

Alan R. Moon



# CESTOVNÉ LÍSTKY, PROSÍM!

## VLAKOVÉ DOBRODRUŽSTVO NAPRIEČ AMERIKOU!

Jedného búrlivého jesenného večera sa päť dobrých priateľov zišlo v zadnej miestnosti jedného z najstarších súkromných klubov. Každý z nich mal za sebou dlhú cestu. Prišli z rôznych kútov sveta, aby oslávili tento veľmi mimoriadny deň - 2. októbra 1900. Práve uplynulo 28 rokov odo dňa, keď známy londýnsky čudák, Phileas Fogg, vyhral stávkou o 20 000 libier. Dokázal totiž obísť svet za 80 dní!

V čase Foggovej neuveriteľnej cesty študovali títo priatelia spolu na univerzite. Inšpirovaní jeho neuveriteľnou cestou a niekoľkými pollitrami z miestnej krčmičky, oslávili pamiatku jeho cesty okolo sveta skromnejšou výpravou a malou stávkou - fľašou dobrého červeného vína pre toho, kto sa prvý dostane do Le Procope v Paríži. Každý rok sa znova zišli, aby vzdali hold Foggovej ceste. Zakaždým predložili návrh na novú expedíciu (vždy o niečo zložitejšiu) a novú stávkou (vždy o niečo vyššiu). Teraz, na úsvite nového storočia, nadišiel čas uskutočniť novú veľkolepú cestu. Stávka: 1 milión dolárov pre víťaza. Úloha: len za sedem dní precestovať po železnici Severnú Ameriku. Cesta začína hneď teraz ...

*Cestovné lístky, prosím!* je hra pre všetkých milovníkov sveta železníc. Hráči súťažia v prepájaní rôznych miest stávaním železničných tratí na mape Severnej Ameriky.



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER





# OBSAH BALENIA

- ♦ 1 herná mapa severoamerických železničných tratí
- ♦ 240 farebných vagónov (45 modrých, červených, zelených, žltých a čiernych, plus niekoľko náhradných vagónov z každej farby)
- ♦ 142 ilustrovaných kariet:



110 kariet vagónov (po 12 kusoch: cisterny, nákladné aj osobné vagóny, chladiarenské, otvorené nákladné, na uhlie, služobné vagóny, výklopníky, plus 14 lokomotív)



30 kariet cieľových staníc



1 karta so stručným prehľadom



1 bonusová karta za najdlhšiu neprerušovanú trať

- ♦ 5 drevených bodovacích žetónov (1 pre každého hráča – modrý, červený, zelený, žltý a čierny)
- ♦ 1 pravidlá
- ♦ 1 prístupové číslo k internetovému účtu Days of Wonder

## PRÍPRAVA HRY

Položte mapu doprostred stola. Každý hráč si vezme súpravu 45 vagónov spolu s bodovacím žetónom v rovnakej farbe. Hráči umiestnia svoje bodovacie žetóny na štart 1 bodovacej dráhy vedúcej pozdĺž okraja mapy. Kedykoľvek hráč v priebehu hry získa body, posunie svoj žetón o príslušný počet políčok dopredu.

Zamiešajte karty vagónov a na začiatku rozdajte každému hráčovi štyri karty 2. Zostávajúci balíček kariet vagónov umiestnite vedľa hracej dosky a otočte vrchných päť kariet obrázkom nahor 3.

Bonusovú kartu za najdlhšiu neprerušovanú trať položte obrázkom nahor vedľa hracej dosky 4.

Zamiešajte karty cieľových staníc a rozdajte každému hráčovi po tri karty 5. Hráči si ich prezrú a rozhodnú sa, ktoré si ponechajú. Musia si ponechať najmenej dve karty, ale ak chcú, môžu si nechať všetky tri. Vrátené karty sa položia naspodok kôpky kariet cieľových staníc. Túto kôpku potom položte vedľa hracej plochy 6. Hráči uchovávajú svoje karty cieľových staníc v tajnosti až do konca hry.

Teraz ste pripravení začať hrať.

## CIEĽ HRY

Cieľom hry je nazbierať čo najvyšší počet bodov. Body možno získať tromi spôsobmi:

- ♦ za obsadenie trate medzi dvomi susednými mestami na mape;
- ♦ za dokončenie neprerušovanej trate medzi dvomi mestami uvedenými na karte (kartách) cieľových staníc;
- ♦ za dokončenie najdlhšej neprerušovanej trate.

Body sa odčítajú z hráčovho celkového skóre za každú kartu cieľovej stanice, ktorá nie je na konci hry úspešne dokončená.

## HERNÉ KOLO

Hráč, ktorý je najskúsenejším cestovateľom, začína hru. Ostatní hráči sa zapájajú do hry v smere hodinových ručičiek. Počas svojho kola musí hráč vykonať iba jednu z troch nasledujúcich akcií:

**Potiahnutie kariet vagónov** – hráč si môže potiahnuť dve karty vagónov. Môže si vziať akúkoľvek z piatich kariet vagónov otočených obrázkom nahor alebo si môže potiahnuť vrchnú kartu z kôpky (potiahnutie naslepo). Keď si vezme kartu otočenú obrázkom nahor, okamžite ju nahradí vrchnou kartou z kôpky. Potom si potiahne druhú kartu, a to opäť buď z kariet otočených obrázkom nahor, alebo zvrchu kôpky. (Pozor: špeciálne pravidlá pre karty lokomotív - pozri nižšie Potiahnutie kariet vagónov.)

**Obsadenie trate** – Hráč môže obsadiť trať tak, že zahrá súpravu kariet vagónov, ktoré sa s traťou zhodujú farbou a počtom. Na každé políčko tejto trate umiestni jeden zo svojich farebných vagónov. Potom zaznamená získané body posunutím svojho bodovacieho žetónu o príslušný počet políčok na bodovacej dráhe (pozri Bodovacia dráha).

**Potiahnutie kariet cieľových staníc** – Hráč si potiahne tri karty cieľových staníc zvrchu kôpky kariet cieľových staníc. Musí si nechať aspoň jednu z nich, ale môže si nechať dve alebo všetky tri. Vrátené karty sa umiestnia naspodok kôpky.

## POTIAHNUTIE KARIET VAGÓNOV

V hre je osem druhov kariet vagónov a 14 kariet lokomotív. Farby kariet vagónov zodpovedajú rôznym cestám medzi mestami na hracej doske – fialová, modrá, oranžová, biela, zelená, žltá, čierna a červená. Lokomotívy sú viacfarebné a slúžia ako divoké karty v hre, ktoré môžu byť súčasťou akejkoľvek súpravy kariet pri stavaní trate. Ak je karta lokomotívy jednou z piatich kariet otočených obrázkom nahor, hráč, ktorý si ju potiahne, si už nemôže vziať ďalšiu kartu (získa tak iba jednu kartu namiesto dvoch). Ak sa stane lokomotíva náhradou za prvú potiahnutú kartu, hráč si ju nemôže vziať. Ak sú kedykoľvek tri z piatich kariet obrátených obrázkom nahor lokomotívy, potom sa ihneď všetkých päť kariet vyradí a nahradí novými kartami.

**Poznámka:** Ak má hráč šťastie a potiahne si lokomotívu zvrchu kôpky kariet pri potiahnutí naslepo, považuje sa za jednu kartu a hráč si stále môže ťahať ďalšie karty do celkového počtu dvoch kariet za toto kolo.

Hráč môže mať počas hry v ruke ľubovoľný počet kariet.

Len čo sa kôpka spotrebuje, vyradené karty sa znova zamiešajú a vznikne tak nová kôpka kariet. Karty je potrebné zamiešať dôkladne, pretože boli vyradené v súpravách. Ak nastane nepravdepodobná situácia, že kôpka kariet je rozobraná a žiadne odhodnené karty už nie sú k dispozícii (pretože hráči držia karty v ruke), hráč nemá možnosť potiahnuť si ďalšie karty vagónov. Musí preto obsadiť trať alebo si potiahnuť kartu cieľovej stanice.

## OBSDENIE TRATE

Pre obsadenie trate musí hráč zahráť karty, ktorých počet zodpovedá počtu polí vybranej trate. Súprava kariet musí byť rovnakého typu. Väčšina tratí vyžaduje pre obsadenie špecifický typ súpravy. Napríklad modrá trať musí byť obsadená použitím modrých osobných vagónov. Niektoré trate (tie, ktoré sú označené šedou farbou) sa môžu obsadiť použitím súpravy kariet akejkoľvek farby. Pri obsadzovaní trate hráč umiestni na každé políčko trate jeden zo svojich plastových vagónov. Všetky karty, ktoré sa použili na získanie trate, sa potom odstránia z hry. Hráč môže obsadiť akúkoľvek neuzavretú trať na hernom pláne. Nikdy nie je povinný pripájať trate k iným, ktoré už zahrál predtým v hre. Hráč môže v jednom kole obsadiť



maximálne jednu trať, teda spojiť dve susedné mestá, nikdy nie viac.

Niektoré mestá sú spojené dvojčítymi traťami. Počas hry nemôže jeden hráč obsadiť obe trate medzi rovnakými mestami.



Dvojité trate

**Dôležitá poznámka:** pri hre dvoch alebo troch hráčov sa môže použiť len jedna z dvojčítých tratí. Hráč môže obsadiť jednu z týchto tratí, druhá je až do konca hry pre ostatných hráčov neprístupná.



Príklad 1

Na obsadenie trate z Montrealu do New Yorku potrebuje hráč súpravu troch kariet modrých osobných vagónov.



Príklad 2

Na obsadenie trate z Montrealu do Toronta môže hráč použiť akúkoľvek súpravu kariet vagónov za predpokladu, že budú rovnakého typu.



## BODOVACIA DRÁHA

Len čo hráč obsadí trať, zaznamená si počet bodov, ktoré získal, pohybom bodovacieho žetónu po bodovacej dráhe:

## POTIAHNUTJE KARIET CIELOVÝCH STANIC

Hráč môže využiť svoj ťah na potiahnutie ďalších kariet cieľových staníc. Urobí to potiahnutím troch nových kariet zvrchu kôpky kariet cieľových staníc. Hráč si musí nechať vždy aspoň jednu kartu, ale môže si nechať dve alebo všetky tri. Ak kôpka obsahuje menej ako tri karty, hráč si ich potiahne len toľko, koľko ich je k dispozícii. Karty, ktoré si neponechá, odloží naspodok kôpky kariet cieľových staníc.

Každá karta cieľových staníc obsahuje názov dvoch miest na mape a bodovú hodnotu. Ak hráč úspešne dokončí sériu tratí spájajúcich tieto dve mestá, pripočíta si k svojmu výsledku na konci hry počet bodov napísaných na danej karte. Ak sa mu však nepodarí tieto dve mestá spojiť, uvedený počet bodov sa mu odčíta.

Hráči neukazujú ostatným spoluhráčom karty cieľových staníc až do záverečného sčítania bodov. Hráč môže mať počas hry ľubovoľný počet kariet cieľových staníc.

## KONIEC HRY

V okamihu, keď zásoba farebných vagónov jedného hráča klesne na počet dvoch a menej na konci jeho kola, každý z hráčov, vrátane uvedeného hráča, získa ešte jedno posledné kolo. Hra potom končí a hráči si spočítajú výsledné body.







## POČÍTANIE BODOV

Hráči by mali mať spočítané body, ktoré získali obsadzovaním rôznych tratí. Aby ste sa ubezpečili, že nedošlo k chybe, radšej získané body ešte prepočítajte.

Hráči potom musia odhaliť všetky svoje karty cieľových staníc. Hodnota za úspešne dokončené trate z kariet sa pridáva k celkovému súčtu bodov. Hodnota nedokončených tratí z kariet sa odpočíta od celkového súčtu bodov.

Hráč, ktorý postavil najdlhšiu neprerušovanú trať na hernej doske, dostane špeciálnu bonusovú kartu a pripočíta si 10 bodov k svojmu výsledku. Na účely porovnania dĺžky trate berte do úvahy len trate tvorené líniou vagónov rovnakej farby. Neprerušovaná trať môže zahŕňať slučky a prechádzať viackrát jedným mestom. Avšak jeden vagón sa nemôže použiť dvakrát v jednej neprerušovanej trati. Ak je výsledok najdlhšej trate nerozhodný (viac hráčov má rovnako dlhú najdlhšiu trať), všetci hráči s nerozhodným výsledkom získavajú 10 bonusových bodov.

Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva. Ak dvaja alebo viacerí hráči majú rovnaký počet bodov, vyhráva hráč, ktorý dokončil najviac tratí z kariet cieľových staníc. V prípade, že je výsledok stále nerozhodný, vyhráva hráč, ktorý získal kartu za najdlhšiu neprerušovanú trať.

DĹŽKA TRATE	POČET ZÍSKANÝCH BODOV
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## Days of Wonder Online

Zaregistrujte si svoju deskovú hru

Zaregistrujte si svoju deskovú hru



Zde je vaše jízdenka na vlak do internetového světa Days of Wonder - online komunity hráčů, kde VŠICHNI vaši přátelé již hrají! Zaregistrujte si vaši hru na [www.daysofWonder.com](http://www.daysofWonder.com) a získáte online slevu, objevíte nové varianty hry, dodatečné mapy a mnohem více. Jednoduše klikněte na tlačítko „New Player“ a postupujte podle instrukcí.

Tu je váš cestovný lístok na vlak do internetového světa Days of Wonder - online komunity hráčů, kde VŠETCI vaši přátelé už hrají!

Zaregistrujte si vašu hru na [www.daysofWonder.com](http://www.daysofWonder.com) a získate online zľavu, objavíte nové varianty hry, dodatočné mapy a oveľa viac. Jednoducho kliknite na tlačidlo „New Player“ a postupujte podľa pokynov.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## POĎAKOVANIE

Návrh hry: Alan R. Moon

Ilustrácie: Julien Delval

Grafický dizajn: Cyrille Daujean

Špeciálne poďakovanie od Alana a Days of Wonder všetkým, ktorí hru testovali a prispeli k jej tvorbe:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.