

Alan R. Moon

CESTOVNÉ LÍSTKY,

PROSÍM! vlak duchov



2-4



15-30'

 Pravidlá hry

OBSAH BALENIA A PRÍPRAVA HRY

- ◆ 1 mapa hrôzostrašného mesta – tu umiestnite doprostred stola.
- ◆ 80 plastových strašidelných vozov – (plus niekoľko náhradných, ak by sa nejaký stratil) – každému hráčovi dajte 20 strašidelných vozov jednej farby.
- ◆ 72 kariet slávnostných povozov (ďalej nazývané karty povozov) – zamiešajte ich a dajte každému hráčovi 4 náhodné karty. Zo zvyšných kariet lícom dolu vytvorte balíček kariet povozov.
- ◆ 33 kariet cestovných lístkov – zamiešajte ich a dajte každému hráčovi 2 náhodné karty cestovných lístkov. Zo zvyšných kariet lícom dolu vytvorte balíček cestovných lístkov. Žiadne zo svojich kariet neukazujte ostatným hráčom!
- ◆ 4 karty koledových bonusov – tie zatiaľ nepotrebuje. Odložte ich vedľa herného plánu.
- ◆ 1 karta jackpotu – tú si vezmete, ak sa vám v hre podarí zvíťaziť!

Vaším cieľom v hre je stať sa prvým hráčom, ktorý splní 6 kariet cestovných lístkov.

HERNÉ KOLO

Hru začína najmladší hráč. Potom hra pokračuje v smere hodinových ručičiek okolo stola a hráči sa porade striedajú vo svojich ťahoch až do záveru hry.

Čo robiť pri svojom ťahu

Pri svojom ťahu môžete urobiť **JEDNU** z dvoch činností:

- **Potiahnuť si karty povozov:** Vezmite si dve karty povozov z vrchu balíčka.

ALEBO

- **Obsadiť trasu:** Zahrajte karty povozov zo svojej ruky na obsadenie trasy a umiestnite na túto trasu svoje strašidelné vozy.

Karty povozov

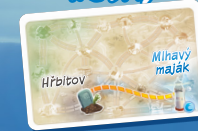
V hre sú karty povozov v šiestich rôznych farbách: žlté, zelené, oranžové, čierne, modré a červené. Tie vám umožňujú obsadiť trasu na hernom pláne. Viacfarebné lokomotívy je možné pri obsadzovaní trasy použiť ako divoké karty na ľubovlnú trasu.



Karty povozov



Cestovné lístky



DAYS OF WONDER

Obsadenie trasy

Na obsadenie trasy musíte zo svojej ruky zahrať karty povozov, ktoré farbou a počtom zodpovedajú políčkam tejto trasy. Potom na každé políčko trasy umiestnite jeden zo svojich strašidelných vozov. Všetky karty použité na obsadenie trasy odhodte na kôpku vedľa balíčka povozov.

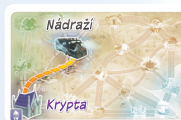
Ak napríklad chcete obsadiť modrú trasu dlhú dve políčka, môžete zahrať dve modré karty povozov alebo modrú kartu povozu a viacfarebnú lokomotívu (pamätajte, že lokomotívy sú divoké karty a je možné ich použiť namiesto karty povozu ľubovľnej farby).

Môžete obsadiť ľubovľnú trasu na hernom pláne, ktorá doteraz nie je obsadená, dokonca aj keď nie je spojená so žiadnou inou vašou obsadenou trasou. V jednom ťahu môžete obsadiť najviac jednu trasu. Farba trasy sa nemusí zhodovať s farbou vašich strašidelných vozov, aby ste mohli danú trasu obsadiť.

Dvojité trasy: Niektoré lokácie sú spojené dvomi súběžnými trasami. Nemôžete obsadiť obidve. Nechajte priestor i ostatným!

Splnenie cestovného lístka

Keď vytvoríte súvislý rad vozov medzi dvomi lokáciami uvedenými na vašom cestovnom lístku, gratulujeme – podarilo sa vám splniť zadanie tohto cestovného lístka! Označte to ostatným hráčom a kartu položte lícom hore pred seba. Potom si vezmite novú kartu cestovného lístka z vrchu balíčka.



- **Odhodenie cestovných lístkov:** Ak viete, že nebudete schopný svoj cestovný lístok splniť (napríklad preto, že vám ostatní hráči zablokovali trasu), môžete svoj ťah využiť na to, že OBIDVA svoje cestovné lístky odhodíte (namiesto potiahnutia karty povozu alebo obsadenia trasy). Potom si vezmite dve nové karty cestovných lístkov kariet koledových bonusov.

Koledový bonus

Keď prvýkrát spojíte lokáciu z oblasti temného lesa (v ľavom hornom rohu herného plánu) s lokáciou v oblasti pobrežia (v pravom spodnom rohu herného plánu), musíte nahlas oznámiť „Koledu, alebo niečo vykonám!“, potom si vziať jednu kariet koledových bonusov a položiť ju pred seba.

Lokácie temného lesa sú: Perníkova chalúpka (Perníková chaloupka), Chmúrna čistina (Chmurná mýtina) a Dutý strom. Pobrežné lokácie sú: Močiar (Bažina), Hmlový maják (Mlhavý maják) a Rybársko mólo (Rybárske mólo).

Karta koledového bonusu sa počíta ako jeden splnený cestovný lístok.

Radničný bonus

Keď prvýkrát svojimi strašidelnými vozmi spojíte Radnicu s Kryptou, potiahnite si dve karty povozov navyše.

Keď prvýkrát svojimi strašidelnými vozmi spojíte Radnicu so Strašidelným sídlom, potiahnite si dve karty povozov navyše.

ZÁVER HRY

Hra končí ihneď, keď niektorý z hráčov splní svoj šiesty cestovný lístok. Tento hráč je víťaz a ako odmenu si vezme kartu jackpotu!

Hra tiež končí v prípade, že niektorý z hráčov na herný plán umiestni svoj posledný strašidelný voz. V tomto prípade víťazí hráč, ktorý má najviac splnených lístkov. Ak je takých hráčov viac, o víťazstvo sa podelia.

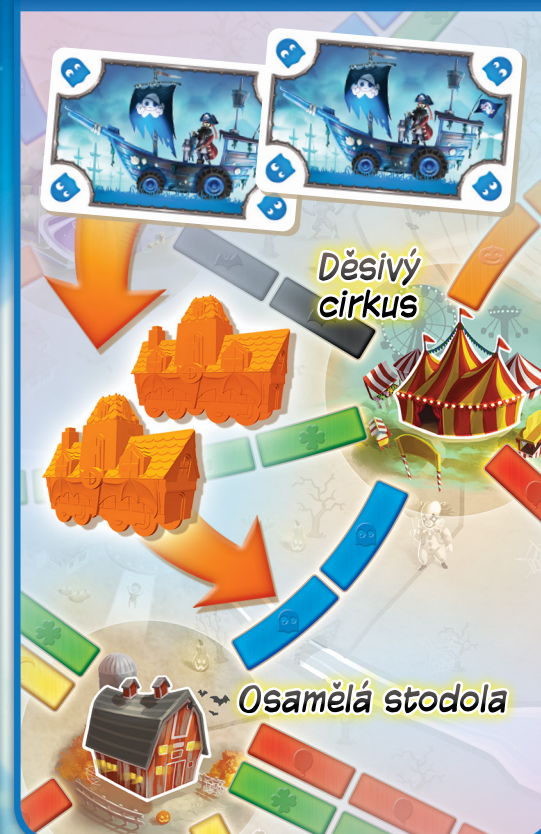
Autori

Návrh hry: Alan R. Moon
Ilustrácie: Régis Torres
Grafický návrh: Cyrille Daujean

Herní testerí: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot a tím Days Of Wonder.

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride – stolová hra a Ticket to Ride: Ghost Train sú obchodné známky alebo registrované obchodné známky Days of Wonder, Inc. a copyrighty © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Všetky práva vyhradené.

Obsadenie trasy



Splnenie cestovného lístka



DAYS OF
WONDER