

KARTY SPECJALNE

DRON SZPIEG

TA KARTA POZWALA CI W TAJEMNICZY PODEJRZEĆ JEDNĄ DOWOLNĄ ZAKRYTĄ KARTĘ NA STOLE (TWOJĄ LUB PRZECIWNIKĄ). PO UŻYCIU ODŁOŻ JĄ ODKRYTĄ NA STOS KART ODRZUCIOWYCH.



PODMIANKA

ZAMIEŃ W CIEMNO JEDNĄ ZE SWOICH ZAKRYTYCH KART Z KARTĄ DOWOLNEGO PRZECIWNIKA LUB ZAMIEŃ DWE ZAKRYTE KARTY NALEŻĄCE DO TWOICH PRZECIWNIKÓW MIĘDZY SOBĄ. NIE WOLNO PODGLĄDĄĆ ZAMENIANYCH KART! GDY ZAMENIASZ KARTĘ, PRZECIWNIKA ZE SWOJĄ, NOWA KARTA MUSI TRAFIĆ W TO SAMO MIEJSCE, Z KTÓREGO ZABRANO POPRZEDNIĄ.



GLEBA!

KARTA-PULAPKA. JEŚLI NA KONIEC RUNDY ZOSTANIE W TWOIM RZĘDZIE, ODCINA TWOJE FLOW: ANULUJE WSZELKIE BONUSY ZA SĄSIADUJĄCE Z NIĄ TRIKI I PRZERWA STRIT. KARTY LEŻĄCE BEZPOŚREDNIO PO JEJ LEWEJ I PRAWEJ STRONIE SĄ WARTÉ 0 PUNKTÓW. JEŚLI GLEBA LEŻY NA SKRAJU UKŁADU (KARTA NR 1 LUB 5), ZERUJE TYLKO JEDNĄ, BEZPOŚREDNIO SĄSIADUJĄCĄ Z NIĄ KARTĘ.



ZŁOTY SKBER

ZŁOTY SKBER ZASTĘPUJE DOWOLNĄ KARTĘ POTRZEBNĄ DO STWORZENIA UKŁADU (COMBO).

JEŚLI NIE TWORZY UKŁADU: JEŚLI NIE POMOCZE CI W ŻADNYM COMBO, NA KONIEC RUNDY ZŁOTY SKBER LICZY SIĘ JAKO SAMODZIELNA KARTA O WARTOŚCI 15 PUNKTÓW.



JEŚLI TWORZY UKŁAD: PRZYMUJE WARTOŚĆ BRAKUJĄCEJ OCPY. ABY UZUPEŁNIĆ COMBO, LICZY SIĘ JAKO TA KONKRETNA OCPY I NIE OTRZYMUJE SWOJEJ BAZOWEJ WARTOŚCI 15 PUNKTÓW.

PUNKTOWANIE

PO OSTATNIEJ TURZE WSZYSTCY GRACZE ODKRYWAJĄ KARTY I PODLICZAJĄ PUNKTY. JEŚLI TWOJ UKŁAD DAŁ CI NAJWIĘCEJ PUNKTÓW - GRATULACJE, ZGARNIASZ CAŁĄ PULĘ Z TEJ RUNDY!

JEŚLI JEDNAK OKĄŻE SIĘ, ŻE KTÓRSY Z RYWAŁI MA WIŻEJ PUNKTOWANY UKŁAD OD CIEBIE LUB REMISUJESZ, SĘDZIOWIE UZNAJĄ, ŻE PRZECENIĄŚ SIĘ SVOJE SIŁY. ZALICZYĄŚ SIĘ S PEKTAKULARNĄ GLEBĄ I OTRZYMUJESZ KARĘ -10 PUNKTÓW ZA TĘ RUNDĘ! (RYWALE NORMALNIE DOPISUJĄ SVOJE ZDOBYTE PUNKTY).

PRZYPOMNIENIE : KAŻDA NIEODPALONA KARTA AKCJI (NP. DRON, PODMIANKA), KTÓRA ZOSTAŁA ODKRYTA W TWOIM RZĘDZIE, TO PO PROSTU „PUSTE MIEJSCE” O WARTOŚCI 0 PUNKTÓW WYĄTKIEM JEST ZŁOTY SKBER ORAZ GLEBA, (ZOBACZ „KARTY SPECJALNE”).

PUNKTY ZA UKŁADY

PKT	TRIKI	
1	OLLIE	+5 PKT
2	BOARDSLIDE	+10 PKT
3	50-50 GRIND	+15 PKT
4	KICKFLIP	+30 PKT
5	HEELFLIP	+40 PKT
6	360 FLIP	+50 PKT
7	540 MCWIST	
8	900	

PARA (DWE Z RODZAJU)	+5 PKT
MALY STRIT (3 PO KOLEI)	+10 PKT
TRÓJKA	+15 PKT
FULL HOUSE (PARA + TRÓJKA)	+30 PKT
KARETA (CZTERY Z RODZAJU)	+40 PKT
DŁUGI STRIT (5 KART PO KOLEI)	+50 PKT

PRO TIP: JAK PRAWIDŁOWO ZBUDOWAĆ STRIT?

PAMIĘTAJ, ŻE STRIT TO PEŁNA SEKWENCJA TRIKÓW. WARTOŚCI TWOICH KART MUSZĄ IŚĆ DOKŁADNIE PO KOLEI, BEZ ŻADNYCH LUK W NUMERACJI.

WAŻNE!: KOLEJNOŚĆ LEŻENIA NA STOLE NIE MA ZNACZENIA!

KARTY W TWOIM RZĘDZIE MOGĄ BYĆ CAŁKOWICIE WYMIESZANE (NP. LEŻĄ FIZYCZNIE W KOLEJNOŚCI 4, 2, 5, 3). WAŻNE JEST TYLKO TO, JAKIE WARTOŚCI ODSŁONISZ NA SAM KONIEC - PO ODKRYCIU KART PO PROSTU GRUPUJESZ JE W UKŁAD I SUMUJESZ PUNKTY!

PRZYKŁAD:

ŹŁE (BRAK COMBO): ODKRYWASZ W SWOIM RZĘDZIE KARTY 1, 3, 4, 6, 8. ŻADNA Z TYCH KART NIE TWORZY SEKWENCJI (BRAKUJE NP. 2 I 5) ANI PARY - OTRZYMUJESZ ZA NIE TYLKO ZWYKŁE PUNKTY.

W TYM PRZYPADKU MASZ W RZĘDZIE: OLLIE (1), 50-50 GRIND (3), KICKFLIP (4), 360 FLIP (6) I 900 (8). PO ZSUMOWANIU DAJĄ CI 22 PUNKTY.

DOBRE (MALY STRIT): ODKRYWASZ W SWOIM RZĘDZIE KARTY 1, 2, 3, 6, 8.

KARTY 1, 2 I 3 TWORZĄ CIĄG 3 KART (MALY STRIT) - ZGARNIASZ BONUS!

W TYM PRZYPADKU MASZ W RZĘDZIE: OLLIE (1), BOARDSLIDE (2), 50-50 GRIND (3), 360 FLIP (6) I 900 (8). PO ZSUMOWANIU DAJĄ CI 30 PUNKTÓW!



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

40 KART TRIKÓW

4 KARTY AKCJI PODMIANKA

4 KARTY PUŁAPKI GLEBA

4 KARTY AKCJI DRON SZPIEG

2 KARTY SPECJALNE ŻŁOTY SKATER

4 KARTY POMOCY



CEL GRY

WASZYM ZADANIEM JEST ZŁOŻENIE JAK NAJLEPSZEJ PUNKTOWANEJ SEKWENCJI 5 TRIKÓW NA RAMPIE. ROZGRYWKIE KOLEJNE RUNDY SUMUJĄ SVOJE WYNIKI.

SKATER, KTÓRY JAKO PIERWSZY ZBIERZE OKREŚLONĄ LICZBĘ PUNKTÓW ZOSTAJE KRÓLEM SKATEPARKU I WYGRYWA CAŁĄ GRĘ!

W PRZYPADKU REMISU NA KONIEC GRY WYGRYWA GRACZ, KTÓRY W OSTATNIEJ RUNDZIE ZŁOŻYŁ WYŻEJ PUNKTOWANE COMBO.

TRYBY GRY

(ZDECYDUJJCIE PRZED STARTEM):



SZYBKI WJAZD
DO 150 PKT
(OK. 15-20 MIN.)



KLASYCZNY
DO 200 PKT
(OK. 30 MIN.)



PRO TURNIEJ
DO 300 PKT
(OK. 45 MIN.)

FAZA 1: PRZYGOTOWANIE



ROZDANIE STARTOWE

PRZETASUJcie GŁÓWNIĄ TALIE, KAŻDY GRACZ OTRZYMUJE DO REKI 5 KART. ROZDAJCIE TEŻ KAŻDEMU KARTĘ POMOCY ZE ŚCIGAŁKĄ PUNKTÓW.

WYBÓR TRIKU (KOTWICY):

SPOJRZCIE NA SVOJE KARTY. WYBIERZCIE Z NICH DOKŁADNIE JEDNĄ, KTÓRA BĘDZIE BAZĄ WASZEGO KOMBOŚA. POŁOŻCIE JĄ ZAKRYTĄ PRZED SOBĄ NA STOLE (NA DOWOLNYM Z 5 MIEJSC W RZĘDZIE).

POZOSTAŁE 4 KARTY ZE SVOJEJ REKI ODŁOŻCIE NA SAM SPÓD GŁÓWNIJ TALII



UWAGA: KARTA TA NIE JEST ZABLOKOWANA! W TRAKCIE GRY MOŻECIE JĄ NORMALNIE WYMIENIĆ, ODRZUCIĆ LUB STRACIĆ PRZEZ AKCJE RYWAŁI.

(PAMIĘTAJ!) : GDY POŁOŻYCIE WYBRANĄ KARTĘ NA STOLE, NIE WOLNO WAM JEJ JUŻ PODGLĄDĄĆ!

FAZA 2: JAZDA W NIEZNANE

UZUPEŁNIENIE RZĘDU



ROZDAJCZY DOKŁAD KAŻDEMU GRACZU PO 4 ZAKRYTE KARTY Z WIERZCHU TALII, TAK, ABY KAŻDY MIAŁ PRZED SOBĄ PEŁNY RZĄD 5 KART.

Δ NIE WOLNO WAM PODGLĄDĄĆ NOWYCH KART! ZNACIE WYŁĄCZNIE SVOJĄ PIERWSZĄ, WYBRANĄ NA POCZĄTKU KARTĘ „KOTWICĘ”.

Δ POZYCJE KART NA STOLE SĄ TERAZ ZABLOKOWANE. NIE WOLNO WAM SWOBODNIE PRZESUWAĆ KART W RZĘDZIE ANI ZAMIANIĆ ICH MIEJSCAMI MIĘDZY SOBĄ (NP. PRZEŁOŻYĆ SKRAJNEJ KARTY NA ŚRODEK). WYMIENIAJĄC KARTĘ W TRAKCIE GRY, NOWĄ NALEŻY POŁOŻYĆ DOKŁADNIE W MIEJSCE TEJ ODRZUCONEJ.

FAZA 3: AKCJA NA SKATEPARKU

ROZGRYWKĄ TOCZY SIĘ TUROWO. ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA. W SVOJEJ TURZE DOBIERASZ WIERZCHNIĄ KARTĘ Z GŁÓWNIJ TALII I SPRAWDZASZ JEJ TYP:

-> JEŚLI TO TRIK (OLLIE, KICKFLIP ITP.) LUB ŻŁOTY SKBER: MOŻESZ WZIĄĆ TĘ KARTĘ I ZAMIANIĆ JĄ MIEJSCAMI Z JEDNĄ ZE SVOICH 5 ZAKRYTYCH KART W RZĘDZIE. ODRZUCONĄ ZE SVOJEGO RZĘDU KARTĘ KŁADZIESZ ODKRYTĄ NA STOS KART ODRZUCONYCH. JEŚLI DOBRANY Z TALII TRIK CI NIE PASUJE, MOŻESZ GO OD RAZU ODRZUCIĆ.



-> JEŚLI TO KARTA AKCJI (PODMIANKA, DRON) MASZ DWA WYŚCIGA:

1 ODPALASZ NATYCHMIAST: WYKONUJESZ AKCJĘ OPISANĄ NA KARCIE, A PO JEJ WYKONANIU ODRZUCASZ KARTĘ NA STOS.

2 WŚWUWASZ JĄ W CIEMNO DO UKŁADU: WYMIENIASZ JĄ Z JEDNĄ ZE SVOICH ZAKRYTYCH KART (JAK ZWYKŁY TRIK), ŻEBY ZMNYLIĆ RYWAŁI. (PAMIĘTAJ, ŻE NA KONIEC RUNDY JEST WARTO O PKT!)

-> JEŚLI TO KARTA PUŁAPKA (GLEBA) MASZ DWA WYŚCIGA:

1 SABOTAŻ: KŁADZIESZ JĄ W RZĘDZIE DOWOLNEGO PRZECOWNIKA, PODMIENIASZ JEDNĄ Z JEGO ZAKRYTYCH KART. (ZABRANĄ OD NIEGO KARTĘ, RZUCASZ NA STOS ODRZUCONYCH)

2 WŚWUWASZ JĄ W CIEMNO DO UKŁADU: WYMIENIASZ Z WŁASNĄ KARTĄ I OZEKASZ NA ODPOWIEDNI MOMENT ŻEBY JEJ UŻYĆ. KIEDY TO NASTĄPI W SVOJEJ TURZE NAJPIERW POCIĄGNIJ NOWĄ KARTĘ, A DOPIERO PÓŹNIEJ UŻYJ GLEBY, TAK ŻEBY ZOSTAĆ Z 5 KARTAMI.



ZASADA TASOWANIA: JEŚLI TALIA GŁÓWNA SIĘ WYCZERPIE, PRZETASUJ STOS KART ODRZUCONYCH, BY UTWORZYĆ NOWĄ TALIE GŁÓWNIĄ.

Δ JEŚLI KTOŚ ODRZUCI KARTĘ, NASTĘPNY GRACZ MOŻE JĄ WZIĄĆ ZAMIAST DOBIERAĆ NOWĄ. NACZYK - ROBIĄC TO DAWESZ ZNAĆ POZOSTAŁYM GRACZOM JAKĄ MASZ KARTĘ NA STOLE.

FAZA 4: WJAZD NA RAMPE

FINAŁ RUNDY

KIEDY W SVOJEJ TURZE WZNASZ, ŻE TWÓJ ZAKRYTY UKŁAD TWORZY IDEALNE COMBO, NIE CIĄGNIJESZ JUŻ KARTY Z TALII. ZAMIAST TEGO GŁOŚNO WOKASZ: „WJAZD NA RAMPE”.

W TYM MOMENCIE POZOSTALI GRACZE MAJĄ PRAWO DO WYKONANIA DOKŁADNIE JEDNEJ. OSTATNIEJ TUR, W KTÓREJ MOGĄ SPÓRÓBOWAĆ URATOWAĆ SVOJĄ UKŁAD LUB RZUCIĆ W CIEBIE KARTĄ AKCJI, PSUJĄC TWÓJ ZJAZD W CIEMNO.

