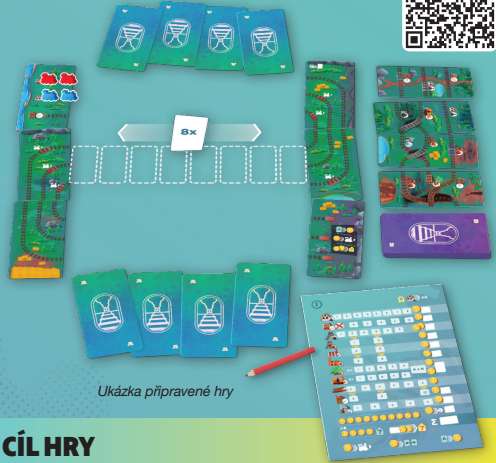


Vlaky na trati

České země, druhá polovina 19. století. Průmyslová revoluce je v plném proudu a z Čech se stává srdce ekonomiky Rakouska-Uherska. Lví podíl na tom má rychle se rozvíjející železnice. Nové tratě rostou jako houby po dešti a jedna za druhou po nich supí parní lokomotivy, převážející zemědělské plodiny, průmyslové suroviny, poštu i cestující. Konkurenční železniční společnosti se předhánějí v tom, čí trať propojí ty nejatraktivnější destinace. Nebude to právě ta vaše?

Nechce se vám studovat pravidla?
Podívejte se na videonávod!



Ukázka připravené hry

OBSAH

- 6 figurek lokomotiv
(2 od každé barvy)
- 37 karet železnic
(12 karet A, 25 karet B)
- 1 karta počáteční stanice
- 1 karta konečné stanice
- 4 karty zatáček
- 1 karta začínajícího hráče
- 3 tužky
- 1 blok zapisovacích archů
Dodatečné archy si můžete vytisknout na adrese <https://na.albi.cz/vlaky-na-trati>



4 karty zatáček

CÍL HRY

Cílem hry je vybudovat železniční trať, která co nejmýsluplněji propojí ty nejatraktivnější destinace. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají ve svých tazích ve směru hodinových ručiček. Hráč na tahu **musí** vyložit jednu kartu železnice a **může** provést 1 volnou akci.

PŘÍPRAVA HRY

- 1) Každý hráč si vezme tužku, zapisovací arch a dvě lokomotivy stejné barvy.
- 2) Hru začíná hráč, který jel naposledy vlakem. Pokud jste jeli spolu, nebo si to už nepamatujete, určete začínajícího hráče náhodně. Určený hráč si vezme kartu začínajícího hráče a položí ji před sebe.
- 3) Nejprve začínající hráč vybere, jakou stranou vzhůru bude vyložena karta počáteční stanice. Dále vyloží karty zatáček a konečné stanice doprostřed stolu podle následujícího schématu. Mezi kartami na levém a pravém okraji by měl **vzniknout prostor** přesně pro 8 karet.
- 4) Karty kolejí rozřídíte podle jejich zadní strany na balíček A a B. Oba tyto balíčky zamíchejte.
- 5) Každému hráči rozdejte 4 karty z balíčku A (při hře dvou hráčů vraťte nevyužitě karty do krabice). Dále z balíčku B vyložte 4 karty na stůl lícem vzhůru, čímž vznikne nabídka karet železnic.
- 6) Na kartu počáteční stanice umístí každý hráč obě lokomotivy své barvy, počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Každý hráč si vybere jednu volnou kolej, po které se obě jeho lokomotivy budou pohybovat, a umístí je na příslušné **startovní pole**. Na každé koleji mohou být jen lokomotivy jednoho hráče. Každý hráč si v záznamovém archu zaškrtně symbol zobrazený u svého startovního pole.

VYLOŽENÍ KARTY ŽELEZNICE

Hráč vybere jednu kartu ze své ruky nebo z nabídky karet železnic na stole a přiloží ji do řady karet tak, aby všechny tři železniční tratě navazovaly (karta nelze převracet). V případě, že hráč zahrál kartu z nabídky karet železnic, doplňte nabídku do 4 karet. Karty do ruky se nedobírají.

Posun rychlejší lokomotivy

Poté každý hráč posune figurku své rychlejší lokomotivy (v prvním tahu vybere libovolnou ze svých lokomotiv) po své trati na nově přiloženou kartu.

Poznámka: Rychlejší lokomotivou se rozumí ta ze dvou hráčových lokomotiv, která je v danou chvíli vzdálenější od počáteční stanice. Pomalejší lokomotivou pak ta, která je k počáteční stanici blíže. Nacházejí-li se obě lokomotivy na stejném místě, počítají se v danou chvíli obě jako rychlejší i pomalejší (a hráč si tedy pro pohyb vybere jednu z nich).

Zaznamenání symbolu

Každý hráč pak musí na svém záznamovém archu zaškrtnout symbol nebo symboly stanice, na kterou přesunul svou rychlejší lokomotivu. Pokud na jeho koleji není žádná stanice, hráč nic neoznačuje a lokomotiva stojí na koleji na poslední přidané kartě.

Když je umístěna 8. karta v řadě, hráči zaškrtnou symboly z 8. karty a přesunou svou rychlejší lokomotivu na stanici



na kartě zatáčky, kde mohou zdarma provést akci *Přesun pomalejší lokomotivy* (viz Volné akce). Za zatáčkou hráči pokračují v umísťování karet na levou stranu od karty zatáčky. Za druhou zatáčkou umísťují karty na pravou stranu.

Hráč si vždy ve svém archu najde řádek s daným symbolem a zaškrtně si na tomto řádku nezaškrtnuté políčko nejvíce vlevo. Pokud jsou všechna políčka na daném řádku už zaškrtnuta, dostane hráč za každý další symbol tohoto typu jednu či dvě mince (to je znázorněno na konci každého řádku). Mince si hráč zakroužkuje ve spodní části svého záznamového archu. Mince může být využita na zahrání volné akce nebo na konci hry, kdy má hodnotu 1 vítězného bodu. Využití mince následně přeškrtněte.

Poznámka: Hráči vyhodnocují zaznamenaní symbolů současně. V případě, že je pořadí důležité, postupuje se od začínajícího hráče ve směru hodinových ručiček.



Příklad tahu: Karel, který hraje za červenou barvu, připojí kartu železnice. Posunul svou lokomotivu po své koleji a zapsal si do svého archu symbol lesa a pily. Adalbert hrající za modrou si také posunul svou lokomotivu a zapsal si symbol pasažéra.

VOLNÉ AKCE


Po vyložení karty může hráč vykonat jednu volnou akci a poté je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček. Zaplacené mince si hráč ve svém archu přeškrtně křížkem. Takové mince už nemůže znovu použít. V každém tahu lze vykonat maximálně jednu volnou akci.



Posun pomalejší lokomotivy

Cena: 1 mince

Hráč může posunout svoji pomalejší lokomotivu o 1 – 5 stanic a zapsat si do svého archu symbol ze stanice, na které **svůj pohyb skončila**. Pokud se ve stanici nachází dva symboly, hráč si vybere jeden a ten si запиše. Nezapisuje si však symboly stanic, kterými pouze projela.

Pozor: Ve stanicích s tímto symbolem  (na kartách zatáček), mohou hráči využít tuto akci bez zaplacení mince i mimo jejich tah. Nepočítá se do limitu jedné volné akce za tah.



Zahrání druhé karty železnice

Cena: 1 mince

Hráč může zahrát druhou kartu železnice, tedy vyloží kartu a všichni hráči pohnou svou rychlejší lokomotivu a zapíší symboly stanic, na které se přesunuli. Daná karta může být z ruky nebo z nabídky.



Odhození karty A

Cena: zdarma

Hráč může odhodit z ruky 1 kartu A, aby získal 1 minci, kterou si okamžitě zapíše.



Libovольný symbol

Cena: 2 mince

Hráč může utratit 2 mince a získat tím libovольný symbol, tedy zaškrtnout si jedno libovольné prázdné políčko nejvíce vlevo v řádku. Tuto volnou akci lze zahrát pouze jednou za hru! Využití této volné akce zaznamenejte zaškrtnutím příslušného políčka ve svém archu.

SPECIÁLNÍ AKCE PŘI HŘE 3 HRÁČŮ

Při hře tří hráčů má každý hráč čtyřikrát za hru možnost se vzdát symbolu, který získal v tahu protihráče, nezaškrtnout si jej ve svém archu a namísto toho si zakroužkovat jednu minci v k tomu určené sekci záznamového archu.



KONEC HRY

Konec hry nastává ve chvíli, kdy je vyložena poslední karta, která propojí kartu počáteční stanice s kartou konečné stanice (na stůl bylo hráči umístěno celkem 24 karet kolejí). Hra také končí ve chvíli, kdy je prázdný dobírací balíček karet. V obou případech konce hry dohrajte kolo, aby měl každý hráč stejný počet tahů, a poté teprve hra končí. Pokud není možné přiložit kartu při dohrávání závěrečného kola, mohou zbylí hráči zahrát volnou akci.

Před sečtením vítězných bodů smí ještě každý hráč počínaje začínajícím hráčem vykonat jednu z volných akcí (kromě volné akce přiložení další karty).

Hráči si nyní sečtou vítězných bodů za jednotlivé řádky v bodovacím archu. Každá mince, která hráči zbyde, má hodnotu 1 vítězného bodu. Hráč s nejvíce vítěznými body se stává vítězem, v případě remízy vyhrává hráč, kterému na konci hry zbylo nejvíce mincí. Pokud remíza trvá, vyhrávají všichni daní hráči.

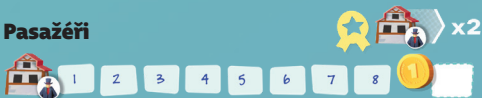
Ve hře *Vlaky na trati* jsou dvě varianty bodovacích archů, které fungují mírně odlišně. Jejich specifika jsou popsána v následující pasáži.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráč získá vítězných bodů ze zaškrtnutých políček **nejvíce vpravo v každém řádku**. Pro získání vítězných bodů z některých polí je třeba splnit další podmínku.

ZÁZNAMOVÝ ARCH I

Pasažerí



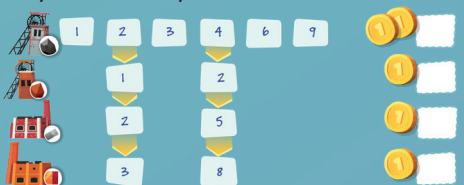
Pokud hráč během hry získal více symbolů pasažerů než jakýkoliv protihráč, dostane dvojnásobek bodů. V případě remízy dvojnásobek bodů nezískává nikdo.

Pošta



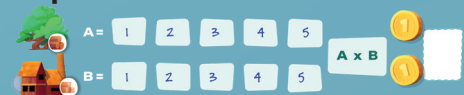
Protože místní pošta funguje podle vlastních nepředvídatelných pravidel, dopisy se někdy ztratí a získají mínusové body.

Uhlí, železná ruda, ocelárna a továrna



Některá průmyslová odvětví vytvářejí na sebe navazující řetězce. Za splněná políčka se považují v takovém případě jen ta, která mají zaškrtnutá i všechna výše umístěná políčka, od kterých vede řetěz šipek. Nezáleží na pořadí, ve kterém dané symboly hráč získá. Je možné si nejprve zapsat ocel a později teprve zapsat rudu či uhlí.

Les a pila



V tomto případě nejsou čísla v políčkách výsledné vítězné body. Počet vítězných bodů za kombinaci lesů a pil se získá vynásobením čísel v zaškrtnutých políčkách nejvíce vpravo. V případě, že v nějakém řádku není zaškrtnuto žádné políčko, hráč obdrží za celou sekci nula bodů.

Řepa a cukrovar



Samostatná pole s řepou nepřinášejí žádné vítězné body. Vítězné body přinášejí jen cukrovary, pokud je zaškrtnuto i políčko řepy, na které daný cukrovar navazuje.

Sklárna



Sklárna nemá žádné speciální podmínky.

Mince

Hráč získá 1 vítězný bod za každou minci, která mu na konci hry zůstává.

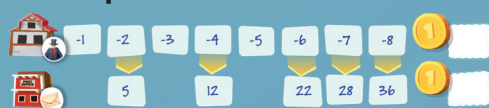


Příklad bodování archu I

ZÁZNAMOVÝ ARCH ARCH II

Druhá strana archu obsahuje variantu pro pokročilejší hráče, včetně několika speciálních a nových pravidel.

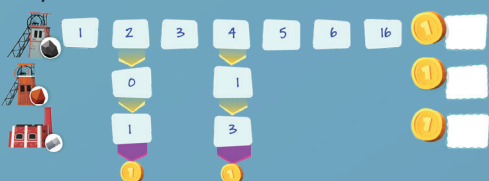
Pasažerí a pošta



Železnice se stavěla v 19. století primárně kvůli průmyslu. Samotné osobní vlaky nejsou výdělečné. Pokud se ale k osobnímu vlaku připojí poštovní vůz, výnosnost se změní k lepšímu.

Pošta v této variantě navazuje na políčka pasažerů. Samostatné symboly pasažerů přinášejí záporné body. Jen políčka pošty, které nad sebou mají zaškrtnuté políčko pasažerů se počítají.

Uhlí, železná ruda a ocelárna



Pokud hráč zaškrtně všechna políčka v řetězci (sloupci), získá okamžitě jednu minci, kterou si zaznamená ve spodní části záznamového archu.

Les a pila



Řetězec nenavazuje jen ve směru dolů, ale také střídavě ve směru nahoru od pily k lesu. Hráč může pole zaškrtnávat postupně v řádku pro les a pilu nezávisle na sobě. Při závěrečném bodování se počítají políčka nejvíce vpravo, avšak řetězec nesmí být přerušen.

Cukrová řepa a cukrovar



Aby bylo možné označit políčka v další sekci, musí být nejprve označen cukrovar vlevo od červené čáry.

Továrna



Továrna nenavazuje na řetězec s ocelárnou. Hráč při postavení továrny získá více vítězných bodů za mince na konci hry. Označené pole nejvíce vpravo udává, kolik bodů získáte za zbývající mince. Číslo vlevo od symbolu mince udává, kolik mincí lze za tyto dodatečné body vyměnit. Za každou minci navíc získá hráč jeden bod.

Příklad: Karel má na konci hry 5 mincí, a zaškrtnuté má všechny 3 pole továrny. Získá tak na konci hry za mince 17 bodů, 4 mince zhodnotí za 4 body každou, zbývající 1 minci zhodnotí za 1 bod.

Sklárna



Hráč, který jako první dosáhne maxima, si zaškrtně 8 bodů – ostatní si mohou zapsat už pouze 4 body. Pokud ve **stejném tahu** dosáhne maxima více hráčů, získají všichni 8 bodů.



Příklad bodování archu II

Autoři:

Autor hry: Ing. arch. Martin Doležal
Vývoj: Ing. arch. Martin Doležal, Jaromír Sladkovský
Proofreading: David Rozsival, Michal Šmíd, Barbora Šulcová

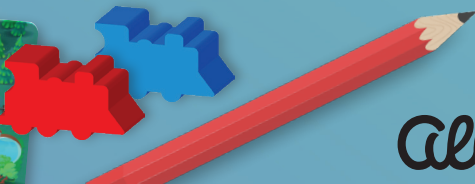
Produkce: Michal Šmíd

Ilustrace: Petr Štefek

DTP: Petr Štefek, Anežka Bělohoubková

Poděkování:

Autor by rád poděkoval za testování těmito spoluhráči:
Vojtěch Škvor, Václav Novák, Robert Kindl, Kateřina Králová, Milan Slezák, Martina Cichocká, Lukáš Odstrčil, Karel Novák a další. Vydavatel by rád poděkoval všem členům Albi klubu a deskovkářů, kteří se zúčastnili testování hry.



Albi

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“

