

SPEED WAGON



Jump on board and enjoy the ride! Play Speed Wagon and put your skills to the test against other players to see who can build the best rollercoaster ever. Choose the perfect location, collect rollercoaster parts, plan your layout and scupper your opponents' plans.

Be first to achieve your secret goal. But remember! There are bonus points to be earned along the way. The player who racks up the highest score wins the game!

CONTENT:

8 goal cards

2 dices

94 material tokens

Game board

112 roller coaster pieces

(in 4 different colours)



bolt token



beam token



rail token

BEFORE YOU BEGIN

Place the game board in the centre of the table. Make a pile of each of the different material tokens and place them next to the game board. These piles will form the warehouse. Each player receives a set of 28 rollercoaster pieces of one colour, plus 1 Bolt token, 1 Beam token and 1 Rail token from the warehouse. Shuffle the Goal cards and secretly deal each player 1 card.



GOAL OF THE GAME

Try to build the most valuable rollercoaster. Points can be earned by completing the goal on your secret Goal card and by collecting bonus points. Extra points can be collected by strategically placing the high-value rollercoaster pieces on the special multiplier spaces on the game board. Other points can be collected for making the longest ride (see "Who wins?" for a complete scoring overview). The player to collect the most points at the end of the game wins!

ROLLER COASTER PIECES



14 BASIC



5 CAMELBACK



3 LOOP



3 FREEFALL



3 ELEVATION

HOW TO PLAY

The player who rolls the highest number starts by placing 2 of their Basic rollercoaster pieces onto the game board. The next player to the right does the same, until all players have placed 2 Basic pieces on the board. Carefully plan your starting position based on the Goal card you received.

You can place your first rollercoaster piece at any starting location marked with a purple dot. Place that piece on an empty space between the starting point and the next yellow dot. The second piece must connect with the first piece and can be placed on any free adjacent space.

NOTE: For a 2-player game, the players **must** start their rollercoaster at a location marked with a blue dot.



ON YOUR TURN

The last player to place their 2 starting pieces is the **active player** and gets to roll both dice:

STEP 1: PICK UP OR DISCARD MATERIAL TOKENS

As the **active player** you can take any combination of material tokens (Bolt, Rail or Beam) from the warehouse up to the amount you rolled. Uneven rolls are rounded down. For example: If you roll a 4 + 5, the total value of 9 is rounded down so you can pick up any number of tokens up to a total value of 8.



If you roll a **double** (for example a 3 + 3), **all players** can take any combination of material tokens from the warehouse up to the amount you rolled.

When your combined roll adds up to 5 (for example 1 + 4), **all players (including you) with more than 4 material tokens must discard tokens from their hand** until they are left with 4 tokens (discarded tokens go back to the warehouse). Any players who have less than 4 tokens are allowed to take two Bolt tokens from the warehouse.

STEP 2: TRADE TOKENS AND BUY ROLLERCOASTER PIECES

As the **active player**, **only you can trade material tokens** from your hand with the warehouse and buy new rollercoaster pieces. Each rollercoaster piece 'costs' a certain amount of tokens, as listed on the back of your Goal card.

TIP: Try to buy the rollercoaster pieces you need to complete your secret goal. High-value pieces are worth more than the Basic ones. Think about what pieces will get you the most points and/or prevent other players from achieving their goal.



You may **only trade Bolt tokens** with the warehouse for Beam or Rail tokens if their combined values are the same. In the example shown, 3 Bolt tokens can be traded for 1 Beam token. Beam or Rail tokens **cannot** be traded for other tokens.

When you have finished trading tokens, use the ones you need to buy rollercoaster pieces for the price shown on the back of your Goal card. Place the tokens you have spent back in the warehouse. There is no limit to the number of rollercoaster pieces you can buy on your turn as the active player.

STEP 3: BUILD YOUR ROLLERCOASTER

Any rollercoaster pieces you bought **must** be added to your track on the game board on your turn as the active player. You can only place new pieces on a free adjacent space that connects to the **end of your rollercoaster track**.

You cannot place any pieces to the side of your track to split it up (see illustration), nor at the start of your rollercoaster track.



Loop and Freefall pieces **must** be placed on a free space with a corresponding Loop or Freefall symbol. The Basic and Camelback pieces can be placed on any empty space, including the Loop and Freefall spaces.



x 3 BONUS



TIP: Note that some spaces on the game board have bonus multipliers (x2 / x3). Try to get there first and place your high-value pieces on these spots as their value is multiplied by the bonus value.

If your rollercoaster is blocked by another player's track (or your own) at the start of your turn, buy a special Elevation piece with the correct number of material tokens.



You can then place that Elevation piece on the dot at the front of your track and **in between** two of your opponent's track pieces. You can then build out from this point onwards.

Note that different players' tracks can be placed side-by-side as long as these do not cross each other.

In the unlikely event that you are blocked and cannot cross, you'll need to buy 2 Elevation pieces. Place the first piece on the connecting dot at the end of your track and the other one onto the closest free dot of your choice and build out your track from this point onwards.



If, by accident, you acquired a piece that you cannot place, you must trade it back with the warehouse for the correct number of material tokens. You are not allowed to keep any pieces that you cannot place.

ENDING YOUR TURN

When you have finished placing your rollercoaster pieces, your turn as the active player ends. It's now the turn of the player to your left to become the active player.

WHO WINS?

The game ends as soon as a player announces they have achieved the goal listed on their Goal card OR when a player who can no longer achieve their goal has placed all 14 of their Basic rollercoaster pieces, whichever happens first. It's time to tot up the scores:

STEP 1: COUNT THE PIECES OF YOUR ROLLER COASTER

Each player counts up the value of the rollercoaster pieces they placed on the board (as listed on the back of the Goal card) and adds these to their score. Note that the value of each piece that is placed on a space marked with a x2 or x3 is multiplied by that value. For example: A Camelback that is placed on a x3 spot is worth 9 points (3 points x3).

STEP 2: GOAL CARD

The player who announced and achieved the goal listed on their Goal card scores the number of points shown at the top of their Goal card. Other players cannot score Goal card points.



STEP 3: LONGEST ROLLERCOASTER

The player with the longest rollercoaster (most pieces placed) scores 2 bonus points. Don't forget to count your Elevation pieces!

STEP 4: LOOPS AND FREE FALLS

Score 2 bonus points if you have correctly placed all 3 of your Loop pieces.

Score 2 bonus points if you have correctly placed all 3 of your Freefall pieces.

NOTE: You don't score bonus points if you placed all of your Camelback and Basic pieces.

The person with the highest score wins the game. If there is a tie, count up the values shown on your remaining material tokens to see who wins.

NL

Stap in en geniet van de rit! Laat zien wat je kunt met Speed Wagon! Daag andere spelers uit en kijk wie de beste achtbaan ooit kan bouwen. Kies de perfecte locatie, verzamel de onderdelen, maak een ontwerp en dwarsboom de plannen van je tegenstanders.

Probeer als eerste je geheime doel te halen. Maar denk eraan: onderweg kun je bonuspunten verdienen! De speler met de hoogste score wint het spel!

INHOUD:

8 opdrachtkaarten

2 dobbelstenen

94 materiaalfiches

Speelbord

112 achtbaanonderdelen

(in 4 verschillende kleuren)



bout-fiche



biels-fiche



rails-fiche

VOORDAT JE BEGINT

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Maak een stapel van de verschillende materiaalfiches en leg ze naast het speelbord. Deze stapels zijn het magazijn. Elke speler krijgt 28 achtbaanonderdelen in dezelfde kleur, en 1 bout-fiche, 1 biels-fiche en 1 rails-fiche uit het magazijn. Schud de opdrachtkaarten en geef elke speler ongezien een kaart.



DOEL VAN HET SPEL

Probeer de achtbaan met de meeste punten te bouwen. Je verdient punten door de opdracht op je geheime opdrachtkaart te voltooien en door bonuspunten te verzamelen. Je kunt extra punten verzamelen door de achtbaanonderdelen met de meeste punten op de zogenoemde vermenigvuldigingsvakjes te plaatsen. Ook krijg je punten voor de langste rit – zie 'Wie wint er?' voor een volledig overzicht van de puntentelling. De speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft, wint!

ACHTBAANONDERDELEN



HET SPEL

De speler die het hoogste gooit mag beginnen en zet 2 van zijn basisstukken op het speelbord. De speler rechts van hem doet hetzelfde enzovoort, totdat alle spelers 2 basisstukken op het bord hebben staan. Kijk goed op je opdrachtkaart en kies je beginpositie.

Je kunt je eerste achtbaanonderdeel op elk beginpunt met een paarse stip plaatsen. Leg het onderdeel op een leeg stuk tussen het beginpunt en de volgende gele stip. Het tweede stuk moet aansluiten op het eerste stuk en kan op elk vrij aangrenzende veld worden geplaatst.

OPMERKING: Als je met twee spelers speelt, moeten de spelers hun achtbaan beginnen bij een blauwe stip.



ALS JE AAN DE BEURT BENT

De speler die als laatste zijn 2 beginstukken heeft neergezet is de actieve speler en mag beide dobbelstenen gooien:

STAP 1: MATERIAALFICHES PAKKEN OF WEGDOEN

De **actieve speler** mag elke combinatie van materiaal fiches (bout, rails of biels) uit het magazijn halen, afhankelijk van het aantal punten dat hij gegooid heeft. Oneven getallen worden naar beneden afgerond. Bijvoorbeeld: Als je 4 + 5 gooit, wordt het totaal van 9 naar beneden afgerond en mag je dus fiches met een totale waarde van 8 pakken.

Als je dubbel gooit (bijvoorbeeld 3 + 3), mogen **alle spelers** een combinatie van materiaal fiches (bout, rails of biels) uit het magazijn halen, afhankelijk van het aantal punten dat je gegooid hebt.

Gooi je in totaal 5 (bijvoorbeeld 1 + 4), dan **moeten alle spelers (jij ook) met meer dan vier materiaal fiches hun fiches wegdoen** tot ze nog maar 4 fiches over hebben. De fiches die ze wegdoen worden terug in het magazijn gestopt. Spelers die minder dan 4 fiches hebben mogen twee bout-fiches uit het magazijn pakken.



STAP 2: FICHES RUILEN EN ACHTBAANONDERDELEN KOPEN

Alleen als jij de actieve speler bent, mag je materiaal fiches ruilen met het magazijn en nieuwe achtbaanonderdelen kopen. Elk onderdeel 'kost' een aantal fiches, zoals je kunt zien op de achterkant van je opdrachtkaart.

TIP: Probeer de achtbaanonderdelen te kopen die je nodig hebt om je geheime opdracht uit te voeren. Onderdelen met een hoge waarde zijn duurder dan de basisonderdelen. Kijk met welke stukken je het meeste punten haalt en/of kunt verhinderen dat anderen hun opdracht voltooien.



Je mag in het magazijn **alleen bout-fiches ruilen** voor biels- of rails-fiches als ze samen dezelfde waarde hebben.

In dit voorbeeld kun je 3 bout-fiches ruilen voor 1 biels-fiche. Biels- of rails-fiches mogen **niet** ingeruild worden voor andere fiches.

Als je klaar bent met ruilen, gebruik je de fiches die je nodig hebt om achtbaanonderdelen te kopen voor de prijs die op de achterkant van je opdrachtkaart staat. Leg de fiches die je hebt uitgegeven terug in het magazijn. Als actieve speler mag je zoveel achtbaanonderdelen kopen als je wilt.

STAP 3: BOUW JE ACHTBAAN

Als je aan de beurt bent, **moet** je alle achtbaanonderdelen die je hebt gekocht gebruiken voor jouw achtbaan op het speelbord. Nieuwe onderdelen mogen alleen maar geplaatst worden op lege vakken die grenzen aan het uiteinde van jouw achtbaan.

Je mag je achtbaan niet opsplitsen door onderdelen naast (zie afbeelding) of aan het begin van je achtbaan te leggen.

De looping- of vrije-val-onderdelen **moeten** op een leeg vak met een looping- of vrije-val-teken worden gelegd. De basis- en kamelenbult-onderdelen mogen op elk leeg vak worden gelegd – ook op vakken met een looping- of vrije-val-teken.



TIP: Sommige velden op het speelbord zijn vermenigvuldigingsvelden (x2 / x3). Probeer die als eerste te bereiken en leg je meest waardevolle onderdelen hier neer om hun waarde te vermenigvuldigen.

Als je achtbaan aan het begin van je beurt geblokkeerd is door de achtbaan van een andere speler (of je eigen achtbaan), dan gebruik je materiaal fiches om een speciaal overbruggingsstuk te kopen.

Dat overbruggingsstuk zet je vervolgens op de stip aan het begin van je achtbaan en **tussen** twee van de achtbaanonderdelen van je tegenstander in. Dan kun je vanaf dat punt weer verder bouwen.

Denk eraan dat de achtbanen van de verschillende spelers naast elkaar mogen lopen, maar elkaar niet mogen kruisen.

Als je geblokkeerd wordt en niet kunt oversteken, moet je twee overbruggingsstukken kopen. Leg het eerste stuk op het verbindingspunt aan het uiteinde van je achtbaan en het andere stuk op het dichtstbijzijnde vrije punt en bouw vanaf dat punt verder aan je achtbaan.

Als je per ongeluk een overbruggingsstuk hebt gekocht dat je niet neer kunt leggen, **moet** je het met het magazijn ruilen voor het overeenkomstige aantal materiaal fiches. Je mag geen stukken houden die je niet kunt plaatsen.

OVERBRUGGING



HET EINDE VAN JE BEURT

Als je al je achtbaanonderdelen hebt geplaatst, is jouw beurt voorbij. Nu wordt de speler links van je de actieve speler.

WIE WINT ER?

Het spel is afgelopen zodra een speler de opdracht op zijn opdrachtkaart heeft voltooid OF als een speler die zijn opdracht niet meer kan uitvoeren al zijn 14 basisonderdelen op het speelbord heeft gelegd – afhankelijk van wat het eerste gebeurt. Dan is het tijd om de scores op te tellen:

STAP 1: TEL JE ACHTBAANONDERDELEN

Elke speler telt de waarde van de achtbaanonderdelen (zie achterkant van de opdrachtkaart) die hij op het speelbord heeft gelegd en telt deze op bij zijn score. Denk eraan dat de waarde van onderdelen die op een vak met x2 of x3 liggen met die factor vermenigvuldigd worden. Bijvoorbeeld: Een kamelenbult die op een x3-vak ligt is 9 punten waard (3 x 3 punten).

STAP 2: OPDRACHTKAART

De speler die als eerste zijn doel heeft bereikt krijgt het aantal punten dat bovenaan zijn opdrachtkaart staat. De andere spelers krijgen deze punten niet.

STAP 3: LANGSTE ACHTBAAN

De speler met de langste achtbaan (de meeste stukken) krijgt 2 bonuspunten. Vergeet je overbruggingsstukken niet mee te tellen!

STAP 4: LOOPINGS EN VRIJE VALLEN

Je krijgt 2 bonuspunten als je alle 3 je looping-stukken hebt neergelegd.

Je krijgt 2 bonuspunten als je alle 3 je vrije-val-stukken hebt neergelegd.

OPMERKING: Je krijgt geen bonuspunten als je al je kamelenbult- of basisstukken op het speelbord hebt gelegd. De speler met de hoogste score wint het spel! Als het gelijkspel is, tel je de waarde van de overgebleven materiaalafiches bij elkaar op om te zien wie er wint.



FR

Monte à bord et apprécie la vitesse ! Dans Speed Wagon, mets tes compétences à l'épreuve des autres joueurs pour construire les montagnes russes les plus surprenantes du monde. Choisis l'emplacement parfait, collecte les pièces des montagnes russes, planifie ta disposition et déjoue les plans de tes adversaires.

Sois le premier à atteindre ton objectif secret. Mais n'oublie pas ! Il y a des points de bonus à gagner tout au long de la route. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne la partie !

CONTENU:

8 cartes objectif

2 dés

94 jetons matériel

Plateau de jeu

112 pièces de montagnes russes

(de 4 couleurs différentes)



jeton boulon



jeton poutrelle



jeton rail

AVANT DE COMMENCER

Dispose le plateau de jeu au centre de la table. Fais une pile de chacun des différents jetons matériel et place-les à côté du plateau de jeu. Ces piles forment le dépôt. Chaque joueur reçoit du dépôt un ensemble de 28 pièces de montagnes russes d'une couleur, plus 1 jeton Boulon, 1 jeton Poutrelle et 1 jeton Rail. Mélange les cartes Objectif et distribue face cachée une carte à chaque joueur.



BUT DU JEU

Essaie de construire les montagnes russes qui ont le plus de valeur possible. Tu peux gagner des points en réalisant l'objectif indiqué sur ta carte Objectif secrète et en collectant des points de bonus. Tu peux collecter des points de bonus en plaçant stratégiquement les pièces de montagnes russes de haute valeur sur les espaces multiplicateurs spécialement aménagés sur le plateau de jeu. Tu peux encore collecter d'autres points pour effectuer le plus long trajet (voir le chapitre « Qui gagne ? » pour une vue d'ensemble complète des points). Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné !

PIÈCES DE MONTAGNES RUSSES



14 BASES



5 DOS DE CHAMEAU



3 BOUCLES



3 CHUTE LIBRES



3 ASCENSIONS

COMMENT JOUER

Le joueur qui lance le chiffre le plus élevé commence par placer 2 pièces de base de ses montagnes russes sur le plateau de jeu. Le joueur suivant à droite fait de même, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé 2 pièces de base sur le plateau. Planifie soigneusement ta position de départ en fonction de la carte Objectif que tu as reçue.

Tu peux maintenant placer ta première pièce de montagnes russes sur n'importe quelle position de départ marquée d'une case violette. Place cette pièce sur un espace vide entre la position de départ et la prochaine case jaune. La deuxième pièce doit être reliée à la première pièce et peut être placée sur n'importe quelle case libre adjacente.

REMARQUE : Pour une partie à 2 joueurs, les joueurs doivent commencer leurs montagnes russes à un endroit marqué d'une case bleue.



À TOUR DE RÔLE

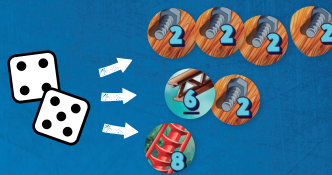
Le dernier joueur qui a placé ses 2 pièces de départ est le **joueur actif** et peut lancer les deux dés :

ÉTAPE 1 : PRENDS OU DÉFAUSSE DES JETONS MATÉRIEL

En tant que joueur actif, tu peux prendre n'importe quelle combinaison de jetons matériel (boulon, rail ou poutrelle) dans le dépôt, jusqu'à la hauteur du montant que tu as lancé avec les dés. Les totaux impairs sont arrondis au chiffre inférieur. Par exemple : si tu obtiens 4 + 5, la valeur totale de 9 est arrondie au chiffre inférieur et tu peux prendre des jetons d'une valeur totale de 8.

Si tu lances un **double** (par exemple un 3 + 3), **tous les joueurs** peuvent prendre n'importe quelle combinaison de jetons matériel du dépôt jusqu'à la hauteur du montant que tu as obtenu.

Lorsque le total des deux dés est égal à 5 (par exemple 1 + 4), **tous les joueurs (toi compris) ayant plus de 4 jetons matériel doivent défausser des jetons de leur main** jusqu'à ce qu'il leur reste 4 jetons (les jetons défaussés retournent dans le dépôt). Tous les joueurs qui ont moins de 4 jetons sont autorisés à prendre deux jetons Boulon du dépôt.



ÉTAPE 2 : ÉCHANGE DES JETONS ET ACHÈTE DES PIÈCES DE MONTAGNES RUSSES

En tant que joueur actif, tu es le seul à pouvoir échanger des jetons matériel de ta main avec le dépôt et acheter de nouvelles pièces de montagnes russes. Chaque pièce de montagnes russes « coûte » un certain nombre de jetons, comme cela est indiqué au dos de ta carte Objectif.

ASTUCE : Essaie d'acheter les pièces de montagnes russes dont tu as besoin pour atteindre ton objectif secret. Les pièces de haute valeur valent plus que les pièces de base. Réfléchis aux pièces qui te rapporteront le plus de points et/ou qui empêcheront les autres joueurs d'atteindre leur objectif.

Tu peux **seulement échanger des jetons Boulon** avec le dépôt contre des jetons Poutrelle ou Rail si leurs valeurs combinées sont identiques. Dans l'exemple illustré, 3 jetons Boulon peuvent être échangés contre 1 jeton Poutrelle. Les jetons Poutrelle ou Rail **ne peuvent pas** être échangés contre d'autres jetons.



Lorsque tu as fini d'échanger des jetons, utilise ceux dont tu as besoin pour acheter des pièces de montagnes russes au prix indiqué au dos de ta carte Objectif. Remets les jetons que tu as dépensés dans le dépôt. Il n'y a pas de limite au nombre de pièces de montagnes russes que tu peux acheter lorsque c'est à ton tour de jouer en tant que joueur actif.

ÉTAPE 3 : CONSTRUIS TA MONTAGNE RUSSE

Toutes les pièces de montagnes russes que tu as achetées **doivent** être ajoutées à ta piste sur le plateau de jeu lorsque c'est à ton tour de jouer en tant que joueur actif. Tu n'as le droit de placer de nouvelles pièces que sur un espace adjacent libre qui est relié à l'**extrémité de ta piste de montagnes russes**.

Tu n'as pas le droit de placer de pièces sur le côté de ta piste pour la séparer (voir illustration), ni au début de ta piste de montagnes russes.

Les pièces Boucle et Chute libre **doivent** être placées sur un espace libre avec un symbole Boucle ou Chute libre correspondant. Les pièces Base et Dos de Chameau peuvent être placées sur n'importe quelle case vide, y compris les cases Boucle et Chute libre.



BOUCLE



ASTUCE : Souviens-toi que certains espaces du plateau de jeu ont des multiplicateurs de bonus (x2 / x3). Essaie d'y arriver en premier et place tes pièces de haute valeur sur ces emplacements car leur valeur est multipliée par la valeur du bonus.

ASCENSION



Si ta montagne russe est bloquée par la piste d'un autre joueur (ou ta propre piste) au début de ton tour, achète une pièce spéciale Ascension avec le nombre correct de jetons matériel.

Tu peux ensuite placer cette pièce Ascension sur le point situé à l'avant de ta piste et **entre** deux des pièces de ton adversaire. Tu peux ensuite construire à partir de cette case.

Souviens-toi que plusieurs pistes de joueurs peuvent être placées côte à côte tant qu'elles ne se croisent pas.

Dans le cas peu probable où tu serais bloqué et ne pourrais pas traverser, tu devras acheter 2 pièces Ascension. Place la première pièce sur la case de connexion à la fin de ta piste et l'autre sur la case libre la plus proche de ton choix et construis ta piste à partir de celle-ci.

Si, par accident, tu as acquis une pièce que tu ne peux pas placer, tu **dois** la changer auprès du dépôt contre le nombre correct de jetons matériel. Tu n'es pas autorisé à conserver les pièces que tu n'as pas pu placer.



TERMINE TON TOUR

Lorsque tu as terminé de placer tes pièces de montagnes russes, ton tour en tant que joueur actif se termine. C'est maintenant au tour du joueur à ta gauche de devenir le joueur actif.

QUI GAGNE ?

La partie se termine dès qu'un joueur annonce qu'il a atteint l'objectif indiqué sur sa carte Objectif **OU** lorsqu'un joueur qui ne peut plus atteindre son objectif a placé ses 14 pièces de base de montagnes russes. Il est temps de comptabiliser les scores :

ÉTAPE 1 : COMPTE TES PIÈCES DE MONTAGNES RUSSES

Chaque joueur compte la valeur des pièces de montagnes russes qu'il a placées sur le plateau (comme indiqué au dos de la carte Objectif) et l'ajoute à son score. Il est à noter que la valeur de chaque pièce placée sur un espace marqué d'un x2 ou x3 est multipliée par cette valeur.

Par exemple : un Dos de chameau qui est placé sur une case x3 vaut 9 points (3 points x3).

ÉTAPE 2 : CARTE OBJECTIF

Le joueur qui a annoncé et atteint l'objectif indiqué sur sa carte Objectif marque le nombre de points figurant en haut de sa carte Objectif. Les autres joueurs ne peuvent pas marquer de points sur leur carte Objectif.

ÉTAPE 3 : LES PLUS LONGUES MONTAGNES RUSSES

Le joueur dont les montagnes russes sont les plus longues (c'est-à-dire qui a réussi à placer le plus de pièces possibles) gagne 2 points de bonus. N'oublie pas de compter tes pièces Ascension !

ÉTAPE 4 : BOUCLES ET CHUTES LIBRES

Gagne 2 points de bonus si tu as placé correctement chacune de tes 3 pièces Boucle.

Gagne 2 points de bonus si tu as placé correctement chacune de tes 3 pièces Chute libre.

REMARQUE : Tu ne marques pas de points de bonus si tu as placé toutes tes pièces Dos de chameau et Base.

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, compte les valeurs indiquées sur tes jetons matériel restants pour savoir qui gagne.



Steig ein und genieß die Fahrt! Bei dem Spiel „Speed Wagon“ geht es darum, wer die allerbeste Achterbahn entwirft und baut. Dabei müssen die Spieler den perfekten Standort wählen, die richtigen Teile für ihre Achterbahn sammeln, eine Strecke entwerfen und die Pläne ihrer Gegenspieler durchkreuzen.

Jeder Spieler versucht, als Erster sein geheimes Ziel zu erreichen. Aber denkt daran: Unterwegs können Bonuspunkte verdient werden! Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

INHALT:

8 Auftragskarten
2 Würfel
94 Material-Plättchen
Spielbrett
112 Achterbahnteile
(in 4 verschiedenen Farben)



bolzen-plättchen



balken-plättchen



schienen-plättchen

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die verschiedenen Material-Plättchen werden pro Kategorie gestapelt und neben das Spielbrett gelegt. Diese Stapel bilden das Materiallager. Jeder Spieler erhält 28 Achterbahnteile in derselben Farbe sowie 1 Bolzen-Plättchen, 1 Balken-Plättchen und 1 Schienen-Plättchen aus dem Materiallager. Die Auftragskarten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte.



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, die Achterbahn mit den meisten Punkten zu bauen. Ein Spieler verdient Punkte, wenn er den Auftrag auf seiner geheimen Auftragskarte ausführt, und kann außerdem Bonuspunkte sammeln. Bonuspunkte erhält er, wenn er Achterbahnteile mit einem hohen Wert auf speziellen Multiplikationsfeldern auf dem Spielbrett platziert. Weitere Punkte gibt es für die längste Bahn (siehe „Wer gewinnt?“ für eine vollständige Übersicht über die Punktwertung). Wer am Ende der Partie die meisten Punkte hat, gewinnt!

TEILE DER ACHTERBAHN



14 BASIS



5 KAMELHÖCKER



3 LOOPING



3 FREIER FALL



3 HÖHENFLUG

DER SPIELABLAUF

Wer die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen und stellt zwei seiner Basisteile auf das Spielbrett. Dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler zwei Basisteile auf das Spielbrett gestellt hat. Dabei ist es wichtig, dass jeder Spieler sich seine eigene Auftragskarte anschaut und eine strategische Startposition wählt.

Jeder Spieler kann das erste Teil seiner Achterbahn auf eine beliebige Startposition stellen, die mit einem violetten Punkt markiert ist. Dieses erste Teil wird auf ein freies Feld zwischen der Startposition und dem nächsten gelben Punkt gestellt. Das zweite Teil muss mit dem ersten Teil verbunden sein und kann auf jedes freie angrenzende Feld gestellt werden

START



ANMERKUNG: Bei einer Partie zu zweit müssen die Spieler ihre Achterbahn an einem blauen Punkt beginnen.

ABLAUF EINES SPIELZUGS:

Wer als Letzter seine beiden Startteile aufgestellt hat, ist als Erster am Zug und wirft beide Würfel.

SCHRITT 1: MATERIAL-PLÄTTCHEN NEHMEN ODER ABLEGEN

Der **aktive Spieler** darf sich eine beliebige Kombination von maximal so vielen Material-Plättchen (Bolzen, Schienen oder Balken) aus dem Materiallager nehmen, wie das Würfelergebnis vorgibt. Eine ungerade Augenzahl wird abgerundet. Beispiel: Wenn ein Spieler 4 + 5 würfelt, wird die gewürfelte Augenzahl (9) auf 8 abgerundet, und er darf er sich Material-Plättchen mit einem Gesamtwert von 8 nehmen.



Wenn ein Spieler einen **Pasch** würfelt (beispielsweise 3 + 3), dürfen alle Spieler entsprechend der gewürfelten Augenzahl eine beliebige Kombination von Material-Plättchen (Bolzen, Schienen oder Balken) aus dem Materiallager nehmen.

Würfelt ein Spieler insgesamt eine 5 (beispielsweise 1 + 4), **müssen alle Spieler (ggf. auch der aktive Spieler), die mehr als 4 Material-Plättchen besitzen, so viele Plättchen ablegen**, dass sie nur noch 4 haben. Die abgelegten Plättchen werden ins Materiallager gelegt. Spieler, die weniger als 4 Plättchen besitzen, dürfen sich zwei Bolzen-Plättchen aus dem Materiallager nehmen.

SCHRITT 2: PLÄTTCHEN TAUSCHEN UND ACHTERBAHNTHEILE KAUFEN

Nur der aktive Spieler darf seine Material-Plättchen mit dem Materiallager tauschen und neue Achterbahnteile kaufen. Jedes Teil „kostet“ ein bestimmte Anzahl an Plättchen, wie auf der Rückseite der Auftragskarte angegeben.

TIPP: Der Spieler sollte versuchen, Achterbahnteile zu kaufen, die er benötigt, um sein geheimes Ziel zu erreichen. Teile mit einem hohen Wert sind teurer als Basisteile. Er sollte darüber nachdenken, mit welchen Teilen er die meisten Punkte gewinnt und/oder verhindern kann, dass die anderen Spieler ihr Ziel erreichen.



Ein Spieler kann im Materiallager **nur Bolzen-Plättchen** gegen Balken- oder Schienen-Plättchen tauschen, wenn sie zusammen den gleichen Wert haben. In diesem Beispiel können 3 Bolzen-Plättchen gegen 1 Balken-Plättchen getauscht werden. Es ist **nicht möglich**, Balken- oder Schienen-Plättchen gegen andere Plättchen zu tauschen.

Nach einem etwaigen Tausch kauft der Spieler Achterbahnteile zu dem auf der Rückseite der Auftragskarte angegebenen Preis. Die bezahlten Plättchen werden ins Materiallager gelegt. Der aktive Spieler darf so viele Achterbahnteile kaufen, wie er möchte.

SCHRITT 3: DIE ACHTERBAHN BAUEN

Der aktive Spieler muss alle Achterbahnteile, die er gekauft hat, in diesem Zug in seine Achterbahn einbauen. Neue Teile darf er nur auf freie Felder stellen, die an das Ende seiner Achterbahn grenzen.

Es ist nicht erlaubt, die Achterbahn zu teilen, indem Teile neben die Strecke (siehe Abbildung) oder an den Anfang der Achterbahn gestellt werden.



Die Looping- oder Freier-Fall-Teile müssen auf ein freies Feld mit einem Looping- oder Freier-Fall-Symbol gestellt werden. Die Basis- und Kamelhöcker-Teile können auf ein beliebiges freies Feld gestellt werden, auch auf Felder mit einem Looping- oder Freier-Fall-Symbol.



x 3 BONUS

TIPP: Einige Felder auf dem Spielbrett sind Multiplikationsfelder (x2 / x3). Die Spieler sollten versuchen, diese Felder als Erster zu erreichen und dort ihre wertvollsten Teile aufzustellen, denn dann wird ihr Wert verdoppelt bzw. verdreifacht.

Wenn die Achterbahn eines Spielers zu Beginn seines Spielzugs durch die Bahn eines anderen Spielers (oder seine eigene Achterbahn) blockiert ist, kann er mit der entsprechenden Anzahl an Material-Plättchen ein spezielles Höhenflug-Teil kaufen, um die Blockade zu überbrücken.

Dieses Höhenflug-Teil wird dann auf den Punkt vor der eigenen Achterbahn und zwischen zwei Achterbahnteile des Gegenspielers gestellt. Dann kann ab dieser Stelle weitergebaut werden. Die Achterbahnen der einzelnen Spieler dürfen nebeneinander verlaufen, sich jedoch nicht kreuzen.

Wenn eine Achterbahn blockiert ist und die Blockade nicht wie oben beschrieben überbrückt werden kann, muss der Spieler zwei Höhenflug-Teile kaufen. Das erste Teil wird auf den Verbindungspunkt am Ende seiner Achterbahn und das zweite Teil auf den nächsten freien Punkt seiner Wahl gestellt; anschließend kann der Spieler von hier aus weiterbauen.

Hat ein Spieler versehentlich ein Teil gekauft, das er nicht aufstellen kann, muss es im Materiallager gegen die entsprechende Anzahl an Material-Plättchen eingetauscht werden. Ein Spieler darf keine Teile behalten, die er nicht aufstellen kann.

HÖHENFLUG



SPIELZUG BEENDEN

Der Spielzug endet, wenn der Spieler alle seine Achterbahnteile aufgestellt hat. Danach ist sein linker Nachbar am Zug.

WER GEWINNT?

Die Partie endet, sobald ein Spieler mitteilt, dass er den Auftrag auf seiner Auftragskarte erfüllt hat, ODER wenn ein Spieler, der seinen Auftrag nicht mehr erfüllen kann, alle seine 14 Basisteile auf das Spielbrett gestellt hat. Dann wird folgendermaßen gewertet:

SCHRITT 1: ACHTERBAHNTHEILE ZÄHLEN

Jeder Spieler addiert die Werte der Achterbahnteile (siehe Rückseite der Auftragskarte), die er auf das Spielbrett gestellt hat. Nicht vergessen: Die Werte der Teile, die auf einem x2- oder x3-Feld stehen, werden verdoppelt bzw. verdreifacht. Beispiel: Ein Kamelhöcker, der auf einem x3-Feld steht, ist 9 Punkte wert (3 x 3 Punkte).

SCHRITT 2: AUFTRAGSKARTE

Wer als Erster seine Auftragskarte erfüllt hat, erhält die Punktzahl, die oben auf seiner Auftragskarte steht. Die anderen Spieler erhalten diese Punkte nicht.



SCHRITT 3: LÄNGSTE ACHTERBAHN

Der Spieler mit der längsten Achterbahn (die meisten Teile) erhält 2 Bonuspunkte. Die Höhenflug-Teile zählen mit!

SCHRITT 4: LOOPINGS UND FREIER FALL

Ein Spieler bekommt 2 Bonuspunkte, wenn er alle 3 Looping-Teile gebaut hat.

Ein Spieler bekommt 2 Bonuspunkte, wenn er alle 3 Freier-Fall-Teile gebaut hat

ANMERKUNG: Für den Bau aller Kamelhöcker oder Basisteile gibt es keine Bonuspunkte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt! Wenn zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben, addieren diese die Werte ihrer restlichen Material-Plättchen, um den Gewinner zu ermitteln.

ES

¡Sube y disfruta de este emocionante viaje! En Speed Wagon compites contra otros jugadores para construir la montaña rusa de tus sueños. ¡Elige la ubicación, consigues materiales y planifica tu construcción para crear la atracción más alucinante y sorprendente!

Gana puntos siendo el primer jugador en terminar tu proyecto de montaña rusa, un proyecto que sólo tú conoces... ¡Pero cuidado! También hay puntos de bonus esperándote a lo largo del camino. ¡Quien obtenga más puntos gana el juego!

CONTENIDO:

8 cartas de proyecto

2 dados

94 fichas de material

tablero de juego

112 piezas de montaña rusa

(en 4 colores diferentes)



ficha tornillo



ficha viga



ficha rail

ANTES DE SUBIR A LA MONTAÑA RUSA

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Haz una pila con cada uno de los diferentes tipos de fichas y ubícalas junto al tablero de juego. Estas pilas son el almacén de materiales. Cada jugador/a recibe un conjunto de 28 piezas de montaña rusa de un color determinado, 1 ficha de tornillo, 1 ficha de viga y 1 ficha de rail del almacén. A continuación, baraja las cartas de proyecto y reparte una carta a cada uno de los jugadores. Atención: tu proyecto de construcción es secreto, ¡nadie debe ver tu carta!



OBJETIVO DEL JUEGO

Intenta construir la montaña rusa más alucinante y consigue el mayor número de puntos.

Los puntos se ganan completando el proyecto de construcción secreto y acumulando puntos de bonus. Se pueden conseguir puntos mediante el valor de las piezas, colocándolas en áreas especiales o construyendo la atracción más larga (consulta "¿Quién gana el juego?" para obtener más información sobre los puntos). ¡Quien reúna más puntos al final del juego gana!

PIEZAS DE MONTAÑA RUSA



CÓMO JUGAR

El jugador/a que obtenga el valor más alto al lanzar ambos dados empieza colocando 2 de sus piezas básicas en el tablero, seguido por los jugadores que están a su derecha. No olvides planificar cuidadosamente tu posición inicial basándote en tu proyecto de construcción secreto.

Debes comenzar colocando tu primera pieza en cualquiera de los puntos morados que bordean el parque de atracciones. La 1ª pieza cubrirá el espacio entre el punto de partida y un punto amarillo. La siguiente tendrás que conectarla con la primera en cualquier otro espacio libre de forma que queden seguidas.

NOTA: En partidas de 2 jugadores, los jugadores deben comenzar su montaña rusa en las ubicaciones marcadas con un punto azul del interior del parque de atracciones.



COMENZANDO TU TURNO

El último jugador/a que haya colocado sus 2 piezas iniciales en el tablero, es el jugador/a que comienza lanzando los dados:

PASO 1: OBTENCIÓN DE FICHAS DE MATERIAL

El jugador/a que ha lanzado los dados puede coger cualquier combinación de **fichas del almacén de material** por el valor obtenido en los dados. Los números impares se redondean hacia abajo. Por ejemplo: si un jugador saca un 5 + 4, el valor total es 9 y se redondea a la baja a 8.



Si se obtiene un número doble (por ejemplo, un 3 + 3), **todos los jugadores** pueden coger cualquier combinación de fichas de material de las pilas hasta la cantidad obtenida.

Cuando el número obtenido suma 5 (por ejemplo, 4 + 1), **todos los jugadores** con más de 4 fichas de material deben descartar fichas de su mano hasta que les queden solo 4 fichas. Si el jugador/a que ha lanzado los dados tiene 4 fichas o menos, puede coger dos fichas de tornillo del bote.

PASO 2: INTERCAMBIAR PIEZAS DE MONTAÑA RUSA

La siguiente acción dentro de tu turno es intercambiar tus **fichas de material** con el **almacén** para obtener nuevas **piezas de montaña rusa**. Consulta en el reverso de tu **carta de proyecto** la cantidad de fichas necesarias para cada pieza.

TRUCO: Intenta conseguir las piezas que necesitas para completar tu plan de construcción secreto. Las piezas con más valor cuestan más que las básicas. Presta atención a las piezas que te darán más puntos, o a aquellas que evitarán que otros jugadores logren su objetivo.



Existe la posibilidad de obtener fichas de mayor valor (vigas y raíles) intercambiando **fichas tornillo** por ellas cuando

sus valores combinados son los mismos. Por ejemplo: se pueden cambiar 3 **fichas de tornillo** por 1 **ficha de rail**. Las fichas de viga o rail no se pueden cambiar por otras fichas.

PASO 3: CONSTRUYE TU MONTAÑA RUSA

Con las piezas de la montaña rusa que has conseguido deberás ir construyendo el recorrido de tu atracción sin olvidar las siguientes normas:

La montaña rusa debe ser continua. Las piezas se colocan una tras otra sobre los espacios del tablero (imagen) No está permitido colocar ninguna pieza al costado de la atracción para dividirla, ni tampoco al inicio de la montaña rusa.

Los **loops** y las **caídas libres** deben colocarse en los espacios designados dentro del tablero.

Las piezas básicas y las dobles cimas pueden colocarse en cualquier espacio vacío, incluidos los espacios de loop y caída libre.



CONSEJO: Ten en cuenta que algunos espacios del tablero multiplican por 2 o por 3 el valor de la pieza que colocas sobre ellos. Por tanto, intenta apoderarte de esos espacios.

Si tu montaña rusa está bloqueada por la montaña rusa de otro jugador (o la tuya propia), puedes atravesarla utilizando la pieza de elevación.

Esta pieza se obtiene pagando su valor en fichas de material. Colócala en el punto de intersección de las dos piezas de la montaña rusa que te está obstaculizando y, a partir de este punto, puedes continuar con tu construcción.

Ten en cuenta que las piezas de los diferentes jugadores se pueden colocar una al lado de la otra siempre que no se crucen entre sí. Para cruzarlas siempre será necesaria una **pieza de elevación**.

En el caso, poco probable, de que te quedes bloqueado y no puedas continuar, deberás obtener 2 **piezas de elevación**. Coloca la 1ª elevación en el punto de intersección donde te has quedado atrapado, y la 2ª elevación en el punto de intersección libre más cercano que elijas. A partir de ese punto podrás continuar con la construcción de tu montaña rusa.



Si accidentalmente obtienes una pieza que no puedes colocar, tendrás que devolverla al **almacén** y recuperar su valor en fichas. No está permitido conservar ninguna pieza que no se pueda colocar durante el turno.

ACABANDO TU TURNO

Una vez que acabes tus acciones díselo al resto de los jugadores y así comenzará el turno de la persona que se encuentra a tu izquierda.

¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

El juego termina cuando un jugador/a anuncia que cumplió su plan de construcción, o cuando un jugador/a, que ya no puede lograr su objetivo, coloca las 14 piezas básicas en su montaña rusa.

PASO 1: CONTAR LAS PIEZAS DE TU MONTAÑA RUSA

Cada jugador/a cuenta los puntos que le corresponden por las piezas de su montaña rusa (encontrarás los valores en la parte posterior de tu carta de proyecto). Recuerda que los puntos de las piezas colocadas en los segmentos x2 o x3 se multiplican por ese valor. Por ejemplo: una doble cima que se coloca en un lugar x3, vale 3 puntos x3 = 9 puntos.

PASO 2: CARTA DE PROYECTO

Solo el primer jugador/a en finalizar y anunciar su proyecto de construcción secreto recibe el número de puntos que figura en su **carta de proyecto**. No se otorgan puntos adicionales a los jugadores que no cumplieron o no comunicaron la finalización de su proyecto secreto.

PASO 3: LA MONTAÑA RUSA MÁS EXTENSA

El jugador/a con la montaña rusa con más piezas obtiene 2 puntos adicionales. ¡No olvides contar tus elevaciones!

PASO 4: LOOPS Y CAÍDAS LIBRES

Si has colocado correctamente las 3 piezas de loop, recibirás 2 puntos extra.

Si has colocado correctamente las 3 piezas de caída libre, recibirás 2 puntos adicionales.

No obtienes puntos extras por colocar todas tus piezas básicas o tus dobles cimas.

¡La persona con la máxima puntuación será la ganadora!



IT

Salta su e goditi questo emozionante giro! In Speed Wagon sfidi altri giocatori nella costruzione dell'ottovolante dei tuoi sogni. Scegli la location, raccogli i materiali e progetta la costruzione per creare l'attrazione più strabiliante e sorprendente!

Guadagna punti per essere il primo giocatore che completa il proprio progetto di costruzione dell'ottovolante, un progetto che solo tu conosci... Però attenzione! Ci sono anche punti bonus che ti aspettano lungo il cammino. Il giocatore che ottiene più punti vince il gioco!

CONTENUTO:

8 carte progetto

2 dadi

94 tessere materiale

tabellone del gioco

112 pezzi dell'ottovolante

(in 4 diversi colori)



gettone bullone



gettone trave



gettone binario

PRIMA DI SALIRE SULLE MONTAGNE RUSSE

Posiziona il tabellone del gioco al centro del tavolo. Metti uno sull'altro i diversi tipi di gettoni materiale facendone vari mucchi e posizionali vicino al tabellone del gioco. Questi mucchi costituiscono il magazzino dei materiali. Ciascun giocatore riceve un totale di 28 pezzi delle montagne russe di un determinato colore, 1 gettone bullone, 1 gettone trave e 1 gettone binario dal magazzino. Poi, mischia le carte progetto e distribuisci una carta a ciascun giocatore. Attenzione: il tuo progetto di costruzione è segreto, nessuno deve vedere la tua carta!



OBIETTIVO DEL GIOCO

Prova a costruire le montagne russe più strabilianti e a ottenere il maggior numero di punti. I punti si possono ottenere completando il progetto di costruzione segreto e accumulando punti bonus. Si possono guadagnare punti tramite il valore dei pezzi collocandoli in aree speciali o costruendo l'attrazione più grande (vedi la sezione "Chi vince il gioco?" per maggiori informazioni sui punti). Vince chi accumula più punti al termine del gioco!

PEZZI DELLE MONTAGNE RUSSE



COME SI GIOCA

Il giocatore che fa il punto più alto lanciando entrambi i dadi inizia posizionando 2 dei propri pezzi base sul tabellone, seguito poi a turno dagli altri giocatori alla sua destra. Non dimenticare di pianificare con attenzione la tua posizione iniziale in base al tuo progetto di costruzione segreto.

Devi iniziare collocando il tuo primo pezzo in uno qualunque dei punti viola che circondano il luna park. Il 1° pezzo coprirà lo spazio tra il punto iniziale e un punto giallo. Il pezzo seguente dovrai cercare di collegarlo al primo utilizzando qualunque altro spazio libero in modo da ottenere una continuità.



NOTA: nelle partite con 2 soli giocatori, essi devono iniziare a costruire le proprie montagne russe partendo dalle posizioni marcate con un punto azzurro all'interno del luna park.

INIZIO DEL PROPRIO TURNO

Il giocatore che ha collocato per ultimo i suoi 2 pezzi iniziali sul tabellone è quello che inizia la partita lanciando i dadi:

PASSO 1: OTTENERE I GETTONI MATERIALE

Il giocatore che lanciato i dadi può prendere una qualunque combinazione di gettoni dal magazzino dei materiali, purché di valore corrispondente al punto ottenuto con i dadi. I numeri dispari si arrotondano verso il basso. Ad esempio, se un giocatore fa $5 + 4$, il punto totale è 9 e si arrotonda a 8.

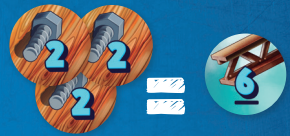
Se si fa un punto doppio (ad esempio, $3 + 3$), tutti i giocatori possono prendere qualunque combinazione di gettoni materiale dai mucchi fino al punto totale ottenuto.



Se il punto fatto è 5 (ad esempio, 4 + 1), tutti i giocatori con più di 4 gettoni materiale devono scartare i gettoni in eccesso e tenerne solo 4. Se il giocatore che lanciato i dadi ha 4 gettoni o meno, può prendere due gettoni bullone dal magazzino.

PASSO 2: SOSTITUIRE I PEZZI DELLE MONTAGNE RUSSE

L'azione seguente nell'ambito del tuo turno consiste nello scambiare i tuoi gettoni materiale con il magazzino per ottenere nuovi pezzi delle montagne russe. Vedi sul retro della tua carta progetto il numero di gettoni necessario per ciascun pezzo.



TRUCCO: cerca di ottenere i pezzi che ti servono per completare il tuo progetto di costruzione segreto. I pezzi di maggior valore costano di più dei pezzi base. Fai attenzione ai pezzi che ti garantiranno più punti o eviteranno che altri giocatori raggiungano il loro obiettivo.

Esiste la possibilità di ottenere gettoni di maggior valore (travi e binari) dando in cambio per essi gettoni bullone, se il loro valore totale è lo stesso. Ad esempio, si possono scambiare 3 gettoni bullone per 1 gettone binario. I gettoni trave o binario non si possono scambiare con altri gettoni.

PASSO 3: COSTRUIRE LE MONTAGNE RUSSE

Con i pezzi delle montagne russe ottenuti dovrai procedere alla costruzione del percorso della tua attrazione, tenendo però presenti le seguenti norme:

- Le montagne russe devono essere continue. I pezzi vanno posizionati uno di seguito all'altro negli spazi del tabellone (immagine). Non è consentito collocare pezzi al lato dell'attrazione per dividerla, né tantomeno all'inizio delle montagne russe.

- I loop e le cadute libere devono essere collocati negli spazi designati all'interno del tabellone.

- I pezzi base e le doppie cime possono essere collocati in qualunque spazio vuoto, inclusi quelli del loop e della caduta libera.



CONSIGLIO: considera che alcuni spazi del tabellone moltiplicano per 2 o per 3 il valore del pezzo collocato su di essi. Pertanto, cerca di utilizzare questi spazi.

Se le tue montagne russe sono bloccate da quelle di un altro giocatore (o anche dalle tue), puoi attraversarle utilizzando un pezzo sopraelevata.

Questo pezzo può essere preso pagandolo con il valore corrispondente in gettoni materiale. Collocalo nel punto d'intersezione dei due pezzi delle montagne russe che ti stanno ostacolando e a partire da questo punto potrai continuare la tua costruzione.

Considera che i pezzi dei vari giocatori possono essere collocati uno di fianco all'altro, sempre che non debbano incrociarsi. Per incrociare i pezzi, sarà sempre necessario utilizzare un pezzo sopraelevata.



Nel caso, poco probabile, che ti trovi bloccato e non puoi continuare, devi riuscire a ottenere 2 pezzi sopraelevata. Colloca la 1ª sopraelevata nel punto di intersezione dove ti sei trovato bloccato e la 2ª sopraelevata nel punto di intersezione libero più vicino possibile. Potrai continuare a costruire le tue montagne russe da questo punto in avanti.



Se accidentalmente prendi un pezzo che non ti è possibile collocare, dovrai restituirlo al magazzino e recuperare il valore corrispondente in gettoni. Non è consentito conservare alcun pezzo che non sia possibile collocare durante il turno.

FINE DEL PROPRIO TURNO

Una volta terminate le tue azioni, informa gli altri giocatori e a questo punto inizia il turno della persona che si trova alla tua sinistra.

CHI VINCE IL GIOCO?

Il gioco termina quando un giocatore annuncia di avere completato il suo progetto di costruzione oppure quando un giocatore, che non è in grado di raggiungere il suo obiettivo, colloca i 14 pezzi base nelle sue montagne russe.

PASSO 1: CONTARE I PEZZI DELLE TUE MONTAGNE RUSSE

Ciascun giocatore conta i punti che corrispondono ai pezzi delle proprie montagne russe (i punti sono riportati sul retro della tua carta progetto). Ricorda che i punti dei pezzi collocati negli spazi x2 o x3 vanno moltiplicati per questo valore. Ad esempio: una doppia cima collocata in una posizione x3, vale 3 punti x3 = 9 punti.

PASSO 2: CARTA PROGETTO

Solo il primo giocatore che completa e annuncia il completamento del suo progetto di costruzione segreto riceve il numero di punti riportato sulla sua carta progetto. Non vengono assegnati punti aggiuntivi ai giocatori che non hanno completato o comunicato il completamento del proprio progetto segreto.

PASSO 3: LE MONTAGNE RUSSE PIÙ GRANDI

Il giocatore che costruisce le montagne russe con il maggior numero di pezzi ottiene 2 punti aggiuntivi. Non dimenticare di contare le tue sopraelevate!

PASSO 4: LOOP E CADUTE LIBERE

Se hai collocato correttamente i 3 pezzi loop, riceverai 2 punti extra.

Se hai collocato correttamente i 3 pezzi caduta libera, riceverai 2 punti aggiuntivi.

Non vengono assegnati punti extra per i pezzi base o le doppie cime collocati.

La persona con il punteggio più alto vince il gioco!



Entra e desfruta desta viagem emocionante! No Speed Wagon competes com outros jogadores para construir a montanha-russa dos teus sonhos. Escolhe a localização, reúne materiais e planeia a tua construção para criares a atração mais alucinante e surpreendente!

Ganha pontos sendo o primeiro jogador a terminar o seu projeto de montanha-russa, um projeto que só tu conheces... Mas tem cuidado! Também há pontos de bônus à tua espera ao longo do caminho. Quem obtiver mais pontos ganha o jogo!

CONTEÚDO:

8 cartas de projeto
2 dados
94 fichas de material
tabuleiro de jogo
112 peças de montanha-russa
(em 4 cores diferentes)



ficha parafuso



ficha viga



ficha rail

ANTES DE SUBIR PARA A MONTANHA-RUSSA

Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Faz um montinho com cada um dos diferentes tipos de fichas e coloca-as junto do tabuleiro de jogo. Estes montinhos são o **armazém de materiais**. Cada jogador recebe um conjunto de 28 **peças de montanha-russa** de uma determinada cor, 1 **ficha de parafuso**, 1 **ficha de viga** e 1 **ficha de carril** do armazém. Em seguida, baralhas as **cartas de projeto** e distribui uma carta a cada jogador. Atenção: o teu projeto de construção é secreto, ninguém deve ver a tua carta!



OBJETIVO DO JOGO

Tenta construir a montanha-russa mais alucinante e conseguir o maior número de pontos.

Para ganhares pontos, completa o projeto de construção secreto e acumula pontos de bônus. Podes conseguir pontos mediante o valor das peças, colocando-as em áreas especiais ou construindo a atração mais longa (consulta "Quem ganha o jogo?" para obteres mais informações sobre os pontos). Ganha o jogador que reunir mais pontos no final do jogo.

PEÇAS DE MONTANHA-RUSSA



14 BÁSICAS



5 DUPLOS CUMES



3 LOOPING



3 QUEDAS LIVRES



3 ELEVÇÃO

COMO JOGAR

Começa o jogador que obtiver o valor mais alto ao lançar os dados, colocando 2 das suas peças básicas no tabuleiro, seguido dos jogadores que estão à sua direita. Não te esqueças de planejar cuidadosamente a tua posição inicial baseando-te no teu projeto de construção secreto.

Deves começar colocando a tua primeira peça em qualquer dos pontos roxos que contornam o parque de atrações. A primeira peça irá abranger o espaço entre o ponto de partida e um ponto amarelo. A seguinte terá de ser conectada à primeira em qualquer outro espaço livre, de forma a ficarem seguidas.

NOTA: Em partidas de 2 jogadores, estes devem começar a sua montanha-russa nas localizações marcadas com um ponto azul, a partir do interior do parque de atrações.



INÍCIO DA TUA VEZ

O último jogador que tiver colocado as suas 2 peças iniciais no tabuleiro é o jogador que começa, lançando os dados:

PASSO 1: OBTENÇÃO DE FICHAS DE MATERIAL

O jogador que tiver lançado os dados pode retirar qualquer combinação de fichas do armazém de material pelo valor obtido nos dados. Os números ímpares são arredondados para baixo. Por exemplo: se um jogador tirar $5 + 4$, o valor total é 9 e arredonda-se para baixo, ou seja, para 8.



Se tirar um número duplo (por exemplo, $3 + 3$), todos os jogadores podem retirar qualquer combinação de fichas de material dos montinhos, até à quantidade obtida.

Quando o número obtido perfizer 5 (por exemplo, $4 + 1$), todos os jogadores com mais de 4 fichas de material deverão entregar fichas que estiverem na sua posse até ficarem com apenas 4 fichas. Se o jogador que tiver lançado os dados tiver 4 fichas ou menos, poderá retirar duas fichas de parafuso do armazém.

PASSO 2: TROCAR PEÇAS DE MONTANHA-RUSSA

A ação seguinte na tua vez é trocar as tuas fichas de material com o armazém para obteres novas peças de montanha-russa. Consulta no verso da tua carta de projeto a quantidade de fichas necessárias para cada peça.

DICA: Tenta conseguir as peças de que necessitas para completar o teu plano de construção secreto. As peças com mais valor custam mais do que as básicas. Presta atenção às peças que te darão mais pontos ou que evitarão que outros jogadores atinjam o seu objetivo.



Existe a possibilidade de obter fichas de maior valor (vigas e carris) trocando fichas de parafuso pelas mesmas quando os seus valores combinados forem os mesmos. Por exemplo: podes trocar 3 fichas de parafuso por 1 ficha de carril. As fichas de viga ou carril não podem ser trocadas por outras fichas.

PASSO 3: CONSTRÓI A TUA MONTANHA-RUSSA

Com as peças de montanha-russa que tiveres conseguido deverás ir construindo o trajeto da atração, sem esquecer as seguintes regras:

A montanha-russa deve ser contínua. As peças são colocadas umas a seguir às outras sobre os espaços do tabuleiro (imagem). Não é permitido colocar nenhuma peça ao lado da atração para a dividir, nem no início da montanha-russa.

Os loopings e as quedas livres devem ser colocados nos espaços designados dentro do tabuleiro.



As peças básicas e os duplos cumes podem ser colocados em qualquer espaço vazio, incluindo os espaços de looping e queda livre.



x 3 PONTOS

CONSELHO: Lembra-te de que alguns espaços do tabuleiro multiplicam por 2 ou por 3 o valor da peça que colocas sobre os mesmos. Por isso, tenta conquistar esses espaços.

Se a tua montanha-russa estiver bloqueada pela montanha-russa de outro jogador (ou pela tua própria), podes atravessá-la utilizando a peça de elevação.

Para obteres esta peça terás de pagar o seu valor em fichas de material. Coloca-a no ponto de interseção das duas peças da montanha-russa que te estão a bloquear; a partir deste ponto podes continuar com a tua construção.

Tem em conta que as peças dos diferentes jogadores podem ser colocadas umas ao lado das outras sempre que não se cruzem entre si. Para cruzá-las será sempre necessária uma peça de elevação.

No caso, pouco provável, de ficares bloqueado e não poderes continuar, deverás obter 2 peças de elevação. Coloca a primeira elevação no ponto de interseção onde ficaste bloqueado e a segunda elevação no ponto de interseção livre mais próximo que escolheres. A partir desse ponto poderás continuar a construir a montanha-russa.

Se, acidentalmente, tiveres uma peça que não podes colocar, terás de a devolver ao armazém e recuperar o seu valor em fichas. Não podes conservar qualquer peça que não tenhas podido colocar durante a tua vez.

ELEVAÇÃO



FIM DA TUA VEZ

Quando terminares as tuas ações, avisa os restantes jogadores e terá início a vez do jogador que se encontra à tua esquerda.

QUEM GANHA O JOGO?

O jogo termina quando um jogador anuncia que cumpriu o seu plano de construção ou quando um jogador que já não consiga atingir o seu objetivo coloca as 14 peças básicas na sua montanha-russa.

PASSO 1: CONTAR AS PEÇAS DA TUA MONTANHA-RUSSA

Cada jogador conta os pontos correspondentes às peças da sua montanha-russa (encontrarás os valores no verso da tua carta de projeto). Lembra-te de que os pontos das peças colocadas nos segmentos x2 ou x3 se multiplicam por esse valor. Por exemplo: um duplo cume que é colocado numa posição x3 vale 3 pontos $3 \times 3 = 9$ pontos.

PASSO 2: CARTA DE PROJETO

Apenas o primeiro jogador a terminar e anunciar o seu projeto de construção secreto recebe o número de pontos indicado na sua carta de



projeto. Não são atribuídos pontos adicionais aos jogadores que não terminaram ou não comunicaram a conclusão do seu projeto secreto.

PASSO 3: A MONTANHA-RUSSA MAIS EXTENSA

O jogador que tiver a montanha-russa com mais peças obtém 2 pontos adicionais. Não te esqueças de contar as tuas elevações!

PASSO 4: LOOPINGS E QUEDAS LIVRES

Se tiveres colocado corretamente as 3 peças de looping, receberás 2 pontos adicionais.

Se tiveres colocado corretamente as 3 peças de queda livre, receberás 2 pontos adicionais.

Não obténs pontos adicionais por colocares todas as tuas peças básicas ou duplos cumes.

A pessoa com a máxima pontuação será a vencedora!

DK

Hop ombord, og nyd turen! Spil Speed Wagon, og prøv kræfter med andre spillere. Hvem kan bygge den bedste rutsjebane nogensinde? Vælg den perfekte placering, saml rutsjebanedelev, planlæg rutsjebanens forløb, og ødelæg dine modspilleres planer.

Vær den første, der når sit hemmelige mål. Men husk! Der er bonuspoint at tjene undervejs. Den spiller, som får flest point, vinder spillet!

INHOLD:

8 målkort

2 terninger

94 materialejetoner

Spillebræt

112 rutsjebanedelev

(i 4 forskellige farver)



boltjetoner



bjælkejetoner



skinnetjetoner

FØR I BEGYNDER

Anbring spillebrættet midt på bordet. Lav stabler med de forskellige materialejetoner, og anbring dem ved siden af spillebrættet. Stablerne udgør lageret. Hver spiller modtager et sæt på 28 rutsjebanebrikker i én farve plus 1 boltjetoner, 1 bjælkejetoner og 1 skinnetjetoner fra lageret. Bland målkortene, og giv hver spiller 1 hemmeligt kort.

MÅL MED SPILLET

Du skal bygge den mest værdifulde rutsjebane. Du optjener point ved at nå målet på dit hemmelige kort og ved at samle bonuspoint. Du kan få ekstra point, hvis du er strategisk og anbringer værdifulde rutsjebanebrikker på spillebrættets særlige booster-felter. Du får også point for at lave den længste tur (se også under "Hvem vinder?" for at få overblik over dine muligheder for at optjene point). Den spiller, der har flest point, når spillet slutter, vinder!



RUTSJEBANEBRICKER



SÅDAN SPILLER I

Den spiller, der slår det højeste antal øjne, begynder med at anbringe 2 af sine basis-rutsjebanebrikker på spillebrættet. Spilleren til højre for ham/hende gør det samme, indtil alle spillere har anbragt 2 basisbrikker på brættet. Planlæg omhyggeligt din startposition ud fra dit målkort.

Du kan anbringe din første rutsjebanebrik, hvor som helst der er en lilla prik. Anbring brikken på et tomt felt mellem startstedet og den næste gule prik. Den anden brik **skal** være i forbindelse med den første brik og kan anbringes på en tom, tilstødende plads.

BEMÆRK: Hvis I er 2 spillere, skal I begynde på jeres rutsjebane et sted markeret med en blå prik.



NÅR DET ER DIN TUR

Den sidste spiller, der anbringer sine 2 startbrikker, er den aktive spiller og må slå med begge terninger:

TRIN 1: TAG ELLER KASSER MATERIALEJETONER

Som den aktive spiller må du tage enhver kombination af materialejetoner (bolt, skinne eller bjælke) fra lageret op til det antal øjne, du har slået. Et ulige antal øjne rundes ned. Eksempel: Hvis du slår $4 + 5$, bliver det samlede antal øjne på 9 rundet ned, så du må tage jetoner med en samlet værdi af 8.



Hvis du slår **to ens** (for eksempel $3 + 3$), må **alle spillere** tage en hvilken som helst kombination af materialejetoner fra lageret op til det antal øjne, du slog.

Hvis du slår 5 øjne i alt (for eksempel $1 + 4$), **skal alle spillere (inklusive dig selv) med flere end 4 materialejetoner kassere jetoner**, indtil de har 4 jetoner tilbage (kasserede jetoner gives tilbage til lageret). Hvis nogen spillere har færre end 4 jetoner, må de tage to boltjetoner fra lageret.

TRIN 2: BYT JETONER, OG KØB RUTSJEBANEBRICKER

Som den aktive spiller er det kun dig, der kan bytte materialejetoner med lageret og købe nye rutsjebanebrikker. Hver rutsjebanebrik 'koster' et bestemt antal jetoner. Det kan du se på bagsiden af dit målkort.



TIP: Prøv at købe de rutsjebanebrikker, du behøver for at nå dit hemmelige mål.

Basisbrikkerne er mindst værd. Overvej, hvilke brikker der kan indbringe dig flest point og/eller forhindre andre spillere i at nå deres mål.

Du må **kun bytte boltjetoner** med lageret for bjælke- eller skinnejetoner, hvis den samlede værdi er den samme. I det viste eksempel kan 3 boltjetoner byttes ud med 1 bjælkejeton. Bjælke- eller skinnejetoner **kan ikke** byttes med andre jetoner.

Når du har byttet jetoner, skal du bruge dem, du har brug for, til at købe rutsjebanebrikker til den pris, der er vist på bagsiden af dit målkort. Giv de jetoner, du har brugt, tilbage til lageret. Der er ingen grænser for antallet af rutsjebanebrikker, du må købe under din tur som den aktive spiller.

TRIN 3: BYG DIN RUTSJEBA NE

Alle rutsjebanebrikker, du har købt, **skal** tilføjes din rutsjebane på spillebrættet under din tur som den aktive spiller. Du må kun anbringe nye brikker på et tomt felt ved siden af **enden af din rutsjebane**.



Du må ikke anbringe nogen brikker væk fra din rutsjebane og dermed splitte den op (se illustration). Det samme gælder ved starten af din rutsjebane.



Loop- og frit fald-brikker **skal** anbringes på et tomt felt med et loop- eller frit fald-symbol. Basis- og kamelpukkelbrikker kan anbringes på et hvilket som helst tomt felt, inklusive loop- og frit fald-felter.



TIP: Bemærk, at nogle felter på spillebrættet har bonus-boostere (x2 / x3). Prøv at komme derhen først, og anbring dine mest værdifulde brikker på dem, for deres værdi bliver ganget med bonusværdien.

Hvis din rutsjebane er blokeret af en anden spillers (eller din egen), når din tur begynder, kan du købe en særlig løftebrik for et bestemt antal materialejetoner.



Derefter kan du anbringe løftebrikken på prikken for enden af din rutsjebane og imellem to af din modstanders banebrikker og bygge videre derfra.

Bemærk, at forskellige spilleres rutsjebaner kan forløbe ved siden af hinanden, så længe de ikke krydser hinanden.

Skulle det usandsynlige ske, at du er blokeret og ude af stand til at krydse, må du købe 2 løftebrikker. Anbring den første brik på den forbindende prik for enden af din rutsjebane og den anden på den nærmeste tomme prik efter eget valg, og byg videre derfra.



Hvis du har fået en brik, som du ikke kan anbringe, skal du bytte den på lageret for det rette antal materialejetoner. Du må ikke beholde brikker, som du ikke kan få anbragt.

NÅR DIN TUR ER SLUT

Når du er færdig med at anbringe dine rutsjebanebrikker, slutter din tur som den aktive spiller. Nu bliver spilleren til venstre for dig den aktive spiller.

HVEM VINDER?

Spillet slutter, så snart en spiller siger, at han/hun har nået målet på sit målkort, ELLER når en spiller, som ikke længere kan nå sit mål, har anbragt alle sine 14 basis-rutsjebanebrikker. Nu skal I tælle jeres point sammen:

TRIN 1: TÆL JERES RUTSJEBANEBRICKER

Hver spiller optæller værdien af de rutsjebanebrikker, han/hun har anbragt på brættet (som angivet på bagsiden af målkortet), og lægger den til det samlede pointtal. Bemærk, at værdien af brikker, som er anbragt på et felt med x2 eller x3, skal ganges med 2 eller 3. Eksempel: Kamelpukler, der står på et x3-felt, er 9 point værd (3 point x3).

TRIN 2: MÅLKORTET

Den spiller, som først når målet på sit målkort, får det antal point, der er angivet øverst på målkortet. De andre spillere kan ikke få målkortpoint.

TRIN 3: LÆNGSTE RUTSJEBANE

Spilleren med den længste rutsjebane (flest anbragte brikker) får 2 bonuspoint. Glem ikke at tælle løftebrikkerne med!

TRIN 4: LOOP OG FRIT FALD

Du får 2 bonuspoint, hvis du har anbragt alle dine 3 loop-brikker korrekt.

Du får 2 bonuspoint, hvis du har anbragt alle dine 3 frit fald-brikker korrekt.

BEMÆRK: Du får ingen bonuspoint, hvis du har anbragt alle dine kamelpukkel- og basisbrikker.

Den spiller, der har flest point, vinder spillet. Hvis det ender uafgjort, skal I tælle den værdi, der er angivet på jeres tilbageværende materialejetoner, for at finde vinderen.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
the Netherlands

© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodiset Group. All rights reserved.

[jumbo.eu](https://www.jumbo.eu)



19825