

Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

JÍZDENKY, PROŠÍM!

LEGENDY ZÁPADU



DAYS OF
WONDER



2-5



10+



20-90'



19. století se chýlí k závěru a Amerika je v rozmachu. Nové železniční společnosti se předhánějí v plnění potřeb rostoucí populace. Obchodníci, úředníci, potraviny i zboží putuje z místa na místo. Vzniká složitá síť železničních tratí.



Thaddeus Reeves byl jedním z mladých podnikatelů, kteří snili o propojení celých států, a dosáhl úspěchu, který dalece předčil i nejdřívejší sny. Reevesovy železnice rychle vybudovaly lukrativní síť od Atlantiku k Mississippi a společnost čeká zářná budoucnost. Avšak chamtiví železniční baroni sledují Thaddeovo rostoucí železniční impérium a přemýšlí, jak se ho zbavit.



Roky běží dál a Reevesovy železnice neustále rostou a prospívají. Vaše nová železniční společnost je připravena vstoupit do tohoto zajímavého průmyslu. Nově nakoupené parní lokomotivy jsou příslibem příležitosti a bohatství a nová síť expresů by mohla znamenat rozdíl.

S pocitem uspokojení otevřete noviny a začnete se do zpráv ze západu...



OBSAH

Počáteční herní součásti	str. 3	Konec hry	str. 12
Herní součásti pro kampaň	str. 3	Poznámka autora	str. 14
Kampaňová hra	str. 4	Autoři	str. 15
Příprava každé hry	str. 6	Rychlý přehled	str. 16
Cíl hry	str. 8		
Tah hráče	str. 8		
• Dobrání karet vlaků	str. 8		
• Obsazení tratě	str. 8		
• Dobrání jízdenek	str. 11		



POČÁTEČNÍ HERNÍ SOUČÁSTI

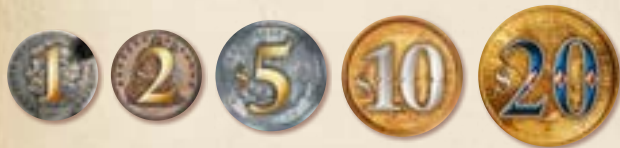
1 herní plán se zámky (na začátku hry 5 částí)



280 umělohmotných vlaků (56 modrých, žlutých, zelených, černých a červených)



dolarové mince v různých nominálních hodnotách



136 ilustrovaných karet:

1 balíček vlaků (90 karet: 12 karet vlaků od každé barvy, 12 lokomotiv a 6 novin)



1 balíček jízdenek (33 karet)



1 balíček událostí (7 karet)



5 karet bonusů společnosti



1 karta služebního vozu

5 krabiček společností (1 v každé barvě hráče)



transakční listky

1 sešit pravidel

HERNÍ SOUČÁSTI PRO KAMPAŇ

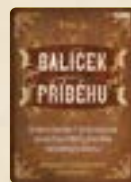
Neotvírejte, nečtěte ani si neprohlížejte žádné z těchto herních součástí, dokud k tomu nedostanete pokyn.



8 rozšiřujících krabiček a přihrádka pro průvodčího



8 rozšiřujících desek



1 balíček příběhu



77 pohlednic



KAMPAŇOVÁ HRA



PŘEHLED

Tato hra *Jízdenky, prosím* je typu legacy. To znamená, že některé výsledky jedné hry se přenášejí do her následujících. Pokud jste již legacy hru hráli někdy dříve, bude vám většina tohoto odstavce povědomá. Pokud jste žádnou ještě nehráli, pokračujte ve čtení, protože tato hra se liší od her, které jste dosud hráli.

V průběhu dvanácti her budete ve své kopii hry provádět trvalé změny. Budete přidávat nová pravidla, nové herní komponenty, nové části herního plánu a tak dále. Většina z těchto věcí je na začátku hry skryta – neotvírejte žádné krabičky (s výjimkou počátečních herních součástí), dokud k tomu nedostanete pokyn.

Každá partie má začátek, střední hru a konec. Po sečení výsledků provedete ve své hře změny v závislosti na tom, co se v právě skončené hře odehrálo. Poté herní součásti a karty uklidíte zpět do krabice a hru uložíte jako jakoukoliv jinou hru.

Na začátku své příští hry však najdete součásti ve stavu, v jakém jste je opustili – začnou platit nová pravidla a budete používat nově přidávané karty, na herním plánu bude více prvků.

Nemějte obavy, provedeme vás tím.

Je možné, dokonce pravděpodobné, že nějaké nové pravidlo opomenete nebo něco zahrajete špatně. To je v pořádku. Pokud je snadné to napravit, učiňte tak. Pokud ne, pamatujte, že je to hra, a pokračujte.

Důležitá poznámka

V krabici najdete balíček karet příběhu. Karty příběhu si nečtěte, dokud k tomu nedostanete pokyn, a balíček nemíchejte. Pokud se vám tyto karty z jakéhokoliv důvodu zpřehází, požádejte někoho, kdo se kampaně neúčastní, aby je vrátil do správného pořadí stranou A vzhůru (1865-01A, 1865-02A, ...).

UCHOVÁVÁNÍ KARET A ODKLÁDÁNÍ DO VÝSLUŽBY

Kampaňová krabice je oddělovači rozdělena na šest částí, ve kterých jsou uloženy různé herní součásti:

- ◆ **Karty vlaků** je místo, kde je mezi hrami uložen balíček vlaků.
- ◆ **Jízdenky** je místo, kde je mezi hrami uložen balíček jízdenek.
- ◆ **Události** je místo, kde je mezi hrami uložen balíček událostí.
- ◆ **Sklad** je místo, kde jsou mezi hrami uloženy všechny ostatní karty a herní součásti.
- ◆ **Pošta** je místo, kde jsou uloženy neobjevené pohlednice. Nedívejte se na ně, dokud k tomu nedostanete pokyn.

- ◆ **Sklad nedoručitelných dopisů** je místo, kam se odkládají karty do výslužby.

ODKLÁDÁNÍ DO VÝSLUŽBY

V průběhu hry budete dostávat pokyn k odložení herních součástí do výslužby. To znamená, že příslušná herní součást již nebude dále potřeba. Karty odložené do výslužby uložte do skladu nedoručitelné pošty v zadní části kampaňové krabice. Ostatní herní součásti odložené do výslužby vraťte do krabice. Většinu z nich už nebudete potřebovat, některé se však mohou do hry ještě vrátit.

POHLEDNICE

Na některých jízdenkách je uveden číselný údaj, který znamená, že máte přečíst pohlednici. Kdy přesně tak máte učinit, bude vysvětleno později.



SPOLEČNOSTI

Každý hráč se ujme role prezidenta železniční společnosti. Vaší snahou bude v průběhu her rozšiřovat svou společnost a učinit ji nejuspěšnější společností v Severní Americe. Každá společnost má speciální krabičku se dvěma oddělenými prostory: kancelář a pokladnice. Kancelář je místo, kam mezi hrami ukládáte karty a žetony. Na začátku každé hry si v rámci přípravy vezměte veškeré herní součásti ze své kanceláře. Druhý prostor se nazývá pokladnice, je zapečetěn a v horní části má štěrbinu. Herní součásti, které vložíte do pokladnice, tam zůstanou až do konce kampaně (12 her) a určí, která společnost byla v průběhu kampaně nejuspěšnější. Čím více máte v pokladnici, tím lepší výsledek na konci.

Pokladnice



Kancelář

BALÍČEK PŘÍBĚHU

Balíček příběhu vás provede jednotlivými hrami, které tvoří kampaň. Na začátku každé hry otočte v rámci kroku 7 přípravy vrchní kartu balíčku příběhu a přečtěte ji. Pokračujte ve čtení balíčku příběhu, dokud nenarazíte na kartu **PAUZA** nebo **STOP**, která značí, že pro danou chvíli už žádné další karty nemáte číst. **Ujistěte se, že jste přečetli obě strany všech karet.** Po přečtení karet (obou stran!) je můžete uložit do výslužby do skladu nedoručitelných dopisů, pokud tedy nevstupují do hry (například nová karta události – viz níže).



UDÁLOSTI

Na začátku hry je balíček událostí tvořen sedmi kartami událostí. Když z balíčku vlaků otočíte noviny, začne hru ovlivňovat nová událost. V průběhu hraní budete objevovat nové země a do balíčku přibudou nové události, zatímco ty staré odložíte do výslužby. Když objevíte nové události, nejprve je přečtěte a přidejte je do balíčku událostí.



DOLARY

Řídíte společnost a vaším cílem je vydělat co nejvíce peněz (dolarů). Jednak v každé jednotlivé hře, ale hlavně v průběhu celé kampaně. Na konci každé hry je hráč s nejvíce penězi vyhlášen vítězem. V průběhu hry hráči mají své dolarové mince viditelně před sebou.



SKRYTÉ HERNÍ SOUČÁSTI

Ve hře se nachází mnoho herních součástí, které jsou na začátku kampaně skryty. V průběhu hraní je budete přidávat a začleňovat do již používaných herních součástí. Mezi skryté herní součásti patří:

Rozšiřující desky

Na začátku kampaně budete hrát pouze s východní částí Severní Ameriky. Jak se budou vaše společnosti a železniční síť rozrůstat, budete k stávajícímu hernímu plánu přidávat nové rozšiřující desky. Tyto desky se stanou součástí vašeho herního plánu i pro všechny následující hry.



Rozšiřující krabičky

Hra obsahuje 8 rozšiřujících krabiček a přihrádku pro průvodčího, které obsahují tajemné předměty. K jejich otevření dostanete pokyn. Když otevřete rozšiřující krabičku, mohou všichni hráči prozkoumat její obsah a vše si přečíst. Jakmile ji otevřete, není už nic z jejího obsahu tajné.



Pohlednice

V různých okamžicích dostanete pokyn, abyste si vzali pohlednici. Když si vezmete pohlednici, přečtěte nahlas jednu stranu (na pohlednici je uvedeno kterou) a druhou držte v tajnosti, dokud nedojde ke splnění její podmínky.



Když splníte podmínku uvedenou na pohlednici, ukažte ji ostatním hráčům a vezměte si odpovídající výhodu.

Pohlednice, které si vezmete na konci hry, je možné plnit až od příští hry. Pohlednice, které si vezmete na konci 12. hry, není možné splnit.

NOVÁ PRAVIDLA

V sešitu pravidel se nacházejí prázdné rámečky. V průběhu hry budete objevovat nová pravidla a nalepovat do příslušných rámečků v tomto sešitu samolepky s pravidly. Některá pravidla budou platit po celou dobu kampaně, zatímco jiná mohou platit pouze po dobu několika her.

TAJEMSTVÍ ČEKAJÍ

Na některých kartách vlaků jsou symboly krumpáčů a lebek. Na jízdenkách se dále nachází barevné pruhy (a na některých ještě příběhový text). Prozatím to všechno ignorujte.

V průběhu hry najdete pohlednice, které zmíní pravidla, karty událostí a místa, která jste ještě nenašli. Nebojte, nic vám neuniklo. Jednoduše jste zatím neobjevili příslušnou část světa.

PŘED SVOU PRVNÍ HROU

Před přípravou první hry si přečtěte celá pravidla. I když jste zkušený hráči Jízdenek, prosím, některá pravidla se mohou od jiných verzí lišit.

Oddělte noviny od ostatních karet vlaků.

Každý hráč si vybere společnost, za kterou bude po celou dobu kampaně hrát. Vezme si krabičku společnosti své barvy a napíše na ní své jméno.

Vezměte ze skladu karty bonusů společností a vložte je do kanceláří odpovídajících společností (předních částí krabiček společností). Vezměte ze skladu kartu služebního vozu a dejte ji náhodnému hráči.

Jakmile přečtete celá pravidla, začněte připravovat hru a až dostanete pokyn (v rámci kroku 7), pokračujte balíčkem příběhu.





PŘÍPRAVA KAŽDÉ HRY



1. Sestavte na stole herní plán. Na začátku kampaně je herní plán tvořen pěti částmi **A**. Jak hra pokračuje a herní plán se rozrůstá, roste i počet částí, kterými je tvořen.
2. Každý hráč si vezme krabičku své společnosti a vezme si veškerý obsah své kanceláře (nikoliv však pokladnice!) **B**. Na začátku první hry bude ve vaší kanceláři jedna karta (karta bonusu společnosti) **C**.
3. Každý hráč si vezme 5\$ v mincích **D**.
4. V závislosti na počtu hráčů zamíchejte do balíčku vlaků správný počet novin:
 - 2 hráči: 6 novin
 - 3 hráči: 4 noviny
 - 4–5 hráčů: 3 novinyZbylé noviny uložte do skladu.
5. Zamíchejte karty vlaků a rozdejte každému hráči počáteční 4 karty vlaků **E**. Balíček vlaků položte lícem dolů vedle herního plánu a otočte z něj vrchních pět karet lícem vzhůru **F**. Jakékoliv noviny rozdané hráčům nebo vyložené v rámci pěti karet lícem vzhůru zamíchejte zpět do balíčku vlaků a nahraďte je novými kartami. Pokud jsou tři z pěti vyložených karet lokomotivy, okamžitě odhodte všech pět karet a nahraďte je pěti novými kartami.
6. Zamíchejte jízdenky a rozdejte každému hráči 4 jízdenky **G**. Zbylé jízdenky položte lícem dolů na určené místo na herním plánu **H**. Poté, co se hráč na své jízdenky podívá, musí si minimálně 2 z nich ponechat, může si jich však ponechat i více. Všechny vrácené karty dejte dospod balíčku jízdenek.

Ve vzácném případě, kdy nebude dostatek jízdenek, aby mohl každý hráč dostat 4, rozdejte tolik jízdenek, aby všichni hráči měli stejně (2 nebo 3). V takovém případě si všichni hráči musí ponechat alespoň jednu jízdenku.
7. Začněte číst balíček příběhu a pokračujte, dokud nenarazíte na kartu PAUZA. Ujistěte se, že přečtete obě strany všech karet.
8. Zamíchejte balíček událostí a lícem dolů ho položte na určené místo na herním plánu **I**. Pole pro odkládací hromádku událostí **J** začíná prázdné (na začátku hry není žádná aktuální událost).
9. Podívejte se na krabičku své společnosti a zjistěte, kolik umělohmotných vlaků budete pro aktuální hru potřebovat **K**. Pro první hru to bude 20 vlaků, ale po odehrání několika her se tento počet zvyšuje. Všechny nepoužívané umělohmotné vlaky vraťte do krabice (nebudou v této hře potřeba).





A

F



B



G

L

PRAVIDLO
A

PRAVIDLO
B

PRAVIDLO
C

PRAVIDLO
D

PRAVIDLO
E

14. Hráč s kartou služebního vozu začíná hru **L**. Pokud se daný hráč neúčastní právě hrané hry, vezměte z jeho kanceláře kartu služebního vozu, vyberte náhodně začínajícího hráče a dejte mu ji.

CÍL HRY

Cílem hry je mít nejvíce peněz.

Peníze získáte za:

- Úspěšné dokončení nepřerušené řady tratí mezi dvěma městy uvedenými na ponechané jízdence
- Obsazování tratí své barvy
- Provádění určitých akcí událostí
- Používání svých umělohmotných vlaků

Hráči ztratí peníze za každou svou jízdenku, kterou se jim do konce hry nepodaří dokončit.

V průběhu hraní objevíte další způsoby získávání a ztracení peněz.

TAH HRÁČE

Hráč s kartou služebního vozu začíná hru. Hra poté pokračuje okolo stolu po směru hodinových ručiček. Takto se hráči střídají v tazích až do konce hry. Hráč na tahu musí provést (právě) jednu z následujících třech akcí:

- **Dobráni karet vlaků**
- **Obsazení tratě**
(*Poznámka: na rozdíl od jiných her Jízdenky, prosím zde za obsazení tratě nic nedostáváte.*)
- **Dobráni jízdenek**

DOBRÁNÍ KARET VLAKŮ

V balíčku vlaků jsou karty vlaků šesti barev, lokomotivy, které fungují jako žolíky (viz níže) a noviny. Jednotlivé barvy karet vlaků odpovídají různým tratím mezi městy na herním plánu: černá, modrá, bílá, zelená, žlutá a červená.



Když se hráč rozhodne dobrat karty vlaků, může si vzít dvě karty. Kteroukoliv z nich si může vzít buď z pěti karet vyložených vedle herního plánu, nebo z vrchu balíčku (dobráni náhodné karty). Když si vybere lícem vzhůru vyloženou kartu, okamžitě ji nahradí novou kartou z vrchu balíčku vlaků.

Pokud kdykoliv jsou tři z pěti vyložených karet vlaků lokomotivy, okamžitě odhodte všech pět karet a nahradte je pěti novými kartami. Karty otáčejte po jedné.

V ruce můžete mít libovolný počet karet. Jakmile je balíček vlaků vyčerpán, zamíchejte odhozené karty vlaků (včetně novin) a vytvořte nový. Karty je potřeba zamíchat důkladně, protože většina karet byla odhozena v sadách.

Poznámka: Za velmi nepravděpodobných okolností, kdy je v balíčku a odhozených kartách 8 nebo méně karet (protože hráči je mají všechny ve svých rukách), není možné dobírat karty vlaků. Ve svém tahu tedy můžete buď obsadit trať, nebo dobrat jízdenku.

Dobráni lokomotiv

Pokud se hráč rozhodne vzít si lícem vzhůru vyloženou lokomotivu, musí to být první karta v daném kole a druhou si nedobírá.

Poznámka: Pokud má hráč štěstí a získá lokomotivu



z vrchu balíčku při dobrání náhodné karty, počítá se to jako jedna karta a může si v daném tahu dobrat druhou.

Používání lokomotiv

Lokomotivy jsou vícebarevné a počítají se jako žolíky a při obsazování tratě mohou být součástí sady kterékoliv barvy.

Někdy je potřeba odhodit lokomotivu navíc pro splnění některých pohlednic, událostí a podmínek. Pokud chcete splnit více podmínek, musíte odhodit jednu lokomotivu za každou z nich.

Například pokud máte pohlednici, na které je uvedeno **“Při obsazování tratě můžete odhodit 1 lokomotivu navíc a získat 5\$”**, a druhou, na které je uvedeno **“Při obsazování tratě můžete odhodit 1 lokomotivu navíc a dobrat si 2 karty vlaků”**, musíte odhodit dvě lokomotivy, abyste získali 2 karty vlaků i 5\$.

Noviny

Pokaždé, když z balíčku vezmete noviny (ať už jako náhodnou kartu nebo jako náhradu):

- Otočte vrchní kartu z balíčku událostí a lícem vzhůru ji položte na odkládací hromádku. Okamžitě se stává aktuální událostí.
- Odhodte noviny a doberte z balíčku vlaků místo nich náhradu.



Mnoho událostí je déletrvajících. Jejich efekt platí tak dlouho, dokud jsou aktuální událostí (vrchní kartou na odkládací hromádce událostí). Události označené bleskem mají okamžitý efekt a nemají žádný další efekt (zůstanou ležet na vrchu odkládací hromádky).

Může se stát, že aktuální událost odložíte do výslužby. Když se tak stane, okamžitě otočte novou událost.

OBSAZENÍ TRATĚ

Tratí se rozumí řada navazujících barevných polí (případně šedých polí) mezi dvěma sousedními městy na mapě.

Obsazení tratě hráč provede tak, že vyloží sadu tolika karet vlaků, kolika polí je příslušná trať tvořena. Sada karet musí mít stejnou barvu jako trať (viz příklad 1). Šedou trať je možné obsadit pomocí sady karet libovolné jedné barvy (viz příklad 2).

Pamatujte, že lokomotivy fungují jako žolíky a mohou být součástí sady karet vlaků libovolné barvy.

Když obsadíte trať, položte na každé její pole po jednom svém umělohmotném vlaku a odhodte karty, které jste pro její obsazení použili.

Trať je možné obsadit pouze tehdy, když je na obou jejích koncích město (trať, které vedou mimo herní plán, obsadit nelze).

Můžete obsadit libovolnou volnou trať na herním plánu. Není potřeba navazovat na žádnou vámi dříve obsazenou trať. Ve svém tahu můžete obsadit pouze jednu trať. Celou trať je třeba obsadit v rámci jednoho tahu. Není například možné položit dva umělohmotné vlaky na trať tvořenou třemi poli a s položením třetího umělohmotného vlaku počkat do dalšího tahu.

Příklad 1

Pro obsazení tratě z Montréalu do Buffala potřebujete sadu dvou červených karet vlaků nebo dvou modrých karet vlaků.



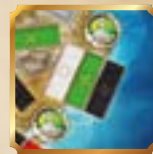
Příklad 2

Pro obsazení tratě z Buffala do New Yorku můžete použít libovolnou sadu třech karet vlaků za předpokladu, že mají stejnou barvu.



Dvojitě a trojitě tratě

Některá města jsou spojena dvojitou nebo trojitou tratí (dvě nebo tři tratě stejné délky, které spojují stejná města).



Jeden hráč nemůže obsadit více jak jednu trať z dvojitě nebo trojitě tratě.

Důležitá poznámka

Při hře dvou nebo tří hráčů je možné obsadit pouze jednu trať z dvojitě tratě mezi dvěma městy: jakmile hráč obsadí jednu z nich, je druhá trať dané dvojitě tratě uzamčena a ostatním hráčům nedostupná. Tři tratě, které tvoří trojitou trať, jsou bez ohledu na počet hráčů k dispozici vždy.

Další pravidla pro obsazování tratí

Při obsazování tratí může být třeba zohlednit i další pravidla. Na začátku kampaně jsou dvě (uvedena níže). S postupující hrou objevíte nová pravidla pro obsazování tratí.

Při obsazování tratí se řiďte postupně následujícími pravidly. Pravidla, pro která nesplňujete podmínky (nebo jste je ještě nenašli!), přeskočte.

PRÁVIDLO
F

PRÁVIDLO
G

PRAVIDLO
H

PRAVIDLO
L

PRAVIDLO
I

PRAVIDLO
M

PRAVIDLO
J

PRAVIDLO
N

TRATĚ SPOLEČNOSTI

Když obsadíte trať (libovolné délky), která barevně odpovídá vaší společnosti, okamžitě si vezměte bonus, který je uveden na kartě vaší společnosti.



PRAVIDLO
O

PRAVIDLO
K

PRAVIDLO
P

PRAVIDLO
Q

PRAVIDLO
R

PRAVIDLO
S

PRAVIDLO
T

PRAVIDLO
U

PRAVIDLO
V

OBSAZENÍ TRATĚ DO VELKÉHO MĚSTA



Když obsadíte trať, která vede do alespoň jednoho velkého města, doberte si do ruky vrchní kartu z balíčku vlaků. I když propojíte dvě velká města, získáte pouze jednu kartu. Pokud se připojíte k jednomu městu opakovaně, dostanete kartu při každém připojení.

DOBRÁNÍ JÍZDENEK



Svůj tah můžete využít pro získání dalších jízdenek. To učiníte tak, že si vezmete 3 vrchní karty z balíčku jízdenek. Pokud jsou v balíčku méně než 3 jízdenky, vezměte si všechny zbylé karty.

Alespoň jednu z takto dobraných jízdenek si musíte ponechat, můžete si však ponechat i více. Nevybrané jízdenky vraťte dospod balíčku jízdenek. Jízdenky, které si vezmete a okamžitě neodhodíte, si musíte ponechat až do konce hry. Není možné je odhodit v rámci pozdějšího dobírání jízdenek.

Města uvedená na jízdence představují cestovní cíle. Pokud se vám podaří do konce hry vytvořit nepřerušovanou řadu umělohmotných vlaků své barvy mezi městy uvedenými na jízdence ve svém držení, získáte uvedený počet dolarů. Pokud se vám nepřerušovanou trasu mezi uvedenými městy dokončit nepodaří, uvedený počet dolarů ztratíte. Na některých jízdenkách je rovněž uveden příběhový text. Na začátku první hry tento text můžete ignorovat (v průběhu hraní bude vysvětlen).

Není-li uvedeno jinak, držte své jízdenky až do konce hry před ostatními hráči v tajnosti. Hráč může mít v průběhu hry libovolný počet jízdenek.



KONEC HRY

Pokud některému hráči zbývá na konci jeho tahu v zásobě pouze 0, 1 nebo 2 umělohmotné vlaky, všichni hráči **včetně něj** odehrají svůj poslední tah. Hra je poté u konce.



1. Určení vítěze

Každý hráč si vezme transakční lístek, napíše na něj rok hry a vyplní následující řádky:

• Mince v ruce

Každý hráč zapíše do příslušného řádku na transakčním lístku hodnotu svých mincí v ruce.

• Bonus za zbylé vlaky

Každý hráč si spočítá, kolik umělohmotných vlaků mu zbylo v jeho osobní zásobě a zapíše si následující bonusové dolary:

Zbylé vlaky	Bonusové dolary
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Celková hodnota jízdenek

Hráči ukáží své jízděnky a zkontrolují, zda se jim podařilo (či nikoliv) propojit příslušná města. Na transakční lístek zapíšou celkovou hodnotu svých jízdenek (kladnou či zápornou).



SOUČTY TRANSAKČNÍCH LÍSTKŮ

Hráči sečtou všechny hodnoty a zapíšou na svůj transakční lístek výsledek. Součet na transakčním lístku nikdy nemůže být záporný.

Hráč s nejvíce dolary se stává vítězem hry. **Ještě ale hru neuklizejte.**



Pomocná kritéria

Pokud dva nebo více hráčů dosáhlo stejného součtu, dosáhl lepšího umístění ten z nich, který dokončil více jízdenek. Pokud shoda trvá i nadále, dosáhl lepšího výsledku ten z nich, který byl v pořadí hráčů později.

SLUŽEBNÍ VŮZ

Hráč, který skončil poslední, si vezme kartu služebního vozu a uloží ji do své kanceláře.



NĚKDO VYNECHAL HRU?

Na konci kampaně hráči obdrží body za každou hru, které se v rámci kampaně nezúčastnili (toto se vyhodnocuje na konci kampaně).

2. Odložení události do výslužby

Hráč, který má kartu služebního vozu, vybere jednu událost z odhazovací hromádky událostí a veřejně ji odloží do výslužby. V dalších hrách se již nebude dále objevovat. Ve vzácném případě, kdy je odhazovací hromádka prázdná, žádnou událost do výslužby neodloží.

3. Kontrola karty pauzy

Zkontrolujte balíček příběhu, zda do hry nevstupují nějaké nové herní součásti či pravidla.

PRAVIDLO
Z

PRAVIDLO
AA

PRAVIDLO
BB

6. Herní součásti v pokladnici

Hráči si uloží transakční listky do svých pokladnic.

PRAVIDLO
CC

PRAVIDLO
DD

8. Uklidíte hru nebo hrajte znovu!

Uložte veškeré ostatní herní součásti (jízdenky, karty vlaků, mince atd.) zpět do krabice nebo si zahrajte další hru!



POZNÁMKA AUTORA

Dějiny americké železnice evokují různá ustálená slovní spojení: expanzionismus, divoký západ a panenská příroda. V této hře je využíváme pro vyprávění příběhu o světě inspirovaném tím naším. Nicméně americká expanze měla svou cenu. Docházelo k vysídlování a zabíjení domorodých amerických kmenů. Kvykořisťování železničních dělníků, špatnému zacházení a zraněním. Při vytváření této hry jsme nenašli způsob, jak do jejího odlehčeného tématu tyto prvky zakomponovat. Účelem tohoto opomenutí nebylo popírání nebo zastírání těchto událostí. Doporučujeme vám přečíst si více ze skutečných dějin rozšiřování americké železnice.



LEGACY

JÍZDENKY, PROŠÍM!

LEGENDY ZÁPADU

Návrh hry a vývoj

Rob Daviau, Matt Leacock a Alan R. Moon

Producent
Adrien Martinot

Ilustrace
Julien Delval

Umělecký ředitel
Cyrille Daujean

Další vývoj
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Úprava
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Grafický design
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing a komunikace
Alexiane Achard

Překlad a korektury
Petr Pelikán
Jan Hartl

Speciální poděkování od autorů a Days of Wonder patří všem, kteří pomáhali s testováním hry:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwesen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost, a Michelle Zentis.

Tuto hru věnujeme těmto: Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline a Sébastien.

RYCHLÝ PŘEHLED

TAH HRÁČE

Proveďte jednu z následujících možností:

Dobrání karet vlaků

VeźmĚte si 2 karty vlaků, buď lícem vzhůru, nebo náhodně z balíčku. Nebo si veźmĚte 1 lokomotivu lícem vzhůru.

Pokud otočíte noviny, otočte vrchní událost a položte ji na odkládací hromádku událostí. PotĚ noviny nahradte kartou vlaku.

Obsazení tratĚ

(Řiďte se pokyny níže.)

Dobrání jízdenek

VeźmĚte si 3 jízdenky z balíčku. Alespoň 1 si ponechte.

Ostatní dejte dospod balíčku jízdenek.

KONEC HRY

SečtĚte následující hodnoty:

- 👉 **Hotovost v ruce**
- 👉 **Bonus za zbylé umĚlohmotné vlaky**
- 👉 **Celková hodnota jízdenek**

Výsledek zapište na transakční lístek.

PotĚ se řiďte dalšími pravidly pro konec hry.

Bonus za zbylé vlaky

Zbylé vlaky	VydĚlanĚ dolary
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

OBSAZENÍ TRATĚ

Vyložte karty vlaků barevnĚ odpovídající trati a obsadte ji, potĚ **provedte postupně následující kroky**. Kroky bez samolepky pĚskočte.

(V průběhu hry budete pĚřidávat nové samolepky a nové kroky. Nebudou pĚřicházet popořadĚ.)

Samolepka
1

Samolepka
5

Samolepka
9

Samolepka
6

Samolepka
10

Samolepka
2

Samolepka
7

Samolepka
11

3. TRATĚ SPOLEČNOSTI

Pokud trať barevnĚ odpovídá vaší společnosti, veźmĚte si bonus, který je uvedený na kartĚ bonusu vaší společnosti.



Samolepka
4

Samolepka
8

12. VELKÁ MĚSTA

Pokud se pĚřipojíte k alespoň jednomu velkĚmu městu, doberte si vrchní kartu z balíčku vlaků.



16

