

PEKELNÁ TÍZDA

VENĎETA

TAHLE CESTA
JE DLÁŽĎENA
ŠPATNÝMI ÚMYSLY!



PRAVIDLA



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

JEDINÝ CÍL VAL & PAL

PŘIPRAVIT. ZAMÍŘIT. VAL!

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



HERNÍ SOUČÁSTI



4 příkazové desky
(ve 4 barvách)



12 palubních desek
(po 3 ve 4 barvách)



12 aut
(po 3 ve 4 barvách)



4 vrtulníky
(ve 4 barvách)



16 kostek pohybu
(po 4 ve 4 barvách)



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



26 žetonů nebezpečí



4 figurky vraků

3



Prostřední deska trati

Přední deska trati

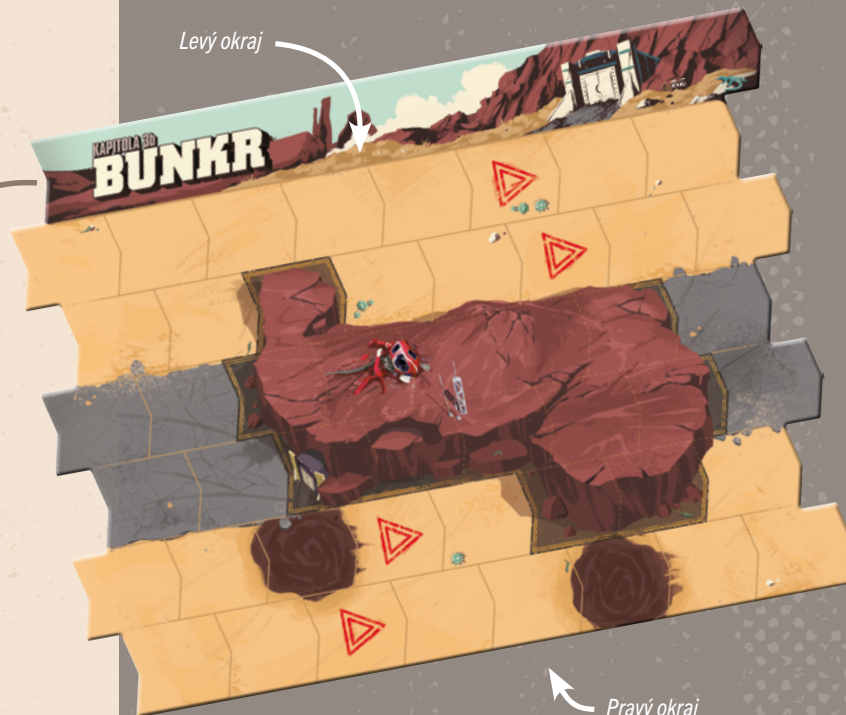
7

4

6



Levý okraj



Pravý okraj

DESKY TRATI & HERNÍ PLÁN

Herní plán tvoří postupně položená řada desek trati, kdy ve hře jsou **vždy** pouze tři desky – zadní, prostřední a přední. Hru hrajete do okamžiku, než některé z aut projede závěrečnou deskou (viz str. 11).

Auta postupně posunujte od zadní přes prostřední k přední desce. Jestliže nějaké auto přejede přes čelní okraj přední desky, buď nastane konec hry, nebo přidáte novou přední desku a zadní odstraníte (viz str. 11). 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 (kvůli poškození nebo po srážce), je zničeno.

MAŠINY

Každá posádka disponuje několika **vozidly** (auta) a jedním **vtulníkem**.

VOZIDLA

Každá posádka má k dispozici tři auta různých velikostí:



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 snadněji trefit.

Každé auto má vlastní palubní desku odpovídající jeho velikosti.

VRTULNÍKY

Každá posádka má také vrtulník své barvy. Na vrtulníky nelze střílet, nedostávají poškození a nesráží se s jinými vozidly.

Naopak, vrtulníky MOHOU střílet a automaticky zničí každé auto (i vlastní), které skončí po svém tahu na jejich poli.



PALUBNÍ DESKY AUT

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



OBDRŽENÍ POŠKOZENÍ

Auta mohou obdržet žeton poškození kvůli 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. (Shrnutí efektů naleznete na konci těchto pravidel.) Pak umístěte tento žeton lícem dolů k palubní desce auta do jednoho slotu pro poškození.

STAV AUTA

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 zpojízdnit příkazem **Oprava**, viz *Oprava*, str. 8.)



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 znepojízdění. Dojde-li ke zničení auta, odstraňte jej ze hry a nemůžete jej nijak opravit ani do hry vrátit. Zamíchejte jeho žetony poškození zpět do společné zásoby. Palubní desku vraťte do krabice.

K zničení auta dochází v těchto okamžicích:

- ✘ Vjede na neprůjezdné pole.
- ✘ Skončí po svém tahu na poli s jakýmkoli vrtulníkem (i vaším).
- ✘ Nachází se na zadní desce v okamžiku, kdy dojde k odstranění této desky.
- ✘ Vyjede z herního plánu jeho levým, pravým nebo zadním okrajem (kvůli 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 ní přidejte cílovou čáru (viz str. 11).

DESKY TRATI TERÉN

Terén je označení pro druhy polí natištěných na deskách trati. Na tato pole se můžete dostat ve fázi pohybu, kvůli poškození nebo při srážce. Tato pravidla platí bez ohledu na to, který z hráčů je právě na tahu.



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 něj 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.

PŘEKÁŽKY

Překážky jsou ostatní vozidla, vrtulníky, žetony nebezpečí (lícem dolů i nahoru) a neprůjezdná pole. Pole BEZ překážek považujte za **prázdna 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 pohybu. Položte jej nahoru na druhé vozidlo a vyhodnoťte srážku (viz *Srážky*, str. 9).
- ✘ **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, je zničeno.
- ✘ **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**.

NEBEZPEČÍ

Vjede-li vozidlo na pole s žetonem nebezpečí, vyhodnoťte jeho efekt. Ve hře se vyskytují dva typy žetonů nebezpečí.

PO VYHODNOCENÍ EFEKTU ŽETON ODHOĎTE:



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



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

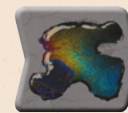
PONECHEJTE NA HERNÍM PLÁNU:



Silnice: Dané pole se mění na pole silnice.



Bahno: Dané pole se mění na pole s bahnem.



Olejová skvrna: Hodte kostkou směru a pohněte svým vozidlem 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.

VRAKY

Vraky jsou vyhořelá vozidla z předchozích závodů a přistupujte k nim jako k nepojízdným autům malé velikosti. 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 obdrží jakékoli poškození.

PRŮBĚH HRY

TAHY A KOLA

Hru Pekelná jízda: Vendeta budete hrát na tahu 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 začínajícím hráči.) Kostky využívejte k aktivaci jednoho příkazu za kolo a k pohybu svými pojezdnými auty. Začínající hráč také hodí kostkou silnice.



VE VAŠEM TAHU

V níže uvedeném pořadí vykonajte postupně následující 4 kroky.

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

Krok 1:

PŘIDĚLENÍ

Přidělte nevyužitou kostku pohybu pojezdnému 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 taková auta, přidělte nepoužitou kostku na pole **volnoběhu** u jednoho z vašich pojezdných aut, se kterým už jste v daném kole pohybovali. **NESMÍTE přidělit kostku na volnoběh, máte-li pojezdné 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** střelit.

NITRO (1-3)

Zvyšte počet pohybů svého auta v tomto tahu o hodnotu kostky umístěné na Nitro. Výsledný pohyb může být větší než 6 polí. Následně **musíte** svým vozidlem pohnout o celkovou výslednou hodnotu.

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, musíte vyhodnotit srážku, i kdyby to bylo v tomto tahu poprvé.

OPRAVA (6)

Odstraňte z jednoho ze svých aut jeden žeton poškození a zamíchejte ho zpět lícem dolů do společné zásoby. Jestliže dané auto bylo nepojezdné, stává se pojezdným, a můžete s ním později v rámci stejného kola pohybovat – samozřejmě, máte-li k dispozici ještě nějaký tah.

Krok 3: POHYB

První kolo: První pohyb každého auta zahájíte na jednom z polí zadního okraje počáteční desky.

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

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

Při pohybu vždy uplatňujte následující pravidla, nehledě 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, srazíte se s ním a vaše vozidlo ztratí zbytek pohybů. Umístěte pohybující se vozidlo na vršek vozidla, které se na poli už nacházelo, a vyhodnoťte srážku (viz *Srážky, 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

Na začátku kola začínající hráč vždy hodí kostkou silnice. Tato kostka poskytuje 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.

Příklad: Pavel pohne autem o 6 polí a všechna z nich jsou pole silnice. Po pohybu využije kostku silnice, na které padla na začátku kola 3. Pohne se o 2 pole na pole s žetonem nebezpečí, otočí ho a odhalí vrak. Odstraní žeton, umístí na pole figurku vraku a své auto na ni. Pavlovo auto ztratí všechny zbylé pohyby a musí vyhodnotit srážku.

VOLNOBĚH

Pokud jste přidělili kostku na volnoběh, pohnete s daným autem vždy přesně o 1 pole, bez ohledu na hodnotu přidělené kostky pohybu. NESMÍTE využít kostku silnice. Nicméně, máte-li po pohybu vhodný cíl, MŮŽETE na něj střílet.



SRÁŽKY

Kdykoli jsou na sebe položena dvě vozidla, vyhodnotí se srážka. To se může stát při pohybu, v důsledku nebezpečí nebo poškození. Jakmile dojde k uvedené situaci, pohybující se vozidlo ztratí zbytek pohybů. Následně okamžitě 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 v případě, je-li větší vozidlo nepojízdné, nebo pokud obě vozidla patří témuž hráči.
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 nezůstane jenom jedno vozidlo.

Příklad: Pavel má své střední auto položené 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 vynechejte. Vaše zbraně se stávají funkčními až od druhého kola.

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

- ✘ Můžete vystřelit na vozidlo v předním oblouku svého auta či vrtulníku (viz *Přední oblouk*, str. 9).
- ✘ Máte-li více možných cílů, zvolte si jeden.
- ✘ Nemůžete střílet na vrtulníky.
- ✘ Můžete střílet na vraky. Vraky pro tento účel považujte za nepojízdná malá auta. Pokud vrak obdrží poškození, je zničen.
- ✘ Můžete střílet až po vyhodnocení srážky.
- ✘ Můžete střílet na vlastní auta.

Průběh střelby: Zvolte si cíl a hodte kostkou střelby. Padne-li na kostce totožná velikost s tou, kterou má zvolený cíl, vozidlo jste zasáhli a utrpí poškození.

Vlastník zasaženého auta dobře žeton poškození a vyhodnotí jeho efekt (viz poslední strana pravidel).



KOSTKA SRÁŽKY



Pohněte
vrchním vozidlem 2x



Pohněte
spodním vozidlem 4x



Malé/střední
vozidlo 1x



Střední
vozidlo 1x



Velké
vozidlo 3x



Vozidlo
libovolné velikosti 1x

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

KOSTKA STŘELBY

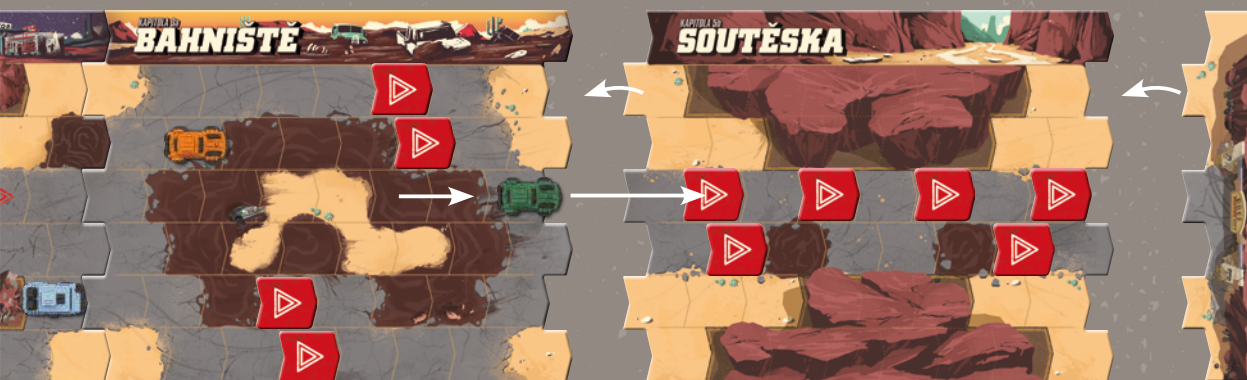
Úspěšnost vašeho útoku střelbou vyhodnoťte porovnáním výsledku na kostce s velikostí auta, na které střílíte.



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 současné 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 stranou nahoru a dejte ji dospod dobírací hromádky.
 5. Posuňte prostřední a přední desku dozadu. Nyní jsou z nich zadní a prostřední deska.
 6. Vezměte vrchní desku z dobírací hromádky a položte ji před novou prostřední desku. To je nová přední deska.



Pavel pohne vozidlem o 5 polí, přičemž přejede čelní okraj přední desky herního plánu. Pohyb přeruší 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.

7. Na novou přední desku umístěte na každé pole s dvojitým trojúhelníkem náhodně žetony nebezpečí otočené lícem dolů. Je-li to potřeba, zamíchejte odhozené žetony a vytvořte novou zásobu.
8. Zkontrolujte, zda nejde o **závěrečnou desku**.
9. Pokud zbyly auta, 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*), současná přední deska se ihned stává závěrečnou. Přidejte za ni cílovou čáru.

Dojde-li k vyřazení hráče po přejetí čelního okraje přední desky (všechna jeho vozidla byla na zadní desce), umístěte 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.

Jakákoli 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 nalevo od vás. 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.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

Hra končí a vy vítězíte, pokud:

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

ŽETONY POŠKOZENÍ

Když vaše auto obdrží poškození, doberte si žeton poškození a vyhodnoťte jeho efekt (viz níže). Poté žeton otočte lícem dolů a umístěte ho do jednoho slotu pro poškození na palubní desce daného auta. V případě, že jste s vozidlem pohybovali, ztrácíte zbytek pohybů. Vozidlo s dvěma poškozeními se stává nepojízdné.



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



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

Některé žetony poškození s poškozeným vozidlem určitým způsobem pohnou. Pohnete-li s vozidlem na pole s jiným vozidlem, pohybující se vozidlo přijde o zbytek pohybů a vyhodnotíte srážku (viz str. 9). Jestliže s vozidlem vjedete na neprůjezdné pole, nebo vyjede přes levý, pravý nebo zadní okraj herního plánu, je zničeno.



SMYK (6 různých žetonů): Pohněte s vozidlem o jedno pole v daném směru.



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 omráčení končí, např. po srážce s jiným vozidlem.



ODMRŠTĚNÍ: Hodte kostkou směru a kaskadérskou kostkou. Pohněte s vozidlem 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.

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