσεων του για να πάρει 1 Κίτρινο δείκτη Αναρτήσεων. Αν πολλά αυτοκίνητα επηρεάζονται, χρησιμοποιήστε την Γραμμή Ομάδων.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

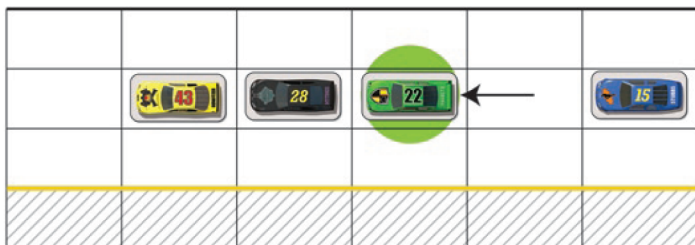
Παράδειγμα Working the Pack



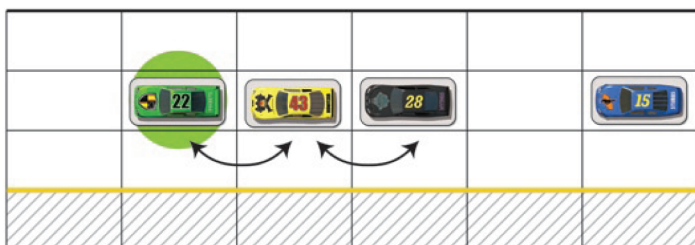
Το αυτοκίνητο #22 ενεργοποιείται με μια κάρτα «Working the Pack».



Με τον πρώτο Πόντο Κίνησης το αυτοκίνητο #22 ανταλλάζει θέσεις με το αυτοκίνητο #15.



Με τον δεύτερο Πόντο Κίνησης, το αυτοκίνητο #22 κινείται μπροστά, αφήνοντας πίσω του το #15.

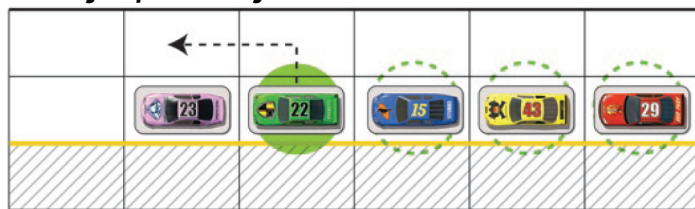


Με τους τελευταίους 2 ΠΚ, το αυτοκίνητο #22 ανταλλάζει θέσεις με το #28 και έπειτα με το #43 μετακινούμενο μπροστά από τα υπόλοιπα.

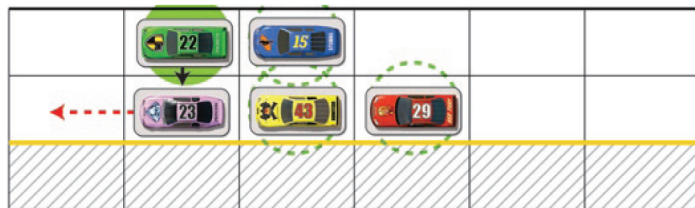
ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να είναι γρήγορο και εύκολο μόλις μάθετε τις βασικές έννοιες. Είναι πολύ πιθανό να σκέφτεστε ιδιαίτερα, την κάθε απόφαση, αλλά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι εκτός του ελέγχου σας και ο μακροπρόθεσμος προγραμματισμός μπορεί να επιτευχθεί μόνο από μεγάλη εμπειρία μετά από πολλές παρτίδες. Αυξάνοντας τα κέρδη και μειώνοντας τις απώλειες, σε κάθε γύρο ξεχωριστά, είναι το κλειδί της στρατηγικής του *Thunder Alley*. Μετά από μερικές παρτίδες, θα βρείτε ξεκάθαρη στρατηγική και θα μπορείτε να σχηματίσετε βαθύτερα τον τρόπο παιχνιδιού σας, ο οποίος θα παραμένει σταθερός για πολλούς γύρους στη σειρά.

Ειδικές Περιπτώσεις

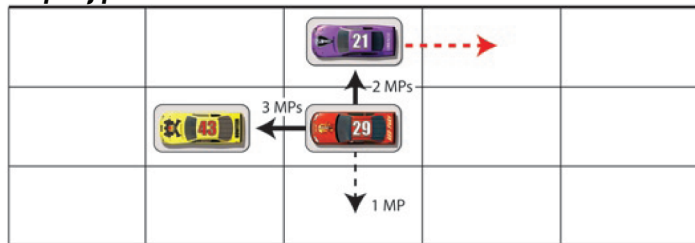


Το πράσινο #22 ενεργοποιείται με κάρτα Κίνησης Καθοδήγησης. Το πράσινο αυτοκίνητο κινείται πρώτα πλευρικά και έπειτα μια θέση μπροστά. Τα τρία αυτοκίνητα από πίσω του κινούνται μαζί του. Τα αυτοκίνητα τοποθετούνται όπως φαίνεται στο παρακάτω σχέδιο.



Αν το πράσινο αυτοκίνητο θελήσει να μετακινηθεί πλευρικά πάνω στο ροζ #23, παρουσιάζεται μια ειδική περίπτωση. Κανονικά, ένα πλευρικά εκτοπισμένο αυτοκίνητο κινείται προς τα πίσω, αλλά στην περίπτωση αυτή πέφτει στη σειρά των συνδεδεμένων αυτοκινήτων της Γραμμής Draft. Έτσι, αντί να εκτοπιστεί πίσω, το ροζ αυτοκίνητο εκτοπίζεται προς τα μπροστά.

Σπρωξίματα



Ένα αυτοκίνητο με 1 ή 2 ΠΚ ακόμη δεν είναι υποχρεωμένο να κινηθεί πλευρικά για να χρησιμοποιήσει όλους τους ΠΚ του. Μπορεί να τους χρησιμοποιήσει σε μια ανεπιτυχή Εκτόπιση. Στο παραπάνω παράδειγμα, το κόκκινο αυτοκίνητο #29 έχει ακόμη 2 ΠΚ. Μπορεί να μείνει στη θέση του πέφτοντας πάνω στο #43. Δεν θα γίνει καμία κίνηση, μιας και απαιτούνται 3ΠΚ για την εκτόπιση. Το είδος αυτό του σπρωξίματος επιτρέπεται μόνο στο τέλος της κίνησης. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται ποτέ να αναθέτουν λιγότερους από 3 ΠΚ στην Εμπρόσθια Εκτόπιση ή 1 ΠΚ στην Πλευρική Εκτόπιση, αν έχουν επαρκές υπόλοιπο.

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Αρχική Θέση (Pole Position) - Το αυτοκίνητο που ξεκινάει στη μέσα πλευρά της πρώτης σειράς στην αρχή του αγώνα. Αυτό είναι το πρώτο αυτοκίνητο που τοποθετείται.

Αρχικό Πλέγμα - Το Αρχικό Πλέγμα αποτελείται από τις θέσεις με τους αριθμούς 1-21 που ξεκινούν δίπλα από την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού και σημειώνουν τις αρχικές θέσεις των αυτοκινήτων. Είναι πιθανό να μην έχουν όλοι οι αγώνες 21 αυτοκίνητα, οπότε κάποιες θέσεις θα μένουν κενές. Είναι σημαντικό να προσέξετε ώστε όλα τα αυτοκίνητα να «κοιτάζουν» προς την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού κατά την έναρξη του αγώνα, δηλαδή προς την κατεύθυνση που θα τρέχουν στη διάρκεια του αγώνα.

Αυτοκίνητο - Κάθε ομάδα αποτελείται από 3-6 αυτοκίνητα. Τα αυτοκίνητα τοποθετούνται στην πίστα, και οι πληροφορίες τους διατηρούνται στην Καρτέλα της Ομάδας τους.

Γραμμή Draft - Τα αυτοκίνητα που βρίσκονται στην ίδια σειρά και το ένα γειτονικά με το άλλο θεωρείται ότι είναι σε Γραμμή Draft. Τα αυτοκίνητα μπορεί να Συνδεθούν κατά τη διάρκεια της κίνησης.

Γραμμή Ομάδων - Κάθε Κάρτα Αγώνα έχει μια σειρά από 7 χρώματα (με τα αντίστοιχα σύμβολα) για την επίλυση ισοπαλιών σε διάφορα γεγονότα.

Γύρος (παιχνιδιού) - Ένας Γύρος του Παιχνιδιού (Γύρος) ξεκινάει μοιράζοντας κάρτες, και ολοκληρώνεται μόνο αφού ενεργοποιηθούν και κινηθούν όλα τα αυτοκίνητα. Κάτι τέτοιο δεν πρέπει να μπερδεύεται με τη «σειρά» ενός παίκτη, η οποία αναφέρεται και σαν Τμήμα Ενέργειας.

Γύρος (Πίστας) - Ένας Γύρος υπολογίζεται χωριστά για κάθε αυτοκίνητο. Όποτε ένα αυτοκίνητο περάσει την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού, θεωρείται ότι έχει ολοκληρώσει έναν Γύρο. Οι περισσότεροι αγώνες αποτελούνται από δύο με τέσσερις Γύρους. Μιας και τα αυτοκίνητα που προσπερνιούνται από τον αρχηγό, αφαιρούνται στο τέλος του γύρου (παιχνιδιού), ο μετρητής Γύρων στην πίστα προσαρμόζεται μόνο όταν το αυτοκίνητο που προηγείται στον αγώνα, περάσει την Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού. Για τον υπολογισμό των γύρων, την πρώτη φορά που περνάτε τη Γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού, στην αρχή του γύρου, δεν υπολογίζετε ολοκληρωμένο Γύρο.

Δείκτες Αρχηγού Γύρου - Όταν ένα αυτοκίνητο προηγείται στο τέλος ενός Γύρου (παιχνιδιού), λαμβάνει έναν δείκτη Αρχηγού Γύρου. Οι δείκτες αυτοί έχουν σημασία στο τελικό σκοράρισμα.

Δείκτες Θέσης - Καθώς τα αυτοκίνητα ολοκληρώνουν (ή εγκαταλείπουν) τον αγώνα, παίρνουν έναν Δείκτη Θέσης, ο οποίος αναπαριστάει τη σειρά τερματισμού. Οι πόντοι για κάθε θέση αναγράφονται πάνω στους δείκτες αυτούς.

Δείκτες Φθοράς - Οι περισσότερες κάρτες που παίζονται, προκαλούν φθορά στα αυτοκίνητα. Οι Δείκτες αυτοί καταγράφουν το είδος της φθοράς που λαμβάνει το αυτοκίνητο. Οι διάφοροι δείκτες τοποθετούνται στην Καρτέλα Ομάδας για να σημειώνονται οι φθορές.

Ενεργοποιημένο Αυτοκίνητο/Ενεργός Παίκτης/Τρέχον Παίκτης - Το Ενεργό Αυτοκίνητο (Παίκτης) πάντοτε κάνει την επιλογή της λωρίδας που θα χρησιμοποιήσει όταν μπαίνει/βγαίνει από στροφές.

Καρτέλα Ομάδας - Αυτό είναι το βοήθημα όπου βρίσκονται όλα τα αυτοκίνητα της ομάδας, με πλαίσια για τους Δείκτες Προσωρινής και Μόνιμης Φθοράς του κάθε αυτοκινήτου. Αναγράφονται επίσης εκεί όλα τα αποτελέσματα των δεικτών φθοράς και η βασική Πορεία του Παιχνιδιού.

Κάρτες Αγώνα - Τις κάρτες αυτές τις έχουν οι παίκτες στο χέρι τους και χρησιμοποιούνται για την ενεργοποίηση και κίνηση των αυτοκινήτων στην πίστα. Κάθε παίκτης παίζει μια Κάρτα Αγώνα σε κάθε τμήμα, στη σειρά του. Η Κάρτα Αγώνα μπορεί να μετακινήσει ένα, πολλά ή και όλα τα αυτοκίνητα που συμμετέχουν.

Κάρτες Γεγονότων - Οι Κάρτες Γεγονότων ανοίγουν στο τέλος κάθε Γύρου, ανάλογα με την Πορεία του Παιχνιδιού. Αναπαριστούν συμβάντα κατά τη διάρκεια του αγώνα, και μπορεί να επηρεάσουν ένα ή περισσότερα αυτοκίνητα στην πίστα.

Ποδιά - Η Ποδιά είναι η κίτρινη λωρίδα στο εσωτερικό της πίστας. Τα αυτοκίνητα δεν μπορούν να μπουν στην Ποδιά, εκτός κι αν μπαίνουν στα pit.

Σειρά Αυτοκινήτων στην Πίστα - Κάθε φορά που ένα αυτοκίνητο κινείται μια νέα Σειρά δημιουργείται. Το αυτοκίνητο που έχει ολοκληρώσει τους περισσότερους γύρους και βρίσκεται πιο κοντά στο να περάσει ξανά τη γραμμή Εκκίνησης/Τερματισμού, θεωρείται ότι προηγείται. Η επόμενη θέση στη σειρά καθορίζεται από το επόμενο αυτοκίνητο με τα ίδια κριτήρια. Αν υπάρχει ισοπαλία στη σειρά, οι ομάδες πιο κοντά στην μέσα λωρίδα του τομέα, προηγούνται. Τα αυτοκίνητα στην ποδιά των pit, πάντοτε βρίσκονται πιο πίσω από αυτά που είναι στην πίστα στον ίδιο τομέα. Τα αυτοκίνητα στον πάτο της στοίβας στην ποδιά των pit θεωρούνται πιο μπροστά από αυτά που είναι από πάνω τους.

Η σειρά στην πίστα δεν είναι σημαντική για την κάθε ενεργοποίηση. Χρειάζεται να καθοριστεί μόνο στο τέλος ενός Γύρου, ή αν πιο αργά αυτοκίνητα προσπεραστούν. Ο κανόνας αναλύεται πολύ γιατί είναι σημαντικός, αλλά δεν χρειάζεται να ελέγχεται συνεχώς.

Στάση στα Pit - Η Στάση στα Pit είναι ένα σημείο του παιχνιδιού όπου ένα αυτοκίνητο βγαίνει από την πίστα και αφαιρεί διάφορους δείκτες Προσωρινών Φθορών. Αυτό καλύπτεται σε ένα ξεχωριστό τμήμα των κανόνων για τα δύο διαφορετικά είδη Pit. Για το παιχνίδι θα πρέπει να γνωρίζετε ότι τα Pit είναι ο μόνος τρόπος να ξεφορτωθείτε τους δείκτες φθοράς.

Σύνδεση (Draft) - Η Σύνδεση είναι πολύ σημαντική έννοια, και χρειάζεται στην Κίνηση. Το ενεργό αυτοκίνητο μπορεί να «συνδέεται» με αυτοκίνητα που βρίσκονται «Σε Σειρά» μαζί του, ανάλογα με το είδος κίνησης που παίζεται. Όταν γίνεται σύνδεση, τα έγκυρα αυτοκίνητα Σε Σειρά συνδέονται με το ενεργό αυτοκίνητο, και κινούνται μπροστά μαζί του. Η σύνδεση δεν είναι εθελοντική για τα μη ενεργά αυτοκίνητα, και μόλις «συνδεθεί», το ενεργό αυτοκίνητο δεν μπορεί να «αποσυνδεθεί» για το υπόλοιπο Τμήμα Ενέργειας.

Τμήμα Ενέργειας - Αναφέρεται στην ενεργοποίηση ενός αυτοκινήτου από έναν παίκτη. Το αυτοκίνητο ενεργοποιείται όταν ο παίκτης παίζει μια κάρτα και ανακοινώσει ότι θα το ενεργοποιήσει. Κάθε αυτοκίνητο ενεργοποιείται μια φορά σε κάθε Γύρο.

Τομέας - Τομέας είναι μια σειρά θέσεων της πίστας, η μία δίπλα στην άλλη, από τον εξωτερικό τοίχο μέχρι την ποδιά. Για την σχετική θέση, τα αυτοκίνητα στο μέσα μέρος του Τομέα θεωρούνται μπροστά από αυτά που βρίσκονται εξωτερικά στον Τομέα, εκτός κι αν ένα αυτοκίνητο βρίσκεται στα pit, οπότε είναι πίσω από όλα τα άλλα στον Τομέα.

EYPETHPIO

Αλληλουχία Τέλους Γύρου.....	3.5
Απόσυρση Αυτοκινήτων.....	4.3, 7.2
Αρχικό Πλέγμα.....	1.3
Γραμμή Ομάδων.....	4.4
Γραμμή Τερματισμού.....	10.1
Δείκτες Αρχηγού Γύρου.....	3.5.1
Δείκτες Θέσης.....	2.6, 10.2
Δείκτες Φθοράς.....	7.0
Δείκτης Πρώτου Παίκτη.....	2.6, 3.5.6
Εθελοντική Αποχώρηση.....	4.3
Είσοδος σε Στροφή.....	4.5.2
Εμπρόσθια Εκτόπιση.....	6.8
Εξαντλημένη Στοιβα Τραβήγματος.....	3.3, 5.0
Έξοδος από Στροφή.....	4.5.3
Επανεκκίνηση Κίτρινης Σημαίας.....	9.6
Κανόνες Σεζόν.....	11.0
Κάρτες Αγώνα.....	5.0
Κάρτες Γεγονότων.....	8.0
Κίνηση.....	6.0
Ατομική Κίνηση.....	6.3
Κίνηση Draft.....	6.4
Κίνηση Καθοδήγησης.....	6.6
Κίνηση Καταδίωξης.....	6.5
Μοίρασμα Καρτών.....	3.3
Νίκη.....	10.0
Ξεσκαρτάρισμα.....	3.5.6
Περνώντας έναν Γύρο.....	3.4, 4.3
Πλευρική Εκτόπιση.....	6.7
Ποδιά.....	1.3
Ποινές Ταχύτητας.....	7.4
Πόντοι Κίνησης (ΠΚ).....	6.1
Πράσινη Γραμμή Επανεκκίνησης.....	9.7
Προαιρετικοί Κανόνες.....	12.0
Προσπερασμένα Αυτοκίνητα.....	4.2
Σειρά στην Πίστα.....	4.1
Σκοράρισμα.....	10.2
Στάσεις στα Pit.....	9.0
Κίτρινη Σημαία.....	9.5-9.7
Πράσινη Σημαία.....	9.3-9.4
Στροφές.....	4.5, 6.9
Σύνδεση.....	6.2
Τομέας.....	Δείτε Λεξιλόγιο
Τρέχον Αρχηγός.....	4.1
Φάση Ενεργειών.....	3.1, 3.4
Draft και Στροφές.....	6.9

CREDITS

DESIGN AND DEVELOPMENT

Jeff & Carla Horger

ASSISTANT DEVELOPER

Chad Schrieber

KICKSTARTER SUPERVISOR

Chris Schreiber

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 Brewer, 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, COVER ART & PACKAGE DESIGN

Rodger B. MacGowan

MAPS, COUNTERS AND CARD ILLUSTRATIONS

Kurt Miller

LAYOUT

Mark Simonitch

PRODUCTION COORDINATION

Tony Curtis

PRODUCERS

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

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ / ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ: Νίκος Χριστάκης



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com