



DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

JÍZDENKY, PROSÍM! EVROPA

Právidelný rytmus vlaku se rozléhá velkolepými nádražími i širými pláněmi a zachycuje kouzlo cestování po Evropě počátku 20. století.

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



asmodee®

Herní součásti

- ♦ česká pravidla
- ♦ 1 herní plán (mapa evropských železničních tratí)
- ♦ umělohmotné vlaky v 5 barvách (plus několik náhradních pro každou barvu, ujistěte se proto, že každou hru hrajete se 45 vlaky na hráče)
- ♦ 15 umělohmotných nádraží (3 od každé barvy)
- ♦ 5 bodovacích žetonů (1 od každé barvy)
- ♦ 1 bonusová karta za nejdelší trať



- ♦ 46 karet cílových stanic
 - 40 karet běžných tratí (modré pozadí)
 - 6 karet dlouhých tratí (zelené pozadí)
- ♦ 110 karet vagónů: 12 od každé z 8 barev tratí (fialová, červená, oranžová, žlutá, zelená, modrá, bílá, černá) a 14 lokomotiv, které jsou žolíkové karty



Příprava hry

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Každý hráč obdrží sadu 45 barevných vlaků společně s bodovacím žetonem a 3 figurkami nádraží stejné barvy.
- Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na políčko 0 na bodovací stupnici na okraji herního plánu. Pokaždé, když hráč během hry získá body, posune svůj bodovací žeton o odpovídající počet políček vpřed.
- Zamíchejte karty vagónů a rozdejte každému hráči 4 karty.
- Umístěte zbývající karty vagónů vedle herního plánu a vyložte z nich 5 karet lícem nahoru. Pokud jsou alespoň 3 z 5 otočených karet lokomotivy, všech 5 karet okamžitě odhodte lícem nahoru na odhazovací hromádku a vyložte 5 nových karet.
- Položte bonusovou kartu za nejdelší trať lícem nahoru vedle herního plánu.
- Vezměte karty cílových stanic a oddělte karty dlouhých tratí (6 karet se zeleným pozadím) od karet běžných tratí (modré pozadí). Zamíchejte karty dlouhých tratí a rozdejte každému hráči jednu. Všechny zbývající karty dlouhých tratí vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- Zamíchejte karty běžných tratí a rozdejte každému hráči tři. Ze zbytku vytvořte dobírací balíček, který položte lícem dolů vedle herního plánu.
- Každý hráč se tajně podívá na své 4 karty cílových stanic a rozhodne se, které si ponechá. Musí si ponechat alespoň dvě karty, může si jich však ponechat více. Všechny karty cílových stanic, které si nepřije ponechat, vrátí do krabice, aniž by je komukoli ukazoval. Odložené karty mohou být jak dlouhá trať, tak ty běžné. Ponechané karty zůstávají tajné až do konce hry.
- 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 splněním ponechaných karet cílových stanic;
- ♦ Vytvořením nejdelší souvislé tratě;
- ♦ Za každé nepostavené nádraží na konci hry.

Upozornění: Ztrácíte body, pokud nesplníte karty cílových stanic, které jste si ponechali.

Splnění karty cílových stanic

Pro splnění karty cílových stanic musíte propojit obě města uvedená na kartě 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 střídát na **tazích**, dokud hra neskončí. Ve svém tahu musíte provést **přesně jednu** ze 4 dostupných akcí:

1. Dobrání karet vagónů
2. Obsazení 1 tratě
3. Dobrání karet cílových stanic
4. Postavení nádraží

1. Dobrání karet vagónů

Svůj tah můžete využít k dobrání karet vagónů. Pokud tak učiníte, můžete si dobat 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 vagónů jsou lokomotivy, všech 5 karet okamžitě odhodte a vyložte 5 nových karet.

V ruce můžete mít libovolný počet karet. Když je balíček vagónů vyčerpán, zamíchejte všechny odhozené karty vagónů 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 vagónů. Místo toho může provést pouze akci obsazení 1 tratě, dobrání karet cílových stanic nebo postavení nádraží.

Lokomotivy



Lokomotivy jsou vícebarevné žolíkové karty, které mohou být součástí jakékoli barevné sady při obsazování tratě. Lokomotivy jsou vyžadovány také k obsazení trajektových tratí (viz Trajekty).

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

2. Obsazení 1 tratě

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

Abyste trať obsadili, vyložte z ruky tolik karet vagónů, kolik je na trati polí. Vyložené karty musí mít stejnou barvu jako trať (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. Poté zaznamenejte body, které jste získali, posunutím svého bodovacího žetonu na stupnici vítězných bodů podle tabulky (na herním plánu a na straně 6 těchto pravidel).

Poznámka:

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

**1 Obsazení modré tratě
SOFIA – CONSTANTINOPEL**

nebo

nebo

nebo

**2 Obsazení šedé tratě
WIEN – ZÁGRÁB**

nebo

nebo

SOFIA **CONSTANTINOPEL** **WIEN** **ZÁGRÁB**

Příklady

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.



Trajekty

Trajekty jsou zvláštní šedé tratě spojující dvě sousední města napříč vodní plochou. Snadno je rozpoznáte podle obrázku lokomotivy, který je nakreslený alespoň na jednom z polí, jež tvoří trať.

Pro obsazení tratě trajektu musí hráč zahrát jednu kartu lokomotivy za každý symbol lokomotivy na trati a také odpovídající sadu karet jedné barvy pro ostatní pole na trati.

Poznámka: Stejně jako u jakékoli jiné tratě i zde mohou být k nahrazení karet dané barvy použity další lokomotivy. Symbol lokomotivy jednoduše udává minimální počet lokomotiv, který je potřeba zahrát.

3

Obsazení tratě trajektu

K obsazení tratě trajektu mezi městy **ROMA** a **PALERMO** je potřeba jedna karta lokomotivy a tři karty vagónů stejné barvy.



Tunely

Tunely jsou zvláštní tratě, které snadno rozpoznáte podle značek tunelů a okrajů, jež obklopují každé z polí.



Při pokusu o obsazení tunelové tratě nejprve oznámte, o kterou trať usilujete, a vyložte před sebe lícem nahoru počet karet odpovídající délce dané tratě.

Poté otočte 3 vrchní karty z dobíracího balíčku vagónů lícem nahoru, a to bez ohledu na délku tunelu. Za každou odhalenou kartu, jejíž barva se shoduje s barvou karet vyložených k obsazení tunelu, musíte z ruky vyložit jednu dodatečnou kartu stejné barvy (nebo použít lokomotivu). Teprve poté můžete tunelovou trať úspěšně obsadit.

Pokud nemáte dostatek dodatečných karet odpovídající barvy (nebo je nechcete zahrát), vezmete si všechny své karty zpět do ruky a váš tah končí.

Na konci tahu odhodte na odhazovací hromádku 3 karty vagónů, které byly odhaleny kvůli tunelu.

Pamatujte, že lokomotivy jsou vícebarevné žolíkové karty. Každá lokomotiva otočená z vrchu balíčku vagónů během pokusu o obsazení tunelu automaticky odpovídá barvě karet vagónů zahrnutých pro danou trať a nutí vás zahrát kartu navíc.

4A

Obsazení tunelové tratě

Hrajete 2 zelené karty.



Odhalené karty

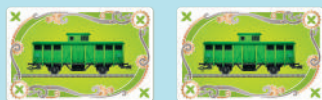


Žádná ze 3 odhalených karet není zelená ani lokomotiva. K obsazení tratě nemusíte zahrát žádné další karty.

4B

Obsazení tunelové tratě

Hrajete 2 zelené karty.



Odhalené karty



Jedna ze 3 odhalených karet je lokomotiva a další je zelená.
K obsazení tratě musíte zahrát 2 karty navíc.

+



4C

Obsazení tunelové tratě

Hrajete 2 karty lokomotiv.



Odhalené karty



Jedna ze 3 odhalených karet je lokomotiva a další je zelená.
K obsazení tratě musíte zahrát jednu kartu lokomotivy navíc.

+



Pokud se pokusíte obsadit tunelovou trať výhradně pomocí lokomotiv, budete muset zahrát další karty (které musí být opět lokomotivy) pouze v případě, že se lokomotivy objeví mezi 3 kartami otočenými pro tunel.

Pokud v balíčku a v odhazovací hromádce není k dispozici dostatek karet k otočení 3 karet a určení efektu tunelu, otočí se pouze ty karty, které jsou k dispozici. Pokud k otočení nejsou k dispozici žádné karty, lze tunel obsadit bez rizika nutnosti zahrát další karty.

3. Dobrání karet cílových stanic

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

Alespoň jednu z takto dobraných karet si musíte ponechat. Nevybrané karty vraťte dospod balíčku cílových stanic v pořadí dle své volby.

Poznámka: Vraťit do balíčku můžete pouze karty cílových stanic, které jste si právě dobrali, nikdy ne ty, které jste již měli v ruce.

Své karty cílových stanic udržujte v tajnosti před ostatními hráči až do konce hry. Během hry můžete mít libovolný počet karet cílových stanic.

4. Postavení nádraží

Nádraží ve vaší barvě vám umožňuje využít přesně 1 z tratí patřící jinému hráči, která vede do daného města (nebo z něj), aby vám pomohla propojit města na vašich kartách cílových stanic. O tom, kterou trať využijete, se můžete rozhodnout až na konci hry.



Nádraží lze postavit v jakémkoli neobsazeném městě, a to i v případě, že do něj aktuálně nevedou žádné obsazené tratě. V jednom městě nesmí nikdy stát 2 nádraží.

Během jednoho tahu můžete postavit pouze 1 nádraží a v průběhu celé hry můžete postavit maximálně 3 nádraží.

Chcete-li postavit své první nádraží, odhod'te z ruky 1 kartu vagónu a umístěte figurku nádraží své barvy do vybraného města. Při stavbě druhého nádraží musíte odhodit sadu 2 karet vagónů stejné barvy. Při stavbě třetího nádraží musíte odhodit sadu 3 karet vagónů stejné barvy. Jako obvykle lze libovolný počet karet nahradit kartami lokomotiv.

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 a hráči si spočítají své konečné skóre následujícím způsobem:

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 karty cílových stanic, které si ponechali. V tuto chvíli si každý hráč zvolí tratě, které využije pro svá postavená nádraží. Každé nádraží umožňuje hráči využít přesně 1 trať vedoucí do daného města, kterou obsadil soupeř, za účelem splnění karet cílových stanic. Mějte na paměti, že nádraží vám nepomůže na trati, kterou nikdo ze soupeřů neobsadil.

Poznámka: Nádraží může pomoci splnit více než jednu kartu cílových stanic, pokud je zvolená trať využita pro všechny z nich.

Hodnota úspěšně splněných karet cílových stanic se přičte k jejich celkovému skóre. Hodnota všech nesplněných karet cílových stanic se odečte z jejich celkového skóre (viz příklad 5).



3. Každý hráč získá čtyři body za každé své nepostavené nádraží.



4. 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 remízuující 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 žádný umělohmotný vlak nesmí být v rámci stejné souvislé tratě započítán dvakrát.
- Při výpočtu nejdelší tratě se nesmí započítávat tratě soupeřů s nádražím.



Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

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





Žlutý hráč dokázal díky svému nádraží v Paříži dokončit karty **MADRID – DIEPPE** i **BARCELONA – BRUXELLES**, čímž si ke svému skóre připsal 16 bodů.



Zelený hráč splnil kartu **MARSEILLE – ESSEN**, ale nepodařilo se mu propojit **AMSTERDAM – PAMPLONA**. Nikdo totiž neobsadil trať mezi Essenem a Amsterdamem, což mu znemožnilo využít jeho nádraží v Essenu. Výsledkem je zisk 1 bodu.



Autor hry: Alan R. Moon

Vývoj hry: Adrien Martinot

Ilustrace: Fajareka Setiawan

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Překlad: Gamerock Studio

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.

Zeměpisná poznámka: Snažili jsme se o přesné vykreslení politických hranic Evropy počátku 20. století a zachování běžných názvů měst v jejich tehdejšími místním jazyce. Z herních důvodů jsme však byli nuceni polohu některých měst na mapě mírně upravit.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) na základě licence od společnosti asmodee North America Inc. Jízdenky, prosím!™, Gamegenic® a asmodee® jsou ochranné známky vlastněné společností asmodee. Všechna práva vyhrazena.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



**Výtejte ve výjimečném
světě hráčů**

Zaregistrujte se a užijte
si exkluzivní výhody.

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

CESTOVNÉ LÍSTKY, PROSÍM!™ EURÓPA

Pravidelný rytmus vlaku sa rozlieha veľkolepými nádražiami aj šírymi plánami a zachycuje kúzlo cestovania po Európe začiatku 20. storočia.

Cestovné lístky, prosím!™ Európa je dobrodružná hra o cestovaní vlakom naprieč krajinou. Hráči súťažia v prepájaní rôznych miest tým, že si nárokuje železničné trate na farebnej mape.



asmodee®

Herné súčasti

- ♦ slovenské pravidlá
- ♦ 1 herný plán (mapa európskych železničných tratí)
- ♦ umelohmotné vlaky v 5 farbách (plus niekoľko náhradných pre každú farbu, ubezpečte sa preto, že každú hru hráte so 45 vlakmi na hráča)
 
- ♦ 115 umelohmotných nádraží (3 od každej farby)
 
- ♦ 5 bodovacích žetónov (1 od každej farby)
 
- ♦ 1 bonusová karta za najdlhšiu trať
 

- ♦ 46 kariet cestovných lístkov
 - 40 cestovných lístkov bežných tratí (modré pozadie)
 - 6 cestovných lístkov dlhých tratí (zelené pozadie)
- ♦ 110 kariet vlakov: 12 od každej z 8 farieb tratí (fialová, červená, oranžová, žltá, zelená, modrá, biela, čierna) a 14 lokomotív, ktoré sú žolíkové karty



Príprava hry

1. Umiestnite herný plán doprostred stola.
2. Každý hráč obdrží 45 farebných vlakov spoločne s bodovacím žetónom a 3 figúrkami nádražia rovnakej farby.
3. Každý hráč umiestni svoj bodovací žetón na políčko 0 na bodovacej stupnici na okraji herného plánu ①. Vždy, keď hráč počas hry získa body, posunie svoj bodovací žetón o príslušný počet políčok vpred.
4. Zamiešajte karty vlakov a rozdajte každému hráčovi 4 karty ②.
5. Umiestnite zvyšné karty vlakov vedľa herného plánu a vyložte z nich 5 kariet lícom hore. Ak sú aspoň 3 z 5 otočených kariet lokomotívy, všetkých 5 kariet okamžite odhodte lícom nahor na odhadzovaciu kôpku a vyložte 5 nových kariet ③.
6. Položte bonusovú kartu najdlhšej trate lícom nahor vedľa herného plánu ④.
7. Vezmite karty cestovných lístkov a oddel'te listky dlhých tratí (6 kariet so zeleným pozadím) od listkov bežných tratí (modré pozadie). Zamiešajte karty cestovných lístkov dlhých tratí a rozdajte každému hráčovi jednu ⑤. Všetky zvyšné listky dlhých tratí vráťte späť do krabice, bez toho aby ste sa na ne pozreli.
8. Zamiešajte karty cestovných lístkov bežných tratí a rozdajte každému hráčovi tri ⑥. Zo zvyšku vytvorte doberací balíček, ktorý položte lícom dole vedľa herného plánu.
9. Každý hráč sa tajne pozrie na svoje 4 karty cestovných lístkov a rozhodne sa, ktoré si nechá. Musí si nechať aspoň dve karty, môže si ich však nechať viac. Všetky cestovné listky, ktoré si nepraje nechať, vráti do krabice, bez toho aby ich komukoľvek ukazoval. Odložené listky môžu byť dlhé trate, tak aj tie bežné. Ponechané listky zostávajú tajné až do konca hry.

Teraz ste pripravení začať hru.

Cieľ hry

Cieľom hry je získať čo najviac bodov.

Body získavate:

- ♦ adením trate medzi 2 susednými mestami na mape;
- ♦ Úspešným splnením ponechaných cestovných lístkov;
- ♦ Vytvorením najdlhšej súvislej trate;
- ♦ Za každé nepostavené nádražie na konci hry.

Upozornenie: cate body, ak nespĺníte cestovné lístky, ktoré ste si nechali.

Splnenie cestovného lístka

Na splnenie cestovného lístka musíte prepojiť obidve mestá uvedené na cestovnom lístku súvislou traťou umelohmotných vlakov vo svojej farbe.



Herné kolo

Ľubovoľným spôsobom určite prvého hráča. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek okolo stola, pričom sa budete striedať v ťahoch, kým hra neskončí. Vo svojom ťahu musíte urobiť presne jednu zo štyroch dostupných akcií:

1. Dobranie kariet vlakov
2. Obsadenie 1 trate
3. Dobranie cestovných lístkov
4. Postavenie nádražia

1. Dobranie kariet vlakov

Svoj ťah môžete využiť na dobranie kariet vlakov. Ak to urobíte, môžete si dobrať 2 z nich. Ktorúkoľvek z týchto kariet si môžete vziať z 5 vyložených kariet vedľa herného plánu alebo z vrchu balíčka (naslepo). Po dobraní vyloženej karty ju okamžite nahradte novou kartou z vrchu balíčka.

Ak kedykoľvek nastane situácia, že 3 z 5 vyložených kariet vlakov sú lokomotívy, všetkých 5 kariet okamžite odhodte a vyložte 5 nových kariet.

V ruke môžete mať ľubovoľný počet kariet. Keď je balíček kariet vlakov vyčerpaný, zamiešajte všetky odhodené karty vlakov a vytvorte tak nový balíček. Karty dôkladne zamiešajte, pretože väčšina z nich je odhadzovaná vo farebných skupinách.

V nepravdepodobnom prípade, keď nie sú žiadne karty na dobranie a nie je k dispozícii ani odhazovacia kôпка, hráč nemôže vykonať akciu dobranie kariet vlakov. Namiesto toho môže vykonať iba akcie obsadenie 1 trate, dobranie cestovných lístkov alebo postavenie nádražia.

Lokomotívy



Lokomotívy sú viacfarebné žolíkové karty, ktoré môžu byť súčasťou akejkoľvek farebnej skupiny kariet pri obsadzovaní trate. Lokomotívy sú tiež vyžadované na obsadenie trajektových tratí (viac v časti Trajekty).

Ak si chcete dobrať vyloženú kartu lokomotívy, musí to byť prvá karta vlaku, ktorú si v danom ťahu doberáte, a potom si už nemôžete dobrať druhú kartu.

Poznámka: Ak máte šťastie a získate lokomotívu z vrchu balíčka naslepo, počíta sa ako jedna karta a v danom ťahu si stále môžete dobrať aj druhú kartu.

2. Obsadenie 1 trate

Svoj ťah môžete využiť na obsadenie 1 trate. Traťou sa rozumie rad nadväzujúcich farebných políčok (prípadne šedých políčok) medzi dvoma susednými mestami na mape.

Aby ste trať obsadili, vyložte z ruky toľko kariet vlakov, koľko je na trati políčok. Vyložené karty musia mať rovnakú farbu ako trať (príklad 1). Umiestnite 1 zo svojich umelohmotných vlakov na každé políčko danej trate a potom odhodte karty, ktoré ste použili na obsadenie trate. Potom zaznamenajte body, ktoré ste získali, posunutím svojho bodovacieho žetónu na stupnici víťazných bodov podľa tabuľky (na hernom pláne a na strane 6 týchto pravidiel).

Poznámka:

- Šedú trať je možné obsadiť pomocou kariet jednej ľubovoľnej farby (príklad 2).
- Počas svojho ťahu môžete obsadiť iba 1 trať.
- Môžete obsadiť akúkoľvek voľnú trať na hernom pláne. Nemusia nadväzovať na žiadnu vami skôr obsadenú trať.
- Celú trať je potrebné obsadiť v rámci jedného ťahu.

1 Obsadenie modrej trate SOFIA – CONSTANTINOPEL

alebo

alebo

alebo

alebo

2 Obsadenie šedej trate WIEN – ZÁGRÁB

alebo

alebo

alebo

Príklady

Niektoré mestá sú spojené dvojitou traťou (dve trate rovnakej dĺžky, ktoré spájajú rovnaké mestá). Jeden hráč nemôže obsadiť viac ako jednu trať z dvojitej trate.

Poznámka: Pri hre dvoch alebo troch hráčov je možné obsadiť iba jednu trať z dvojitej trate medzi dvoma mestami. Keď hráč obsadí jednu z nich, je druhá trať danej dvojitej trate uzamknutá a ostatným hráčom nedostupná.



Trajekty

Trajekty sú zvláštne šedé trate spájajúce dve susedné mestá naprieč vodnou plochou. Ľahko ich rozpoznáte podľa obrázka lokomotívy, ktorý je nakreslený aspoň na jednom z políčok, ktoré tvoria trať.

Na obsadenie trate trajektu musí hráč zahrat' jednu kartu lokomotívy za každý symbol lokomotívy na trati a tiež príslušnú skupinu kariet správnej farby pre ostatné políčka na trati.

Poznámka: Rovnako ako pri akejkolvek inej trati aj tu môžu byť na nahradenie kariet danej farby použité ďalšie lokomotívy. Symbol lokomotívy jednoducho udáva minimálny počet lokomotív, ktorý je potrebné zahrat'.

Obsadenie trate trajektu

Na obsadenie trate trajektu medzi mestami **ROMA** to **PALERMO** je potrebná jedna karta lokomotívy a tri karty vlakov rovnakej farby.



Tunely

Tunely sú zvláštne trate, ktoré ľahko rozpoznáte podľa symbolov tunelov a okrajov, ktoré obklopujú každé políčko.

Pri pokuse o obsadenie tunelovej trate najskôr oznámte, o ktorú trať usilujete, a vyložte pred seba lícom hore počet kariet zodpovedajúci dĺžke danej trasy.

Potom otočte 3 vrchné karty z doberacieho balíčka vlakov lícom hore, a to bez ohľadu na dĺžku tunela. Za každú odhalenú kartu, ktorej farba sa zhoduje s farbou kariet vyložených na obsadenie tunela, musíte z ruky vyložiť jednu dodatočnú kartu rovnakej farby (alebo použiť lokomotívu). Až potom môžete tunelovú trať úspešne obsadiť.

Ak nemáte dostatok dodatočných kariet príslušnej farby (alebo ich nechcete zahrat'), vezmite si všetky svoje karty späť do ruky a váš ťah končí.

Na konci ťahu odhod'te na odhadzovaciu kôpku 3 karty vlakov, ktoré boli odhalené kvôli tunelu.

Pamätajte, že lokomotívy sú viacfarebné žolíkové karty. Každá lokomotíva otočená z doberacieho balíčka vlakov počas pokusu o obsadenie tunela automaticky zodpovedá farbe kariet vlakov zahratých pre danú trať a núti vás zahrat' dodatočnú kartu.



4A

Obsadenie tunelovej trate

Hráte 2 zelené karty.



Odhalené karty



Žiadna z 3 odhalených kariet nie je zelená ani lokomotíva. Na obsadenie trate nemusíte zahrat' žiadne ďalšie karty.

4B

Obsadenie tunelovej trate

Hráte 2 zelené karty.



Jedna z 3 odhalených kariet je lokomotíva a ďalšia je zelená.
Na obsadenie trate musíte zahrat' 2 ďalšie karty.

+



Ak sa pokúsite obsadiť tunelovú trať výhradne pomocou lokomotív, budete musieť zahrat' ďalšie karty (ktoré musia byť opäť lokomotívy) iba v prípade, že sa lokomotívy objavia medzi 3 kartami otočenými pre tunel.

Ak v balíčku a v odhadzovacej kôpke nie je k dispozícii dostatok kariet na otočenie 3 kariet a určenie efektu tunela, otočia sa iba tie karty, ktoré sú k dispozícii. Ak na otočenie nie sú k dispozícii žiadne karty, je možné tunel obsadiť bez rizika nutnosti zahrat' ďalšie karty.

3. Dobranie cestovných lístkov

Svoj ťah môžete využiť na dobranie ďalších kariet cestovných lístkov. To urobíte tak, že si vezmete 3 vrchné karty z balíčka cestovných lístkov. Ak sú v balíčku menej ako 3 karty, vezmite si všetky zvyšné karty.

Aspoň jeden z takto dobraných cestovných lístkov si musíte nechať. Nevybrané cestovné lístky vráťte dospelému balíčku cestovných lístkov v poradí podľa svojej voľby.

Poznámka: Vrátiť do balíčka môžete iba karty z tých cestovných lístkov, ktoré ste si práve dobralí, nikdy nie z tých, ktoré ste už mali v ruke.

4C

Obsadenie tunelovej trate

Hráte 2 karty lokomotív.



Jedna z 3 odhalených kariet je lokomotíva a ďalšia je zelená.
Na obsadenie trate musíte zahrat' jednu dodatočnú kartu lokomotívy.

+



Svoje cestovné lístky udržiavajte v tajnosti pred ostatnými hráčmi až do konca hry. Počas hry môžete mať ľubovoľný počet cestovných lístkov.

4. Postavenie nádražia

Nádražie vo vašej farbe vám umožňuje využiť presne 1 z tratí patriacej inému hráčovi, ktorá vedie do daného mesta (alebo z neho), aby vám pomohla prepojiť mestá na vašich cestovných lístkoch. O tom, ktorú trať využijete, sa môžete rozhodnúť až na konci hry.



Nádražie môžete postaviť v akomkoľvek neobsadenom meste, a to aj v prípade, že doňho aktuálne nevedú žiadne obsadené trate. V jednom meste nemôžu nikdy stáť 2 nádražia.

Počas jedného ťahu môžete postaviť iba 1 nádražie a v priebehu celej hry môžete postaviť maximálne 3 nádražia.

Ak chcete postaviť svoje prvé nádražie, odhodte z ruky 1 kartu vlaku a umiestnite figúrku nádražia svojej farby do vybraného mesta. Pri stavbe druhého nádražia musíte odhodiť 2 karty vlakov rovnakej farby. Pri stavbe tretieho nádražia musíte odhodiť 3 karty vlakov rovnakej farby. Ako obvyčajne je možné ľubovoľný počet kariet nahradiť kartami lokomotív.

Koniec hry

Ak niektorému hráčovi zostávajú na konci jeho ťahu v zásobe iba 0, 1 alebo 2 umeloohmotné vlaky, všetci hráči vrátane neho odohrajú svoj posledný ťah. Hra potom končí a hráči si spočítajú svoje konečné skóre nasledujúcim spôsobom:

1. Hráči by už mali mať započítané body získané za obsadenie rôznych tratí. Aby ste sa uistili, že nedošlo k chybám, môžete body za trate každého hráča prepočítať.



2. Hráči odhalia všetky cestovné lístky, ktoré si ponechali. Teraz si každý hráč zvolí trate, ktoré využije pre svoje postavené nádražie. Každé nádražie umožňuje hráčovi využiť presne 1 trať vedúcu do daného mesta, ktorú obsadil súper, za účelom splnenia cestovných lístkov. Majte na pamäti, že nádražie vám nepomôže na trati, ktorú nikto z protihráčov neobsadil.

Poznámka: Nádražie môže pomôcť splniť viac ako jeden cestovný lístok, ak je zvolená trať využitá pre všetky z nich.

Hodnota úspešne splnených lístkov sa pripočíta k ich celkovému skóre. Hodnota všetkých nespĺnených lístkov sa odpočíta z ich celkového skóre (príklad 5).



3. Každý hráč získava štyri body za každé svoje nepostavené nádražie.



4. Hráč, ktorý má najdlhšiu súvislú trať umeloohmotných vlakov, obdrží bonusovú kartu a pripočíta si 10 bodov ku svojmu skóre. V prípade remízy o najdlhšiu trať si všetci títo hráči pripočítajú 10 bonusových bodov.

- Pri hodnotení a porovnávaní dĺžok tratí berte do úvahy iba súvislé rady umeloohmotných vlakov rovnakej farby.
- Súvislá trať môže obsahovať slučky a prechádzať rovnakým mestom niekoľkokrát, ale žiadny umeloohmotný vlak nesmie byť v rámci rovnakej súvislej trate započítaný dvakrát.
- Pri výpočte najdlhšej trate sa nesmú započítavať trate protihráčov s nádražím.



Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký najvyšší počet bodov, vyhráva ten z nich, ktorý splnil najviac cestovných lístkov. V nepravdepodobnom prípade, že zhoda trvá aj naďalej, vyhráva ten z nich (ak je medzi nimi), ktorý má kartu najdlhšej trate. V opačnom prípade sa títo hráči o víťazstvo podelia.





Žltý hráč dokázal vďaka svojmu nádražiu v Paríži dokončiť cestovný lístok **MADRID – DIEPPE** aj **BARCELONA – BRUXELLES**, čím si ku svojmu skóre pripísal 16 bodov.



Zelený hráč splnil cestovný lístok **MARSEILLE – ESSEN**, ale nepodarilo sa mu prepojiť **AMSTERDAM – PAMPLONA**. Nikto totiž neobsadil trať medzi Essenom a Amsterdamom, čo mu znemožnilo využiť jeho nádražie v Essene. Výsledkom je zisk 1 bodu.



Autor hry: Alan R. Moon

Vývoj hry: Adrien Martinot

Ilustrácie: Fajareka Setiawan

Grafický návrh: Cyrille Daujean

Preklad: Gamerock Studio

Zvláštne poďakovanie od Alana a vydavateľstva Days of Wonder všetkým, ktorí pomohli pri testovaní 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.

Zemepisná poznámka: Snažili sme sa o presné vykreslenie politických hraníc Európy začiatku 20. storočia a zachovanie bežných názvov miest v ich niekdajšom miestnom jazyku.

Z herných dôvodov sme však boli nútení polohu niektorých miest na mape mierne upraviť.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) na základe licencie od spoločnosti asmodee North America Inc. Cestovné lístky, prosím!™, Gamegenic® a asmodee® sú ochranné známky vlastnené spoločnosťami asmodee. Všetky práva vyhradené.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



Vítajte vo výnimočnom svete hráčov.

Zaregistrujte sa a využijajte exkluzívne výhody.

My asmodee
players only

DAYS OF WONDER