

RIVALOVÉ PRAVIDLA

WOLFGANG KRAMER



2-6



8+



30 min

Vzduch nad asfaltem se vlní horkem, motory monopostů připravených ke startu řvou, do nosu štípe pach benzínu a pálené gummy. V kokpitech je vedro k zalknutí, přesto se jezdci musejí maximálně koncentrovat. Do startu chybějí jen vteřiny, napětí vzrůstá! Vtom naskakuje na semaforech zelená – START! Závod začíná. Nejde však jen o to, kdo dojede do cíle jako první, kdo získá vavřínový věnec pro vítěze. Závody vozů v ceně miliónů dolarů doprovázejí také miliónové sázky. Opravdovým vítězem je ten, kdo shrábne největší balík...

MINDOK

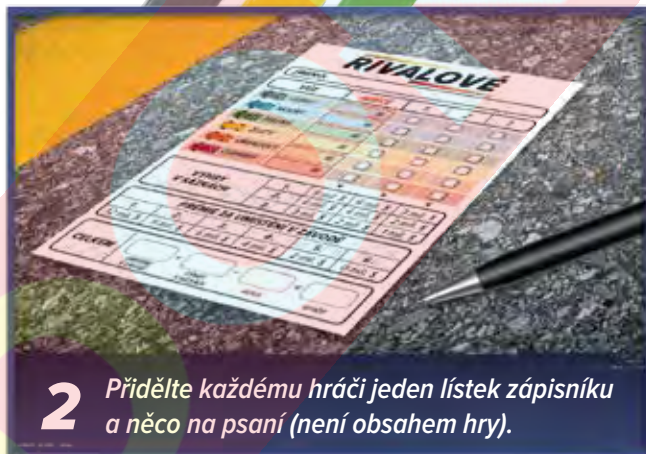
HERNÍ MATERIÁL

- 1 oboustranný herní plán
Říční okruh a Záliv
- 6 modelů závodních vozů
- 42 základních hracích karet
- 6 karet rychlosti 8
- 6 karet schopností pilotů
- 6 destiček pilotů
- 1 bodovací zápisník
(v případě potřeby lze další listy stáhnout
na stránkách www.mindok.cz)

PŘÍPRAVA HRY



1 Herní plán položte doprostřed stolu zvolenou stranou nahoru (na každé straně najdete jiný okruh).



2 Přidělte každému hráči jeden lístek zápisníku a něco na psaní (není obsahem hry).



3 Zamíchejte zvlášť balíček 6 karet rychlosti 8 a balíček 6 karet schopností pilotů a oba balíčky položte na stůl lícem dolů.




4 Zamíchejte balíček základních hracích karet a rovnoměrně je rozdejte všem hráčům tak, aby všichni měli stejně karet (ve hře 4 a 5 hráčů 2 přebývající karty vraťte do krabice).



5 Destičky pilotů připravte na vhodné místo na stůl.



6 Náhodně postavte všech 6 vozů na startovní pole dráhy (označené šipkami, pole označené navíc symbolem  je polem začínajícího hráče).

HRACÍ KARTY

Na základních hracích kartách je vyobrazen různý počet proužků v barvách vozů s čísly, seřazených shora dolů podle těchto čísel. To má svůj význam jednak při aukci vozů, jednak ve vlastním závodě. Bílý proužek je žolíkový. Vše se podrobně dozvíte dále.

PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze 2 hlavních fází:

1

Aukce vozů

Hráči vydraží vozy, které budou v závodě kontrolovat.

2

Vlastní závod

Kromě toho v průběhu závodu proběhnou 3 kola sázek na vítěze. Náklady vynaložené v aukci vozů, své tipy (tajně) i získané výhry v sázkách si hráči zapisují na své lístky. Kdo má po skončení závodu nejvíce peněz, stane se vítězem hry.

1

AUKCE VOZŮ

Poté co si hráči prohlédnou, jaké hrací karty dostali, dojde k aukci vozů, aby se přidělily jednotlivým hráčům.

Vyložte na stůl lícem nahoru vrchní kartu rychlosti 8 a vrchní kartu schopnosti pilota. Jako první se draží vůz odpovídající barvy a bude ho řídit jezdec s odpovídající schopností.

Každý hráč vybere 1 kartu z ruky a položí ji před sebe na stůl lícem dolů.

Jakmile jsou připraveni všichni, karty otočte lícem nahoru. Nabídku každého hráče (v mil. \$) udává číslo na jeho kartě v proužku barevně odpovídajícím barvě draženého vozu.

Hráč, který nechce podat žádnou nabídku, prostě zvolí kartu, na níž není proužek dané barvy vůbec uveden.

Hráč, jehož nabídka byla nejvyšší, získává dražený vůz.

V případě shody získává vůz hráč, na jehož kartě bylo více barevných proužků. Trvá-li shoda, má přednost karta, na níž **nebyl** žolíkový proužek.

Pokud nepodá nabídku nikdo, odložte zatím vůz stranou. Pokud poté, co byly v aukci nabídnuty všechny vozy, stále zůstávají hráči, kteří nezískali žádný vůz, vydraží se znovu jeden po druhém vozy odložené stranou. Pokud ani pak daný vůz nikdo nevydraží, vůz se závodě účastní normálně, ale nikdo ho nekontroluje (a samozřejmě lze na jeho vítězství sázet jako na vítězství jakéhokoli jiného vozu, viz dále).

Po získání vozu

- si запиšte vynaložený obnos na svůj lístek,
- ke svým hracím kartám v ruce přidejte právě získanou kartu rychlosti 8,
- kartu schopnosti pilota vyložte před sebe na stůl lícem nahoru,
- vedle ní si položte odpovídající destičku pilota (abyste neztratili přehled, kdo který vůz kontroluje).

PŘÍKLAD AUKCE

Draží se zelený vůz. Na stole leží zelená karta rychlosti 8 a karta schopnosti „Obratnost“.
Hry se účastní 4 hráči, každý si připraví 1 kartu z ruky.



Hráč A pasuje – vyložil kartu bez zeleného proužku.



Hráč B si připravil kartu se zeleným proužkem s číslem 6.



Na kartě hráče C je zelený proužek s číslem 4.



Hráč D zvolil také kartu se zeleným proužkem s č. 6.

Mezi nabídkami hráčů B a D panuje shoda, avšak na kartě hráče B je více barevných proužků, takže zelený vůz získává on.

Na svůj lístek si запиše náklady aukce ve výši 6, vezme si do ruky zelenou kartu rychlosti 8, kartu schopnosti „Obratnost“ spolu se zelenou destičkou pilota vyloží veřejně před sebe na stůl.



Všichni hráči si vezmou své použité hrací karty zpět do ruky.

Všechny karty nabídek do dražby si hráči zase **vezmou zpět do ruky** a aukce pokračuje dalším vozem. Opět se vyloží jedna karta rychlosti 8 a jedna karta schopnosti pilota atd.

Aukce se nadále účastní všichni, tedy i ten hráč, který získal předchozí vůz.

Každý hráč však musí mít alespoň 1 vůz. Jakkmile tedy zůstává v aukci pouze tolik vozů, kolik je hráčů, kteří dosud žádný vůz nezískali, smejí se další aukce účastnit už jen oni.

Je-li v aukci poslední vůz a zůstává jediný hráč, jenž dosud auto nezískal, prostě ukáže z ruky kartu s nejnižším číslem v proužku příslušné barvy, kterou má, a to je jeho nabídka. Nemá-li žádnou kartu s proužkem v barvě draženého vozu, použije kartu s žolíkovým proužkem. V extrémně nepravděpodobném případě, že nemá ani tu, považuje se, že podal nabídku ve výši 1.

Jakkmile jsou vydraženy všechny vozy, každý hráč, který vydražil více vozů, si **zvolí ze získaných karet schopností pilotů jednu** a ostatní vrátí do krabice. Zvolená schopnost pilota platí pro všechny jeho vozy (resp. jezdce).

2 ZÁVOD

Začínajícím hráčem je hráč, který kontroluje vůz na poli začínajícího hráče.

Zahraje z ruky jednu hrací kartu (může to být i karta rychlosti 8) a provede příslušný pohyb všech dotčených vozů (viz dále). Po něm je na řadě spoluhráč po směru hodinových ručiček, opět zahraje jednu kartu z ruky atd. Závod pokračuje tak dlouho, dokud všechny vozy nedojedou do cíle, nebo dokud hráčům nedojdou všechny karty v ruce.

HRANÍ KART

Hráč na tahu (aktivní hráč) přesune jeden po druhém všechny vozy, jejichž proužky jsou uvedeny na zahrané kartě, o uvedený počet polí. Postupuje **vždy shora dolů**. Aktivní hráč vždy určuje pohyb všech dotčených vozů, i těch, které nekontroluje!

Po vyhodnocení všech proužků na kartě se karta odhodí na odhazovací balíček lícem nahoru.

ŽOLÍKOVÝ PROUŽEK

Žolíkový proužek si může aktivní hráč vybrat vůz libovolné barvy z těch, které **nejsou** uvedeny na kartě. Může to být i vůz, který už dojel do cíle, nebo takový, jehož pohyb je zablokovaný ostatními vozy (takže i všechny body pohybu úplně propadnou).

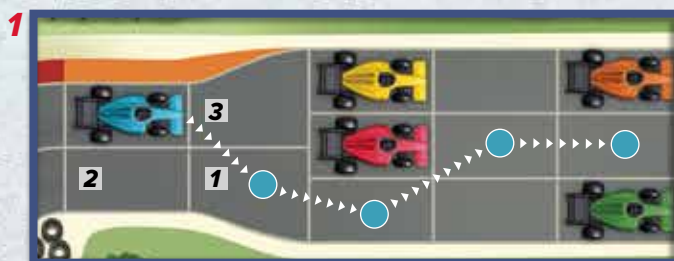
Jsou-li na kartě uvedeny dva žolíkové proužky, je třeba za každý z nich přesunout **jiný** vůz.



► Aktivní hráč zahraje tuto kartu. Nejprve přesune **červený** vůz o 6 polí, potom **žlutý** o 4 pole, následně **černý** o 2 a nakonec **modrý** vůz o 1 pole. Poté kartu odhodí.



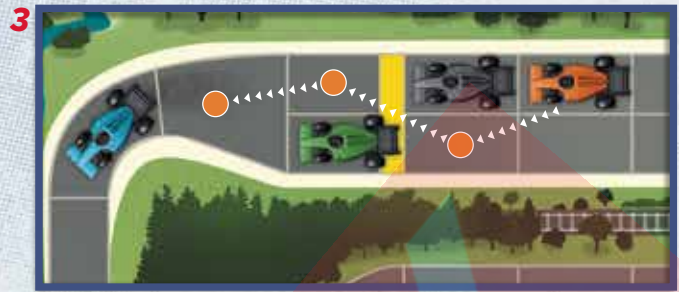
Aktivní hráč zahraje tuto kartu. Nejprve přesune **modrý** vůz o 6 polí, potom **oranžový** o 4 pole, následně přesune **červený, zelený** nebo **černý** vůz o 2 pole (nemůže však přesunout **modrý, oranžový** ani **žlutý**, protože proužky těchto barev na kartě vyznačeny jsou) a nakonec **žlutý** vůz o 1 pole. Poté kartu odhodí.



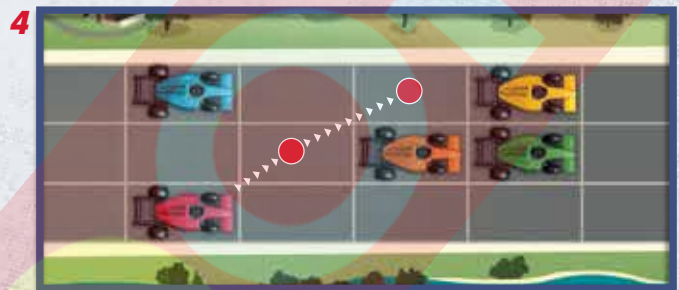
► Aktivní hráč přesune **modrý** vůz o 4 pole. První krok může vést na pole č. **1**, protože leží diagonálně vpředu. Na pole **2** není přesun možný, protože by se jednalo o pohyb do strany. Aktivní hráč však smí také vůz přesunout na pole **3**, kde by pohyb **modrého** vozu ukončil, aniž by vyčerpal všechny body pohybu, protože další pohyb je zablokovaný ostatními vozy.



- ▶ Aktivní hráč přesunuje **žlutý** vůz o 5 polí. Jedinou možností, kam může vést první krok, je pole č. **1** (jeho přední čára leží blíže cíli než u pole výchozího). Rovněž všechny další kroky představují jedinou možnost.
- ▶ Přesun **zeleného** vozu na pole **2** ani **4** není možný, jednalo by se o pohyb do strany. První krok pohybu **zeleného** vozu může směřovat jen na pole **3** nebo **5**.



- ▶ Aktivní hráč přesunuje **oranžový** vůz o 6 polí (zde jedou vozy zprava doleva). Protože cestu blokuje **modrý** vůz, je možné využít pouze 3 body pohybu.



- ▶ Je možné vůz záměrně zavést do slepé uličky a nevyužít všechny body pohybu.

POHYB VOZŮ

Vozy se pohybují po závodní dráze vždy vpřed na pole sousedící vpředu nebo diagonálně. Pohyb vzad nebo do strany není možný. Pohyb není možný skrz jiný vůz, ale je možný mezi dvěma vozy sousedícími diagonálně (viz obr. 3).

O pohyb vpřed se jedná v případě, že přední čára cílového pole leží blíže cíli než přední čára pole výchozího (viz obr. 2).

Aktivní hráč musí vždy vyčerpat všechny body pohybu dané číslem v proužku, pokud je to možné, nebo vyčerpat maximální možný počet. Je-li možné vůz přesunout, musí aktivní hráč pohyb provést. Ovšem aktivní hráč může záměrně zavést vůz do slepé uličky, může-li si vybrat (viz obr. 1 na předchozí stránce a obr. 4). Nevyužité body pohybu propadají.



ČÁRA SÁZEK

RIVALOVÉ		JMENO:	
VŮZ	NÁELUP	1	2
ČERNÝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MODRÝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ZELENÝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ŽLUTÝ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANŽOVÝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ČERVENÝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VÝHRY V SÁZKÁCH	
1.	0 mil. \$
2.	6 mil. \$
3.	4 mil. \$
4.	2 mil. \$
5.	1 mil. \$

PRÉMIE ZA UMÍSTĚNÍ V ZÁVODĚ	
1.	12 mil. \$
2.	8 mil. \$
3.	6 mil. \$
4.	4 mil. \$
5.	2 mil. \$
6.	0 mil. \$

CELKEM	
PRŮVOD	0
PRÉMIE	0
SÁZKA	0
CELKEM	0

SÁZKY

Na závodní dráze na herním plánu jsou vyznačeny 3 čáry sázek. Jakmile takovou čáru překročí první vůz, dokončí se nejprve úplně pohyb všech vozů na dané kartě a poté proběhnou sázky na vítěze. Každý hráč si na svém lístku označí, který vůz podle něj závod vyhraje. Je samozřejmě možné sázet na libovolný vůz bez ohledu na to, kdo ho kontroluje. V jednotlivých kolech sázek je vždy možné sázet na libovolný vůz – na tentýž opakovaně nebo na jakýkoli jiný vůz.

Po ukončení závodu získá každý hráč prémii podle toho, zda jím označený vůz skončil na jednom ze tří míst na stupních vítězů, jak je vyznačeno na bodovacím lístku.

RIVALOVÉ

KONEC ZÁVODU

Jakmile vůz překročí cílovou čáru, umístěte ho na herní plán na pole pro příslušné pořadí, v němž do cíle dojel. Je jedno, kolik bodů pohybu mu po překročení cílové čáry ještě zbylo, ty nehrají žádnou roli. Hráč, jehož všechny vozy dojely do cíle, odhodí zbylé karty z ruky a další hry se neúčastní.

Může se stát, že některé vozy do cíle nedojedou. Tyto vozy jsou diskvalifikovány a nezískají prémii za žádné místo.

URČENÍ VÍTĚZE

Jakmile dojedou do cíle nebo jsou diskvalifikovány všechny vozy, vyznačí si všichni hráči na svůj lístek prémii za pořadí, v jakém skončily jimi kontrolované vozy.

Poté každý přičte prémie za úspěšné sázky a odečte obnos vynaložený v aukci.

Výsledný součet porovnejte mezi sebou.

Kdo má nejvíce peněz, je vítězem hry. V případě shody rozhoduje, či vůz se v závodě umístil lépe.

SCHOPNOSTI PILOTŮ

Každý hráč má v průběhu hry k dispozici jednu kartu schopnosti pilotů, která mu umožňuje upravit nějaké obecně platné pravidlo. Pravidla na kartách schopnosti pilotů mají vždy přednost před obecně platnými pravidly.

AGRESIVNÍ JÍZDA

Příklad: Kontrolujete-li **červený** vůz a zahrajete tuto kartu, můžete ho přesunout až o 7 polí místo o 6.

Poznámka: Nelze využít, pokud první proužek na kartě je žolíkový, i když ho využijete pro svůj vůz.



OBRATNOST

Vy určujete i v tazích soupeřů, jak se bude přesunovat váš vůz, ale musíte si na to pamatovat sami.

KONCENTRACE

Obdélníková pole musejí být jen ta, po kterých probíhal standardní pohyb vašeho vozu. Výchozí pole i obě dodatečná pole už obdélníková být nemusejí. Oba kroky pohybu navíc proveďte bezprostředně po ukončení standardního pohybu vašeho vozu, teprve poté pokračuje vyhodnocování případných dalších proužků na kartě.



OBDELNÍK



TOTO NEJSOU OBDELNÍKY

STRATEGICKÉ MYŠLENÍ

Příklad: Zahrajete-li takovouto kartu, prostě jeden zvolený proužek vynecháte, přeskočíte.



TROUFALÝ MANÉVR

Příklad: Zahrajete-li takovouto kartu, můžete buď nejprve přesunout **oranžový** vůz o 1 pole, pak **žlutý** o 2, pak **červený** o 4 a nakonec **černý** o 6, nebo obráceně. Rozhodujete vy.



NEVYPOČITATELNOST

Příklad: Žolíkovaný proužek na takovéto kartě můžete využít pro pohyb libovolného vozu, takže se **modrý**, **oranžový** nebo **žlutý** vůz mohou v tomto tahu pohnout dvakrát. Jsou-li na kartě žolíkované proužky dva, platí i nadále, že každý musí být využit pro jiný vůz.



DALŠÍ VARIANTY HRY

Hra pro začátečníky

Hrajete-li s menšími dětmi nebo chcete-li hru zjednodušit, proveďte následující úpravy pravidel:

- Aukce odpadá. Přidělte náhodně karty rychlosti 8 (a odpovídající destičky pilotů) hráčům tak, aby všichni měli stejný počet vozů. Případně zbylé vozy nebude kontrolovat nikdo.
- Nehrajte na schopnosti pilotů, karty nechte v krabici.
- Nerozdávejte na začátku hry hráčům všechny hrací karty, ale jen po třech. Ze zbylých vytvořte dobírací balíček. Každý hráč si po svém tahu, kdy zahraje jednu kartu z ruky, doplní počet karet v ruce zase do tří.
- Nehrajte na sázky.
- Vítězem je ten hráč, jehož vůz dorazí do cíle jako první.

Hra ve dvou hráčích

- Hráči si neberou karty rychlosti 8 do ruky, ale nechají je ležet lícem nahoru před sebou na stole.
- Po provedení aukce si každý hráč zamíchá všechny své hrací karty a vytvoří z nich svůj dobírací balíček, z něž si dobere do ruky 7 karet.
- Ve svém tahu může aktivní hráč zahrát kartu z ruky, nebo svou kartu rychlosti 8 ze stolu.
- Zahraje-li hráč kartu z ruky, dobere si poté novou kartu ze svého dobíracího balíčku.

Závod na dlouhou trať

V této verzi hry se nehraje na cílovou čáru, ale závod trvá tak dlouho, dokud nespotřebujete všechny hrací karty (vč. karet rychlosti 8). Na prvním místě je klasifikován vůz, který dojel nejdál, atd. V případě shody vítězí vůz ve vnitřní stopě dráhy.

Seriál Mistrovství světa

Hraje se na dvě partie, každá na opačné straně hracího plánu. Sečtete dosažené výsledky v jednotlivých závodech, čímž určíte celkového vítěze – mistra světa.

PŘÍKLAD ZÍSKANÝCH PRÉMII

► Pořadí vozů v cíli



- Kontrolujete žlutý a zelený vůz, které dojelely na 2., resp. 5. místě. Za to získáváte 11 mil. \$.
- Za první sázku získáváte 6 mil. \$, za druhou 4 a za třetí 3, celkem tedy získáváte za sázky 13 mil. \$.
- V aukci jste za své vozy utratili 5 a 4 mil. \$, celkem 9.
- Váš celkový zisk je $11 + 13 - 9 = 15$ mil. \$.

RIVALOVÉ

JMÉNO:

VŮZ	AUKCE	1	2	3
ČERNÝ	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MODRÝ	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ZELENÝ	4 M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ŽLUTÝ	5 M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ORANŽOVÝ	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ČERVENÝ	M	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VÝHRY V SÁZKÁCH	1.	2.	3.
	9 mil. \$	6 mil. \$	3 mil. \$
	6 mil. \$	4 mil. \$	2 mil. \$
	3 mil. \$	2 mil. \$	1 mil. \$

PRÉMIE ZA UMÍSTĚNÍ V ZÁVODĚ					
1.	2.	3.	4.	5.	6.
12 mil. \$	9 mil. \$	6 mil. \$	4 mil. \$	2 mil. \$	0 mil. \$

CELKEM	11	+	13	-	9	=	15
	UMÍSTĚNÍ V ZÁVODĚ		VÝHRY V SÁZKÁCH		AUKCE		SOUČET



HISTORIE HRY

Rok 1996 byl pro dnes už legendárního autora her Wolfganga Kramera velmi úspěšný. Na listinu her nominovaných pro nejvýznamnější ocenění ve světě deskových her, německou cenu Spiel des Jahres, byly vybrány hned dvě jeho hry! Jednou z nich, která také tuto cenu v daném roce získala, byla hra El Grande, druhou byla hra Top Race.

Tato hra měla svůj prvopočátek už v roce 1974 pod názvem Tempo, kdy se jednalo o závodní hru bez specifického tématu na přímé dráze a šlo o vůbec první publikovanou hru W. Kramera. V roce 1980 ji vydal znovu pod názvem „Niki Lauda's Formel 1“, nyní už šlo o licencovanou hru z prostředí závodů F1, což jí zajistilo velkou pozornost. V dalším desetiletí byla vydána mnohokrát pod různými názvy a licencemi včetně vydání Miltonem Bradleyem v r. 1990 pod názvem „Daytona 500“. Tato verze byla hrou, nad níž Rob Daviou se svými dětmi strávil hodně času u rodinného stolu a s níž si užil moře zábavy.

Potom nastal konec. Po více než 20 let byla hra zcela nedostupná. Proto jsme se rozhodli ji vrátit na hrací stoly.

Sotva najdete hru, která by vyšla ve více verzích, každá velmi vysoko hodnocená. Věděli jsme, že pro současnou předělávku nemáme s mechanismem hry moc práce. Změnili jsme jen tu a tam nějakou maličkost, ale v podstatě šlo jen o to, hru aktualizovat, aby plně vynikl její půvab. Tato hra si to dozajista plně zaslouží!

TIRÁŽ

Přeprocovaná verze hry Top Race autora Wolfganga Kramera, vydané nakladatelstvím ASS Altenburger Spielkarten.

Na novém vydání se podíleli:

Herní mechanismus: Rob Daviau a Justin D. Jacobson

Grafický design: Jason Taylor

Titulní ilustrace: Tavis Coburn

Ilustrace herního plánu: Michael Crampton

Design modelů vozů: Hakan Diniz

Projektový manažer a produkce: Lindsay Daviaouová

©2017 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

Český překlad: Karel Vlasák

