



WOLFGANG KRAMER'S

DOWNFORCE

玩命賽道

規則書

數百萬美金在賽車間競標著。當它們在場上奔馳時，還有一筆鉅額賭注在幕後進行。當然，最大的獎金，正等著第一個衝向終點的冠軍。

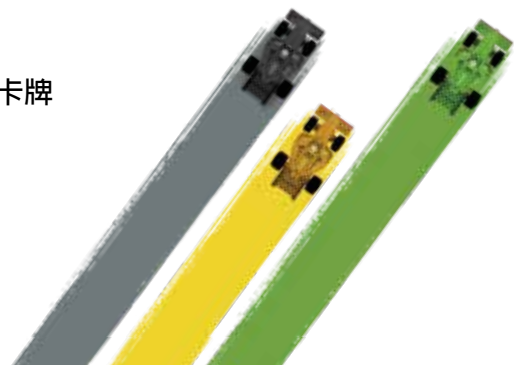
勝利與失敗的界線，在賽車場上只有一瞬間的區隔：一次急速過彎，輪胎尖銳的摩擦聲中伴隨著煙霧，高速產生的下壓力，讓你和賽車穩定地貼在賽道上，然後繼續往前衝刺。



遊戲配件

- 1 張雙面遊戲圖板
河邊賽道與濱海灣賽道
- 6 個賽車模型
- 42 個張基本速度（Speed）卡牌
- 6 張速度8的速度（Speed）卡牌
- 6 張能力（Power）卡牌
- 6 張駕駛板塊
- 1 疊計分紙

遊戲設置



1 將遊戲圖板放在桌面中央，可任選其中一面。



2 每位玩家拿一張計分紙以及一支筆（筆末包含在遊戲中）。



3 將六張速度8的速度卡，以及六張能力卡分別洗混後，面朝下放置成兩堆。



4 洗混42張基本速度卡，平均發給每一位玩家。在4或5人遊戲時，將多出的2張卡牌放回遊戲盒中。



5 將駕駛板塊放在遊戲圖板旁備用。



6 隨機把六個賽車模型放在圖板上的起跑位置。

遊戲流程

遊戲分為三個階段：

①

競標階段

賽車競標，由最高出價者得到該賽車。

②

賽車階段

賽車在賽道上競速，爭奪名次。

③

下注階段，在賽車階段中進行，玩家下注，猜哪一台賽車會獲勝。

在賽車階段結束後，玩家加總所有獎金，來決定誰獲勝。

1

競標階段

玩家查看各自的手牌後，會依次進行賽車競標。

翻開最上面的第一張速度8卡牌以及第一張能力卡。能力卡及對應顏色的賽車就是這一次的競標標的。

每位玩家選擇一張手牌，面朝下放在桌上。大家都選擇完之後，所有人同時翻開。卡牌上與競標賽車同顏色的數字，就是你花了多少錢參與競標（以百萬\$為單位）。

選擇的速度卡上，與競標賽車同顏色，數字最高的玩家贏得競標，並支付該數字的金額，記錄在計分紙上。

■ 如果有兩張（含）以上卡牌上數字相同，則卡牌上賽車多的得標。

■ 如果平手的卡牌賽車又一樣多，則卡牌上沒有萬用（wild）的玩家得標。

當一位玩家得標，則：

- 將得標的金額寫在計分紙上
- 將該顏色的速度8卡牌加入手中
- 將翻開的能力卡放置在他面前
- 把對應的駕駛板塊放置在他面前

把所有用來競標的速度卡收回手牌，之後可以在其他賽車競標時使用。

接著翻開下一張賽車（速度8的速度卡）與能力卡，進行下一輪競標。

每位玩家至少要有一台賽車。如果剩下的賽車與沒有賽車的玩家人數相同，只有沒有賽車的玩家可以參與競標。只剩下一台賽車時，如果還有玩家沒有賽車，他直接展示手中對應賽車顏色，當中數字最低的卡牌，並支付該數字的競標金額。

在所有賽車競標完畢後，擁有超過一張能力卡的玩家，必須選擇其中一張，將剩餘的能力卡放回盒子中不使用。選擇保留的那張能力卡，將會適用在所有他的賽車上。

對於少見的競標情況，請參考第8頁。

競標範例

綠隊賽車以及能力卡：老奸巨猾，將開始競標。



四名玩家從手牌中選取一張卡同時打開。



玩家1的卡牌沒有綠色。她決定放棄這次競標。



玩家2打出有綠隊6的卡牌。



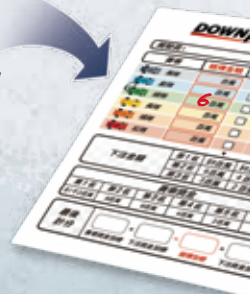
玩家3打出有綠隊4的卡牌。



玩家4打出有綠色6的卡牌。

玩家2和玩家4都是6，所以平手。但玩家2的卡牌上有較多種賽車，因此他成功標到賽車與能力卡。

他在計分紙上綠色車子旁記下6，把綠色的速度8卡牌收到手上，再拿走綠色駕駛板塊和能力卡：老奸巨猾。



所有玩家把打出的卡牌收回手上。

2

賽車階段

控制的賽車位在  上的玩家當起始玩家。

在賽車階段，每位玩家會輪流從手中打出一張速度（speed）卡，然後執行。

接著換左手邊的玩家進行他的回合。當所有賽車都到達終點，或卡牌都打完時，遊戲結束。

■ 打出速度卡：

每台卡牌上出現的賽車，都會依照上面的數字移動對應的格子數。賽車會依照上到下的次序移動（除非玩家持有能力卡：詭計多端）。由打出卡牌的玩家來移動卡牌上的所有賽車，即使那台賽車不是他的（除非擁有該賽車的玩家持有能力卡：老奸巨猾）

當卡牌執行完之後，把牌面朝上放在棄牌堆。

■ 萬用（Wild）：

白色的賽車為萬用。打出卡牌的玩家，可以選擇把萬用當作卡牌上沒有出現的任何一種顏色使用（除非玩家持有能力卡：難以預測）。

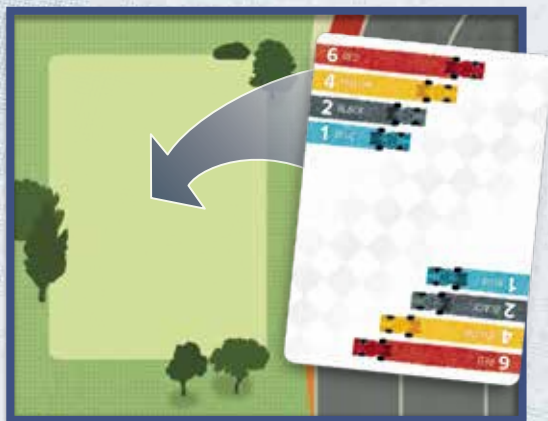
他可以將萬用當作已經到終點的賽車，或因為被擋住而沒辦法移動的賽車。

如果玩家打出的卡牌上有兩個萬用，他必須選擇不同的兩台賽車。

■ 賽車在賽道上移動：

賽車在賽道上時，往前方相鄰的格子移動，包括直線或斜線往前。賽車不能往側邊或後面移動。賽車也無法穿過其他賽車，但是可以斜線經過兩台斜線相鄰的賽車。如果一個格子的前端在出發的格子前端的前面，則它被視為在出發格子的前面。

所有賽車都必須移動完所有步數，如果沒辦法的話，也必須盡可能往前移動。如果賽車有可以移動的格子，玩家必須移動它。不過玩家可以技術性地讓一台賽車移動到剛好被擋住的位置，讓它無法用完剩下的步數。



▶ 你打出圖中的卡牌。首先，你移動 **紅隊** 賽車6格。接著移動 **黃隊** 賽車4格，然後 **黑隊** 賽車2格，最後 **藍隊** 賽車1格。接著將卡牌放在棄牌堆。



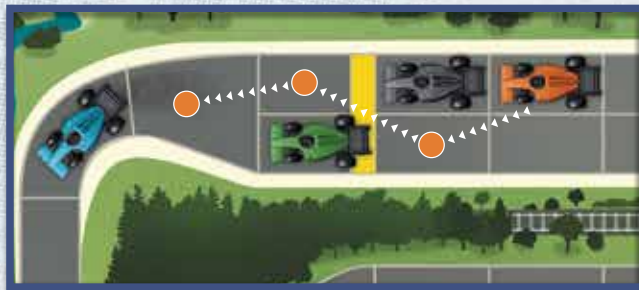
▶ 你打出圖中的卡牌。首先你移動 **藍隊** 賽車6格，接著 **橘隊** 賽車4格。現在你可以用萬用的白色移動 **紅隊**、**綠隊** 或 **黑隊** 賽車（你不能選擇 **藍隊**、**橘隊** 或 **黃隊**，因為他們在卡牌上已經出現過了）。最後，移動 **黃隊** 賽車1格。



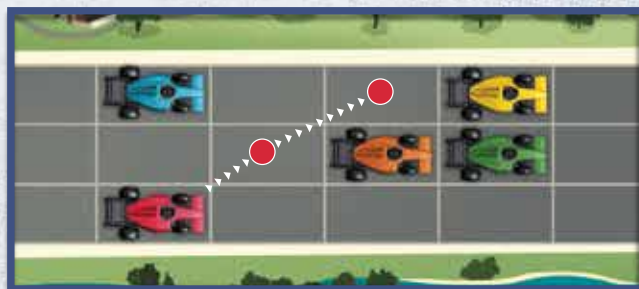
▶ **藍隊** 賽車移動4格。它可以移動到格子 **1**，因為它是斜線往前移動。它不能移動到格子 **2**，因為那是往側邊移動。它也能移動到格子 **3**，不過由於會被其他賽車擋住，它之後將無法再往前移動。



- ▶ **黃隊** 移動5格。它第一步只能移動到格子1，那是合法的，因為前端在原先位置前端的前方。同樣地，剩下的路徑為 **黃隊** 唯一的移動方式。
- ▶ **綠隊** 不能移動到格子 2 或格子 4，因為這些格子前端沒有比出發的格子前端更前面。**綠隊** 的第一步必須要移動到格子 3 或格子 5。



- ▶ **橘隊** 移動6格。因為 **藍隊** 賽車擋住去路，所以 **橘隊** 只能移動3格，並損失掉剩餘的步數。



- ▶ 玩家可以移動賽車，讓它刻意被擋住，而無法用完剩下的步數。

3

下注階段

賽道上有三條下注線。當任何一台賽車超過第一條下注線，且執行完卡牌上的所有移動之後，每位玩家都秘密在計分紙上勾選，選出他們認為最後會獲得第一名的賽車。玩家可以下注給他自已或別人的賽車。當任何一台賽車超過第二條或第三條下注線時，以同樣的方式進行第二次與第三次下注。玩家可以重複下注在同一台賽車上，或是分別下注在不同的賽車上。

在賽車階段結束後，如果玩家下注的賽車是第一、第二或第三名，則玩家會依據計分紙上的表格來獲得獎金。



DOWNFORCE 玩命賽道

駕駛員：

賽車	選擇車牌	下注1	下注2
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐
藍隊	100	☐	☐

下注金額

第1名	第2名	第3名	第4名	第5名	第6名
8000	4000	2000	1000	500	250

賽車獎金

第1名	第2名	第3名	第4名	第5名	第6名
8000	4000	2000	1000	500	250

最後計分

賽車獎金 + 下注獎金 = 總獎金

賽車結束

只要任一台賽車跨過終點線，將它放在賽道旁，各個名次對應的格子中。賽車超過終點線有多遠並不影響。當一位玩家的所有賽車都超過終點線後，他必須丟棄所有手牌，不執行上面的行動，並在接下來的賽車中不參與出牌。賽車有可能在最後仍無法跨過終點線。將這些賽車移出遊戲，它們無法為它們的玩家提供任何獎金。但擁有這些賽車的玩家，仍然可以透過下注，以及其他他們擁有的賽車中，有完賽的賽車來獲得獎金。

遊戲勝利

在所有賽車完賽或移出遊戲後，玩家在計分紙上，圈出他們擁有的賽車名次所對應的獎金收入。

接著圈出下注所獲得的獎金。將這些獎金加總，最後扣掉一開始的競標金額。

剩下的金額就是玩家的總獎金。

擁有最多總獎金的玩家獲勝。

如果平手，則擁有的賽車中，名次最高的玩家獲勝。



能力卡：

所有玩家都會擁有一張能力卡，可以在移動時使用，或改變其他規則。如果能力與規則衝突，以能力上的描述為主。

力爭上游

範例：如果你控制紅隊賽車並打出這張牌，則你可以移動7格而不是6格。

備註：當卡牌最上面的是萬用（wild）時，即使你把它當作你的賽車，你也不能使用這項能力。



老奸巨猾

即使在其他人的回合，你也可以自己決定要如何移動你擁有的賽車。不過你必須自己記得這件事！

充滿決心

要使用這項能力，你的賽車在基本的移動過程中，只能進入長方形的格子。起始格子以及能力所提供的額外移動格可以是任何形狀的。即使在你的賽車移動後，還有其他賽車準備移動，透過此能力所獲得的額外移動步數，也必須立即優先移動。



長方形



非長方形



足智多謀

範例：如果你打出這張牌，你可以選擇忽略任何一輛賽車。跳過那台賽車的移動，直接進行下一台賽車的移動即可。



詭計多端

範例：如果你打出這張牌，你可以用以下順序移動賽車：橘隊 1、黃隊 2、紅隊 4，接著 黑隊 6。

你也可以依照一般的順序移動，你可以自行決定。



難以預測

範例：如果你打出這張牌，你可以選擇把萬用當作 藍隊、橘隊 或 黃隊 的2格移動（當然也可以選擇 紅隊、黑隊及 綠隊）。如果你打出的牌上有兩個萬用，你還是必須選擇兩個不同的顏色。



變體規則

新手遊戲

對於較年幼的玩家，可以採用以下的簡化方式：

- 不進行競標階段，直接將速度8的卡牌（以及對應的駕駛板塊）平均發給每位玩家。多餘的速度8卡牌移出遊戲，它們對應的賽車將不屬於任何玩家。
- 不使用能力卡。
- 在遊戲開始時，不要把所有卡牌發完。每位玩家抽取三張速度（speed）卡當作手牌。其他卡牌當作共用的牌庫。每當玩家出牌之後，從牌庫抽一張牌。
- 不使用下注規則。
- 賽車最快到達終點的玩家獲得勝利。

兩人遊戲

請使用以下改變來進行兩人遊戲：

- 速度8卡牌放置於玩家面前，不收入玩家手中。
- 在競標後，每位玩家分別洗混自己的速度卡作為牌庫，並抽取7張當作手牌。
- 在玩家的回合中，他可以從手中打出卡牌，或是使用面前未使用過的（面朝上）速度8卡牌。
- 當玩家從手中打出卡牌，他從自己的牌庫抽一張牌到手上。
- 能力卡：老奸巨猾，在雙人遊戲中並不適合，畢竟這表示其中一位玩家永遠都無法移動到另一位玩家的賽車。如果你想要將他移除，只要讓競標到該能力卡的玩家選擇其他張能力卡即可。

長途賽

對於有耐力的玩家，來試試長途賽吧！在這個變體中，請忽略終點線，賽車會持續進行直到所有速度卡被打完。賽車跑最遠的玩家會獲得遊戲勝利。如果有兩台或以上的賽車平手，在內側車道的賽車獲勝。

世界巡迴賽

一場《玩命賽道》還不過癮？那就玩兩場——每一場換一面賽道，然後加總兩場的得分。你也可以加入擴充來嘗試更多變化。

總獎金計算範例

► 賽車的名次：



► 你控制黃隊和綠隊賽車。它們分別獲得第二級第五名，你可以獲得1千1百萬。

► 你在第一次下注中獲得6百萬，第二次4百萬，第三次3百萬，因此下注總共獲得1千3百萬。

► 你的賽車分別花費5百萬和4百萬來競標，合計是9百萬。

► 總計你獲得：
11百萬+13百萬-9百萬=15百萬（1千5百萬）。

DOWNFORCE 玩命賽道

駕駛員：

賽車	競標金額	下注1	下注2	下注3
黑隊	百萬	☐	☐	☐
藍隊	百萬	☐	☐	☒
綠隊	4百萬	☐	☐	☐
黃隊	5百萬	☒	☒	☐
橘隊	百萬	☐	☐	☐
紅隊	百萬	☐	☐	☐

下注金額	第1名	第2名	第3名
	\$9百萬	\$6百萬	\$3百萬
	6百萬	4百萬	2百萬
	3百萬	2百萬	1百萬

賽車獎金					
第1名	第2名	第3名	第4名	第5名	第6名
\$1千2百萬	9百萬	6百萬	4百萬	2百萬	0百萬

最後計分	11	+	13	-	9	=	15
	賽車獎金加總		下注獎金加總		競標加總		總獎金

少見的競標情況

如果沒有任何玩家競標一台賽車和能力卡的組合，則將它們放到一旁。在競標的最後，如果任何玩家還未擁有賽車，則他們可以再競標這些被放到一旁的賽車，一次競標一台。如果這些賽車第二次仍然沒有人競標，它們便成為無主車。沒有人擁有這些賽車，但它們還是可以成為下注的目標。

如果一位玩家手上沒有任何與競標賽車同樣顏色的卡牌，他可以使用萬用（wild）卡來競標那台賽車。如果他沒有萬用卡，他可以用任何卡牌來競標，取卡牌上的最低值作為競標金額。

銘謝

Restored from: Top Race, designed by Wolfgang Kramer and published by ASS Altenburger Spielkarten.

Restoration Team:

Game Restoration: Rob Daviau and Justin D. Jacobson

Graphic Design: Jason Taylor

Cover Illustration: Tavis Coburn

Game Board Illustration: Michael Crampton

Plastics Design: Hakan Diniz

Project Manager/Production Artist: Lindsay Daviau

©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

© 2018 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved. 所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有，翻印必究。

中文翻譯：守富 中文校稿：小蓓

中文Logo設計與排版：Gru.Tsow

中文出版：GoKids玩樂小子

www.GoKids.com

遊戲的歷史

1996年是傳奇桌遊設計師Wolfgang Kramer精彩的一年。他在頂尖桌遊獎項中獲得不只一款，而是兩款的遊戲提名：年度最佳遊戲獎。其中一款是後來得獎的El Grande。另外一款就是Top Race。

回到1974年，Top Race原先是Tempo，一款沒有主題，直線賽道的競速遊戲，是Kramer的第一款出版作品。1980年，他將版權買回，遊戲成為Niki Lauda's Formel 1，透過賽車主題獲得許多關注。在接下來的十年內，這款遊戲以不同名稱及授權發行，包括Daytona 500，由Milton Bradley在1990年發行。就是這個版本讓Restoration Games的Rod與他的孩子在餐桌上體驗過非常多遊玩的樂趣。

接著這些在一瞬間都消失了。超過20年的時間，這款遊戲都幾乎無法取得。所以我們決定讓它起死回生。

你很難找到一款遊戲有這麼多不同的版本，而且每一個版本都有這麼高的評價。在這款復刻版中，我們知道我們不需要對遊戲機制著墨太多。我們作了一小丁點修改來潤滑它，但這終究只是給這款遊戲它應有的升級而已。

