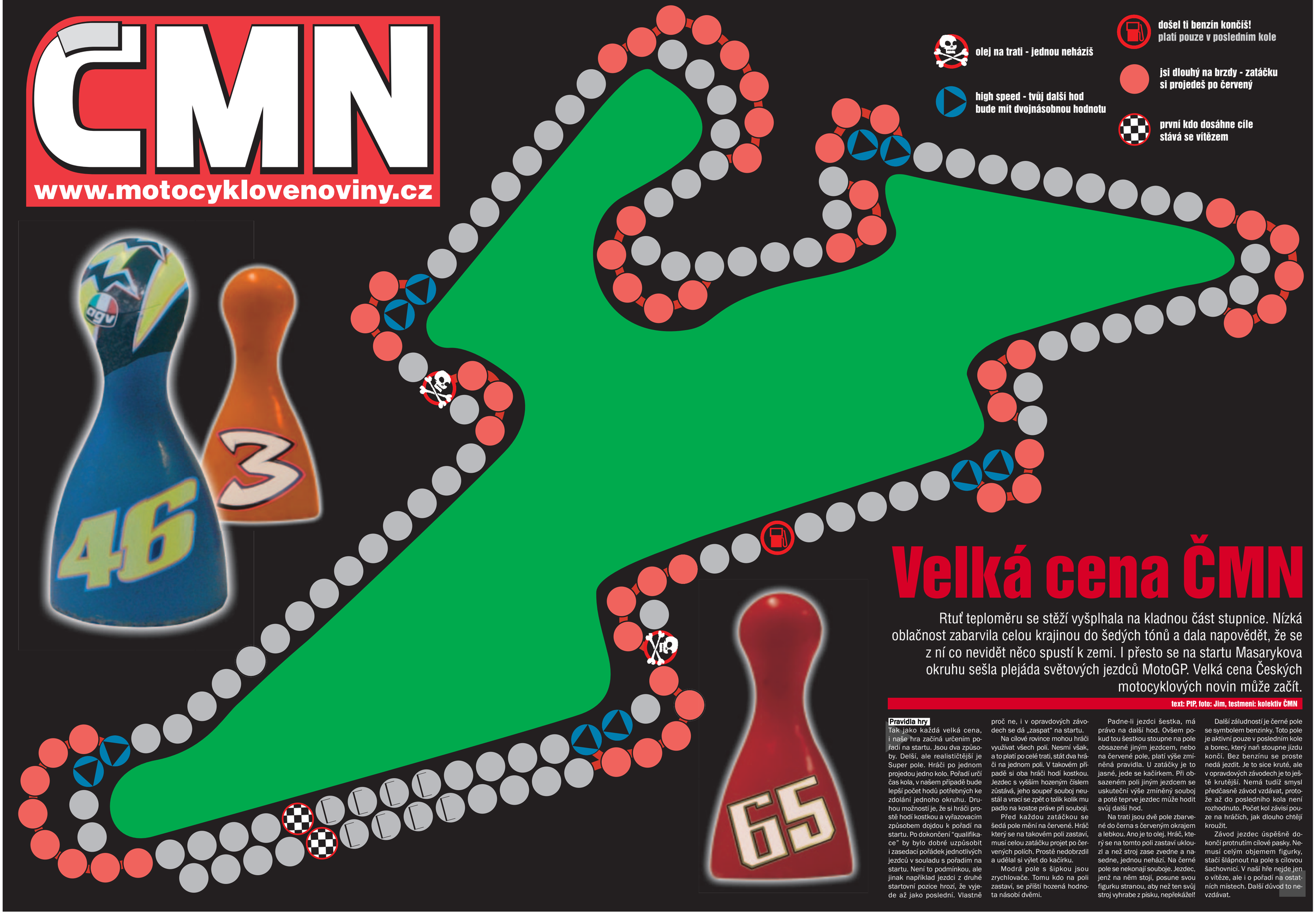
ČMN
www.motocyklovenoviny.cz



Velká cena ČMN

Rtuť teploměru se stěží vyšplhala na kladnou část stupnice. Nízká oblačnost zabarvila celou krajinou do šedých tónů a dala napovědět, že se z ní co nevidět něco spustí k zemi. I přesto se na startu Masarykova okruhu sešla plejáda světových jezdců MotoGP. Velká cena Českých motocyklových novin může začít.

text: PtP, foto: Jim, testmeni: kolektiv ČMN

Pravidla hry

Tak jako každá velká cena, i naše hra začíná určením pořadí na startu. Jsou dva způsoby. Delší, ale realističtější je Super pole. Hráči po jednom projedou jedno kolo. Pořadí určí čas kola, v našem případě bude lepší počet hodů potřebných ke zdolání jednoho okruhu. Druhou možností je, že si hráči prostě hodí kostkou a vyřazovacím způsobem dojdou k pořadí na startu. Po dokončení "qualifikace" by bylo dobré uzpůsobit i zasedací pořádek jednotlivých jezdců v souladu s pořadím na startu. Není to podmínkou, ale jinak například jezdci z druhé startovní pozice hrozí, že vyjede až jako poslední. Vlastně proč ne, i v opravdových závodech se dá „zaspat" na startu.

Na cílové rovince mohou hráči využívat všech polí. Nesmí však, a to platí po celé trati, stát dva hráči na jednom poli. V takovém případě si oba hráči hodí kostkou. Jezdec s vyšším hozeným číslem zůstává, jeho soupeř souboj neustál a vrací se zpět o tolik kolik mu padlo na kostce právě při souboji.

Před každou zatáčkou se šedá pole mění na červené. Hráč který se na takovém poli zastaví, musí celou zatáčku projet po červených polích. Prostě nedobrzdil a udělal si výlet do kačírku.

Modrá pole s šipkou jsou zrychlovače. Tomu kdo na poli zastaví, se příští hozená hodnota násobí dvěmi.

Padne-li jezdci šestka, má právo na další hod. Ovšem pokud tou šestkou stoupne na pole obsazené jiným jezdcem, nebo na červené pole, platí výše zmíněná pravidla. U zatáčky je to jasné, jede se kačírkem. Při obsazeném poli jiným jezdcem se uskuteční výše zmíněný souboj a poté teprve jezdec může hodit svůj další hod.

Na trati jsou dvě pole zbarvené do černa s červeným okrajem a lebkou. Ano je to olej. Hráč, který se na tomto poli zastaví uklouzl a než stroj zase zvedne a nasedne, jednou nehází. Na černé pole se nekonají souboje. Jezdec, jenž na něm stojí, posune svou figurku stranou, aby než ten svůj stroj vyhrabe z písku, nepřekážel!

Další záludností je černé pole se symbolem benzinky. Toto pole je aktivní pouze v posledním kole a borec, který naň stoupne jízdu končí. Bez benzínu se proste nedá jezdit. Je to sice kruté, ale v opravdových závodech je to ještě krutější. Nemá tudíž smysl předčasně závod vzdávat, protože až do posledního kola není rozhodnuto. Počet kol závisí pouze na hráčích, jak dlouho chtějí kroužit.

Závod jezdec úspěšně dokončí protnutím cílové pasky. Nemusí celým objemem figurky, stačí šlápnout na pole s cílovou šachovnicí. V naší hře nejde jen o vítěze, ale i o pořadí na ostatních místech. Další důvod to nevzdávat.