

# RIVALOVÉ

**ROZŠÍŘENÍ  
NEBEZPEČNÉ OKRUHY  
PRAVIDLA**



2-6



8+



30 min



*Městský okruh žene řvoucí monoposty do ulic, které nebyly stavěny na provoz takto výkonných strojů. Okruh v poušti zase přináší jiná nebezpečí – sebenepatrnější chybička se může krutě vymstít. Už jen dokončení závodu na těchto okruzích představuje skutečnou výzvu, vítězství znamená životní úspěch! Dokážete sebrat odvahu a vsednout do kokpitu? Kdo zvládne tyto okruhy plné nástrah, zapíše se do historie a stane se legendou!*

*Ve hře platí všechna obvyklá pravidla základní hry.*

## HERNÍ MATERIÁL

Oboustranný herní plán

*Město a Poušť*

6 karet schopností pilotů

## TIRÁŽ

Na novém vydání původní hry

Wolfganga Kramera se podíleli:

Herní mechanismus: Rob Daviau,

J. R. Honeycutt a Justin D. Jacobson

Grafický design: Jason Taylor

Ilustrace: Tavis Coburn

Produkce: Lindsay Daviauová

Český překlad: Karel Vlasák

©2018 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, Downforce, the Downforce logo, the Every Game Deserves Another Turn tagline, and all associated trade dress. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

© 2018 IELLO

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

## NOVÉ SCHOPNOSTI PILOTŮ

Tyto schopnosti můžete využít i v základní hře a stejně tak můžete při závodech na nových okruzích využít schopností ze základní hry. Můžete je smíchat všechny dohromady a vybrat 6 pro hru náhodně, nebo můžete v aukci pro každý vůz připravit 2 karty schopností. Každý hráč si však ze všech získaných karet schopností pro závod vybere jen jednu pro všechny své vozy jako obvykle. Text na kartách „váš vůz“ se samozřejmě týká kteréhokoli vašeho vozu, pokud jich kontrolujete více.

### Poznámka k českému vydání

Schopnosti pilotů se vám nemusejí zdát všechny dokonale vyvážené, resp. vyžaduje určitou zkušenost s hrou, abyste dobře odhadli, jak velkou částku za tu kterou schopnost máte nabídnout v aukci. Můžete se stát, že hráč, který získá lepší schopnost a využije ji pro všechny své vozy, získá neúměrnou výhodu. Můžete proto vyzkoušet alternativní pravidlo, že schopnost pilota lze využít právě jen pro vůz, jemuž byla v aukci přidělena.

### DRSNÝ STYL

Červenobílé obrubníky najdete ve většině zatáček. Pole s obrubníkem sousedí, pokud celá jeho boční strana sousedí s obrubníkem. Nestačí, aby pole sousedilo s obrubníkem jen diagonálně. Pohyb navíc provedte hned, i když jsou na zahrané kartě ještě proužky dalších barev. Skončí-li tento dodatečný pohyb opět na poli sousedícím s obrubníkem, můžete vůz přesunout znovu, a to opakovaně tak dlouho, až pohyb vozu skončí na poli s obrubníkem nesousedícím.



### NEBRZDIT

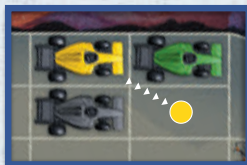
Tuto schopnost lze využít jen pro pohyb určený hracími kartami rychlosti, nikoliv využitím nějaké schopnosti pilota či jiným efektem. Platí i v případě, že pro pohyb vozu využijete žolíkový proužek.

### OFENZÍVNÍ JÍZDA

Pohyb vozu provedte až poté, jakmile skončí pohyb všech ostatních vozů podle zahrané karty rychlosti či schopnosti pilota.

### MYŠKA

Udělat „myšku“ znamená prosmýknout se diagonálně mezi dvěma jinými diagonálně spolu sousedícími vozy (viz obr.). Pohyb navíc provedte hned, i když jsou na zahrané kartě ještě proužky dalších barev.



### ZKUŠENOST

Pole bezprostředně před vaším vozem je takové, jehož zadní čára (nebo její část) tvoří zároveň přední čáru pole, na němž stojí váš vůz. Diagonálně sousedící pole se nepočítají. Na uprázdněné pole přesuňte svůj vůz hned poté, jakmile vůz před vámi odjede, i když jsou na zahrané kartě ještě proužky dalších barev. Je-li bezprostředně za vozem, který odjel, více vašich vozů, můžete si vybrat, který se přesune na uvolněné pole. Pozor: Tuto schopnost lze využít pouze v případě, že pohyb vozu před vámi na daném poli začne. Netýká se situací, kdy váš vůz někdo předjede.



Příklad: Na obrázcích se přesune červený vůz na pole uvolněné pohybem modrého vozu.

### AMBICIÓZNÍ JÍZDA

Při využití této schopnosti je hlostejně, v důsledku jakého efektu váš vůz čáru sázek překročí. Pohyb navíc provedte hned, i když jsou na zahrané kartě ještě proužky dalších barev.

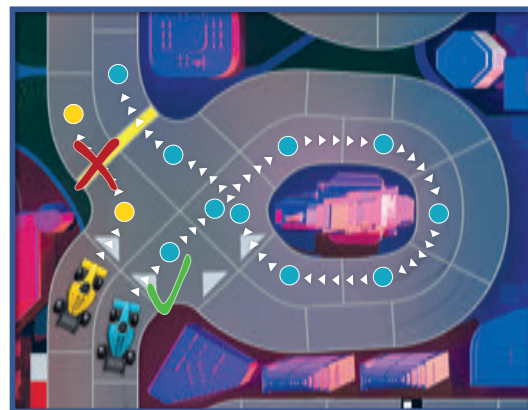
## NOVÉ OKRUHY

### MĚSTO

Na této závodní trati najdete dvě křižovatky a dvě zkratky.

### KŘÍŽOVATKA

Vůz vjíždějící do křižovatky ji musí vždy projet přímo – opustit ji protilehlou ulicí. Není dovoleno zatočit do protisměru ani si cestu zkrátit odbočením vlevo (viz obr.).



### POUŠŤ

Na této trati se vyskytují pole s neupravenou vozovkou. Jde o místa, kde je povrch závodní dráhy poničen výmoly a prasklinami v asfaltu a znečištěn nánosem písku, šterku apod. Tato pole jsou příliš malá a závodní vůz se na ně nevejde.

- Těchto polí je možné využít výhradně k předjetí jiného vozu. Není na ně možné vjet, pokud existuje možnost pohybu po standardních polích dráhy (tedy není dovoleno například vést vůz soupeře poli s neupravenou vozovkou pouze s cílem ho zpomalit).
- Na poli s neupravenou vozovkou není možné pohyb vozu ukončit. Není-li možné z takových polí během pohybu vozu vyjet (i za případného využití schopnosti pilota), nesmí na ně vůz vůbec vjet.
- Soupeřův vůz vést po těchto polích musíte, pokud tím může předjet jiný vůz a jiná možnost předjetí se mu nenabízí.
- Máte-li na vybranou, zda vést vůz po standardním poli dráhy, nebo po poli s neupravenou vozovkou, musíte si vždy vybrat standardní pole.

