

Dostavník do Čertova hrádku

autoři: Michael Palm a Lukas Zach

překlad: Michal Jurčík (pro www.svet-deskovych-her.cz)

Karetní hra pro 3 – 10 hráčů od 12 let
trvající: 30 – 60 minut, (v 9 – 10 hráčích déle)

OBSAH:

- 10 karet postav (použitelné jsou obě strany)
- 10 karet povolání
- 10 karet spolků (5 pro Řád - Orden a 5 pro Bratrstvo - Bruderschaft)
- 21 předmětů do cestovních zavazadel
- 9 karet "Nápoj moci" ("Trank der Macht")
- pravidla

MOTIV HRY:

Kočička žene nebezpečně své koně nahoru do hor skrz deštivou a mokrou roklinu. Blesky vytváří na obzoru děsivé obrysy hradu - Čertova hrádku. Protože je cosi podezřelého na cestujících v kočáře, je cítit přání kočáha, dostat se tam tak rychle, jak je to jen možné. Všichni patří ke dvěma z nejmocnějších spolků a během jízdy se mezi sebou snaží najít spojence. Pro získání důležitých informací mění tajemné předměty své majitele. Mocné předměty v těch pravých rukou dávají spojencům jistotu vítězství.

PŘÍPRAVA NA CESTU (PŘÍPRAVA HRY):

- Každý hráč si vybere jednu kartu postavy a vezme si ji do ruky, zbývající **karty postav** jsou odloženy do krabičky.

- Všechny **karty povolání** se zamíchají a každý hráč dostane jednu kartu, kterou položí **lícem dolů** před sebe. Zbývající karty povolání položte na stůl, jako dobírací balíček, lícem dolů.

- **Karty spolků** se připraví následovně v závislosti na počtu hráčů:

- ve hře se **sudým počtem hráčů:**

ve 4 hráčích: 2 karty "Řádu"(OR) a 2 karty "Bratrstva"(BR)

v 6 hráčích: 3x OR a 3x BR

v 8 hráčích: 4x OR a 4x BR

v 10 hráčích: 5x OR a 5x BR

Vybraný počet karet spolků se zamíchá a každý hráč dostane jednu kartu, kterou položí **lícem dolů** před sebe vedle karty povolání. Zbylé karty spolků a karty "Nápoje moci" nejsou ve hře se sudým počtem hráčů potřeba a jsou odloženy do krabičky.

- ve hře s **lichým počtem hráčů:**

ve 3 hráčích: 2x OR a 2x BR

v 5 hráčích: 3x OR a 3x BR

v 7 hráčích: 4x OR a 4x BR

v 9 hráčích: 5x OR a 5x BR

Vybraný počet karet spolků se zamíchá a každý hráč dostane jednu kartu, kterou položí **lícem dolů** před sebe vedle karty povolání. **Zbylé karty** spolků nejsou ve hře potřeba a jsou odloženy do krabičky.

- **karty "Nápoj moci":**

Ve hře s **lichým počtem hráčů** dostane každý hráč jednu kartu "Nápoje moci", kterou položí lícem nahoru před sebe. Zbylé jsou odloženy do krabičky.

- **Cestovní zavazadla / předměty:**

Tip pro první jízdu, jak snadněji začít hru: použijte pouze **předměty s pečeti** (v levé dolní části karet), ostatní odložte zpět do krabičky. Během dalších her můžete hrát s **kolika předměty bez pečeti chcete**. Tím se mění délka hry a je zaručena různorodost hry.

- Nejprve odeberte 2 "**Tajemné kabely**" ("Geheimer... ") z **předmětů**. Zbytek **karet s pečeti** zamíchejte a odeberte tolik karet, kolik je hráčů minus dvě, k odebraným kartám přidejte 2 "**Tajemné kabely**", zamíchejte a dejte každému hráči jednu kartu lícem dolů do ruky, jako zavazadlo. Zbývající karty zamíchejte a položte na stůl lícem dolů jako dobírací balíček, pokud chcete hrát s kartami bez pečeti, zamíchejte je do dobíracího balíčku.

Poznámka: Při hře **ve třech hráčích** dostane každý hráč jako své zavazadlo 2 předměty. Hráčům jsou rozdány obě tašky a 4 další předměty, karta "Černá perla" je **ve hře tří hráčů** odložena do krabičky.

Při **hře deseti hráčů** se nehraje s kartou "Kabát".

Hráči se mohou kdykoliv během hry podívat **na své vlastní** karty.

INFORMACE NA CESTY:

Karty postav:

Těmito kartami vyjadřujete svou podporu útočníkovi nebo obránci během zápasu. Karty postav držíte v ruce, ale nejsou vaším cestovním zavazadlem.

Spolky:

Obchodováním, sbíráním předmětů a informací se hráči během hry snaží zjistit, kdo je spojencem z jejich spolku. Aby mohli oznámit vítězství, musí s pomocí shromážděných informací jejich spolek sesbírat tři předměty. Takže "Řád veřejných tajemství" potřebuje k výhře **3 Klíče**, a aby vyhrálo "Bratrstvo pravdivých lží" potřebuje **3 Poháry**.

Povolání:

- Každé povolání má své privilegium, které hráči poskytuje jakousi výhodu. Některé výhody mohou být použity kdykoliv, ale jiné pouze jednou.
- Jestliže chce hráč využít svou výhodu povolání, musí otočit kartu povolání lícem nahoru, přečíst nahlas své privilegium a použít ho podle pravidel. To může udělat kdykoliv (dokonce i během kola jiného hráče), pokud se ovšem na kartě nepíše něco jiného. Jednou otočená karta povolání zůstává otočená.
- Povolání použitelné jen jednou může být znovu aktivováno za pomoci předmětů "Plášť" nebo při obchodování se "Svazkem". V tom případě je karta otočena opět lícem dolů a může být znovu použita.
- Pokud během hry vyvstanou nějaké otázky ohledně povolání, může být nápomocen Cestovní průvodce povolání (viz. níže).

Cestovní zavazadlo/předměty:

- Předměty získané během hry se stávají cestovním zavazadlem. Mají vlastnosti poskytující hráčům výhody ve hře. Množství karet předmětů na ruce závisí na počtu hráčů:
 - ve 3 hráčích: 8 předmětů;
 - ve 4 hráčích: 6 předmětů;
 - v 5 a více hráčích: 5 předmětů.

Důležité: Vždy když má hráč příliš mnoho zavazadel, musí ihned odložit tolik **zavazadel** dle své volby, aby splnil limit pro maximální počet karet předmětů na ruce. Z jiných příčin nemohou být předměty odloženy.

- Hráč může použít kartu v době, která je na ní uvedena. Kartu ukáže, přečte, provede její efekt a vrátí zpět na ruku.
- Pokud během hry vystanou nějaké otázky ohledně předmětů, může být nápomocen Cestovní průvodce předmětů (viz. níže).

Karty "Nápoj moci" ("Trank der Macht ") (jen při lichém počtu hráčů):

- Tyto karty slouží při hře s lichým počtem hráčů jako podpora méně početnému spolku, protože se jim počítají jako **jeden** Klíč či **jeden** Pohár.

Důležité: Většina karet povolání, předmětů a "Nápoje moci" ovlivňuje nebo dokonce popírá základní pravidla, v těchto případech mají pravidla na kartách přednost.

CESTA ZAČÍNÁ (PRŮBĚH HRY):

- Hráč, který kdy vycestoval nejdále, začíná.
- Během svého kola má hráč **jednu ze čtyř** možností:
 - A. Pasuje**, tedy neprovede žádnou akci nebo
 - B. Proveďte výměnu předmětu** nebo
 - C. Napadne jiného hráče** nebo
 - D. Oznámí vítězství**
- Poté je na řadě hráč po jeho levé ruce

A. Pasování

Pokud nechce hráč provést žádnou akci, může pasovat.

B. Výměna předmětu

- Během svého kola může hráč nabídnout **jeden** ze svých předmětů, otočený **lícem dolů**, jednomu jinému hráči.
- Oslovený hráč se podívá na nabízený předmět a rozhodne se, zda jej vymění. V případě že je mu nabídnuta "Tajemná kabelka" a on vlastní pouze další "Tajemnou kabelu", **musí** výměnu odmítnout.
- Jestliže výměnu přijme, ponechá si nabídnutý předmět a na oplátku dá protihráči jednu jinou kartu z ruky **lícem dolů**. Výměnu již není možno odmítnout a hráč si vezme vyměněnou kartu do ruky.
- Mnoho předmětů dává vyměňujícím hráčům jisté výhody (tyto karty začínají slovy " Vyměň tento předmět a můžeš..."). V tomto případě musí hráč, který přijal nabízený předmět, přečíst nahlas text na kartě a hráč, který předmět nabídnul, provede popsanou akci. Poté se provede to samé s druhým vyměněným předmětem, ale pouze pokud má na sobě text "Vyměň tento předmět a ..." **Výjimka:** Když je vyměněno "Rozbité zrcadlo" nečte se ani jedna karta.
- Předměty, jejichž efekt se nespouští výměnou, se nečtou (např. "Klíč", "Dýka",...)
- Jestliže hráč výměnu odmítne, vrátí nabídnutý předmět zpět beze slova vlastníkovi. Odmítnutím výměny se efekt karet " Vyměň tento předmět..." nespouští.
- Po skončení výměny (i odmítnuté) hraje souseď vlevo.

C. Napadení jiného hráče

- Abyste získali tajnou informaci, můžete napadnout jiného hráče. Uděláte to tak, že označíte jiného hráče a řeknete nahlas "útočím na tebe". Útočícímu hráči říkáme **útočník** a napadenému říkáme **obránce**.
- Útočník položí svou kartu postavy před sebe symbolem meče nahoru. Obránce položí svou kartu postavy před sebe symbolem štítu nahoru.

- Počínaje útočnickovým souseďem vlevo se každý hráč rozhodne, po směru hodinových ručiček, koho v zápase podpoří. Kdo podpoří útočníka položí svou kartu postavy před sebe symbolem meče nahoru, a kdo podpoří obránce, ten položí svou kartu postavy před sebe symbolem štítu nahoru. Když se chce hráč zdržet podpory, ponechá si kartu postavy v ruce.
- Pak hráči mohou popořadě využít schopnosti povolání a / nebo svých předmětů. Použité karty povolání se otočí lícem nahoru a už zůstanou ležet otočené před hráčem. Použité předměty se vykládají před hráče.
- Jakmile už nechce nikdo z hráčů vyložit další karty, vyhodnotí se zápas:
 - útočník dostane 1 bod za každou kartu s mečem a obránce 1 bod za každou kartu se štítem, vyloženou před hráči. Jestliže je na nějaké kartě meč a štít, rozhodne majitel, který symbol se počítá.
- Hráč (útočník nebo obránce) s vyšším počtem bodů vyhrává zápas a rozhodne o osudu poraženého:
 - Buď **požaduje pravdu o povolání a o příslušnosti ke spolku**, což znamená, že se může podívat na odpovídající karty, **nebo**
 - Se může **podívat na jeho cestovní zavazadla**. Aby to mohl udělat, musí poražený dát všechny své předměty vítězi k nahlédnutí. Vítěz si může vybrat jeden předmět a přidat jej ke svým v ruce. Pokud by si vítěz vzal poslední kartu poraženého, musí mu dát na oplátku jednu svou, efekt karet "Vyměň tento předmět a ..." se v tomto případě nespouští .
- **Při remíze** si vezme útočník jednu kartu předmětu z dobíracího balíčku. Když je balíček spotřebován, tato možnost odpadá.
- Použité předměty se vrátí zpět do ruky svých majitelů. Použité karty povolání zůstávají otočeny před hráči.
- Útočnickův tah končí a pokračuje hráč vlevo.

D. Oznámení vítězství (konec hry):

Jestliže si hráč myslí, že jeho **spolek** vlastní potřebné předměty a **on vlastní aspoň jeden z nich**, může oznámit vítězství. Jeho spolek potřebuje jedno nebo druhé:

- 3 klíče nebo 3 poháry nebo
- 2 klíče + kabelka **s klíčem**, respektive 2 poháry + kabelka **s pohárem**.

Při hře v lichém počtu hráčů může méně početný spolek vyhrát s následující kombinací:

- 2 klíče + 1 karta "Nápoj moci", respektive 2 poháry + 1 karta "Nápoj moci" nebo
- 1 klíč + kabelka **s klíčem** + karta "Nápoj moci", respektive 1 pohár + kabelka **s pohárem** + karta "Nápoj moci"

- Hráč se postaví a **jako člen Řádu** prohlásí: "Řád veřejných tajemství vlastní tři Klíče moci a proto požaduje absolutní podřízenost Bratrstva". Nebo **jako člen Bratrstva** prohlásí: "Bratrstvo pravdivých lží vlastní tři Poháry intrik a proto požaduje absolutní podřízenost Řádu".
 - Ukáže svou kartu spolku, kartu povolání a všechny karty předmětů.
 - Poté tento hráč označí **všechny další** členy spolku, kteří vlastní předměty nutné pro výhru. Ti ukáží své karty. Pokud je oznámení pravdivé, vítězí **všichni** členové spolku. Když je oznámení nepravdivé, vítězí členové druhého spolku.
- Poznámka:** Hráč může vyhrát sám za použití "Znaku lži" (viz. Průvodce po předmětech).

Ted' může jízda začít!

Následující průvodci pouze vysvětlují zvláštní schopnosti všech karet a odpovídají na otázky, které mohou vyvstat během hry.
Autoři přejí všem vzrušující jízdu a mnoho legrace při hře.

PRŮVODCE PO POVOLÁNÍCH

Diplomat - Diplomat:

„Jednou za hru můžeš požadovat po jiném hráči, aby vyměnil určitý předmět, dle tvého výběru. Toto můžeš použít pouze ve svém tahu. Tvůj tah končí, pokud hráč tento předmět nemá.“

Poznámka: Toto privilegium může být použito jako doplněk normálního tahu a dovoluje jmenovanou výměnu. Pokud protihráč tvrdí, že požadovaný předmět nemá, musí ukázat všechny předměty hráči, který použil schopnost Diplomata.

Doktor - Lékař:

„Jednou za hru můžeš ihned po zápase zabránit jeho následkům.“

Poznámka: Lékař se tohoto zápasu nesmí účastnit. Vítěz zápasu nedostane žádnou informaci o poraženém (povolání, spolek) a neprohlédne si ani jeho zavazadla. Potom tah vítěze končí.

Duellant - Rvác:

„Jednou za hru můžeš jako útočník nebo obránce všem zakázat podporu v zápase. Během tohoto zápasu si přidej +1 ke svému výsledku.“

Poznámka: Toto privilegium může být dokonce použito i potom co hráči někoho podpořili a/nebo použili předměty nebo povolání.

Giftmischer - Travič:

„Jednou za hru můžeš určit vítěze zápasu, ale nesmíš být v tomto zápase útočník ani obránce.“

Poznámka: Toto privilegium může být dokonce použito i poté, co hráči někoho podpořili a/nebo použili předměty nebo povolání.

Großmeister - Velmistr:

„Jestliže jsi obráncem v zápase, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.“

Poznámka: Toto privilegium může být dokonce použito i poté, co hráči někoho podpořili a/nebo použili předměty nebo povolání.

Hellseher - Jasnovidce:

„Jednou za hru se můžeš během svého tahu podívat do dobíracího balíčku předmětů a dva vybrat. Poté balíček zamíchej a vybrané předměty polož nahoru na balíček lícem dolů v jakémkoliv pořadí.“

Poznámka: Toto privilegium můžete použít kdykoliv během svého tahu, ale nemělo by být použito příliš pozdě, protože předměty vstupují do hry velmi rychle. Jasnovidce může být velmi dobře zahrán společně s "Tajemnou kabelou", aby mohl být vybrán určitý předmět.

Hypnotiseur - Hypnotizér:

„Jestliže jsi útočník můžeš si vybrat někoho, kdo se zdrží podpory, dokonce i poté, co již oznámil svou podporu.“

Poznámka: Toto privilegium se použije ihned poté, co hráči oznámili svou podporu a není možné ho použít později (použitelné pouze před použitím předmětů a povolání). Zhypnotizovaný hráč nemůže během tohoto zápasu použít povolání nebo předmět.

Leibwächter - Osobní strážce:

„Když podporuješ někoho v zápase, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.“

Poznámka: Toto privilegium se nepočítá jemu samotnému, ale pouze když podporuje jiného hráče.

Prister - Kněz:

„Jednou za hru můžeš, ještě před vyhlášením podpory, zabránit zápasu. Jestliže útočník vlastní alespoň dva předměty, musí ti jeden, který on sám vybere, dát.

Útočníkům tah končí.“

Poznámka: Kněz může využít toto privilegium pouze předtím než hráči oznámí svou podporu. Kněz samotný nesmí být zapojen do tohoto souboje. Výběr předmětů je na útočníkovi.

Scläger - Gangster:

„Když jsi v zápase útočníkem, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.“

Poznámka: Toto privilegium se nepočítá pokud se gangster brání nebo podporuje.

PRŮVODCE PO PŘEDMĚTECH

Dolch - Dýka:

„Když jsi útočník, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku, když podporuješ jiného hráče nic si nepřipočítáváš.“

Foliant - Svazek:

„Vyměň tento předmět a můžeš si vyměnit povolání se svým obchodním partnerem, povolání otočená lícem nahoru se otočí zase lícem dolů.“

Poznámka: Povolání, která jsou použitelná jen jednou za hru, mohou být použita znovu poté, co byla vyměněna za Svazek. Tato povolání se vrací do hry lícem dolů a mohou být znovu použita.

Freibrief - Výsada:

„Vyměň tento předmět a můžeš se podívat na všechny předměty svého obchodního partnera.“

Geheimer Koffer - Tajemná kabela (klíč):

„Vyměň tento předmět a můžeš si vzít vrchní kartu z balíčku předmětů. **Nemůže být vyměněna za jinou Kabelu.** Jakmile jsou všechny předměty vysbírané promění se Kabelu na Klíč.“

Geheimer Koffer - Tajemná kabela (pohár):

„Vyměň tento předmět a můžeš si vzít vrchní kartu z balíčku předmětů. **Nemůže být vyměněna za jinou kabelu.** Jakmile jsou všechny předměty vysbírané promění se kabelu na Pohár.“

Poznámka: Při výměně Kabely čtete pouze její název - Tajemná kabela a schopnost. **Nečtete**, v co se kabelu změní po vysbíraní předmětů. Pokud je k výměně kabely vyzván hráč s jediným předmětem - Kabelou, **musí** výměnu odmítnout.

Proměna kabely na Klíč nebo Pohár je hlasitě oznámena. To je důležité protože ze zakázané výměny Kabely se stává „Klíč“ nebo „Pohár“ a ty je možné vyměnit.

Griftring - Prsten s jedem:

„Jako útočník nebo obránce vyhráváš nerozhodný zápas.“

Handschuhe - Rukavice:

„Pokud jsi obráncem, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku, při podporování jiného hráče nic nepřičítáš.“

Kelch - Pohár:

„Bratrstvo může oznámit vítězství jestliže vlastní nejméně 3 poháry.“

Poznámka: Dejte pozor na kartu "Tajemná kabelka (pohár)", ta se stane Pohárem, až jsou vysbírány všechny předměty.

Mantel - Kabát (užívá se jen při hře ve 3 - 9 hráčích):

„Vyměň tento předmět a můžeš si vybrat nové povolání ze zbývajících karet povolání. Polož jej lícem dolů před sebe. Staré povolání dej dospod balíčku karet povolání.“

Poznámka: Použití Kabátu vám dovolí vzít si kartu z balíčku povolání, staré povolání se vrátí zpět do balíčku povolání.

Povolání, která mohou být použita jen jednou za hru, se do hry mohou vrátit a být znovu použita.

Monokel - Monokl:

„Vyměň tento předmět a můžeš se podívat na kartu spolku svého obchodního partnera.“

Peitsche - Bič:

„Jestliže podporuješ během zápasu obránce, může si přidat +1 ke svému výsledku.“

Schlüssel - Klíč:

„Řád může oznámit vítězství jestliže vlastní nejméně 3 Klíče.“

Poznámka: Dejte pozor na kartu "Tajemná kabelka (Klíč)", ta se stane Klíčem, až jsou vysbírány všechny předměty.

Schwarze Perle - Černá perla (použijte jen ve hře 4 - 10 hráčů):

„Při výměně musí být vždy přijata. Vlastník Perly nemůže oznámit vítězství svého spolku.“

Sextant - Sextant:

„Vyměň tento předmět a můžeš určit směr. Poté musí všichni hráči poslat dalšímu hráči v určeném směru jeden předmět.“

Poznámka: Poslání předmětu není výměna, proto není možné aktivovat karty "Vyměň tento předmět a ...". Karta vyměněná za Sextant se aktivuje i když ji hráč poslal svému sousedovi.

Wappen der Loge - Znak lži:

„Můžeš oznámit jen své vítězství, ale musíš vlastnit Znak lži a kombinaci 3 Pohárů a Klíčů (např. 2 Klíče + 1 Pohár).“

Poznámka: Použitím tohoto předmětu vyhrává hráč sám bez pomoci spojenců ze svého spolku, ke kterému se nemusí hlásit. "Tajemné kabelky" se počítají, pouze jestliže se proměnily v Klíč nebo Pohár. Karty "Nápoj moci" se nepočítají.

Wurfmesser - Vrhací nože:

„Pokud v zápase podporuješ útočníka, může si přičíst +1 ke svému výsledku.“

Zerbrochener Spiegel - Rozbité zrcadlo:

„Musí být při výměně vždy přijato. Efekt vyměňované karty "Vyměň tento předmět a ..." neúčinkuje.“

Poznámka: Obě karty jsou vyměněny bez toho, aby se jakákoliv z nich četla.

PRŮVODCE PRO KARTY „NÁPOJ MOCI“ (pouze při hře v lichém počtu hráčů):

Trank der Macht - Nápoj moci

„Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako Klíč nebo Pohár. Nepočítá se pro vítězství pomoci předmětu "Znak lži".“

Poznámka: Tato karta se počítá jako Klíč nebo Pohár pouze hráči, který oznamuje vítězství, a pouze pokud je jeho spolek v menšině.

VARIANTY

Následující varianty dělají hru napínavější a mohou být zařazeny již po několika kolech. Můžete použít dokonce všechny varianty najednou.

Pašování:

Pokaždé, když text předmětu začíná "Vyměň tento předmět a ...", se může hráč rozhodnout, zda se efekt dané karty provede nebo neprovede. Pokud se rozhodne efekt neprovést, nic nečte a karty jsou vyměněny v utajení.

Zatracené štěstí:

V této variantě můžete vyhrát, když víte, že konkurenční spolek má 3 předměty potřebné k vítězství. Aby jste toho využili, musíte si vybrat akci Oznámení vítězství, ukážete všechny své karty, označíte hráče konkurenčního spolku, kteří mají 3 potřebné předměty. Jestliže mají označení hráči potřebné předměty, máte zatracené štěstí a Váš spolek vítězí. V opačném případě vítězí konkurenční spolek.

JÍZDA DOSTAVNÍKEM A INTRIKY:

Hráči se dohodnou na počtu odehraných her. Členové vítězného spolku dostanou po každé hře vítězné body. Hráč, který oznámil vítězství dostane:

- **3 body**, pokud vlastní nejméně jeden ze tří potřebných předmětů
- **respektive 5 bodů**, pokud vlastní nejméně 3 z nich
- **4 body** pokud vyhraje s pomocí „Znaku lži“

Ostatní členové **vítězného** spolku dostanou:

- **2 body** pokud vlastní alespoň jeden předmět potřebný k vítězství
- **respektive 1 bod**, pokud nevlastní žádný předmět potřebný k vítězství

- **2 body** dostanou všichni členové konkurenčního spolku, jestliže bylo **oznámení vítězství nepravdivé**.

Pokud hrajete variantu Zatracené štěstí, dostane hráč:

- **3 body** pokud označil správné protihráče.
- **1 bod** pro všechny hráče, kteří patří do hráčova spolku.
- pokud se oznamující hráč spletl, dostanou všichni členové konkurenčního spolku **2 body**.

Vítězem je hráč, který má po poslední hře nejvíce vítězných bodů. V případě rovnosti, je vítězem hráč, který získal více bodů v poslední hře. Pokud je i nadále remíza, musí všichni vyrazit na poslední jízdu, protože nemohou dojet bez jasného vítěze....

(Chtěli bychom poděkovat velkému počtu testerů a sepisovačům pravidel, zejména C. a B. Naegelovým, S. a K. Adiungovým, Andreemu, Anitě, Danovi, Larsovi, Philippovi, Thomasovi a všem testovacím hráčům ze "Seetroll". Naše zvláštní díky patří Michaelu Anderschovi, jehož obětavost, výsledky testů a myšlenky pomohly vytvořit novou a rychlou Jízdu dostavníkem.)

Podobnost se skutečnými městy nebo veřejnými osobnostmi je čistě náhodná.