

RAILROAD™ int Rozšírenie Obloha



Ak hráte s rozšírením ★, na začiatku kola musíte **príslušné kocky z rozšírenia** hodiť naraz so 4 kockami ciest. Okrem toho môže rozšírenie ovplyvniť aj **počet kôl** hry a priniesť **nové spôsoby, ako získavať body**. V priebehu hry sa riadte **rovnakými pravidlami** ako v základnej hre s **drobnými úpravami**, ktoré opíšeme na nasledujúcich stranách. Na konci hry nezabudnite **spočítať body**, ktoré vám prinieslo použité **rozšírenie** ★, a zapísať ich do vyhradenej kolónky svojej bodovacej tabuľky.

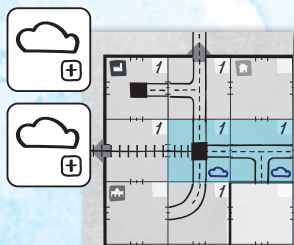
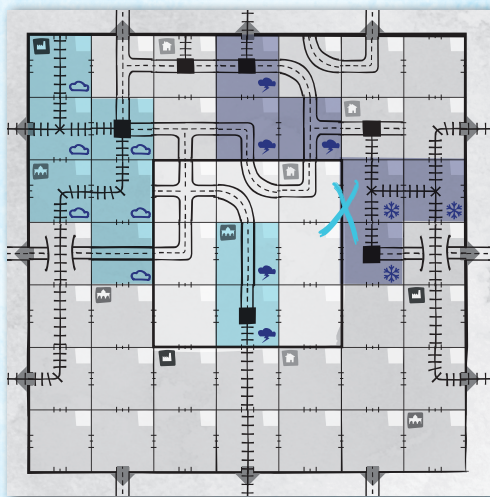


POČASIE

NÁROČNOSŤ: LÁHKÁ  : 7 KÔL

S novým systémom kontroly podnebia môžete ovládať oblohu nad svojou krajinou. Snažte sa neumiestňovať tesne vedľa seba odlišné typy oblakov, aby ste sa vyhli nestálemu počasiu. V každom kole budete musieť **priradiť** výsledky kociek počasia k dvom bežným cestám, ktoré budete zakresľovať. Na konci hry získate body za najväčšiu oblasť každého meteorologického javu – dajte si však pozor, aby tieto oblasti nesusedili, inak si body nezapočítate. Ak hráte s **rozšírením „Počasie“** ★, uplatnite nasledujúce **zmeny v pravidlách**:

- ♦ V každom kole **musíte** zakresliť dvojicu symbolov počasia (oblačnosť, búrka, sneženie) určených kockami počasia na dve ľubovoľné polia, na ktoré ste **v tomto kole** zakreslili svoje cesty (vrátane špeciálnych ciest). Daný symbol zakreslíte do pravého dolného rohu vybraných polí (obr. 1a). Nezabudnite, že symboly počasia smiete zakresľovať len na polia, na ktoré ste v rovnakom kole zakreslili cesty.
- ♦ Na konci hry získate **1 bod** za každé pole **najväčšej oblasti svojich navzájom horizontálne či vertikálne prepojených** polí s daným symbolom počasia. Ak však spolu **horizontálne, vertikálne či diagonálne** susedia dve oblasti s rôznymi symbolmi počasia, **body za ne nezískate**.



Obr. 1a: Peter sa rozhodol umiestniť oblačnosť na pole špeciálnej cesty a na pole cesty zdvojené efektom tovarne.

Príklad: Peter vytvoril oblasť oblačnosti na šiestich poliach (oblasť má teda hodnotu 6 bodov). Vytvoril aj oblasť sneženia na troch poliach a oblasť búrky tiež na troch poliach. Bohužiaľ však tieto dve oblasti spolu susedia, takže body z nich sa nemôžu započítavať. Peter si teda pripočíta len 2 body za oblasť búrky v strede herného plánu. Za sneženie žiadne body nezíska. Za rozšírenie „Počasie“ tak Peter získa spolu 8 bodov.

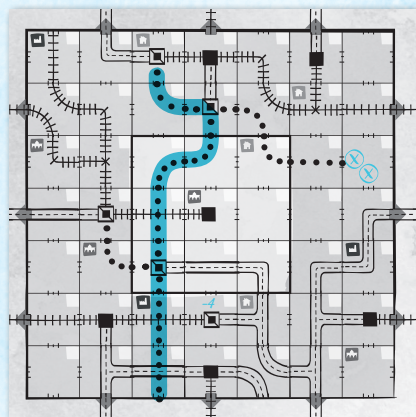


LETECKÉ LINKY

NÁROČNOSŤ: STREDNÁ ⌚ : 6 KÔL

Letecké linky predstavujú **tretí druh ciest**. Nedajú sa použiť na prepájanie výjazdov, ale môžu byť prepojené navzájom a vytvoriť tak **letecké siete**, ktoré možno prepojiť s bežnými cestami pomocou **letísk**. Na konci hry získate body za svoju najdlhšiu leteckú linku, ale za neukončené letecké linky a neprepojené letiská naopak body stratíte. Ak hráte s rozšírením „**Letecké linky**“ ★, uplatníte nasledujúce **zmeny v pravidlách**:

- ♦ Hra trvá len **6 kôl**.
- ♦ Ak nechcete, **ne musíte** pri kreslení ciest použiť **žiadnu** z kociek leteckých liniek (stále však musíte použiť všetky 4 kocky ciest).
- ♦ Letecké linky, ktoré nakreslíte, **ne musia byť prepojené** s už existujúcimi cestami alebo inými leteckými linkami.
- ♦ **Letecké linky** nemôžete prepojiť s inými druhmi ciest a ani s výjazdmi.
- ♦ Novo zakreslené letisko sa **automaticky pripojí** so všetkými **už zakreslenými cestami**, ktorých otvorený koniec smeruje na pole s letiskom (obr. 1ba 2b).
- ♦ Keď zakreslíte cestu, ktorej otvorený koniec smeruje na pole s letiskom, **prepojte** túto cestu s letiskom (obr. 3b).
- ♦ Niektorú zo svojich špeciálnych ciest **môžete** namiesto použitia preškrtnúť, aby ste mohli zakresliť **letisko** na ľubovoľné prázdne pole (letisko môžete zakresliť aj za pomoci aktivácie svojej tretej univerzity).
- ♦ Dopravné siete pripojené k **rovnakej leteckej sieti** (cez letisko a letecké linky), sa považujú za **navzájom prepojené**.
- ♦ Letiská **neprerušujú** najdlhšiu diaľnicu ani najdlhšiu železniciu.
- ♦ Na konci hry získate **2 body** za každé pole svojej najdlhšej leteckej linky. Pole však **musíte** začať počítať od okraja herného plánu alebo od okraja letiska a počítanie musíte ukončiť tiež na okraji letiska.
- ♦ Na konci hry **stratíte 2 body** za každú neukončenú leteckú linku. Za každé letisko, ktoré nie je pripojené k žiadnej leteckej linke, **stratíte 4 body**.



LETISKO



LETECKÁ LINKA



Obr. 1b, 2b, 3b:

Pripojenie letiska: Peter zakreslí letisko na voľné pole, ku ktorému vedú tri cesty: diaľnica, železnica a letecká linka. Letisko sa automaticky pripojí k všetkým trom cestám. Neskôr prikreslí ďalšiu diaľnicu, ktorej otvorený koniec smeruje k letisku a ktorá sa tiež automaticky pripojí k letisku.

Príklad: Peter má najdlhšiu leteckú linku pozostávajúcu z 9 polí (má teda hodnotu 18 bodov). Stratí však 2 body za neukončenú leteckú linku a 4 body za letisko, ku ktorému nie sú pripojené žiadne letecké linky. Vďaka leteckým linkám sa mu však zároveň podarilo vytvoriť dopravnú sieť, ktorá pokrýva hneď 11 výjazdov!