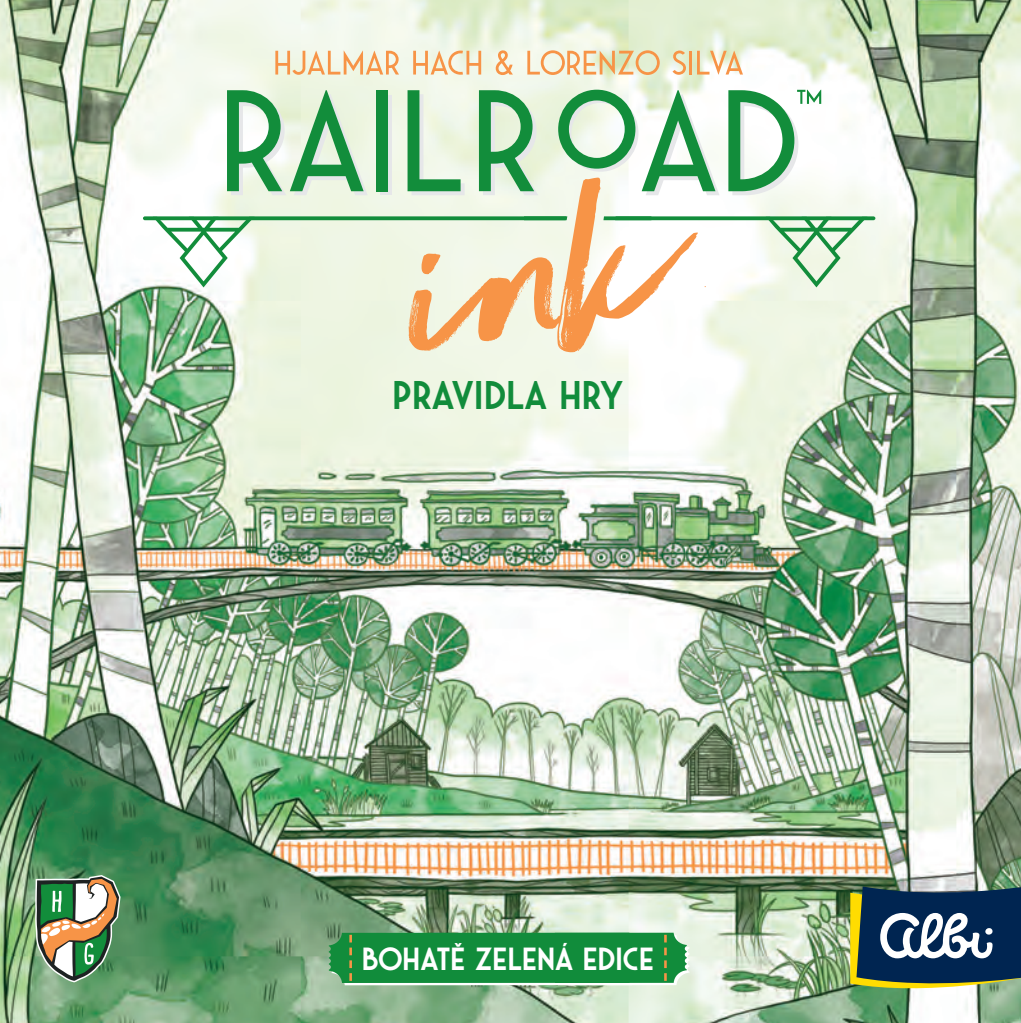
HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™ ink

PRAVIDLA HRY



BOHATĚ ZELENÁ EDICE

Albi

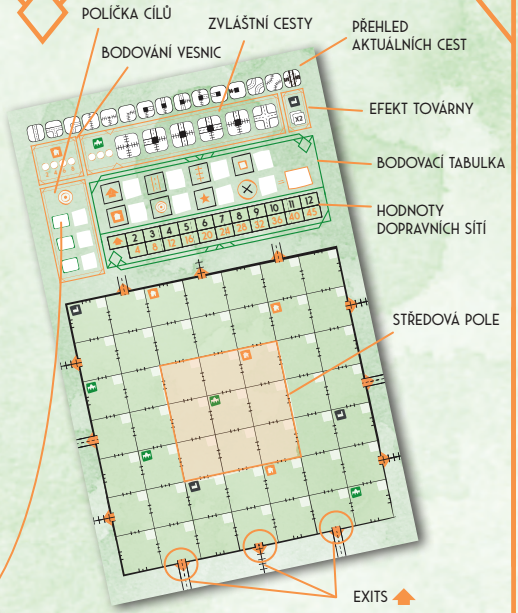
HERNÍ KOMPONENTY

PŘEHLED HRY

Jedna partie ***Railroad Ink*™** se skládá ze **7 kol**. Cílem je pomocí **kreslení cest** tvořících **dopravní sítě** navzájem propojit co nejvíce **výjezdů** ⬆. Čím více výjezdů ⬆ se vám podaří propojit v rámci **jedné dopravní sítě**, tím více **bodů** za ně získáte. Za **svoji nejdelší železnici**, **nejdelší dálnici**, využití **středových polí** na svém herním plánu, aktivování **vesnic** a rychlé splnění **cílů** pak získáte **bonusové body**.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme jeden **herní plán** a umístí jej před sebe.
2. Každý hráč si vezme jeden **popisovač**.
3. Bílé **kostky cest** umístěte doprostřed stolu.
4. Zamíchejte základní karty cílů (včetně karet ze Zářivě žluté edice hry Railroad Ink, vlastníte-li i tu) a náhodně 3 z nich táhněte. Položte je doprostřed stolu. Poté **vepište kódy** těchto tří karet do **políček cílů** na svém herním plánu (vizte stranu 9). Nepoužité karty cílů vraťte do krabice, při této partii se nevyužijí.
5. Hrajete-li s některým z **rozšíření** ★ (vizte stranu 20), položte ke kostkám cest uprostřed stolu ještě **kostky z rozšíření** a vyměňte jednu z karet cílů **za náhodně taženou kartu cíle z rozšíření**, jež při této partii využíváte.



HRA BEZ POUŽITÍ CÍLŮ

Máte-li chuť hrát jednodušší variantu hry, můžete **cíle úplně vynechat**. Jednoduše při přípravě hry přeskočte krok 4 a na konci partie nepřičítejte body za splnění cílů.

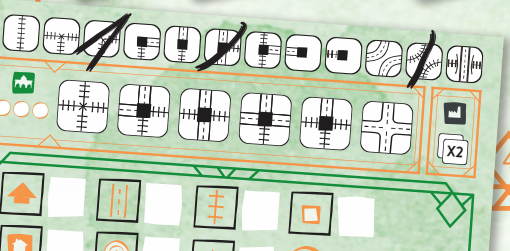
KOLO HRY

Na počátku každého kola **jednou** hoďte všemi **kostkami cest**. Výsledek hodu určuje, jaké **cesty** všichni **musíte** v tomto kole **nakreslit**. Jakmile jsou kostky vrženy, všichni **najednou** kreslíte určené cesty na své vlastní herní plány.

HOD KOSTKAMI

Vezměte všechny kostky cest a **hoďte jimi** uprostřed stolu. Umístěte kostky tak, aby byly výsledky hodu **dobře viditelné** pro všechny hráče.

***Tip**: Pro větší přehlednost si můžete **označovat cesty**, které jsou pro toto kolo **k dispozici**, **v přehledu aktuálních cest**.*



Ve hře je 15 druhů cest.

přímá dálnice

přímá železnice

dálniční zatáčka

železniční zatáčka

dálnice ve tvaru T

železnice ve tvaru T

stanice ve tvaru T (1)

stanice ve tvaru (2)

přímá stanice

stanice v zatáčce

dvojitá dálniční zatáčka

dvojitá železniční zatáčka

slepá dálnice

slepá železnice

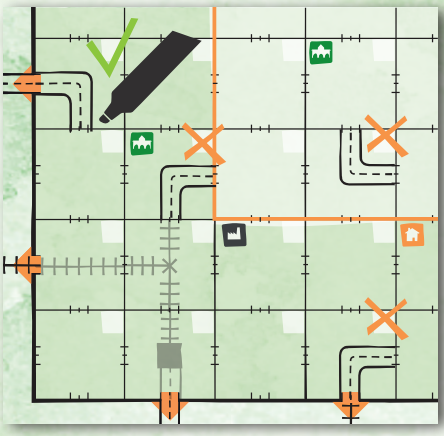
nadjezd

***Poznámka**: **Stanice** vám umožňují **propojit** železnici a dálnici. **Nadjezdy** dovolují, aby se dálnice a železnice křižovaly, **aniž by byly propojeny**.*

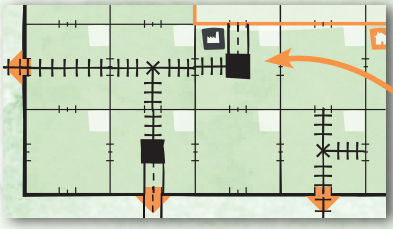
KRESLENÍ CEST

Po hodu kostkami musíte všichni **najednou** nakreslit zadané **cesty** na své herní plány. Kreslení má ovšem **několik pravidel**:

1. Každá cesta, kterou nakreslíte, musí být **alespoň jednou stranou napojena** na jeden z **výjezdů**, nebo již existující cestu. Pokud cestu **nemůžete napojit**, nemůžete ji ani nakreslit.
2. Je-li to možné, **musíte** nakreslit **všechny** 4 cesty, které hod kostkami pro toto kolo určil (každá cesta určená kostkou může být samozřejmě nakreslena **jen jednou**).
3. **Nemůžete** nakreslit cesty tak, že byste **přímo propojili** dálnici a železnici – k tomu potřebujete **stanici**.



***Důležité**: Při kreslení cest můžete danou cestu dle libosti **otáčet** anebo **zrcadlit**.*

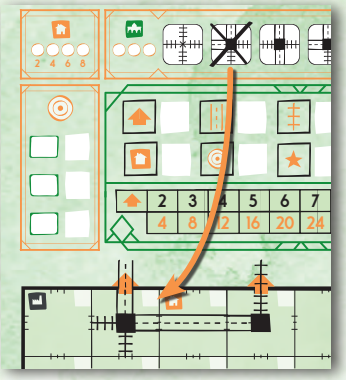


POUŽITÍ ZVLÁŠTNÍCH CEST

Kromě cest určených hodem kostkami můžete také využít **3 ze 6 zvláštních cest**, které naleznete v **horní části svého herního plánu** a které se **nenacházejí** na kostkách cest. Zvláštní cesty vám dovolí vytvořit rozsáhlejší dopravní sítě či **propojit různé dopravní sítě dohromady.**

V jednom kole můžete nakreslit **jednu** zvláštní cestu navíc k cestám určeným hodem kostkami. Každou zvláštní cestu můžete nakreslit jenom jednou za celou partii. Poté, co zvláštní cestu použijete, **označte ji na svém herním plánu křížkem**, aby bylo zřejmé, že ji již nemůžete použít znovu.

Zároveň platí, že **za celou partii** smíte použít **maximálně 3** zvláštní cesty (a pamatujte, že **maximálně 1 za kolo**).

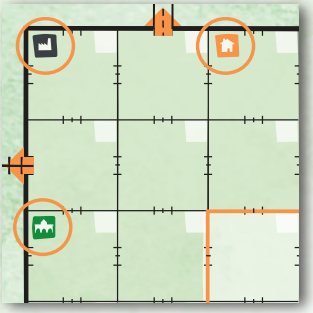


Pamatujte: *Lze použít jen 1 zvláštní cestu za kolo a jen 3 za celou partii!*

ZVLÁŠTNÍ BUDOVY

Některá pole herního plánu obsahují **zvláštní budovy** (reprezentované barevnými symboly v levém horním rohu některých polí).

Pokud na tato pole nakreslíte určité druhy cest, spustí se **zvláštní efekt**. Zvláštní efekt musíte využít **okamžitě**, nechcete-li o něj přijít. (Nelze v aktuálním kole nakreslit cestu do pole se zvláštní budovou, a uplatnit její efekt v pozdějším kole.)



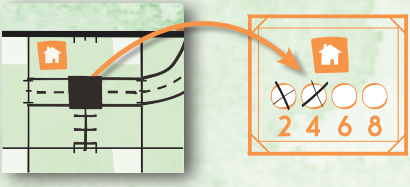
Tato varianta hry nabízí 3 druhy zvláštních budov:

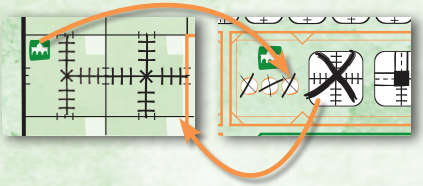
Továrna: Továrnu aktivujete nakreslením cesty s alespoň **1 úsekem železnice nebo 1 úsekem dálnice** do pole s továrnou. Pokud továrnu aktivujete, můžete „zdvojit“ 1 z kostek cest vržených toto kolo (můžete ji tedy nakreslit dvakrát v jednom kole).

Vesnice: Vesnici aktivujete nakreslením **cesty se stanicí** do pole s vesnicí. Pokud vesnici aktivujete, zaškrtněte si v bodování vesnic na svém herním plánu první nezaškrtnuté políčko zleva. Na konci hry pak obdržíte počet bodů uvedený u zaškrtnutého políčka **s nejvyšší bodovou hodnotu**.

Univerzita: Univerzitu aktivujete nakreslením cesty s **alespoň 1 úsekem železnice anebo 1 úsekem dálnice** do pole s univerzitou. Pokud univerzitu aktivujete, zaškrtněte si v bodování univerzit na herním plánu jedno z políček univerzity. Jakmile zaškrtnete poslední, třetí políčko univerzity, můžete ihned **nakreslit 1 zvláštní cestu** „zdarma“. (Nebude se počítat do limitu 1 za kolo či 3 za hru.) Přesto si však tuto zvláštní cestu musíte na herním plánu odškrtnout (každou ze zvláštních cest lze použít pouze jednou za hru).

***Poznámka**: Nakreslením cesty získané díky efektu továrny či univerzity do pole s jinou zvláštní budovou se také **spouští** efekt této další zvláštní budovy: s trochou důvtipu tak můžete spustit řetězovou reakci efektů!*





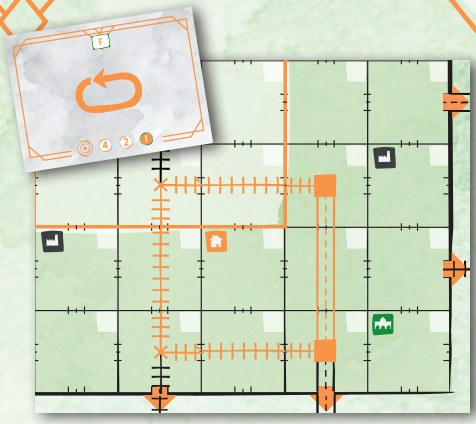
NIČIVÁ ROZŠÍŘENÍ

Hrajete-li s rozšířeními, která umožňují mazat cesty na herním plánu, pak v situaci, kdy se vymaže cesta na poli se zvláštní budovou, **nepřicházíte** o efekt získaný její aktivací. Tuto zvláštní budovu je naopak možné nakreslením nové cesty **znovu aktivovat!**

KONTROLA CÍLŮ

Jakmile jsou všichni hráči hotovi s kreslením všech svých **cest**, nastává čas **zkontrolovat** plnění cílů a případně splnění některého z nich **oznámit**. Toto je jediný způsob, jak utržit body v průběhu partie. Ostatní bodové zisky se započítávají po skončení hry. Více podrobností se dozvíte na straně 9.

Poznámka: *Splnění svých cílů oznamte až na konci kola. Pokud byste tak učinili dříve, mohli by vás protihráči dotáhnout a získat stejnou odměnu!*

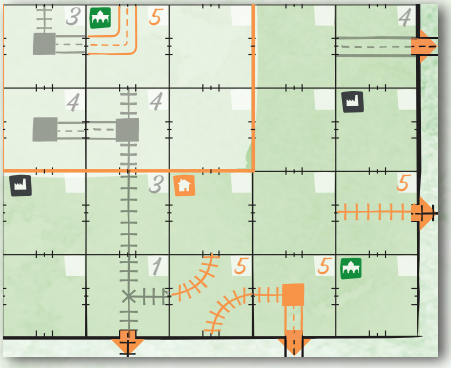


KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči ohlásí případné **cíle**, **jichž dosáhli**, kolo končí.

Pole, do kterých jste v tomto kole nakreslili cesty, **označte zápisem čísla tohoto kola** do bílé kolonky v pravém horním rohu pole. Obvykle platí, že **nesmíte mazat** cesty nakreslené v předchozím kole.

Poté, co jste nově zakreslené cesty označili, **zahajte hodem kostkami nové kolo**.



Příklad: *Konec pátého kola.*

KARTY CÍLŮ

PŘEDSTAVENÍ

Jak již víte ze strany 8, umožňují karty cílů výjimečně skórovat již během partie: ostatní bodové zisky se započítávají až na jejím konci (vizte stranu 10). Podrobný popis bodování cílů naleznete na straně 14.

Na každé z karet cílů je uveden její **kód** a **úkol**. **Kód** úkolu si hráči poznamenávají do herního plánu při přípravě hry (vizte stranu 3). **Úkol** popisuje výsledek, jenž vám zajistí body za splnění tohoto cíle (vizte níže).

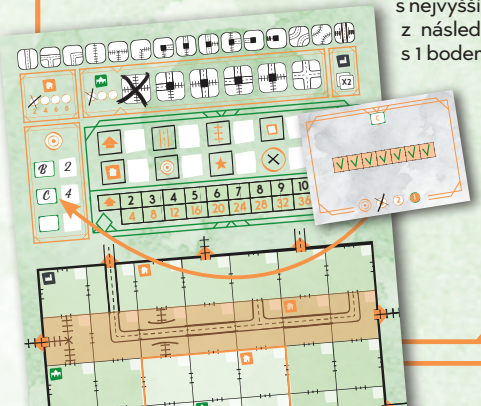
Poznámka: *Popis karet cílů z rozšíření naleznete v rámci pravidel pro jednotlivá rozšíření (vizte stranu 23).*

SKÓROVÁNÍ CÍLŮ

Na konci každého kola **oznamte** spoluhráčům, zda jste dosáhli některého z cílů, a ukažte jim herní plán, aby se mohli přesvědčit, že tomu tak skutečně je. Pak si do příslušného políčka v bodování cílů na svém herním plánu zapište nejvyšší bodovou hodnotu, kterou tento cíl ještě nabízí.

Pokud na konci shodného kola dosáhne stejného cíle **více než jeden hráč**, získávají všichni tito hráči stejný počet bodů.

Nakonec ještě na kartě cíle přeškrtněte **bodovací políčko** s nejvyšším volným skóre. Hráči, kteří tento cíl splní v některém z následujících kol, tak získají méně bodů. (Nejnižší skóre s 1 bodem se **nikdy nezaškrtává**, a je k dispozici vždy.)



Příklad: *Podařilo se vám jako prvnímu splnit tento cíl. Zaškrtnete první volné bodovací políčko na kartě a vyřadíte jej tak z této partie. Poté si příslušný bodový zisk poznamenáte do oddílu s cíli na svém herním plánu, do políčka vedle kódu právě dosaženého cíle, který jste si poznamenali při přípravě partie.*

KONEC HRY

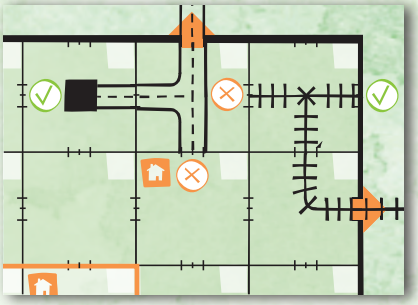
Partie končí po dohrání **sedmého kola**. V tu chvíli spočítejte body, které se vám podařilo získat.

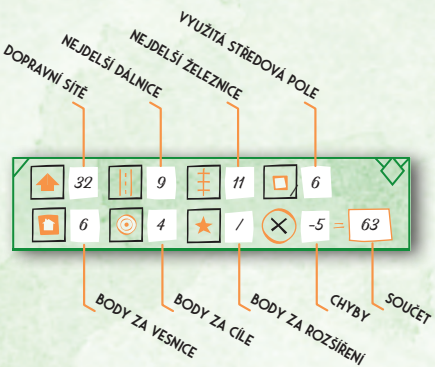
Sečtěte body, které jste získali za své **propojené výjezdy** , svoji **nejdelší železnici** a **nejdelší dálnici** a také využitá **středová pole**, a **zapište je** do příslušných kolonek **bodovací tabulky** na svém herním plánu. Podrobnější vysvětlivky najdete na straně 11.

Poté musíte ověřit, kolik máte **nedokončených cest**. Každý **konec cesty**, který **není propojen** s žádnou jinou cestou nebo s **vnějším okrajem** herního plánu, se počítá jako chyba. Označte každou z chyb symbolem ⊗. **Za každou chybu** na svém herním plánu **ztratíte 1 bod**. I tyto trestné body zaznamenejte do příslušné kolonky bodovací tabulky.

***Poznámka**: Pokud hrajete s rozšířením ★ (vizte stranu 20), zaznamenejte případné další body do políčka rozšíření v bodovací tabulce.*

Na závěr **sečtěte** všechny body, které jste získali, včetně všech bodů za aktivované **vesnice** a dosažené **cíle** (a **odečtěte** trestné body za **chyby**), a výsledek zapište do příslušné kolonky bodovací tabulky. Ten z vás, který získal **nejvíce bodů**, se stává vítězem! V případě remízy je vítězem ten hráč, který se dopustil **menšího počtu chyb**. Pokud i přesto přetrvává remíza, může vítězství **sdílet** více hráčů.

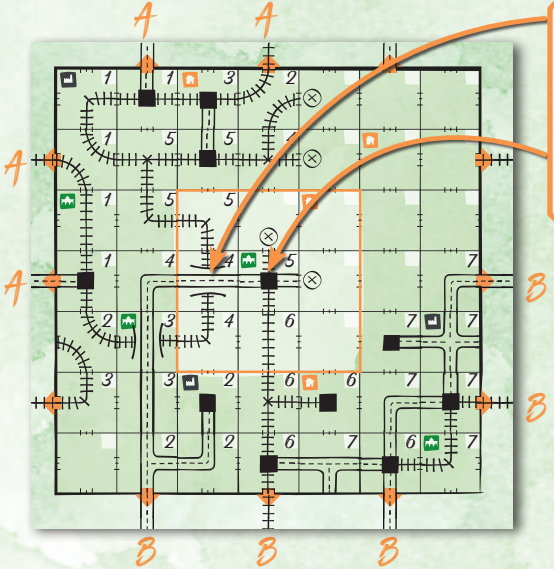




JAK POČÍTAT BODY

PROPOJENÉ VÝJEZDY

Hlavním zdrojem bodů je ve hře **Railroad Ink™ propojování výjezdů**. **Výjezdy**, které jsou **na konci hry** navzájem **propojeny do jedné dopravní sítě** (sítí navzájem propojených dálnic a železnic), přinášejí na konci hry určité množství **bodů** dané **počtem výjezdů**, jež příslušná dopravní síť propojuje, a to podle tabulky **hodnoty dopravních sítí**.



***Poznámka**: Nadjezdy vám umožňují pouze **křižování** vašich dopravních sítí, ne propojení.*

***Poznámka**: Abyste propojili **dálnici** a **železnici**, musíte využít **stanici**.*

Hodnota dopravních sítí

	2	3	A 4	5 B	6
	4	8	12	16	20

28

***Příklad:** Hančin herní plán obsahuje na konci hry 2 dopravní sítě. Jedna (A) propojuje celkem 4 výjezdy, a má tedy hodnotu 12 bodů. Druhá (B) propojuje 5 výjezdů, a má tedy hodnotu 16 bodů. Celkem za své dopravní sítě tedy Hanka získá 28 bodů.*

BONUSOVÉ BODY

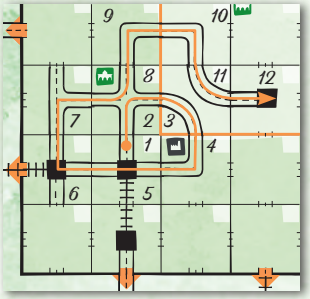
Ačkoli nejvíce bodů na konci hry získáte patrně za **propojování výjezdů**, nepodceňujte ani význam bodů za **nejdelší dálnici**, **nejdelší železnici** a **využití středových polí**.

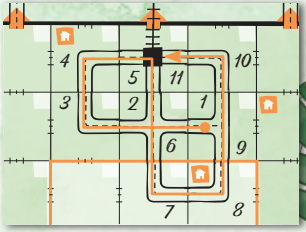
Vaši nejdelší dálnici tvoří **nejdelší nepřerušená linie** dálničních cest propojujících pás **sousedících polí**. Odbočky se nepočítají.

Nejdelší cesta **může křížit samu sebe**, **nemůžete však počítat stejný úsek** dálnice více než jednou. **Stanice neznamenají přerušení linie**. Získáváte **1 bod za každé pole** s částí vaší nejdelší dálnice. Stejné pole je možné počítat **více než jednou**, pokud jím linie prochází vícekrát. Vizte příklady vpravo.

Nejdelší železnici vyhodnoťte stejným způsobem jako nejdelší dálnici, jenom místo polí s dálnicí spočtěte pole **obsahující železnici**.

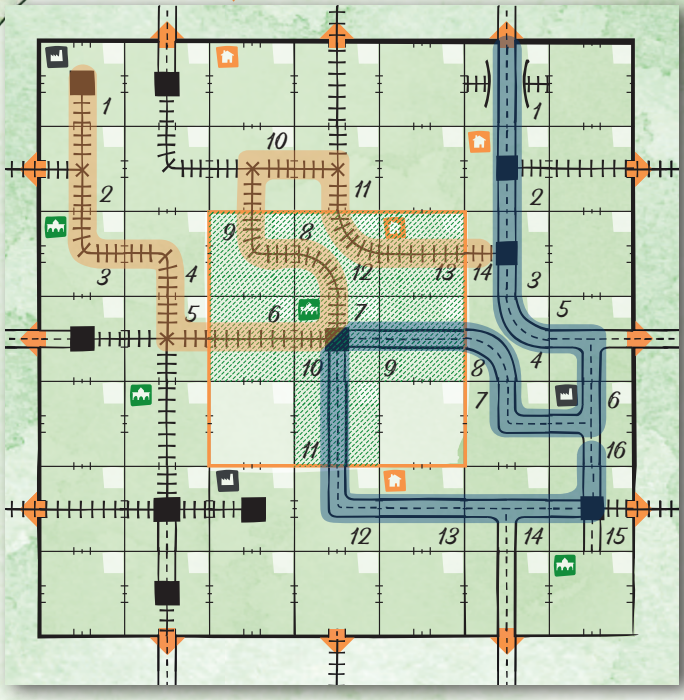
Středovými poli se myslí 9 polí ve středu vašeho hracího plánu. Za každé **středové pole**, na které v průběhu hry něco zakreslíte, získáte **1 bod**.

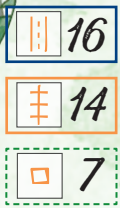




Pokud máte dvě nejdelší cesty stejného druhu (cesty o stejném počtu úseků), ***započítejte body pouze za 1*** *z nich.*

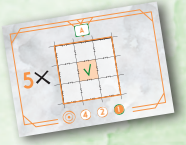
Pokud při počítání narazíte na úsek cesty, který jste již počítali, znamená to, že je zde vaše nejdelší cesta ***přerušena****.*



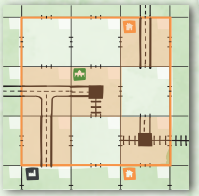


Příklad: *Nejdelší dálnice (modře zvýrazněná) má cenu 16 bodů, nejdelší železnice (oranžově zvýrazněná) je za 14 bodů a středová pole mají hodnotu 7 bodů.*

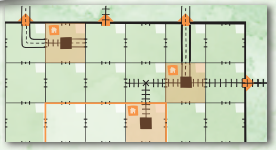
VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM CÍLŮ

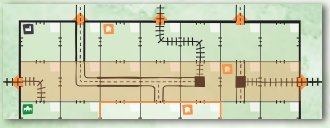


Nakresli cokoli v alespoň 5 středových polích na svém plánu. (Pole nemusí být vzájemně propojená, stačí, že se nacházejí ve středové oblasti.)



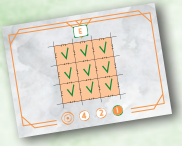
Aktivuj 3 vesnice (nakreslením stanice do jejich pole).



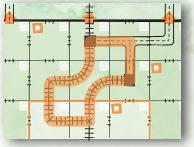


Nakresli cokoli do všech polí jedné řady nebo jednoho sloupce herního plánu (pole nemusí být propojená, stačí, aby byla ve stejné(m) řadě/sloupci).

Nakresli cokoli do alespoň 3 rohových polí herního plánu.



Nakresli cokoli do všech polí v oblasti herního plánu o rozměrech 3 × 3 (pole nemusí být propojená, stačí, aby byla ve stejné oblasti 3 × 3).



Vytvoř kruhovou cestu, která začíná a končí ve stejném místě.

SÓLOVÉ HRANÍ

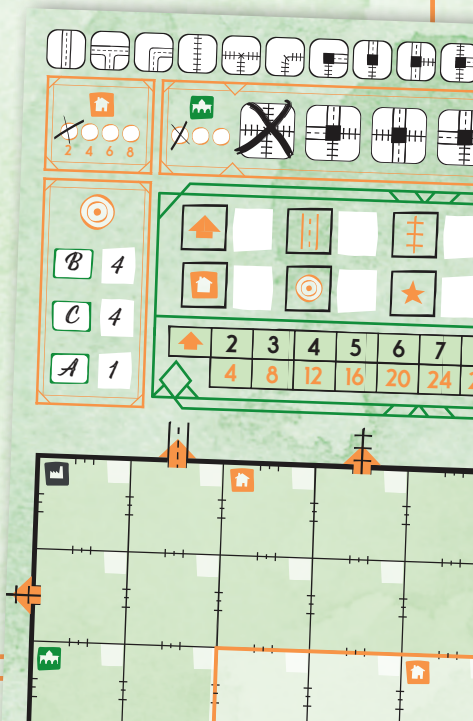
ČASOVANÉ CÍLE

Sólová varianta v **Railroad Ink™** se řídí stejnými pravidly jako klasická hra, s jedinou výjimkou: nesnažíte se již splnit cíle dříve než protihráči (žádné nemáte), ale plníte **„časované cíle“**, jichž musíte dosáhnout **před koncem určitého kola**. Vizte následující tabulku:

CÍL	ČASOVÝ LIMIT
Horní cíl	3. kolo
Prostřední cíl	4. kolo
Spodní cíl	5. kolo

Splníte-li cíl **před** vypršením jeho časového limitu, získáte **4 body**. Pokud ho splníte po limitu, utržíte pouze **1 bod**.

Příklad: *Během druhého kola se vám podařilo splnit horní cíl (o 1 kolo dříve!), na konci hry za něj tedy získáte 4 body. Prostřední cíl byl splněn během čtvrtého kola... právě včas. Také za něj získáte na konci hry 4 body. Ještě před koncem partie se vám podařilo splnit i spodní cíl, ale až v posledním kole: získáte za něj tedy pouze 1 bod. I tak je to lepší než nic: pokud byste jej nesplnili vůbec, nezískali byste žádné body.*



HRANÍ S DRAFTEM

Poznámka: *K této herní variantě budete potřebovat pro každého hráče jednu krabici hry „Railroad Ink“.*

Draftovací varianta hry Railroad Ink se řídí stejnými pravidly jako klasická hra, s jednou velmi důležitou výjimkou: namísto použití jediné společné sady základních (bílých) kostek cest budete na začátku každého kola **své kostky draftovat** ze společné zásoby a utvoříte si tak **svou osobní sadu**!

PŘÍPRAVA

Připravte hru stejně, jak je popsáno na straně 3, s výjimkou třetího kroku. Při něm vezměte za každého hráče 1 sadu 4 základních (bílých) kostek a vložte je všechny společně do jedné z krabic. Teď už je stačí jen promíchat a **společná zásoba kostek** je připravena. Ještě **náhodně vyberte** začínajícího hráče, který si musí někam na svůj herní plán nakreslit hvězdičku. (Hvězdičku během partie nemazejte, může se hodit pro řešení remízy na konci hry.)

HERNÍ KOLO

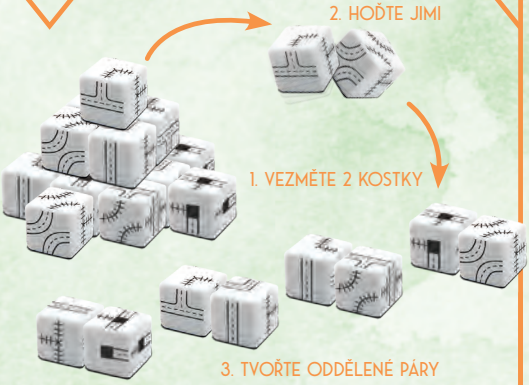
V draftovací variantě se každé kolo dělí na **3 hlavní fáze**:

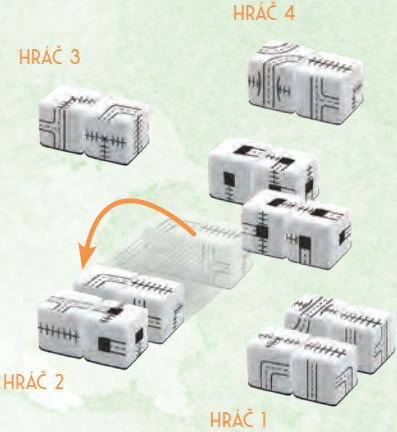
- **Házecí fáze**: *Házete kostkami ze společné zásoby a tvoříte z nich dvojice.*
- **Draftovací fáze**: *Jeden po druhém budete připravené dvojice kostek odebírat a přidávat do své vlastní sady kostek.*
- **Kreslicí fáze**: *Zakreslíte si cesty vyobrazené na své sadě kostek.*

HÁZECÍ FÁZE

Vezměte si ze společné zásoby kostek **náhodně 2 kostky** a hoďte jimi. Poté tuto čerstvou **dvojici kostek** položte doprostřed stolu (aniž byste změnili vržené hodnoty).

Tento postup opakujte tak dlouho, dokud nebudou **všechny kostky** ze společné zásoby vržené a položené doprostřed stolu v **oddělených párech**.





DRAFTOVACÍ FÁZE

Počínaje prvním hráčem si nyní v pořadí po směru hodinových ručiček musí každý hráč vybrat **1 dvojici kostek**, kterou si položí před sebe (aniž by měnil vržené hodnoty).

Když mají všichni hráči před sebou 1 pár kostek, vybere si každý z nich ještě **druhý pár kostek** (opět postupně od prvního hráče, po směru hodinových ručiček).

Na konci této procedury bude mít každý hráč před sebou **vlastní sadu 4 kostek**: tyto kostky musí v aktuálním kole zakreslit na své herní plány.

URČENÍ PRVNÍHO HRÁČE

Než přistoupíte ke kreslení, je třeba ještě určit prvního hráče pro následující kolo. Stane se jím hráč s kostkami **nejnižší hodnoty**. Každý z hráčů si sečte bodové hodnoty kostek ve své sadě (vizte tabulku napravo). Hráč s **nejnižším součtem** bude v následujícím kole prvním hráčem.

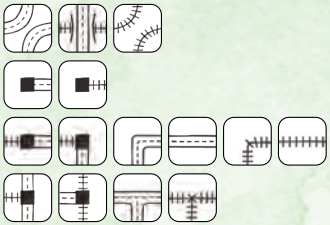
V případě vícero hráčů se shodnými hodnotami se prvním hráčem následujícího kola stane ten z nich, který si **vybíral kostky jako poslední**.

0 BODŮ

1 BOD

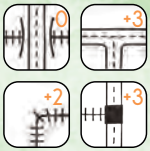
2 BODY

3 BODY



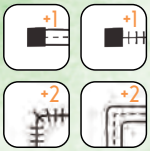
Hodnoty kostek si snadno zapamatujete: všimněte si, že hodnota odpovídá počtu volných zakončení na kostce (s výjimkou hodnoty 0).

HRÁČ 1



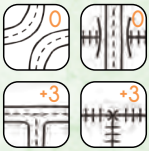
8 BODŮ

HRÁČ 2



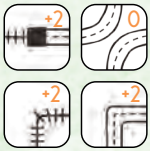
6 BODŮ

HRÁČ 3



6 BODŮ

HRÁČ 4



6 BODŮ

Příklad: *Hráč 1 má 8 bodů, víc než spoluhráči, takže se prvním hráčem nestane. Hráči 2, 3 a 4 mají kostky shodné hodnoty (6). Protože v této skupině byl posledním na řadě hráč 4, stane se prvním hráčem následujícího kola právě on.*

KRESLICÍ FÁZE

Kreslicí fáze se řídí stejnými pravidly jako v klasické hře, s tím rozdílem, že každý hráč bude kreslit cesty ze **své vlastní sady 4 kostek** namísto společné sady.

KONEC KOLA

Na konci kola se všechny základní (bílé) kostky vrátí do společné zásoby a **zahájí se následující kolo** novou fází házení.

KONEC HRY

Hra končí, stejně jako v klasické partii, na konci **7. kola**. Vítěz hry se určí dle obvyklých pravidel. Při nerozhodném výsledku získávají hráči přednost dle **obráceného pořadí** (proti směru hodinových ručiček), počínaje hráčem sedícím napravo od hráče s hvězdičkou na herním plánu.

HRA S ROZŠÍŘENÍMI

Draftovací variantu si můžete zahrát i s libovolným rozšířením: platí přitom veškerá obvyklá pravidla daného rozšíření, kostky z rozšíření však **nebudou zahrnuté do draftu**: zůstanou ve společné zásobě všech hráčů, tak jako obvykle.

© 2022 Horrible Guild.
Všechna práva vyhrazena.
www.horrible-games.com

AUTOŘI

Návrh hry:
Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Ilustrace:
Marta Tranquilli
Grafická úprava:
Lorenzo Silva
Výtvarný návrh:
Rita Ottolini, Noa Vassalli,
Antonio Delbono
Vedoucí projektu:
Hjalmar Hach
Vedoucí výroby:
Flavio Mortarino
Text pravidel:
Hjalmar Hach, Alessandro Pra',
William Niebling
Korektury pravidel:
William Niebling

ČESKÉ VYDÁNÍ

Výrobce:
Horrible Games S.r.L.
via California 3, 20144 Milano, Italy
Distributor:
Albi Česká republika, a. s.
Český překlad:
Jan Dvořák
DTP české verze:
Petra Hochmannová
Produkce:
David Rozsíval

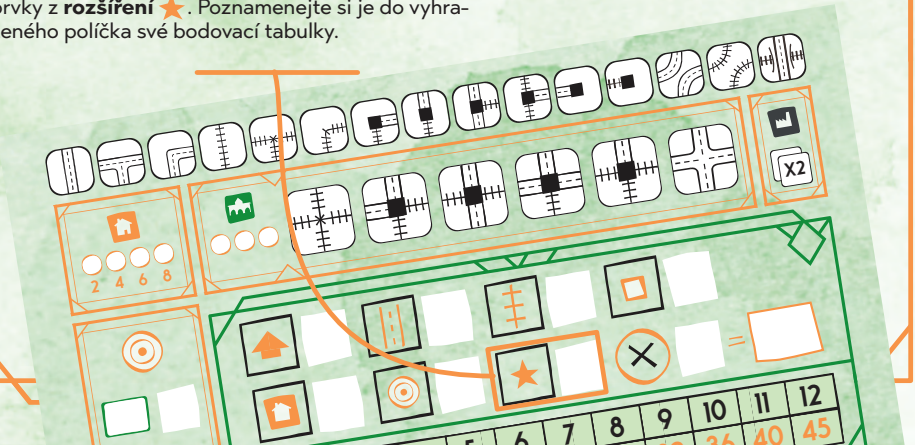
ROZŠÍŘENÍ ★

Až ovládnete všechny spletitosti základní hry **Railroad Ink™**, můžete si zážitek zpestřit jedním z dvojice **volitelných rozšíření**, jež jsou součástí této edice.

Hrajete-li s rozšířením ★, musíte na začátku každého kola spolu se čtveřicí kostek cest hodit i **kostkami odpovídajícího rozšíření**. Pravidla rozšíření ★ navíc mohou změnit **počet kol**, jež musíte odehrát, a přidat **nové možnosti bodování**.

V průběhu partie platí **stejná pravidla** jako v klasické hře, s několika **úpravami**, popsanými na následujících stranách.

Až budete na konci hry **sčítat závěrečné skóre**, nezapomeňte si přičíst i body, které jste utržili za prvky z **rozšíření** ★. Poznamenejte si je do vyhrazeného políčka své bodovací tabulky.



KOSTKY LESA

OBTÍŽNOST: LEHKÁ : 6 KOL

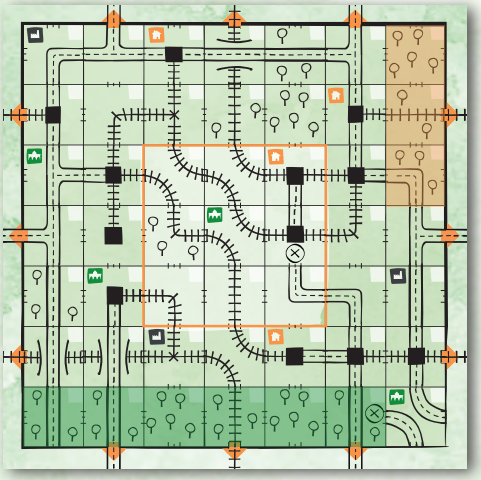
Zakládejte v okolí svých cest rozlehlé lesy a vytvořte tak pro cestující úchvatné přírodní scenérie. Vaším cílem bude vysadit co největší les a získat za něj bonusové body. Můžete si započítat body až za 2 různé lesy, za druhý však méně. Při hře s ★ **rozšířením Lesy** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- Hra trvá pouze **6 kol**.
- Při kreslení cest **nemusíte nakreslit žádnou** z vržených kostek lesa, pokud nechcete. Stále však musíte použít všechny čtyři kostky cest.
- Zakreslujete-li kostky lesa, **nemusíte je napojovat** na existující cesty anebo stromy.
- Každá skupina pravoúhle sousedících polí obsahujících stromy (ať již obsahují i cesty, či ne) se stává „lesem".
- Na konci hry si vyberte až 2 různé lesy na herním plánu. Získáváte **2 body za každé pole** prvního vybraného lesa a **1 bod** za každé pole druhého vybraného lesa, existuje-li.

Poznámka: *Každý jednotlivý les lze obodovat pouze* **jedenkrát**.

Příklad: *Julie má na herním plánu 5 lesů, jeden o 6 polích, dva o 3 polích a dva tvořené jediným polem. Rozhodne se samozřejmě obodovat nejprve les se 6 poli (zeleně zvýrazněný) a získává 12 bodů. Jako druhý si vybere jeden z lesíků se 3 poli (oranžově zvýrazněný), za nějž utrží další 3 body.*

★ 15



KOSTKY TRASY

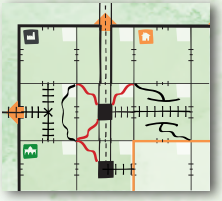
OBTÍŽNOST: TĚŽKÁ : 6 KOL

Budujte panoramatické turistické trasy a vytvořte na svém plánu trampský ráj! Vaším cílem bude propojit stanice další sítí tras a získat tak bonusové body. Turistické trasy procházejí rohy polí, nikoli jejich stranami, a jakmile se dotknou rohu pole obsahujícího stanici, automaticky se na ni napojí. Při hře s ★ **rozšířením Trasy** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

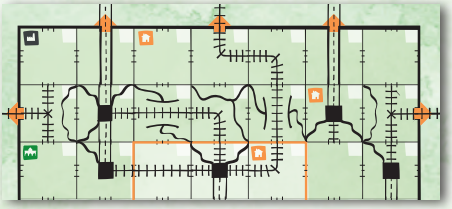
- Hra trvá pouze **6 kol**.
- Během kreslení **nemusíte** použít **žádnou** z vržených kostek tras, nechcete-li. (Stále však musíte použít všechny čtyři kostky cest.)
- Zakreslujete-li kostky trasy, **musíte** je **napojovat** na existující cesty anebo trasy.
- **Trasy s otevřenými konci** se na konci hry **nepočítají** jako chyby.
- Jakmile se trasa dotkne rohu pole obsahujícího stanici, **automaticky se napojí** na tuto stanici nejkratším úhlopříčným spojem.
- Každá sada stanic navzájem propojených ve stejné síti tras vám na konci hry přinese bodový zisk v závislosti na **počtu propojených stanic**: přičítejte si **poloviny hodnot dopravních sítí** uvedených pod bodovací tabulkou na herním plánu.

Poznámka: *Maximální počet stanic, za něž můžete získat body, je 12 (23 bodů). Propojíte-li jich více, žádné další body nezískáváte.*

KOSTKY TRAS



Příklad: *Jakmile se trasa dotkne rohu pole obsahujícího stanici, ihned se na ni „automaticky napojí" (na obrázku zvýrazněno červenou barvou).*

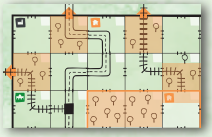


Příklad: *Při výpočtu hodnoty sady stanic navzájem propojených ve stejné síti tras se podívejte na hodnotu dopravní sítě s odpovídajícím počtem výjezdů a vydělte ji dvěma. U 5 stanic by tedy šlo o výpočet 16 / 2 = 8 bodů.*

CÍLE ROZŠÍŘENÍ

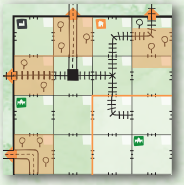
ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ

Hrajete-li s některým z rozšíření, táhněte si během přípravy partie (vizte stranu 3) namísto tří náhodných karet cílů **2 náhodné karty cílů** a **1 náhodnou kartu cíle z rozšíření**, se kterým hrajete.



Nakresli alespoň 5 samostatných lesů (po splnění tohoto cíle je můžeš sloučit).

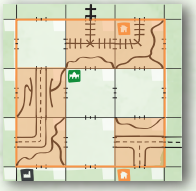
Nakresli nepřerušenou linii 4 šikmo sousedících polí obsahujících stromy.



Nakresli stromy do alespoň 4 polí sousedících s výjezdem.

Nakresli trasy do 5 sousedících polí jedné řady nebo sloupce (pole nemusí být propojená, stačí, když sousedí).

Napoj alespoň 3 trasy ke stejné stanici.



Nakresli trasy v 5 středových polích na svém plánu (pole nemusí být vzájemně propojená, stačí, když se nacházejí ve středové oblasti).

MŮŽETE HRÁT I NA DÁLKU!

Stáhněte si tiskovou verzi herního plánu

horribleguild.com/challenge-board

1. HOĎTE KOSTKAMI

2. VYFOTOGRAFUJTE

3. SDÍLEJTE S PŘÁTELI

Série her Railroad Ink již obsahuje:
Azurovou, rudou, žlutou a zelenou
edici hry **Railroad Ink**,
a **7 samostatných rozšíření**.

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™ ink Rozšíření

Veškerá rozšíření – jak ta zahrnutá v azurové, rudé, zelené či žluté edici,
tak samostatná rozšíření – jsou **modulární** a **100% kompatibilní** s libovolnou edicí hry.