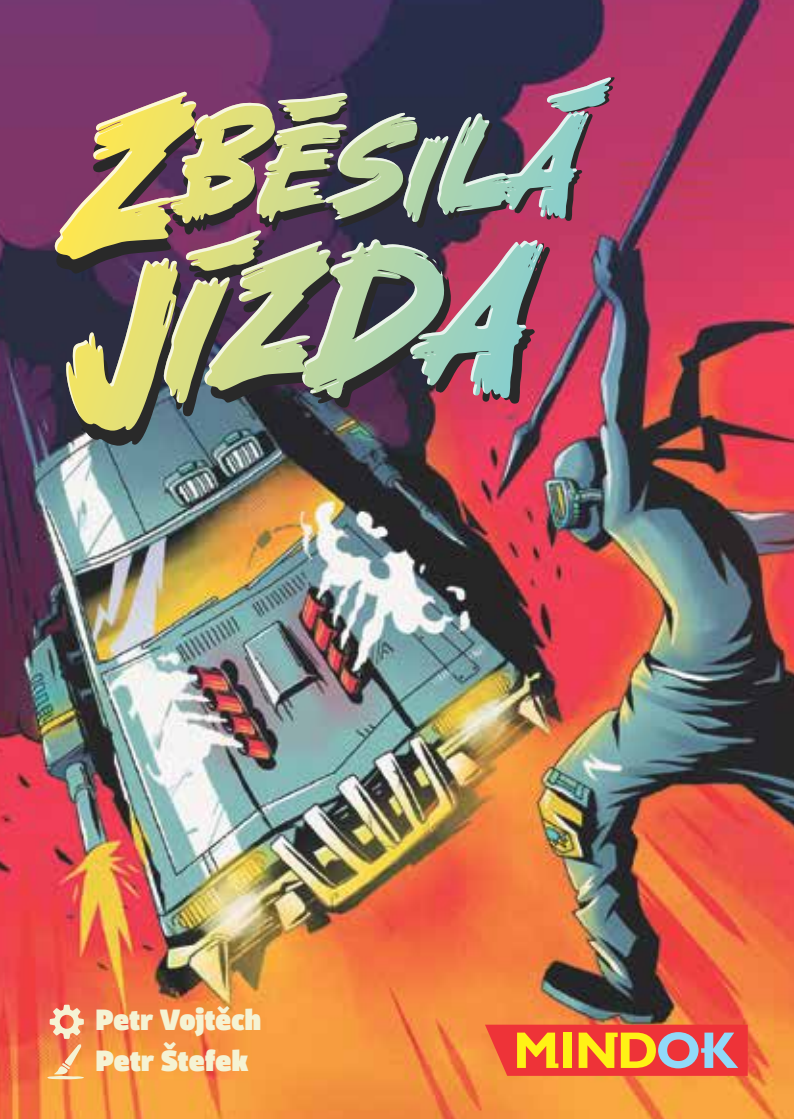


ZBĚSILÁ JÍZDA



⚙ Petr Vojtěch
✍ Petr Štefek

MINDOK

Vydejte se se svým konvojem pouští a bojujte o zdroje vzácné vody, skryté v troskách starodávné civilizace. Ten, kdo si podmaní nejceněnější teritoria, dokáže nejlépe zajistit přežití svého klanu a stane se králem poustiny!

Herní materiál



35 karet základních nájezdníků
(7 karet v každé z 5 barev)



41 karet zkušených nájezdníků



5 přehledových karet 5 bodovacích karet



9 karet cíle



5 ukazatelů bodů



20 žetonů paliva

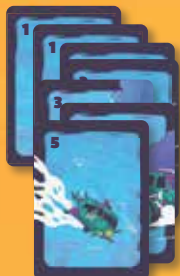
Úvod

Každý hráč začíná s vlastním balíčkem sedmi karet v hodnotách 1, 1, 2, 2, 3, 4 a 5. Během hry budete získávat nové karty s nejrůznějšími efekty, které si budete přidávat do svého osobního balíčku a tím si jej vylepšovat.

V každém kole se budete snažit vyložit **karty o součtu hodnot, který se rovná aktuálnímu cíli**. V každém tahu vždy vyložíte jednu kartu z balíčku, aniž byste znali její hodnotu předem. Je na vás, kdy přestanete vykládat karty. Nejvíce vítězných bodů získá hráč, který se cílovému číslu přiblíží nejvíce, aniž by jej přesáhl. Po šesti kolech hra končí a hráč, který dosáhne nejvíce bodů, se stane králem pustiny.

Příprava hry

Každý hráč si vezme **svou sadu 7 karet základních nájezdníků** ve zvolené barvě. Dále si dobere z balíčku **3 karty zkušených nájezdníků**, z nich si ponechá 2 a zbývající vrátí dospod balíčku karet zkušených nájezdníků. Každý hráč si poté zamíchá svých 7 karet základních nájezdníků s vybranými dvěma, čímž vytvoří svůj osobní balíček 9 karet, a položí jej před sebe na stůl lícem dolů. Každý si také vezme **1 žeton paliva**, **1 přehledovou kartu**, **1 bodovací kartu** a **1 ukazatel bodů**.



Sada 7 karet
základních nájezdníků
vybrané barvy



3 karty z balíčku zkušených
nájezdníků (ponechte si 2)



Bodovací karta,
ukazatel bodů,
přehledová karta...

Všech 9 svých karet
zamíchejte a vytvořte
svůj počáteční balíček.



... a 1 žeton paliva.

Příprava karet cílů

9 karet cílů ve hře se dělí na 3 sady po třech kartách, určených dle počtu matiček v horním rohu rubu. Z každé sady vylosujte jednu kartu a bez nahlížení ji vraťte do krabice. Ze zbývajících šesti karet cílů utvořte balíček lícem dolů, kde nahoře budou karty s jednou matičkou, pod nimi se dvěma a úplně dole se třemi matičkami. Horní kartu otočte lícem vzhůru.

Balíček karet zkušených nájezdníků položte vedle balíčku karet cílů, otočte a vyložte do nabídky lícem vzhůru tolik karet, kolik hraje hráčů. Připravte obecný bank žetonů paliva.



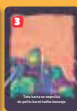
*Balíček karet cílů
setříděný dle matiček
na začátku hry*



*Balíček karet
zkušených
nájezdníků*



*Nabídka karet
zkušených nájezdníků
(hra 3 hráčů)*



*Balíček karet cílů.
Pouze hodnota aktuálního
cíle je vidět.*



*Bank žetonů
paliva*

Průběh hry

Hráč, který naposledy túroval motor, bude začínat. Hráči se poté střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Každý hráč provádí své tahy tak dlouho, dokud se nerozhodne **zastavit** nebo dokud **nepřejde cíl**.

V prvním tahu každého kola zamíchejte všechny své karty (mimo rezervu – viz dále), otočte horní 2 karty balíčku, jednu zahrajte na stůl jako začátek konvoje (případně proveďte její efekt), druhou si uložte do své rezervy. Karty v rezervě doporučujeme otočit o 90°, abyste v kartách měli pořádek.



*V prvním tahu 1. kola otočil
modrý karty hodnot 2 a 5.
Kartu 5 zahraje, kartu
2 uloží do rezervy.*

Ke kartám ve své rezervě nemáte tak snadný přístup jako kartám ve svém balíčku, ale existuje pár způsobů, jak s nimi nakládat či jak je všechny získat zpět (viz dále).

V každém následujícím tahu svého kola můžete provést jednu z akcí:

1. **Přiložení karty ke konvoji**
2. **Zastavení**

1. PŘILOŽENÍ KARTY KE KONVOJI

Otočte vrchní kartu ze svého balíčku a přiložte ji ke svému konvoji tak, aby částečně překrývala předchozí karty konvoje a aby byly všechny hodnoty vidět. Součet všech hodnot udává rychlost vašeho konvoje.

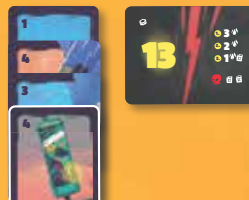
Po každém přiložení nové karty oznamte svůj **aktuální součet nahlas** ostatním hráčům. Má-li zahaná karta nějaký efekt, můžete jej nyní provést, ale využití efektu není nikdy povinné.

Pokud je celková rychlost vašeho konvoje vyšší než aktuální hodnota karty cíle, **přeje-li** jste cíl. V tom případě to byl váš poslední tah v daném kole. Vezměte si jednu kartu nájezdníka z nabídky a zasuňte ji dospod svého balíčku a ten položte lícem dolů ke kartám svého konvoje. Po zbytek kola nehrajete.

Pokud cíl přejedete, nezískáte na konci kola žádné body. Je proto klíčové sice pokoušet štěstěnu, ale v pravou chvíli zastavit.

2. ZASTAVENÍ

Pokud už **nechcete do svého konvoje přidávat další karty** a nadále zvyšovat jeho rychlost, **musíte zastavit**. Vyberte si jednu **kartu nájezdníka z nabídky**, zasuňte ji dospod svého balíčku a celý balíček položte lícem dolů ke kartám svého konvoje. Tím je zřejmé, že po zbytek kola nehrajete.



Prohlédni horní kartu svého balíčku. Ulož ji do rezervy, nebo vrať zpět.

Modrý hráč zahrál kartu s hodnotou 4 a může provést její efekt – podívá se na vrchní kartu ve svém balíčku. Je to 2. Rychlost jeho konvoje už je 12, odloží ji proto do své rezervy a doufá, že v příštím kole ke konvoji přiloží kartu s hodnotou 1.

Žetony paliva

Během svého tahu můžete využívat i své žetony paliva. Možné využití je dvojí:



- Za **1 žeton paliva** můžete svou poslední kartu konvoje (naposledy zahranou) přesunout do své rezervy, a to dokonce i poté, co provedete její efekt. Nesmíte tak však učinit, pokud jste již cíl **přejeli**.
- Za **4 žetony paliva** můžete **NAMÍSTO otočení a přiložení karty z balíčku** na konec svého konvoje přiložit libovolnou kartu ze své **rezervy**. Díky tomu můžete např. svůj součet dorovnat přesně. I v tomto případě smíte provést efekt přiložené karty.

Pozor: Ve své zásobě můžete mít nejvýše 4 žetony paliva současně.

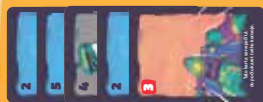
Rezerva

Jak bylo uvedeno, na začátku každého kola si přidáte jednu kartu z balíčku do rezervy. Další pokládání karet do rezervy či braní karet z ní umožňují efekty žetonů paliva či některé efekty karet zkušených nájezdníků. Karty ve vaší rezervě nejsou součástí vašeho balíčku.

Při přípravě každého dalšího kola se můžete vždy rozhodnout **VŠECHNY** karty ze své rezervy přimíchat zpět do svého balíčku. Není však možné přimíchat jen některé. Poté otočte horní 2 karty z balíčku, jednu dejte do své rezervy a druhou zahrajte, jako obvykle.



Efekty paliva shrnuje přehledová karta



Na začátku každého kola si můžete přimíchat všechny karty z rezervy zpět do balíčku.

Přimíchání všech karet z rezervy do balíčku se může hodit například tehdy, pokud mají zajímavé efekty, nebo už máte v balíčku karet málo.

Konec kola

Jakmile každý z hráčů buď **zastavil**, nebo **přejel cíl**, kolo končí. Hráč, který se nejvíce přiblížil hodnotě na cílové kartě (ale cíl nepřel), získá uvedenou odměnu za 1. místo a patřičně posune svůj ukazatel bodů.

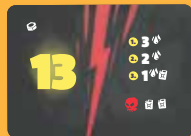
Takto postupujte řádek po řádku na kartě cíle. Další hráč v pořadí získá odměnu za 2. místo, třetí v pořadí získá odměnu za 3. místo. Všichni hráči, kteří se umístili hůře než na 3. místě, nebo kteří přejeli cíl, získají namísto bodů 2 žetony paliva (pochopitelně do max. množství 4 žetony paliva v osobní zásobě).

Postup v případě shody

V případě shodného součtu rychlosti se lépe umístil hráč, jehož konvoj se skládá z **méně karet**. Pokud shoda trvá, každý z hráčů otočí horní kartu svého balíčku. Vyhrává hráč, jehož otočená karta má **nižší hodnotu**.

Pokud shoda trvá, pokračujte v otáčení další kartou atd., dokud někdo neotočí kartu nižší než soupeř(i). Komu takto karty v balíčku dojdou, prohrává.

Pokud však shoda stále trvá (oběma či všem dojdou karty stejně), dostanou všichni příslušní hráči odměnu za další místo (např. při shodě na prvním místě dostanou odměnu za druhé místo).



Hráč, jehož rychlost konvoje je nejbližší číslu 13 (ale ne vyšší), získá 3 body. Hráč na druhém místě 2 body a hráč na třetím místě 1 bod a 1 žeton paliva. Hráči na dalších místech a všichni, kteří přejeli, získají 2 žetony paliva a žádné body.



Konvoje dvou různých hráčů mají rychlost 13 a oba se skládají ze tří karet.

Oba hráči tedy otočí horní kartu svého balíčku. Obě otočené karty mají hodnotu 1 a shoda trvá.

Modrý hráč ovšem nemá další kartu, kterou by mohl otočit, takže prohrává a získá odměnu za 2. místo.

Začátek dalšího kola

Kartu cíle právě dokončeného kola vraťte do krabice. Otočte lícem vzhůru kartu cíle pro další kolo a znovu vyložte z balíčku karet zkušených nájezdníků lícem vzhůru tolik karet, kolik hraje hráčů (v posledním kole je vykládání nabídky zbytečné).

Připomínáme, že v tomto okamžiku se může každý hráč rozhodnout zamíchat **všechny** karty ze své rezervy do svého balíčku. Do balíčku v každém případě zamíchejte všechny karty, které vám v balíčku zbyly, všechny zahraniční karty a všechny karty použité při vyhodnocování shody.

Hráč, který získal v předcházejícím kole nejvíce bodů, bude začínajícím hráčem v novém kole.

Konec hry

! Nikdy během hry nesmíte nahlížet do svého dobíracího balíčku!

Po vyhodnocení šestého kola je balíček karet cílů vyčerpán a hra končí. Každý hráč získá ještě 1 bod za každé 2 žetony paliva, které mu zbyly. Hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů, se stává králem pustiny a vítězem hry! V případě shody použijte ještě jednou *postup v případě shody* popsany na předchozí straně.

Tyto karty mají dvě různé hodnoty. Při jejich zahrání se můžete vždy libovolně rozhodnout pro jednu z nich, a to i v případě vyhodnocování shody. Prostě kartu otočte náležitou stranou nahoru.

Při provádění tohoto efektu můžete i změnit pořadí obou otočených karet.



Autor hry: Petr Vojtěch
Ilustrace: Petr Štefek
Grafický design: Michal Peichl
Vývoj: Petr Vojtěch, Pink Troubadour
Český překlad: Michal Stárek
www.pinktroubadour.eu

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

