

Alan R. Moon

# JÍZDENKY, PROSÍM!

## JAPONSKO



**V**ítejte ve hře *Jízdenky, prosím! Japonsko*. Naskočte do rychlovlaku, který vás provede napříč zemí. Obdivujte horu fudži v mlze nebo se zastavte v horách a navštivte makaky, sněžné opice, u jejich horkých pramenů. Dorazili jste ve správný čas, a tak se můžete pokochat nádhrou kvetoucích sakur v blízkosti starobylých hradů. Pokud naopak dáváte přednost ruchu velkoměsta, možná vám bude více vyhovovat tokijské metro. Ať už se rozhodnete cestovat po Japonsku jakkoliv, užijte si jízdu a odškrtněte si své cíle dříve než vaši soupeři.

Tato příručka s pravidly popisuje změny při hře na mapě Japonska a předpokládá, že jste dostatečně seznámeni s pravidly původní hry *Jízdenky, prosím!* Toto rozšíření hry je určeno pro 2–5 hráčů.

Některá místa na mapě jsou propojena dvojitými tratěmi (dvě tratě stejné vzdálenosti spojující stejná místa). Během hry nemůže jediný hráč obsadit obě tratě mezi stejnými místy. Při hře 4 a 5 hráčů mohou hráči použít obě dvojitě tratě. Ve hře 2 či 3 hráčů může být použita jen jedna trať z dvojitě tratě. Hráč může obsadit jednu z těchto tratí, druhá je až do konce hry pro ostatní hráče nepřístupná.

Při hraní tohoto rozšíření budete ze základní hry *Jízdenky, prosím!* nebo *Jízdenky, prosím! Evropa* potřebovat 20 vagonů pro každého hráče, příslušné bodovací žetony a 110 karet vagonů. To vše použijete společně s novými součástmi popsány níže.

## NOVÉ HERNÍ SOUČÁSTI

- ◆ 54 karet cílových stanic
- ◆ 16 bílých miniatur rychlovlaků
- ◆ 7 značek postupu rychlovlaků

## PŘÍPRAVA HRU

- ◆ Umístěte miniatury rychlovlaků vedle herního plánu.
- ◆ Každý hráč si vezme značku postupu rychlovlaku shodnou s barvou, se kterou hraje, a umístí ji na počáteční bod „0“ na ukazateli rychlovlaků na herním plánu.
- ◆ Každému hráči rozdejte 4 karty cílových stanic. Každý hráč si musí ponechat nejméně dvě, ale může si nechat i tři nebo všechny čtyři karty cílových stanic, pokud si přeje. Odhozené karty smíchejte dohromady a vraťte dospod balíčku.



## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Při svém tahu musíte provést jednu (a pouze jednu) ze tří následujících akcí:

### Dobráni karet vagonů

Tato akce se řídí stejnými pravidly jako v základní hře.

### Obsazení trati Trať rychlovlaků



Na této mapě jsou použity zcela nové tratě – tratě rychlovlaků. Hráči se společnými silami snaží vybudovat velkou síť rychlovlaků napříč celou zemí. Jakmile je trať rychlovlaku obsazena, může být ke splnění karty cílových stanic použita libovolným hráčem. Přesto zůstává zachován i prvek soupeření, protože na konci hry získají větší odměny ti hráči, kteří k dokončení projektu přispěli nejvíce.

K obsazení trati rychlovlaku potřebuje hráč zahrát tolik karet stejné barvy, kolik políček tato trať má (lokomotivy se používají obvyklým způsobem).

Jakmile tak učiní, namísto započítání trati obvyklým způsobem hráč posune svou značku postupu na ukazateli rychlovlaků o tolik polí, kolik karet právě zahrál, a umístí jeden bílý rychlovlak na pole s vyobrazeným symbolem rychlovlaku na této trati (namísto svých vlastních vagonů).

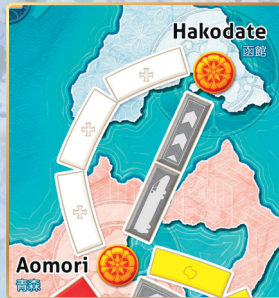
Pokud vám během hry dojdou miniatury rychlovlaků, ze všech neobsazených tratí rychlovlaků se stávají běžné šedé tratě. Hráči je nyní mohou obsazovat svými vlastními vagony (jeden vagon na jedno políčko trati) podle pravidel základní hry. Žádný další postup na ukazateli rychlovlaků už neprobíhá.



## Případ trati Aomori – Hakodate

Mezi Aomori a Hakodate jsou dvě tratě, ale nemají stejný počet políček.

Nejedná se tedy o dvojitou trať, ale dvě samostatné tratě, které se řídí běžnými pravidly.



## Dobrá karta cílových stanic

Hráč si vezme 3 karty cílových stanic z vrchu balíčku. Nejméně jednu si musí ponechat, ale může si nechat dvě nebo všechny tři. Vracené karty umístí do spod balíčku karet cílových stanic.



Ke splnění karty cílových stanic může hráč použít libovolnou kombinaci tratí s vagóny své barvy nebo obsazených tratí rychlovlaků, ať už je sám obsadil, či nikoliv.

## Ostrov Kjúšú a metro v Tokiu

Tyto dva regiony jsou na herním plánu zobrazeny jako zvětšené výřezy mapy. Tratě v těchto oblastech se obsazují podle běžných pravidel.

Pokud potřebujete splnit karty cílových stanic vedoucí do těchto oblastí a z nich, považujte trať, která vede do Tokia nebo Kokury na hlavní mapě, jako by byla spojena se všemi tratěmi, které vedou ze stejného města ve zvětšeném výřezu mapy. Tedy obě místa Tokio (jak na hlavní mapě, tak na zvětšeném výřezu) jsou stejným místem, a stejně tak obě místa Kokura se považují za jedno místo.



Ke splnění karty cílových stanic Osaka – Shibuya tedy potřebujete spojit Osaku s Tokiem (souvislou řadou tratí obsazených vagóny a/nebo obsazenou tratí rychlovlaků) na hlavní mapě a Tokio s Shibuyou na zvětšeném výřezu.

## ZÁVĚR HRY A BONUS ZA RYCHLOVLAKY

Pokud se na konci tahu hráče jeho celková zásoba plastových vagónů sníží na 2 nebo méně a zbývá v zásobě 2 a méně rychlovlaků, každý hráč, včetně tohoto, odehraje svůj poslední tah. Hra poté končí a hráči si spočítají své výsledné skóre součtem bodů ze svých karet cílových stanic a bonusu za rychlovlaky popsaného níže.

V závislosti na počtu hráčů a jejich vzájemných pozicích na ukazateli rychlovlaků hráči získávají nebo ztrácejí další body podle této tabulky:

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
6 (shoda)	-20	-20	-20	-20

V případě shody více hráčů si všichni tito hráči započítají body dle své pozice na ukazateli rychlovlaků a další hráč v pořadí získá body za svou pozici, jako by k žádné shodě nedošlo.

*Například pokud při hře 5 hráčů dojde ke shodě dvou hráčů na druhém místě a jeden hráč neobsadí ani jedno políčko trati rychlovlaků, bonusy se rozdělí následovně:*

- ♦ 25 bodů pro prvního hráče,
- ♦ 15 pro oba shodující se hráče,
- ♦ -5 bodů pro hráče za nimi a nakonec
- ♦ -20 bodů pro hráče, který se nepodílel na stavbě tratě rychlovlaků.

V této variantě hry se neudělují bonusy „Světoběžník“ a „Nejdelší trať“.

TVŮRCI

Návrh hry: Alan R. Moon  
Ilustrace: Julien Delval  
Grafický návrh: Cyrille Daujean

Testování hry:

Poděkování všem zúčastněným testerům: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo a Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch a Ryan Hatch, Alicia Zaret a Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin a Colin Haigney.

Copyright © 2004–2022 Days of Wonder.

“Days of Wonder”, logo „Days of Wonder“, “Ticket to Ride”, “Ticket to Ride Europe” a “Ticket to Ride Japan” jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami Days of Wonder, Inc. ©2004–2022 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.