

TOP RACE

Rennen, Siege & Triumphe!

PRAVIDLA HRY



Wolfgang Kramer



Pegasus Spiele

TOP RACE

Rennen, Siege & Triumph!

*Opar se line nad asfaltem. Motory duní.
Je cítit zápach gum a spáleného benzínu.
Žár se táhne kokpitem a ztěžuje řidiči jeho koncentraci.
To je to, co znamená motorsport!*

*Už jen pár sekund do startu, napětí stoupá.
Postupně naskakují semaforey na zelenou barvu, a je to tady:
Velký závod začíná! Kdo nejlépe odstartuje?
Kdo svým soupeřům ukáže jen svůj výfuk?
Kdo projede šikanou, aniž by se nechal zablokovat?*

Myšlenka hry

Podle počtu hráčů se za vás postaví na start jeden či více závodních vozů. Vy řídíte vozy tím, že vykládáte tempo-karty (karty rychlosti). Záludné je na tom to, že s mnohými kartami musíte společně posunout vpřed také vozy svých soupeřů! Pouze když zároveň obratně využijete zatáčky a šikany, které zbrzdí vozy soupeřů, stanete se na konci hry vítězem a budete moci slavit velký triumf. Avšak mějte se na pozoru, aby na vás soupeři nepřišli s překvapivou poruchou či vás nenadálým spurtem nepředběhli.

Cílem hry je dojet s vlastním / vlastními vozy na předních místech, a tak získat co největší finanční odměnu. Tento zisk můžete dvěma variantami, díky tipování na výsledek závodních vozů resp. obchodováním s akciemi, ještě zvýšit.

Hrací plán



Herní materiál

2 hrací plány, oboustranně potištěné, dohromady se 4 závodními dráhami



Ur ggf 'Ut ggv



Ncng'Ncpg



F gugt v'F t kxg



Vw dq 'Vqy p

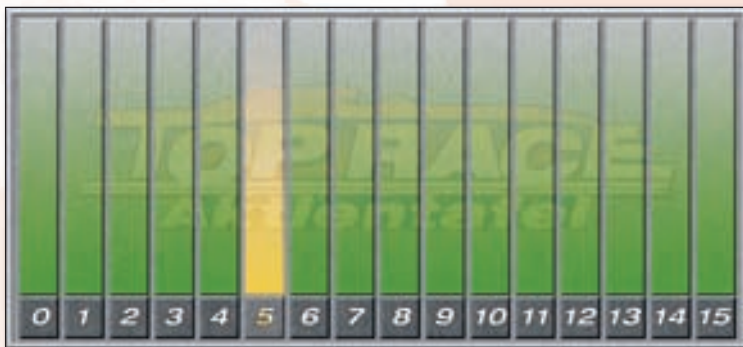
6 karet závodních vozů, pro příslušné závodní vozy



48 Tempokaret



6 tabulek akcí



6 závodních vozů, různých barev



120 bankovek:

30 x 10.000

20 x 50.000

30 x 100.000

20 x 500.000

20 x 1.000.000



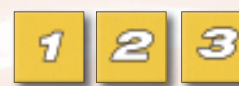
18 Pitstop karet



36 žetonů závodních vozů



18 tipovacích žetonů



36 stojánek pro žetony závodních vozů

Uspořádání těchto pravidel

Pravidla jsou rozdělena do různobarevných částí. Po ÚVODU najdete všechna pravidla pro ZÁKLADNÍ HRU. Poté následují zvláštní pravidla pro ZASTÁVKY V BOXECH (Pitstop). Na konci se nacházejí dvě VARIANTY: Tipy a Akcie. Při první hře vám doporučujeme hrát pouze podle pravidel pro Základní hru.

ÚVOD

ZÁKLADNÍ HRA

PITSTOP

VARIANTY

Příprava hry

Rozložte jednu ze čtyř **závodních tratí** *Speed Street*, *Lake Lane*, *Desert Drive* nebo *Turbo Town* doprostřed stolu.

V případě, že hrajete Top Race poprvé, tak vám doporučujeme, hrát na trati Speed street. Dráha Turbo town je obzvlášť vhodná pro zvláštní pravidla "Pitstop" (viz str. 8).

Každý hráč dostane **startovní kapitál** ve výši **200.000** Top Race Euro. Zbývající bankovky se roztřídí a položí vedle hracího plánu jako bank.

Zamíchejte všechny **Tempokarty** a rozdejte je hráčům následovně:

Počet hráčů	Karty pro každého hráče
2	24
3	16
4	12
5	9
6	8

Při 5 hráčích zbudou 3 karty. Odložte je zakryté do krabice, v tomto závodě je již nebudete potřebovat.

Každý hráč si vezme své karty do ruky. Doporučujeme je roztřídit podle barvy vrchního závodního vozu.

Položte všech **6 karet závodních vozů** lícem nahoru vedle hracího plánu a příslušné **závodní vozy** vedle nich.

Všechn ostatní materiál odložte do krabice, nebude jej v základní hře potřeba. Pitstop karty budete potřebovat pouze při zvláštních pravidlech "Pitstop" (viz str.8). Tabulky akcí, tipovací žetony, žetony vozů a stojánky budete potřebovat pouze při variantách "Tipy" (viz str.9) nebo "Akcí" (viz str. 9 - 11).

Dražby závodních vozů

Jedna za druhou proběhne 6 dražeb - i kdyby se hry účastnilo méně než 6 hráčů. Vítěz každé dražby si vybere jeden závodní vůz, přičemž výběr je postupně stále menší.

Vyberte libovolným způsobem nějakého hráče, který odstartuje dražby. Tento hráč **musí** ohlásit **základní**

nabídku nejméně 10.000 Top Race Euro, nesmí pasovat. Poté má každý hráč **v pořadí podle hodinových ručiček** možnost **zvýšit nabídku** nebo pasovat. Kdo jednou pasoval, může se opět zúčastnit teprve až příští dražby. Všechny nabídky musí obnášet **10.000 Top Race Euro nebo jejich násobky**.

Jakmile všichni hráči pasují, tak končí první dražba. Kdo předložil **nejvyšší nabídku**, zaplatí nabízenou částku do **banku**. Poté si vybere **kartu závodního vozu** a položí si ji lícem nahoru před sebe. Stává se hrdým majitelem vozu zobrazeného na kartě. Položí svůj **vůz** na jedno z očíslovaných **startovních políček**, které si vybere. Kromě toho se také stává jako vítěz první dražby **začínajícím hráčem** závodu.

Pokud si nemůžete vybrat, který závodní vůz si máte zvolit, prozkoumejte nejdříve své Tempokarty. Největší naději máte s vozem, od něhož vlastníte co možná nejvíce vysokých hodnot. Tyto hodnoty oznamují, o kolik políček můžete závodní vůz při vyložení karty posunout vpřed. Hodnoty jsou 1 - 6, a také 10.

Stejným způsobem se provede dalších 5 dražeb. Základní nabídku nejméně 10.000 Top Race Euro musí nyní ohlásit hráč, který sedí **nalevo** od vítěze předchozí dražby. **Ale pozor: Každý hráč musí na konci dražeb mít alespoň jeden závodní vůz!** Tudíž jakmile již hráč vůz vydražil, může nadále zvyšovat pouze tehdy, když je více závodních vozů k dražení než jaký je počet hráčů, kteří ještě žádný vůz nemají. Případně-li povinnost základní nabídky na nějakého hráče, který již nesmí zvyšovat, přechází povinnost dále po směru hodinových ručiček až na dalšího hráče, který ještě žádný vůz nemá.

Příklad: Vyhráli jste ve hře čtyř hráčů obě první dražby a máte tedy 2 závodní vozy. Máte 3 protivníky, ale k dispozici jsou ještě čtyři vozy. Tudíž smíte nadále zvyšovat. Koupíte-li v dražbě třetí vůz, potom nemůžete již dále dražit. Pokud by jiný hráč ještě vydražil 2.vůz, tak rovněž nemůžete dále dražit, protože by později na zbývající hráče zbyl už jen jeden závodní vůz.

Nevlastní-li hráč na začátku dražby **posledního** vozu ještě **žádný** vůz, **musí** si tento vůz koupit bez dražby za pevně **stanovenou cenu** ve výši **30.000 Top Race Euro**.

Tímto končí dražby. Závod začíná.

Průběh závodu

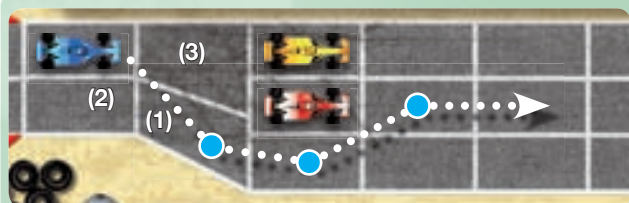
V pořadí po směru hodinových ručiček vyloží každý hráč právě jednu Tempokartu a hned potom posune dopředu všechny na kartě zobrazené závodní vozy.

Hráč, který vyhrál první dražbu, je **začínajícím hráčem**. Vybere si právě **jednu Tempokartu** ze své ruky a vyloží ji. Nyní musí posunout vpřed **všechny závodní vozy**, které jsou na kartě vyobrazeny. Přitom musí s vozy táhnout **ve stejném pořadí**, v jakém jsou na kartě **odshora dolů** seřazeny. **Číslo** před vozem udává, o **kolik políček** musí hráč daný vůz posunout. Poté, co se všechny tyto závodní vozy posunuly, odloží se vyložená Tempokarta na **odhazovací pole**.



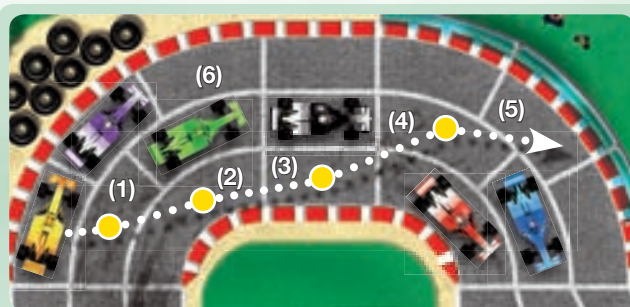
Příklad: Vynesli jste zobrazenou kartu. Nejprve musíte posunout dopředu **červený** závodní vůz o 6 políček. Poté posunete **žlutý** o 4 políčka, pak **černý** o 2 políčka a nakonec **modrý** o 1 políčko vpřed. Potom položíte kartu na odkládací pole.

Každý vůz musí být posunut o **plný počet** políček, pokud je to možné. Vozy se pohybují vždy **přímo nebo úhlopříčně kupředu**, ale **nikdy ne bočně či zpět**. Přitom smí být stopa libovolně často měněna.



Příklad: **Modrý** se posune o 4 políčka vpřed. Můžete posunout **modrý** vůz na políčko (1), protože leží úhlopříčně vpřed. Avšak nesmíte jej posunout na políčko (2), protože leží bočně. Nesmíte ani na políčko (3), protože vůz by potom byl zablokovaný, ale musí se posunout o plný počet políček, pokud může.

Výjimku zobrazuje několik políček zatáčky. Zde může vůz stopu také bočně, jestliže přední konec políčka, na které se vůz posune, leží více vpředu než přední konec políčka, ze kterého vůz přijíždí.



Příklad: **Žlutý** táhne kupředu o 5 políček. **Žlutý** se smí nejdříve posunout na políčko (1), protože přední konec políčka (1) leží více vpředu než přední konec políčka, na kterém **žlutý** stojí. To samé platí pro políčko (2). Také změna stopy z políčka (4) na (5) je z tohoto důvodu možná. **Zelený** se v této situaci nemůže posunout na políčko (2) či (6), protože obě políčka nekončí dále vpředu než nynější políčko **zeleného**.

Kdyby byla dráha **zablokována** jiným závodním vozem, tak může dojet pouze k blokadě. Zbývající políčka tahu poté **propadnou**.



Příklad: **Fialový** se musí posunout o 5 políček. Protože **modrý** blokuje dráhu, posune **fialovou** pouze o 3 políčka, zbývající dvě políčka tahu propadnou.



Bílá barva = Žolík

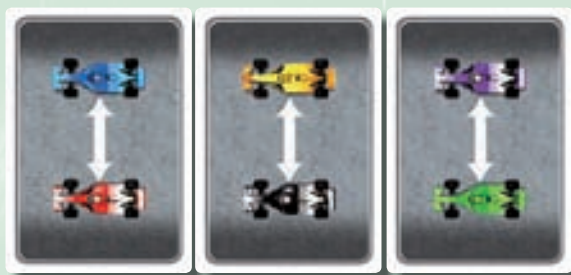
Na některých kartách je zobrazen **bílý** závodní vůz, ten platí jako **žolík**. Žolíkem smí hráč posunout vpřed **libovolný** závodní vůz, který si vybere. Ovšem nemůže si vybrat žádný vůz, který je již **zobrazen na stejné** Tempokartě.



Příklad: Touto kartou nejdříve posunete vůz **fialové** barvy o 6 políček vpřed, poté **žlutý** vůz o 4 políčka. Nyní smíte za žolíka posunout podle své volby **červený**, **zelený** nebo **černý** vůz o 2 políčka. Nesmíte za žolíka vybrat **modrý žlutý**, ani **fialový** vůz, protože tyto vozy již jsou zobrazeny na dané kartě. Nakonec posuňte **modrý** vůz o 1 políčko vpřed.

Hráč si smí za žolíka vybrat také závodní vůz, který již dojel do cíle nebo má Poruchu (viz níže). V takovém případě políčka tahu za žolíka propadnou.

Karty Spurt / Porucha

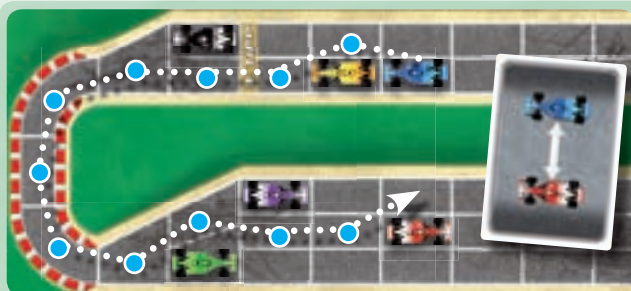


Mezi Tempokartami jsou 3 zvláštní karty, na kterých jsou zobrazeny dva závodní vozy se šipkou mezi sebou. **Modrý** s **červeným**, **žlutý** s **černým**, **fialový** se **zeleným**. Takovouto kartu můžete podle volby vyložit jako **Spurt** nebo jako **Poruchu**. Pokud již je jeden z obou zobrazených vozů v cíli, akce propadá.

Na každém hracím plánu je zobrazen přehled, který znázorňuje, jaké dva vozy se na jedné kartě Spurt / Porucha nacházejí.

Spurt

Ten, který z obou závodních vozů, leží více vzadu, nasadí ke Spurtu. Posune se vpřed tak daleko, až je s druhým zobrazeným vozem ve **stejně úrovni**.



Příklad: Hrajete kartu **modrý/červený** jako Spurt kartu. Nyní posuňte **modrý** vůz tak daleko dopředu, až je s **červeným** vozem ve stejné úrovni.

To jde ale pouze tehdy, když je dráha volná. Bude-li cesta zablokována vozy, potom se vůz posune jen tak daleko, jak je to možné a skončí tah za blokádu.



Příklad: Hrajete kartu **modrý/červený** jako Spurt kartu. Protože **fialový** a **zelený** vůz blokuje dráhu, posune se **modrý** pouze až na políčko (1). Kdyby stál **černý** na políčku (2), mohli byste **modrý** vůz posunout vpřed pouze o 3 políčka.

Porucha

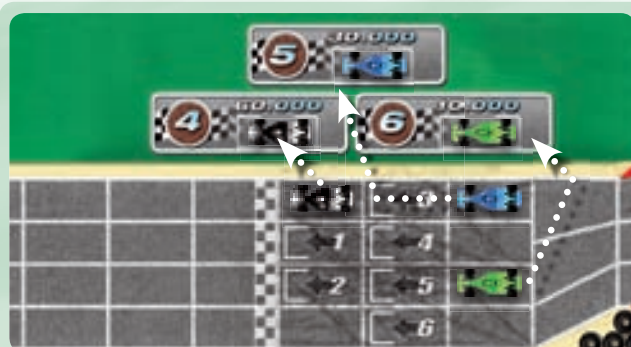
Ten z obou závodních vozů, který je umístěn více vpředu, má poruchu. Postaví se tam, kde se právě nachází, **vedle** závodní dráhy. Tam musí vůz čekat tak dlouho, až druhý zobrazený vůz **dosáhne** této pozice nebo ji **přejede**, tudíž dojedou nejméně na stejnou úroveň. Poté se porouchaný vůz opět položí zpět na dráhu, a to podle výběru jeho majitele na jedno z políček, vedle kterých pauzoval. Jsou-li všechna tato políčka obsazena, položí vůz na nejbližší volné políčko za těmito políčky.

Během Poruchy všechna políčka tahu pro tento vůz **propadají**.



Příklad: Hrajete kartu **modrý/červený** jako kartu Porucha. Umístíte **červený** vůz vedle dráhy. Vůz zde musí čekat tak dlouho, dokud **modrý** nedosáhne alespoň políčka (1), (2) nebo (3). Pak je **červený** vůz umístěn na jedno z políček (1), (2) nebo (3) dle výběru svého majitele. Pokud by byla všechna tato políčka obsazena, položí svůj vůz na vybrané políčko (4), (5) či (6).

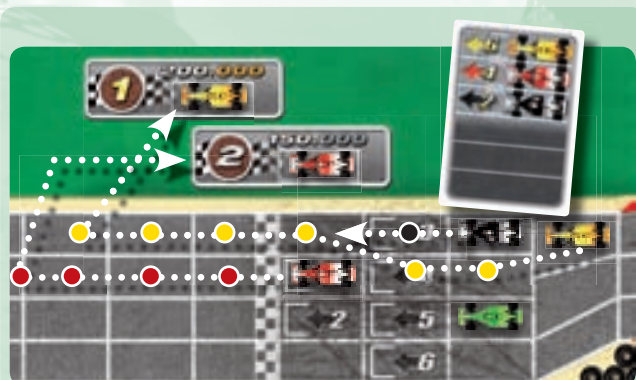
Závod končí také tehdy, když hráči vyložili **všechny** závodní vozy, které se nacházejí na dráze, umístí na pole s umístěním podle své odpovídající pozice na trati. Vůz se umístí na lepší pozici tehdy, když přední konec jeho políčka leží více vpředu. Pokud by dva či více vozů stálo **stejně**, je na **lepší** pozici ten, který stojí **blíže k vnitřnímu** okraji. Pro určení, kdo stojí blíže k vnitřnímu okraji na rovné trati, je rozhodující **následující** zatáčka.



Příklad: Všichni hráči vyložili všechny Tempokarty, závod tedy skončil. 3 vozy neprojectly cílem. Umístěte **černý** vůz na 4.místo, **modrý** na 5.místo a **zelený** na 6.místo. (**Modrý** stojí blíže k vnitřnímu okraji než **zelený**, protože následující zatáčka je pravotočivá, a je tedy na lepší pozici.)

Projetí cílem

Jakmile první závodní vůz protne **cílovou čáru**, je postaven na pole pro 1.místo. Druhý vůz v cíli umístíte na pole 2, třetí na pole 3 atd. Majitel vozu obdrží z banku na daném poli uvedenou **peněžní cenu**, tudíž 200.000 *Top Race Euro* pro vítěze, 150.000 pro druhého atd.



Příklad: Hrajete zobrazenou kartu. Nejprve posunete **žlutý** vůz o 6 políček vpřed. Přitom **žlutý** přejede cílovou čáru, proto tento vůz postavte na 1.místo. Jako další posuňte **červený** vůz vpřed o 4 políčka. Také **červený** dosáhl cíle a je položen na 2.místo. (To, že **červený** skončil o 1 políčko více vpředu než **žlutý**, nemá žádný význam. Rozhodující je pořadí tahu.) Nakonec posuňte **černý** vůz o 2 políčka dopředu, což ale ještě **černému** k projetí cílem nestačí.

Políčka tahů pro vozy, které již jsou v cíli, propadají. Jestliže všechny závodní vozy, které hráč vlastní, jsou již v cíli, tak se na dalším průběhu závodu nepodílí. Jeho zbývající Tempokarty nemají žádný význam.

Jakmile je v cíli pátý vůz, závod končí. Poslední vůz, který ještě stojí na závodní dráze, se postaví na 6.místo.

Konec hry

Když je všech 6.míst obsazeno a jsou vyplaceny peněžní ocenění, končí jeden závod. Pokud by nyní skončila celá hra, tak vyhrává hráč s největším množstvím peněz.

Může se ale také jet ještě jeden či více **dalších závodů**. Tempokarty se zase znovu zamíchají a rozdají. Také závodní vozy budou znovu draženy. Avšak nikdo nedostane **žádný nový startovní kapitál**! Kdo po předem stanoveném počtu závodů vlastní nejvíce peněz, stává se **celkovým vítězem**.



Zastávky v boxu (Pitstop)

U Pitstopu jde o rozšiřující pravidla, která byla zavedena speciálně pro závodní dráhu Turbo Town. Tato trať obsahuje více hracích políček než ostatní dráhy. S Pitstopem můžete hrát také na jiných tratích, ale Turbo town je pro pitstop nejvhodnější.

Platí všechna základní pravidla s následujícími změnami a doplňky.

Při rozdávání Tempokaret na začátku hry položte několik karet vedle závodní dráhy.

Tyto karty tvoří **Box**.

Počet hráčů	Množství karet pro hráče	Box
2	21	6
3	14	6
4	10	8
5	8	8
6	7	6



Každý hráč dostane před startem závodu 3 **Pitstop karty**, karty, které položí **před sebe**. Tyto karty může hráč během závodu použít k tomu, aby si vzal do ruky Tempokartu z **Boxu** či vrchní kartu z **odkládacího** balíčku. Když hráč odevzdá všechny Pitstop karty, nemůže již žádnou zastávku v boxech (pitstop) ohlásit.

Tabuky na zadní straně Pitstopkaret nemají nyní žádný význam, využívají se ve variantě "Tipy" (viz str.9).

Existují dva případy, ve kterých může hráč vyhlásit Pitstop:

Případ 1: Spoluhráč odloží Tempokartu na odkládací pole

Případ 2: Na začátku vlastního tahu

Případ 1: Spoluhráč odloží Tempokartu na odkládací pole

Jakmile spoluhráč táhl všemi vozy a položil **právě vyloženou Tempokartu** na odkládací pole, může některý hráč **ohlásit Pitstop**, aby si vzal **tuto kartu** do ruky. Avšak nejdříve se musí počkat, zda více hráčů, kteří si chtějí tuto Tempokartu vzít, neohlásí Pitstop.

V takovém případě Tempokartu získá ten hráč, který přijde svým tahem **na řadu nejdříve**.

V případě, že hráč může Pitstop provést, položí Tempokartu **lícem nahoru** na jednu svou Pitstop kartu. **Když přijde následně na řadu, nevynáší žádnou Tempokartu!** V jeho tahu se žádné závodní vozy vpřed neposunují. Místo toho si nyní hráč vezme před ním ležící Tempokartu do ruky a pod ní ležící Pitstop kartu odloží do krabice. Tím končí jeho tah.

Pozor: Tímto způsobem si hráč nesmí vzít do ruky žádnou kartu, kterou právě sám vyložil!

Je možné, že na začátku svého tahu bude mít hráč na Pitstop kartách vyloženo více než jednu Tempokartu, v případě, že během jednoho kola ohlásí několik Pitstopů. Tehdy si hráč ve svém tahu smí vzít **pouze jednu** z těchto karet. Až bude podruhé na řadě, opět nevyloží žádnou kartu, ale vezme si pouze další Tempokartu do ruky.

Případ 2: Na začátku vlastního tahu

Na začátku svého tahu může hráč ohlásit jeden Pitstop, aby si vzal **libovolnou kartu z Boxu** nebo **vrchní kartu z odkládacího balíčku**. Žádný spoluhráč mu v tom nemůže zabránit. Hráč si vezme požadovanou kartu do ruky a odloží Pitstop kartu do krabice. Tím končí jeho tah, nebude tudíž **vykládat žádnou Tempokartu!** Nebere si eventuelně ani žádnou před ním ležící Tempokartu získanou díky předchozímu Pitstopu.

Pozor: Přitom je také dovoleno, vzít si kartu z odkládacího balíčku, kterou hráč sám vyložil, pokud by předtím všichni ostatní hráči provedli Pitstop.

Ostatní

V případě, že hráč zahraje **kartu Spurt/Porucha**, zatímco jeden z obou zobrazených vozů již má poruchu, akce propadá.

Když hráč zahraje **všechny** Tempokarty, ale zbývá mu ještě alespoň jedna Pitstop karta, účastní se dále závodu. Předpokladem pro to však je, že ještě nemá všechny své závodní vozy v cíli. Když bude na řadě, může se rozhodnout, zda chce provést Pitstop nebo chce pasovat. Jakmile jsou všechny jeho vozy v cíli, tak se již závodu neúčastní.

Pokud všichni hráči nebudou mít žádné Tempokarty, ale někdo ještě má Pitstop kartu, pak hra končí, jakmile všichni hráči v řadě za sebou jednou pasovali.

Varianta A: Tipy

Hráči dávají během závodu tipy na to, jaký závodní vůz očekávají na konci závodu na přední pozici. S dobrým tipem může hráč vydělat spoustu peněz a dokonce i vyhrát hru, i když jeho vlastní vůz nedojede zcela vepředu. Ovšem se špatným tipem může také peníze ztratit a v nejhorším případě i zkrachovat...

Závody jsou s touto variantou ještě více zajímavější. Tipovat lze při hraní na všech čtyřech závodních tratích, a také při hře s Pitstopem. Ovšem Tipy by se neměly kombinovat s Variantou B: Akcie.

Platí všechna základní pravidla s následujícími změnami a doplňky.

Každý hráč dostane na začátku **6 závodních žetonů** (od každého vozu jeden), **3 tipovací žetony** (od každé hodnoty jeden) a **1 Tipovací tabulku**. (Při hře s Pitstopem, každý jednoduše otočí jednu ze tří Pitstop karet na zadní stranu.) Závodní žetony položí každý hráč zakrytě před sebe (pokud nejsou zastrčeny do stojánek - jinak je postaví před sebe tak, aby spoluhráči nemohli vidět přední stranu žetonu).

Až první závodní auto přejede žlutou čáru označující **1. tip**, závod se krátce přeruší. Každý hráč nyní odevzdá jeden **tajný tip**. Vybere si vůz, o kterém věří, že na konci závodu vyhraje nebo alespoň obsadí některé z předních míst. Položí tipovací žeton s číslem 1 na závodní žeton příslušného vozu.

Tento tipovací postup se opakuje, když první vůz přejede čáru označující **2. tip** příp. **3. tip**. Pak hráči položí tipovací žeton s číslem 2 resp. 3 k závodnímu žetonu vozu, na který tipují. Hráči mohou podle libosti tipovat, i 3 krát na stejný vůz nebo na 3 různých vozy, zcela podle svého přání.

Na konci závodu se odkryjí všechny závodní žetony. Podle toho, které místo vůz z hráčova tipu obsadil, získá dotyčný hráč peníze z banku - nebo musí dokonce doplatit ještě své peníze.

V tabulce tipů lze zjistit, kolik peněz hráč dostane nebo musí doplatit.

1. TIP	
1. Platz	60.000
2. Platz	60.000
3. Platz	30.000
4. Platz	0
5. Platz	-10.000
6. Platz	-30.000

2. TIP	
1. Platz	60.000
2. Platz	40.000
3. Platz	20.000
4. Platz	-10.000
5. Platz	-30.000
6. Platz	-60.000

3. TIP	
1. Platz	30.000
2. Platz	20.000
3. Platz	10.000
4. Platz	-20.000
5. Platz	-60.000
6. Platz	-90.000

Příklad: Máte **1. tip** položen na **modrou**, **2. tip** na **červenou** a **3. tip** opět na **modrou**. **Modrá** ukončí závod na 2. místě, **červená** na 5. místě. Za **1. tip** na **modrou** obdržíte 60.000 Top Race Euro, za **2. tip** na **červenou** zaplatíte 30.000, a za **3. tip** na **modrou** dostanete 20.000. Dohromady tudíž za své tipy obdržíte 50.000 Top Race Euro.

Pozor: Odlišně oproti základní hře se bude hráč i nadále podílet na závodech, jestliže jsou všechny jeho závodní vozy v cíli! Tento hráč se smí ve svých dalších tazích pokaždé znovu rozhodnout, zda ještě vyloží kartu nebo chce raději pasovat. Takto ještě může ovlivnit závod ve prospěch svého tipu. Hra končí, jakmile všichni hráči v řadě za sebou jedenkrát pasovali (nebo je 5 závodních vozů v cíli).

Varianta B: Akcie

V této variantě odpadá dražba závodních vozů. Místo toho dostane každý hráč akcie od všech 6 závodních vozů. Během závodu mohou hráči akcie prodávat a zase jiné nakupovat. Cílem hráče je, aby na konci závodu vlastnil, co možná nejvíce akcií vepředu umístěných vozů.

Krásou akcií je v tom, že hráči neví, na jaký vůz sází spoluhráči, protože akcie se budou držet skrytě. S akciemi se může hrát na všech čtyřech závodních drahách, a také zároveň s Pitstopem.

Avšak akcie by se neměly kombinovat s variantou A: tipy.

Platí všechna základní pravidla s následujícími změnami a doplňky.

Příprava hry

Každý hráč dostane 6 **závodních žetonů** (od každého vozu jeden) a **tabulku akcí**. Pokud ještě nejsou, tak nyní zastrčte závodní žetony do **stojánků**. Potom hráči postaví všech 6 závodních žetonů na sloupec s číslem 5 na své tabulce akcí tak, aby spoluhráči nemohli rozeznat přední stranu cizích žetonů. Nyní žetony znázorňují, že každý hráč na začátku hry vlastní 5 akcí od každého závodního vozu.

Startovní kapitál pro každého hráče činí, jako obvykle, **200.000** Top Race Euro.

Z Tempokaret vyberte 3 karty **Spurt/Porucha** a položte je **licem nahoru** vedle závodní dráhy. Zamíchejte zbývající Tempokarty a následně rozdejte každému hráči určený počet. Nakonec položte podle počtu hráčů ještě další karty ke kartám Spurt/Porucha a vytvořte tak **nabídku**:

Počet hráčů	Karty pro každého hráče	Nabídka
2	22	4
3	15	3
4	11	4
5	8	5
6	7	6

Při 5 hráčích zbyde 5 karet. Ty se odloží zakryté do krabice, nebudou se již v této hře potřebovat.

V případě, že se hraje s Pitstopem, všimněte si poopraveného rozdělení karet na str.11.

Dražba

Přichází obdobná dražba jako v základní hře. Avšak **nebudou se dražit závodní vozy**, ale **nabídka a zasedací pořádek**!

Hráč, který vyhraje první dražbu, se stane **začínajícím hráčem** závodu. Kromě toho si může vybrat jednu kartu z nabídky a vzít si ji do ruky.

Hráč nalevo musí poté, stejně jako v základní hře, začít další dražbu, a nesmí pasovat. Vítěz druhé dražby si také vybere kartu z nabídky a vezme si ji do ruky. Pak si sedne na místo nalevo od začínajícího hráče. Ostatní hráči si sedají obdobně - vždy nalevo.

Tímto způsobem se vydraží zasedací pořádek, jakož vždy i po jedné kartě z nabídky. Jakmile hráč dražbu vyhrál, nesmí již dále dražit. Poslední kartu dostane poslední hráč zdarma.

Existuje **výjimka** při **hře ve dvou**, oba hráči draží tak dlouho, až jeden hráč získá 2 karty z nabídky. Druhý hráč pak ještě dostane zbylou(é) kartu(y), aniž by za ně musel něco zaplatit.

Protože nebyly draženy **závodní vozy**, pojedou tedy **bez majitele**. **Startovní políčka** vozů se určí tím, že se 6 **karet závodních vozů** zamíchá a postupně vyloží; první vůz se umístí na políčko 1, druhý vůz na políčko 2, atd. Poté již v tomto závodě nebude karet závodních vozů potřeba.

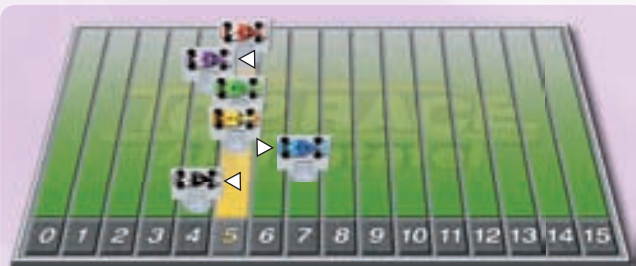
Průběh hry

Hra je rozdělena na **závodní kola** a **akciová kola**, která se vzájemně střídají. Hra začíná závodním kolem, ve kterém všichni hráči popořadě vyloží jednu Tempokartu a závodní vozy vhodně posunou vpřed, stejně jako v základní hře.

Jakmile byl každý hráč jednou na řadě, následuje **Akciové kolo**. Každý hráč musí tajně **2 akcie prodat a 2 akcie koupit**. Po prodeji posunou hráči jeden svůj závodní žeton o 2 pole zpět nebo 2 žetony zpět po jednom poli. Po koupi hráči posunou své příslušné žetony vhodně vpřed.

Pozor: Při koupi a prodeji budou přesunuty pouze závodní žetony, netýká se to žádných peněz!

Hráč může v jednom kole tytéž akcie koupit i prodat. V každém akciovém kole se může znovu rozhodnout, jaké akcie prodá a jaké koupí. Hráč tudíž může akcii, kterou v předchozím akciovém kole prodal, také zase koupit a naopak. Celkový součet akcií zůstává **vždy neměnný - 30 kusů**. Hráč nemůže vlastnit od žádného vozu více než 15 akcií nebo méně než 0 akcií.



Příklad: V prvním akciovém kole prodáte po jedné **fialové** a **černé** akcii. Zato kupujete dvě **modré** akcie. Posunete **fialový** závodní žeton z 5 na 4, **černý** z 5 na 4 a **modrý** z 5 na 7.

Hráči mohou smlouvat o své akcie současně. Jsou-li všichni hráči hotovi, následuje opět závodní kolo, potom zase akciové kolo atd. Jakmile první vůz přejede cílovou čáru, nebude již více žádné akciové kolo.

Konec závodu

Závod končí stejně jako v základní hře, buď až je 5 vozů v cíli, anebo byly zahrány všechny Tempokarty.

Protože hráči nevlastní žádný vůz, tak se závodu účastní až do konce a musí pokaždé, když jsou na tahu, vyložit kartu.

Nyní přichází vyúčtování akcí. **Za každou akci** vozu dostanou hráči vyplacenu peněžní cenu políčka, na kterém je vůz umístěn.

Následně vítězí hráč, který vlastní nejvíce peněz. Při shodě rozhoduje, kdo vlastní více akcií vozu umístěném na první pozici. Pokud je stále shoda, tak se bere v úvahu umístění na druhé pozici atd. Vlastní-li hráči přesně stejné akcie, vítězí hráč, který po směru hodinových ručiček sedí dále od začínajícího hráče, tudíž byl v zasedacím pořádku později na tahu.



Příklad:

Závodní vozy dojely do cíle v tomto pořadí:

Červený / žlutý / modrý / černý / fialový / zelený.

Adekvátně k vašemu vlastnictví akcií dostanete výhru podle uvedené tabulky.

Celkově tedy obdržíte 3.500.000 Top Race Euro. Za dražbu jste na začátku hry vydali 60.000, takže vám ještě zbyl kapitál ve výši 140.000. Po závodě tedy máte 3.640.000 Top Race Euro.

Umístění	Závodní vůz	Peněžní cena	Vaše akcie	Obdržíte
1	Rot	200.000	7	1.400.000
2	Gelb	150.000	5	750.000
3	Blau	100.000	11	1.100.000
4	Schwarz	60.000	2	120.000
5	Lila	30.000	4	120.000
6	Grün	10.000	1	10.000

Akcie & Pitstop

V případě, že hrajete variantu akcie zároveň s pitstopem, změňte rozdělení karet na začátku hry podle tabulky vpravo. Všimněte si, že 3 karty Spurt/Porucha se vždy nacházejí v nabídce!

Počet hráčů	Počet karet pro hráče	Nabídka	Box
2	19	4	6
3	13	3	6
4	9	4	8
5	7	5	8
6	6	6	6

Další varianty hry
TOP RACE
naleznete na internetu:
www.pegasus.de/toprace
www.kramer-spiele.de
„Varianten“

Pro "www.svet-deskovych-her.cz" přeložil Cauly

Autor: Wolfgang Kramer (www.kramer-spiele.de)

Illustration und Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Wiesbaden

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2008 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.
Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

www.pegasus.de