

Alan R. Moon



CESTOVNÉ LÍSTKY, PROSÍM! JAPONSKO



Vítajte v hre *Cestovné lístky, prosím! Japonsko*. Naskoňte do rýchlavlaku, ktorý vás prevezie naprieč krajinou. Obdivujte horu Fudži v hmle alebo sa zastavte v horách a navštívte makaky, snežné opice, pri ich horúcich prameňoch. Dorazili ste v správny čas, a tak sa môžete pokochať nádherou kvitnúcich sakúr v blízkosti starobylých hradov. Ak naopak dávate prednosť ruchu veľkomesta, možno vám bude viac vyhovovať tokijské metro. Nech už sa rozhodnete cestovať po Japonsku akokoľvek, užite si jazdu a odškrtnite si svoje ciele skôr než vaši súper.

Táto príručka s pravidlami popisuje zmeny pri hre na mape Japonska a predpokladá, že ste dostatočne zoznámení s pravidlami pôvodnej hry *Cestovné lístky, prosím!* Toto rozšírenie hry je určené pre 2 – 5 hráčov.

Niektoré miesta na mape sú prepojené dvojitémi traťami (dve trate rovnakej vzdialenosti spájajúce rovnaké miesta). Počas hry nemôže jediný hráč obsadiť obidve trate medzi rovnakými miestami. Pri hre 4 a 5 hráčov môžu hráči použiť obidve dvojité trate. V hre 2 či 3 hráčov môže byť použitá len jedna trať z dvojitej trate. Hráč môže obsadiť jednu z týchto tratí, druhá je až do konca hry pre ostatných hráčov neprístupná.

Pri hraní tohto rozšírenia budete zo základnej hry *Cestovné lístky, prosím!* alebo *Cestovné lístky, prosím! Európa* potrebovať 20 vagónov pre každého hráča, príslušné bodovacie žetóny a 110 kariet vagónov. To všetko použijete spoločne s novými súčasťami popísanými nižšie.

NOVÉ HERNÉ SÚČASTI

- ◆ 54 kariet cieľových staníc
- ◆ 16 bielych miniatúr rýchlavlakov
- ◆ 7 značiek postupu rýchlavlakov

PRÍPRAVA HRY

- ◆ Umiestnite miniatúry rýchlavlakov vedľa herného plánu.
- ◆ Každý hráč si vezme značku postupu rýchlavlaku zhodnú s farbou, s ktorou hrá, a umiestni ju na začiatkový bod „0“ na ukazovateľovi rýchlavlakov na hernom pláne.
- ◆ Každému hráčovi rozdajte 4 karty cieľových staníc. Každý hráč si musí ponechať najmenej dve, ale môže si nechať aj tri alebo všetky štyri karty cieľových staníc, ak si praje. Odhodené karty zmiešajte dohromady a vráťte dospodu balíčka.



ZVLÁŠTNE PRAVIDLÁ

Pri svojom ťahu musíte vykonať jednu (a len jednu) z troch nasledujúcich akcií:

Dobratie kariet vagónov

Táto akcia sa riadi rovnakými pravidlami ako v základnej hre.

Obsadenie trate Trate rýchlavlakov



Na tejto mape sú použité úplne nové trate – trate rýchlavlakov. Hráči sa spoločnými silami snažia vybudovať veľkú sieť rýchlavlakov naprieč celou krajinou. Keď je trať rýchlavlaku obsadená, môže byť na splnenie karty cieľových staníc použitá ľubovoľným hráčom. Napriek tomu zostáva zachovaný aj prvok súperenia, pretože na konci hry získajú väčšie odmeny tí hráči, ktorí k dokončeniu projektu prispeli najviac.

Na obsadenie trate rýchlavlaku potrebuje hráč zahrat toľko kariet rovnakej farby, koľko políček táto trať má (lokomotívy sa používajú obvyklým spôsobom).

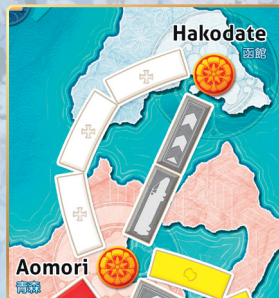
Keď tak učiní, namiesto započítania trate obvyklým spôsobom hráč posunie svoju značku postupu na ukazovateľovi rýchlavlakov o toľko polí, koľko kariet práve zahrál, a umiestni jeden biely rýchlavlak na pole s vyobrazeným symbolom rýchlavlaku na tejto trati (namiesto svojich vlastných vagónov).

Ak sa vám počas hry minú miniatúry rýchlavlakov, zo všetkých neobsadených tratí rýchlavlakov sa stávajú bežné sivé trate. Hráči ich teraz môžu obsadzovať svojimi vlastnými vagónmi (jeden vagón na jedno políčko trate) podľa pravidiel základnej hry. Žiadny ďalší postup na ukazovateľovi rýchlavlakov už neprebíha.

Prípád trate Aomori – Hakodate

Medzi Aomori a Hakodate sú dve trate, ale nemajú rovnaký počet políček.

Nejde teda o dvojitú trať, ale dve samostatné trate, ktoré sa riadia bežnými pravidlami.



Dobratie kariet cieľových staníc

Hráč si vezme 3 karty cieľových staníc z vrchu balíčka. Najmenej jednu si musí ponechať, ale môže si nechať dve alebo všetky tri. Vrátené karty umiestni do spodu balíčka kariet cieľových staníc.



Na splnenie karty cieľových staníc môže hráč použiť ľubovoľnú kombináciu tratí s vagonmi svojej farby alebo obsadených tratí rýchlovlakov, či už ich sám obsadil, alebo nie.

Ostrov Kjúšú a metro v Tokiu

Tieto dva regióny sú na hernom pláne zobrazené ako zväčšené výrezy mapy. Trate v týchto oblastiach sa obsadzujú podľa bežných pravidiel.

Ak potrebujete splniť karty cieľových staníc vedúce do týchto oblastí a z nich, považujte trať, ktorá vedie do Tokia alebo Kokury na hlavnej mape, ako by bola spojená so všetkými traťami, ktoré vedú z rovnakého mesta vo zväčšenom výreze mapy. Teda obidve miesta Tokio (tak na hlavnej mape, ako aj na zväčšenom výreze) sú rovnakým miestom, a rovnako tak obidve miesta Kokura sa považujú za jedno miesto.



Na splnenie karty cieľových staníc Osaka – Shibuya teda potrebujete spojiť Osaku s Tokiom (súvislým radom tratí obsadených vagonmi a/alebo obsadenou traťou rýchlovlakov) na hlavnej mape a Tokio s Shibuyou na zväčšenom výreze.

ZÁVER HRY A BONUS ZA RÝCHLOVLAKY

Ak sa na konci ťahu hráča jeho celková zásoba plastových vagonov zníži na 2 alebo menej a zostáva v zásobe 2 a menej rýchlovlakov, každý hráč, vrátane tohto, odohrá svoj posledný ťah. Hra potom končí a hráči si spočítajú svoje výsledné skóre súčtom bodov za svoje karty cieľových staníc a bonusu za rýchlovlaky popísaného nižšie.

V závislosti od počtu hráčov a ich vzájomných pozícií na ukazovateľovi rýchlovlakov hráči získavajú alebo strácajú ďalšie body podľa tejto tabuľky:

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčov
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
6 (žiadny vlak)	-20	-20	-20	-20

V prípade zhody viacerých hráčov si všetci títo hráči započítajú body podľa svojej pozície na ukazovateľovi rýchlovlakov a ďalší hráč v poradí získa body za svoju pozíciu, ako by k žiadnej zhode nedošlo.

Napríklad ak pri hre 5 hráčov dôjde k zhode dvoch hráčov na druhom mieste a jeden hráč neobsadí ani jedno políčko trate rýchlovlakov, bonusy sa rozdelia nasledovne:

- ♦ 25 bodov pre prvého hráča,
- ♦ 15 pre oboch zhodujúcich sa hráčov,
- ♦ -5 bodov pre hráča za nimi a nakoniec
- ♦ -20 bodov pre hráča, ktorý sa nepodieľal na stavbe trate rýchlovlakov.

V tomto variante hry sa neudeľujú bonusy „Svetobežník“ a „Najdlhšia trať“.

TVORCOVIA

Návrh hry: Alan R. Moon

Ilustrácie: Julien Delval

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Testovanie hry:

Podákovanie všetkým zúčastneným testerom: 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“ sú obchodnými známkami alebo registrovanými obchodnými známkami Days of Wonder, Inc. ©2004–2022 Days of Wonder, Inc. Všetky práva vyhradené.