



**PEKELNÁ JÍZDA** *VENDETA*  
 2. DÍL  
**DROBEČEK**  
**POSLEDNÍ 5**



**PRAVIDLA**



**PJ:V** AKČNÍ ZÁŽITEK A ZÁBAVA ZE HRY  
 HRA JE URČENA PRO OSOBY STARŠÍ 10 LET

# ROZŠÍŘENÍ PRO 5 HRÁČŮ

Rozšíření **Drobeček a Poslední pětka** přidává do vaší hry hned dvě nové posádky. Můžete v jedné hře využít obě, nebo je jakkoli zkombinovat s posádkami ze základní hry.

## *Před první hrou*

Opatrně instalujte rotory na vrtulníky. Vezměte figurku vrtulníku za její spodní část (nikoli podstavec), a zatlačte na střed rotoru, abyste jej zacvakli na čep (netlačte na boky). Po ukončení hry nemusíte rotory demontovat.



# HERNÍ SOUČÁSTI



1 figurka Drobečka  
(ze 3 částí)



1 deska sekcí Drobečka



1 palubní deska kabiny Drobečka



5 figurek motorek Poslední pětky



1 příkazová deska Poslední pětky



5 palubních desek Poslední pětky



4 speciální kostky pohybu Drobečka



6 kostek pohybu Poslední pětky



2 vrtulníky  
(1 pro Drobečka, 1 pro Poslední pětku)



15 žetonů lehkého poškození  
(viz níže *Lehké poškození*)

8 žetonů off-road terénu



## Lehké poškození

Jak motorky Poslední pětky, tak Drobeček, používají namísto standardních žetonů poškození ze základní hry **žetony lehkého poškození**. Toto poškození nemá žádný efekt kromě obsazení slotu pro poškození. Žetony lehkého poškození opravujete stejným způsobem jako standardní žetony poškození. Ve vzácném případě, kdy budou všechny žetony lehkého poškození přiděleny a vy budete potřebovat další, použijte standardní žeton poškození otočený lícem dolů.

Drobečkův příkaz **Raketomet** přiděluje svým cílům žetony lehkého poškození. Pokud takto poškodíte auto, dotčený hráč umístí pod palubní desku žeton lehkého poškození namísto standardního.



# PŘÍPRAVA HRY

Když si vybíráte posádku, můžete si vybrat Drobečka nebo Poslední pětku.

## ZVOLÍTE-LI SI DROBEČKA

1. Pospojujte jednotlivé vozy Drobečka v jeden dlouhý nákladák a umístěte jej do startovacího prostoru.
2. Vezměte si palubní desku kabiny Drobečka a desku sekcí, 4 speciální kostky pohybu Drobečka, vrtulník a 10 žetonů lehkého poškození.
3. Připravte si Drobečkovu palubní desku a desku sekcí. V závislosti na tom, na jaké straně desky trati se nacházíte, doporučujeme otočit si desky Drobečka, ať směřují stejným směrem, jako pole trati.

## ZVOLÍTE-LI SI POSLEDNÍ PĚTKU

1. Vezměte si 5 figurek motorek Poslední pětky, příkazovou desku a palubní desky, 6 kostek pohybu, vrtulník a 5 žetonů lehkého poškození.
2. Umístěte příkazovou desku Poslední pětky a jejich palubní desky do řady, a figurky motorek do startovního prostoru.

Drobeček ani motorky Poslední pětky **nemohou** využívat velitele nebo vylepšení aut z rozšíření **Sígrí & bazmeky**, ale ostatní posádky ve hře hrající s normálními auty je využívat mohou.

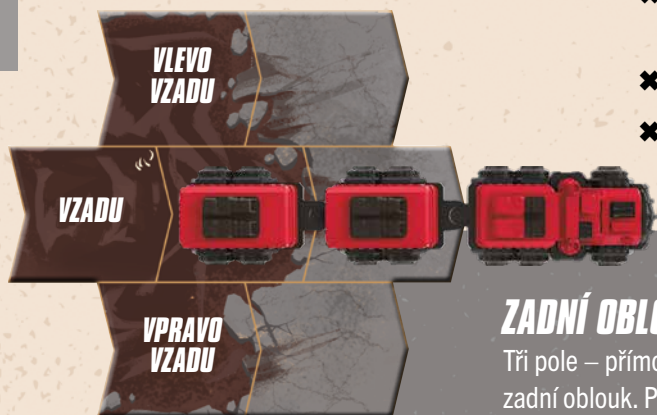
# DROBEČEK

Drobeček je jediným vozidlem, složeným ze tří částí: přední, prostřední a zadní. Tyto tři části jsou navzájem propojeny tažnými zařízeními.



Kromě klasického předního oblouku u Drobečka definujeme také oblouk **zadní**, což jsou tři pole za jeho zadní částí (viz níže).

Máte také vrtulník. Funguje stejně, jako v základní hře, a aktivuje se pomocí příkazu **Nálet** na prostřední sekci desky sekcí (viz *Efekt Drobečkovy desky sekcí*, str. 6).



## ZADNÍ OBLOUK

Tři pole – přímo za zadním vozem, vlevo a vpravo od něj tvoří Drobečkův zadní oblouk. Při střelbě může Drobeček střílet na cíl ve svém předním NEBO zadním oblouku. Příkaz **Rozsévač nebezpečí** umísťuje žetony nebezpečí na pole v Drobečkově zadním oblouku.

## VE VAŠEM TAHU

V níže uvedeném pořadí vykonajte postupně následující 4 kroky.

1. **PŘIDĚLTE** jednu kostku na příkaz na jedné ze 3 sekcí na vaší desce sekcí.
2. Aktivujte daný **PŘÍKAZ**.
3. **POHNĚTE** s Drobečkem.
4. **VYSTŘELTE** do vašeho předního nebo zadního oblouku.

## KROK 1: PŘIDĚLENÍ

Ve svém prvním tahu v každém kole, před přidělením kostky pohybu jedné z vašich sekcí, přidělte jednu kostku pohybu na příkaz **Hydraulické řízení** na palubní desce kabiny Drobečka. Přidělená hodnota určuje, kolikrát bude moci v tomto celém kole Drobeček změnit jízdní pruhu (viz *Hydraulické řízení*, vpravo dole).

V každém tahu přidělte zatím nevyužitou kostku pohybu na příkaz na jedné ze 3 sekcí na vaší desce sekcí.

- ✘ Hodnota kostky určuje, kolik pohybů může Drobeček učinit v kroku 3: Pohyb.
- ✘ **NEMŮŽETE** přidělit kostku do sekce, kam jste již předtím kostku přidělili.
- ✘ Příkazy **Oprava** vyžadují kostku s hodnotou 3.
- ✘ **MŮŽETE** přidělit kostku na pole příkazu, který je poškozen. V takovém případě se Drobeček pouze pohne, ale neaktivuje se příkaz.

## KROK 2: PŘÍKAZY

Aktivujte příkaz, ke kterému jste přidělili kostku pohybu. Některé příkazy se vyhodnotí před pohybem a jiné po něm (viz *efekt Drobečkovy desky sekcí*, str. 6).

## KROK 3: POHYB

V každém tahu získává Drobeček počet pohybů rovný hodnotě kostky v tomto tahu přidělené sekci. Drobeček se pohne nezávisle na tom, do jaké sekce jste kostku přidělili.

Drobeček se pohybuje jako vlak. Když se přední část pohne dopředu, prostřední část se pohne na pole, které přední uvolnila, a zadní se pohne na místo střední. Při pohybu se Drobeček pohybuje **PŘÍMO VPŘED**, pokud nevyužijete **Hydraulického řízení** (viz níže).

Drobeček **NEVYUŽÍVÁ** kostku silnice, pokud nebyl aktivován příkaz **Trakční pohon**.

## HYDRAULICKÉ ŘÍZENÍ

Hodnota na kostce přidělené na Hydraulické řízení určuje, kolikrát se toto kolo může Drobeček pohnout vlevo vpřed nebo vpravo vpřed, tzn. změnit při jízdě jízdní pruh.

Chcete-li se pohnout vlevo vpřed nebo vpravo vpřed, snižte hodnotu na kostce na Hydraulickém řízení o 1.

Toto **MŮŽETE** učinit i vícekrát v rámci jednoho tahu, pokud vždy snižíte hodnotu odpovídajícím způsobem.



# PRAVIDLA PRO INTERAKCE PŘI POHYBU DROBEČKA

- ✘ **Masivní:** Poloha Drobečka je určena polem, na kterém se nachází jeho přední část. Při pohybu berte v potaz pouze pole, na která vstupuje přední část. Například, vjet na pole s bahnem stojí přední část dva pohyby, ale pro střední a zadní už je znovu platit nemusíte.
- ✘ **Odolný:** Máte-li Drobečka posunout nebo zastavit nějakým efektem (olejová skvrna, jedovatý sliz), NESTANE se tak. Namísto toho získá jedno lehké poškození na příkazu dle vaší volby. Na dané pole umístěte žeton off-road terénu. Pokud na tom poli byl jiný žeton, odstraňte jej. Nyní je to pole off-road terénu. Pokud vám ještě zbyly nějaké pohyby, pokračujte v pohybu.
- ✘ **Spolehlivý:** Vjedete-li s Drobečkem na neprůjezdné pole, nedojde k jeho zničení. Namísto toho získá jedno lehké poškození na příkazu dle vaší volby. Na neprůjezdné pole umístěte žeton off-road terénu. Nyní jde o pole off-road terénu. Jestliže vám ještě zbyly nějaké pohyby, pokračujte v pohybu.
- ✘ **Neotřesitelný:** Jestliže ukončíte pohyb s některou částí Drobečka na poli s vrtulníkem, nedojde k jeho zničení. Namísto toho získá jedno lehké poškození na příkazu dle vaší volby. Vrtulník vraťte majiteli, který jej může použít v příštích tazích.

## OHŇ

Hrajete-li s rozšířením **Masakr v Ďáblově rokli**, Drobeček nikdy nemůže začít hořet.

Vjedete-li s Drobečkem na pole s ohněm, získá jedno lehké poškození na příkazu dle vaší volby. Pokud na tomto poli leží jiný žeton, odstraňte jej a položte sem žeton off-road terénu. Nyní jde o pole off-road terénu. Jestliže vám ještě zbyly nějaké pohyby, pokračujte v pohybu.

## SRÁŽKY

Jakákoli vozidla, která se srazí s Drobečkem, umístěte na střechu daného vozu Drobečka. Hodte pouze kostkou směru. Neházejte kostkou srážky. Vždycky se bude pohybovat TO DRUHÉ vozidlo, ani jeden si nemůžete zvolit, že kostku přehodíte.

## Krok 4: STŘELBA

Drobeček může vystřelit jak na cíle ve svém předním oblouku, tak v zadním. Hodte kostkou střelby:

- ✘ Poškozená auta si doberou žeton poškození.
- ✘ Poškozené motorky žeton lehkého poškození.
- ✘ Příkaz **Raketomet** NENÍ brán jako součást Střelby. Drobeček může aktivovat raketomet v kroku 2: Příkazy a po svém pohybu vystřelit. Navíc stále může provést normální útok střelbou v kroku 4: Střelba.

## STŘELBA NA DROBEČKA

Každý vůz Drobečka, když na něj střílí soupeř, považujte za samostatné velké vozidlo. Vozidlo protihrače může střílet na vůz Drobečka, který se nachází v jeho předním oblouku.

Střílející hráč si musí PŘED střelbou vybrat, na který příkaz v daném voze střílí, a to před hodem kostkou. V každé sekci jsou dva příkazy, na které je možné střílet. Na příkaz **Oprava** NIKDY nesmíte cílit. Nelze také cílit na již poškozený příkaz.

## OBDRŽENÍ POŠKOZENÍ

Pokud útok Drobečka zasáhne, umístěte na cílený příkaz žeton lehkého poškození

Na příkazech, na které lze cílit, je obrys X. Jakmile dojde k zásahu Drobečka, položte na obrys žeton lehkého poškození a příkaz tak překryjte. V kroku přidělování MŮŽETE k poškozenému příkazu přidělit kostku, v takovém případě pouze s Drobečkem pohnete, ale neaktivujete příkaz.



Ve všech ostatních případech, kdy Drobeček obdrží žeton lehkého poškození, rozhoduje jeho majitel, kam žeton umístí.

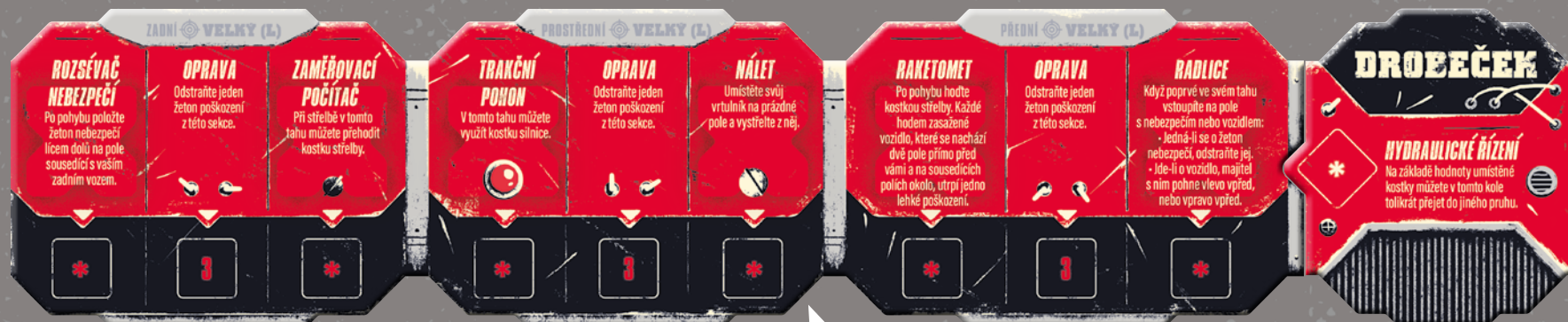
## ZNIČENÍ

Dojde-li ke zničení Drobečka, pro jeho majitele hra **končí**. V takovém případě okamžitě přidejte k přední desce desku cílové čáry – přední deska se stává závěrečnou.

Drobečka můžete zničit jen dvěma způsoby.

- ✘ Má na sobě celkem 6 žetonů lehkého poškození.
- ✘ Nachází se na zadní desce při jejím odstraňování. Nicméně, v tomto okamžiku dojde k jeho odstranění pouze v případě, když se na zadní desce nacházejí VŠECHNY jeho vozy. V opačném případě zůstává přední část na místě a jeden nebo oba ostatní vozy zůstanou dočasně „vlát“ mimo desku.

# EFEKTY DROBEČKOVY DESKY SEKČÍ



## ZADNÍ SEKCE

- ✘ **Rozsévač nebezpečí:** Po pohybu můžete náhodně vybrat žeton nebezpečí a položit ho lícem dolů na prázdné pole sousedící s vaším zadním vozem. Nedívejte se na jeho rubovou stranu a jen jej položte na plán. (Připomínka: prázdné pole je pole bez jakékoli překážky.)
- ✘ **Oprava:** Před pohybem odstraňte jeden žeton poškození ze zadní sekce.
- ✘ **Zaměřovací počítač:** Při střelbě v tomto tahu můžete přehodit kostku střelby.

## PROSTŘEDNÍ SEKCE

- ✘ **Trakční pohon:** Můžete v tomto tahu využít kostku silnice (nezávisle na tom, přes jaká pole se Drobeček pohybuje).
- ✘ **Oprava:** Před pohybem odstraňte jeden žeton poškození z prostřední sekce.
- ✘ **Nálet:** Funguje stejně jako příkaz Nálet ze základní hry. Umístěte svůj vrtulník na prázdné pole a vystřelte z něj.

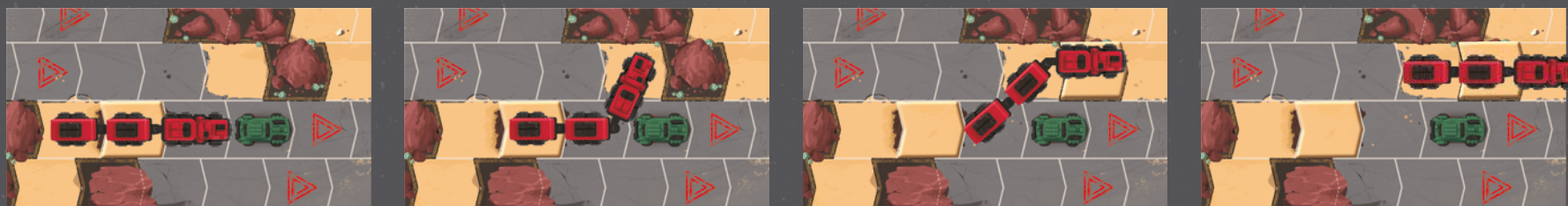
## PŘEDNÍ SEKCE

- ✘ **Raketomet:** Po pohybu hodte kostkou střelby. Každé hodem zasažené vozidlo, které se nachází přímo dvě pole před vámi a na okolo sousedících polích, utrpí jedno poškození. Hráči, jejichž vozidla obdrží lehké poškození, umístí jeden žeton lehkého poškození do svého slotu poškození.
- ✘ **Oprava:** Před pohybem odstraňte jeden žeton poškození z přední sekce.
- ✘ **Radlice:** Když poprvé **ve svém tahu** vstoupíte na pole s jiným vozidlem nebo žetonem nebezpečí, vykonají se následující akce:
  - Hráč kontrolující dané vozidlo s ním pohne vlevo vpřed nebo vpravo vpřed.
  - Jde-li o vrak, volbu provedete vy.
  - Jedná-li se o žeton nebezpečí, odstraňte jej.

## PŘÍKLAD POHYBU DROBEČKA

Martin je na řadě s pohybem Drobečka, a chce se vyhnout srážce se zeleným autem. Sníží o jedna číslo na kostce na Hydraulickém řízení, aby mohl přejet do jiného pruhu. Pohne s Drobečkem o tři pole, prostřední a zadní vůz následují trasu předního.

Drobeček sice projel neprůjezdným polem, ale protože je **spolehlivý**, utrpěl pouze jedno lehké poškození a z pole se stal off-road terén.



# POSLEDNÍ PĚTKA

Posádku Poslední pětky tvoří 5 motorek. Motoroky považujte za MALÁ vozidla s následujícími změnami proti pravidlům ze základní hry.

## KROK 1: PŘIDĚLENÍ

V KAŽDÉM tahu přiřadíte DVĚ ze svých zatím nevyužitých kostek pohybu dvěma motorkám.

JEDNOU ZA KOLO můžete namísto toho přiřadit jednu kostku motorce a jednu na příkaz na vaší příkazové desce, a provést **Krok 2: Příkaz**, stejně jako v případě vozidla.

## VOLNOBĚH

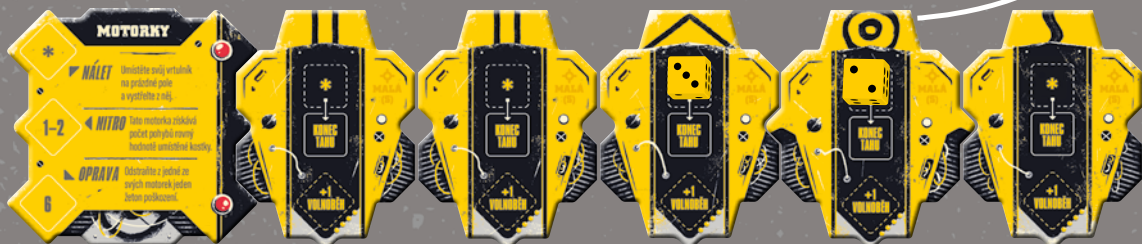
Motoroka může jet na volnoběh (kostku přiřadíte na palubní desku dané motorky) až čtyřikrát. Na rozdíl od auta, které může jet na volnoběh pouze dvakrát.

## KROK 3: POHYB

Pokud jste přiřadili kostky dvěma motorkám, proveďte nejprve kompletní pohyb a střelbu s jednou. Poté pohněte a vystřelte s druhou. Dávejte si pozor na symboly, abyste pohybovali se správnou motorkou (viz níže).

## Symboly

Každá motoroka má na sobě namalovaný symbol odpovídající příslušné palubní desce. Když přiřadíte kostku pohybu na palubní desku, ujistěte se, že pohybuje správnou motorkou.



## DRIFTOVÁNÍ

Při pohybu může motoroka driftovat mezi VŠEMI ostatními vozidly a nepůsobit srážku. Nicméně, ukončíte-li svůj pohyb na poli s jiným vozidlem, vyhodnotíte srážku jako obvykle.

Ostatní vozidla, pokud nevyužijí svého příkazu **Driftování**, nemohou driftovat skrze motorky.

## SRÁŽKY

Když motoroka ukončí svůj pohyb na poli s jiným vozidlem, dojde ke srážce. Nepokládejte je na sebe, ale položte je vedle sebe.

Při vyhodnocení srážky motorky a jiného vozidla házejte jen kostkou směru. Neházejte kostkou srážky. Vždy se pohne MOTORKA, a ani jeden z hráčů nesmí přehazovat.

Pokud dojde ke srážce dvou vašich motorek, zvolte si, se kterou pohnete.



## POŠKOZENÍ

Dojde-li k poškození vaší motorky, získáte **žeton lehkého poškození** a motoroka se stává nepojízdnou.

Motoroku otočte přední částí dozadu a otočte její palubní desku. Nepojízdnou motoroku lze zprovoznit příkazem **Oprava**.



## OHEŇ

Hrajete-li s rozšířením **Masakr v Dáblově roklí**, motorky si nikdy nebudou moci vzít žeton poškození HOŘÍ, ale mohou začít hořet z jiných důvodů (terén, jiné efekty).



# AUTOŘI

## DESIGN

HERNÍ DESIGN:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

DOPLŇKOVÝ DESIGN A VÝVOJ:

JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU, BRIAN NEFF, NOAH COHEN

PŮVODNÍ DESIGN:

JIM KEIFER

## ILUSTRACE

ILUSTRACE:

MARIE BERGERON

UMĚLECKÝ ŘEDITEL, GRAFICKÝ DESIGN:

JASON TAYLOR

DOPLŇKOVÉ ILUSTRACE:

GARRETT W. KAIDA

GRAFICKÝ DESIGN, VEDOUcí VÝROBY:

LINDSAY DAVIAU

MODELOVÁNÍ VE 3D:

HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

NÁVRH VIZUALIZACE DESIGNU:

BRIAN PATTERSON

DOPLŇKOVÝ GRAFICKÝ DESIGN:

IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

## EDITACE

ÚPRAVA PRAVIDEL:

J ELIZABETH MILLS

## PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE OLD DAWG S.R.O.

PŘEKLAD:

JAN ADAM

KOREKTURY:

PAVEL ILLICHMANN

SAZBA A GRAFICKÝ DESIGN:

PAVEL ILLICHMANN

EDITOR:

MARTIN HERMAN

©2022 Restoration Games, LLC. Následující položky jsou ochranné známky společnosti Restoration Games, LLC: Thunder Road: Restoration Games, logo Restoration Games, slogan „Every Game Deserves Another Turn“, Thunder Road: Vendetta a všechny související obchodní značky.

Restoration Games, LLC. Adresa 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Skutečné součásti se mohou od vyobrazených lišit. Vyrobeno v Číně.

TENTO VÝROBEK NENÍ HRAČKA. NENÍ URČEN PRO OSOBY MLADŠÍ 9 LET.



RESTORATION  
GAMES™



OLD  
DAWG