

PEKELNÁ JÍZDA VENDETA

3. ČÁST

**MASAKR
V ĎÁBLOVĚ ROKLI**



PRAVIDLA



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

HERNÍ SOUČÁSTI



5 desek tratí
(oboustranných)



12 žetonů „HOŘÍ!“
(plus pár navíc)



1 kostka ohně



22 nových žetonů nebezpečí



10 nových žetonů poškození



21 karet trvalých efektů

PŘÍPRAVA HRY

1. Hru stále začínáte s počáteční zadní deskou 1a: Parkoviště, nebo 1b: Dráha destrukce. Předtím, než umístíte prostřední a přední desku tratí, k ostatním deskám ze základní hry přimíchejte **nové desky tratí**.
2. Zamíchejte **nové žetony poškození** do hromádky žetonů poškození ze základní hry.
3. Zamíchejte **nové žetony nebezpečí** do hromádky žetonů nebezpečí ze základní hry.
4. Zamíchejte **karty trvalého efektu** a balíček umístěte v dosahu všech hráčů.
5. Z žetonů **HOŘÍ!** vytvořte hromádku v dosahu všech hráčů.

NOVÉ TRATĚ,
NOVÁ NEBEZPEČÍ,
TRVALÁ POŠKOZENÍ
... A OHĚŇ!

NOVÉ DRUHY TERÉNU



Jedovatý sliz: Když vjedete s vozidlem na pole s jedovatým slizem, přijdete o zbytek svých pohybů.



Pouštní sklo: Když vjedete s vozidlem na pole s pouštním sklem, ihned s ním pohněte, bez spotřeby pohybu, o jedno pole ve směru, kterým se pohybovalo.



Rampa: Vozidlo může vjet na rampu jen z pole přímo za ní. Jakmile nastane tato situace, hodte kaskadérskou kostkou. Posuňte vozidlo o příslušný počet míst přímo vpřed, a ignorujte veškerá pole mezi vašim počátečním a koncovým polem. Po dopadu ztratíte zbývající pohyby. Jestliže vozidlo vjede na rampu z jakéhokoli jiného pole, dojde k jeho zničení.



Oheň! Když vjedete s vozidlem na takové pole, chytne plamenem! Položte žeton HOŘÍ! na palubní desku příslušného vozidla. U hořícího vozidla musíte předtím, než s ním ve fázi Pohybu pohnete, házet kostkou ohně. (viz vpravo).



Solné pláně: Když vjedete s vozidlem na pole solných plání, můžete v tomto tahu použít kostku silnice NEZÁVISLE NA TOM, zda jste s tímto vozidlem pohybovali pouze po polích silnice.

NOVÁ NEBEZPEČÍ

PO VYHODNOCENÍ EFEKTU ŽETON ODHOĎTE:



Zemětřesení: Hodte kostkou směru. Následně pohněte všemi vozidly o jedno pole v daném směru, současně.



Písečný červ: Zničte vozidlo, které je nejvíce vzadu. Jestliže se o tuto pozici dělí více vozidel, zničte je všechny.

PONECHEJTE NA HERNÍM PLÁNU:



Pouštní sklo: Toto pole se stává polem pouštního skla.



Rampa: Toto pole se stává polem rampy.



Oheň! Toto pole se stává polem ohně.



Jáma: Hodte kostkou střelby proti vozidlu, díky kterému jste odhalili jámu. Při zásahu dojde ke zničení vozidla. V opačném případě, pokud mu zbyly nějaké pohyby, s ním můžete dále pohybovat. Jámu ponechte na desce a považujte ji nadále za neprůjezdné pole.



HOŘÍ!

Ve své fázi Pohybu, před pohybem s vozidlem, které má žeton HOŘÍ!, hodte kostkou ohně a vyhodnoťte hod podle níže uvedeného návodu.



Zvyšte počet pohybů vozidla v tomto tahu o vyznačený počet. Vozidlo se tak může pohnout o více polí než 6. Pohyb musíte využít vždy celý a beze zbytku.



Oheň vyhasl. Odstraňte z vozidla žeton HOŘÍ! a pokračujte v pohybu běžným způsobem.



Vozidlo je zničeno.

Žetony HOŘÍ! nepovažujte za poškození. Jestliže se hořící vozidlo stane nepojízdným, žeton HOŘÍ odstraňte!

Již hořící auto už nemůže dostat další žetony HOŘÍ! Jakmile by měla nastat taková situace, ignorujte ji.

NOVÉ ŽETONY POŠKOZENÍ

Rozšíření přináší dva nové typy žetonů poškození. Když jeden získáte, vyhodnoťte jeho efekt (níže). Jestliže jste pohybovali svým vozidlem, ztrácíte zbývající pohyby. Auto se dvěma žetony poškození se stává nepojízdné.



HOŘÍ: Vezměte si **žeton HOŘÍ!** ze společné zásoby a umístěte jej na palubní desku daného auta (viz vpravo). Dobraný žeton poškození umístěte otočený lícem dolů do slotu pro poškození. Hoří-li vaše vozidlo, musíte předtím, než s ním pohnete ve fázi pohybu, házet kostkou ohně (viz rámeček Hoří! na předchozí straně).



TRVALÝ EFEKT: Doberte si **kartu trvalého efektu** a umístěte ji na volné místo pro poškození. Na ni položte lícem dolů tento žeton poškození. Efekt karty platí, dokud neopravíte poškození. Když poškození opravíte, odstraňte JAK žeton poškození, TAK kartu trvalého efektu a odhodte je na příslušné odhazovací hromádky.



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.

