PRAVIDLA HRY

• hra pro 2 nebo 4 hráče • od 8 let • na 30 – 40 minut •

All rights reserved © 2008

CBG
CZECH BOARD GAMES

HERNÍ MATERIÁL

ŽETONY HRÁČŮ
- 2x10 normálních autíček
- 2x1 magnetické autíčko
- 2x4 baterie
- 2x1 bodovací žeton

HERNÍ PLÁN
- 12 dílů tvaru květiny
- 13 dílů tvaru X
- 10 zvonků
- 1 kolotočář – žeton s obrázkem kolotočáře

DALŠÍ
- karta nápovědy
- počítadlo odehraných hodnocení
- počítadlo bodů
- karty (39 karet po 3 od druhu, karty jsou barevně odlišeny podle toho, kdy se mohou hrát)

PŘÍPRAVA A ZAČÁTEK HRY

Díly zamíchejte a složte z nich desku (viz obrázek č. 1). Plán se skládá z pěti řad po pěti dílech, začněte dílem tvaru X, pak dílem tvaru květiny, pak dílem tvaru X a tak dále. Díly se losují náhodně, v každé hře jsou tedy hodnoty polí rozloženy jinak.

Zvonky položte na místa označená hvězdičkou na dílech tvaru květiny.

Kolotočáře položte doprostřed jednoho ze dvou zbylých neobsazených dílů tvaru květiny.

Tři karty se vyloží otevřeně vedle plánu. Zbylé karty tvoří lízací balíček.

Počítadlo bodů a počítadlo odehraných hodnocení položte vedle plánu.

KAŽDÝ HRÁČ DOSTANE:
- 3 karty na ruku
- svá autíčka (10 normálních, 1 magnetické)
- 4 baterie
- svůj bodovací žeton

Bodovací žetony umístěte na číslo 10 na počítadle bodů. Bodovací žetony v průběhu hry označují počet bodů, které jednotliví hráči mají. Všechny bodové zisky nebo ztráty se zaznamenávají okamžitě. Nelze mít 0 bodů či méně. Akci, po které by hráči klesl počet bodů na 0, nelze provést.

1

Postupně položí každý hráč svá čtyři autíčka na plán. Autíčka se umísťují po jednom, hráči se střídají. Začíná hráč, který byl naposledy na autodromu. Hráči kladou svá autíčka na libovolná neobsazená pole plánu. Přitom platí, že žádná 2 autíčka nesmí být na stejném dílu.

Poté si hráči sečtou hodnotu svých autíček. Hodnota se určí podle barvy pole na kterém autíčko stojí:

Hru začíná hráč s menší celkovou hodnotou autíček. Hodnota slouží pouze k určení začínajícího hráče. V případě rovnosti začíná opět hráč, který byl naposledy na autodromu.

PRŮBĚH A KONEC HRY

Hráči se střídají v tazích, v každém tahu hráč zahraje dvě akce. V průběhu hry dojde k sedmi hodnocením autíček. Hra končí ihned poté, kdy je vyvoláno a provedeno sedmé hodnocení. Hra končí rovněž, pokud došlo k odstranění všech autíček jednoho z hráčů z herního plánu.

Vyhrává hráč s vyšším počtem bodů.

TAH HRÁČE (2 AKCE)

Hráč má možnost ve svém tahu vykonat 2 akce. Hráč může druh akce zopakovat.

Akce jsou 4 druhů:
- položení autíčka
- zahrání karty
- dohoda s kolotočářem
- výměna dvou karet

AKCE: POLOŽENÍ AUTÍČKA

Hráč si ze své zásoby vezme autíčko a položí ho na neobsazené pole tak, aby zapůsobilo na alespoň jedno jiné autíčko (vlastní či soupeřovo). Normální autíčka zapůsobí naražením a posunují autíčka od sebe. Magnetická autíčka zapůsobí přitažením a posunou autíčka k sobě. Autíčka, která se tímto posunutím dostanou mimo herní plán nebo do díry v plánu, kterých se objevuje v průbhu hry víc a víc, se vracejí původnímu majiteli a je možné je znovu použít. Za vystrčení soupeřova autíčka získává hráč 2 body, které si ihned započte.

Autíčko posunuté na pole se zvonkem vyvolá hodnocení (viz hodnocení).

POZOR: Zopakování akce „Položení autíčka" v rámci jednoho tahu stojí hráče 4 body! Body si ihned odečte.

POLOŽENÍ NORMÁLNÍHO AUTÍČKA

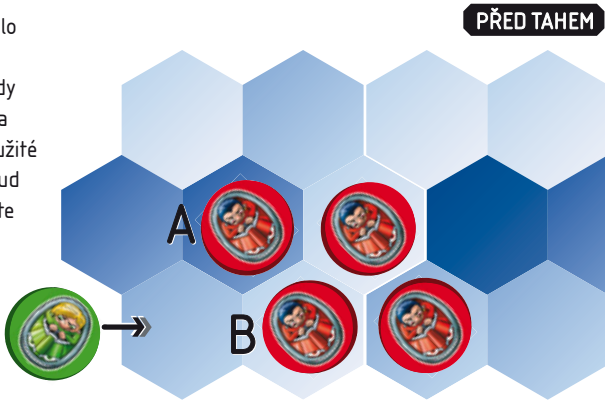
Normální autíčko musí být přiloženo na pole sousedící s minimálně jedním jiným autíčkem. Výjimku z tohoto pravidla tvoří magnetické autíčko (viz odstavec Magnetické autíčko) a karta „Povolená expanze" (viz Přehled karet).

Položené autíčko narazí do sousedního autíčka silou, která autíčko posune o 1 pole ve směru nárazu. V případě řady více autíček za sebou se síla přenáší na poslední autíčko v řadě, které vykoná příslušný pohyb. V případě obsazení pole sousedícího s více již obsazenými poli si hráč může vybrat směr nárazu (tj. může si vybrat, které autíčko posune). Kolotočář každý náraz do sebe utlumí a neposunuje se.

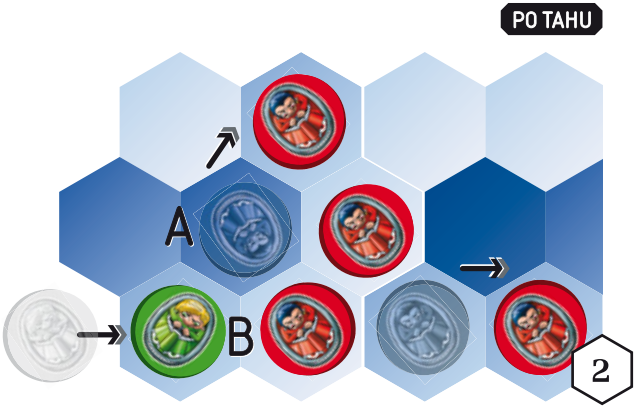
Při položení autíčka můžete použít jednu nebo dvě baterie na zesílení nárazu. Zesílení se projeví tím, že posun je proveden o 2 či 3 pole (jedno pole navíc za každou použitou baterii). Pokud posunující se autíčko narazí na jiné autíčko a jeho počet posunů nebyl ještě zcela vyčerpán, zbylé posuny jsou přenášeny dále. Vykonány

jsou autíčkem, do kterého narazilo posunující se autíčko, případně posledním autíčkem naražené řady (viz obrázek č. 3). Položení autíčka spolu s baterií je jednou akcí. Použité baterie jsou odloženy ze hry, pokud nemáte dostatek baterií, nemůžete zesílení uplatnit.

Pravidla pro položení autíčka může hráč ovlivnit zahráním modré karty (viz zahrání karty). Pokud byla modrá karta zahrána, nesmí být použita baterie.



Obrázek č. 2
Přiložením zeleného autíčka má zelený hráč možnost zapůsobit na autíčko A nebo B. Když se rozhodne narazit do autíčka B, posune se až poslední autíčko z řady. Poslední autíčko se posune v směru působení o tolik polí, kolik je síla přiloženého zeleného autíčka (1-3).

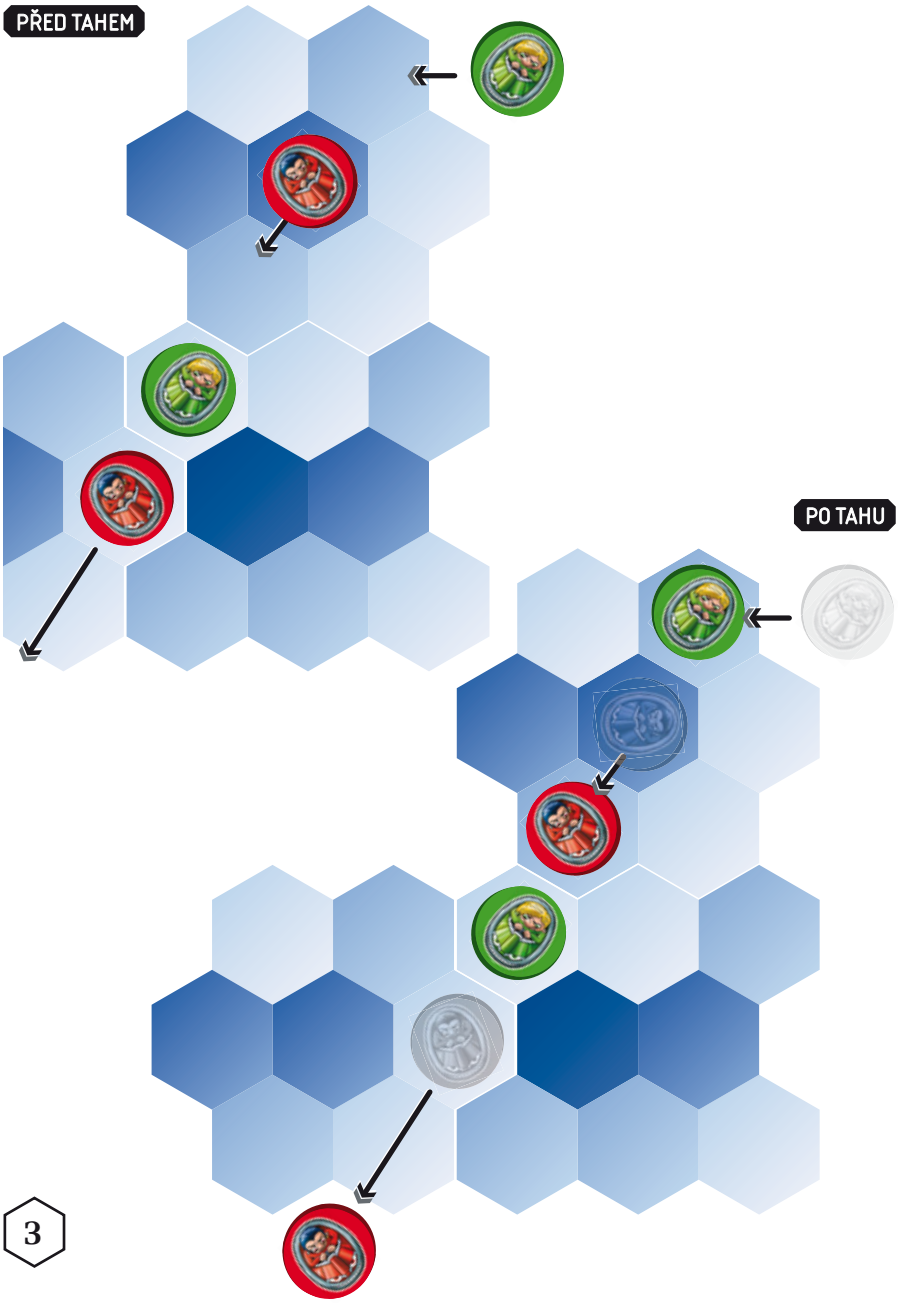


POLOŽENÍ MAGNETICKÉHO AUTÍČKA

Magnetické autíčko nenaráží do ostatních autíček, nemusí tedy při pokládání sousedit s žádným jiným autíčkem, musí však alespoň jedno autíčko přitáhnout. Magnetické autíčko přitahuje autíčka z vyznačených šesti polí směrem k sobě (viz obrázek č. 5), pokud jim v pohybu nebrání kolotočář, nebo jiné autíčko (viz obrázek č. 4).

Magnetické autíčko působí až do konce hry, tedy po každé akci hráčů je nutno zkontrolovat, jestli nepřitáhne některé autíčko a případně vykonat tento posun. Pokud na jedno autíčko působí současně dvě magnetická autíčka, jejich působení se vzájemně ruší bez ohledu na směry působení.

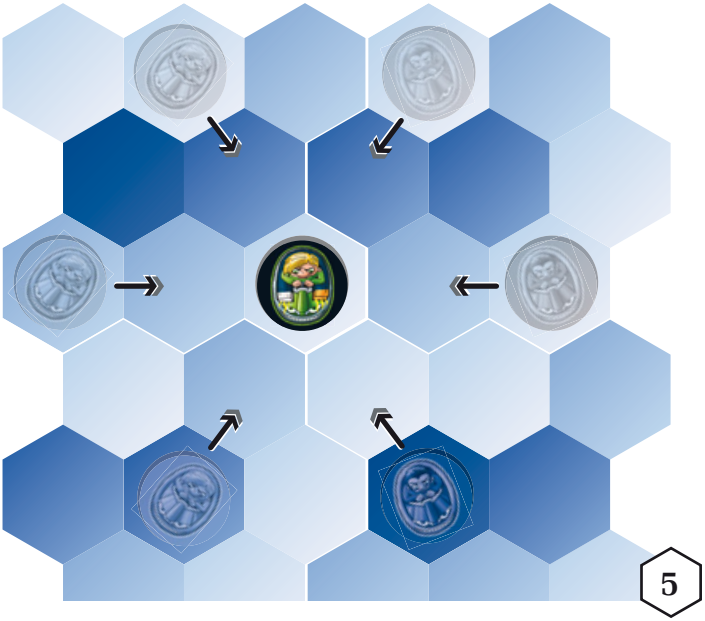
Magnetické autíčko nepůsobí na zvonky ani kolotočáře. Z hlediska ostatních pravidel se magnetické autíčko chová jako normální autíčko, může být tedy normálně odráženo položením autíčka vedle něj, počítá se při hodnocení apod.


PŘED TAHEM
PO TAHU
3

PŘED TAHEM

PO TAHU

4



AKCE: ZAHRÁNÍ KARTY

Zahrání jakékoli karty je samostatná akce, některé karty se však váží k jiným akcím:

- **Modrá karta se hraje jako první akce tahu.** Druhou akcí musí být „Položení autíčka", na kterou se vztahuje její účinek.
- **Žlutá karta se hraje jako první akce tahu.** Druhou akcí musí být vyvoláno hodnocení, na které se vztahuje její účinek.
- **Šedá karta není vázaná na jinou akci.** Efekt karty je vykonán ihned po jejím zahrání.

Hranou kartu vyloží hráč otevřeně z ruky na odhazovací balíček. Za každou zahranou kartu si hráč na konci svého tahu dobere jednu kartu (až po vykonání obou akcí).

Dobírání karet na konci tahu: Hráč si může dobrat karty z výlohy nebo „naslepo" z lízacího balíčku tak, aby měl po ukončení svého tahu na ruce 3 karty. Volil-li hráč ve svém tahu opakovaně akci „Zahrání karty", bude si dobírat na konci tahu dvě karty. Bral-li si hráč kartu z výlohy, bude výloha doplněna z lízacího balíčku. Výloha se doplní poté, co si hráč dobere všechny karty.

Zahrané karty nemají vliv na další tahy (výjimka „Vybitá baterie" viz Přehled karet).

AKCE: DOHODA S KOLOTOČÁŘEM

Hráč pohne kolotočářem o 2 nebo 4 pole a odstrkuje při tom autíčka. Za pohyb o 4 pole zaplatí hráč 2 body, pohyb o 2 pole je zdarma.

V rámci svého pohybu se kolotočář nesmí vrátit na pole, na kterém už se nacházel. Kolotočář může směr svého pohybu na každém poli na které vstoupí změnit. Pokud na poli, kam se

posunuje kolotočář stojí autíčko, je odsunuto o jedno pole ve směru pohybu kolotočáře. Stejně může kolotočář posunout celou řadu autíček, či vystrčit je z plánu. I v tomto případě získá hráč za každé soupeřovo autíčko vystrčené z plánu po 2 bodech.

Kolotočář může vstoupit do díry vzniklé odebráním dílu plánu (viz hodnocení níže). Nesmí však vystoupit ven z plánu, na místo, kde nikdy žádný díl nebyl. Díra se pro kolotočáře počítá jako jedno pole. Svým následujícím krokem může kolotočář vstoupit na libovolné pole přímo sousedící se zmíněnou dírou.

Kolotočář může vstoupit na pole se zvonkem. Zvonek zůstává na plánu a kolotočář se umístí na něj. V tomto případě zvonek „nezazvonil", ani není možné na něj posunout autíčko, aby vyvolalo hodnocení.

AKCE: VÝMĚNA 2 KARET

Hráč zahodí dvě karty z ruky (bez vykonání jejich účinku) a dobere si dvě karty z výlohy, z lízacího balíčku nebo kombinací uvedených způsobů. V průběhu této akce se karty do výlohy nedokládají. Výloha bude doplněna až po skončení tahu hráče z lízacího balíčku na tři karty.

HODNOCENÍ

K hodnocení dojde, když je nějaké autíčko posunuto na zvonek – zvonek zazvonil. To znamená, že autíčko bylo na zvonek posunuto jiným autíčkem, kolotočářem, posunutím autíčka pomocí karty Volná jízdenka nebo přitáhnuto magnetickým autíčkem.

Při hodnocení si každý hráč sečte hodnotu svých autíček a zaznamená ji na počítadle bodů. Hodnota se určí podle barvy pole na kterém autíčko stojí.

Hodnocení může být ovlivněno předchozím zahráním žluté karty (viz akce „Zahrání karty"). Díl plánu, na kterém byl zvonek, který zazvonil, se odstraní ze hry. Autíčka, která na něm stála, se vrací majiteli. Za jejich odstranění nikdo body nezískává. Pokud byl na odstraněném díle i kolotočář, zůstane stát v díře po odstraněném dílu plánu. Zvonek, který zazvonil, se odloží na první volné pole počítadla odehraných hodnocení. Hra končí, když je vykonáno sedmé hodnocení.

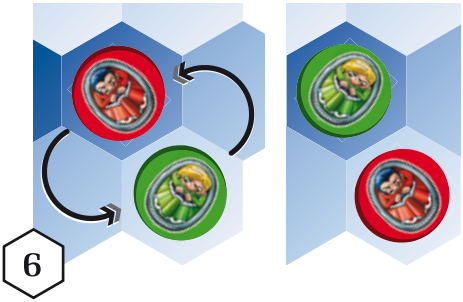
První hodnocení smí být vyvoláno nejdříve v třetím tahu hráče, který nezačínal. V jednom tahu je možné vyvolat pouze jedno hodnocení! Hodnocení může tah hráče rozdělit na první akci, hodnocení a druhou akci.

PŘEHLED KARET

ŠEDÉ KARTY

FLUKTUACE ZVONKU
Vezmi jeden zvonek z plánu a polož ho na jiné neobsazené pole herního plánu. Zvonek musíš položit na díl tvaru květiny, na kterém není jiný zvonek. Zvonek můžeš přemístit i na ten samý díl, na jiné jeho pole.

LAMBADA
Vyměň pozice dvou přímo sousedících aut. Na barvě aut nezáleží (viz obrázek č. 6).



VOLNÁ JÍZDENKA
Posuň libovolné autíčko na plánu na sousední neobsazené pole.

SABOTÉR
Odstraň z plánu soupeřovo autíčko. Body za vystrčení nezískáš.

LÉTAJÍCÍ ČESTMÍR
Vezmi údržbáře a přemísti ho na libovolné pole, kde neleží žádné autíčko ani zvonek.

VYBITÁ BATERIE
Odlož jednu soupeřovu baterii, pokud nějakou má, ze hry. Soupeř nesmí ve svém příštím tahu žádnou baterii použít, i kdyby ještě nějakou měl.

ŽLUTÉ KARTY (HODNOCENÍ)
Karty se hrají ještě před hodnocením. Jejich efekt se uplatní pouze při tomto hodnocení. Karty hraje hráč, který je na tahu. Není možno zahrát kartu a nevyvolat hodnocení.

ZVONEK BEZ SRDCE
Při hodnocení se díl se zvonkem neodstraní z plánu. Rovněž se neodstraní ani autíčka, která na něm jsou.

SVĚTLÁ VÝJIMKA
Při hodnocení mají pole jinou hodnotu.

MODRÉ KARTY (AKCE „POLOŽENÍ AUTÍČKA")
Karty se hrají před položením autíčka. Karty hraje hráč který je na tahu. Při zahrání modré karty nesmí být použita baterie.

DVOJITÝ ZÁSAH
Přiložené autíčko působí dvěma směry. Hráč si zvolí, které směry to budou.

RAKETOVÝ POHON
Odražené autíčko se pohybuje přímo ve směru nárazu až pokud nenarazí do kolotočáře, autíčka, zvonku nebo nevyletí z herního plánu.
- Pokud odražené autíčko narazí do kolotočáře, jeho pohyb končí.
- Pokud odražené autíčko narazí do jiného autíčka, toto je odraženo o jedno pole. Náraz probíhá podle pravidel akce „Položení autíčka".
- Pokud odraženému autíčku stojí v cestě zvonek, posunu se až na něj a vyvolá hodnocení.
- Pokud odražené autíčko vyletí z herního plánu, vrací se původnímu majiteli a pokud bylo soupeřovo, získává hráč obvyklé 2 body.

AKCE A REAKCE

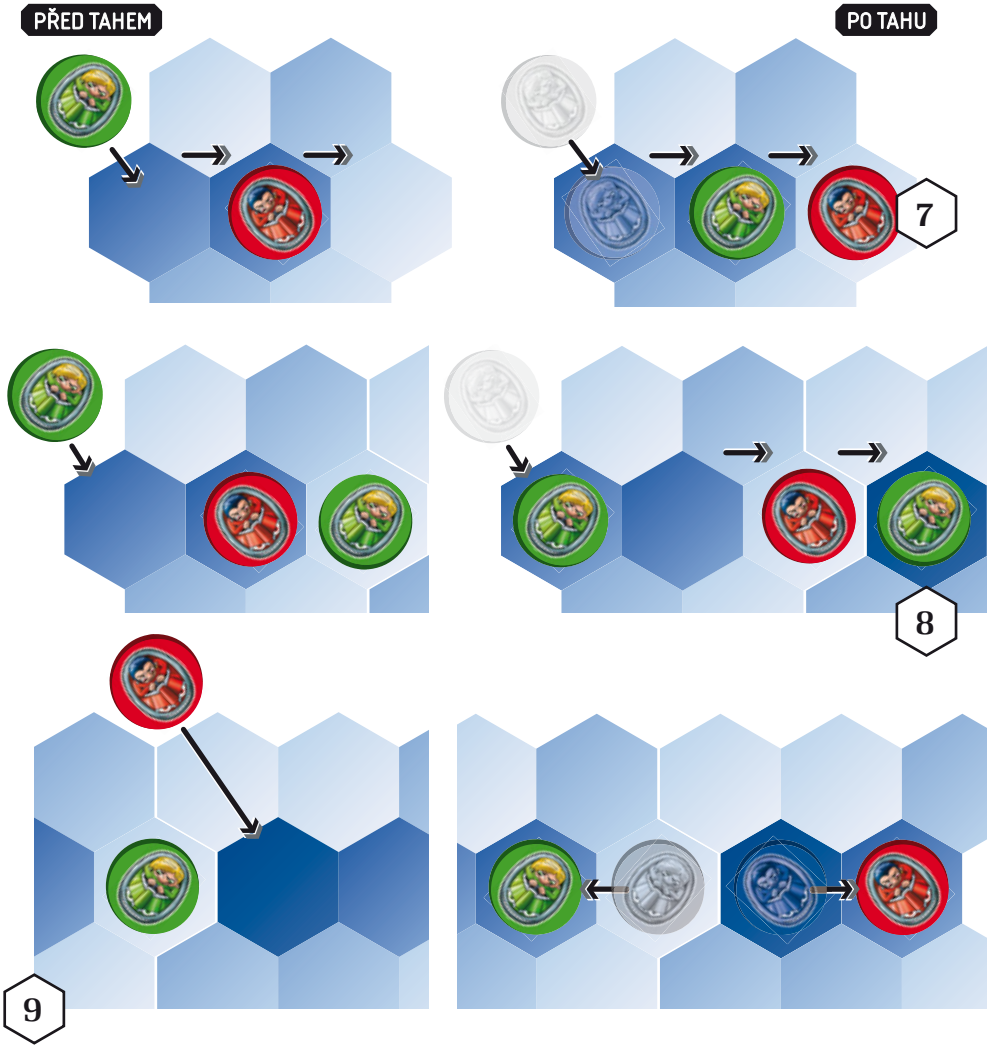
Kromě odraženého se posouvá i položené autíčko, ale v opačném směru (viz obrázek č. 9).

POVOLENÁ EXPANZE

Při položení autíčka neplatí pravidlo o nutnosti narazit nebo přitáhnout. Hráč tedy smí položit autíčko na kterékoli neobsazené pole herního plánu.

TANDEM

Při položení autíčka se posunou dvě poslední autíčka řady (viz obrázek č. 8). Pokud auto narazilo jen do jednoho autíčka, pohne se i narážející auto (viz obrázek č. 7).



"Do města dorazila bláznivá pouť. Hlavní atrakcí je zvláštní autodrom. Pod dohledem nevrlého kolotočáře je to zábava skutečně jen pro otrlé. Dokažte se svou partou mladých výtržníků, kdo je skutečným pánem autodromu a zaberte ta nejlepší místa pro sebe."

Ve hře řídí hráči autíčka své party, která kolotočář postupně pouští na autodrom.

Vhodným odstrkováním soupeřových autíček se snažíte dostat na co nejvýhodnější pozice. Úplatný kolotočář se prohání po autodromu a snaží se atrakci udržet v chodu a pořádku. Obě party se ho snaží přesvědčit, aby jim poskytl nějaké ty výhody.

Autodrom je poruchový a tak si kolotočář označil poškozená místa zvonky. Pokud autíčko narazí do zvonku, je vykázáno z autodromu a poškozená část se musí opravovat. Zároveň kolotočář ohodnotí pozici všech autíček. Když autíčka vjedou do opravované oblasti, jsou vyřazena z provozu. Aby Vás hra „Crash by Crash" stále bavila, sestaví náš kolotočář autodrom pokaždé jinak.

VARIANTA PRO 4 HRÁČE

Hru je možno hrát ve čtyřech hráčích. Hráči hrají v týmech po dvou. Hráči jednoho týmu nesmí sedět u stolu vedle sebe. V tazích se střídají po směru pohybu hodinových ručiček. Karty dostanou hráči do ruky obvyklým způsobem, ale výloha se nevytváří. Autíčka, magnet a baterie jsou společné pro oba hráče týmu. První hodnocení může vyvolat hráč, který uskutečňuje celkem šestý tah ve hře. Při dobírání karty si hráč za každou kartu, kterou zahrál dobírá dvě, z nichž jednu si ponechá na ruce a druhou odhodí otevřeně na odhazovací balíček. Hráči se mohou spolu domlouvat, ale nesmí si sdělovat, jaké mají karty.

Anglický překlad **DAVID KOTIN (MIND SPORTS OLYMPIAD INTERNATIONAL GRANDMASTER)** ■ Německý překlad **MONIKA DILLI DILLINGEROVÁ** ■ Ilustrace **YOURY** ■ Grafika **VLADIMÍR PIŠKULA** ■ Autoři **MONIKA DILLI DILLINGEROVÁ, IVAN EKLP DOSTÁL** ■ Produkce **EVA PLUSKALOVÁ, JAKUB TĚŠÍNSKÝ A CBG TEAM**. Dále děkujeme Martině Bílkové, Petru Holubovi, Kamilovi Jeřábkovi, Dagmar de Cassan, Janu Kudělovi, mnoha dalším lidem z Klubu deskových her Paluba, klubu Vrtule a z České deskoherní společnosti.