

MAGIČTÍ ATLETI

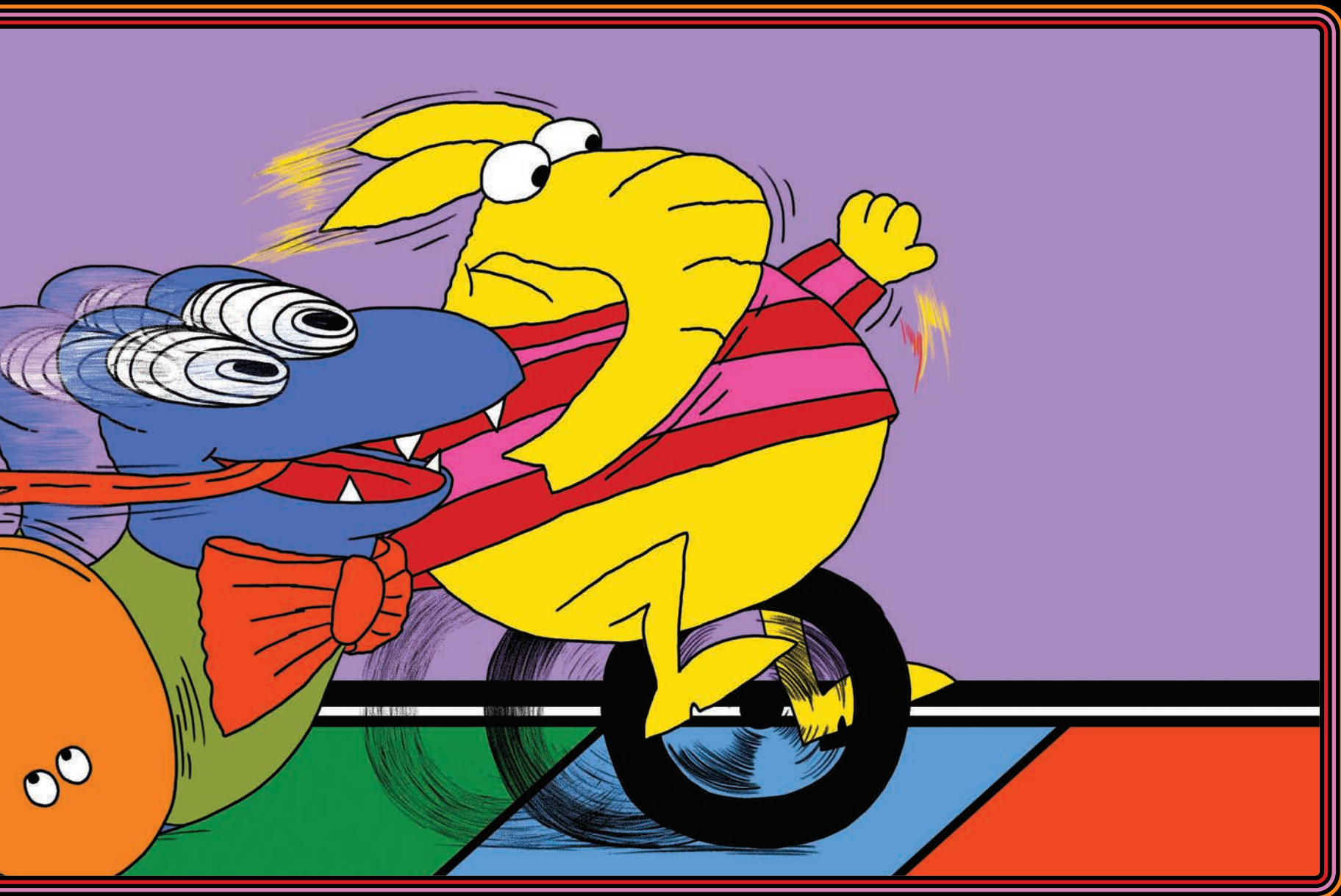


Mrkněte, jak hrát,
na cmyk.games/ma

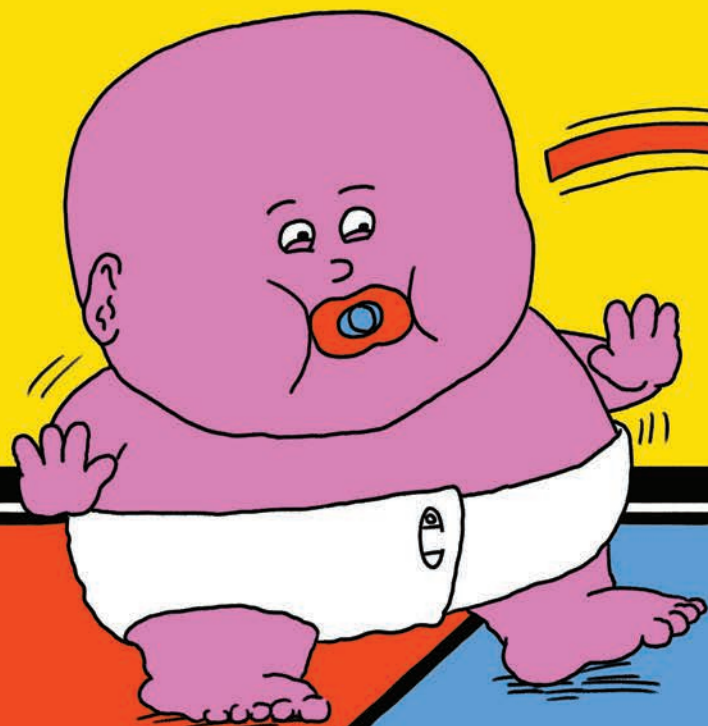
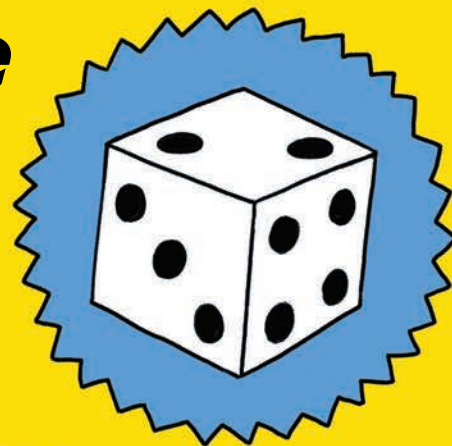


**Magičtí atleti jsou
závodní hra plná
čirého chaosu.**





***Hodte kostkou a pohněte
figurkou o odpovídající
počet políček.***



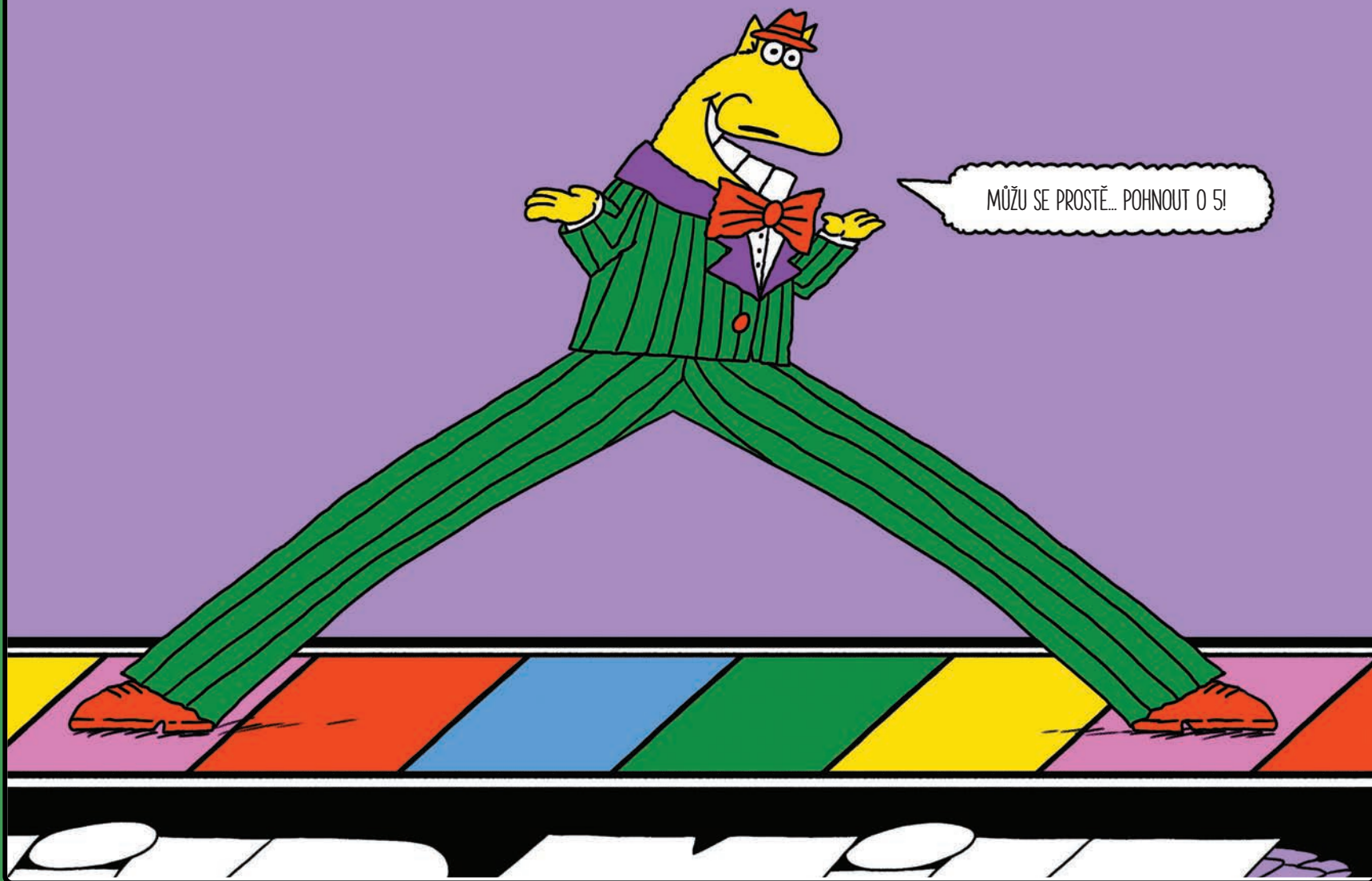
***Všichni závodníci mají
potrhle speciální
dovednosti.***



PŘESKAKUJU POLÍČKA S JINÝMI
ŽÁVODNÍKY!

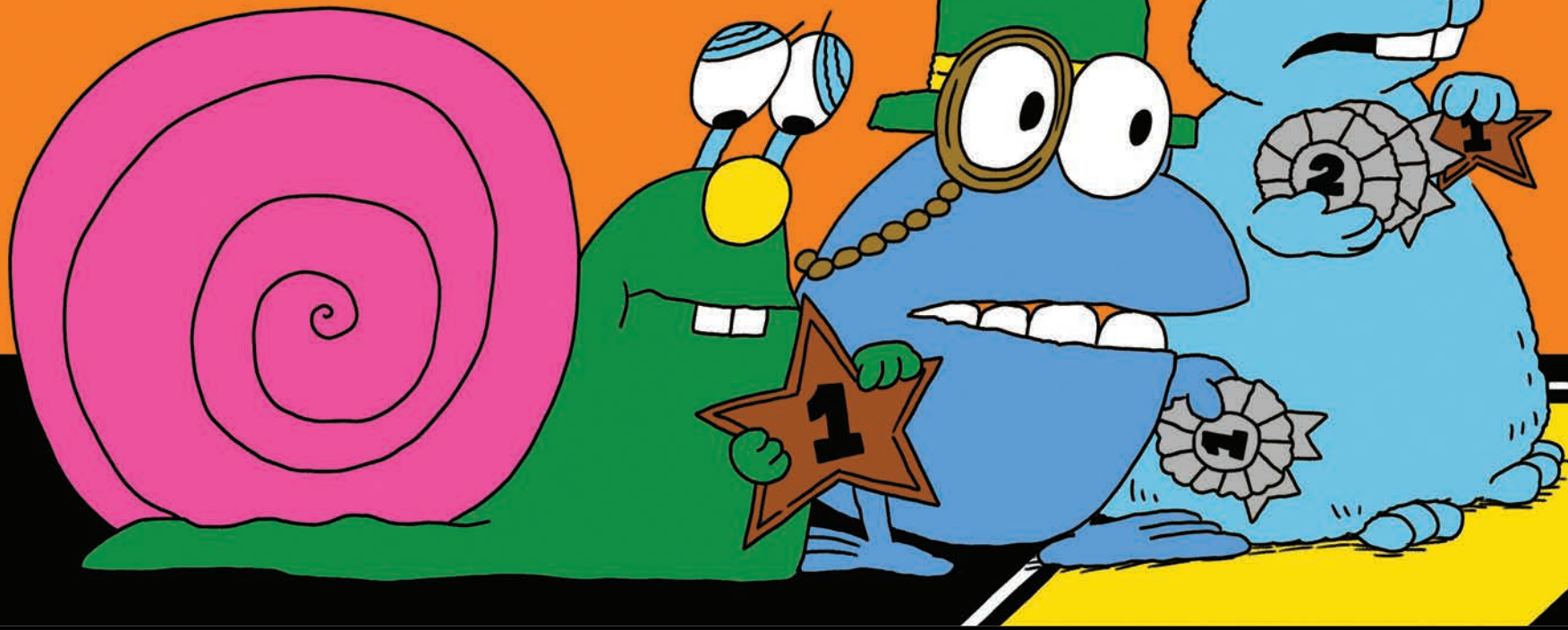


KDYŽ PŘEDBĚHNU JINÉHO ZÁVODNÍKA,
ODKOPNU HO DOZADU!



MŮŽU SE PROSTĚ... POHNOUT O 5!

**Závodte čtyřikrát –
zvítězí ten, kdo získá
nejvíc bodů.**





01

START



02



03



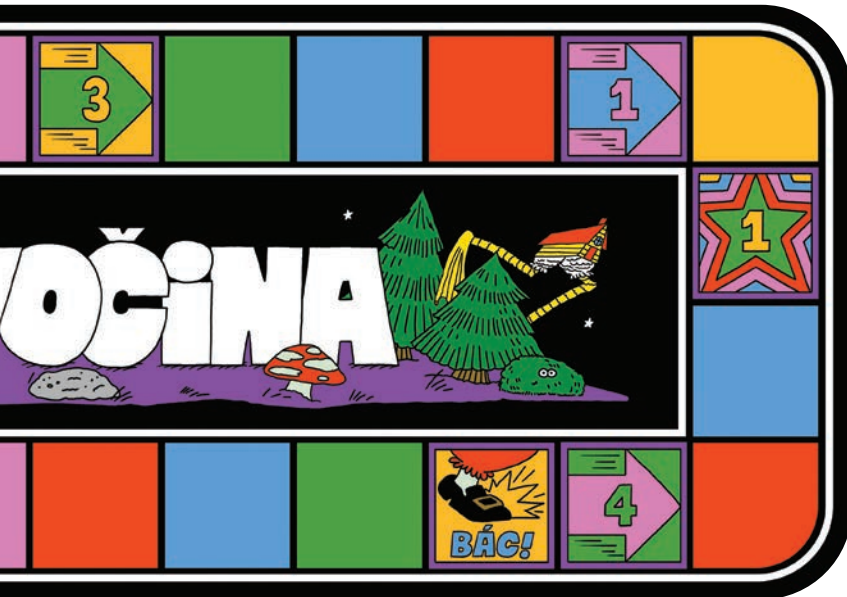
04



DIVOKÁ DIV



PŘÍPRAVA



01

Položte závodní trať doprostřed stolu stranou Klidná stezka nahoru.

02

Vysypte pytlík s bodovacími žetony. Naskládejte na sebe zlaté trofeje a stříbrné medaile v pořadí od největších po nejmenší navrhu.

03

Zamíchaný balíček závodníků mějte po ruce!

04

Vysypte pytlík se závodníky.

05

Dejte každému hráči kostku.

05



NAVERBUJTE SVŮJ TÝM

Na začátku si každý vybere tým 4 závodníků, které bude používat po celou hru – jednoho pro každý závod.

Otočte dvakrát tolik karet závodníků, než kolik je hráčů a seřadte je do středu stolu.

3 HRÁČI → **OTOČTE 6 KARET**

4 HRÁČI → **OTOČTE 8 KARET**

5 HRÁČŮ → **OTOČTE 10 KARET**

6 HRÁČŮ → **OTOČTE 12 KARET**

★ *Závodíte jen ve dvou? Mrkněte na stranu 26.*

Frčíme! Všichni hodí kostkou. Ten, kdo hodí nejvíc, vybírá první. V případě shody vybírá první hráč s dalším nejvyšším hodem. Když padne všem stejně, házejte znovu.

Ve směru běhu hodinových ručiček si každý vybere jednoho závodníka. Když si vybere poslední hráč, obrátí se pořadí výběru: poslední hráč si vybere druhého závodníka a nyní se pokračuje proti směru hodinových ručiček, dokud každý nemá dva závodníky.

Přesně tak, to je snake-draft!

Následně opakujte celý tento proces podruhé, počínaje hráčem po levici od začínajícího hráče. Jojo, to je druhý snake-draft. Nakonec budou mít všichni hráči celkem 4 závodníky.

HRÁČ **A** VYBÍRÁ PRVNÍ

HRÁČ **A** VYBÍRÁ OSMÝ



HRÁČ **B** VYBÍRÁ DRUHÝ

HRÁČ **B** VYBÍRÁ SEDMÝ



HRÁČ **C** VYBÍRÁ TŘETÍ

HRÁČ **C** VYBÍRÁ ŠESTÝ



HRÁČ **D** VYBÍRÁ ČTVRTÝ

HRÁČ **D** VYBÍRÁ PÁTÝ



ZÁVOD!

Před prvním závodem si hodte kostkou stejně, jako při výběru závodníků. Pak si hráči vyberou kartu závodníka ze své ruky a všichni najednou ji odhalí. Každého závodníka lze použít jen jednou, přičemž pozdější závody přinášejí víc bodů, takže si možná budete chtít schovat své nejlepší závodníky na konec. Všichni si vezmou žeton svého závodníka z hromádky a položí jej na startovní políčko.

Závody jsou jednoduché: hráči se střídají v házení kostkou a v pohybu figurkami a přitom sledují narůstající chaos způsobený speciálními schopnosti závodníků.

Ve svém tahu házíte kostkou a pohybujete se o odpovídající počet políček na trati. Tomu se říká **hlavní pohyb**. To je tak důležitý koncept, že jsme ho udělali tučně a podtrhli jej. Spousta speciálních schopností se spouští právě na základě hlavního pohybu, takže si na ten výraz dávejte pozor, jelikož se závodníci mohou pohybovat také mnoha jinými způsoby, než jen v rámci svého **hlavního pohybu**.

Jakmile hráč dokončí svůj tah, pokračuje následující hráč po směru běhu hodinových ručiček. Pokračujte, dokud dva hráči nepřekročí cílovou čáru. První hráč v cíli získává 1. místo a jakmile druhý hráč obsadí 2. místo, závod okamžitě končí.

Pokud speciální schopnost říká, že ji **MŮŽETE** použít, je dobrovolná. Všechny ostatní schopnosti jsou povinné!

Závodníková speciální schopnost se může spustit, když se hráč rozhodne ji použít v momentě její aktivace nebo prostě pasivně. V případě, že by mělo být spuštěno více schopností najednou, aktivují se v následujícím pořadí:

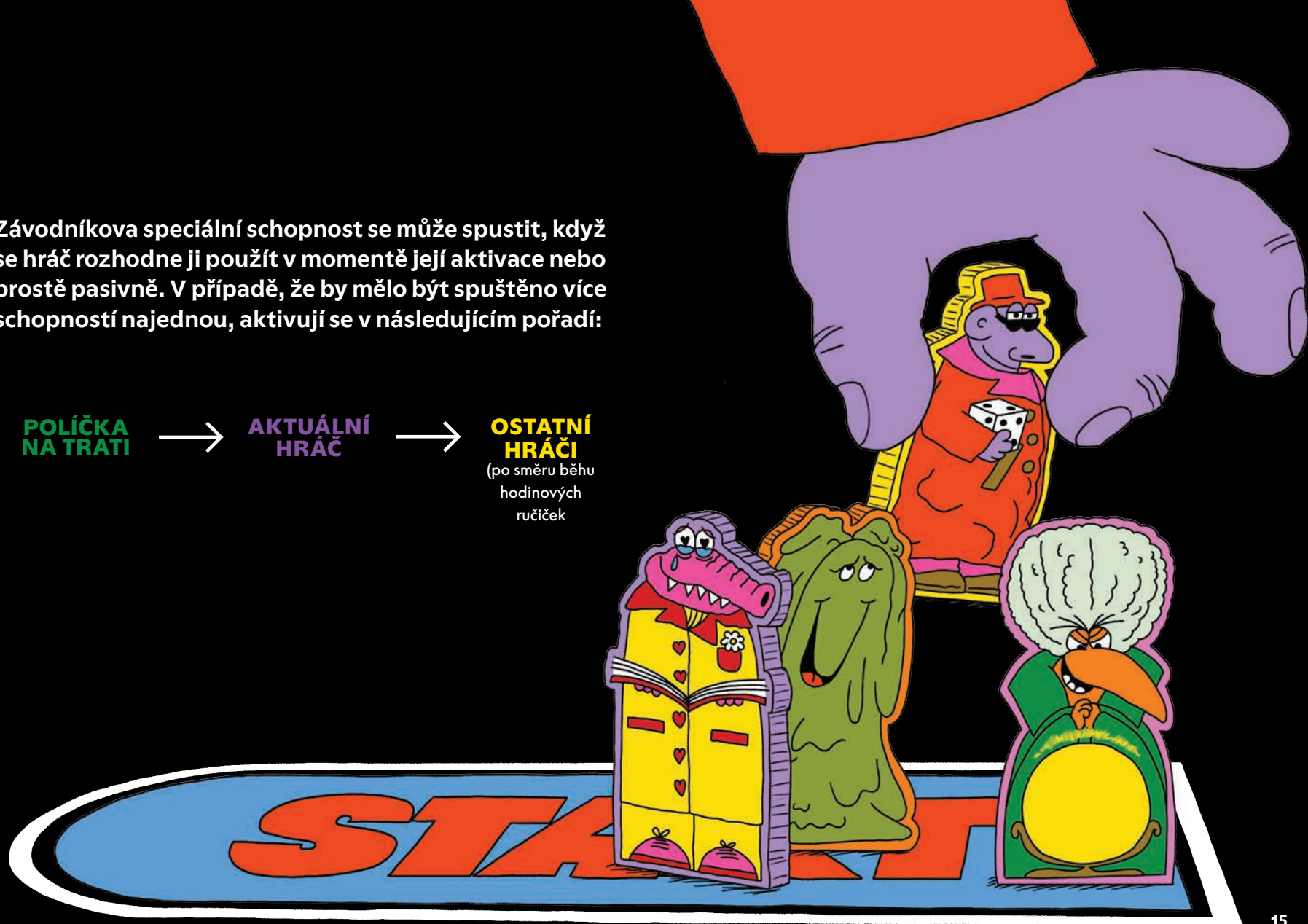
**POLÍČKA
NA TRATI**



**AKTUÁLNÍ
HRÁČ**



**OSTATNÍ
HRÁČI**
(po směru běhu
hodinových
ručiček)



PŘÍKLAD

Na tahu je Romantik, který v rámci **hlavního pohybu** hodí 5. Během svého pohybu o 5 políček předběhne Šoupáka a Banána.

Banánova schopnost je podrazit každého, kdo jej předběhne, takže jakmile Romantik dokončí svůj **hlavní pohyb**, je podražený. To znamená, že vynechá svůj další hlavní pohyb.

Šoupák je nadšený, protože jeho schopnost je pohyb o 1 políčko pokaždé, když se aktivuje schopnost někoho jiného. Pohne se tedy o 1 políčko a zastaví na stejném políčku, jako Banán.

Teď je nadšený Romantik, protože jeho schopnost je, že když přesně 2 hráči zastaví na stejném políčku, pohne se o 2. Přesto, že byl podražený, může stále použít svou schopnost.

Samozřejmě, protože byla použita další schopnost, Šoupák se pochopitelně pohne o 1 další políčko.

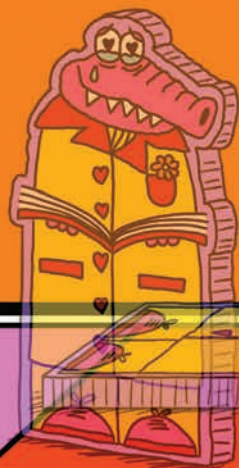
HODIL JSEM 5, ALE NE! BANÁNOVA SCHOPNOST JE, ŽE PODRAŽÍ KAŽDÉHO HRÁČE, KTERÝ JEJ PŘEDBĚHNE. KVŮLI TOMU ZTRATÍM V PŘÍŠTÍM TAHU SVŮJ HLAVNÍ POHYB.

DÍKY BANÁNE!
POHNU SE O 1 POKAŽDÉ,
KDYŽ NĚKDO POUŽÍJE
SVOU SCHOPNOST.



MOJE SCHOPNOST MĚ POHNE
O 2, KDYŽ DVA ZÁVODNÍCI SDÍLEJÍ
POLÍČKO. A PODÍVEJME SE NA TO -
BANÁN A ŠOUPÁK! I KDYŽ JSEM BYL
PODRAŽENÝ, MOJE SCHOPNOST
STÁLE FUNGUJE!

MŮŽU SE POHNOUT ZNOVA O 1 POLÍČKO!
KONEČNĚ JSEM SE ZBAVIL TOHO OTRAVNÉHO
BANÁNA BEZ PODRAŽENÍ.



PO ZÁVODĚ

Jakmile druhý hráč dosáhne cílové čáry, závod končí.
Závodník na 1. místě získá vrchní zlatý žeton z hromádky.
Závodník na 2. místě získá vrchní stříbrný. Pak...

01

Všechny použité karty a žetony závodníků odstraňte ze hry.

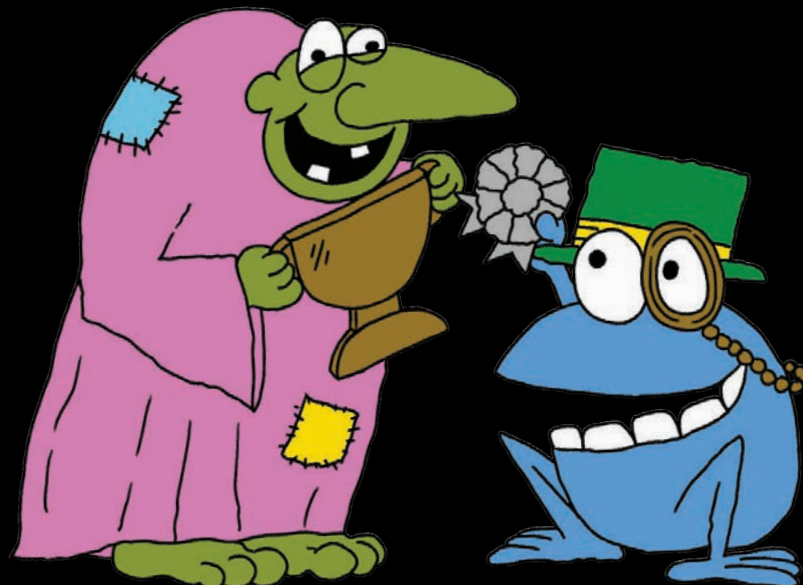
02

Otočte trať druhou stranou vzhůru.
(Na každé trati budete závodit dvakrát:
Klidná stezka, Divoká divočina, Klidná stezka, Divoká divočina.)

★ *Můžete závodit pouze na jedné straně trati, chcete-li, případně si přizpůsobte pořadí otáčení dle libosti. Rozhodněte se ale ještě předtím, než začnete závodit, abyste mohli vhodně přizpůsobit svou strategii.*

03

Všichni najednou odhalí novou kartu závodníka a položí odpovídající žeton závodníka na startovní políčko. Hráč, který skončil poslední (nebo byl posledně eliminován jako první) bude začínat.



KONEČNÉ BODOVÁNÍ

Jakmile skončí čtvrtý závod, hra končí. Vítězí ten, kdo má nejvíce bodů.

V případě remízy se smířte s remízou.
Oslavte to společně!



DROBNÉ DETAILY

Magičtí atleti jsou jednoduchá hra, ale různé interakce se mohou urvat ze řetězu. V tom vám pomůže osvojení několika klíčových konceptů. Ale klid, většina přijde přirozeně při hře.

Vpravo najdete rychlého průvodce důležitou terminologií, co a kdy se může stát na trati a jak jednotlivé tratě fungují. Když se stane něco nečekaného, podívejte se sem, nebo prostě akceptujte osud. Přijměte chaos a diskutujte nad pravidly. To je součástí srandy!

A jestli se někdy na něčem náhodou úplně zaseknete, nechejte rozhodnout kostku.



Před/za:

Závodníci jsou před ostatními závodníky, pokud se zastaví na poli blíže k cílové čáře. Závodníci jsou za ostatními závodníky, pokud se zastaví na poli blíže ke startovnímu poli. Pokud závodníci sdílejí stejné políčko, nejsou ani před ostatními, ani za ostatními.

Sám:

Když závodník s nikým nesdílí políčko.

Poslední:

Závodníci, kteří jsou aktuálně nejbliže startovnímu poli.

Vedoucí:

Závodníci, kteří jsou v daném okamžiku nejbliže cílové čáře. Nezahrnuje závodníky, kteří již cílovou čáru překročili.

Hlavní pohyb:

Akce, kterou vždy provedete ve svém tahu, kdy hodíte kostkou a pohne se o odpovídající počet políček.

Pohyb:

Když závodník změní políčko v rámci svého **hlavního pohybu**, schopnosti nebo jakékoli jiné situace, která konkrétně používá slovo „pohyb“. Pokud se závodník někdy potřebuje „pohnout o 0“, nepočítá se to jako pohyb pro účely spuštění jiných schopností založených na pohybu.

Předběhnutí:

Když závodník zahájí pohyb za jiným závodníkem a dokončí stejný pohyb před ním.

Sdílení políčka:

Závodníci jsou „na“ políčku s jiným závodníkem, pokud oba právě stojí stejném políčku. Jinými slovy, pokud závodníci dočasně zaujmou stejné políčko v průběhu pohybu, warpování atd., nepočítá se to!

Políčka:

Políčka začínající políčkem Start a končící na cílové čáře.

Políčko Start se počítá jako políčko! Všechno za cílovou čárou se nepočítá.

Zastavení na políčku:

Závodníci zastaví na políčku poté, co se na něj přesunuli nebo se tam dostali jiným způsobem, například pomocí Pantoflíkovy schopnosti warpu.

Podražení:

Závodník, který je podražený, vynechá svůj další **hlavní pohyb**! Sice neháze kostkou, ale jeho schopnosti se mohou stále aktivovat a může se pohybovat jinými způsoby. Když jste podražení, dokončete svůj tah a poté položte žeton závodníka na bok. Při svém dalším hlavním pohybu žeton opět postavte, abyste naznačili, že jste se vzpamatovali. A pamatujte: podražení neukončí váš aktuální pohyb předčasně!

Warp:

Když závodník provede warp, umístěte jeho žeton na nové políčko, ale nepočítejte to jako „pohyb“ pro spuštění schopností, předbíhání závodníků atd.

Šipky:

Když se zastavíte na políčku se šipkou, pohněte se o počet políček uvedený ve směru šipky. Toto se počítá jako samostatný pohyb, který se liší od toho, jak jste se tam dostali, a nikdy není součástí vašeho hlavního pohybu, pokud na tom záleží.

BÁC!:

Při zastavení na políčku s nápisem BÁC! jste podražení!

Hvězda:

Když zastavíte na poli s hvězdičkou, vezměte si bronzový žeton v hodnotě 1 bodu.

1. Když z jakéhokoli důvodu házíte znovu, předchozí hod považujte za neplatný. Samotný opakovaný hod však stále spustí schopnosti jako má Šoupák.
2. Start je políčko!
3. Schopnosti související se zastavením na stejném poli se stále aktivují, pokud závodníci dorazí ve stejném okamžiku.
4. Pohyb o 0 se nepočítá jako pohyb.
5. Schopnosti závodníků, které se aktivují v určitém okamžiku, například „před mým hlavním pohybem“, se aktivují pouze jednou za kolo.
6. Schopnosti závodníků se deaktivují poté, co vyhrají nebo jinak opustí závod, pokud není uvedeno jinak.
7. Kdykoli můžete hodit znovu, znamená to pouze poslední hod, který jste provedli.
8. Pokud narazíte na nekonečnou smyčku, např. Šoupák zastaví na Obřím děčku, dokončete smyčku jednou v pořadí, v jakém se odehrává, a poté ji ukončete. Některé schopnosti mohou interagovat mnohokrát, jako například Šoupák a Cucák, což se nepočítá jako smyčka. Ty můžete provádět opakovaně!
9. Pokud schopnosti závodníků vytvoří smyčku, ve které nikdo nemůže dojet do cíle, závod končí bez přidělení zbývajících bodů. Obvykle se to však dá vyřešit!

ZÁVODNÍCI

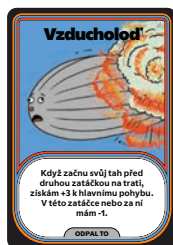


Alchymista

Navždy hledající starodávné tajemství přeměny tohoto v tamto.

Když na svůj hlavní pohyb hodím 1 nebo 2, může se místo toho pohnout o 4.

TRANSMUTUJ A ZORHEJ



Vzducholod'

Stvořená k letu, zrozená k explozi.

Když začnu svůj tah před druhou zátáčkou na trati, získám +3 k hlavnímu pohybu. V této zátáčce nebo za ní mám -1.

ODPAL TO



Trenér

Trenér

Když jste ještě, je sebedůvěra ještě důležitější.

Svou schopnost uplatním i na sebe!

Všichni na mém poličku mají +1 ke svému hlavnímu pohybu, a to včetně mě.

DOBRA PRÁCE



Baba Jaga

Tenhle barák sviští!

Když sdílím poličku se Šermířem, můžeme zápolit, ale Šermíř stejně bude podražený.

Hypnotizér na mě může zakouzlit jeho kouzlo, ale stejně bude podražený.

Podrazím každého, kdo zastaví na mém poličku a každého, na jehož poličku zastavím já.

PŘEKROČ TO



Kentaur

Pojďme to nakopnout!

Závodník nemůže být odkopnutý dále než na startovní poličko.

Když předběhnu jiného závodníka, pohnu se o -2.

NAKOPNŮT!



Kopírák

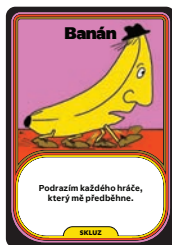
Kopírák

Velmi podobný něčemu jinému.

Mám trvale schopnost vedoucího závodníka. Pokud dojde k rozporu mezi mnou a závodníkem, kterého kopíruji – jako v případě Obřího děčka – má přednost jeho schopnost. Nikdy nekopíruji schopnosti „před mým závodem“.

Mám schopnost ak tučně vedoucího závodníka. Když je jich víc, vyberu si.

DUPLIKÁT



Banán

O nic jedlejší než ty nebo já.

Podrazím každého hráče, který mě předběhne.

SKLUZ



Roztleskávač

Bytost plná energie.

Pokud je na posledním místě více než jeden závodník, všichni se pohnou. Ale já se pohnu pouze o +1, bez ohledu na to, kolik závodníků je na posledním místě.

Pokud fandím sám sobě, jedná se o dva samostatné pohyby: pohyb 2 a poté pohyb 1.

Před svým hlavním pohybem mohu posledního závodníka/závodníky na posledním místě pohnout vpřed o 2. Když to udělám, pohnu se o 1.

DO TOHO!



Kostkoman

Jeho kariéru určila stostěnná kostka.

Pokud někdo jiný hodí znovu, pohybují se ještě před ním.

Kdokoliv si může znovu hodit na svůj hlavní pohyb. Když to udělá jiný závodník, pohnu se o 1.

NEJISTÝ OBCHOD



Šermíř

Když máte rapír, všechno vypadá jako souboj.

Mohu se utkat v souboji vícekrát za kolo, i když není můj tah. Stačí, abych se nacházel na stejném políčku, a mohu okamžitě vyhlásit souboj.

Nemohu přerušit probíhající akce, například mezi hodem kostkou a pohybem.



Vejcion

Měli byste vidět, jak vypadá kuře.

Měl bys pořád používat můj žeton závodníka!

Pořád mám všechny schopnosti „před závodem“.



Pantoflík

Stále hledá své ztracené dvojče.

Moje schopnost je warp: nepočítá se jako pohyb a já si nehážu kostkou.

Nikdy nestojím na stejném políčku jako závodník, se kterým si vyměňují políčko. Prohodíme se najednou.



Génius

A přesto blázen ve věcích lásky.

Pokud závodím proti Kapitánovi a předpovím 1, Kapitán mi ukradne další tah, protože jeho síla se spustí po mé. Při hře s více závodníky (jako na straně 26), pokud předpovím správně, získám extra tah, ale ostatní závodníci ne.



Žvejk

Celkem vtěrka.

Moje lepivost snižuje množství pohybu, ne číslo na kostce. Takže nezmění šestku na pětku a nezabrání Podruhovi v plnění jeho úkolu.



Zajda

Jediná věc, které nemůže utéct, je jeho pýcha.



Prudič

Jde o konstruktivní kritiku.

Moje síla pomáhá závodníkům zotavit se po podražení.



Obří děčko

Je jí 30.

Jsem výjimečný případ: když ostatní závodníci skončí za mnou kvůli mé schopnosti, nepočítá se to jako pohyb: je to, jako by prostě zastavili na tom políčku. Pokud zastavím na Banánově políčku a odsunu ho zpět, počítá se to jako předběhnutí a já zakopnu.



Hypnotizér

Sám si vnuknul svou biografii.

ZÁVODNÍCI



Pídalka

Nabídněte jí prst...
...a ona si vezme prst.

Pokud jiný závodník hodí 1 a na trati je se mnou také Kapitán, pohnu se o 1, a pak je na řadě Kapitán.



Dlouhán

Má i ruce, ale koho to zajímá.

Moje schopnost se počítá jako můj hlavní pohyb, takže mě může ovlivnit Žvejk nebo mohu získat bonus od Trenéra.



Zloun

Jediný plán, který se mu nedaří uskutečnit, je smířit své rodiče.

Pokud předpovím sebe, můžu vyhrát jak první, tak druhé místo.



Podruh

Je šťastný, když jsi šťastný.



Roztomilý chudák

Na Akademii ubožáků nejlepší ve třídě. Což je špatné.



T.L.A.M.A.

Sežral jsem mámu, sežral jsem tátu a tebe taky sežeru.

Pokud zhltnu tolik závodníků, že nikdo nepřekročí cílovou čáru jako druhý, nikdo nezíská tyto body a horní stříbrnou medaili závodu tak můžete odhodit. Pokud zůstane pouze jeden závodník, závod okamžitě končí a tento závodník se umístí na prvním nebo druhém místě, podle toho, co platí.



Skokan

Nejčastěji viděn zespodu.

Ano, i když se pohybují dozadu.



Kouzelník

Umí taky vykouzlit ohnivou kouli.

Musím použít cokoli, co mi naposledy padlo.



Párty méda

Dali medvědovi čepičku a tohle se stalo.

Jestliže Obří děčko „paří“ na mém políčku, všichni z něj musí ustoupit o 1 políčko zpět.



Raketový vědec

Mozkový chirurg na vedlejšák.

Nejprve hodím kostkou, a PAK se rozhodnu, jestli to odpálím.

Když si hážu na svůj hlavní pohyb, mohu se pohout o dvájnásobek políček. Když to udělám, budu podráženy.

PIČÁK



Romantik

Poslední svého druhu.

Pokud se dva závodníci pohybují společně, jako v případě Párty médi, moje schopnost se spustí dvakrát, jednou pro každého závodníka.

Když kdokoliv zastaví na políčku s přesně jedním jiným závodníkem, pohnu se o 2.

ACH, MILÁČKU!



Šoupák

Bacha, jen se tudy protáhnu...

Když je Žvejka na hrací desce, pohnu se o 1 za každé -1, které ovlivňuje hlavní pohyb závodníka. S Kostkomanem se pohnu za každý opakovaný hod. Se Skokanem za každé přeskočené políčko. Pokud přeskočím 2 po sobě jdoucí obsazená políčka, pohnu se dvakrát o 1. Pohnu se o 1 za každý Kouzelníkem opakovaný hod, i když není použit.

Když je aktivována schopnost jiného závodníka, pohnu se o 1.

ŠUP ŠUP



Sisyfos

Zůstává skromný, dál maká.

Pokud hodím více než 4 šestky, pokračuji ve ztrátě bodů, pokud nějaké mám.

Po warpování nemám hlavní pohyb.

Před svým závodem si vezmu 4 žetony v hodnotě 1. Když hodím na svůj hlavní pohyb 6, místo pohybu se warpnu na start a ztrácím 1 jednobodový žeton.

VALÍME!



Kapitán

Kormidlo je falešné. Jde prostě dopředu, jako ostatní.

Po mém tahu pokračuje hráč v pořadí po mé levici. (Pokud nehodím 1 a nehraju znovu!)

Při hře s více závodníky, jako na straně 26, pokud padne 1, hraju jako další v pořadí, a poté moji další závodníci.

Když kdokoliv hodí 1 na svůj hlavní pohyb, hraju jako další na řadě.

STARĚJ PĚS



Mudrlant

Bez keců přelouskej tyhle pravidla.

To zahrnuje jakékoli přesuny z hlavních pohybů, schopností atd. Například pokud Šermíř vyhraje duel na posledním políčku před cílovou čarou, nepřekročí ji.

Ostatní závodníci mohou překročit cílovou čáru pouze přesejmým hodem na pohyb. Pokud přestěhli, zůstávají stát.

VLASTNĚ...



Cucák

Má problémy s opouštěním.

Pokud se začnu pohybovat se závodníkem, nemohu zastavit, dokud nedokončím celý svůj pohyb. Mohu překročit cílovou čáru pomocí své schopnosti.

Když se jiný závodník na mém políčku pohne, mohu se pohout zároveň s ním.

PŘESAVKAT!



Vtěrka

Hledá svou šestou polovinu.

Po warpování stále provádím svůj hlavní pohyb.

Před mým hlavním pohybem se mohu warpnout na kterékoliv políčko s přesně 2 závodníky.

PROŠTOŽIT!



Dvojče

S nikým není příbuzný, ale je komukoliv podobný.

Měl bys pořád používat můj žeton závodníka! Pořád mohu získat schopnosti „před závodem“.

Před svým závodem si mohu zvolit závodníka, který vyhrál předchozí závod a závodit s jeho schopnostmi.

DVOJÁK

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Pravidla jsou stejná, až na...

Nábor závodníků:

Vytvořte řadu 8 závodníků z balíčku lícem nahoru a vyberte je postupně (hráči A a B budou mít pořadí výběru následující: ABBAABBA). Opakujte to s dalšími 8 závodníky z balíčku v opačném pořadí, dokud oba hráči nebudou mít 8 závodníků (oba dohromady celkem 16).

Příprava:

Oba hráči současně vyberou 2 různé závodníky pro každý závod, takže na startu budou 4 závodníci. Každý hráč si také vezme dvě kostky, které použije po jedné pro každého svého závodníka.

Závod:

Když je hráč na řadě, hraje střídavě se svými dvěma závodníky v libovolném pořadí. Nezapomeňte však dokončit tah prvního závodníka, než přejdete k druhému. Pokud máte schopnosti závodníků, které se spouští, když „ostatní závodníci“ něco udělají, zahrnuje to i vašeho druhého závodníka.

Po prvním závodě začíná hráč, který v posledním závodě získal méně bodů. V případě remízy se rozhoduje hodem kostkou!

VARIANTA PRO 3 HRÁČE: DVOJZÁVODNÍCI

Pravidla jsou stejná, až na...

Nábor závodníků:

Vytvořte řadu 6 závodníků z balíčku lícem nahoru a vyberte je jako obvykle. Proveďte to 4krát a střídajte se v tom, kdo vybírá jako první. Po tomto kroku by měl mít každý 8 závodníků.

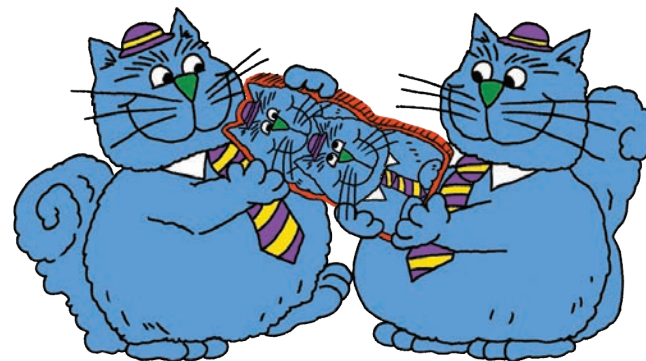
Příprava:

Všichni hráči současně vyberou 2 různé závodníky pro každý závod, takže na startu bude 6 závodníků. Každý hráč si také vezme dvě kostky, které použije po jedné pro každého svého závodníka.

Závod:

Když je hráč na řadě, hraje střídavě se svými dvěma závodníky, jednoho po druhém, v libovolném pořadí. Nezapomeňte však dokončit tah prvního závodníka, než přejdete k druhému. Pokud máte schopnosti závodníků, které se spouští, když „ostatní závodníci“ něco udělají, zahrnuje to i vašeho druhého závodníka.

Po prvním závodě začíná hráč, který v posledním závodě získal nejméně bodů. V případě remízy se rozhoduje hodem kostkou!



OBSAH A AUTOŘI

Obsah

- 1 oboustranná závodní trať
- 36 závodníků
- 36 karet závodníků
- 6 kostek
- 4 zlaté žetony prvního místa
- 4 stříbrné žetony druhého místa
- 9 bronzových žetonů v hodnotě 3 body
- 16 bronzových žetonů v hodnotě 1 bod
- 1 česká pravidla hry

Schází něco?

Napište nám na hello@cmyk.games

Autoři

Původní návrh hry: Takashi Ishida

Aktualizovaný návrh hry: Richard Garfield

Umělecký ředitel: Alex Hague

Ilustrace: Angela Kirkwood

Grafika: Elizabeth Goodspeed, Janet Delavan

Další návrhy a vývoj:

Skaiff Elias, James Nathan Spencer, Justin Vickers

Hlavní textař: Sophie Abromowitz

Vydavatel: CMYK

Výrobce: Strom MFG

Poděkování: Maisy Hatchard, Bryan Bornmueller, Ted Werner a testovací komunitě Magical Athlete.

