

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™

ink

PRAVIDLÁ HRY



SVIEŽO ZELENÁ EDÍCIA

Albi

HERNÉ KOMPONENTY

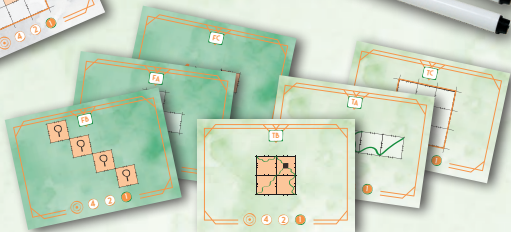


4 HERNÉ PLÁNY



4 FIXKY

6 KARIET CIEĽOV



3 KARTY CIEĽOV Z ROZŠÍRENIA LESY
A 3 Z ROZŠÍRENIA TURISTICKÉ CHODNÍKOV



4 KOCKY CIEST



2 KOCKY LESA



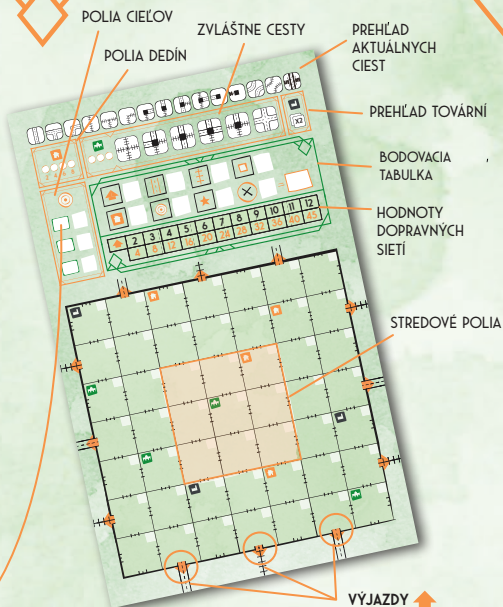
2 KOCKY
TURISTICKÝCH
CHODNÍKOV

PREHĽAD HRY

Jedna partia hry **Railroad Ink™** sa skladá zo **7 kôl**. Cieľom je pomocou **kreslenia ciest** tvoriacich **dopravné siete** navzájom **prepojiť** čo najviac **výjazdov** ▲. Čím viac výjazdov ▲ sa vám podarí prepojiť v rámci **jednej dopravnej siete**, tým viac **bodov** za ne získate. Za svoju **najdlhšiu železniciu a najdlhšiu diaľnicu**, za využitie **stredových polí** na svojom hernom pláne, za aktivovanie **dedín** a za dosahovanie **cieľov** skôr ako protihráči potom získate **bonusové body**.

PRÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme jeden **herný plán** a umiestni ho pred seba.
2. Každý hráč si vezme jednu **fixku**.
3. Biele **kocky ciest** umiestnite do prostred stola.
4. Zamiešajte základné karty cieľov (vrátane kariet z hry Railroad Ink: Žiarivo žltá edícia, ak máte aj tú). Vyberte z nich 3 náhodné karty a umiestnite ich doprostred stola. **Kódy** jednotlivých cieľov **si poznačte do polí cieľov** na svojom hernom pláne (pozrite si stranu 9). Nepoužívané karty cieľov odložte do škatule – nebudete ich potrebovať.
5. Ak hráte s **rozšírením** ★ (pozrite si stranu 20), **kocky z rozšírenia** umiestnite doprostred stola spolu s kockami ciest a 1 kartu cieľa vymeňte za **1 náhodnú kartu cieľa z rozšírenia**, s ktorým hráte.



HRA BEZ CIEĽOV

Ak si chcete hru zjednodušiť, môžete si ju zahrať **bez kariet cieľov**. Stačí, keď pri príprave hry preskočíte 4. krok a pri záverečnom bodovaní vynecháte body za splnené ciele.

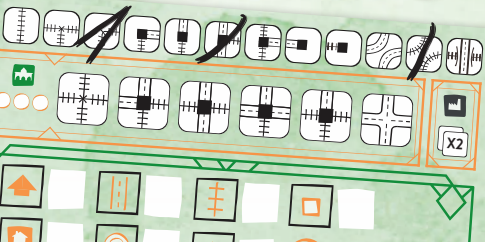
KOLO HRY

Na začiatku každého kola **raz** hodíte všetkými **kockami ciest**. Výsledok hodu určuje, aké cesty **musíte** všetci v tomto kole **nakresliť**. Po hodení kociek všetci **naraz** kreslíte určené cesty na svoje vlastné herné plány.

HOD KOCKAMI

Vezmite všetky kocky ciest a **hodte nimi** uprostred stola. Kocky umiestnite tak, aby výsledky hodu **dobré videli** všetci hráči.

Tip: Pre väčšiu prehľadnosť si môžete **v prehľade aktuálnych ciest** na svojom hernom pláne **označovať cesty**, ktoré sú pre toto kolo **k dispozícii**.



V hre je 15 druhov ciest.



priama
dialnica



priama
železnica



dialničná
zatáčka



železničná
zatáčka



dialnica
v tvare T



železnica
v tvare T



stanica
v tvare T (1)



stanica
v tvare T (2)



priama
stanica



stanica
v zatáčke



dvojité
dialničná
zatáčka



dvojité
železničná
zatáčka



slepá
dialnica



slepá
železnica




nadjazd

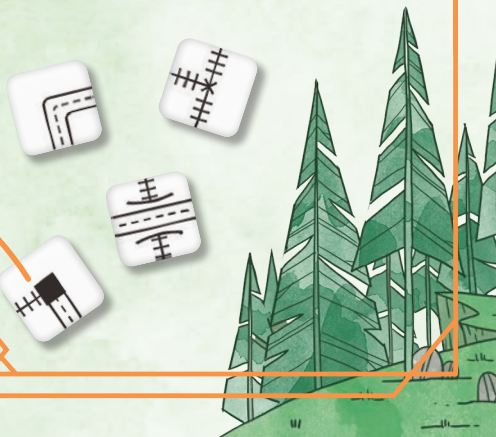
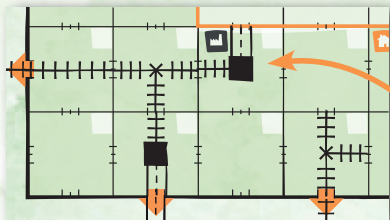
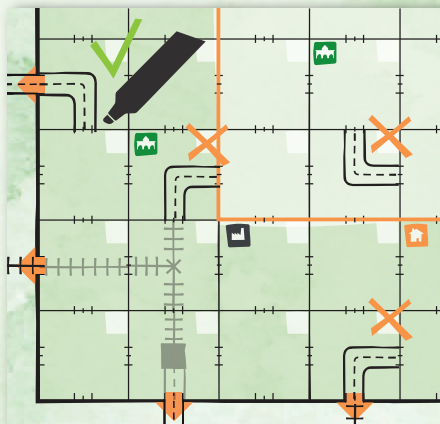
Poznámka: Stanice umožňujú **prepojiť** železnicu a dialnicu. **Nadjazdy** dovoľujú, aby sa dialnice a železnice križovali **aj bez prepojenia**.

KRESLENIE CIEST

Po hode kockami musíte všetci **naraz** nakresliť zadané **cesty** na svoje herné plány. Kreslenie má však **niekoľko pravidiel**:

1. Každá nakreslená cesta musí byť **aspoň jednou stranou prepojená** buď s jedným z výjazdov , alebo s už existujúcou cestou. Ak cestu **nemôžete prepojiť**, nemôžete ju ani nakresliť.
2. Ak je to možné, **musíte** nakresliť **všetky** 4 cesty, ktoré hod kockami pre toto kolo určil (každú cestu určenú kockou možno, samozrejme, nakresliť **len raz**).
3. **Nemôžete nakresliť** cesty tak, aby ste **priamo prepojili** diaľnicu a železnicu – na to potrebujete **stanicu**.

Dôležité: Pri kreslení ciest môžete danú cestu podľa vôle **otáčať** alebo **zrkadliť**.

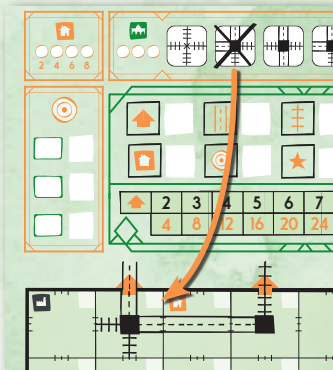


POUŽITIE ZVLÁŠTNÝCH CIEST

Okrem ciest určených hodom kockami môžete využiť aj **3 zo 6 zvláštnych ciest**, ktoré nájdete v **hornej časti svojho herného plánu** a ktoré sa **nenachádzajú** na kockách ciest. Zvláštne cesty umožnia vytvoriť rozsiahlejšie dopravné siete či vzájomne **prepojiť rôzne dopravné siete**.

V **jednom kole** môžete navyše k cestám určeným hodom kockami nakresliť **jednu** zvláštnu cestu. Každú zvláštnu cestu môžete nakresliť **len raz za celú hru**. Po použití **označte zvláštnu cestu krížikom**, aby bolo jasné, že ju už nemôžete použiť znovu.

Zároveň platí, že za celú hru smiete použiť **maximálne 3** zvláštne cesty (a pamätajte, že maximálne **1 za kolo**).

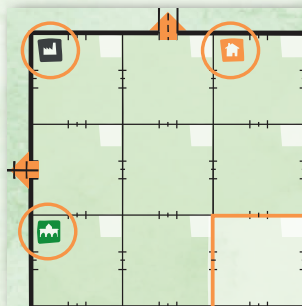


Pamätajte: Môžete použiť len 1 zvláštnu cestu za kolo a len 3 za celú hru!


ŠPECIÁLNE BUDOVY


Niektoré polia na vašom hernom pláne obsahujú **špeciálne budovy** (označujú ich farebné symboly v ľavom hornom rohu poľa).


Keď do poľa, ktoré obsahuje špeciálnu budovu, nakreslíte určitý typ cesty, vyvoláte **špeciálne efekty**. Všetky špeciálne efekty musíte použiť **ihneď**, inak o ne prídete (nemôžete nakresliť cestu do poľa so špeciálnou budovou v aktuálnom kole a efekt použiť až v neskoršom kole).



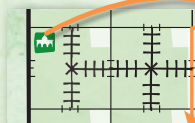
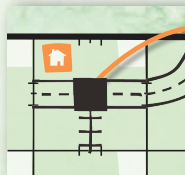
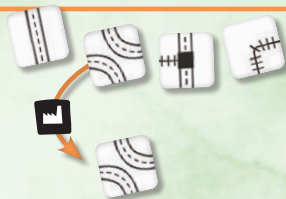
V hre sú 3 druhy špeciálnych budov:

 **Továreň:** továreň aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte cestu, ktorá obsahuje aspoň **1 úsek železnice alebo 1 úsek diaľnice**. Keď aktivujete továreň, môžete „zdvojiť“ **1 z ciest**, ktoré sa pre toto kolo určili hodom kockami. To znamená, že danú cestu môžete v tom istom kole nakresliť dvakrát.

 **Dedina:** dedinu aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte **cestu so stanicou**. Keď aktivujete dedinu, označte si políčko dediny v bodovacej časti svojho herného plánu (políčka označujete postupne zľava doprava). Na konci hry získate počet bodov podľa **označeného políčka s najvyššou hodnotou**.

 **Univerzita:** univerzitu aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte cestu, ktorá obsahuje aspoň **1 úsek železnice alebo 1 úsek diaľnice**. Keď aktivujete univerzitu, označte 1 políčko univerzity v bodovacej časti svojho herného plánu. Keď označíte tretie – posledné – políčko univerzity, môžete ihneď **nakresliť 1 zvláštnu cestu** „navyššie“, ktorá sa vám nebude počítať do limitu 1 zvláštnych ciest za kolo a 3 za celú hru. Túto zvláštnu cestu však stále musíte na svojom hernom pláne označiť krížikom (platí, že každú zvláštnu cestu môžete použiť len raz za celú hru).

Poznámka: Ak cestu, ktorú ste získali efektom továrne alebo univerzity, nakreslíte na pole s ďalšou špeciálnou budovou, **vyvoláte** aj efekt tejto špeciálnej budovy. Ak si ich použitie dobre premyslíte, efekty môžete reťaziť!



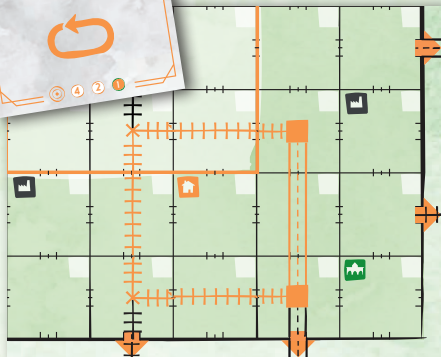
DEMOLAČNÉ ROZŠÍRENIA

Ak hráte s rozšírením, ktoré umožňuje mazať cesty z herného plánu a z poľa, ktoré obsahuje špeciálnu budovu, vymažete cestu, **neprídete o efekt**, ktorý ste získali, keď ste budovu aktivovali. Môžete ju dokonca **aktivovať znova**, keď do jej poľa nakreslíte ďalšiu cestu!

KONTROLA CIEĽOV

Keď všetci dokreslíte zadané **cesty**, **skontrolujte si ciele a oznámte**, či ste nejaké splnili. Jedine takto môžete získať body ešte počas hry – ostatné body sa spočítajú až na konci hry. Podrobnosti nájdete na strane 9.

Poznámka: To, ktoré ciele ste splnili, oznámte až na konci kola. Ak ich oznámite skôr, protihráčom sa ešte môže podariť vyrovnať sa vám a získať rovnaké skóre!

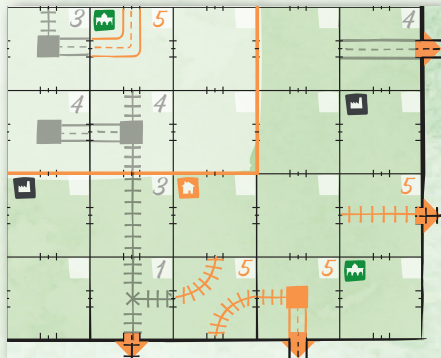


KONIEC KOLA

Keď všetci oznámia, či **splnili nejaké ciele** a **ktoré**, kolo sa končí.

Polia, do ktorých ste v tomto kole nakreslili cesty, **označte** zápisom **čísla tohto kola** do bieleho štvorčeka v pravom hornom rohu jednotlivých polí. Cesty, ktoré ste nakreslili v predchádzajúcom kole, za normálnych okolností nemôžete vymazať.

Po označení nových zakreslených ciest začnite **nové kolo hodom kockami ciest**.



Príklad: Koniec piateho kola.

KARTY CIEĽOV

ÚVOD

Ako sa vysvetľuje na strane 8, získať body ešte počas hry môžete jedine pomocou kariet cieľov. Zvyšné skóre sa vypočíta až na konci hry (pozrite si stranu 10). Detailný postup, ako spočítať body za splnené ciele, nájdete na strane 14.

Na každej karte cieľa sa uvádza **kód** a **úloha**. **Kód** si pri príprave hry poznačíte na svojom

hernom pláne (pozrite si stranu 3). **Úloha** opisuje, čo musíte urobiť, aby ste za cieľ získali body (čítajte ďalej).

Poznámka: Karty cieľov z rozšírenia sa vysvetľujú osobitne v pravidlách k jednotlivým rozšíreniam (pozrite si stranu 23).

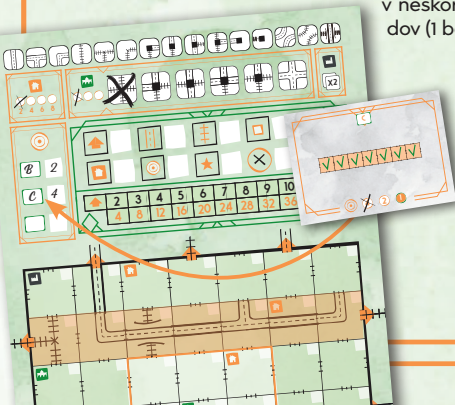
BODOVANIE SPLNENÝCH CIEĽOV

Na konci každého kola **oznáme** ostatným hráčom, či sa vám podarilo splniť nejaký cieľ, a nechajte ich, aby to overili na vašom hernom pláne. Potom si zapíšete najvyšší počet bodov, ktoré je za daný cieľ stále možné získať, do zodpovedajúceho bodovacieho políčka na svojom hernom pláne.

Ak ten istý cieľ na konci toho istého kola splnili **viacerí hráči**, všetci dostanú rovnaký počet bodov.

Nakoniec na karte cieľa škrtnete **krúžok s najvyšším počtom bodov**. Hráči, ktorí tento cieľ splnia v neskorších kolách, získajú menej bodov. Najnižší počet bodov (1 bod) sa **nikdy neškrtná** a je ho možné získať vždy.

Príklad: Ste prvý hráč, ktorý splnil tento cieľ. Škrtnete krúžok s najvyšším počtom bodov, ktoré sú ešte dostupné. Na karte je najviac vľavo a počas tejto hry ho už nebude možné získať. Potom si tento počet bodov zapíšete do časti herného plánu, ktorá sa týka cieľov, vedľa políčka, kam ste si poznačili kód cieľa, ktorý ste práve splnili.



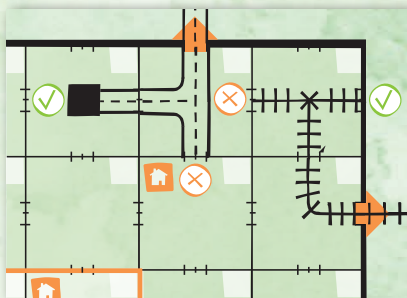
KONIEC HRY

Hra sa končí po skončení **siedmeho kola**. Vtedy spočítajte body, ktoré sa vám podarilo získať. Spočítajte body, ktoré ste získali za svoje **prepojené výjazdy** ▲, svoju **najdlhšiu železnicu** a **najdlhšiu diaľnicu** a tiež za využitie **stredových poľí** a zapíšte si ich do vyhradených políčok **bodovacej tabuľky** na svojom hernom pláne. Podrobnosti nájdete na strane 11.

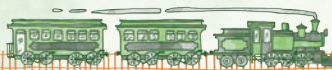
Potom musíte overiť, koľko máte **nedokončených ciest**. Každý **koniec cesty**, ktorý **nie je prepojený** so žiadanou **inou cestou** ani **vonkajším okrajom** herného plánu, sa počíta ako chyba. Označte každú z chýb symbolom ⊗. Za **každú chybu** na svojom hernom pláne **stratíte 1 bod**. I tieto trestné body zaznamenajte do príslušného políčka bodovacej tabuľky.

Poznámka: Ak hráte s rozšírením ★ (pozrite si stranu 20), zaznamenajte prípadné body do políčka rozšírenia v bodovacej tabuľke.

Nakoniec **spočítajte** všetky body, ktoré ste získali, vrátane bodov za aktivovanie **dedín** a za **ciele**, ktoré ste splnili počas hry, a **odpočítajte** prípadné trestné body za chyby. Celkové skóre potom zapíšte do bodovacej tabuľky. Hráč, ktorý získal **najviac bodov**, sa stáva víťazom! V prípade remízy je víťazom hráč, ktorý sa dopustil **menšieho počtu chýb**. Ak je aj napriek tomu stále remíza, víťazmi môžu byť **viacerí hráči**.



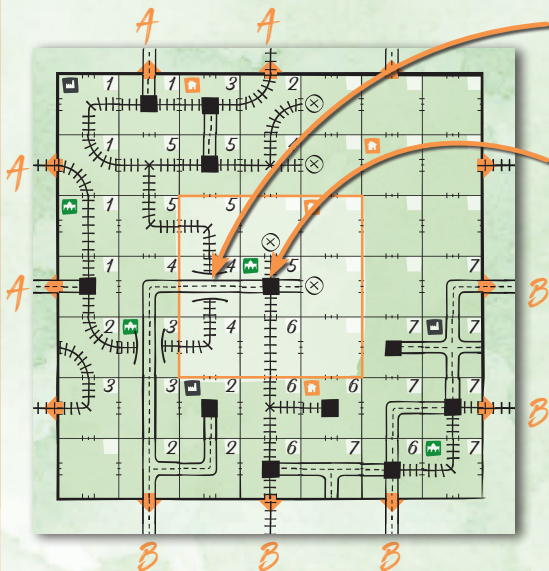
DOPRAVNÉ SIEŤE	NAJDLHŠIA DIAĽNICA	NAJDLHŠIA ŽELEZNICA	STREDOVÉ POĽIA	
32	9	11	6	
6	4	1	⊗	-5 = 63
BODY ZA DEDINY	BODY ZA CIELE	BODY ZA ROZŠÍRENIE	CHYBY	SÚČET



AKO POČÍTAŤ BODY

PREPOJENÉ VÝJAZDY ▲

Hlavným zdrojom bodov je v hre **Railroad Ink™** prepájanie výjazdov ▲. Výjazdy ▲, ktoré sú **na konci hry** navzájom prepojené **dopravnými sieťami** (sieťou navzájom prepojených diaľnic a železníc), prinášajú **na konci hry** určitý počet **bodov** daný **počtom výjazdov** ▲, ktoré príslušná dopravná sieť obsahuje, a to podľa tabuľky **hodnoty dopravných sietí** na hernom pláne.




Poznámka: Nadjazdy umožňujú len **križovanie** vašich dopravných sietí, nie ich prepojenie.



Poznámka: Ak chcete prepojiť **železnicu a diaľnicu**, musíte využiť **stanicu**.


Hodnota dopravných sietí

▲	2	3	4	5	6
▲	4	8	12	16	20

 28

Príklad: Jankin herný plán na konci hry obsahuje 2 dopravné siete. Jedna (A) prepája celkovo 4 výjazdy a má teda hodnotu 12 bodov. Druhá (B) prepája 5 výjazdov, a tak má hodnotu 16 bodov. Tieto dve dopravné siete majú preto spolu hodnotu 28 bodov!

BONUSOVÉ BODY

Hoci najviac bodov na konci hry asi získate za **prepájanie výjazdov** , nepodceňujte ani význam **bonusových bodov** za **najdlhšiu diaľnicu, najdlhšiu železnicu a využitie stredových polí**.



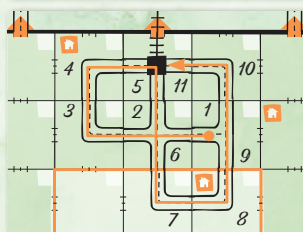
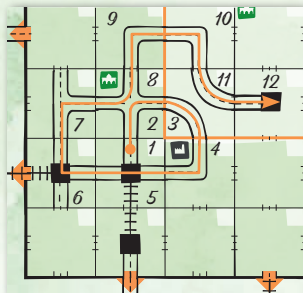
Najdlhšia diaľnica je **najdlhší nepretržený sled diaľnic**, ktorý prepája sériu **susediacich polí** (nepočítajú sa žiadne rozvetvenia). Vaša najdlhšia trasa sa **môže križovať sama so sebou, ten istý úsek** diaľnice však **nemôžete započítať viackrát**. Stanice najdlhšiu diaľnicu nepretršujú. Za každé pole, na ktorom je nakreslená časť vašej najdlhšej diaľničnej trasy, **získate 1 bod**. Ak vaša diaľnica prechádza cez pole viackrát, môžete si ho započítať **viac ako raz**. Pozrite si príklady napravo.



Najdlhšiu železnicu vyhodnotte rovnakým spôsobom ako najdlhšiu diaľnicu, len namiesto polí s diaľnicou spočítajte **polia obsahujúce železnicu**.



Stredové polia predstavuje 9 polí v strede vášho herného plánu. Za každé **stredové pole**, na ktoré v priebehu hry niečo nakreslíte, získate **1 bod**.



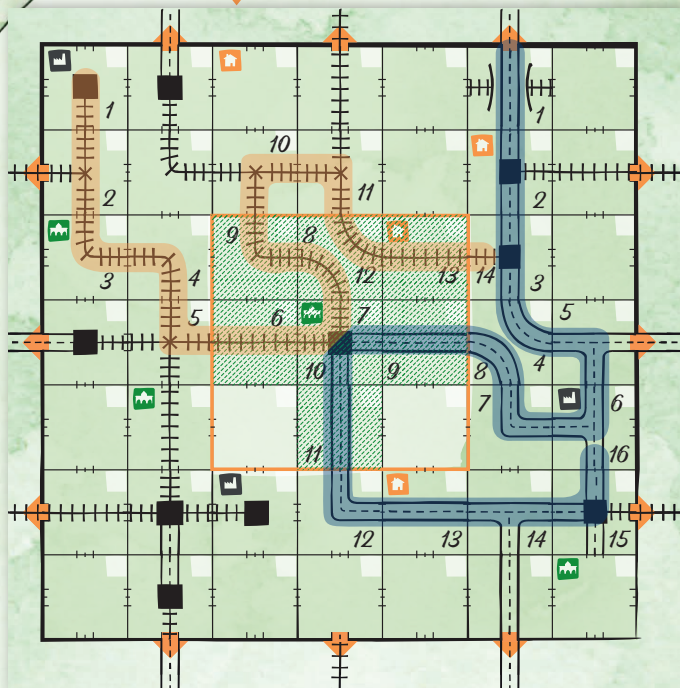
Ak máte viacero rovnako dlhých najdlhších ciest toho istého druhu (železnice alebo diaľnice), započítajte body **len za 1 z nich**.

Ak by ste museli započítať úsek cesty, ktorý ste už započítali, vaša najdlhšia cesta sa **preruší**.

 16

 14

 7

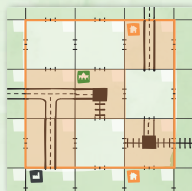


Príklad: Najdlhšia diaľnica (označená modrou farbou) má hodnotu 16 bodov, najdlhšia železnica (označená oranžovou farbou) má hodnotu 14 bodov a stredové polia majú hodnotu 7 bodov.

VYSVETLENIE KARIET CIEĽOV



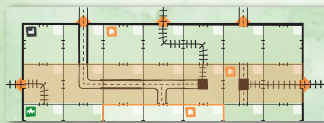
Nakreslite čokoľvek aspoň do 5 stredových polí svojho herného plánu (polia nemusia byť prepojené, stačí, že sú v stredovej oblasti).



Aktivujte 3 dediny tak, že do ich polí nakreslite stanice.



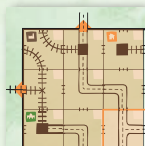
Nakreslite čokoľvek do všetkých susediacich polí v tom istom riadku alebo stĺpci svojho herného plánu (polia nemusia byť prepojené, stačí, že sú v rovnakom riadku/stĺpci).



Nakreslite čokoľvek aspoň do 3 rohových polí svojho herného plánu.



Nakreslite čokoľvek do všetkých polí v rámci oblasti 3 x 3 polí svojho herného plánu (polia nemusia byť prepojené, stačí, že sú v rozsahu 3 x 3 polí).



Vytvorte okružnú cestu, ktorá sa začína aj končí v tom istom bode.



HRA PRE JEDNÉHO HRÁČA

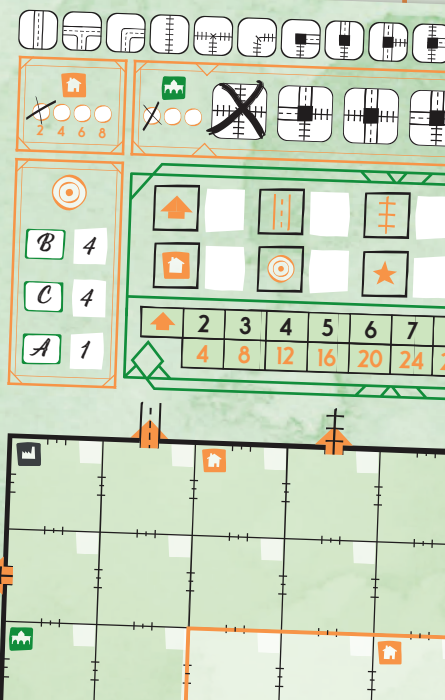
ČASOVANÉ CIELE

Ak sa hru **Railroad Ink™** hráte sami, platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre. Rozdiel je len v tom, že pri plnení cieľov sa nesnažíte predbehnúť protihráčov (keďže žiadnych nemáte), ale dostanete „časované ciele“, ktoré musíte splniť **do konca určitého kola**. Pozrite si túto tabuľku:

CIEĽ	ČASOVÝ LIMIT
Vrchný cieľ	3. kolo
Stredný cieľ	4. kolo
Spodný cieľ	5. kolo

Ak nejaký cieľ splníte **pred** časovým limitom, dostanete **4 body**. Ak ho splníte až po časovom limite, dostanete len **1 bod**.

Príklad: Vrchný cieľ ste splnili v druhom kole (o 1 kolo skôr!), a tak zaň na konci hry dostanete 4 body. Stredný cieľ ste splnili vo štvrtom kole, práve včas. Na konci hry zaň dostanete 4 body. Pred koncom hry sa vám podarilo splniť aj spodný cieľ, ale až v poslednom kole, a tak zaň dostanete iba 1 bod. Lepšie ako nič! Ak by ste ho nespĺnili, nedostali by ste zaň vôbec žiadne body.



HRA S VÝBEROM KOCIEK

Poznámka: Ak sa hru chcete hrať týmto spôsobom, každý hráč bude potrebovať 1 škatuľu hry Railroad Ink.

Pre hranie hry Railroad Ink s výberom kociek platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre, až na jednu veľmi dôležitú výnimku: pri hre sa nepoužíva len jedna štvorica základných (bielych) kociek ciest rovnaká pre všetkých hráčov. Namiesto toho si na začiatku každého kola **vyberiete kocky** zo spoločných dostupných kociek a vytvoríte si tak **vlastnú súkromnú štvoricu!**

PRÍPRAVA HRY

Hru pripravte ako zvyčajne podľa postupu na strane 3, ale vynechajte 3. krok. Namiesto toho si pre každého hráča vezmite 1 súpravu 4 základných (bielych) kociek, všetky kocky vložte do jednej škatule a zamiešajte ich. Tieto kocky predstavujú **dostupné kocky**. **Náhodne** vyberte prvého hráča: tento hráč si niekde na svoj herný plán nakreslí hviezdičku (hviezdičku počas hry nezmažte, možno ju budete musieť použiť na určenie víťaza, ak bude na konci hry remíza).

KOLO HRY

Pri hre s výberom kociek sa každé kolo skladá z **3 hlavných fáz**:

- ♦ **Fáza hodu:** hodíte kockami z dostupných kociek a vytvoríte páry kociek.
- ♦ **Fáza výberu:** jeden po druhom si vyberiete kocky a vytvoríte si súkromné štvorice kociek.
- ♦ **Fáza kreslenia:** nakreslíte cesty, ktoré určia vaše súkromné štvorice kociek.



FÁZA HODU

Spomedzi dostupných kociek vezmite **2 náhodné kocky** a hodte nimi. Tento nový **pár kociek** potom položte do prostred stola (dajte si pozor, aby ste nezmenili výsledok).

Postup opakujte, až kým nehodíte **všetky kocky** z dostupných kociek a kým všetky nebudú uprostred stola v **osobitných pároch**.

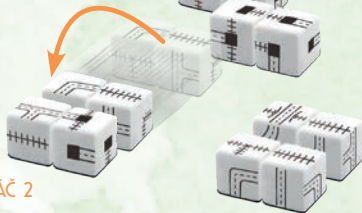


HRÁČ 4

HRÁČ 3



HRÁČ 2



HRÁČ 1

FÁZA VÝBERU

Začína prvý hráč a po ňom nasledujú ostatní v smere hodinových ručičiek. Každý hráč si vyberie **1 pár kociek** a položí si ho pred seba (nesmie, samozrejme, zmeniť určené cesty).

Keď má každý hráč pred sebou 1 pár kociek, jeden po druhom si vyberú aj **druhý pár kociek**. Opäť začína prvý hráč a po ňom nasledujú ostatní v smere hodinových ručičiek.

Teraz bude mať každý pred sebou **súkromnú súpravu 4 kociek**. Tieto kocky určujú cesty, ktoré musí v aktuálnom kole nakresliť na svoj herný plán.

STANOVENIE PRVÉHO HRÁČA

Pred tým, ako začnete fázu kreslenia, musíte stanoviť, kto bude v nasledujúcom kole prvý hráč. Bude ním hráč, ktorý má štvoricu **kociek s najnižšou hodnotou**. Každý si spočíta bodovú hodnotu kociek podľa tabuľky napravo. Hráč s **najnižším súčtom** bude v nasledujúcom kole **prvým hráčom**.

Ak je výsledok nerozhodný, prvým hráčom bude v nasledujúcom kole ten z hráčov s rovnakým výsledkom, ktorý si naposledy **vyberal ako posledný**.

0 BODOV



1 BOD



2 BODY

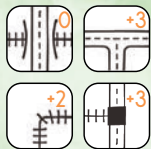


3 BODY



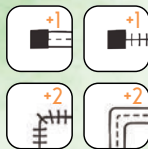
Hodnoty kociek si zapamätáte ľahko: všimnite si, že hodnota zodpovedá počtu otvorených koncov cesty (s výnimkou kociek za 0 bodov).

HRÁČ 1



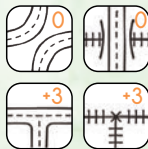
8 BODOV

HRÁČ 2



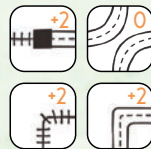
6 BODOV

HRÁČ 3



6 BODOV

HRÁČ 4



6 BODOV

Príklad: 1. hráč má 8 bodov, čo je viac, ako majú ostatní, čiže sa prvým hráčom nestane. 2., 3. aj 4. hráč majú rovnaký výsledok, pretože majú po 6 bodov. Keďže 4. hráč je spomedzi týchto hráčov pri výbere posledný v poradí, v nasledujúcom kole bude prvým hráčom.

FÁZA KRESLENIA

Pre **fázu kreslenia** platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre s tým rozdielom, že každý hráč bude kresliť **svoju vlastnú súpravu 4 kociek** – cesty nie sú rovnaké pre všetkých hráčov.

KONIEC KOLA

Na konci kola vložte všetky základné (biele) kocky späť medzi dostupné kocky. **Dalšie kolo** začnite novou fázou hodu.

KONIEC HRY

Hra sa končí na konci **siedmeho kola**, presne ako v bežnej hre. Víťaza určíte podľa rovnakých pravidiel. V prípade remízy sa víťaz určuje v **opačnom poradí**, než v akom sa hralo, čiže proti smeru hodinových ručičiek, pričom sa začína napravo od hráča, ktorý má na hernom pláne hviezdičku.

HRA S ROZŠÍRENAMI

Hru s výberom kociek si môžete zahrať aj s akýmkoľvek rozšírením. Na hru s výberom kociek sa vtedy budú vzťahovať aj všetky pravidlá, ktoré platia pre rozšírenie. Kocky z rozšírenia si však **nebudete vyberať** – budú pre všetkých hráčov rovnaké ako zvyčajne.



© 2022 Horrible Guild.
Všetky práva vyhradené.
www.horrible-games.com

AUTORI

Návrh hry: Hjalmar Hach,
Lorenzo Silva

Ilustrácie:
Marta Tranquilli

Výtvarný riaditeľ:
Lorenzo Silva

Výtvarný návrh:
Rita Ottolini, Noa Vassalli,
Antonio Delbono

Vedúci projektu:
Hjalmar Hach

Vedúci výroby:
Flavio Mortarino

Text pravidiel:
Hjalmar Hach, Alessandro Pra',
William Niebling

Korektúry pravidiel:
William Niebling

SLOVENSKÉ VYDANIE

Výrobca:
Horrible Games S.r.l.
via California 3, 20144 Milano, Italy

Distribútor: Albi, s. r. o.

Slovenský preklad:

Dominika Malenová
DTP slovenskej verzie:
Petra Hochmannová

Albi

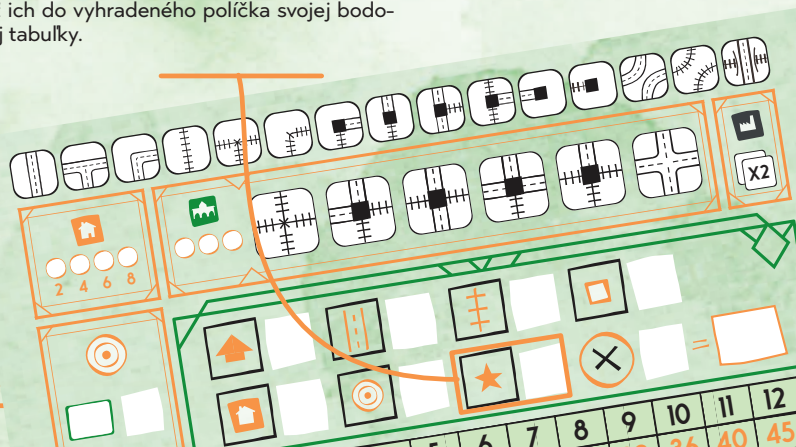
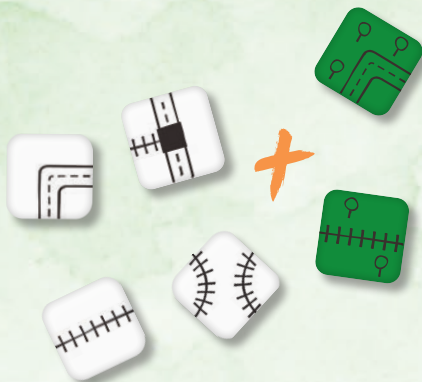
ROZŠÍRENIA ★

Keď sa už budete orientovať v základných pravidlách **Railroad Ink™**, môžete hru oživiť použitím jedného či oboch **voliteľných rozšírení**, ktoré nájdete v škatuli s hrou.


Ak hráte s rozšírením ★, na začiatku kola musíte naraz so 4 kockami ciest **aj príslušnými kockami z rozšírenia** ★. Okrem toho môžu rozšírenia ovplyvniť aj počet kôl hry a sprístupniť 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 priniesli použité **rozšírenia** ★, a zapísať ich do vyhradeného políčka svojej bodovacej tabuľky.



KOCKY LESA

NÁROČNOSŤ: JEDNODUCHÁ  : 6 KÔL

Vysádzajte bujné lesy, ktorými sa budú malebne prepletať vaše bežné dopravné siete, a vytvoríte tak nádherné vyhlídkové trasy v raji na zemi. Vaším cieľom je vysadiť čo najväčší les a získať tak bonusové body. Body môžete získať až za 2 lesy, ale za druhý ich dostanete menej. Ak hráte s **★ rozšírením Lesy**, uplatnite nasledujúce zmeny v pravidlách:

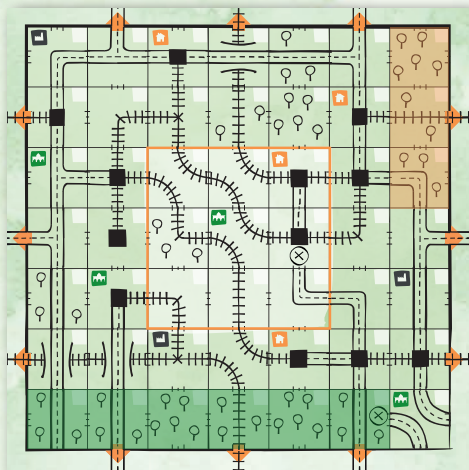
- ♦ Hra trvá len **6 kôl**.
- ♦ Pri kreslení ciest **nemusíte** použiť **žiadnu** kocku lesa, ak nechcete (stále platí, že musíte použiť všetky 4 kocky ciest).
- ♦ Nakreslené kocky lesa **nemusia** byť **prepojené** s existujúcimi cestami ani stromami.
- ♦ Každá skupina priamo susediacich polí, na ktorých rastú stromy (bez ohľadu na to, či obsahujú cesty, alebo nie), sa stáva lesom.
- ♦ Na konci hry si môžete vybrať dva lesy zo svojho herného plánu. Za **každé pole**, na ktorom sa rozprestiera prvý les, ktorý ste si vybrali, získate **2 body** a za každé pole, na ktorom je prípadný druhý vybraný les, získate **1 bod**. Poznámka: Za každý les si môžete započítavať body len raz.



CESTY A STROMY



LEN STROMY




Príklad: Júlia má na svojom hernom pláne 5 lesov – 1 so šiestimi poľami, 2 s tromi poľami a 2, ktoré tvoria len jedno pole. Najprv sa, samozrejme, rozhodne získať body za les so 6 poľami (označený zelenou farbou) a dostane 12 bodov. Ako druhý si potom vyberie les s 3 poľami (označený žltou farbou) a dostane ešte ďalšie 3 body.



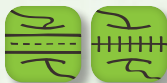
KOCKY TURISTICKÝCH CHODNÍKOV

NÁROČNOSŤ: ŤAŽKÁ  : 6 KÔL

Budujte panoramatické turistické chodníky a premeňte svoj herný plán na sen všetkých turistov! Vaším cieľom je vzájomne prepájať stanice paralelnou sieťou turistických chodníkov a získavať tak bonusové body. Turistické chodníky vedú rohmi polí, nie ich stranami, a keď sa dotknú rohu poľa so stanicou, automaticky sa k nej pripoja. Ak hráte s  **rozšírením Turistické chodníky**, uplatníte nasledujúce zmeny v pravidlách:

- ♦ Hra trvá len **6 kôl**.
- ♦ Pre kreslenie ciest **nemusíte** použiť **žiadnu** kocku turistického chodníka, ak nechcete (stále platí, že musíte použiť všetky 4 kocky ciest).
- ♦ Nakreslené kocky turistických chodníkov **musia byť prepojené** s existujúcimi cestami alebo turistickými chodníkmi.
- ♦ Turistické chodníky s otvorenými koncami sa na konci hry **nepočítajú** ako chyby.
- ♦ Keď sa turistický chodník dotkne rohu poľa so stanicou, ihneď sa k nej **automaticky pripojí** najkratšou možnou diagonálnou trasou.
- ♦ Stanice, ktoré sú na konci hry navzájom prepojené sieťami turistických chodníkov, prirátajú na konci hry počet bodov daný **počtom staníc**, ktoré príslušná sieť turistických chodníkov prepája, pričom za každú stanicu dostanete **polovicu** bodov z tabuľky **hodnoty dopravných sietí** na hernom pláne.

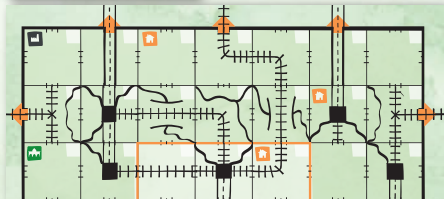
Poznámka: 12 staníc (23 bodov) je maximálny počet staníc, za ktorý môžete dostať body. Ak ich prepojíte viac, ďalšie body už nedostanete.



KOCKY TURISTICKÝCH CHODNÍKOV



Príklad: Keď turistický chodník vedie k rohu poľa so stanicou, ihneď sa k nej „automaticky“ pripojí (v tomto prípade je to názorne označené červenou farbou).



Príklad: Hodnotu série staníc, ktoré sú navzájom prepojené sieťou turistických chodníkov, vypočítate tak, že v tabuľke hodnoty dopravných sietí nájdete body za rovnaký počet výjazdov a potom ich vydelite dvomi. Za 5 staníc by ste získali $16 / 2 = 8$ bodov.

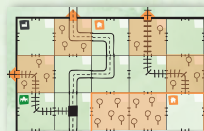
KARTY CIEĽOV ROZŠÍRENIA

ZMENY PRI PRÍPRAVE HRY

Ako sa vysvetľuje na strane 3, ak hráte s rozšírením, v hre budete namiesto 3 náhodných kariet cieľov používať **2 náhodné karty cieľov** a **1 náhodnú kartu cieľa z rozšírenia**, s ktorým hráte.



Nakreslite aspoň 5 osobitných lesov (keď tento cieľ splníte, môžete ich spojiť).



Nakreslite turistické chodníky aspoň do 5 susediacich polí v tom istom riadku alebo stĺpci (polia nemusia byť prepojené, stačí, že susedia).



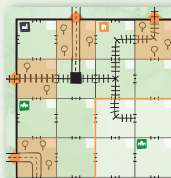
Nakreslite neprerušujúcu sériu 4 diagonálne susediacich polí so stromami.



Pripojte aspoň 3 turistické chodníky k rovnakej stanici.



Nakreslite stromy aspoň do 4 polí susediacich s výjazdomi.



Nakreslite turistické chodníky aspoň do 5 stredových polí svojho herného plánu (polia nemusia byť prepojené, stačí, že sú v stredovej oblasti).



HRAŤ SA MÔŽETE AJ NA DIAĽKU!



Stiahnite si verziu herného plánu na tlač:
horribleguild.com/challenge-board



1. HOĎTE KOCKAMI



2. ODOFOTTE ICH



3. POŠĽITE FOTKU
KAMOŠOM

Do série **Railroad Ink** patria tieto hry: modrá, červená,
zelená a žltá hra **Railroad Ink** a 7 rozšírení.

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROADTM
ink Rozšírenie



Všetky rozšírenia (tie z modrej, červenej, zelenej a žltej škatule, ako aj tie zo škatúl s rozšíreniami)
sú **kombinovateľné** a na **100 % kompatibilné** so všetkými verziami hry.

