

Alan R. Moon

JÍZDENKY, PROSÍM!

Pravdelný rytmus vlaku nabízí příslib dobrodružství, zatímco za okny ubíhá krajina Severní Ameriky počátku 20. století.

Jízdenky, prosím!™ je dobrodružná hra o cestování vlakem napříč zemí. Hráči soutěží o propojení různých měst tím, že si nárokují železniční tratě na barevné mapě.



OD
8
LET

2-5
HRÁČŮ

30-60
MINUT

**DAYS OF
WONDER**

Herní komponenty

♦ česká pravidla

♦ 1 herní plán (mapa severoamerických železničních tratí)

♦ umělohmotné vlaky v 5 barvách (několik náhradních v každé barvě je součástí balení, ujistěte se, že na začátku každé hry má každý hráč 45 vlaků)

♦ 5 bodovacích žetonů (1 od každé barvy)

♦ 1 bonusová karta nejdelší tratě



♦ 33 karet jízdenek



♦ 110 karet vlaků: 12 od každé z 8 barev tratí (fialová, červená, oranžová, žlutá, zelená, modrá, bílá, černá) a 14 lokomotiv, které jsou žolíkové karty



Příprava hry

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.

2. Každý hráč obdrží sadu 45 barevných vlaků společně s bodovacím žetonem stejné barvy.

3. Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na políčko 0 na bodovací stupnici na okraji herního plánu (1). Pokaždé, když hráč během hry získá body, posune svůj bodovací žeton o odpovídající počet políček vpřed.

4. Zamíchejte karty vlaků a rozdejte každému hráči 4 karty (2).

5. Umístěte zbývající karty vlaků vedle herního plánu a vyložte z nich 5 karet lícem nahoru. Pokud jsou alespoň 3 z 5 otočených karet loko-

motivy, všech 5 karet okamžitě odhodte lícem nahoru na odhazovací hromádku a vyložte 5 nových karet (3).

6. Položte bonusovou kartu za nejdelší trať lícem nahoru vedle herního plánu (4).

7. Zamíchejte karty jízdenek a rozdejte každému hráči 4 karty (5). Každý hráč se tajně podívá na své karty a rozhodne se, které si ponechá. Každý hráč si musí ponechat alespoň dvě karty, může si jich však ponechat více. Všechny vrácené karty zamíchejte a vložte do spodku balíčku jízdenek, který poté umístěte vedle herního plánu (6).

Nyní jste připraveni začít hru.

Cíl hry

Cílem hry je získat co nejvíce bodů.

Body získáváte:

- ◆ Obsazením tratě mezi 2 sousedními městy na mapě.
- ◆ Úspěšným dokončením nepřerušené řady tratí mezi dvěma městy uvedenými na ponechané jízdence.
- ◆ Vytvořením nejdelší souvislé tratě.

Varování: Ztrácíte body, pokud nesplníte jízdenky, které jste si ponechali.

Splnění jízdenky:

Pro splnění jízdenky musíte propojit obě města uvedená na jízdence souvislou tratí umělohmotných vlaků své barvy.



Herní kolo

Libovolným způsobem určete prvního hráče. Hra poté pokračuje ve směru hodinových ručiček kolem stolu, přičemž se budete střídat na **tazích**, dokud hra neskončí. Ve svém tahu musíte provést **přesně jednu** ze tří dostupných akcí:

1. Dobrání karet vlaků

2. Obsazení 1 tratě

3. Dobrání jízdenek

1. Dobrání karet vlaků

Svůj tah můžete využít k dobrání karet vlaků. Pokud tak učiníte, můžete si dobrat 2 z nich. Kteroukoli z těchto karet si můžete vzít z 5 vyložených karet vedle herního plánu nebo z vrchu balíčku (naslepo). Po dobrání vyložené karty ji okamžitě nahradte novou kartou z vrchu balíčku.

Pokud kdykoli nastane situace, že 3 z 5 vyložených karet vlaků jsou lokomotivy, všech 5 karet okamžitě odhodte a vyložte 5 nových karet.

V ruce můžete mít libovolný počet karet. Když je balíček vlaků vyčerpán, zamíchejte všechny odhozené karty vlaků a vytvořte tak nový balíček. Karty důkladně zamíchejte, protože většina karet je odhazována v barevných sadách.

V nepravděpodobném případě, kdy nejsou žádné karty na dobrání a není k dispozici ani odhazovací hromádka, hráč nemůže provést akci **dobrání karet vlaků**. Místo toho může provést pouze akce **obsazení 1 tratě** nebo **dobrání jízdenek**.

Lokomotivy

Lokomotivy jsou vícebarevné žolíkové karty, které mohou být součástí jakékoli barevné sady při obsazování tratě.



Pokud si chcete dobrat vyloženou kartu lokomotivy, musí to být první karta vlaku, kterou si v daném tahu dobíráte, a poté si již nemůžete dobrat druhou kartu.

Poznámka: Pokud máte to štěstí a získáte lokomotivu z vrchu balíčku naslepo, počítá se jako jedna karta a v daném tahu si stále můžete dobrat i druhou kartu.

2. Obsazení 1 tratě

Svůj tah můžete využít k obsazení 1 tratě. Tratí se rozumí řada navazujících barevných polí (případně šedých polí) mezi dvěma **sousedními** městy na mapě.

Abyste trat' obsadili, vyložte z ruky tolik karet vlaků, kolik je na trati polí. Vyložené karty musí mít stejnou barvu jako trat' (viz **příklad 1**). Umístěte 1 ze svých umělohmotných vlaků na každé z polí dané tratě a poté odhodte karty, které jste použili k obsazení tratě.



Poznámka:

- Šedou trat' je možné obsadit pomocí karet jedné libovolné barvy (viz **příklad 2**).
- Během svého tahu můžete **obsadit pouze 1 trat'**.
- Můžete obsadit **jakoukoli volnou trat'** na herním plánu. Nemusí navazovat na žádnou vámi dříve obsazenou trat'.
- **Celou trat'** je potřeba obsadit v rámci jednoho tahu.

Některá města jsou spojena dvojitou tratí (dvě tratě stejné délky, které spojují stejná města). Jeden hráč nemůže obsadit více než jednu trať z dvojité tratě.

Poznámka: Při hře dvou nebo tří hráčů je možné obsadit pouze jednu trať z dvojité tratě mezi dvěma městy. Jakmile hráč obsadí jednu z nich, je druhá trať dané dvojité tratě uzamčena a ostatním hráčům nedostupná.

Když obsadíte trať, zaznamenejte příslušné body posunutím svého bodovacího žetonu na bodovací stupnici podle této tabulky:

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

3. Dobrání jízdenek

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

Alespoň jednu z takto dobraných jízdenek si musíte ponechat. Nevybrané jízdenky vraťte dospod balíčku jízdenek v pořadí dle své volby.

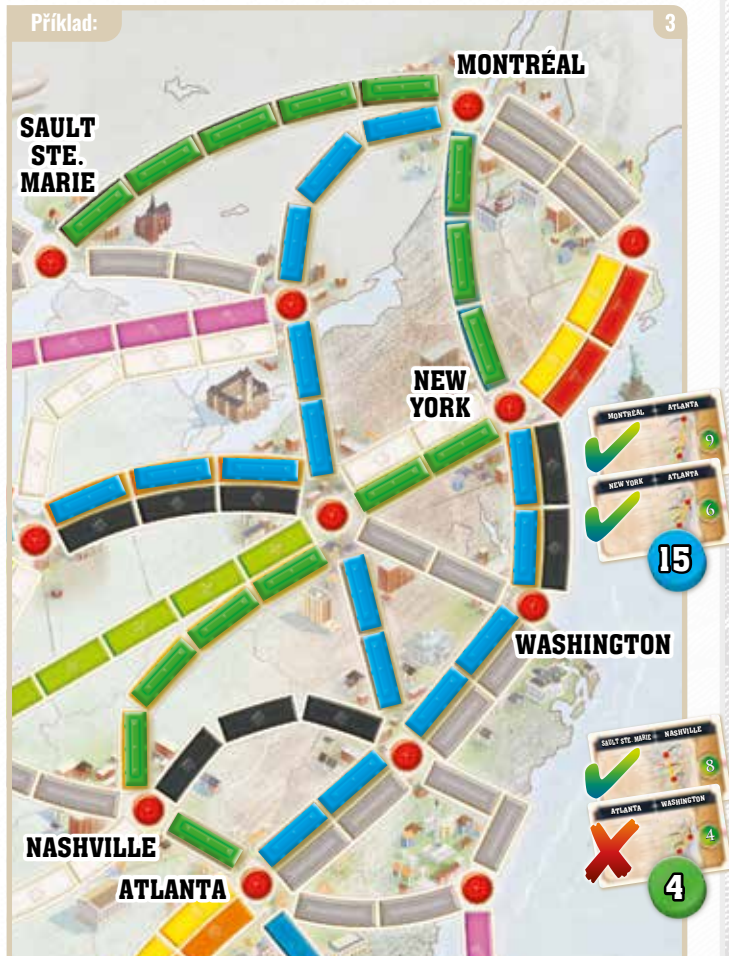
Poznámka: Vrátit do balíčku můžete pouze karty z těch jízdenek, které jste si právě dobrali, nikdy ne z těch, které jste již měli v ruce.

Své jízdenky udržujte v tajnosti před ostatními hráči až do konce hry. Během hry můžete mít libovolný počet jízdenek.

Konec hry

Pokud některému hráči zbývají 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 a hráči si spočítají své konečné skóre v následujícím pořadí:

1. Hráči by již měli mít započítány body získané za obsazení různých tratí. Abyste se ujistili, že nedošlo k chybám, můžete body za tratě každého hráče přepočítat.
2. Hráči odhalí všechny jízdenky, které si ponechali. Hodnota úspěšně splněných jízdenek se přičte k jejich celkovému skóre. Hodnota všech nesplněných jízdenek se odečte z jejich celkového skóre (viz příklad 3).



BODOVÁNÍ JÍZDENEK

Modrý hráč úspěšně splnil obě jízdenky „Montréal – Atlanta“ a „New York – Atlanta“, takže si přidal 15 bodů ke svému skóre.

Naopak zelený hráč splnil „Sault Ste. Marie – Nashville“, ale nepodařilo se mu splnit jízdenku „Atlanta – Washington“, takže získal pouze 4 body.

3. Hráč, který má nejdelší souvislou trať umělohmotných vlaků, obdrží bonusovou kartu a přičte si 10 bodů ke svému skóre. V případě remízy o nejdelší trať si všichni remizující hráči přičtou 10 bonusových bodů.

- Při hodnocení a porovnávání délek tratí berte v úvahu pouze souvislé řady umělohmotných vlaků stejné barvy.
- Souvislá trať může obsahovat smyčky a procházet stejným městem několikrát, ale daný umělohmotný vlak nesmí být v rámci stejné souvislé tratě započítán dvakrát.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Pokud mají dva nebo více hráčů stejný nejvyšší počet bodů, vyhrává ten z nich, který splnil nejvíce jízdenek. V nepravděpodobném případě, že stále remizují, vyhrává ten z nich (pokud je mezi nimi), který má kartu nejdelší tratě. V opačném případě se tito hráči o vítězství dělí.

Autor hry: Alan R. Moon

Ilustrace: Fajareka Setiawan
a Régis Torres

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Zvláštní poděkování od Alana a vydavatelství Days of Wonder všem, kteří pomohli při testování hry:

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.

Days of Wonder a logo Days of Wonder jsou registrované obchodní známky skupiny Asmodee North America a Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - Všechna práva vyhrazena.

