

FEKELNÁ JÍZDA VENDETA

TAHLE CESTA
JE DLÁŽDĚNA
ŠPATNÝMI ÚMYSLY!

MAXIMÁLNÍ CHRÓM
VYTUNĚNÁ EDICE

PRAVIDLA



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

MAXIMÁLNÍ CHRÓM

VYTUNĚNÁ EDICE

Pekelná jízda: Vendeta, Maximální chróm obsahuje několik rozšíření, která různým způsobem ovlivňují pravidla. Tato pravidla jsou sepsána tak, aby vás provedla základní hrou a dle libosti umožnila použít jednotlivá rozšíření.

Uvedené symboly vám vždy napoví, jak jsou prvky z jednotlivých rozšíření propojeny se základní hrou.

ČÁST 1: ZÁKLADNÍ HRA

Seznam herních součástí.....	3
Příprava	4
Posádky	8
Herní plán	10
Žetony poškození	Zpět

PRŮBĚH HRY

Ve vašem kole.....	12
Přidělování & Příkazy	12
Pohyb & Srážky	13
Střelba.....	14
Vítězství ve hře	15

ČÁST 2: DROBEČEK A POSLEDNÍ PĚTKA

Příprava a nové herní součásti.....	6
Drobeček: Informace a pravidla.....	16
Poslední pětko: Informace a pravidla.....	19

ČÁST 3: MASAKR V ĎÁBLOVĚ ROKLI

Příprava a nový materiál	7
Nový terén	10
Nová nebezpečí	11
HORŮ!	20
Nové žetony poškození	Zpět

ČÁST 4: SIGŮŘI & BAZMEKY

Příprava a nový materiál	7
Velitelé posádek a vylepšení aut	9

SPECIÁLNÍ ROZŠÍŘENÍ

Extra střelivo	21
Germánský vercajk	22

JEDINÝ CÍL

VAL & PAL

Pekelná jízda: Vendeta je hra plná rychlých tahů a pekelně zálužných kostek. Vedte svou skupinu aut na nebezpečných cestách, vyhýbejte se nebezpečí a palte ze svých zbraní. A když nepomůže nic jiného, povolejte vrtulník!

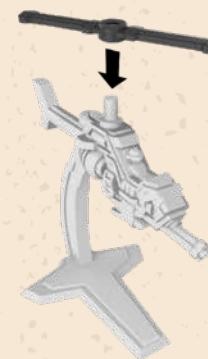
JAK TENTO ZÁVOD VYHRÁT

Budte první, jehož auto nejdříve protne cílovou pásku – NEBO – zůstaňte posledními zbylými na trati.



PŘED PRVNÍ HROU

Opatrně nainstalujte rotory na vrtulníky. Vezměte figurku vrtulníku za její spodní část (nikoli podstavec), a zatlačte na prostředek rotoru, abyste jej zacvakli na čep (netlačte na boky). Po hře nemusíte rotory odstraňovat.



STANDARDNÍ HERNÍ SOUČÁSTI

Tyto herní součásti budete používat při hraní Pekelná jízda: Vendeta vždy.



5 desek trati
(oboustranných)

1 deska cílové čáry
(oboustranná)



1 kostka silnice



1 kaskadérská kostka



1 kostka střelby



1 kostka srážky



1 kostka směru

Těchto 5 kostek má společný název **kostky efektů**.



20 žetonů poškození
(štrejch, šrapnel, smyk, omrácení, odmrštění)



26 žetonů nebezpečí
(vrak, mina, silnice, bahno, olejová skvrna)



4 figurky vraků

ZÁVODNÍ POSÁDKY

Každý hráč bude potřebovat svou posádku, ať již ze základní hry, nebo z rozšíření.



12 aut
(po 3 ve 4 barvách)



4 vrtulníky
(ve 4 barvách)



16 kostek pohybu
(po 4 ve 4 barvách)



4 příkazové desky
(ve 4 barvách)



12 palubních desek
(po 3 ve 4 barvách)



HERNÍ SOUČÁSTI

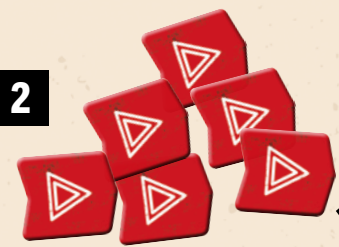


Níže uvedené kroky popisují přípravu základní verze hry Pekelná jízda: Vendeta. Doporučuje se s těmito kroky dobře seznámit, než začnete hrát s rozšířeními.



Hrajete-li s rozšířením Masakr v Ďáblově rokli, zamíchejte nové desky trati a žetony nebezpečí k ostatním PŘED přípravou hry (viz str. 7).

2



1 Zvolte si počáteční **zadní desku trati** (buď 1a: Parkoviště, nebo 1b: Dráha destrukce) a umístěte ji na stůl. Zbývající desky trati zamíchejte a vytvořte z nich dobírací hromádku. Doberte vrchní desku a umístěte ji před zadní desku, čímž se z ní stane **prostřední deska trati**. Zopakujte to ještě jednou a získáte tak **přední desku trati**. Zbylé desky trati nechte na dobírací hromádce a někde v dosahu ponechte cílovou čáru.

1



2 Zamíchejte **žetony nebezpečí**, aniž byste se dívali na jejich lícové strany. Položte po jednom žetonu nebezpečí na každé pole s nebezpečím na všech třech deskách. Zbylé žetony ponechte otočené lícem dolů a vytvořte z nich hromádku, kterou položte v dosahu všech hráčů.

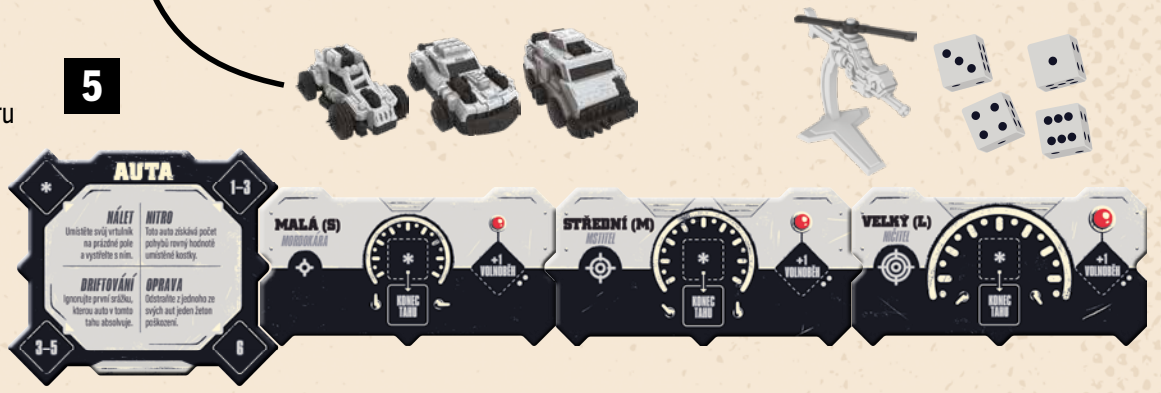
Na počáteční desku (tj. na vámi zvolenou zadní desku) položte žetony jen na pole nebezpečí označené odpovídajícím počtu hráčů.

3 Zamíchejte **žetony poškození**, aniž byste se dívali na jejich lícové strany. Žetony nechte otočené lícem dolů, vytvořte z nich hromádku, kterou položte v dosahu všech hráčů.

4 **Kostky efektů** umístěte v dosahu všech hráčů.

5 Zvolte si svou barvu a v dané barvě si vezměte 1 příkazovou desku, 3 palubní desky, 3 auta, vrtulník a 4 kostky pohybu. Palubní desky si vložte do řady vedle sebe a auta umístěte do startovního prostoru za počáteční desku.

5



6 Všichni najednou hodte svými kostkami pohybu. Výsledek tohoto hodu si **PONECHTE** pro první kolo. Hráč s **NEJNIŽŠÍM** součtem se stává v prvním kole **ZAČINAJÍCÍM HRÁČEM**. V případě shody v nejnižším součtu **všichni** přehodte své kostky (a to i opakovaně), dokud nemá nejnižší součet pouze jeden.

7 Začínající hráč si vezme **kostku silnice**, hodí s ní a umístí vedle herního plánu v dohledu všech hráčů.

3



Přední deska trati

Prostřední deska trati

6



AUTA		MALÁ (S)		STŘEDNÍ (M)		VELKÝ (L)	
NÁLEZ Objevíte svůj vozíček na prázdné pole a vyšetříte s ním.	HRUBO Těsně po ziskání podstupy přidáte novou hodnost úvodní karty.	+1 HODNOST	+1 HODNOST	+1 HODNOST	+1 HODNOST	+1 HODNOST	+1 HODNOST
DRITOVÁNÍ Napravíte prázdnou cestu, kterou někdo v tomto tahu obkročuje.	OPRAVA Obnovíte z pohledu ze svých kart jeden železný prostředek.	1 HODNOST	1 HODNOST	1 HODNOST	1 HODNOST	1 HODNOST	1 HODNOST

7



4

HRANICE MEZI VÍTĚZSTVÍM A SMRTÍ JE TENOULINKÁ JAK OSTŘÍ BŘITVY.

Chcete si hru pořádně vytunit? Na stránkách 6 a 7 naleznete popis herních součástí z jednotlivých rozšíření a způsob, jakým je přidat do hry.

5



DROBEČEK A POSLEDNÍ 5

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

ZVOLÍTE-LI SI DROBEČKA

1. Pospojíte jednotlivé vozy Drobečka v jeden dlouhý nákladák a umístíte ho 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 kabiny 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. Umístíte 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 **Sigří & bazmeky**, ale ostatní posádky ve hře hrající s normálními auty je využívat mohou.



1 figurka Drobečka
(ze tří částí)



5 figurek motorek Poslední pětky



4 speciální kostky pohybu
Drobečka



1 palubní deska
kabiny Drobečka



6 kostek pohybu
Poslední pětky



1 příkazová deska
Poslední pětky



1 deska sekcí Drobečka



5 palubních desek Poslední pětky



8 žetonů off-road terénu



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



15 žetonů lehkého poškození

MASAKR V DÁBLOVĚ ROKLI

PŘÍPRAVA PRO POUŽITÍ VE HŘE:

1. Hru stále začínáte s počáteční zadní deskou 1a: Parkoviště, nebo 1b: Dráha destrukce. Předtím, než umístíte prostřední a přední desku trati, k ostatním deskám ze základní hry přimíchejte **nové desky trati**.
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 trvalých efektů** a balíček umístěte v dosahu všech hráčů.
5. Z žetonů **HOŘÍ!** vytvořte hromádku v dosahu všech hráčů.

HERNÍ SOUČÁSTI



1 kostka ohně



5 desek trati (oboustranných)

12 žetonů „Hoří!“



22 nových žetonů nebezpečí



21 karet trvalých efektů



10 nových žetonů poškození

SÍGŘI BAZMEKY

Rozšíření Sígři & bazmeky přidává do hry velitele posádek a karty vylepšení pro závodníky. Velitele i karty vylepšení můžete využívat v jedné hře najednou, nebo každé zvlášť.

Velitele posádek a vylepšení aut mohou využívat jen posádky závodící v autech.

Poznámka: Během přípravy se hráči hrající za Poslední pětku nebo Drobečka neúčastní výběru karet velitelů nebo vylepšení, ale mohou v takové hře normálně hrát.

HRA S VELITELI:

1. Vytvořte zásobu **žetonů příkazů** a položte ji v dosahu všech hráčů.
2. Zamíchejte **příkazové desky velitelů** a náhodně rozdejte po dvou každému hráči.
3. Každý hráč si vybere **JEDNOHO** velitele a druhého zahodí.
4. Umístěte příkazovou desku vašeho velitele vedle svých palubních desek **MÍSTO** desky ze základní hry.
5. Vezměte si ze zásoby počet žetonů příkazů rovný počtu hvězdiček uvedených ve spodní části desky vašeho velitele a položte si je do své herní oblasti.

HRA S KARTAMI VYLEPŠENÍ:

1. Zamíchejte balíček vylepšení.
2. Všem hráčům rozdejte po 4 kartách.
3. Všichni najednou si vyberte jednu kartu ze své ruky a položte ji otočenou lícem dolů před sebe. Jakmile máte všichni vybranou jednu kartu, pošlete zbývající karty sousedovi po své levici.
4. Tento výběr zopakujte, dokud všichni nebudete mít v ruce 3 karty vylepšení. Zbývající karty vraťte do krabice, ve hře je už nebudete potřebovat.
5. Každému z vašich aut přiřďte jedno vylepšení otočené lícem dolů.
6. Jakmile máte všichni přiděleny všechny karty vylepšení, otočte karty lícem vzhůru.

HERNÍ SOUČÁSTI



11 příkazových desek velitelů posádek



15 příkazových žetonů



27 karet vylepšení

6 žetonů nebezpečí k vylepšením (po 3 žetonech min a olejových skvrn, které použijete s kartami vylepšení Rozstřikovač oleje a Vrhač min).



MAŠINY

Každá posádka disponuje určitými **vozidly** (auta, Drobeček, motorky Poslední pětky) a jedním **virtulníkem**.

AVTA

Každá posádka má k dispozici tři auta různé velikosti. Velikost aut určuje, jak snadno je lze zasáhnout a jak dobře si vedou při srážkách.

Například: Malé auto jde hůře zasáhnout, ale při srážkách si nepovede nejlépe. Velké naopak při srážkách lépe obstojí, ale také jde snáze trefit.

Každé auto má vlastní palubní desku odpovídající jeho velikosti.



Malé (S)



Střední (M)



Velké (L)



Informace o posádce Drobečka najdete na straně 16.



Informace o posádce motorek Poslední pětky na straně 19.

VRTULNÍKY

Každá posádka má také virtulník své barvy. Na virtulníky nelze střílet, nedostávají poškození a nesráží se s jinými vozidly. Naopak, virtulníky MOHOU střílet a automaticky zničí každé auto (i vlastní), které skončí po svém tahu na jejich poli.

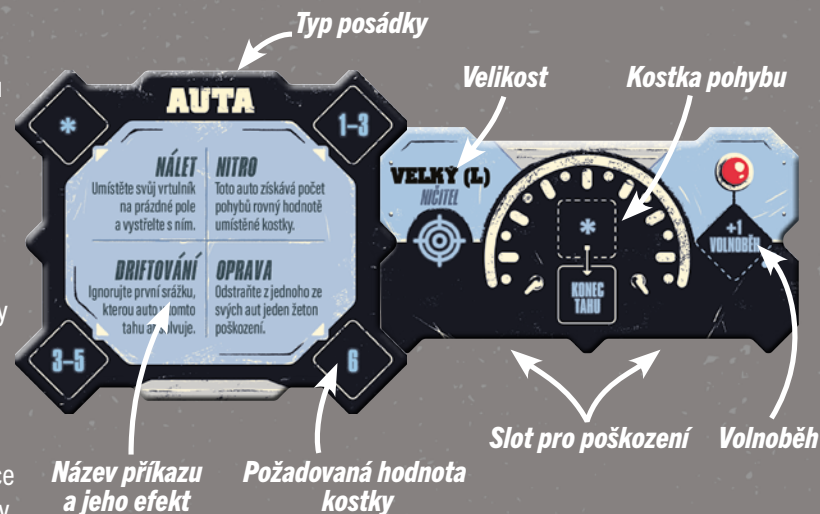


PŘÍKAZOVÉ DESKY AUT

Každá posádka má k dispozici příkazovou desku ve své barvě. Příkazové desky aktivují různé efekty ovlivňující vaše vozidlo (viz *Efekty příkazových desek, str. 12*). Každá příkazová deska obsahuje informace o typu posádky, pole pro přidělování kostek a požadované hodnoty těchto kostek.

PALUBNÍ DESKY AUT

Na každé palubní desce najdete informace o velikosti auta, místa pro přiřazení kostky pohybu a pro volnoběh.



STAV AVTA

POJÍZDNÉ

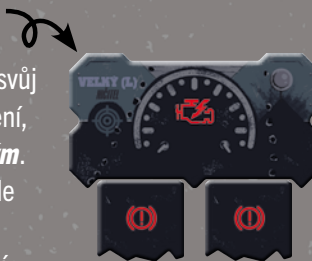
Auto mající na sobě jeden nebo žádný žeton poškození je **pojízdné**.

NEPOJÍZDNÉ

Jakmile auto obdrží svůj druhý žeton poškození, stane se **nepojízným**. Otočte jej na poli, kde stojí, předkem vzad, a otočte jeho palubní desku lícem dolů.

(*Nepojízná auto lze opět spojízdnit příkazem **Oprava**, viz *Oprava, str. 12*.*)

Nepojízná auto nemůže obdržet další poškození. Pokud by mělo, ignorujte to (nedobírejte žeton). Nepojíznému autu nemůžete přidělovat kostky pohybu a z auta nemůžete střílet. Nicméně na něj mají stále vliv kostky efektů, například při srážce.



ZNIČENÉ

Při **zničení** auta dochází k jiné situaci než při obdržení poškození či znepojíznění. Dojde-li ke zničení auta, odstraňte jej ze hry a nemůžete jej opravit. Zamíchejte jeho žetony poškození zpět do zásoby a vraťte jeho palubní desku do krabice.

Ke zničení auta dochází v těchto okamžicích:

- ✗ Vjede na neprůjezdné pole.
- ✗ Skončí po svém tahu na poli s jakýmkoli virtulníkem (i vaším).
- ✗ Nachází se na zadní desce v okamžiku, kdy dojde k odstranění této desky.
- ✗ Vyjede z herního plánu jeho levým, pravým či zadním okrajem (díky poškození nebo srážce).
- ✗ Narazí-li na efekt, který jej přímo zničí.



Jakmile dojde k situaci, kdy má jeden z hráčů VŠECHNA auta nepojízná nebo zničená, je tento hráč **vyřazen ze hry**. Přední deska trati se nyní stává závěrečnou. Okamžitě před ni přidejte cílovou čáru (viz *str. 15*).

OBDRŽENÍ POŠKOZENÍ

Auta mohou obdržet žeton poškození díky některým nebezpečím nebo při zásahu střelbou. Jakmile dojde k poškození vašeho auta, doberte si náhodně **žeton poškození** z hromádky a otočte jej lícem vzhůru. Nachází-li se zde nějaký efekt, okamžitě jej vyhodnoťte. (*Shnutí efektů naleznete na konci těchto pravidel.*) Pak umístěte tento žeton lícem dolů k palubní desce auta do jednoho slotu pro poškození.



Lehké poškození

Jak motorky Poslední pětky, tak Drobeček, používají namísto žetonů poškození ze základní hry žetony lehkého poškození. Lehké poškození nemá žádný efekt kromě obsazení slotu pro poškození. Auta mohou také občas utrpět lehké poškození (například díky Drobečkově příkazu Raketomet, viz str. 18).



VELITELÉ POSÁDEK

Vaši příkazovou desku velitele posádky umístěte vedle palubních desek. Nahrazuje standardní desku ze základní hry, nabízí vám speciální schopnost a nové příkazy.

- ❖ **Speciální schopnost:** Každý velitel má speciální schopnost napsanou ve vrchní části své desky. K využití této schopnosti není třeba přidělení kostky.
- ❖ **Nové příkazy:** Někteří velitelé mají na sobě příkazy s ikonkou žetonu příkazu, nikoli čísla. Tyto příkazy můžete využít **pouze** přidělením jednoho z vašich žetonů příkazu.

ŽETONY PŘÍKAZŮ



Za normálních okolností můžete přidělit na vaši příkazovou desku jednu kostku za kolo. Žetony příkazů vám dovolují využít v jednom kole jeden příkaz navíc.

V každém tahu můžete přidělit jeden z vašich žetonů příkazu na jeden z příkazů, který na sobě nemá kostku, nebo jiný žeton příkazu. Takový příkaz aktivujete v kroku 2: Příkazy, jako kdybyste na něj přidělili kostku. Toto můžete udělat navíc k jinému příkazu, kam jste přidělili kostku. Ve výsledku tak máte možnost využít dva příkazy v jednom tahu. V jednom tahu lze využít jen jeden žeton příkazu. NEMŮŽETE umístit žeton příkazu, pokud jste v tom samém tahu jeli na volnoběh.

Při přidělení žetonu příkazu na příkaz, na který můžete normálně přidělit rozmezí hodnot, se VŽDY počítá jako NEJNIŽŠÍ možná hodnota.

Příklad: Přidělíte-li žeton příkazu na Nitro, které aktivujete na základě hodnot 1–4, považujte ji za 1 a zvýšte hodnotu na kostce pohybu o 1.

Na konci kola odhodte všechny žetony příkazů ze své příkazové desky zpět do zásoby.

VYLEPŠENÍ AUT

Vylepšení dávají auto, kterému jsou přidělena, jedinečnou schopnost. Vždy se vztahuje na dané auto a nikoli na ostatní auta hráče. Jakmile jej jednou přidělíte, nesmíte jej přesunout.

Když je auto nepojízdné, je jeho vylepšení neaktivní. Po opravě se opět zprovozní i vylepšení.



Příkazová deska velitele posádky

NA PLNEJ CÉRES!
Pokud je vašemu autu přidělena kostka pohybu s hodnotou 6, považujte ji za 7.

HARANT KRÝSTOF
BLESNŮV RYCHLEJSÍ BRACHA

NÁLET
Umístěte svůj vrtník na prázdné pale a vystřelte z něj.

NITRO
Toto auto získává počet pohybů rovný hodnotě této kostky.

TŘÁSTA Z MÍSTA
Změňte hodnoty všech svých nepřipravených kostek na hodnotu této kostky.

OPRAVA
Odstráňte z jednoho ze svých aut jeden žeton poškození.

Karta vylepšení auta

TĚŽKÝ KULOMET
Když střelíte s tímto autem, můžete přehodit kostku střelby.

VELKÝ (L) NIČTEL

Palubní deska

Ikonka žetonu příkazu

Žetony příkazů

TERÉN

Terén je označení pro druhy polí natištěných na deskách trati. Na tato pole můžete vjet ve fázi pohybu, díky poškození nebo při srážce. Tato pravidla platí nezávisle na tom, čím je tah.



Pole silnice: Vjet na toto pole stojí 1 bod pohybu. Můžete využít bonus kostky silnice.



Pole off-road terénu: Vjet na toto pole stojí 1 bod pohybu.



Pole s bahnem: Vjet na toto pole stojí 2 body pohybu.

Poznámka: I když vám před pohybem na toto pole zbývá **pouze jeden bod pohybu, můžete přesto na toto pole vjet.**



Neprůjezdné pole: Toto pole je **překážka** (viz vpravo). Neprůjezdná pole na sobě mohou mít různé ilustrace, ale všechna jsou označena dvojitým žlutým okrajem.



Pole s nebezpečím: Symboly rudého dvojitého trojúhelníku vám ukazují, kam umístit žetony nebezpečí, když umísťujete novou desku trati. Neleží-li na tomto poli žádný žeton nebezpečí, považujte jej za normální pole daného typu.



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 pohnete o jedno pole ve směru, kterým se pohybovalo, bez spotřeby pohybu.



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 vaším počátečním a koncovým polem. Po dopadu ztratíte zbývající pohyby. Jestliže vozidlo vjede na rampu z jakéhokoli jiného pole, je zničeno.



Oheň! Když vjedete s vozidlem na takové pole, chytne plamenem! Položte žeton HOŘÍ! na palubní desku příslušného vozidla. Hořící vozidlo musí před svým pohybem v kroku pohybu hodit kostkou ohně (viz str. 20).



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.



DESKY TRATI & HERNÍ PLÁN

Herní plán tvoří postupně položená řada desek trati, kdy ve hře jsou **vždy** pouze tři desky – zadní, prostřední a přední.

Auta postupně posunujte od zadní přes prostřední k přední desce. Jestliže nějaké auto přejezdí přes čelní okraj přední desky, buď nastane konec hry, nebo přidáte novou přední desku a zadní odstraníte (viz str. 15). V okamžiku, kdy odstraníte zadní desku, dojde ke zničení všech aut, která se na této desce nacházejí.

Jakmile auto vyjede z trati levým, pravým nebo zadním okrajem herního plánu (díky poškození nebo po srážce), je zničeno.



PŘEKÁŽKY

Překážky jsou ostatní vozidla, vrtulníky, žetony nebezpečí (lícem dolů i nahoru), a neprůjezdná pole. Pole BEZ překážek považujte za **prázdná pole**.

Jakmile vjedete s vozidlem na pole s překážkou, řiďte se následujícími pravidly:

- ✘ **Obsazené pole:** Pole s vozidlem. Jakmile vaše auto vjede na pole s jiným vozidlem (i vlastním), ztrácí zbytek pohybů. Položte jej na vršek druhého vozidla a vyhodnoťte srážku (viz *Srážky*, str. 13).
- ✘ **Vrtulník:** Polem s vrtulníkem můžete projet bez efektu. Nicméně, ukončí-li vozidlo pohyb na poli s vrtulníkem, ať už po normálním pohybu, nebo jako výsledek srážky či poškození, dojde k jeho zničení.
- ✘ **Žeton nebezpečí otočený lícem dolů:** Pokud vjede vozidlo na pole s žetonem nebezpečí otočeným lícem dolů, okamžitě jej otočte lícem nahoru a vyhodnoťte jeho efekt (viz *vpravo*).
- ✘ **Žeton nebezpečí otočený lícem nahoru:** Vjede-li vozidlo na pole s žetonem nebezpečí otočeným lícem nahoru, vyhodnoťte efekt žetonu nebezpečí.
- ✘ **Neprůjezdné pole:** Vozidlo, které vjede na neprůjezdné pole, je okamžitě **zničeno**.



Drobeček s překážkami interaguje jinak (viz *Pravidla pro interakci při pohybu Drobečka*, str. 17).



VRAKY

Vraky jsou vyhořelá vozidla z předchozích závodů a přistupujte k nim jako k nepojízdným autům malých rozměrů. Když na pole s vrakem vjede jiné vozidlo, vyhodnotí se jejich srážka. Následně, dojde-li k přesunu vraku na pole s žetonem nebezpečí, dojde k jeho vyhodnocení. Ke zničení vraků dochází v okamžiku, kdy se nacházejí na stejném poli s vrtulníkem, nebo pokud obdrží jakékoli poškození.

NEBEZPEČÍ

Pokud se silniční vozidlo pohne na pole s žetonem nebezpečí, vyhodnoťte jeho efekt. Máme zde dva typy nebezpečí, které se buď jednorázově vyhodnotí, nebo zůstanou na plánu a stanou se překážkami.

PO VYHODNOCENÍ EFEKTU ŽETON ODHOŇTE:



Vrak: Umístěte na toto pole figurku vraku (viz *Vraky níže*). Umístěte pohybující se vozidlo nahoru na vrak a vyhodnoťte srážku.



Mina: Vozidlo obdrží žeton poškození. Jestliže má žeton na sobě nějaký efekt, okamžitě jej vyhodnoťte. Vozidlo ztrácí všechny zbylé body pohybu.



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



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

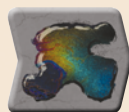
PONECHEJTE NA HERNÍM PLÁNU:



Silnice: Dané pole se mění na pole silnice.



Bahno: Dané pole se mění na pole s bahnem.



Olejová skvrna: Hodte kostkou směru a posuňte své vozidlo o jedno pole daným směrem. Toto vás nestojí žádný pohyb a dále pokračujte s vozidlem v pohybu. Toto pole i nadále považujte za pole silnice.



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 za neprůjezdné pole.

TAHY A KOLA

Hru Pekelná jízda: Vendeta budete hrát na tahy a kola. Herní kolo začíná hodem kostkami pohybu a kostkou silnice, následuje tah začínajícího hráče a dále se hráči střídají ve svých tazích ve směru hodinových ručiček. Konec tahu nastává, když ve svém tahu dokončíte kroky 1–4 (viz níže). Herní kolo končí, jakmile všichni hráči odehrají tři tahy.

ZAČÁTEK KOLA

Všichni najednou hodte všemi svými 4 kostkami pohybu. (V prvním kole použijte výsledek hozený při rozhodování o prvním hráči.) Kostky využívejte k pohybu svými pojezdovými vozidly a aktivaci jednoho příkazu za kolo. Začínající hráč také hodí kostkou silnice.



VE VAŠEM TAHU

V níže uvedeném pořadí vykonajte postupně následující 4 kroky.

1. **PŘIDĚLENÍ** jedné kostky pojezdovému autu.
2. Aktivujte **PŘÍKAZ** (jednou za kolo).
3. **POHYB** zvoleným autem.
4. **STŘELBA** zvoleným autem (je-li to možné).



Detailní popis a změny průběhu hry s Drobečkem naleznete na str. 16–18.



Detailní popis a změny průběhu hry s Poslední pětkou naleznete na str. 19.

KROK 1:

PŘIDĚLENÍ

Přidělte nevyužitou kostku pohybu pojezdovému autu, se kterým jste v daném kole ještě **nevykonali žádný pohyb**, a umístěte ji do středu palubní desky. Číslo na kostce určuje, o kolik polí budete moci s vozidlem pohnout v kroku 3: Pohyb.



Nemáte-li už k dispozici takové auto, přidělte nepoužitou kostku na pole **volnoběhu** u jednoho z vašich pojezdových aut, se kterým už jste v daném kole pohybovali. **NESMÍTE** přidělit kostku na volnoběh, máte-li pojezdové auto, se kterým jste ještě v daném kole nepohnuli. Kostku na pole volnoběhu můžete ve svém kole přidělit jednomu autu maximálně dvakrát. Vedle pole jsou uvedeny dvě tečky jako připomínka.



JEDNOU ZA KOLO můžete, kromě přidělení kostky vozidlu (**krok 1**), **pomocí jedné další kostky pohybu aktivovat jeden z příkazů na vaší příkazové desce (krok 2)**. Některé příkazy vyžadují, aby měla taková kostka specifické hodnoty (viz rámeček vpravo). **POZOR!** V tahu, kdy využíváte volnoběh, **NEMŮŽETE** aktivovat příkaz.

KROK 2:

PŘÍKAZ

Aktivujte příkaz, kterému jste přidělili kostku, vyhodnocením efektu na vaší příkazové desce. Váš příkaz musíte aktivovat **PŘEDTÍM**, než pohnete autem, kterému jste přidělili kostku pohybu.

*

POZOR! Narazíte-li někde u příkazů na symbol hvězdičky, znamená to, že zde můžete přidělit kostku pohybu jakékoli hodnoty.



EFEKTY PŘÍKAZOVÝCH DESEK

NÁLET (JAKÁKOLI KOSTKA)

Na hodnotě kostky nezáleží. Umístěte svůj vrtulník na jakékoli prázdné pole (bez překážek) a pak, je-li to možné, vystřelte z něj (viz Střelba, str. 10). V prvním kole **NESMÍTE** střílet.

NITRO (1–3)

Zvyšte počet pohybů, které vaše auto v tomto tahu provede, o hodnotu kostky umístěné na Nitro. Výsledný pohyb může být větší než 6 polí. Následně musíte svým vozidlem pohnout o celkový výsledný počet.

DRIFTOVÁNÍ (3–5)

Když v tomto tahu vaše auto poprvé vjede na pole s jiným vozidlem, může jím projet beze srážky. Nicméně, ukončíte-li pohyb svého vozidla na poli s jiným vozidlem, srážku vyhodnotíte, i kdyby to bylo v tomto tahu poprvé.

OPRAVA (6)

Odstraňte z jednoho ze svých aut jeden žeton poškození a zamíchejte jej zpět lícem dolů do hromádky. Jestliže dané auto bylo nepojezdové, stává se pojezdovým a může se později v rámci stejného kola pohybovat – samozřejmě, máte-li k dispozici ještě nějaký tah.

KROK 3: POHYB

První kolo: První pohyb každého auta vede na jedno z polí zadního okraje počáteční desky.

Pohněte autem, kterému jste přidělili kostku pohybu, podle následujících pravidel:

- ✘ Pohnete autem o počet polí určený přidělenou kostkou.
- ✘ Autem vždy pohnete na jedno ze tří polí svého **předního oblouku** (viz níže), ledaže vás efekt donutí jinak.

Při pohybu vždy uplatňujte následující pravidla, neohledně na tah a příčinu pohybu (pohyb, srážka, poškození).

- ✘ Autem musíte pohnout o plný počet pohybů, pokud vás o ně nepřipraví nějaký efekt.
- ✘ Autem smíte pohnout přes pole s vrtulníkem.
- ✘ Jakmile vjedete autem na pole s žetonem nebezpečí otočeným lícem dolů, otočte jej a vyhodnoťte.
- ✘ Obdrží-li auto poškození, ztratíte jeho zbývající pohyby.
- ✘ Vjede-li na pole s jiným vozidlem, srazí se s ním a ztratí zbytek pohybů. Umístěte pohybující se vozidlo na vršek vozidla, které se na poli už nacházelo, a vyhodnoťte srážku (viz Srážky, nahoře vpravo).

PŘEDNÍ OBLOUK

Tři pole – přímo před autem, vlevo a vpravo od tohoto pole jsou takzvaným předním obloukem vozidla. Při pohybu se auta mohou pohybovat jen na pole ve svém předním oblouku. Při střelbě mohou vozidla také cílit jen vozidla nacházející se v jejich předním oblouku.

Kostka silnice

Vždy na začátku kola první hráč hodí kostkou silnice. Tato kostka dává bonus každému autu, které při pohybu zůstane na polích silnice.

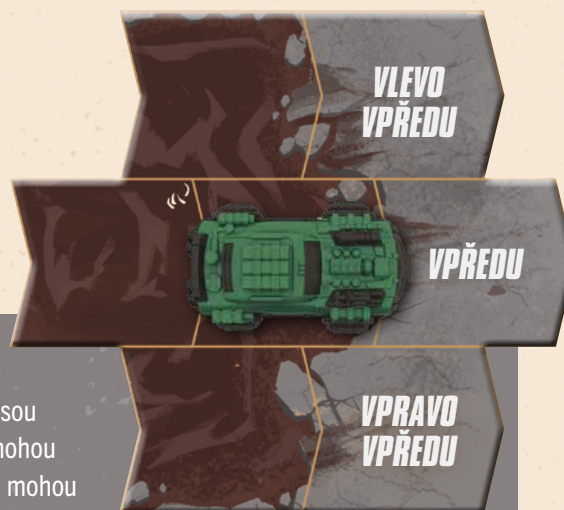


Ve svém tahu můžete po pohybu svého auta, za předpokladu, že všechny pohyby byly učiněny po polích silnice, okamžitě získat počet pohybů rovnající se číslu na kostce silnice. Tyto pohyby navíc již nemusíte vykonat po polích silnice. Tento bonus je volitelný, ale pokud jej využijete, musíte jej využít plně a beze zbytku.

Pokud jste neaktivovali příkaz *Trakční pohon*, Drobeček NEMŮŽE využít kostky silnice.

VOLNOBĚH

Pokud jste přidělili kostku na volnoběh, pohnete se vždy přesně o 1 pole, nezávisle na hodnotě přidělené kostky pohybu. NEMŮŽETE využít kostku silnice. Nicméně, máte-li po pohybu vhodný cíl MŮŽETE na něj střelit.



SRÁŽKY

Kdykoli jsou na sebe položena dvě vozidla, vyhodnotí se srážka. To se může stát při pohybu, z důvodu nebezpečí nebo z důvodu poškození. Jakmile dojde k uvedené situaci, pohybující se vozidlo ztrácí zbytek pohybů. Pak ihned vyhodnoťte srážku:

1. Hodte **kostkou srážky** a **kostkou směru** (viz str. 10). Z údajů na kostkách vyplyne, zda se bude pohybovat spodní nebo vrchní vozidlo, a také kterým směrem.
2. Je-li jedno z vozidel VĚTŠÍ než druhé, vlastník toho většího si může POUZE JEDNOU zvolit možnost přehození OBOU kostek. To platí i tehdy, je-li větší vozidlo nepojízdné, nebo pokud obě vozidla patří témuž hráči. Vždy pohnete DRUHÝM vozidlem. Nemůžete přehazovat.
3. Pohněte s určeným vozidlem o 1 pole ve směru určeném kostkou srážky.



Jestliže se dotčené vozidlo pohne na pole, kde způsobí další srážku, pokračujte ve vyhodnocování, dokud na každém poli nebude zase jenom jedno vozidlo.

Příklad: Pavlovo střední auto je položeno na vraku. Na kostkách padne SPODNÍ a VLEVO VPŘED. Pavel je spokojen a nepřehazuje. Vrak odsune o jedno pole vlevo vpřed.



KROK 4: STŘELBA

První kolo: V prvním kole tento krok přeskočte. Vaše zbraně jsou funkční až od druhého kola.

Auto, se kterým jste právě pohnuli, nebo právě umístěný vrtulník mohou vystřelit podle následujících pravidel:

- ✘ Můžete vystřelit na vozidlo v předním oblouku svého auta či vrtulníku (viz *Přední oblouk*, str. 13).



Drobeček může při střelbě střílet na cíl ve svém předním NEBO zadním oblouku.

- ✘ Máte-li více možných cílů, zvolte si jeden.
- ✘ Nemůžete střílet na vrtulníky.
- ✘ Můžete střílet na vraky. Vraký pro tento účel považujte za nepojízdná malá auta. Pokud vrak obdrží poškození, je zničen.
- ✘ Můžete střílet po vyhodnocení srážky.
- ✘ Můžete střílet na vlastní auta.

Průběh střelby: Zvolte si cíl a hodte kostkou střelby. Padne-li hodnota kostky shodná s velikostí, jakou má zvolený cíl, dojde k zasažení daného vozidla, a to utrpí poškození.



Jestliže jste při střelbě byli úspěšní, vlastník zasaženého auta dobře a vyhodnotí efekt žetonu poškození (viz *Obdržení poškození*, str. 9).



Střelíte-li na Drobečka, nejprve si zvolte příkaz v sekci, na kterou jste schopni vystřelit. Budete-li úspěšní, tento příkaz utrpí lehké poškození. (Viz *Střelba na Drobečka* na straně 17.)



Dojde-li k zásahu motorky, získává žeton lehkého poškození a stane se nepojízdnou. Motorku otočte přední stranou dozadu a otočte její palubní desku.



KOSTKA SRÁŽKY



2x

Pohněte vrchním vozidlem



4x

Pohněte spodním vozidlem



KOSTKA STŘELBY

Úspěšnost vašeho útoku pomocí střelby vyhodnoťte porovnáním výsledku na kostce s velikostí auta, na které střílíte.



1x

Malé/střední vozidlo



1x

Střední vozidlo



3x

Velké vozidlo



1x

Vozidlo libovolné velikosti

KOSTKA SMĚRU

Když nějaký efekt vyžaduje hod kostkou směru, ujistěte se, že vyhodnocujete ve správném směru „šipek“ polí na herním plánu.



Vlevo vzad



Vlevo vpřed



Vzad



Vpřed



Vpravo vzad



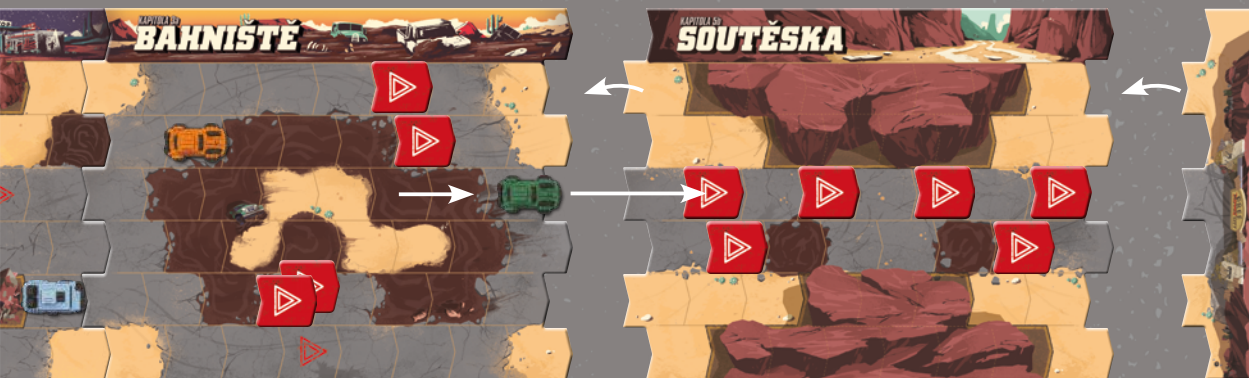
Vpravo vpřed



PŘEJETÍ ČELNÍHO OKRAJE PŘEDNÍ DESKY TRATI

Jestliže přejede nějaké auto přes čelní okraj přední desky trati, nastane jedna ze dvou situací.

- ✘ Pokud to BYLA poslední deska trati a auto přejelo cílovou čáru, hra končí a daný hráč je králem pouště!
- ✘ Pokud to NEBYLA poslední deska trati, aktualizujte herní plán:
 1. Všechna auta na aktuální zadní desce jsou zničena.
 2. Odhodte všechny žetony nebezpečí na současné zadní desce.
 3. Všechny vrtulníky na současné zadní desce vraťte jejich majitelům.
 4. Odstraňte současnou zadní desku trati ze hry, otočte ji druhou stranu nahoru a dejte ji dospod dobírací hromádky.
 5. Posuňte prostřední a přední desku zpátky. Nyní jsou z nich zadní a prostřední deska.
 6. Vezměte vrchní desku z dobírací hromádky a položte ji před nově prostřední desku. To je nová přední deska.
 7. Na novou přední desku na každé pole s dvojitým trojúhelníkem umístěte náhodně žetony nebezpečí otočené lícem dolů. Je-li to potřeba, zamíchejte odhozené žetony a vytvořte novou zásobu.



Pavel pohne vozidlem o 5 polí, a to přejede přes čelní okraj přední desky herního plánu. Přerušil pohyb a vykoná výše uvedené kroky.

Díky tomu přidal novou přední desku trati. Pavel pokračuje v pohybu vozidla na nové desce.

Je-li nová přední deska závěrečnou deskou závodu, přidejte cílovou čáru.

8. Zkontrolujte, zda nejde o **závěrečnou desku**.
9. Pokud zbyly auto, které přejelo přes čelní okraj, nějaké pohyby, pokračujte s ním v pohybu.

ZÁVĚREČNÁ DESKA

O tom, která deska je závěrečná, rozhoduje počet hráčů.

2 hráči:

Pokud jeden z hráčů do té doby nevypadne, je závěrečnou deskou PÁTÁ deska. Přidejte za ni cílovou čáru.

3 a více hráčů:

Dojde-li k **vyřazení** jednoho hráče (*viz vpravo*), stává se současná přední deska ihned závěrečnou. Přidejte za ni cílovou čáru.

Dojde-li k vyřazení hráče po přejetí čelního okraje přední desky (všechna jeho vozidla byla na zadní desce), umístíte novou přední desku běžným způsobem. Nová přední deska se nyní stává závěrečnou deskou.

KONEC TAHU

Posuňte kostku na palubní desce auta, se kterým jste pohybovali, na pole „konec tahu“. Tomuto autu už nemůžete v tomto kole přidělit jinou kostku pro normální pohyb, ale může jet v dalším tahu na volnoběh.

Všechna auta na polích s vrtulníky jsou zničena.

Na tahu je hráč hrající po vaší levici.

KONEC KOLA

Poté, co každý odehrál tři tahy, předejte kostku silnice hráči po vaší levici. V dalším kole bude začínajícím hráčem.

Zahajte nové kolo.

VYŘAZENÍ ZE HRY

K vyřazení hráče ze hry dojde v okamžiku, kdy jsou všechna jeho auta nepojízdná nebo zničena. Odstraňte vrtulník v příslušné barvě ze hry. Nepojízdná auta vyřazeného hráče zůstávají na herním plánu. Tento hráč už další tahy ve hře nehraje.

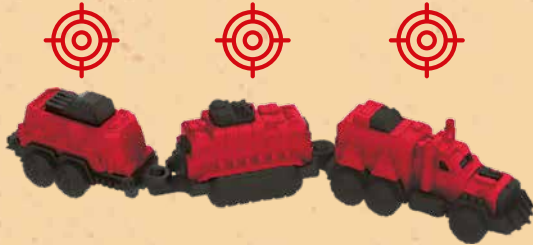
VÍTEZSTVÍ VE HŘE

Hra končí a vy vítězíte, pokud:

- ✘ Vaše auto protne cílovou čáru (*viz Závěrečná deska, vlevo*).
- NEBO
- ✘ Jste poslední hráč s alespoň jedním pojezdým vozidlem.

DROBEČEK

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



zadní

prostřední

přední

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. 18).



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 **Rozséváč nebezpečí** umísťuje žetony nebezpečí na pole v Drobečkově zadním oblouku.

VE VAŠEM TAHU

V níže uvedeném pořadí vykonáte 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 pruhy (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. 18).

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 neaktivujete 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 snižte 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.

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 z vás si nemůže 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 obdrží žeton poškození.
- ✘ Poškozené motorky žeton lehkého poškození.
- ✘ Příkaz **Raketomet** NENÍ součástí kroku Střelba. 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 a hodem kostkou vybrat, na který příkaz v daném voze střílí. V každé sekci jsou dva příkazy, na které je možné střílet. Na příkaz **Oprava** NIKDY nesmíte cílit. Také nelze 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, pak ale pouze s Drobečkem pohnete a neaktivujete příkaz.



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

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, že 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 která 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 dvě pole před vámi a na kolem 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 vozy následují trasu předního.

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



POSLEDNÍ PĚTKA

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



KROK 1: PŘIDĚLENÍ

V KAŽDÉM tahu přidělte DVĚ ze svých 6 nevyužitých kostek pohybu dvěma motorkám.

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

VOLNOBĚH

Motorka může jet na volnoběh (kostku přidělte na palubní desku dané motorky) maximálně čtyřikrát. Na rozdíl od auta, které může jet na volnoběh dvakrát.

Symbyly

Každá motorka má na sobě namalovaný symbol odpovídající příslušné palubní desce. Když přidělujete kostku pohybu na palubní desku, ujistěte se, že pohybujete správnou motorkou.



KROK 3: POHYB

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

DRIFTOVÁNÍ

Při pohybu může motorka driftovat mezi VŠEMI ostatními vozidly a nezpůsobit 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 motorka 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.

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

POŠKOZENÍ

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

Motorku otočte přední částí dozadu a otočte její palubní desku. Nepojízdnou motorku lze zprovoznit příkazem **Oprava**.



Hrajete-li s rozšířením **Masakr v Ďáblově rokli**, motorky nikdy nezískají žeton poškození HOŘÍ, ale mohou začít hořet z jiných důvodů (terén či jiné efekty).



HOŘÍ!

Vozidla (auta a motorky) mohou chytit plamenem, když nastane jedna z následujících situací:

- ✘ Vozidlo vjede na pole s ohněm.
- ✘ Vozidlo získá žeton HOŘÍ! na základě nějakého efektu (například příkaz Plamenomet od OhniVandy).
- ✘ Auto dostane žeton poškození „HOŘÍ!“

Položte žeton HOŘÍ! na palubní desku daného vozidla.



Ve své fázi Pohybu, před pohybem vozidla, 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 než 6. Pohyb musíte využít vždy celý a beze zbytku.



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



Došlo ke zničení vozidla.

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 tato situace, ignorujte ji.



Drobeček s ohněm interaguje jinak. (Viz Pravidla pro interakce při pohybu Drobečka, str. 17.)



Dobíjení!

Někdy je prostě potřeba ještě hustějších kvérů. Rozšíření Extra střelivo je sadou pěti minirozšíření. Všechny pět balíčků si můžete přidat do hry. Každý balíček rozšíření má svou vlastní kartu pravidel a pár nepopsaných karet navíc pro vás, abyste si mohli vytvořit vlastní efekty.



8x

PODMÍNKY NA TRATI

Podmínky na trati se aplikují na desku trati.

Z karet vytvořte dobírací balíček, pečlivě jej zamíchejte a náhodně doberte dvě karty. Ke střední a přední desce (nikoli k počáteční) umístěte po jedné kartě. Pravidlo napsané na kartě platí pro desku trati, u které leží.

Když budete odstraňovat desku, u které leží karta, příslušnou kartu odhodte.

V okamžiku, kdy budete přikládat novou desku trati, náhodně doberte kartu z balíčku a položte ji vedle přikládané desky trati.

Jakmile vám dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový balíček.



10x

VYLEPŠENÉ NÁLETY

Vylepšené nálety jsou jednorázové karty hrané při využití vašeho vrtulníku.

Na začátku hry rozdejte všem hráčům po jedné kartě Vylepšeného náletu otočenou lícem dolů. Na kartě je uvedeno, v kterém okamžiku hry ji máte zahrát.

Zahrnou kartu Vylepšeného náletu odstraňte ze hry.



8x

ODMĚNY

Odměny jsou tajné cíle přinášející odměnu, když je splníte.

Z karet vytvořte dobírací balíček, pečlivě jej zamíchejte a všem hráčům rozdejte po jedné kartě Odměn.

Jakmile splníte podmínky uvedené na kartě, můžete ji okamžitě zahrát a získat odměnu uvedenou ve spodní části karty.

Zahrnou kartu Odměny odstraňte ze hry.



6x

JEDNORÁZOVKY

Jednorázovky jsou jednorázové karty s efektem pro posádku.

Z karet vytvořte dobírací balíček, pečlivě jej zamíchejte a všem hráčům rozdejte po jedné kartě Jednorázovky otočené lícem dolů. Na kartě je uvedeno, v kterém okamžiku hry ji máte či můžete zahrát.

Zahrnou kartu Jednorázovky odstraňte ze hry.



8x

BONUSOVÉ PŘÍKAZY

Bonusové příkazy přidávají na příkazovou desku další příkaz dostupný posádkám s auty a motorkami.

Z karet vytvořte dobírací balíček, pečlivě jej zamíchejte a všem hráčům rozdejte po jedné kartě Bonusového příkazu.

Jedná se o další příkaz navíc, který můžete používat přidělením kostky.



Drobeček nemá příkazovou desku. Proto nemůže využívat bonusové příkazy.

Toto rozšíření nahrazuje kostky pohybu vozidel a kostku střelby pomocí karet, aby tak co nejvíce redukovalo míru náhody.

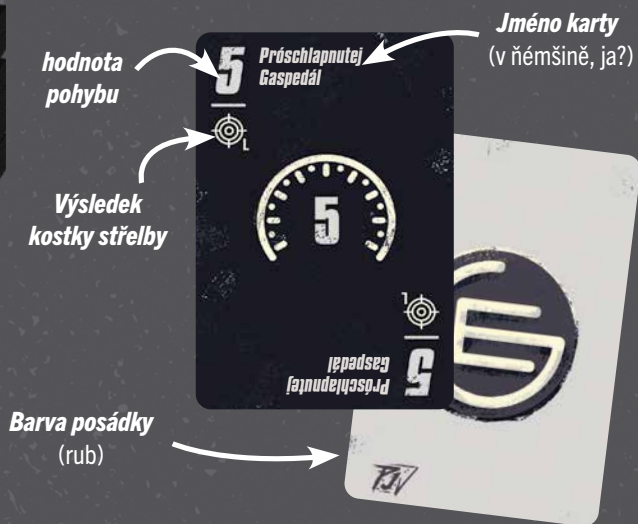
Každá posádka obdrží 18 karet Germánského vercajku v odpovídající barvě.



Drobeček a Poslední pětka toto rozšíření nepoužívají, ale můžete s nimi hrát proti posádkám aut, které ano.



KARTA GERMÁNSKÉHO VERCAJKU



PŘÍPRAVA

1. Všichni nahradte svou sadu kostek pohybu odpovídajícím balíčkem Germánského vercajku.
2. Na začátku hry zamíchejte balíček a doberte si do ruky 5 zahajovacích karet.
3. Všichni najednou spočítejte hodnoty pohybu na svých kartách a ohlaste výsledek. Hráč s nejnižším součtem zahajuje první kolo hry. Máte-li shodu v nejnižším součtu, **všichni** zamíchejte karty zpět do balíčku a doberte si nových 5 karet. Toto opakujte do okamžiku, dokud nebude s nejnižším součtem jen jeden hráč.

PŘIDĚLOVÁNÍ A POHYB

Ve svém tahu zahrajte jednu z karet v ruce k odpovídající palubní desce, jako kdybyste přidělovali kostku pohybu. Jednou za kolo také můžete přidělit jinou kartu z ruky k jednomu příkazu na vaší příkazové desce. Představte si to, jako kdybyste přidělili kostku odpovídající hodnoty danému autu nebo příkazu. Například, pokud jste přidělili kartu na příkaz Nitro, přidejte si takovou hodnotu k číslu na kartě, jakou jste přidělili svému autu pro pohyb. Jakmile vyhodnotíte příkaz nebo pohyb auta, kartu otočte rubem vzhůru, abyste dali najevo, že váš tah skončil.

Po třech tazích a poté, co pohnuli všichni hráči svými auty, by většinou každému měla zůstat v ruce jedna karta. Všechny karty zahrané na palubní a příkazové desky odhodte. Poté si všichni doberte ze svého balíčku do 5 karet, což je maximální počet karet, které můžete mít v ruce.

STŘELBA

Pro vyhodnocení střelby otočte vrchní kartu balíčku. Odpovídá-li výsledek kostky střelby nakreslený na kartě cíli, útok je úspěšný. Po útoku otočenou kartu odhodte.

MÍCHÁNÍ

Máte-li si kdykoli dobrat kartu (nebo otočit vrchní kartu balíčku pro střelbu) a váš dobírací balíček již žádné karty neobsahuje, okamžitě si zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte si nový dobírací balíček, což se může stát i uprostřed kola. Nastane-li taková situace, neodstraňujte karty přidělené k příkazovým a palubním deskám. Ty odhodte až na konci kola. Karty na odhazovací hromádce jsou veřejnou informací a všichni hráči k ní mají přístup.

MY PRŠÉJEME
FÁM FÉLMI
TÓPRA JÍSDA!





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.

ŽETONY POŠKOZENÍ



Když vaše auto obdrží poškození, doberte si žeton poškození. Vyhodnoťte jeho efekt (*níže*). Pak žeton umístěte otočený lícem dolů do jednoho slotu pro poškození na palubní desce daného auta. Jestliže jste s vozidlem pohybovali, ztrácíte zbytek pohybů. Vozidlo se dvěma žetony poškození se stává nepojízdné.



ŠTŘEJCH: Žádný efekt (kromě obdržení žetonu a zabrání slotu).



ŠRAPNEL: Hodte kostkou směru. Počínaje autem, které poškození utrpělo, sledujte linii určenou výsledkem hodu, dokud nenarazíte na další vozidlo. Toto vozidlo získá 1 poškození a to i v případě, že se jedná o vaše vozidlo. Šrapnel projde jakýmkoli terénem, i neprůjezdným. Pokud se v určené linii až k okraji plánu nenachází žádné vozidlo, nic se nestane.



LEHKÉ POŠKOZENÍ: Žádný efekt (kromě obdržení žetonu a zabrání slotu). Opravíte jej jako normální poškození. Jestliže vám náhodou dojdou žetony lehkého poškození, použijte klasický žeton poškození otočený lícem dolů.



Drobeček a motorky Poslední pětky získávají namísto normálních žetonů poškození žetony lehkého poškození.



Některé žetony poškození s poškozeným autem pohnou. Jestliže se auto pohne na pole s jiným vozidlem, pohybující auto ztratí zbytek pohybů a vyhodnotí se srážka (*viz str. 13*). Pohne-li se auto na neprůjezdné pole, nebo vyjede z plánu přes levý, pravý nebo zadní okraj, dojde k jeho zničení.



SMYK (6 různých žetonů):

Pohněte se o jedno pole v daném směru.



ODMRŠTĚNÍ: Hodte kostkou směru a kaskadérskou kostkou.

Pohněte se o výsledný počet polí určeným směrem. Ignorujte veškerá pole mezi počátečním a koncovým polem. Stále musíte vyhodnotit efekt koncového pole, tj. pole, na kterém s pohybem skončíte.



TRVALÝ EFEKT: Doberete-li si žeton poškození trvalého efektu, doberte si kartu **trvalého efektu** a umístěte ji otočenou lícem vzhůru do volného slotu pro poškození. Na ni položte žeton poškození otočený lícem dolů. Efekt karty platí, dokud neopravíte žeton poškození. Když poškození opravíte, odstraňte JAK žeton poškození, TAK kartu trvalého efektu a odhodte je na příslušné odhazovací hromádky.



HOŘÍ!: Vezměte si **žeton HOŘÍ!** ze společné zásoby a umístěte ho na palubní desku daného auta. Žeton poškození umístěte otočený lícem dolů do slotu pro poškození. Hoří-li vaše vozidlo, musíte před jeho pohybem ve fázi pohybu házet kostkou ohně. Opravení žetonu poškození neodstraní žeton HOŘÍ!



OMRÁČENÍ: Hodte kaskadérskou kostkou. Pohněte svým autem o tolik polí, kolik padlo na kostce, přičemž pro každý pohyb o 1 pole znovu házejte kostkou pohybu. Stále na vás platí efekty terénu, na který vjíždíte (např. 2 pohyby pro vjezd na pole s bahnem). Pokud vjedete na pole, které vaše auto připraví o zbytek tahů, efekt omrácení končí, např. po srážce s jiným vozidlem.