

Alan R. Moon

# JÍZDENKY, PROSÍM! Junior



2-4



15-30'

 **Pravidla**

## HRA OBSAHUJE

- ◆ **1 mapu** - umístěte doprostřed stolu.
- ◆ **80 plastových vlaků** - (plus několik náhradních, kdyby se nějaký ztratil) – každému hráči dejte 20 vlaků stejné barvy.
- ◆ **72 karet vlaků** - zamíchejte a dejte každému hráči 4 náhodné karty. Ze zbylých karet lícem dolů vytvořte balíček karet vlaků.
- ◆ **32 jízdenek** - zamíchejte a dejte každému hráči 2 náhodné karty. Ze zbylých karet lícem dolů vytvořte balíček jízdenek. *Své karty neukazujte protihráčům.*
- ◆ **4 bonusové jízdenky dlouhých tratí** - zatím nejsou potřeba, odložte je vedle mapy.
- ◆ **1 zlatá jízdenka** - tu získáte, pokud zvítězíte!

**Cílem hry je získat jako první 6 jízdenek.**

## HERNÍ KOLO

Začíná nejmladší hráč, ostatní pak hrají ve směru hodinových ručiček. Každý hráč vždy odehraje své kolo, potom pokračuje další až do ukončení hry.

### Co dělat ve svém kole

Ve svém kole můžete udělat **JEDNU** ze dvou aktivit:

- **Vzít karty vlaků:** Vezměte si dvě karty z balíčku vlaků.

**NEBO**

- **Zabrat trať:** Zahrajte karty vlaků z ruky, zaberte železniční trať a umístěte na ni plastové vlaky.

### Karty vlaků

Karty vlaků jsou v šesti různých barvách: žlutá, zelená, bílá, černá, modrá a červená a dovolují zabrat trať na mapě. Lokomotivy nemají barvu určenou a lze je použít na libovolnou trať.



**Karty  
vlaků**



**Jízdenky**



**DAYS OF  
WONDER**



## Zabírání trati

K zabrání železniční trati musíte zahrát tolik karet vlaků v barvě trati, kolik dílků tato trať má. Potom na trať umístíte své plastové vlaky, na každý dílek jeden. Zahrané karty vlaků odložíte lícem nahoru na hromádku vedle balíčku vlaků.

*Příklad: pokud chcete zabrat modrou trať dlouhou dva dílky, musíte zahrát dvě modré karty vlaků.*

Můžete zabrat jakoukoliv dosud neobsazenou trať, dokonce nemusí být spojena s žádnou jinou vaší tratí. V jednom kole můžete zabrat pouze jednu trať. Můžete zabrat trať libovolné barvy bez ohledu na barvu vašich plastových vlaků. Pamatujte, lokomotivy jsou trumfy a mohou být použity pro zabrání tratě libovolné barvy.

**Dvojitě tratě:** Některá města spojují dvě souběžné tratě. Nemůžete zabrat obě dvě. Nechte prostor i ostatním!

## Získání jízdenky

Pokud spojíte souvislou řadou vlaků dvě města napsaná na vaší jízdence, tuto jízdenku získáváte. Gratulujeme! Řekněte to ostatním hráčům a otočte kartu lícem nahoru. Potom si vezměte novou kartu z vrchu balíčku jízdenek.



- **Odhození jízdenky:** Pokud už víte, že některé jízdenky nebudete moci získat (např. protože ostatní hráči blokují vaši trasu), můžete vynechat kolo a odhodit **OBĚ** vaše jízdenky (namísto dobírání karet vlaků nebo zabírání tratí). Potom si vezměte z vrchu balíčku jízdenek dvě nové jízdenky.

## Bonus za dlouhou trať

Pokud vytvoříte trasu z východu až na západ (klidně i oklikou), můžete nahlas oznámit „Dlouhá trať!“. Pak si vezměte jednu z bonusových jízdenek a položte před sebe. K vytvoření dlouhé tratě musíte propojit jedno z východních měst (Moskva, Rostov nebo Ankará) s jedním ze západních měst (Dublin, Brest nebo Madrid).



Bonusová jízdenka se počítá jako jedna získaná jízdenka.

## ZÁVĚR HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů získá šestou jízdenku. Tento hráč je vítěz a jako odměnu dostane zlatou jízdenku!

Hra také končí v případě, že některý hráč umístí na mapu poslední ze svých vlaků. V tom případě vítězí hráč s nejvíce získanými jízdenkami. V případě shody se hráči o vítězství podělí.

Autoři

Návrhy hry: Alan R. Moon  
Ilustrace: Djib & Régis Torres  
Grafický návrh: Cyrille Daujean

Testeři: Martha Garcia-Murillo a Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot a tým Days of Wonder.  
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Zabírání trati



## Získání jízdenky



DAYS OF WONDER