SNOW TAILS II

Gra
o wyścigach psich zaprzęgów

Autorzy: bracia Lamont
Ilustracje: Bertrand Benoit i Stéphane Gantiez

Instrukcja

Witaj w śnieżnym świecie Koła Podbiegunowego gdzie odważni maszerzy ścigają się ze sobą aby dowieść swych umiejętności i wytrzymałości. Akcja toczy się szybko a walka jest zaciekła. Być może nie wszystkim zaprzęgom uda się dotrzeć do mety. Psy Husky mają tylko jeden cel – biec jak najszybciej! Trzymaj się więc swoich futrzaków, sań i wszystkiego, czego tylko trzymać się możesz. Pamiętaj, nie musisz być Inuitą aby wygrać!

Zawartość

Wiemy, że jest tego dużo, ale jesteś tego wart.

Niech rozpocznie się walka!

Przygotowanie

- Zbuduj trasę łącząc ze sobą wybrane części toru (podczas pierwszej gry użyj toru „Dziadek do orzechów” ze str.10). Żółte flagi powinny się znajdować po lewej stronie toru a czerwone po prawej. Trasa może być naprawdę długa, więc przygotuj długi stół! Opcjonalnie, możesz wydłużać lub skracać tor w czasie gry.
- Dodaj Start i Metę. Start ustaw tak, aby miejsce nr 1 znajdowało się od strony wewnętrznej pierwszego łuku (Start jest dwustronny).
- Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadający mu drewniany znacznik sań, zaprzęg, i zestaw kart Psów.
- Gracz kładzie zaprzęg przed sobą a na nim znacznik hamowania o wartości 3 (psy także zaczynają z szybkością 3, co jest wydrukowane na zaprzęgu).
- Karty Uszkodzeń połóż w stosie obok planszy.
- Każdy gracz tasuje swoje karty Psów i umieszcza je w zakrytym stosie obok swojego zaprzęgu.
- Rozpoczyna gracz, którego głos najbardziej przypomina głos psa Husky. Gracz o nieco mniejszym podobieństwie jest drugi itd. Pomarszczeni starzy wyjadacze mogą jednak zdecydować się wybierać kolejność losowo.
- Gracz rozpoczynający umieszcza swoje sanie na dowolnym polu startowym. W ustalonej kolejności, pozostali gracze czynią to samo. Na każdym polu mogą stać tylko jedne sanie.
- Następnie każdy z graczy dobiera na rękę 5 kart. Gracz rozpoczynający wyścig z pola nr 4 ciągnie jedną dodatkową kartę, a gracz na polu nr 5 dwie dodatkowe (Uwaga: ten bonus zależy od miejsca startowego a nie od ilości graczy).

Wszystko gotowe? Można zaczynać!

Przebieg gry *w rytm poszczekiwań podekscytowanych psów*

Opis przykładowej rundy znajduje się na str.9.

Runda

Gracze realizują swoje tury wedle pozycji, jaką aktualnie zajmują w wyścigu (wpierw gracz prowadzący, potem drugi, następnie trzeci itd.).

Jeśli sanie znajdują się na równi z innymi saniami uznaje się, że prowadzą sanie, które a) znajdują się po wewnętrznej łuku trasy lub b) znajdują się od strony wewnętrznej najbliższego łuku. Na końcowym odcinku prostej za „wewnętrzną" uznaje się stronę, po której na mecie powiewa czarno-biała flaga.

Szczegółowe zasady

Kolorowe pętelki wskazują linie o tej samej odległości od Startu (na tej samej „wysokości").

W swojej kolejce gracz wykonuje następujące czynności:

- zagrywa od 1 do 3 kart Psów o tej samej wartości,
- porusza zaprzęg,
- uzupełnia rękę do 5 kart (albo odrzuca do 5, w przypadku nadmiaru).

Zagranie od 1 do 3 kart Psów o tej samej wartości

W swojej turze gracz musi zagrać przynajmniej jedną kartę Psa.
Gracz może zagrać 1, 2 lub 3 karty.
Zagrane karty muszą być tej samej wartości (np. 5, 3-3, 4-4-4 itd.)

Karty są zagrywane obrazkiem do góry na lewego psa i/lub prawego psa (kładzie sie je na wierzchu kart uprzednio tam położonych) i/lub na stos kart odrzuconych aby zmienić wartość hamowania. Na każde w/w miejsce można zagrać maksymalnie jedną kartę w turze.

Można zagrać kartę o tej samej wartości jak karta już leżąca na danym miejscu (zagrana we wcześniejszych turach).

Jeśli odrzucamy kartę na stos kart zużytych wtedy w zagłębieniu na zaprzęgu umieszczamy znacznik hamowania o wartości odpowiadającej wartości tej karty (np. po zagraniu karty 2 kładziemy znacznik 2).

Zasada specjalna: jeśli gracz nie ma żadnych kart Psów (zdarza się to bardzo rzadko po zderzeniu z zaprzęgiem innego gracza) wtedy:

- Otrzymuje kartę Uszkodzenia.
- Dobiera karty, tak by łącznie z kartami Uszkodzeń mieć na ręce 5 kart.
- Kontynuuje turę wg podstawowych zasad (zagrywa 1-3 karty itd.).

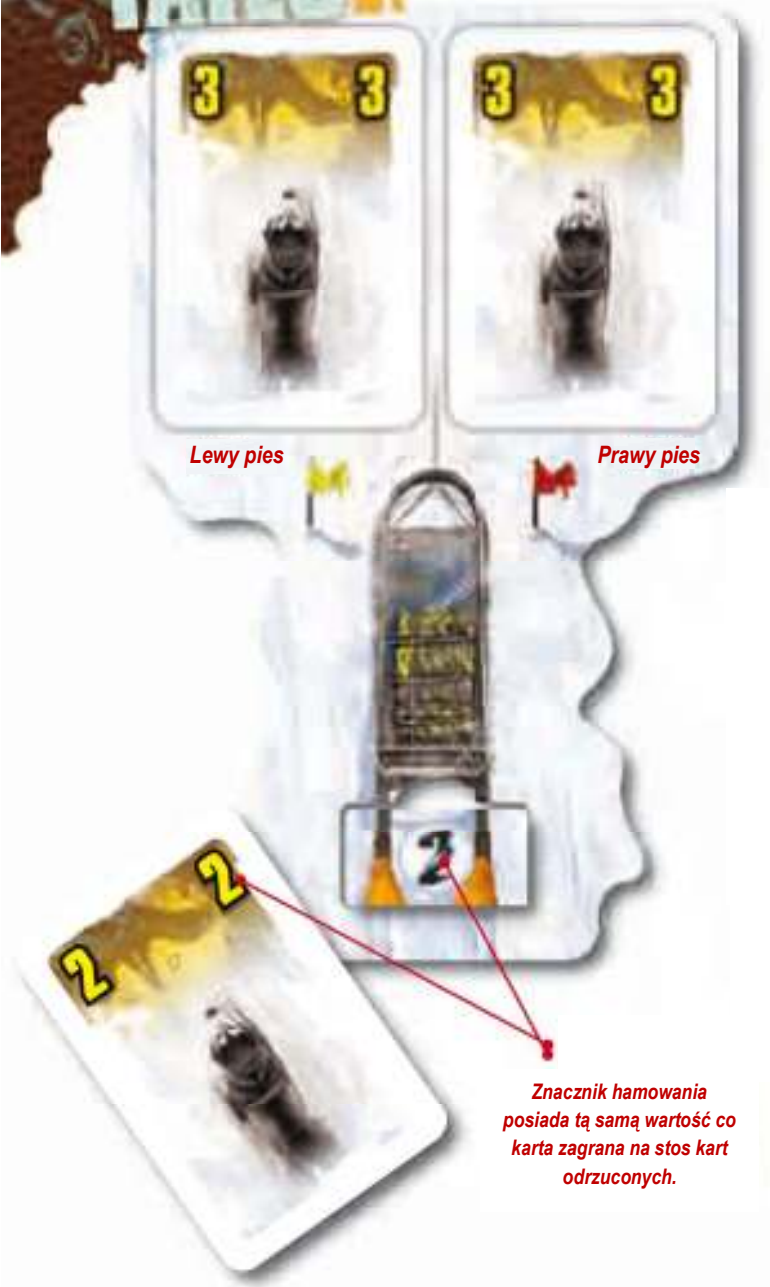
Poruszanie zaprzęgu (wśród okrzyków zachwytu jak i strachu)

- **Szybkość** zaprzęgu: dodaj wartość obu kart Psów i odejmij wartość hamowania. Początkowa szybkość zaprzęgu jest ustalona na 3 (3+3 – hamowanie (3) = 3).
- **Poślizg** wynika z różnicy między siłą ciągu lewego i prawego psa. Poślizg odbywa się po skosie wprzód w kierunku psa, który ciągnie mocniej (np. sanie z kartami 3-5 wykonają ruch boczny o 2 pola w prawo). Wartość hamowania nie ma wpływu na poślizg.
- Poślizg powoduje, że gracz przekracza czarną linię toru.

Kto przed kim?

Żółty prowadzi jako, że jedzie przed innymi. Czerwony i Niebieski są na równi, ale Niebieski znajduje się od wewnętrznej w stosunku do następnego łuku. Niebieski jest więc drugi a Czerwony trzeci.

Na zakrętach znajdują się pomocnicze wskazania łączące linie będące na tej samej wysokości a nie sąsiadujące ze sobą. Kolorowa pętelka na końcu jednej linii odpowiada kolorowej pętelcena innej linii. Na przykładzie Żółty i Niebieski biegną na równi ale Żółty prowadzi jako, że biegnie od wewnętrznej. Czerwony jest za nimi.



- Gracz porusza zaprzęg do przodu o ilość pól wynikającą z jego szybkości (gracz musi wykorzystać całą wartość ruchu chyba, że nastąpi kolizja). Podczas ruchu sanie muszą wykonać poślizg w kierunku silniejszego psa (wyższa wartość karty) o tyle pól, ile wynosi wartość poślizgu (patrz: przykład).
- Jeśli wartość poślizgu jest większa od szybkości to jego nadwyżkę się ignoruje.
- Sanie o szybkości 0 lub mniejszej nie poruszają się.

Flagi na zaprzęgu gracza są pomocne w zorientowaniu kierunku. Zaprzęg można także obracać.

Gracz ma całkowitą dowolność co do momentu, w którym wykona poślizg. Na przykład, dysponując szybkością 5 i poślizgiem 2 na lewo może wybrać poślizg o jedno pole, poruszyć się o jedno do przodu, znowu wykonać poślizg i do przodu o dwa. Jednakże, w danym ruchu cały poślizg musi zostać wykonany, więc jeśli gracz ślizga się dwukrotnie to najpóźniej musi zacząć podczas przedostatniej fazy ruchu.

Jeśli oba psy mają karty tej samej wartości wtedy poślizg nie występuje. Sanie znajdują się w równowadze. Taki zaprzęg ma możliwość skorzystania z bonusowego ruchu (patrz: str.5).

Sanie mogą także doznać uszkodzeń w konsekwencji swojego ruchu. Patrz sekcja o Ryzyku.

Uzupełnienie ręki do 5 kart (jeśli twój zaprzęg jest nadal w jednym kawałku!)

Gracz dobiera karty na rękę do 5.

Jeśli gracz posiada mniej niż 5 kart na ręce (wliczając karty Uszkodzeń) dociąga karty ze swojej talii Psów do limitu pięciu kart.

W niektórych przypadkach gracz może mieć na ręce więcej niż 5 kart (np. gracz startujący z pola nr 5 podczas pierwszej kolejki albo wskutek pobrania wielu kart Uszkodzeń). Gracz musi wtedy odrzucić nadmiarową liczbę kart tak, aby mieć ich na ręce tylko 5. Są one odrzucane (nie zagrywane) i nie mają żadnego wpływu na wartość hamowania zaprzęgu.

Kart Uszkodzeń wliczają się do limitu kart na ręce (z powodu uszkodzeń coraz trudniej kierować saniami).

Karty Uszkodzeń nie mogą nigdy zostać odrzucone (patrz: Uszkodzenia i Ryzyko).

Przykład ruchu

Czerwony posiada szybkość 3 (lewy pies + prawy pies – hamowanie: 3 + 5 – 5 = 3) i poślizg 2 na prawo (prawy pies ma szybkość o 2 punkty większą niż lewy pies).

Jeśli zestaw kart Psów gracza się wyczerpie tasuje on swój stos kart odrzuconych i formuje nowy zestaw (górne karty na zaprzęgu nadal są aktywne i pozostają na swoich miejscach). Nowy stos kładzie zakryty obok zaprzęgu i kontynuuje grę.

Harmonijny zaprzęg otrzymuje bonus do ruchu

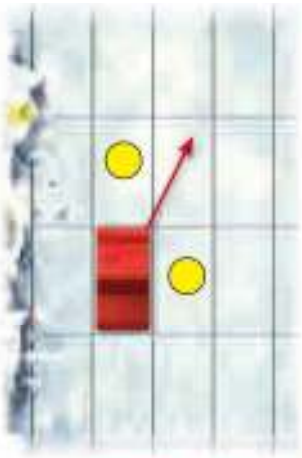
Zaprzęg sunący prosto do przodu to szczęśliwy zaprzęg. Wyobraź sobie twoje psy biegnące w doskonałej harmonii. Ciągną sanie z równą siłą (patrz: ilustracja obok). Masz pełną kontrolę… To daje ci możliwość wyszukania najlepszego przejazdu w śniegu lub podążania śladami pozostawionymi przez inne sanie. Możesz wykorzystać ruch bonusowy!

Twój zaprzęg jest w równowadze jeśli aktywne karty obu Psów są tej samej wartości (np. 3-3).

Harmonijny zaprzęg to szczęśliwy zaprzęg!

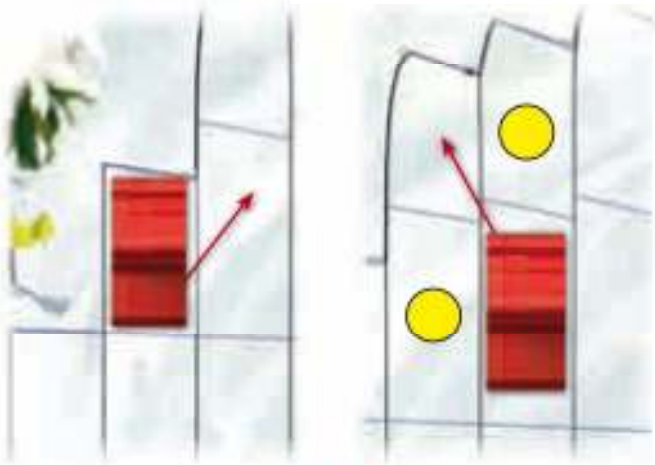
Oba psy biegną z taką samą szybkością. Gracz może skorzystać z ruchu bonusowego równego swojej aktualnej pozycji w wyścigu.

Przykłady poślizgu



Uwaga: na ruch nie wpływa ani inny zaprzęg ani elementy krajobrazu znajdujące się na polach zaznaczonych żółtymi kółkami.

Pola stykające się narożnikami.



Pola zachodzące na siebie.

Zaprzęg sunący idealnie na wprost ma możliwość wykonania dodatkowego ruchu. Jest on równy aktualnej pozycji zaprzęgu w wyścigu (np. zaprzęg zajmujący 3 miejsce otrzyma bonus w wysokości +3 punktów ruchu).

Ruch bonusowy wykonuje się po zakończeniu podstawowego ruchu i tylko w linii prostej, do przodu. W czasie takiego ruchu poślizg jest niedozwolony.

Gracz musi zdecydować czy wykonać ruch bonusowy, jako że może go wykorzystać jedynie w całości. Nie może skorzystać tylko z jego części.

Bonus jest dodawany do szybkości sań, więc skorzystanie z niego na zakręcie może się okazać wielce ryzykowne!

Aby skorzystać z bonusu, zaprzęg musi mieć szybkość co najmniej 1. Bonus nie obowiązuje podczas pierwszej kolejki gry (gdy zaprzęgi ruszają z linii startowej) jako, że sanie dopiero nabierają szybkości.

Przeczytaj to raz jeszcze bo zapomnisz!

Czyżby coś mi właśnie odpadło z sań? A było to chociaż coś ważnego?

Uszkodzenia i ryzyko

Wyścigi zaprzęgów to niebezpieczny sport. Pomimo intensywnych treningów i powziętych środków bezpieczeństwa zdarzają się wypadki. Jako, że na każdy oddział lokalnego szpitala przypada tylko jedno pudełko „Monopoly" zakładamy, że nie chciałbyś spędzić w nim zbyt wiele czasu. W trakcie wyścigu sanie mogą ulec uszkodzeniom i wgnieceniom. To sprawi, że trudniej będzie ci je kontrolować. Gracze będą zmuszeni dobierać karty Uszkodzeń, co ograniczy ilość kart Psów na ich ręce.

Karty uszkodzeń

Są wliczane do limitu kart na ręce.

Nie mogą być zagrywane ani odrzucane.

Są obustronne, dzięki czemu inni gracze także je widzą.

Wejście w zakręt z nadmierną szybkością

Są starzy maszerze, są śmiali maszerze, ale nie ma starych śmiałych maszerów. Ponad 217 testerów zostało poważnie rannych podczas ustalania bezpiecznego limitu prędkości na zakrętach. Niektórzy nie zdołali przejechać nawet pierwszego łuku! Takie ograniczenia ignorujesz zatem na własne ryzyko. Chociaż… zapomnij o tym. Czasami po prostu trzeba to zrobić!

Gracz wykonuje całość ruchu swoim zaprzęgiem. Następnie dobiera jedną kartę Uszkodzenia za każdy punkt szybkości, o który przekroczył dopuszczalną prędkość (np. jazda z prędkością 5 przy ograniczeniu do 3 skutkuje dobraniem 2 kart Uszkodzeń). Pamiętaj, ruch bonusowy za prowadzenie harmonijnego zaprzęgu jest doliczany do jego szybkości.

Ograniczenie prędkości obowiązuje jedynie podczas przekraczania linii. Gdy pokonujesz zakręty nie dotyczą cię żadne inne ograniczenia. Po prostu zwolnij i przyspiesz! Jeśli zaprzęg w międzyczasie spowodował kolizję, jej skutki rozpatruje się teraz. Jeśli nie, gracz przechodzi do fazy 3.

Kolizja z innym zaprzęgiem

Psy nabiegają na tył poprzedzającego cię zaprzęgu (albo w wyniku poślizgu albo w trakcie jazdy na wprost). To w żadnym wypadku nie była twoja wina… (jakżeby inaczej!). Na szczęście uszkodzenia są niewielkie a psy tylko przez chwilę są oszołomione. Skutki kolizji:

Tura gracza natychmiast się kończy.

Zaprzęg zatrzymuje się na polu, na którym znajdował się bezpośrednio przed kolizją.

Gracz nie uzupełnia ręki do limitu kart, ale jeśli posiada więcej niż 5 kart to ich nadmiar odrzuca (co może się zdarzyć, jeśli w tej samej turze przekroczył dopuszczalną prędkość na zakręcie). Pamiętaj, kart Uszkodzeń nie można odrzucać.

Kolejny gracz rozgrywa swoją turę.

Gracz, który spowodował kolizję prawdopodobnie rozpocznie swoją przyszłą turę z mniejszą ilością kart na ręce. Jednak na koniec przyszłej tury będzie mógł

Bezpieczna prędkość

Czerwony przekracza bezpieczną prędkość jadąc z szybkością 5. Ograniczenie wynosi 4. Czerwony otrzymuje 1 kartę Uszkodzenia jako, że jego zaprzęg przekroczył limit o 1.

Ups! Wypadki się zdarzają.

Czerwony zderza się z Niebieskim. Tit tit!

uzupełnić rękę do 5 kart jeśli dotrze do fazy 3.
Gracz nie jest zobowiązany unikać kolizji. Może je powodować np. ze względów taktycznych.

Wypadnięcie z toru

Zaprzęg to precyzyjny instrument. Wjeżdżanie nim w cokolwiek poważnie zakłóca jego zdolność łagodnego sunięcia po śniegu. Przypominamy też, iż twoja polisa nie przewiduje odszkodowań za uszkodzenia wynikłe z błędu maszera. Jeśli jednak zdarzy ci się bliskie spotkanie z bandą:

Ruch zaprzęgu natychmiast się kończy.

Zaprzęg zatrzymuje się na polu, na którym znajdował się bezpośrednio przed kolizją.

Gracz otrzymuje kartę Uszkodzenia i przechodzi do fazy 3, czyli uzupełnia karty do pięciu.

Gracz nie jest zobowiązany unikać kolizji. Może je np. powodować ze względów taktycznych (np. aby uniknąć przekroczenia dopuszczalnej prędkości na zakręcie).

Czerwony przez nieuwagę wypada z toru przy drugim poślizgu.

Z jakiegoś powodu na gracza przypadają 4 karty Uszkodzeń

Jeśli gracz jest zmuszony dobrać piątą kartę Uszkodzenia oznacza to, że z jego sań nie pozostało nic więcej jak tylko kupka zapałek. Takim zaprzęgiem na pewno nie można jechać dalej więc jest usuwany z gry. Jeśli jednak zaprzęg przekroczył już linię mety wtedy ustawia się go na polu bezpośrednio przed polem, na którym przydarzyło mu się ostatnie Uszkodzenie. Nadal może liczyć się w walce o zwycięstwo, choć maszer będzie zapewne potrzebował bandaży.

Koniec gry

Jeśli na koniec rundy kilku graczy przekroczyło linię mety i tym samym ukończyło wyścig to zwycięzcą zostaje gracz, który przekroczył ją o największą ilość pól. Zatem, nie musi być to gracz, który dotarł do mety jako pierwszy w kolejności.

Jeśli sanie remisują to za prowadzący uważa się zaprzęg od strony, po której powiewa czarno-biała flaga. Gra jest kontynuowana do momentu aż wszyscy gracze przekroczą linię mety.

Jeśli sanie remisują to za prowadzący uważa się zaprzęg od strony, po której powiewa czarno-biała flaga. Na powyższym rysunku – po prawej.

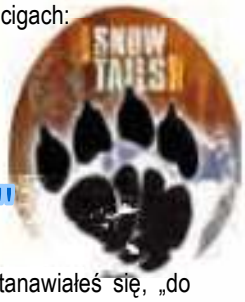
Odcinki specjalne

Odcinki specjalne to odcinki toru z przeszkodami w postaci zasp, przesmyków i drzewek. Zaleca się jednak rozegranie chociaż jednej partii zanim wprowadzi się którekolwiek z tych utrudnień. Zostały one szczegółowo opisane na następnej stronie.

Zawody sezonowe

Zamiast rozgrywania pojedynczego wyścigu można rozegrać zawody sezonowe na różnych trasach. Każdy gracz ma możliwość ułożenia swojej własnej trasy. Graczom przyznaje się punkty ze względu na zajęte miejsca w poszczególnych wyścigach:

- 1miejsce – 5 pkt.
- 2 miejsce – 3 pkt.
- 3 miejsce – 2 pkt.
- 4 miejsce – 1 pkt.



Żeton "Wielkich Łap"

Zapewne czytając tę instrukcję cały czas zastanawiałeś się, „do czego służy żeton „Wielkich Łap"? Otóż, stanowi on swoistą nagrodę za to, że kupiłeś naszą grę. Wręcz go osobie, która zbyt długo zastanawia się nad swoim ruchem. Może ona go oddać tylko graczowi, który będzie myślał dłużej od niej. Poza tym, żeton nie ma żadnego efektu. Jest uniwersalny i pasuje do wszystkich gier…

(od tłumacza: „big paws" (wielkie łapy) wymawia się tak samo jak „big pause", co oznacza „długą przerwę")

I w końcu...

Nie zapomnij zapoznać się z odcinkami specjalnymi i przykładami na kilku kolejnych stronach oraz z proponowanymi trasami na str. 10 i 11. Baw się dobrze i powodzenia!

Fraser and Gordon (the Lamont Brothers)

Odcinki specjalne

Kiedy będziesz już mistrzem powożenia może zechcesz się sprawdzić poprzez włączenie do trasy pewnych (lub wszystkich) odcinków specjalnych!

Drzewka

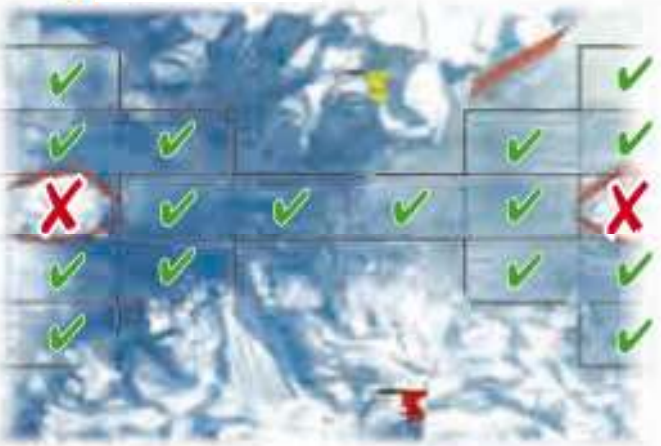
Na trasie wyścigu wyrosło kilka drzewek, co może sprawić dużo kłopotów nieświadomym tego faktu załogom. Podczas przygotowania gry umieść po jednej drewnianej choince na każdym zaznaczonym polu na torze (w przyszłości możesz eksperymentować z własnym ustawieniem drzewek).

Jeśli w trakcie gry zaprzęg wpadnie na choinkę:

- Choinka zostaje zdjęta z planszy.
- Gracz otrzymuje kartę Uszkodzenia.
- Gracz kontynuuje swoją turę (dokańcza ruch, uzupełnia karty itd.).

Po zdjęciu drzewka pole traktuje się jak pole wolne od przeszkód.

Przesmyk



Trasa prowadzi przez przesmyk tak wąski, że zaledwie jeden zaprzęg na raz może się bezpiecznie przez niego prześlizgnąć. Pola wolne od ograniczeń ruchu zostały na rysunku oznaczone na zielono. Elementy krajobrazu nie blokują poruszania się po skosie pomiędzy dozwolonymi polami. Uderzenie w którąkolwiek z kolumn skalnych (oznaczonych powyżej czerwonymi znakami X) jest równoważne w skutkach z kolizją podczas wypadnięcia z toru.

Zaspy

Zaspy spowodowały, że część toru stała się nieprzejezdna. Pola dozwolone dla ruchu oznaczono na zielono. Elementy krajobrazu nie blokują poruszania się po skosie pomiędzy dozwolonymi polami.

Złączenia toru

Pomiędzy złączeniami poszczególnych części toru znajduje się niebieska linia. Z powodu niedociągnięć w procesie cięcia może być czasem niewidoczna.

Przykłady

Przykładowa runda

Żółty prowadzi, więc rozpoczyna nową rundę. Zagrywa kartę o wartości 2 na swojego lewego psa. To daje mu szybkość równą 3 (2+4-3) i poślizg 2 na prawo (prawy pies biegnie szybciej o 2). Zaprzęg posuwa się więc o trzy pola do przodu i o 2 na prawo. Żółty nie przekracza dozwolonej prędkości na zakręcie, więc nie otrzymuje kart Uszkodzeń.

Chociaż Niebieski i Czerwony są na równi to Niebieski znajduje się od wewnętrznej w stosunku do najbliższego zakrętu więc jest drugi. Zagrywa karty o wartości 2 na oba psy jak i na hamulec (można zagrać od 1 do 3 kart o tej samej wartości).To daje mu szybkość 2 (2+2-2), ale jako, że zaprzęg jest w równowadze Niebieski może skorzystać z bonusowego ruchu (gdyż oba psy ciągną równie mocno). Bonus jest równy jego aktualnej pozycji w wyścigu (drugie miejsce = 2 punkty ruchu). Niebieski decyduje się na jego wykorzystanie, dzięki czemu zwiększa szybkość do 4 przy jednoczesnym braku poślizgu.

Czerwony rusza jako ostatni w tej rundzie. Zagrywa karty 4 na lewego psa i na hamulec. Sunie więc z szybkością 5 (4+5-4) i z poślizgiem o jedno pole na prawo (prawy pies biegnie szybciej o 1 od lewego psa). Czerwony przekracza jednak limit prędkości na zakręcie o 1, więc otrzymuje jedną kartę Uszkodzenia.

Przykład pokonywania zakrętu

Czerwony posiada szybkość 6 (3+5-2) i poślizg 2 na prawo (karta prawego psa ma wartość o 2 większą od karty lewego psa).

Zaprzęg wykonuje ślizg dwukrotnie przekraczając czarne linie toru.

Aby wykonać poślizg gracz musi przekroczyć czarną linię.

Poślizg

Tor

Części toru

Prosta

Łuk

Zakret „U”

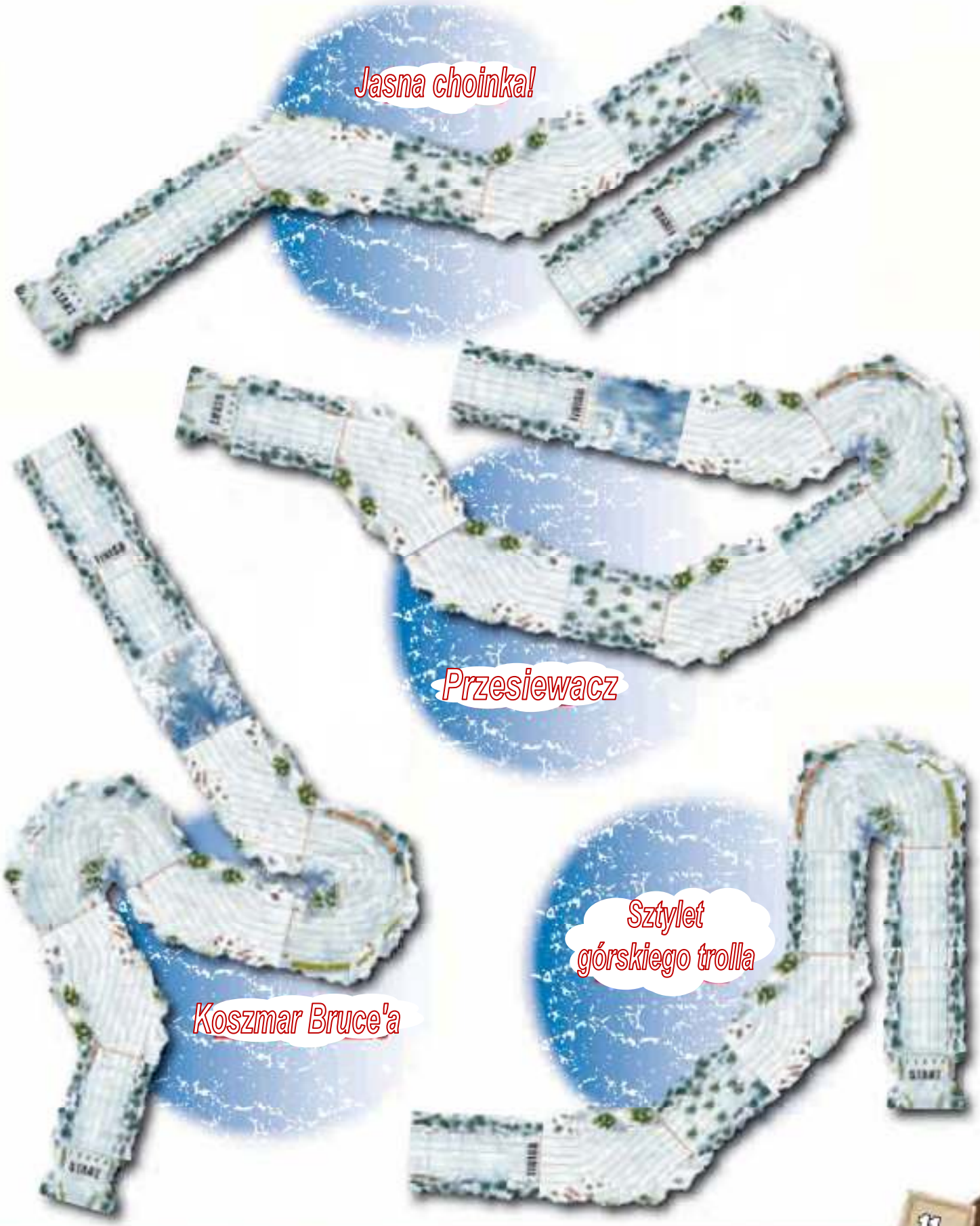
Zaspy

Drzewka

Przesmyk

Start

Meta


Jasna choinka!
Przesiewacz
Koszmar Bruce'a
Sztylet górskiego trolla

Skrót zasad

Runda

Gracze wykonują swoje akcje w kolejności zajmowanej w wyścigu. Podczas swojej tury gracz:

Zagrywa…

- 1 lub więcej kart Psów o tej samej wartości na lewego psa i/lub prawego psa i/lub hamulec,
- maksymalnie 1 kartę na każdą z w/w pozycji (więc w sumie max. 3 karty).

Porusza zaprzęg

- Szybkość jest równa dodanej szybkości obu psów minus wartość hamowania.
- Poślizg jest różnicą w szybkości psów (w stronę silniejszego psa).
- Jeśli zaprzęg sunie idealnie na wprost (oba psy mają tą samą wartość) gracz może skorzystać z ruchu bonusowego.

Ruch bonusowy

- Jest równy aktualnej pozycji gracza w wyścigu.
- Gracz musi wykorzystać cały bonus lub nie wykorzystywać go wcale.
- Bonus zwiększa szybkość zaprzęgu, więc może spowodować przekroczenie limitu prędkości na zakręcie.

Dobiera karty do 5

- Dociąga ze swojego zestawu karty jeśli posiada ich mniej niż 5 i odrzuca, jeśli posiada ich więcej niż 5.
- Karty Uszkodzeń są wliczane do limitu kart na ręce i nie mogą zostać odrzucone.

Ryzyko

Przekroczenie dozwolonej prędkości na zakręcie

- Gracz otrzymuje 1 kartę Uszkodzenia za każdy punkt szybkości, o który przekroczył dozwolony limit.
- Kontynuuje ruch zaprzęgu i swoją turę.

Zderzenie z innym zaprzęgiem

- Ruch zaprzęgu jak i tura gracza natychmiast się kończy.
- Gracz nie uzupełnia kart na ręce (ale jeśli posiada więcej niż 5 to odrzuca ich nadmiar).

Wypadnięcie z toru

- Ruch zaprzęgu natychmiast się kończy.
- Gracz otrzymuje kartę Uszkodzenia.
- Gracz przechodzi do fazy 3 (uzupełnia liczbę kart na ręce do 5).

Tłumaczenie dla REBEL.PL: Monika Żabicka