

Alan R. Moon



JÍZDENKY, PROSÍM!

VLAKOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ NAPŘÍČ AMERIKOU!

Jednoho bouřlivého podzimního večera se pět dobrých přátel sešlo v zadní místnosti jednoho z nejstarších soukromých klubů. Každý z nich měl za sebou dlouhou cestu. Přijeli z různých koutů světa, aby oslavili tento velmi zvláštní den - 2. října 1900. Právě uplynulo 28 let ode dne, kdy známý londýnský podivín, Phileas Fogg, vyhrál sázku o 20.000 liber. Dokázal totiž objet svět za 80 dní!

V době Foggovy neuvěřitelné cesty studovali tito přátelé společně na univerzitě. Inspirováni jeho neuvěřitelnou cestou a několika půllitry z místní hospůdky, oslavili památku jeho cesty kolem světa skromnější výpravou a malou sázkou – lahví dobrého červeného vína pro toho, kdo se první dostane do Le Procope v Paříži.

Každý rok se znovu sešli, aby vzdali hold Foggově cestě. Pokaždé předložili návrh na novou expedici (vždy o něco složitější) a novou sázku (vždy o něco vyšší). Nyní, na úsvitu nového století, nadešel čas pro novou velkolepou cestu. Sázka: 1 milion dolarů pro vítěze. Úkol: za pouhých sedm dní procestovat po železnici Severní Ameriku. Cesta začíná hned teď...

Jízdenky, prosím! je hra pro všechny milovníky světa železnic. Hráči soutěží v propojování různých měst stavěním železničních tratí na mapě Severní Ameriky.



**TICKET
TO RIDE**
Boardgame

**DAYS OF
WONDER**



OBSAH BALENÍ

- ♦ 1 herní mapa severoamerických železničních tratí
- ♦ 240 barevných vagonů (45 modrých, červených, zelených, žlutých a černých, plus několik náhradních vagonů od každé barvy)
- ♦ 142 ilustrovaných karet:



110 karet vagonů (po 12 kusech: cisterny, vozy nákladní, osobní, chladiřenské, otevřené nákladní, uhelné, služební, výklopníky, plus 14 lokomotiv)



30 karet cílových stanic



1 karta se stručným přehledem



1 bonusová karta za nejdelší nepřerušovanou trať

- ♦ 5 dřevěných bodovacích žetonů (1 pro každého hráče – modrý, červený, zelený, žlutý a černý)
- ♦ 1 pravidla
- ♦ 1 přístupové číslo k internetovému účtu Days of Wonder

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte mapu doprostřed stolu. Každý hráč si vezme sadu 45 vagonů spolu s bodovacím žetonem ve stejné barvě. Hráči umístí své bodovací žetony na start ❶ bodovací dráhy vedoucí podél okraje mapy. Kdykoliv hráč v průběhu hry získá body, posune svůj žeton o příslušný počet políček vpřed.

Zamíchejte karty vagonů a pro začátek rozdejte každému hráči čtyři karty ❷. Zbývající balíček karet vagonů umístěte vedle hrací desky a otočte vrchních pět karet obrázkem nahoru ❸.

Bonusovou kartu za nejdelší nepřerušovanou trať umístěte obrázkem nahoru vedle hrací desky ❹.

Zamíchejte karty cílových stanic a rozdejte každému hráči tři z nich ❺. Hráči si je prohlédnou a rozhodnou se, které si ponechají. Musí si ponechat nejméně dvě karty, ale pokud chtějí, mohou si nechat všechny tři. Vrácené karty jsou umístěny dospod balíčku karet cílových stanic. Tento balíček poté položte vedle hrací plochy ❻. Hráči uchovávají své karty cílových stanic v tajnosti až do konce hry.

Nyní jste připraveni začít hrát.

CÍL HRY

Cílem hry je nasbírat co nejvyšší počet bodů. Body lze získat třemi způsoby:

- ♦ za obsazení tratě mezi dvěma sousedními městy na mapě;
- ♦ za dokončení nepřerušované tratě mezi dvěma městy uvedenými na kartě (kartách) cílových stanic;
- ♦ za dokončení nejdelší nepřerušované tratě.

Body se odečítají z hráčova celkového skóre za každou kartu cílových stanic, která není na konci hry úspěšně dokončena.

HERNÍ KOLO

Hráč, který je nezkušenějším cestovatelem, začíná hru. Ostatní hráči se zapojují do hry po směru hodinových ručiček. Během svého kola musí hráč vykonat pouze jednu ze tří následujících akcí:

Líznutí karet vagonů – Hráč si může líznout dvě karty vagonů. Může si vzít jakoukoli z pěti karet vagonů otočených obrázkem nahoru nebo si může líznout vrchní kartu z balíčku (líznutí naslepo). Když si vezme kartu otočenou obrázkem nahoru, okamžitě ji nahradí vrchní kartou z balíčku. Potom si lízne druhou kartu, a to opět buď z karet otočených obrázkem nahoru, nebo z vrchu balíčku. (Pozor: speciální pravidla pro karty lokomotiv – viz níže Líznutí karet vagonů.)

Obsazení tratě – Hráč může obsadit trať tím, že zahráje sadu karet vagonů, které se s tratí shodují barvou a počtem. Na každé políčko této tratě umístí jeden ze svých barevných vagonů. Potom zaznamená získané body posunutím svého bodovacího žetonu o příslušný počet políček na bodovací dráze (viz Bodovací dráha).

Líznutí karet cílových stanic – Hráč si lízne tři karty cílových stanic z vrchu balíčku karet cílových stanic. Musí si nechat alespoň jednu z nich, ale může si nechat dvě nebo všechny tři. Vrácené karty jsou umístěny dospod balíčku.

LÍZNUTÍ KARET VAGONŮ

Ve hře je osm druhů karet vagonů a 14 karet lokomotiv. Barvy karet vagonů odpovídají různým cestám mezi městy na hrací desce – fialová, modrá, oranžová, bílá, zelená, žlutá, černá a červená. Lokomotivy jsou vícebarevné a slouží jako divoké karty ve hře, které mohou být součástí jakékoli sady karet při stavění tratě. Pokud je karta lokomotivy jednou z pěti karet otočených obrázkem nahoru, hráč, který si ji lízne, si už nemůže vzít další kartu (získá tak pouze jednu kartu místo dvou). Stane-li se lokomotiva náhradou za první líznutou kartu, hráč si ji nemůže vzít. Pokud jsou kdykoli tři z pěti karet obrácených obrázkem nahoru lokomotivy, pak je okamžitě všech pět karet vyraženo a nahrazeno novými kartami.

Poznámka: Jestliže má hráč štěstí a lokomotiva je líznuta z vrchu balíčku při líznutí naslepo, je považována za jednu kartu a hráč si stále může líznout další do celkového počtu dvou karet za toto kolo.

Hráč může mít během hry v ruce libovolný počet karet.

Jakmile se vyčerpá balíček, vyražené karty jsou znovu zamíchány a vznikne tak nový balíček karet. Karty je zapotřebí zamíchat důkladně, jelikož byly vyraženy v sadách. Pokud nastane nepravděpodobná situace, že je balíček dolízaný a žádné odhozené karty nejsou k dispozici (protože hráči drží karty v ruce), hráč nemá možnost líznout další karty vagonů. Musí tedy obsadit trať nebo si líznout kartu cílové stanice.

OBSAZENÍ TRATĚ

Pro obsazení tratě musí hráč zahrát karty, jejichž počet odpovídá počtu polí vybrané tratě. Sada karet musí být stejného typu. Většina tratí vyžaduje pro své obsazení specifický typ sady. Například modrá trať musí být obsazena s použitím modrých osobních vagonů. Některé tratě (ty, které jsou značeny šedou barvou) mohou být obsazeny za použití sady karet jakékoli barvy. Je-li trať obsazována, hráč umístí na každé políčko tratě jeden ze svých plastových vagonů. Všechny karty, které byly použity pro získání tratě, jsou poté odstraněny ze hry. Hráč

Příklad 1



K obsazení tratě z Montrealu do New Yorku potřebuje hráč sadu tří karet modrých osobních vagonů.

Příklad 2



K obsazení tratě z Montrealu do Toronta může hráč použít jakoukoliv sadu karet vagonů, za předpokladu, že budou stejného typu.

může obsadit jakoukoliv neuzavřenou trať na herním plánu. Nikdy není povinen připojovat tratě k jiným, které již zahrál dříve ve hře. Hráč může v jednom kole obsadit maximálně jednu trať, a tudíž spojit dvě sousední města, nikdy ne více.

Některá města jsou spojena dvojími tratěmi. Během hry nemůže jeden hráč obsadit obě tratě mezi stejnými městy.



Dvojité tratě

Důležitá poznámka: při hře dvou nebo tří hráčů může být použita jen jedna z dvojítrati tratí. Hráč může obsadit jednu z těchto tratí, druhá je až do konce hry pro ostatní hráče nepřístupná.

BODOVACÍ DRÁHA

Jakmile hráč obsadí trať, zaznamená si počet bodů, které získal, pohybem bodovacího žetonu po bodovací dráze:

LÍZNUTÍ KARET CÍLOVÝCH STANIC

Hráč může využít svůj tah k líznutí dalších karet cílových stanic. Učiní tak líznutím tří nových karet z vrchu balíčku karet cílových stanic. Hráč si musí nechat vždy alespoň jednu kartu, ale může si nechat dvě nebo všechny tři. Je-li v balíčku méně než tři karty, hráč si jich lízne jen tolik, kolik je jich k dispozici. Karty, které si neponechá, se odloží do spodku balíčku karet cílových stanic.

Každá karta cílových stanic obsahuje název dvou měst na mapě a bodovou hodnotu. Pokud hráč úspěšně dokončí sérii tratí spojujících tato dvě města, přičte si ke svému výsledku na konci hry počet bodů napsaných na dané kartě. Pokud se mu však nepodaří tato dvě města spojit, uvedený počet bodů se mu odečítá.

Karty cílových stanic hráči neukazují ostatním až do závěrečného sčítání bodů. Hráč může mít během hry libovolný počet karet cílových stanic.

KONEC HRY

V okamžiku, kdy zásoba barevných vagonů jednoho hráče klesne na počet dvou a méně na konci jeho kola, každý z hráčů, včetně tohoto, získá ještě jedno poslední kolo. Hra poté končí a hráči si spočítají výsledné body.

PODÍTÁNÍ BODŮ

Hráči by měli mít spočítané body, které získali obsazením různých tratí. Abyste se ujistili, že nedošlo k chybě, raději získané body ještě přepočítejte.

Hráči poté musí odhalit všechny své karty cílových stanic. Hodnota za úspěšně dokončené tratě z karet se přidává k celkovému součtu bodů. Hodnota nedokončených tratí z karet se odečítá od celkového součtu bodů.

Hráč, který postavil nejdelší nepřerušovanou trať na herní desce, obdrží speciální bonusovou kartu a přičte si 10 bodů ke svému výsledku. Pro účely srovnání délky tratě berte v úvahu jen ty, tvořené linií vagonů stejné barvy. Nepřerušovaná trať může zahrnovat smyčky a procházet vícekrát jedním městem. Avšak jeden vagon nemůže být použit dvakrát v jedné nepřerušované trati. Jestliže je výsledek nejdelší tratě nerozhodný (více hráčů má stejně dlouhou nejdelší trať), všichni hráči s nerozhodným výsledkem získávají 10 bonusových bodů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává. Jestliže dva nebo více hráčů má stejný počet bodů, vyhrává hráč, který dokončil nejvíce tratí z karet cílových stanic. V případě, že je výsledek stále nerozhodný, vyhrává hráč, který získal kartu za nejdelší nepřerušovanou trať.

PODĚKOVÁNÍ

Návrh hry: Alan R. Moon

Ilustrace: Julien Delval

Grafický design: Cyrille Daujean

Speciální poděkování od Alana a Days of Wonder všem, kteří hru testovali a přispěli k její tvorbě:

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 Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Alan R. Moon

CESTOVNÉ LÍSTKY,

PROSÍM!

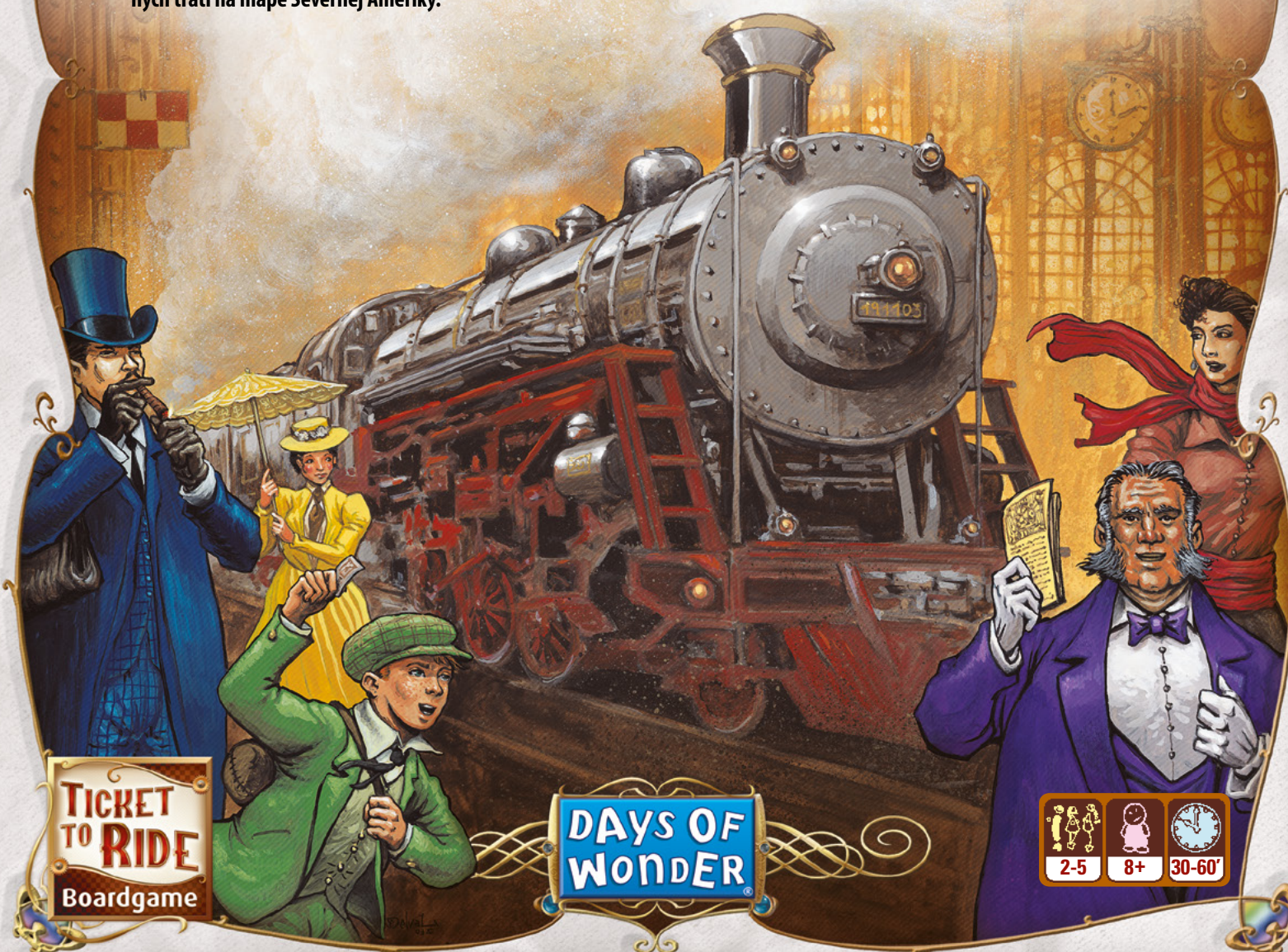
VLAKOVÉ DOBRODRUŽSTVO

NAPRIEČ AMERIKOU!

Jedného burlivého 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 stávku (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 súťažajú v prepájaní rôznych miest stavaním železničných tratí na mape Severnej Ameriky.



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS
OF
WONDER

2-5
8+
30-60'

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.

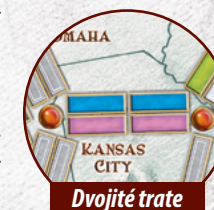
Len čo sa kôпка spotrebuje, vyradené karty sa znova zamiešajú a vznikne tak nová kôпка kariet. Karty je potrebné zamiešať dôkladne, pretože boli vyradené v súpravách. Ak nastane nepravdepodobná situácia, že kôпка kariet je rozobraná a žiadne odhodnené karty už nie sú k dispozícii (pretože hráči držia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

OBSADENIE 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

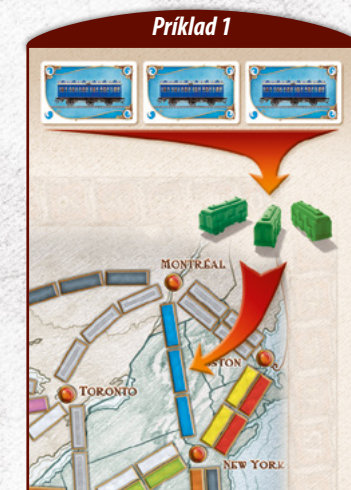
maximálne jednu trať, teda spojiť dve susedné mestá, nikdy nie viac.

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.



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



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, zaznamenaná si počet bodov, ktoré získal, pohybom bodovacieho žetónu po bodovacej dráhe:

POTIAHNUTIE KARIET CIEĽOVÝCH STANÍC

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 kôпка 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 nepodari 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.

PODÍTANIE 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.

DDDKA TRATE	POĎET 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.daysof wonder.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 cestovní lístok na vlak do internetového světa Days of Wonder - online komunity hráčů, kde VŠETCI vaši přátelé už hrají!

Zaregistrujte si vaši hru na www.daysof wonder.com a získáte online zľavu, objavíte nové varianty hry, dodatočné mapy a oveľa viac. Jednoducho kliknite na tlačidlo „New Player“ a postupujte podľa pokynov.

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.