

מאת וולפגנג קראמר

נצמזמים לכביש

משחק של סיכונים במהירות גבוהה

חוברת ההוראות



2-6



8+



30 דק'



מכירה פומבית של מכוניות מרוץ בשווי מיליוני דולרים; הימורים סודיים בזמן המרוץ; ולמנצחים - הפרס הגדול ביותר.

בעולם מרוצי המכוניות, ההבדל בין ניצחון להפסד יכול להיות רק שבריר שנייה: סיבוב חד, הצמיגים חורקים ופולטים עשן, וכוח ההצמדה שדוחף את המכונית מטה ומשאיר אותה על המסלול במהלך תמרון העקיפה הנועז.



איך לשחק

המשחק מתחלק לשלושה שלבים:

1

המכירה הפומבית:
המכוניות נמכרות למרבה במחיר.

2

המרוץ:
המכוניות מתחרות במרוץ.

3

ההימורים, במהלך המרוץ, תוכלו לנסות לנחש מי תהיה המכונית המנצחת.

בתום המרוץ השחקן או השחקנית שנשארו עם סכום הכסף הגדול ביותר, ניצחו.

דוגמה למכירה פומבית

המכונית הירוקה וקלף הכוח "ערמומיות" נחשפים.



כל ארבעת השחקנים והשחקניות בוחרים וחושפים קלף מהיד.

שחקן מס' 1 חושף קלף ללא צבע ירוק, ובכך מוותר על ההזדמנות לקנות את המכונית.



שחקנית מס' 2 חושפת קלף עם 6 ירוק.



שחקנית מס' 3 חושפת קלף עם 4 ירוק.

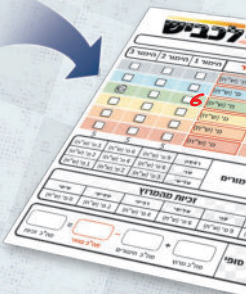


שחקן מס' 4 חושף קלף עם 6 ירוק.



שחקנית מס' 2 ושחקן מס' 4 הציעו 6 ולכן הם בשוויון. על הקלף של שחקנית מס' 2 יש יותר מכוניות, ולכן היא זוכה במכונית ובקלף הכוח.

היא מסמנת על דף הניקוד שלה "6" במקום המתאים, לוקחת את קלף ה"מהירות 8" ליד, ומניחה את קלף הכוח "ערמומיות" ואת לוח הנהג הירוק מולה.



כל השחקנים והשחקניות לוקחים את הקלפים שבעזרתם הציעו בחזרה ליד.

המכירה הפומבית

1

אחרי שהסתכלתם על הקלפים שקיבלתם, המכוניות יימכרו אחת אחרי השנייה במכירה פומבית.

הפכו קלף אחד מערימת ה"מהירות 8" וקלף אחד מערימת קלפי הכוח. שילוב הצבע והכוח המוצגים יהיו מועמדים למכירה.

כדי להציע סכום, כל שחקן ושחקנית יבחרו קלף מהיד ויניחו אותו על השולחן כשהפנים כלפי מטה. אחרי שכולם הניחו את הקלפים, הפכו אותם. המספר על הקלף שצבעו תואם לצבע המכונית המועמדת למכירה הוא הסכום שהצעתם בעבורה (במיליוני שקלים).

הזוכה במכירה יהיה מי שהציע או הציעה את הסכום הגבוה ביותר בצבע המכונית, והם ישלמו את הסכום ע"י כך שיכתבו אותו על דף הניקוד שלהם.

אם כמה שחקנים ושחקניות הציעו סכום זהה, הקלף עם מספר המכוניות הגבוה עליו ניצח.

אם גם מספר המכוניות על הקלפים זהה, הקלף שאין עליו מכונית לבנה מנצח.

אם זכיתם במכירה:

- כתבו את סכום ההצעה ליד צבע המכונית המתאים בדף הניקוד שלכם.
- קחו את קלף ה"מהירות 8" ליד שלכם.
- הניחו את קלף הכוח מולכם כשפניו כלפי מעלה וכולם יכולים לראות אותו.
- קחו את לוח הנהג או הנהגת בצבע המתאים ושימו אותו מולכם.

כל הקלפים שהשתתפו במכירה חוזרים לידי השחקנים והשחקניות, וניתן יהיה להשתמש בהם שוב במכירת המכונית הבאה.

הפכו קלף מהירות 8 וקלף כוח חדשים והתחילו סבב נוסף של מכירה.

כל שחקן או שחקנית חייבים לקבל לפחות מכונית אחת, לכן אם מספר המכוניות שעדיין לא נרכשו שווה למספר השחקנים והשחקניות שאין להם מכוניות, רק שחקנים ושחקניות בלי מכוניות רשאים להשתתף במכירה. אם במכונית האחרונה נשארו רק שחקן אחד או שחקנית אחת בלי מכונית, הם יציגו את הקלף עם הסכום הנמוך ביותר בצבע המתאים וזה הסכום שהם ישלמו בעבור המכונית.

אחרי שכל המכוניות נמכרו, שחקנים ושחקניות שיש להם יותר מקלף כוח אחד יבחרו קלף אחד לשמור ויחזירו את השאר לקופסה. קלף הכוח שבחרתם לשמור יפעל על כל המכוניות שלכם.

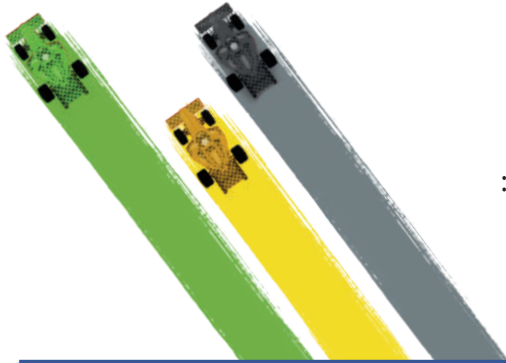
למקרים לא-סבירים-אך-אפשריים במכירה הפומבית, עברו לעמוד 8.

רכיבים

- 1 לוח משחק דו-צדדי עם המסלולים "תחנת הנהר" ו"הנמל במפרץ"
- 6 מכוניות מרוץ
- 42 קלפי מהירות רגילים
- 6 קלפי "מהירות 8"

- 6 קלפי כוח
- 6 לוחות נהגים
- 1 דפדפת של דפי ניקוד (ניתן להוריד דפים נוספים באתר: Liamgames.co.il)

הכנה



2 תנו לכל שחקן או שחקנית דף ניקוד וכלי כתיבה (כלי כתיבה לא כלולים).



1 הניחו את לוח המשחק במרכז השולחן, על אחד משני צידין, לבחירתכם. בכל צד מסלול אחר.



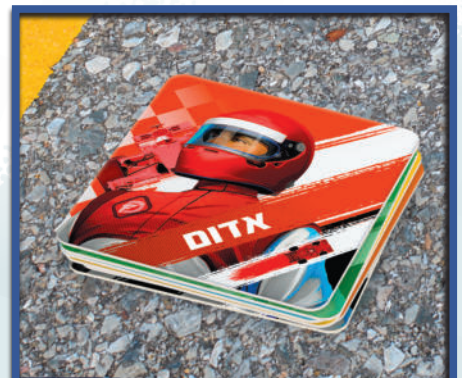
4 ערבבו את 42 קלפי המהירות הרגילים וחלקו אותם כשפניהם כלפי מטה לכל השחקנים שווה בשווה (במשחק של 4 או 5 שחקנים יישארו שני קלפים עודפים, החזירו אותם לקופסת המשחק).



3 ערבבו את קלפי "מהירות 8" ואת קלפי הכוח בנפרד והניחו את הערימות זו לצד זו.

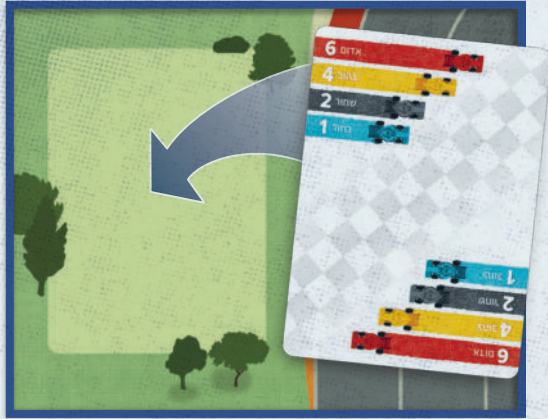


6 הניחו את המכוניות בסדר אקראי על מקומות הזינוק המסומנים על לוח המשחק.



5 הניחו את לוחות הנהגים לצד לוח המשחק.

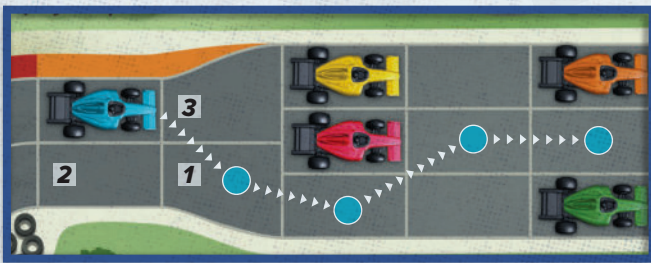
דוגמאות לתנועה



שיחקתם את הקלף שבתמונה. ראשית עליכם לקדם את המכונית **האדומה** 6 משבצות. לאחר מכן עליכם לקדם את המכונית **הצהובה** 4 משבצות, אחריה את המכונית השחורה 2 משבצות ולבסוף את המכונית **הכחולה** משבצת אחת. כשסיימתם את כל התנועות, הניחו את הקלף בערימת הקלפים המשומשים.



שיחקתם את הקלף שבתמונה. ראשית עליכם לקדם את המכונית **הכחולה** 6 משבצות, ולאחר מכן את המכונית **הכתומה** 4 משבצות. עכשיו תוכלו לקדם את המכונית **האדומה**, הירוקה או השחורה 2 משבצות באמצעות מכונית הג'וקר. (אתם לא רשאים לבחור במכונית **הכחולה**, **הכתומה** או **הצהובה**, מכיוון שצבעיםאלו כבר מוצגים על הקלף.) לבסוף, קדמו את המכונית **הצהובה** משבצת אחת.



המכונית **הכחולה** נעה 4 משבצות. היא יכולה לנוע למשבצת מס' **1** מכיוון שזו נחשבת תנועה קדימה באלכסון. היא לא יכולה להתקדם למשבצת מס' **2** כי זו נחשבת תנועה הצידה. היא יכולה גם להתקדם למשבצת מס' **3**, אבל היא לא תוכל להמשיך להתקדם מעבר לכך, כי היא תהיה חסומה.

השחקן או השחקנית שמכונית בשליטתם נמצאת על המקום שמסומן ב מקבלים את התור הראשון. בתורכם, תשחקו קלף מהירות אחד ותבצעו את הפעולות שעליו, ואז התור יעבור לשחקן או לשחקנית משמאלכם. המשחק ימשיך עד שכל המכוניות יעברו את קו הסיום או עד שלא יישאר קלפים לשחק.

לשחק קלפי מהירות:

כל מכונית שהצבע שלה מופיע על הקלף תתקדם את מספר המשבצות שכתוב לידה על הקלף. המכוניות תמיד יתקדמו לפי הסדר שעל הקלף, מלמעלה למטה (אלא אם לשחקן או לשחקנית ששיחקו את הקלף יש את קלף הכוח "תעלול"). השחקן או השחקנית ששיחקו את הקלף יקדמו את כל המכוניות (אלא אם אחת המכוניות נשלטת על-ידי שחקן או שחקנית עם קלף הכוח "ערמומיות"). לאחר שסיימתם לבצע את כל התנועות שעל הקלף, הניחו אותו בערימת הקלפים המשומשים.

"ג'וקר":

מכוניות לבנות נחשבות "ג'וקר". מי ששיחק או שיחקה קלף עם מכונית בצבע לבן יכולים לבחור איזו מכונית לקדם מלבד מכוניות שהצבע שלהן נמצא על הקלף (אלא אם לשחקן או לשחקנית ששיחקו את הקלף יש את קלף הכוח "בלתי-צפוי"). הם רשאים לבחור מכונית שכבר עברה את קו הסיום או אחת שלא יכולה להתקדם כי היא חסומה על-ידי מכוניות אחרות. אם שחקן או שחקנית בחרו קלף שיש עליו שתי מכוניות ג'וקר, הם חייבים לבחור שתי מכוניות שונות.

הנעת המכוניות על מסלול המרוץ:

מכוניות נעות קדימה על המסלול, למשבצת צמודה מקדימה או באלכסון. מכונית לא יכולה לזוז הצידה או אחורה. מכוניות לא יכולות לעבור דרך מכוניות אחרות, אבל הן כן יכולות לנוע באלכסון בין שתי מכוניות. משבצת נחשבת קדמיות יותר אם הקו הקדמי של המשבצת נמצא במקום קדמי יותר מאשר זה של המשבצת שממנה יצאה המכונית. כל מכונית חייבת להתקדם את מספר הצעדים שכתוב על הקלף, אם זה אפשרי, או כמה שהן יכולות, אם הן לא יכולות להגיע למספר המלא. אם יש תנועה חוקית שמכונית יכולה לעשות, השחקן או השחקנית חייבים לבצע אותה, אבל הם רשאים להתקדם מכונית למקום שבו היא תהיה חסומה מלבצע את כל התנועות שלה.

דרכים אחרות לשחק

משחק למתחילים

בשביל משחק פשוט יותר, או בשביל ילדים צעירים, בצעו את השינויים הבאים:

■ אל תבצעו את המכירה הפומבית, ובמקמה חלקו באקראי את קלפי ה"מהירות 8" (וגם את לוחות הנהגים המתאימים) עד שלכולם יהיה מספר שווה של מכוניות. הקלפים והלוחות שלא חולקו יישארו מחוץ למשחק, והמכוניות המתאימות לא יהיו בבעלות של אף אחד מהשחקנים והשחקניות.

■ אל תשתמשו בקלפי הכוח.

■ אל תחלקו את כל קלפי המהירות בתחילת המשחק. חלקו לכל שחקן ושחקנית שלושה קלפים. את שאר הקלפים הניחו בערימה (אם אתם 4 או 5 שחקנים, החזירו 2 קלפים מהערימה לקופסה). אחרי ששיחקתם קלף, שלפו קלף אחר במקומו מהערימה.

■ אל תעצרו להימורים במהלך המרוץ.

■ השחקן או השחקנית ששולטים במכונית שעברה ראשונה את קו הסיום ינצחו במשחק.

משחק לשני שחקנים

למשחק לשני שחקנים בצעו את השינויים הבאים:

■ אל תיקחו את קלפי ה"מהירות 8" ליד. במקום זאת, הניחו אותם על השולחן מולכם.

■ לאחר המכירה הפומבית, ערבבו את קלפי המהירות הרגילים שקיבלתם בנפרד, צרו ערימה נפרדת לכל שחקן או שחקנית, ואז שלפו 7 קלפים כל אחד.

■ בתורכם תהיו רשאים לשחק קלף מהיד או את אחד מקלפי ה"מהירות 8" מהשולחן.

■ אם שיחקתם קלף מהיד, שלפו קלף אחר במקומו מהערימה שיצרתם.

■ הכוח **ערמומיות** לא מאוד מהנה בשני שחקנים, מכיוון שזה אומר שאחד השחקנים או השחקניות לעולם לא יוכלו לשלוט במכוניות של היריב או היריבה. אם תרצו שלא להשתמש בו, תוכלו לקבוע שמי שזכה בו יהיה חייב לבחור את אחד מקלפי הכוח האחרים.

מרוץ למרחקים ארוכים

אם יש לכם מספיק סיבולת, שחקו את המרוץ למרחקים ארוכים! במקום לסיים בקו הסיום, המשיכו לשחק עד שייגמרו כל קלפי המהירות. מי ששולט במכונית שסיימה במקום הכי קדמי, ינצח במשחק. במקרה של שוויון, המכונית שנמצאת במסלול הפנימי יותר ניצחה.

סיבוב עולמי

לא יכולים להפסיק? שחקו שני משחקים ברצף - אחד על כל מסלול (משני צידי הלוח) - וחברו את התוצאות.

דוגמה לחישוב תוצאות

מיקום המכוניות בסיום:



אתם שולטים במכוניות הצהובה והירוקה. הן סיימו במקום השני והחמישי, לכן קיבלתם 11 מיליון.

קיבלתם 6 מיליון מההימור הראשון שלכם, 4 מיליון מהשני, ו-3 מיליון מהשלישי - סך הכל: 13 מיליון ש"ח.

המכוניות עלו לכם 5 מיליון ש"ח ו-4 מיליון ש"ח, ובסך הכל 9 מיליון ש"ח.

בסך הכל קיבלתם:
11 + 13 - 9
15 מיליון ש"ח.

נצמדים לכביש

שם הנהג/ת:

מכונית	מחיר	הימור 1	הימור 2	הימור 3
שחורה	מ' (ש"ח)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
כחולה	מ' (ש"ח)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ירוקה	4 מ' (ש"ח)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
צהובה	5 מ' (ש"ח)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
כתומה	מ' (ש"ח)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
אדומה	מ' (ש"ח)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		5	5	5

זכיות מהימורים			
ראשון	9 מ' (ש"ח)	6 מ' (ש"ח)	3 מ' (ש"ח)
שני	6 מ' (ש"ח)	4 מ' (ש"ח)	2 מ' (ש"ח)
שלישי	3 מ' (ש"ח)	2 מ' (ש"ח)	1 מ' (ש"ח)

זכיות מהמרוץ				
ראשון	9 מ' (ש"ח)	6 מ' (ש"ח)	4 מ' (ש"ח)	2 מ' (ש"ח)
שני	6 מ' (ש"ח)	4 מ' (ש"ח)	2 מ' (ש"ח)	0 מ' (ש"ח)
שלישי	4 מ' (ש"ח)	2 מ' (ש"ח)	0 מ' (ש"ח)	0 מ' (ש"ח)

ניקוד סופי	
סה"כ מרוץ	11 + 13 - 9 = 15
סה"כ הימורים	9
סה"כ מחיר	13
סה"כ זכיות	15

סיום המרוץ

ברגע שמכונת חוצה את קו הסיום, הניחו אותה על המקום המתאים בשורת הדירוג שלצד המסלול. לא משנה כמה רחוק היא התקדמה אחרי קו הסיום. לאחר שכל המכונות של שחקן או שחקנית מסויימים חצו את קו הסיום, עליהם להניח את כל הקלפים שנותרו בידם בערימת הקלפים המשומשים. הם לא יוכלו לשחק קלפים נוספים. יתכן שכמה מכונות לא יחצו את קו הסיום. למכונות אלו נדם המנוע, הן לא סיימו את המסלול ולא ניתן יהיה להרוויח עליהן כסף. עם זאת, גם אם מכונת כלשהי שלכם לא חצתה את קו הסיום, עדיין תוכלו לקבל כסף מההימורים או ממכונות אחרות שלכם.

ניצחון במשחק

אחרי שכל הקלפים שוחקו או נזרקו, סמנו על דף הניקוד שלכם כמה כסף הרווחתם מכל אחת מהמכונות שלכם, לפי המיקום שלהן בשורת הדירוג. לאחר מכן סמנו את הזכיות שלכם בהימורים. חשבו את סכום הכסף שהרווחתם והחסירו את הסכום שהוצאתם על קניית המכונות. הסכום שנשאר הוא הרווח שהשגתם. המנצח או המנצחת יהיו מי שהרוויחו את מירב הכסף. במקרה של שוויון, יזכה או תזכה הבעלים של המכונת שחצתה את קו הסיום מוקדם יותר מבין אלו שהיו בשוויון.



קלפי הכוח:

לכל שחקן ושחקנית יהיה קלף כוח אחד שישיע על התנועה שלהם או על אחד מהחוקים האחרים במשחק. אם יש סתירה בין חוק לבין כוח, הכוח שקובע. הכוחות כתובים על הקלפים עצמם, פה מוצגות הבהרות ודוגמאות.

אגרסיביות

דוגמה: אם אתם שולטים במכונת האדומה ומשחקים את הקלף שבתמונה תוכלו לקדם את המכונת 7 משבצות במקום 6. הערה: הכוח לא פועל אם הג'וקר נמצא בשורה הראשונה, גם אם בחרתם להשתמש בו על הצבע של מכונת שלכם.



תחמנות

אתם תמיד תשלטו בתנועה של המכונות שלכם, גם בתורות של אחרים, אבל זוהי אחריותכם לזכור לקדם אותן בתורות של האחרים!

נחישות

כדי להשתמש בכוח זה, במהלך התנועה הרגילה על המכונת להתקדם רק למשבצות מרובעות. המשבצת ההתחלתית ממנה המכונת יוצאת והמשבצות של התנועה הנוספת יכולות להיות בכל צורה. קדמו את המכונת את התנועה הנוספת מיד בתום התנועה הרגילה שלכם, גם אם יש מכונות נוספות אחריה על הקלף.

אסטרטגיה



מרובעת



לא מרובעות



דוגמה: אם שיחקתם את הקלף שבתמונה, תוכלו לבחור להתעלם מאחת המכונות שעל הקלף. פשוט המשיכו למכונת הבהרה בתור.

תעלולים

דוגמה: אם שיחקתם את הקלף שבתמונה, תוכלו לקדם את המכונות בסדר הבא: **כתום 1**, **צהוב 2**, **אדום 4**, ואז **שחור 6**. לחלופין, תוכלו לבחור לקדם אותן בסדר המקורי - לבחירתכם.



בלתי-צפוי

דוגמה: אם שיחקתם את הקלף שבתמונה, תוכלו לבחור להשתמש בג'וקר כדי לקדם למרחק שתי משבצות את המכונת **הכחולה**, **הכתומה** או **הצהובה** (או כמו בבחירה הרגילה, את **האדומה**, **השחורה** או **הירוקה**). אם שיחקתם קלף שעליו שני ג'וקרים, עליכם לבחור עבורם שתי מכונות שונות.



שחזור מהמשחק: Top Race, שעוצב ע"י וולפגנג קראמר וראה אור תחת ASS Altenburger Spielkarten.

צוות השחזור:

שחזור המשחק: רוב דאביו וג'סטין ד. ג'ייקובסון
עיצוב גרפי: ג'ייסון טיילור
איור הקופסה: טאביס קוברן
איור המשחק: מייקל קראמפטון
עיצוב כלי הפלסטיק: האקאן דיניז
מנהלת הפרוייקט/אמנית ההפקה: לינדי דאביו
עיצוב גרפי - גרסה עברית: אסנת קדמי
תרגום לעברית: דותן צור
עריכת תרגום: מיכאל פבזנר ועדי לייבוביץ'

©2017 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, Downforce, the Downforce logo, the Every Game Deserves Another Turn tagline, and all associated trade dress. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO

www.iello.com

חוקים למקרים נדירים במכירות פומביות

אם לא הייתה אף הצעה על שילוב של מכונית וכוח, הניחו את הקלפים האלו בצד. בסוף המכירה, אם יש שחקנים בלי מכוניות, הם יוכלו להציע עליהן שוב. מכוניות שלא נמכרו כי לא היו שחקנים ללא מכוניות, נשארות ללא בעלים. הן עדיין במרוץ, וניתן להמר עליהן.

אם אין לכם קלפים בצבע המתאים למכונית שעומדת למכירה, תוכלו להשתמש בג'וקר. אם אין לכם גם ג'וקר, תוכלו להשתמש בכל קלף אחר, והמחיר המוצע יהיה הסכום הנמוך ביותר מבין אלו שרשומים על הקלף.



ההיסטוריה של "נצמדים"

1996 הייתה שנה נהדרת למעצב המשחקים האגדי וולפגנג קראמר. באותה שנה, לא אחד אלא שניים מהמשחקים שיצר היו מועמדים בתחרות המשחקים היוקרתית Spiel des Jahres (תחרות 'משחק השנה' הגרמנית). הראשון נקרא "אל גרנדה" (El Grande), שאף זכה בפרס. השני היה "מרוץ לצמרת" (Top Race).

"מרוץ לצמרת" התחיל אי-שם בשנת 1974 בשם "קצב" (Tempo), והיה משחק ללא תמה, של מרוץ על קו ישר, והמשחק הראשון שהוציא קראמר אי-פעם. ב-1980, הוציא קראמר את המשחק מחדש, הפעם בשם "פורמולה 1 של ניקי לאודה" (Niki Lauda's Formel 1), הפעם עם רישיון מותג ועם מאפיינים של מסלול מרוצים שמשך אליו תשומת לב רבה. במהלך העשור שיבוא, הוא יצא בשמות שונים ותחת מותגים שונים, בהם "דייטונה 500" (Daytona 500) שראה אור בזכות מילטון בראדלי בשנת 1990. זו הגרסה שרוב דאביו (מנהל השחזור בחברת Restoration Games שהייתה את המשחק. הערת המתרגם) כל-כך נהנה לשחק בה עם ילדיו מסביב לשולחן.

ואז, פתאום, המשחק נעלם. במשך יותר מ-20 שנה המשחק לא היה זמין כמעט בשום מקום. עד שהחלטנו להחזיר אותו.

קשה לחשוב משחק אחר שהיו לו כל-כך הרבה גרסאות שונות ומגוונות, כל אחת כה מוערכת. בשחזור הזה ידענו שלא נצטרך לשנות הרבה מבחינת המשחקיות עצמה. עשינו כמה שינויים קלים כדי ללטש אותו, אבל העיקר היה לתת למשחק את השדרוג הוויזואלי שכל-כך הגיע לו.

