

SCRAP RACER



Autori hry: Anika & Sebastian Richter
pre 2 - 6 pretekárov vo veku 8 a viac rokov



Šrotoví pretekári! Pripravte sa, pozor, štart! V koži zbesilých pretekárov budete účastníkmi najrýchlejších, najkrkolomnejších, ba priam najšialenejších pretekov galaxie! Keďže sú postavené z rôznych šrotových súčiastok, stroje pretekárov sú možno rýchle, avšak všetky sú náchylné na nespočet motorických aj mechanických porúch, od banálnych až po katastrofické. Odvaha, premyslená taktika aj šťastné hody kockou či priaznivé karty... to všetko sa Ti zide, ak sa chceš stať víťazom tohto závodu chaosu. **Nech je kocka na tvojej strane!**

Hracie prvky	strana 1
Rozloženie hry	strana 2-3
Prostredie a cieľ hry	strana 3
Priebeh hry	strana 4-7
• Hody kockami a urýchľovacie moduly	strana 4
• A) Pohyb pretekárom	strana 5
• B) Rovnaké čísla na kockách	strana 6
• Prekročenie cieľovej čiary	strana 6-7
• Zbieranie urýchľovacích modulov	strana 7
Koniec hry a ocenenie pretekárov	strana 7
Zmeny v hre pre dvoch	strana 8
Variant pre 3 hráčov	strana 8
Variácie trate	strana 9
Prehľad kariet	strana 10-11
• Karty havárií	strana 10
• Cieľové karty	strana 11
• Bonusové karty	strana 11
Špeciálne schopnosti pretekárov	strana 12
Prehľad rahu hráča	strana 12

Hracie prvky

- 14 traťových úsekov



6x rovné = zelené svetlá | 8x zákruty = modré svetlá

- 6 pretekárov & 6 plastových podstavcov



Swiftly Jackal Crusher Hover Twister Steel Jacket

- 6 palubných dosiek



- 1 cieľová čiara + 1 plastový podstavec



- 16 cieľových kariet



4 z každej hodnoty: 2, 3, 5, 7

rubová strana

- 18 cieľových odznakov



lícna strana

rubová strana

- 28 bonusových kariet



lícne strany

rubová strana

- 17 bonusových spínačov



- 56 kariet havárií



lícne strany

rubové strany

- 18 urýchľovacích modulov



6 ks z každého druhu: +/- 1, obrát' kocku, opakuj hod

rubová strana

- 6 hracích kociek



- 1 odznak začínajúceho hráča



- 1 pravidlá hry

Rozloženie hry

1) Pred začatím hry si zostavte **závodnú trať** ľubovoľným spôsobom. Pre vašu prvú hru odporúčame použiť nasledovnú zostavu. Po zostavení trate položte **cieľovú čiaru** na vyznačené miesto na trati:

Rozmiestnenie trate A:

Čísla na zadnej strane traťových úsekov pomáhajú ľahko zostaviť rôzne zostavy trate.



Poznámka: Viac príkladov možností rozloženia trate nájdete na str. č.9 týchto pravidiel hry.

2) Lícami nadol zamiešajte **urýchľovacie moduly** a lícom nadol ich rozložte po jednom na vyznačené polia na trati. Zvyšné moduly pripravte do kôpky tiež lícom nadol vedľa trate ako spoločné zásoby.

3) **Bonusové karty** zamiešajte a rovnako položte vedľa trate lícom nadol. **Bonusové spínače** pripravte vedľa týchto kariet.

4) Zamiešajte cieľové karty a aj tie položte vedľa trate lícom nadol. Cieľové odznaky pripravte vedľa cieľových kariet.

5) Majte všetkých **6 hracích kociek** pri trati pripravených na použitie.

6) Roztriedte všetky **karty havárií** podľa ich rubových strán (1/2, 3/4, 5/6), samostatne ich zamiešajte a pripravte tieto tri ťahacie balíčky lícom nadol k jednej strane trate.

7) Zo zamiešaných **palubných dosiek** si každý hráč náhodne vyberie jednu, otočí si ju pred seba lícom nahor a vezme si príslušného **pretekára**.

👤👤 Zmeny pre 2 hráčov: Vid' stranu č.8.

8) **Odznak začínajúceho hráča** dajte najmladšiemu z vás, ktorý si ho položí vedľa svojej palubnej dosky.





3

Odhadzovacia kôpka bonusových kariet

1 políčko rovinky

6

5

1 políčko zákruty



Prostredie a cieľ hry

Hráči sa ocitnú v roli odvážnych šrotových pretekárov, ktorí majú pred sebou iba jediný cieľ: **Zvíťaziť v závode!**

Preteky trvajú po **tri kolá**, a ktokoľvek je na čele na konci ťahov, ten sa stáva **vít'azom**.

Aktívny hráč (*hráč na ťahu*) môže **hodit'** až 6 kociek a posúva svojho pretekára podľa výsledkov ťahu.



Ale pozor! Ak sa ti pri tvojom hode objaví niektoré **číslo na kockách opakovane**, musíš si potiahnuť **kartu havárie** a môže sa stať čokoľvek... V závislosti od čísla, ktoré sa ti opakovalo, môžeš sa stále posunúť vpred, či spomaliť, ale môžu ťa aj dobehnúť.



V každom prípade však môžeš pri viacnásobných hodoch opakovaných čísel získať **bonusové karty**. Tieto ti môžu stratenú pozíciu aj vynahradiť, ak ich dokážeš využiť správne.



Uplatnením **jedinečných schopností jednotlivých pretekárov** a zbieraním urýchľovacích modulov môžu hráči ovplyvniť výsledky svojich ťahov vo svoj prospech.



Navyše, pretekári sa musia o svoje pozície častokrát aj **pobiť**. Vždy, keď sú hráči na tom istom políčku vedľa seba, vypukne duel, ktorý rozhodne o tom, kto môže svojho súpera predbehnúť o jedno políčko, a kto zostane na tom pôvodnom.



Nakoniec, každý prejazd cez **cieľovú čiaru** zamieša pozície pretekárov v dôsledku účinkov **cieľových kariet**.



Každý pretekár potrebuje mať odvahu, dobrú taktiku a určitú dávku šťastia, ak chce na konci závodu zvíťaziť.

Postavte sa na čiaru, pozor, štart!

Priebeh hry

Hru odštartuje začínajúci hráč a ostatní prichádzajú na rad v poradí podľa chodu hodinových ručičiek. Po tom, ako aktívny hráč dokončí svoj ťah, hra pokračuje ťahom ďalšieho hráča. **Hráč môže využiť špeciálnu schopnosť svojho pretekára iba vtedy, keď je na ťahu (keď práve on je aktívnym hráčom).**

Zakaždým, keď hráčov pretekár pretne cieľovú čiaru, hráč si vezme cieľový odznak a položí si ho na palubnú dosku. Keď niektorý z hráčov položí na svoju palubnú dosku tretí cieľový odznak, na rad prídu už iba tí hráči, ktorí ešte nemali rovnaký počet ťahov, ako hráč, ktorý dokončil tretie kolo. Vtedy sa hra končí. Víťazom sa stáva hráč, ktorého pretekár prešiel najdlhšiu vzdialenosť.



Z čoho pozostáva jeden ťah:

Hádzanie kockami

Aktívny hráč hádže naraz vždy len jednou kockou a skontroluje výsledok.

Ak niektorou z kociek hodí rovnaké číslo, aké už v danom ťahu hodil jednou z predchádzajúcich, okamžite si potiahne jednu kartu havárie bez posunu svojho pretekára. Vid' **B) Rovnaké čísla na kockách.**



Príklad: pri hode svojou treťou kockou hodil hráč opakované číslo 3, preto si teraz musí potiahnuť príslušnú kartu havárie. V tomto ťahu už nesmie ďalej hádzať kockami.

Pokiaľ aktívny hráč nehodil opakujúce sa číslo, musí sa rozhodnúť, či **hodí ďalšou kockou** (pričom už hodené kocky nechá nedotknuté), alebo **využije výsledok doterajších hodov** a podľa toho posunie svojho pretekára. Keď už hráč hodil všetkými 6 kockami, musí si každopádne ponechať ich výsledok a riadiť sa ním.

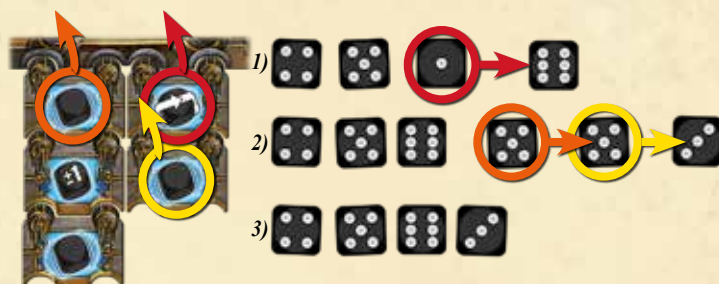
Vid' **A) Pohyb pretekárom.**

Použitím urýchľovacích modulov ovplyvní hráč výsledky svojich práve hodených kociek a to aj vtedy, keď mu padlo práve opakujúce sa číslo. Hráč môže pri jednom ťahu použiť ľubovoľné množstvo zo svojich urýchľovacích modulov a to aj na ten istý hod (tú istú kocku). **Použitie urýchľovacie moduly vráťte do krabice hry;** tie sú z hry už vyradené.



Príklad:

Hráč sa po hode štvrtou kockou rozhodne nehádzať ďalšími kockami. Preto posunie svojho pretekára vpred o 13 políčok.



Príklad:

- 1) Pri tretej kocke použije hráč urýchľovač na obrátenie kocky z č. 1 na č. 6.
- 2) Potom použije dva urýchľovače na opakovanie hodu, aby nemal dvakrát 5.
- 3) Hráč použil 3 urýchľovače behom jedného ťahu a dosiahol súčet 18.

Vid' str. č.7 pre pravidlá zbierania urýchľovacích modulov.

Urýchľovacie moduly



Opakovanie hodu:

Môžeš znovu hádzať svojou **práve hodenou** kockou. Započítava sa iba nový výsledok daného hodu.



+/- 1:

Môžeš zmeniť výsledok **práve hodenej** kocky zvýšením alebo znížením jej hodnoty o 1. Otoč danú kocku tou stranou nahor, ktorá ukazuje takto upravený výsledok. Pri tom sa nemôže meniť 6 na 1 a ani naopak.



Obráť kocku:

Otoč práve **hodenú kocku** jej opačnou stranou nahor.

V závislosti od výsledku hodu preved' niektorú z nasledovných akcií:

A) Pohyb pretekárom alebo

B) Rovnaké čísla na kockách

A) Pohyb pretekárom

Táto akcia pozostáva z nasledujúcich krokov presne v tomto poradí:

1) Súčet hodených kociek a bonusové karty

Hráč sčíta výsledok všetkých kociek ktoré v danom ťahu hodil a posunie svojho pretekára o rovnaký počet krokov vpred na pretekárskej trati, pričom sa každé políčko počíta ako 1 krok, aj keď je obsadené niektorým zo súperov.

Poznámka: Svojich pretekárov majte na začiatku hry pred cieľovou čiarou. Pri prvom pohybe pretekárom sa ako krok číslo 1 počíta prvé políčko za cieľovou čiarou.

Ak má hráč k dispozícii nazbierané akékoľvek **bonusové karty**, môže ich použiť v ľubovoľnom počte a to pred a/alebo po posunutí svojho pretekára podľa výsledku hodu kockami.

Bonusové karty sú detailne vysvetlené na strane č.11 týchto pravidiel. Ako získať bonusové karty, sa dočítate na strane č.6.



Príklad: Karol (červený hráč) má súčet hodu 8 a posunie svojho pretekára na 8. políčko za cieľovou čiarou.



Príklad: Filip (zelený hráč) najprv použije svoju bonusovú kartu a posunie svojho pretekára vpred na najbližšiu zákrutu. Až potom využije výsledok svojho hodu.

2) Špeciálna schopnosť pretekára

Hráč skontroluje, či nebola aktivovaná špeciálna schopnosť jeho pretekára, a ak bola, musí ju použiť. Ak jeho schopnosť nebola aktivovaná, v súvislosti s ňou sa nič neudeje. Špeciálne schopnosti každého pretekára sú vysvetlené na strane č.12 týchto pravidiel.



Príklad: Júlia (modrý hráč) aktivuje svoju špeciálnu schopnosť pretekára tým, že ukončila svoje kroky v zákrute. Posunie svojho pretekára o ďalšie políčko vpred.

3) Duel



Keď sa pretekár aktívneho hráča po dokončení svojich krokov ocitne na políčku obsadenom iným pretekárom, pobijú sa o možnosť postúpiť na ďalšie políčko.

Ak na poslednom políčku krokov pretekára nestojí iný pretekár, nič sa neudeje.

Počas duelu hodia obaja hráči po jednej kocke a porovnajú výsledok z kociek. Hráč s vyšším výsledkom hodu bude víťazom duelu a posunie svojho pretekára o 1 políčko vpred. V prípade remízy hádžu obaja hráči po jednej kocke, kým nehodia odlišné výsledky. Počas duelu nie je dovolené použiť urýchľovacie moduly na ovplyvnenie výsledku svojho hodu kockou.

Ak sa víťaz duelu posunul na ďalšie políčko obsadené iným pretekárom, nastane ďalší duel... Takto to pokračuje, až kým nebude mať každý hráč políčko len pre seba.



Príklad: Júlia (modrý hráč) a Filip (zelený hráč) sa pobijú o pozíciu. Obaja hodia kockou jedenkrát a porovnajú si výsledky hodu. Júlia vyhráva s výsledkom 5 a posunie svojho pretekára o jedno políčko vpred.

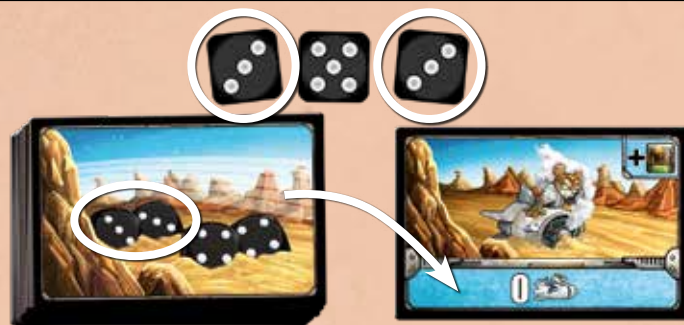
Pokračujte kapitolou: **Prekročenie cieľovej čiary a zbieranie urýchľovacích modulov.**

B) Rovnaké čísla na kockách

Tlačenie tvojho pretekára na hranicu jeho schopností pri každom ťahu ti síce môže priblížiť víťazstvo, avšak rovnako to môže vyústiť aj do nečakaných následkov.

Po prvé: Potiahni si kartu havárie

Hráč, ktorému sa pri hode opakovalo niektoré číslo, si potiahne vrchnú kartu z príslušného balíčka havárií a položí ju na stôl lícom nahor, aby na ňu každý videl. Následne sa uplatní účinok tejto karty. Čím vyššie číslo sa opakovalo hráčovi pri hode, tým horšie následky to má pre aktívneho hráča. Všetky karty havárií a ich účinky sú podrobne vysvetlené na stranách č.10-11 týchto pravidiel.



Príklad: Následkom účinku karty havárie 3/4 sa pretekár nikam nepohne.

Ak po uplatnení účinku karty dopadne pretekár na políčko s iným pretekárom, vypukne duel. Vid' kapitolu 3) **Duel** na strane č.5.

Po druhé: Vezmi si bonusový spínač

Po havárii si hráč vezme bonusový spínač zo spoločných zásob a uloží si ho na svoju palubnú dosku.



Ak hráč získal aj tretí bonusový spínač, vráti všetky spínače do spoločných zásob a potiahne si vrchnú kartu z balíčka bonusových kariet. Položí si ju lícom nadol vedľa palubnej dosky (aby protihráči nevideli na bonus). Hráč môže použiť získaný bonus pri ktoromkoľvek zo svojich budúcich ťahov. Hráči môžu mať koľkokol'vek bonusových kariet.



Po splnení inštrukcií danej karty havárie treba kartu zahodiť. Keď sa minú karty z ťahacieho balíčka, zamiešajte odhadzovaciu kôpku a vytvorte z nej nový ťahací balíček.

!!! Dôležité: Žiadny pretekár nemôže použiť svoju špeciálnu schopnosť behom akcií havárie. Pretekári sa pohybujú výlučne podľa karty havárie a výsledok hodu sa už nepočíta.

Pokračujte kapitolou **Prekročenie cieľovej čiary a zbieranie urýchľovacích modulov.**

Prekročenie cieľovej čiary a zbieranie urýchľovacích modulov

Po prvé: Prekročenie cieľovej čiary

Pretekári sa blížia k cieľovej čiare a diváci oslavujú! Publikum tleska najmä tým na posledných pozíciách a nadšene ich povzbudzuje.

1) Zakaždým, keď pretekár niektorého hráča prekročí cieľovú čiaru, hráč si vezme cieľový odznak a položí si ho na palubnú dosku. Následne si potiahne jednu cieľovú kartu a okamžite uplatní jej účinok.

Ak po uplatnení jej účinku sa pretekár ocitne na políčku s iným pretekárom, vypukne medzi nimi duel. Vid' kapitolu 3) **Duel** na str. č.5.



Príklad: Tomáš (fialový hráč) prešiel cieľovou čiarou po druhý raz, vezme si cieľový odznak a cieľovú kartu.

!!! Dôležité: Keď hráč získa svoj tretí odznak za dokončené (finálne) kolo, už si neťahá cieľovú kartu!

Keď následkom účinku karty havárie alebo cieľovej karty prejdú cieľovou čiarou aj pretekári ostatných hráčov, aj oni si rovnako vezmú cieľový odznak + cieľové karty a ich účinky uplatnia v poradí jeden za druhým. Cieľové karty sú vysvetlené na str. č.11 týchto pravidiel.

2) Ak v danom ťahu prešiel cieľovou čiarou aspoň jeden pretekár, prázdne nálezišká urýchľovačov treba opäť naplniť urýchľovacími modulmi zo spoločných zásob lícom nadol na všetky z nich. Začnite prvým prázdny nálezišká urýchľovačov za cieľovou čiarou a pokračujte po trati v smere hodinových ručičiek, kým nebudú doplnené všetky nálezišká alebo kým sa neminú moduly zo spoločných zásob. Zásoby urýchľovacích modulov sú obmedzené a neobnovujú sa počas aktuálnej hry.

Poznámka: Ak pretekár aktuálne stojí na políčku, ktorého náleziško urýchľovača bolo práve naplnené, hráč si okamžite vezme tento urýchľovač ku svojej palubnej doske.



Příklad: Pri doplnení posledných dvoch urýchľovacích modulov zo spoločných zásob má Júlia (modrý hráč) šťastie a instantne získava svoj druhý modul.

Po druhé: Zbieranie urýchľovacích modulov

Z času na čas môžeš nájsť zahodené súčiastky, ktoré ti pomôžu vyhnúť sa poruche motora.

Na konci svojho ťahu si aktívny hráč skontroluje, či stojí na políčku s nálezišká urýchľovača. V takomto prípade si hráč vezme nájdený urýchľovací modul a pripojí si ho lícom nahor ku svojej palubnej doske.

Počet urýchľovačov u hráča nie je obmedzený.



Potom prichádza na ťah ďalší hráč v poradí podľa hodinových ručičiek.

Koniec hry a ocenenie pretekárov

Ukončenie hry je podnietené tým, keď aspoň jeden z pretekárov získal tretí cieľový odznak.

Hra trvá už len dovtedy, kým si neprejdú aj ostatní hráči rovnakým počtom ťahov, ako hráč, ktorý dokončil tretie kolo (čiže až kým by neprišiel na rad opäť začínajúci hráč). Vtedy sa hra končí. Prejdite na **Ocenenie pretekárov**.



- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)

Příklad:

Karol (červený hráč) podnieti koniec hry prekročením cieľovej čiar po tretí krát. Filip (zelený hráč) je začínajúcim hráčom, čiže zostáva už len Júliin (modrý hráč) a Lacov (oranžový hráč) posledný ťah.

Ocenenie pretekárov

Víťazom sa stáva ten hráč, ktorého pretekár obehol pretekársku trať trikrát a dostal sa najďalej!



Příklad: Týmto posledným ťahom Laco (oranžový hráč) predbehol Karlovho (červený hráč) pretekára a získal víťazstvo!

Pozrite si ešte špeciálnu vlastnosť svojho pretekára na poslednej strane a hneď sa môžete pustiť do hry! Keď počas hry objavíte novú kartu, oboznámte sa s ňou na stranách č.10-11.

Zmeny v hre pre dvoch

Pretekári sa spoja do gangov a vytvoria tímy. Double Trouble!

Rozloženie hry

Každý hráč si podľa náhodného výberu vezme 2 palubné dosky a príslušných pretekárov. Rozhodnite, kto bude začínajúci hráč.



Priebeh hry

Riadte sa pravidlami základnej verzie hry s nasledovnými zmenami:

Poradie ťahov:

Prvý hráč si zvolí začínajúceho pretekára a položí si odznak začínajúceho hráča vedľa palubnej dosky toho pretekára. Hráč zahrá ťah s oboma svojimi pretekármi. Následne si protihráč zvolí poradie svojich pretekárov a tiež zahrá ťah s oboma svojimi pretekármi. Poradie ťahov bolo týmto stanovené a v tomto poradí sa odohrá hra až po koniec.

Duely:

Duel medzi dvomi hráčmi prebieha ako obvykle. Ak nastane duel medzi pretekármi toho istého hráča, o víťazovi duelu jednoducho rozhodne hráč a posunie ho o 1 políčko vpred bez hádzania kockami.

Bonusové karty:

Každá bonusová karta je pre pretekárov toho istého hráča spoločná a môže sa použiť pre ktoréhokoľvek člena pretekárskeho tímu, nezávisle od toho, ktorý pretekár ju získal. Toto otvára nové možnosti v taktike.



Koniec hry a vyhlásenie víťaza

Ukončenie hry je podnietené tým, keď aspoň jeden z pretekárov získal tretí cieľový odznak. Hra trvá dovtedy, kým neprevedú všetci zvyšní pretekári svoj posledný ťah (čiže až kým by neprišiel na rad opäť začínajúci pretekár).

1) Ak tretí cieľový odznak získal iba jeden pretekár, víťazom hry sa stáva hráč, ktorý je majiteľom toho pretekára.

2) Ak aspoň dvaja pretekári zo súperiacich tímov získali tri cieľové odznaky, víťaza určí druhý pretekár tímu. Vyhráva hráč, ktorého druhý pretekár sa dostal v hre ďalej (pretekár na 3. pozícii). V tomto prípade nezáleží na tom, ktorý pretekár vedie!



Príklad: Keďže Erikov pretekár (červený) je jediný, ktorý má na konci hry tri cieľové odznaky, on je vyhlásený za víťaza.





Príklad: Obaja hráči majú takého pretekára, ktorí získali 3 cieľové odznaky (červený a oranžový). Rozhodujúcim faktorom budú druhí pretekári z oboch tímov. Takže vyhráva Milica, keďže jej druhý pretekár (modrý) je viac vpred ako Erikov druhý pretekár (fialový).

Variant pre 3 hráčov

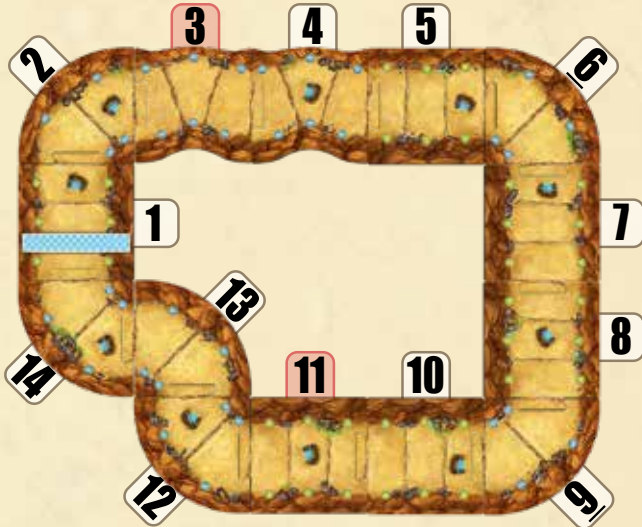
Ak hráte traja, taktiež môžete hrať každý s dvomi pretekármi. Riadte sa rovnakými pravidlami ako vyššie.

Variácie pretekárskej dráhy

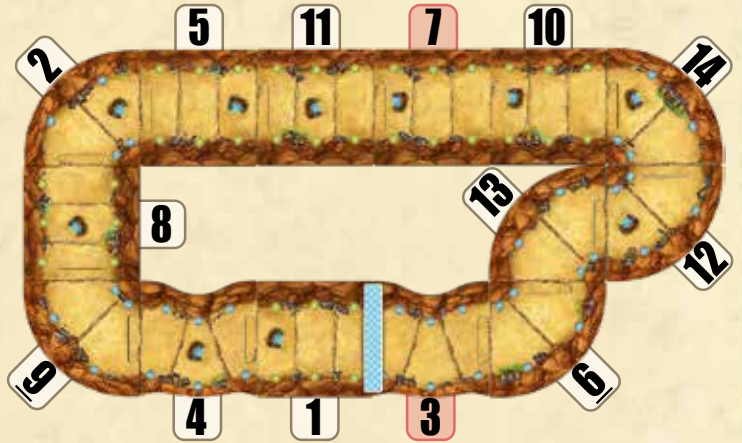
Traťové úseky môžete usporiadať do rôznych tvarov traťových okruhov. Nasleduje 6 príkladov od A po F možných zostáv trate pre hru.

- Zobrazené čísla pre každú dlaždicu pomáhajú rýchlo usporiadať dlaždice podľa ich rubovej strany a urýchľujú zostavenie okruhu.
- Pozícia cieľovej čiary () je na každom okruhu iba návrh, môže byť umiestnená na ktorejkoľvek inej dlaždici.
- Pre kratšiu hru môžu hráči z hry vyradiť dlaždice označené číslom v červenom štvorci ().
- Hráči môžu zostaviť trate aj podľa vlastného návrhu, treba dodržať iba to, aby to bol uzavretý okruh.

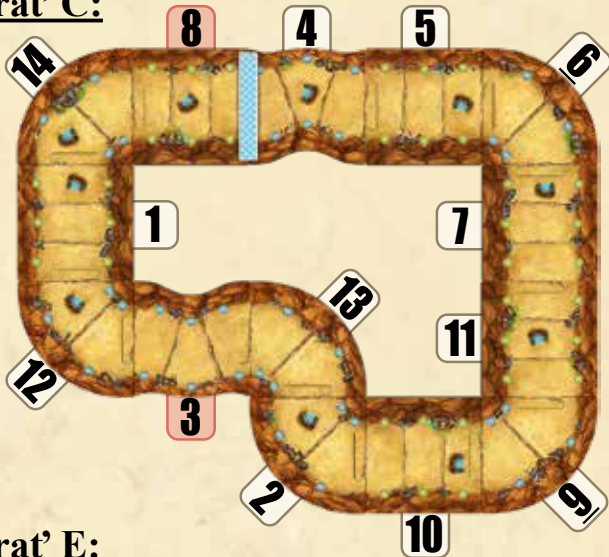
Trat' A: (použitá v návode týchto pravidiel)



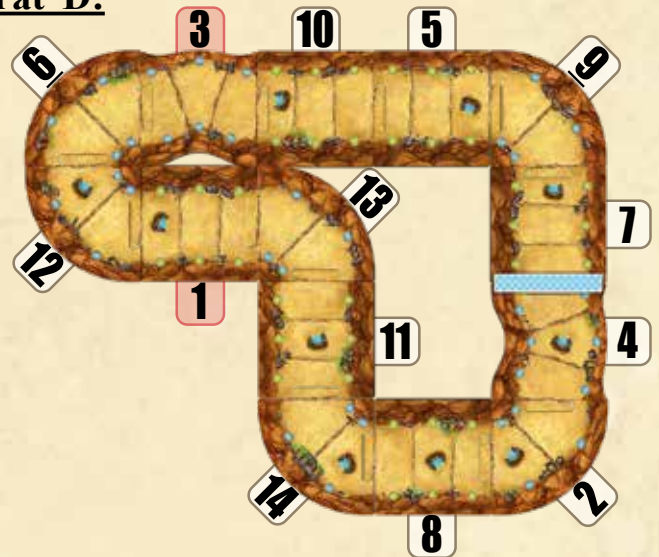
Trat' B:



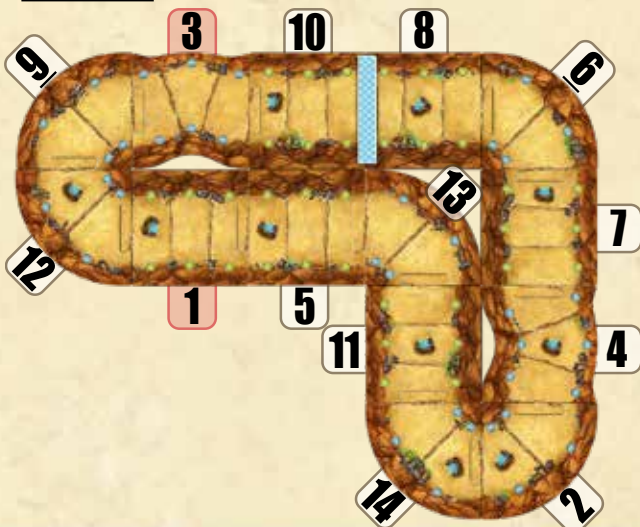
Trat' C:



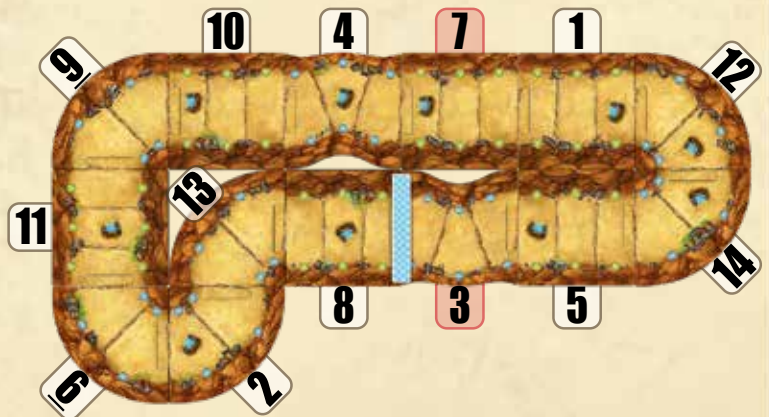
Trat' D:



Trat' E:



Trat' F:



Karty havárií

Pripomienka v rohu:

Vezmi si spínač

!!! Dôležité: Pretekár nútený cúvať v dôsledku havárie nikdy necúva ďalej, než po cieľovú čiaru, a to bez ohľadu na to, o koľké kolo ide. V takom prípade zastaví na políčku priamo pred cieľovou čiarou.

Ilustrácia

Účinok havárie



Konkrétny protihráč

Ostatní pretekári

Aktívny hráč

Objasnenie: O poradí pozícií pretekárov na začiatku hry rozhoduje hracie poradie hráčov. Ak sa karta havárie na začiatku hry týka aj tých pretekárov, ktorí ešte nezačali svoje prvé kolo, o tom, ktorý pretekár sa pohne, rozhodne hracie poradie hráčov. V tomto prípade sa hýbe pretekármi iba dopredu v súlade s kartou, ale dozadu nie.



Postúp vpred o 2, 3, 5 políčok: Hráč posunie svojho pretekára vpred o vyznačený počet políčok.



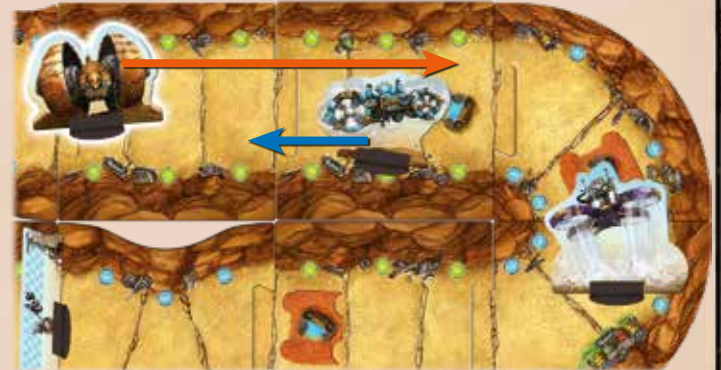
2 kocky: Hráč hodí 2 kockami naraz a posunie svojho pretekára vpred podľa ich súčtu. V tomto prípade si hráč neťahá kartu havárie za rovnaké čísla, aj v tom prípade len posúva pretekára vpred o ich súčet.



Príklad: Lukáš (žltý) si potiahol kartu havárie a teraz musí hodiť dvomi kockami. Posunie svojho pretekára podľa ich súčtu (12). V tomto prípade si neťahá druhú kartu havárie ani ďalší bonusový spínač.



5 vpred 2 vzad: Najprv treba pretekára, ktorý je pred pretekárom aktívneho hráča, posunúť o 2 políčka dozadu. Potom posunie aktívny hráč svojho pretekára vpred o 5 políčok. Ak je jeho pretekár na prvej pozícii, nikto sa neposúva dozadu.



Príklad: Laco (oranžový) si potiahol kartu havárie a posúva svojho pretekára o 5 políčok vpred. Júlia (modrý hráč), ktorej pretekár je pred Lacovým, musí o 2 políčka dozadu.



3 vpred: Hráč posunie svojho pretekára o 3 políčka vpred.



Zostaň na mieste: Hráč svojím pretekárom nikam nepohne.



Priblíženie o 2: Aktívny hráč svojím pretekárom nikam nepohne. Najbližší pretekár za ním sa posunie o 2 políčka vpred.



Príklad: Lukáš (žltý) si potiahol kartu havárie a musí nechať svojho pretekára tam, kde je. Filip (zelený), ktorého pretekár je najbližšie za Lukášom, má šťastie, pretože sa môže posunúť o 2 políčka vpred.



Kocka cúvania: Hráč hodí 1 kockou a posunie svojho pretekára dozadu podľa výsledku na kocke.



Náraz do 5: Hráč posúva svojho pretekára vpred o max. 5 políčok. Ak po ceste dobehne iného pretekára, zostane na tom políčku.

Dobehnutý pretekár sa z tohto políčka posunie vpred o 2 políčka.



Príklad A: Prípád bez nárazu.



Príklad B: Prípád, v ktorom nastane náraz do ďalšieho pretekára.



4, 6 dozadu: Hráč posunie svojho pretekára dozadu o políčka v počte podľa karty.



Priblíženie o 4: Aktívny hráč svojím pretekárom nikam nepohne. Najbližší pretekár za ním sa posunie o 4 políčka vpred.



Strata pozície: Hráč postaví svojho pretekára tesne za pretekára na poslednej pozícii.

Poznámky:

- Pretekár nemôže cúvať až za cieľovú čiaru. Ak by tak mal spraviť, zostane na poslednom políčku pred cieľovou čiarou.
- Ak pretekár aktívneho hráča je práve na poslednej pozícii, tak sa nikam nepohne.



Kocka cúvania: Hráč hodí 1 kockou a posunie svojho pretekára dozadu podľa výsledku na kocke.



Posledný o 4: Aktívny hráč nepohne svojím pretekárom. Pretekár na poslednej pozícii sa posunie vpred o 4 políčka.

Poznámka: Ak je aktívny hráč práve na poslednej pozícii, tak on sa posunie vpred o 4 políčka.



Příklad: Filip (zelený) si potiahne kartu havárie a musí sa posunúť dozadu na poslednú pozíciu za Júliu (modrý hráč). Avšak keďže žiadny pretekár sa nemôže vrátiť cez cieľovú čiaru, vráti sa iba na prvé políčko za cieľovou čiarou. Tam sa zúčastní duelu s Karolom (červený).

Cieľové karty



Posledné miesto: Pretekár na poslednej pozícii sa posunie vpred o 7 políček.



Posledný a predposledný: Posledný a predposledný pretekár sa posunú vpred o 5 políček.



Každý okrem prvého: Každý pretekár sa posunie vpred o 2 políčka okrem pretekára na prvej pozícii.



Každý okrem prvého a druhého: Každý pretekár sa posunie vpred o 3 políčka okrem pretekára na prvej a druhej pozícii.



Bonusové karty



Vpred o 3, 5, 7 políček: Pretekár sa posunie vpred o 3, 5 alebo 7 políček.



Rovinka: Pretekár sa posunie vpred na najbližšie políčko rovinky.



Zákruta: Pretekár sa posunie vpred na najbližšie políčko zákruty.



Dobiehanie: Pretekár sa posunie po trati vpred na najbližšie políčko s ďalším pretekárom. **Poznámka:** Ak nie je okamžite uplatnená ďalšia karta alebo sa pretekár neposunie ďalej následkom hodu kockou, vypukne duel.



Příklad: Karol (červený) najprv použije dve bonusové karty, potom uplatní výsledok svojho hodu kockami. Nakoniec použije ešte jednu bonusovú kartu, aby prešiel cieľovou čiarou v tomto ťahu.

Špeciálne schopnosti pretekárov



Steel Jacket: Ak pretekár pri svojom ťahu dôjde na políčko rovinky, posunie sa vpred o 1 ďalšie políčko.



Swiftly: Ak pretekár dokončí svoje kroky na políčku zákruty, posunie sa vpred o 1 políčko – ale iba raz behom jedného ťahu.



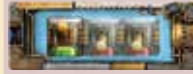
Twister: Pokiaľ pretekár počas svojho ťahu predbehol aspoň jedného protihráča, posunie sa vpred o 1 ďalšie políčko.



Crusher: Pokiaľ pretekár počas svojho ťahu predbehol aspoň jedného protihráča, hráč si vezme jeden bonusový spínač zo spoločných zásob.



Jackal: Tento pretekár automaticky zvíťazí v každom dueli, ktorého sa zúčastní počas svojho ťahu a posunie sa vpred o ďalšie 2 políčka (*namiesto bežného 1 políčka*). Táto schopnosť sa môže uplatniť iba keď dôjde k duelu.



Hover: Tento pretekár potrebuje zbierať iba 2 bonusové spínače na získavanie bonusových kariet (lebo 1 má stále zapnutý). Platí to po celú dobu hry, nie je to aktivovateľná schopnosť.



Prehľad ťahu



Hádz kockami & použi urýchľovače



Posuň svojho pretekára

B) Rovnaké čísla na kockách

1) Výsledky kociek a bonusových kariet



Po prvé: Potiahni si kartu havárie



2) Špeciálna schopnosť pretekára



& (odohraj duel)



3) (Odohraj duel)



Po druhé: Vezmi si bonusový spínač



Prekročenie cieľovej čiary

1) Vezmi si cieľový odznak



2) Potiahni si cieľovú kartu



& (odohraj duel)



3) Naplň náležíská urýchľovačov



Zbieraj urýchľovače



est. 1989

