



## PRAVIDLA PRO ZÁZNAMOVÝ ARCH III

# Vlaky na trati

**POZOR!** Povšimněte si, že na některých řádcích hráči poté, co mají všechna políčka daného řádku zaškrtnutá, získávají ve chvíli, kdy by měli získat další takový symbol, možnost zaškrtnout jiný určený symbol namísto zisku mince.



### Pasažéři a pošta

Pokud hráč získal během hry více dvojic pasažérů a pošt než všichni ostatní hráči, získá na konci hry jako bonus znovu body z řádku, na němž dosáhl horšího výsledku.

*Příklad: Karel má zaškrtnuto 7 pasažérů a 5 pošt. Má tedy 5 dvojic. Pokud by ostatní hráči měli méně dvojic, získá na konci hry jako bonus znovu body za pošty (kterých má méně než pasažérů) – tedy 6 vítězných bodů (bodová hodnota 5 pošt).*



### Továrny

Továrny mají dva řádky. Při zisku továrny si hráč může zvolit, v kterém řádku ji zaškrtně nebo jestli získá pasažéra, pokud už jí ve vybraném řádku má zaškrtnutou.



### Řepa a cukrovar

Všichni hráči mají za řepu 1 bod od začátku i bez zaškrtnutí. V okamžiku, kdy hráč získá cukrovar, napíše si do prázdného políčka cukrovaru nejvíce vlevo bodovou hodnotu, kterou mu právě v tuto chvíli přináší řepa. Pozor! Celkový počet bodů z cukrovarů se sčítá (tj. nepočítá se pouze políčko nejvíce vpravo).

*Příklad: Karel zaškrtně první cukrovar ve chvíli, kdy má již zaškrtnutá 2 políčka řepy (tj. 3 body), do políčka cukrovaru nejvíce vlevo tedy napíše hodnotu „3“. Při zaškrtnutí druhého cukrovaru má již zaškrtnuto 5 políček řepy (tj. 6 bodů), do druhého políčky cukrovaru tedy zapíše „6“. Pokud už další cukrovar nezíská, bude mít za cukrovary na konci hry 9 bodů (3+6).*

# Rail line

## RULES FOR RECORD SHEET III



**ATTENTION!** Please note that some rows grant you an option to mark a different indicated symbol instead of gaining a coin once all boxes in that row have been marked.



### Passengers and Mail

The player who has marked more pairs of Passengers and Mail boxes during the game than any other player will gain the bonus Victory Points of the same value as their result on a line that earned them less points.

*Example: Charles has marked 7 Passenger and 5 Mail boxes. Thus, he has 5 pairs. If he has the most pairs, he will gain 6 Victory Points as a bonus, since such is the value of 5 Mail (the worse result of the two rows).*



### Factories

Factories have two rows. When a player collects a Factory symbol, they may decide in which row they want to mark it or – if they already have marked in in at least one of the rows – if they want to mark a Passenger instead.



### Sugar Beet and Sugar Factory

All players have 1 point for Sugar Beet at the beginning of the game without marking any boxes. When a player collects Sugar Factory symbol, they will immediately write its Victory Point value to the leftmost empty box of Sugar Factory. The value corresponds to the number of Victory Points they would receive for a Sugar Beet row should it be awarded at that very moment. Attention! Unlike other rows, the total Victory Points gained from Sugar Factories are a sum of their values, not just the value of the rightmost marked box!

*Example: Charles will collect his first Sugar Factory symbol in a moment when he already marked 2 boxes of Sugar Beet (i.e. 3 points). Thus, he will write a number “3” to the leftmost Sugar Factory box. When he collects his second Sugar Factory symbol, he has already marked 5 boxes of Sugar Beet (i.e. 6 points), so he will write “6” to the second Sugar Factory box. If he will not collect any more Sugar Factories, he will be awarded with 9 points (3+6) for Sugar Factories at the end of the game.*