



CRASH DERBY



PRAVIDLA

„Dámy a pánové, vítajte u nejšílenějšího závodu na světě! Motory řvou, zbraně cvakají a... ano, právě jsme viděli auto s kulometem na kapotě!“

V dnešním závodě nejde jen o rychlost – ale i o přežití. Závodníci se se svou pekelnou károu vydávají na trať, která je víc minovým polem než závodním okruhem. Povoleny jsou výstřely, miny a nárazy do soupeřů. Fanoušci šílí, mechanici pláčou. Kdo bude první v cíli?

albi

PRUSA
RESEARCH
by JOSEF PRUSA

HERNÍ KOMPONENTY

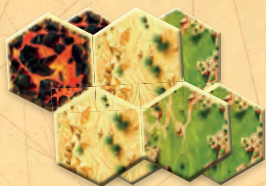


Nechce se vám číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!

Chybí vám komponenta nebo
máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz,
rádi vám zdarma zašleme novou!



4 figurky aut



14 oboustranných mapových dílů



4 desky hráčů s ozubenými koly



12 nosičů žetonů akcí



1 žeton začínajícího hráče



6 žetonů velkých vlajek



24 žetonů zadání



92 žetonů akcí



20 žetonů min



24 mincí



28 žetonů vlastností (7 typů)



24 žetonů překážek (6 typů)

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA MAPY

- 1 Hráč, který naposledy řídil závodní auto (počítají se i auta na ovládání), se stane začínajícím hráčem a vezme si k sobě žeton začínajícího hráče. V případě, že nevíte, určete začínajícího hráče náhodně.
- 2 Náhodně vylosujte mapové díly podle počtu hráčů:
 - 2 hráči: 6 mapových dílů a každému hráči z nich náhodně přidělte 3.
 - 3 hráči: 6 mapových dílů a každému hráči z nich náhodně přidělte 2.
 - 4 hráči: 8 mapových dílů a každému hráči z nich náhodně přidělte 2.
- 3 Připravte herní mapu dle těchto pravidel: Počínaje začínajícím hráčem a následně ve směru hodinových ručiček umístí každý hráč jeden mapový díl. Druhé kolo umisťování začíná hráč, který umisťoval jako poslední, a dále pokračují hráči v pořadí proti směru hodinových ručiček. Takto se postupuje až do chvíle, kdy je na stole požadovaný počet mapových dílů (ve hře dvou hráčů poté opět umisťuje začínající hráč a následuje druhý hráč). Vyjma prvního mapového dílu musí každý nově přiložený díl alespoň jednou stranou navazovat na alespoň jeden již dříve umístěný díl na herním plánu. Mapové díly se **nesmí překrývat**. Výsledné rozestavení **nesmí vytvořit „prázdné místo“** obklopené mapovými díly.
- 4 Začínající hráč položí na herní plán všechny žetony velkých vlajek dle těchto pravidel: Každý mapový díl je tvořen čtyřmi poli. Na každém mapovém dílu smí být pouze jeden žeton vlajky a musí být umístěn na takové pole, které sousedí s okrajem mapy. Pokud by byl mapový díl kompletně obestaven (nebylo by možné umístit vlajku k okraji mapy), může být vlajka umístěna na libovolné pole na daném mapovém dílu. Žeton vlajky nelze umístit na pole s lávou. Žetony vlajek spolu nesmí sousedit – musí mezi nimi být vždy alespoň jedno pole bez vlajky.
- 5 Domluvte se či náhodně určete, se kterými třemi typy žetonů vlastností budete hrát, a připravte je do blízkosti mapy – budou tvořit nabídku pro nákup žetonů vlastností. Zbylé čtyři typy žetonů vlastností vraťte do krabice.

- 6 Domluvte se či náhodně určete, se kterými žetony překážek budete hrát. Vybrané žetony zamíchejte a vylosujte z nich podle počtu hráčů:



6 žetonů překážek a každému hráči z nich náhodně přidělte 3.



6 žetonů překážek a každému hráči z nich náhodně přidělte 2.



8 žetonů překážek a každému hráči z nich náhodně přidělte 2.



Příklad hry připravené pro 3 hráče.

PŘED PRVNÍ HROU

Před první hrou zkompleťte desky hráčů dle přiloženého návodu, případně si stáhněte 3D tisknutelný model, viz sekce *3D tisk a doplňky* na konci pravidel.

Ke kompletaci každé desky budete potřebovat:

- 1× díl A
- 3× díl B (červený, bílý a modrý)
- 3× spojovací nýt

Při kompletaci dbejte na správné umístění a orientaci ozubených kol. Každé ozubené kolo má na zadní straně barevnou šipku, která musí směřovat nahoru a musí barevně odpovídat šipce, která je nad daným kolem (červená vlevo, bílá uprostřed, modrá vpravo).



Pokud se rozhodnete hrát s žetony **teleportu**, během výběru žetonů překážek vždy musíte využít alespoň dva žetony **teleportu**. Zbylé žetony překážek nebudete potřebovat, vraťte je do krabice.

- 7 Počínaje začínajícím hráčem, podobně jako při umísťování mapových dílů, umísťujte překážky lícem nahoru na mapu v pořadí od prvního k poslednímu a poté zpět od posledního k prvnímu (ve hře dvou hráčů pak opět od prvního k druhému) podle těchto pravidel: Na každém mapovém dílu smí být pouze jeden žeton překážky a musí být umístěn na volné pole

(bez vlajky). Překážky lze umístit i na pole s lávou a mohou se nacházet i na sousedících polích.

- 8 Vytvořte společnou zásobu všech žetonů akcí a mincí.

STARTOVNÍ POZICE A CÍLE

- 9 Každý hráč si vybere barvu, za kterou bude hrát, a vezme si odpovídající figurku auta a zkompleťovanou desku hráče.
- 10 Začínající hráč si vybere, které pole s žetonem velké vlajky bude jeho startovní pozicí, a umístí na ni svou figurku ve zvolené orientaci. Ostatní hráči ho následují v pořadí po směru hodinových ručiček a umísťují své figurky na neobsazená pole velkých vlajek. **Po celou dobu hry je důležité dbát na orientaci čela figurky (tedy přední kapotu) vůči hranám polí. Natočení figurky je jednou z akcí a jeho svévolná změna není možná!**
- 11 Každý hráč obdrží sadu 6 žetonů zadání (v šesti barvách) a skrytě s nimi udělá následující: Každý hráč dá stranou 1 žeton zadání v barvě shodné s jeho vybranou startovní velkou vlajkou. Pak dle vlastní volby odstraní ještě jeden z žetonů zadání, který navštívit nechce. Před každým hráčem by v tento okamžik měly skrytě ležet **4 žetony zadání** (odstraněné žetony zadání dejte zpět do krabice). Poté, co si všichni hráči zvolili, odkryjte všechny žetony zadání a mějte je v blízkosti svých desek hráče.

PŘÍPRAVA HRÁČSKÝCH OBLASTÍ

- 12 Vložte nosiče žetonů akcí do ozubených kol tak, aby šipka na rubu odpovídala šipce na desce hráče (červená vlevo, bílá uprostřed, modrá vpravo) a směřovala nahoru. Na nosičích jsou vyobrazené dostupné počáteční akce.
- 13 Každý hráč si vezme dvě mince a pět žetonů min ve své barvě a umístí si je vedle své desky hráče. Jeden žeton miny pak každý hráč otočí barevnou stranou nahoru. **Tento žeton je aktivní, zbylé čtyři jsou neaktivní (barevnou stranou dolů).**
- 14 Před začátkem prvního kola můžete pozici ozubených kol natočit dle svého výběru. Nosiče žetonů akcí ale v tomto kroku nesmíte nijak přesouvat.



PRINCIP A CÍL HRY

Crash Derby je bláznivá závodní hra, ve které se hráči zhostí rolí řidičů závodních aut a budou se snažit jako první projet vytyčenou trať. K navigaci po mapě jim budou sloužit desky hráče s žetony akcí na ozubených kolech. Sbírání vlajek jim budou komplikovat nejrůznější překážky, ostatní hráči i poškození, které v průběhu hry utrží.

Cílem hry je být první, kdo svou figurkou auta navštíví všechna pole s velkými vlajkami, která odpovídají vašim žetonům zadání.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na jednotlivá kola a herní kolo se dělí na tři fáze:

1. **Plánování** – nákup žetonů vlastností a žetonů akcí, oprava žetonů akcí, výměna nosičů žetonů a otočení ozubených kol.
2. **Vyhodnocení akcí** – vykonání akcí dle určení na hráčských deskách, plnění žetonů zadání.
3. **Údržba** – kontrola konce hry, zisk mincí, posun žetonu začínajícího hráče.

1. PLÁNOVÁNÍ

Pro první kolo hry fázi Plánování přeskočte.

Tuto fázi vykonávají všichni hráči najednou. V prvních hrách můžete jednotlivé kroky dělat postupně pro kontrolu a snadší zvládnutí pravidel.

Ve fázi *Plánování* můžete využívat své mince a **opravovat** za ně poškozené žetony akcí, **vyměňovat** a **nakupovat** nové žetony akcí a žetony vlastností, a to v libovolném množství, dokud vám vystačí mince. Zaplacené mince jednoduše vraťte do společné zásoby. Nespoteřované mince vám zůstávají do dalších kol.

U opravovaných nebo vylepšovaných žetonů akcí nikdy neměňte jejich umístění. Vždy nově koupené žetony akcí umístěte do nosiče na místo původních akcí.

1 Vylepšení žetonu akcí – Zvolte si jednu akci, kterou chcete vylepšit na vaší desce hráče. Zaplaťte dvě mince, vraťte vybraný žeton do společné zásoby, vezměte si z ní žeton stejné akce v hodnotě o 1 vyšší a vložte ho na místo původního žetonu akce. Pokud se jednalo o předtištěnou akci, jednoduše ji překryjte nově koupeným žetonem.

Vylepšit můžete kteroukoliv akci na vaší desce hráče, kromě *nabití miny* a *střelby*, ty mají pro všechny účely hodnotu 1 a nelze ji změnit (viz str. 5).

Příklad: Karel se rozhodl vylepšit si akci pohybu v hodnotě 1. Zaplatí dvě mince a vrátí je do společné zásoby, z té si vezme žeton akce pohyb v hodnotě 2 a umístí ho na místo vylepšované akce.



1 Výměna žetonu akcí – Zvolte si jednu akci, kterou budete chtít vyměnit na vaší desce hráče. Zaplaťte dvě mince, vraťte vybraný žeton do společné zásoby a vezměte si z ní žeton odlišné akce v hodnotě 1, případně bez hodnoty (*střelba* a *nabití miny*, viz str. 5). Vložte nový žeton na místo původního žetonu akce. Pokud se jednalo o předtištěnou akci, jednoduše ji překryjte nově koupeným žetonem.

Příklad: Karel se rozhodl vyměnit žeton akce otočení v hodnotě 2. Zaplatí dvě mince, společně s vyměňovaným žetonem je vrátí do společné zásoby, a z té si vezme žeton akce pohyb v hodnotě 1.



1 Oprava žetonu akcí – Zvolte si jeden poškozený žeton akcí na vaší desce hráče. Zaplaťte jednu minci a otočte poškozený žeton zpět líčovou (černobílou) stranou nahoru.



1 Nákup žetonu vlastnosti – Vlastnosti modifikují efekty některých akcí a upravují základní pravidla hry. Zaplaťte tři mince, vyberte si jeden z žetonů vlastností z nabídky a přidejte ho do výřezů pod svou herní deskou. Odted' můžete efekt vlastnosti využívat. Můžete mít vždy maximálně dva žetony vlastností. Pokud byste chtěli koupit další žeton vlastnosti, musíte jeden ze svých současných vrátit do společné nabídky a novým ho nahradit.

Příklad: Karel se rozhodl koupit žeton vlastnosti průjezd mapou. Do společné zásoby vrátí tři mince a pod svou hráčskou desku si přidá zvolený žeton. Od této chvíle může efekt vlastnosti využívat.



Výměna nosičů akcí – Během fáze *Plánování* můžete **jedenkrát** vyměnit dva nosiče žetonů akcí mezi sebou. Při jejich výměně musíte dodržet jejich natočení vůči ukazatelům aktivní akce.

Otočení ozubených kol – Na konci fáze *Plánování* **musíte otočit** ozubená kola směrem naznačeným na desce hráče právě o jednu pozici. Pamatujte, že vždy dojde k otočení všech tří kol najednou. Kola na krajích se točí stejným směrem, kolo uprostřed opačně. Mějte to na paměti při plánování akcí.

Doporučujeme, aby otočení ozubených kol vykonávali všichni hráči najednou po tom, co všichni ukončí fázi *Plánování*. Díky tomu nikdo neotočí koly dvakrát nebo vůbec. Zároveň tím všichni hráči dají najevo, že fáze *Plánování* je pro ně u konce a na hráčských deskách nebudou již dělat změny.

2. VYHODNOCENÍ AKCÍ

Tuto fázi vykonávají hráči v pořadí od hráče, který má v držení žeton začínajícího hráče.

Začínající hráč vyhodnotí akci umístěnou pod šipkou ▼ na ozubeném kole nejvíce vlevo. Ve vyhodnocování akcí se hráči střídají po směru hodinových ručiček. Poté, co všichni hráči vyhodnotí tyto akce, začínající hráč vyhodnotí akci pod šipkou ▼ na kole prostředním. Ostatní ho následují a nakonec opět od začínajícího hráče vyhodnotí akci pod šipkou ▼ kola nejvíce vpravo.

Ať už je akce jakákoliv, může být provedena **až do uvedené maximální hodnoty**, vždy se ale akce musí vyhodnotit alespoň o jeden bod, pokud je to možné. Je jen na hráči, zda akci využije plně. Tyto akce umožní hráčům pohyb po mapě, otáčení figurek aut, střelbu na ostatní hráče, získání mincí atp.

Pokud se stane, že akci nelze vyhodnotit (např. kvůli překážce, poškozenému žetonu či jinému důvodu), vyhodnocení akce přeskočte a následující hráč v pořadí pokračuje svým tahem.

OTOČENÍ

Na poli, na kterém se vaše figurka auta nachází, můžete změnit její nasměrování vůči hraně pole. Otočit ji můžete až tolikrát, kolik činí hodnota žetonu, minimálně však o jedna. Otočení probíhá pouze v jednom směru. Není tedy možné například otočit se doprava a pak znovu doleva.

ZÍSK MINCE

Ihned získáte ze společné zásoby mince odpovídající hodnotě žetonu, kterým jste akci vyhodnotili.

STŘELBA

Můžete útočit na ostatní hráče, abyste získali mince a poškodili jejich vozidla. Střílet můžete ve směru, kterým je vaše figurka auta natočená, a také o jeden směr vlevo a vpravo – celkem tedy provedete tři střely. Střela nemá omezenou vzdálenost a zasáhne první figurku jiného hráče nebo zed', které leží danými směry.

Pokud vaše střela zasáhne překážku **zed'** (viz kapitola *Popis žetonů překážek* na str. 7), je okamžitě zničena a její žeton odstraněn ze hry.

Pokud vaše střela zasáhne **soupeřovu figurku auta**, získáte ze společné zásoby **jednu minci** a tento soupeř **si musí poškodit na**

své desce hráče jeden ze svých žetonů akcí s nejvyšší hodnotou. V případě, že má soupeř více žetonů akcí se stejnou nejvyšší hodnotou, smí si vybrat, který z nich poškodí. Poškození žetonu akce se znázorní otočením žetonu červenou stranou nahoru. Pokud je vybraná akce jen předtištěná na nosiči, hráč najde ve společné zásobě odpovídající žeton a vloží ho do nosiče poškozenou stranou nahoru. Poškozený žeton se až do jeho opravení **nevyhodnocuje** v rámci fáze *Vyhodnocení akcí*.

Příklad: Karel (zelený) vyhodnocuje žeton akce střelba. Jeho dosah jsou čarami naznačená políčka. Anna (oranžová) je zasažena, poškodí si na své desce hráče jeden žeton v nejvyšší hodnotě a Karel ze společné zásoby získá jednu minci. Žeton zdi je též zasažen a je odstraněn z mapy. Honza (žlutý) je mimo dosah Karlovy střelby.



NABITÍ MINY

Otočte jeden z neaktivních žetonů miny ve své zásobě na jeho lícovou (barevnou) stranu. Tím je žeton aktivovaný a můžete ho využívat k volné akci **položení miny**.

POLOŽENÍ MINY (VOLNÁ AKCE)

Kdykoliv během svého tahu můžete jako volnou akci (tedy navíc k vyhodnocovanému žetonu akce na ozubených kolech) položit aktivní žeton miny na pole, na kterém se nachází vaše figurka auta, nebo na volné pole sousedící. Žeton miny nelze umístit na pole s překážkou, vlajkou či figurkou nebo jinou minou. Minu lze umístit i kdykoliv v průběhu pohybu. Lze položit více min (pokud jsou aktivované) během jednoho tahu za dodržení všech pravidel.

Příklad: Karel vyhodnocuje žeton akce pohyb v hodnotě 2. Po prvním pohybu se rozhodne položit na své políčko minu. Poté pokračuje svým druhým pohybem.



Pokud na vaši minu najede figurka jiného hráče, vezměte si ze společné zásoby jednu minci a žeton miny vraťte do své zásoby neaktivní (šedou) stranou nahoru. Dokud není vyhodnocen žeton akce **nabití miny**, nelze neaktivovaný žeton miny použít.

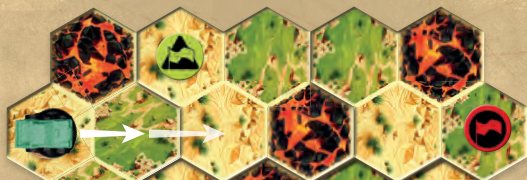
Efekty vyhodnocení miny jsou detailněji vysvětleny níže u popisu akce **pohyb**.

POHYB

Svoji figurku auta můžete posunout až o počet polí odpovídající hodnotě akce, minimálně však o jedna. Pohyb musíte vést v přímém směru, kterým je na začátku vyhodnocení nastavena figurka, a vyhodnotit vždy všechny zvláštní situace, které během pohybu nastanou.

Pokud není řečeno jinak, nelze při pohybu couvat ani pohybovat se do strany a na okraji mapy svůj pohyb musíte ukončit. Speciální případy nejdete v kapitole *Přehled žetonů vlastností* na str. 8 a *Přehled žetonů překážek* na str. 7.

Příklad: Karel vyhodnocuje žeton akce pohyb v hodnotě 2. Může se posunout až o dvě pole, minimálně však jeden pohyb vykonat musí.



Pohyb může být ovlivněn druhem terénu nebo žetony a figurkami aut, které se nacházejí na mapě.



Pole trávy a písku – Nezpůsobují při pohybu žádnou zvláštní interakci.



Pole s lávou – Za každé pole lávy, kterým vaše figurka auta projede, je na něj natlačena (viz dále) nebo se na něm zastaví, **musíte na své desce hráče poškodit jeden žeton akce v nejvyšší hodnotě**. Pokud máte takových žetonů více, smíte si vybrat.

Příklad: Karel vyhodnotí žeton akce pohyb v hodnotě 2. Během tohoto pohybu se přesune přes pole s lávou. Poškodí si jeden žeton nejvyšší hodnoty a následně pohyb dokončí.



Pole s žetonem vlajky – Pokud během pohybu projedete skrz pole s vlajkou nebo na něm zastavíte pohyb, zkontrolujte, jestli je tato vlajka ve vašich žetonech zadání. Pokud ano a nebyla již dříve navštívena, **otočte si svůj žeton zadání odpovídající barvy na znamení toho, že jste ho splnili**. Pokud je již otočený anebo ve vašich žetonech zadání vůbec není, nic se neděje.



Pole s překážkou – Ihned zastavte svůj pohyb a **vyhodnoťte efekt překážky do maximální míry** podle pravidel překážek (viz kapitola *Přehled žetonů překážek* na str. 7). Pokud vám ještě zbývá pohyb a překážka to umožňuje, můžete v tomto pohybu pokračovat.



Pole s minou jiného hráče – Za každý žeton miny jiných hráčů, kterým vaše figurka auta projede, je na něj natlačena nebo se na něm zastaví, **musíte na své desce hráče poškodit jeden žeton akce v nejvyšší hodnotě**. Pokud máte takových žetonů více, smíte si vybrat. Hráči, kterým tyto

miny patří, získají jednu minci ze společné zásoby a žeton miny vrátí do své zásoby neaktivní stranou nahoru.



Pole s figurkou auta jiného hráče – Pokud se během svého pohybu máte pohnout na pole, na kterém již stojí figurka auta jiného hráče, **budete ji tlačít tak daleko, kolik bude činit zbytek vašeho pohybu**. Může se stát, že během svého pohybu natlačíte více figurek najednou. V ten okamžik vyhodnocujte všechny takové figurky od nejvzdálenější od vaší figurky.

Pokud natlačíte figurku na jedno či více polí s lávou, každé se vyhodnotí dle standardních pravidel, vy navíc získáte za každé takové pole jednu minci.

Pokud je soupeřova figurka natlačena na pole s překážkou, tento hráč ji vyhodnotí dle standardních pravidel překážek (viz *Přehled žetonů překážek* na str. 7).

Pokud natlačíte figurku přes okraj mapy, protlačíte ji na protilehlou stranu mapy. V případě tlačení více figurek ale takto ven z mapy můžete vytlačit pouze jednu. Další již zůstanou na políčkách u okraje a vy svůj pohyb ukončíte. **U tlačných figurek aut nikdy neměňte jejich natočení.**

Příklad: Karel (zelený) vyhodnocuje žeton akce pohyb v hodnotě 2. V cestě mu stojí figurka Honzy. Dle pravidel tlačení se při prvním pohybu žlutá figurka posune o jedno pole blíže k okraji mapy. Druhým krokem je pak vytlačena mimo mapu a tedy přesunuta na opačnou stranu. Natočení figurky se nezměnilo.



K vytlačení figurky dojde jen, pokud je to možné. Např.: Pokud by na protilehlém poli byla překážka zeď nebo figurka auta protivníka, vytlačení neproběhne.



Příklad: Přestože by Karel (zelený) měl vyhodnotit akci pohyb v hodnotě 1, nemůže, protože na druhé straně mapy, kam by měl vytlačit figurku Anny (oranžová) se již nachází figurka Honzy (žlutý). Karel tedy tento pohyb nevyhodnotí. Stejný případ by nastal, kdyby na druhé straně mapy byla překážka zeď.

3. ÚDRŽBA

Poté, co všichni hráči vyhodnotí své akce ve fázi *Vyhodnocení akcí*, je potřeba ověřit, jestli se někomu nepodařilo splnit všechny své žetony zadání.

- Pokud ANO, nastává *Konec hry* (viz str. 7).
- Pokud NE, každý hráč si vezme ze společné zásoby jednu minci a žeton prvního hráče se posune k dalšímu hráči po směru hry. Hra pokračuje fází *Plánování*.

KONEC HRY

Jakmile má některý hráč ve fázi *Údržby* splněné všechny žetony zadání, stává se vítězem hry. Pokud by došlo k tomu, že všechny své žetony zadání splnilo v tomto kole více hráčů, vyhrává ten z nich,

který vlastní více mincí. Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.

PŘEHLED ŽETONŮ PŘEKÁŽEK

Obecně platí, že pokud svou figurkou najedete na pole s překážkou, ihned ukončíte svůj pohyb a vyhodnotíte překážku. Dále pak již zbylé body pohybu nemůžete využít, pokud pravidlo překážky neříká jinak.

Pokud překážka umožňuje bonusový pohyb, jako v případě *olejové skvrny* a *skokánku*, nemůžete tento pohyb využít k průjezdu přes okraj mapy, ani pokud vlastníte žeton vlastnosti *průjezd mapou*.

Hráči, jejichž figurky jsou na pole s překážkou natlačeni, vyhodnocují překážku dle standardních pravidel, pokud není řečeno jinak.



SKOKÁNEK

Pokud při vyhodnocování akce *pohyb* najedete (nebo jste mimo svůj tah natlačeni) na pole s žetonem *skokánek*, skočíte figurkou auta na jakkoliv vzdálené pole ve směru, ve kterém jste na *skokánek* vjeli (u natlačení je podstatné, ve kterém směru jste byli tlačeni, ne jak je natočena vaše figurka). Při skoku udržujte natočení figurky. Pokud pole, které si pro dopad vyberete, obsahuje žeton překážky nebo se jedná o pole s lávou, vyhodnoťte je dle standardních pravidel. Stejně tak vyhodnoťte i případné tlačení figurek aut v případě, že byste si pro pole dopadu vybrali pole obsazené figurkou auta jiného hráče. Není možné vybrat si pro dopad pole s figurkou jiného hráče v případě, že tuto figurku nelze tlačit na jiné pole.

Příklad: Karel vyhodnotí akci pohyb (na jeho hodnotě v tomto případě nesejde). Pohne se na skokánek a následně ho využije na přesun na kterékoliv pole naznačené šipkami.



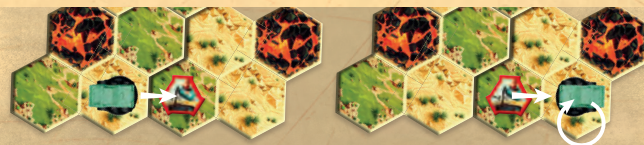
ZED'

Pole s žetonem *zdi* nelze nijak projet ani skrz něj protlačit jinou figurku auta a jediný způsob, jak lze překonat, je využití *skokánku*. *Zed'* může být zničena akcí *střelba*.



OLEJOVÁ SKVRNA

Když najedete na pole s žetonem *olejové skvrny*, zastavte svůj pohyb, posuňte svou figurku o jedno pole ve stejném směru, ve kterém jste přijeli nebo byli natlačeni a následně otočte svou figurku čelem vzad. Váš pohyb zde končí.



Příklad: Karel vyhodnotí žeton akce pohyb v hodnotě 1. Posune se na pole s olejovou skvrnou, čímž jeho pohyb končí. Poté vykoná přesun daný překážkou a otočí svou figurku auta o 180°.



BAHNO

Okamžitě ukončíte svůj pohyb a zůstaňte na tomto poli stát. Další pohyb je možné vykonat až při dalším vyhodnocení akce *pohyb*. Tlačení jiných figurek přes pole s bahnem na ně nemá vliv. Pohyb se ukončí jen při vyhodnocování žetonu akce.



TOČNA

Umožňuje vám natočit figurku auta libovolným směrem a dále pokračovat v pohybu ve zvoleném směru až o zbylé body pohybu. *Točnu* můžete využít i k tomu, abyste se otočili o 180° nebo vůbec.

Příklad: Karel vykonával akci pohyb v hodnotě 2. Prvním krokem najel na točnu, kde se rozhodl natočit se směrem zobrazeným na obrázku. Mohl si ale zvolit kterýkoliv ze směrů naznačených šipkami.



TELEPORT

Po najetí na pole s žetonem *teleportu* přesuňte svou figurku auta na libovolný jiný žeton *teleportu* kdekoli na mapě. Orientaci figurky neměňte. Svůj pohyb poté ukončíte. Pokud je druhý *teleport* obsazený, vyměňte si pozici s figurkou, která na něm byla.

Pokud se rozhodnete s *teleporty* hrát, během výběru žetonů překážek vždy musíte využít alespoň dva žetony *teleportů*.

Příklad: Karel vykonává akci pohyb v hodnotě 2. Prvním krokem se přesune na pole s teleportem, ten vyhodnotí a přesune se na druhý žeton teleportu, aniž by změnil orientaci své figurky. Svůj pohyb pak ukončí.



PŘEHLED ŽETONŮ VLASTNOSTÍ

Zakoupené žetony vlastností jsou trvalými vylepšeními a mohou upravovat pravidla hry nebo vyhodnocení herních situací. Každý z hráčů může mít koupené pouze dva žetony vlastností. Jejich efekty je možné kombinovat (například zpátečka a pneumatiky).



NEHOŘLAVOST

Pokud najedete na pole s lávou nebo na něm skončíte pohyb či je na něj vaše figurka auta natlačena, ignorujete poškození žetonu akce na své desce hráče. V případě natlačení na pole lávy aktivní hráč stále získává minci.



SERVIS

Při splnění žetonu zadání si můžete zadarmo vylepšit jeden žeton akce na vaší desce hráče o jeden bod.



PRŮJEZD MAPOU

Při vyhodnocení akce *pohyb* můžete projet okraj mapy na její protilehlou stranu dle stejných pravidel jako při protlačení přes okraj mapy. Tedy cílové pole musí být bez neprůchozí překážky (zdi) a figurky auta jiného hráče. Efekt vlastnosti *průjezd mapou* nelze využít při vyhodnocování žetonu překážek *skokánek* a *olejová skvrna*.

Příklad: Druhým krokem pohybu se Karel díky vlastnosti průjezd mapou může přesunout na opačnou stranu mapy. Nemění natočení figurky. Pokud by mu zbývaly body pohybu, mohl by je dále využít.



TERÉNNÍ PNEUMATIKY

Pokud na začátku vyhodnocování akce *pohyb* anebo *otočení* stojíte na poli písku, máte k této akci hodnotu +1.



TRÁVNÍKOVÉ PNEUMATIKY

Pokud na začátku vyhodnocování akce *pohyb* anebo *otočení* stojíte na poli trávy, máte k této akci hodnotu +1.



ZPÁTEČKA

Při vyhodnocování akce *pohyb* se můžete rozhodnout se svou figurkou couvat (tedy jet v opačném směru, než je natočena). Pohyb může být proveden pouze jedním směrem v rámci jedné akce. Není tedy možné například posunout figurku o jedno pole dopředu a o jedno pole dozadu během jednoho pohybu.



KULOMET

Při vyhodnocování akce *střelba* můžete střílet najednou do všech směrů kolem vaší figurky auta, bez ohledu na její natočení. Každou zasaženou figurku jiného hráče nebo překážku *zed'* vyhodnoťte dle standardních pravidel.



Příklad: Karel (zelený) vyhodnocuje akci střelba a díky vlastnosti kulomet může cílit všemi směry kolem své figurky. Zasáhne Annu (oranžová) i Honzu (žlutá) a získá dvě mince.

3D TISK A DOPLŇKY

Tímto hra ale nekončí! Popusťte uzdu své fantazii a posuňte své partii *Crash Derby* na další úroveň. Vytvořte si vlastní překážky, rampy nebo šílené arény a podělte se o ně s komunitou. Navštivte www.prusa3D.com nebo <https://prusa.io/crashderby>, kde najdete inspiraci, sdílené výtvořky ostatních i nástroje, jak přivést

své nápady k životu. Vytiskněte si třeba dokonalejší desky hráčů, přispějte svými nápady na překážky a terény. Společně můžeme rozšířit svět *Crash Derby* o nekonečné možnosti – a kdo ví, možná právě váš výtvor se stane legendou arény!

Autoři děkují za podporu a trpělivost svým rodinám.

Herní design: Ondřej Cigánek, Ivan Dostál, Oldřich Rejl

Ilustrace: Jiří Světlinský

Grafika a layout: Anežka Bělohoubková

Vedoucí projektu: Michal Šmíd

Produkce: Jan Cízner

Editace pravidel: Tomáš Benda

Korektury: Lukáš Sábó

Albi

**PRUSA
RESEARCH**
by JOSEF PRUSA



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!