

Alan R. Moon



JÍZDENKY, PROSÍM! EVROPA

Ze strmých strání Edinburghu po sluncem zalité doky Cařihradu, přes prašné uličky Pamplony až po větrem zametanou stanici v Berlíně. *Jízdenky, prosím!* – Evropa Vás vezme na nové vlakové dobrodružství skrze velká města Evropy konce 19. století. Odvážíte se riskovat cestu temnými tunely Švýcarska? Cestovat na palubě trajektu přes Černé moře? Nebo budete stavět nádraží v hlavních městech starých říší? Váš příští krok z Vás může učinit největšího vlakového magnáta Evropy!

Zabalte svá zavazadla, pozdravte portýra a nastupte do vlaku!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



OBSAH BALENÍ

- ◆ 1 mapa Evropy
- ◆ 240 barevných vagonů (45 od každé barvy – modré, červené, zelené, žluté a černé, plus několik náhradních pro každou barvu)
- ◆ 15 barevných nádraží (po třech, každá trojice odpovídá barvě vagonů)
- ◆ 158 ilustrovaných karet, které obsahují:



110 karet vagonů: 12 od každého druhu a 14 lokomotiv

46 karet cílových stanic



40 běžných tratí

6 dlouhých tratí s modrým pozadím



1 přehledová karta



1 karta Evropský Express bonus za nejdelsí souvislou trať.

- ◆ 5 dřevěných bodovacích žetonů (1 v každé z pěti barev hráčů)
- ◆ 1 pravidla
- ◆ 1 Days of Wonder on-line kód (na zadní straně pravidel)

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

hráči, kteří znají první hru z této série, *Jízdenky, prosím!*, by měli svoji pozornost zaměřit na následující novinky: trajekty, tunely a nádraží.

PŘÍPRAVA HRY

Položte herní plán do středu stolu. Každý hráč obdrží sadu 45 barevných vagonů, tři odpovídající barevná nádraží a odpovídající bodovací žeton. Každý z hráčů umístí svůj žeton na pozici start na bodovací stupnici na okraji hracího plánu **1**. Pokaždé, když hráč během hry získá body, posune svůj bodovací žeton o odpovídající počet políček vpřed.

Zamíchejte balíček vagonů a pro začátek rozdejte každému hráči 4 karty **2**.

Umístěte zbývající karty vagonů vedle herní desky a poté otočte vrchních pět karet obrázkem nahoru. Vyrovnajte je jednu vedle druhé **3**.

Jako připomínku umístěte kartu Evropský Express bonus a kartu se stručným přehledem vedle hracího plánu **4**.

Vezměte balíček karet cílových stanic a oddělte šest dlouhých tratí (s modrým pozadím) od běžných tratí. Promíchejte karty dlouhých tratí a náhodně dejte každému hráči jednu **5**.

Aniž by je ostatní viděli, dejte zbývající karty dlouhých tratí zpět do krabice.

Nyní zamíchejte běžné karty cílových stanic (všechny běžné tratě bez barevného pozadí), každému hráči dejte tři **6** a z ostatních vytvořte balíček obrázky dolů vedle herního plánu.

Nyní jste připraveni začít hrát.

ZAČÁTEK HRY

Hráči si předtím, než odehrají své první kolo, musejí vybrat, jaké z karet cílových stanic, které obdrželi na začátku, si ponechají. Každý hráč musí mít minimálně dvě karty, avšak může jich mít i víc. Odložte ty karty, se kterými nechcete hrát, zpět do krabice, aniž by je viděli ostatní hráči. Karty, jež jsou odloženy, mohou být buď běžnými tratěmi, nebo dlouhými tratěmi. Karty, které se rozhodnete si nechat, vám zůstanou až do konce hry.

CÍL HRY

Cílem hry je získat nejvíce vítězných bodů. Ty lze získat takto:

- ◆ **Spojením cesty mezi dvěma sousedními městy na mapě;**
- ◆ **Úspěšným zkompletováním souvislé cesty mezi dvěma městy z karty cílových stanic;**
- ◆ **Zkompletováním nejdelsí souvislé trati k získání karty Evropský Express bonus;**
- ◆ **Za každé nepoužité nádraží na konci hry.**

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

HERNÍ KOLO

Hráč, který během svého života navštívil nejvíce evropských zemí, začíná hru. Ostatní hráči se zapojují do hry po směru hodinových ručiček. Během svého kola musí hráč vykonat pouze jednu z následujících čtyř akcí:

Líznutí karet vagonů – hráč si může líznout dvě karty vagonů (nebo jednu, pokud se jedná o lokomotivu, viz pravidla pro líznutí karet vagonů);

Obsazení trati – hráč obsadí trať tak, že zahraje sadu karet vagonů ze své ruky, jejichž barva a počet se shoduje s barvou a počtem polí dané tratě. Položí jeden ze svých barevných vagonů na každé z polí a zaznamená, kolik bodů získal posunutím svého bodovacího žetonu na bodovací dráze o příslušný počet polí;

Líznutí karet cílových stanic – hráč si lízne tři karty cílových stanic z vrchu balíčku karet cílových stanic. Musí si nechat alespoň jednu z nich;

Postavení nádraží – hráč může postavit nádraží v každém městě, kde ještě žádné není. Aby mohl postavit první nádraží, musí zahrát jednu kartu vagonů (jakékoliv barvy) a položit nádraží na vybrané město. Pro postavení druhého nádraží musí zahrát dvě karty stejné barvy a pro postavení třetího nádraží tři karty stejné barvy.

LÍZNUTÍ KARET VAGÓNŮ

Ve hře je osm druhů karet vagonů, každá v počtu dvanácti, a 14 karet lokomotiv. Barvy každého druhu karet vagonů se shodují s barvami tratí mezi městy na herním plánu – fialová, oranžová, bílá, zelená, žlutá, černá a červená.

Když si hráč vybere líznutí karet vagonů, může si vzít dvě za kolo. Každá z těchto karet může být líznuta z pěti karet položených obrázkem vzhůru vedle herní desky nebo z vrchu balíčku (líznutí naslepo). Pokud si hráč vybere jednu z odhalených karet, musí ji okamžitě nahradit další

z vrchu balíčku. Pokud si hráč vybere lokomotivu otočenou obrázkem vzhůru, je to jediná karta, kterou si toto kolo může líznout (viz **lokomotivy**).

Jestliže se kdykoliv během hry nalézají mezi obrázkem nahoru otočenými kartami tři karty lokomotiv, je všech pět karet odstraněno a nahrazeno pěti novými kartami.

Hráč může mít během hry v ruce libovolný počet karet. Jakmile je balíček karet dolízan, odhozené karty se zamíchají a vytvoří se z nich nový balíček. Karty musí být řádně promíchány, protože odhazované karty bývají obvykle odhazovány v sérii.

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 si další karty vagonů. Musí tedy obsadit trať, líznout si kartu cílové stanice nebo postavit nádraží.



LOKOMOTIVY

Lokomotivy jsou vícebarevné a slouží ve hře jako divoké karty.

Mohou být zahrány společně s jakoukoliv sadou při obsazování trati. Jsou také nezbytně důležité pro získání tras trajektů (viz trajekty).

Je-li karta lokomotivy kartou vybranou během líznutí karet, musí být jedinou kartou líznutou v tomto kole. Stane-li se lokomotiva náhradou za první kartu líznutou během kola nebo je-li lokomotiva k dispozici jako karta obrácená obrázkem nahoru (avšak není vybrána jako první a jediná karta), nemůže být vybrána jako druhá karta.

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



OBSAZOVÁNÍ TRATÍ

Trať je tvořena po sobě jdoucími barevnými poli (v některých případech šedými poli) mezi dvěma sousedními městy na herním plánu. Pro obsazení trati musí hráč zahrát karty, jejichž počet a barva odpovídají barvě a počtu polí vybrané trati.

Většina tratí vyžaduje pro své obsazení specifickou sadu barevných karet. Lokomotivy mohou vždy sloužit jako náhrada za jakoukoliv barvu (viz příklad č. 1).

Tratě šedé barvy mohou být obsazeny sadou karet jakékoliv barvy (viz příklad č. 2).

Je-li trať obsazena, hráč umístí na každé políčko trati jeden ze svých plastových vagónů. Všechny karty, které byly použity pro získání trati, jsou poté odhozeny na odhazovací balíček. Hráč pak okamžitě zaznamená své skóre posunutím svého bodovacího žetonu o odpovídající počet polí na bodovací stupnici tak, jak určuje tabulka v kapitole Počítání bodů na straně 7.

Hráč může obsadit jakoukoliv neuzavřenou trať na herním plánu. Nikdy není povinen připojovat trať k jiným, které zahrál dříve ve hře.

Trať musí být celá obsazená během jednoho kola. Nelze tedy například položit dva vagóny na trať o třech polích a vyčkávat do dalšího kola.

Nelze obsadit více jak jednu trať během hráčova kola.

Příklad 1

nebo

nebo

nebo

K obsazení žluté trati, která je tři políčka dlouhá, může hráč využít následující kombinace karet: tři žluté karty; dvě žluté karty a lokomotivu; jednu žlutou kartu a dvě lokomotivy; nebo tři lokomotivy.

Příklad 2

nebo

nebo

nebo

Šedá trať, která je dvě políčka dlouhá, může být obsazena zahráním dvou červených karet; jedné žluté karty a jedné lokomotivy; nebo dvou lokomotiv.



DVOJITÉ TRATĚ

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

Dejte si pozor na tratě, které jsou spolu částečně souběžné, ale propojují jiná města. Takové tratě nejsou dvojitě.



TRAJEKTY

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

Pro obsazení trasy trajektu musí hráč zahrát jednu kartu lokomotivy za každý symbol lokomotivy na trase a také, pro ostatní pole na trase, odpovídající sadu karet správné barvy.



TUNELY

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

Co dělá tunely unikátními, je to, že hráč nikdy dopředu neví, jak dlouhá bude trať, kterou se pokusí obsadit!

Pro obsazení tunelu musí hráč nejprve položit na stůl počet karet, jaký vyžaduje délka tratě. Poté lízne a otočí obrázkem nahoru tři vrchní karty z balíčku vagónů. Za každou odhalenou kartu, jejíž barva se shoduje s barvou karet zahranych pro získání trati, musí hráč z ruky zahrát další kartu stejné barvy (nebo lokomotivu). Jedině potom může hráč obsadit tunel.

Jestliže hráč nemá dostatek dalších karet odpovídající barvy (nebo si je nepřeje zahrát), může si vzít své karty zpět do ruky. Jeho kolo tím končí.

Na konci kola jsou tři líznuté (a pro tunel odhalené) karty odhozeny.

Nezapomeňte, že lokomotivy jsou vícebarevnými kartami. Z toho vyplývá, že se jakákoliv lokomotiva líznutá z balíčku karet vagónů během pokusu o získání tunelu automaticky shoduje s barvami karet vagónů na trati. Hráč je tak nucen zahrát další kartu.

Pokud se hráč pokusí dostat skrze tunel jen s kartami lokomotiv, bude muset hrát další karty (které v tomto případě musí být dalšími lokomotivami) jen v případě, že se lokomotivy objeví mezi třemi otočenými kartami.

V neobvyklém případě, kdy již není pro odhalení tří karet a určení efektu tunelu na hráče k dispozici dostatek karet v balíčku, jsou odhaleny jen dostupné karty. Pokud nejsou žádné k dispozici (třeba jako výsledek toho, že hráč drží karty v ruce), může být tunel obsazen bez rizika vykládání dalších karet.



Příklad 1

Líznuté karty

Zahrané 2 červené karty, 1 červená karta otočena: je potřeba 1 červená navíc

Příklad 2

Líznuté karty

Zahrané 2 zelené karty, 1 lokomotiva otočena: je potřeba jedna zelená navíc

Příklad 3

Líznuté karty

Zahrané 2 lokomotivy, 1 lokomotiva otočena: je potřeba 1 lokomotiva navíc

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA

Ve hře dvou či tří hráčů může být použita jen jedna trať z dvojitě tratí, druhá je až do konce hry pro ostatní hráče nepřístupná.

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. Je-li v balíčku méně než tři karty, hráč si jich lízne jen tolik, kolik je jich k dispozici.

Hráč si musí nechat vždy alespoň jednu kartu, ale může si nechat dvě nebo všechny tři. Karty, které si neponechá, se odloží na spodek balíčku karet cílových stanic. Karty, které si hráč lízl, ale hned neodhodil, si musí ponechat až do konce hry. Nemohou být odhozeny později v průběhu hry.

Města, která jsou uvedena na kartě cílových stanic, reprezentují cestovní cíl hráče. Mohou přinést bonus nebo postih. Pokud hráč obě města, uvedená na kartě, kterou drží, spojí nepřerušovanou tratí ze svých vagónů, získá vítězné body navíc. Jejich hodnotu určí číslice uvedená na kartě.

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



POČÍTÁNÍ BODŮ

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

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

Pamatujte, že každé zahraniční nádraží umožňuje vlastnímu hráči použít jednu trať jiného hráče vedoucí do města, aby mohl dokončit vlastní kartu cílových stanic. Jestliže hráč použije jedno a to samé nádraží k propojení měst z vícero karet cílových stanic, musí použít stejnou trať (do nebo z města) s nádražím pro všechny karty cílových stanic.

Přidejte k součtu bodů každého hráče čtyři body za každé nezahrané nádraží, které má stále v rezervách.

Na závěr udělte 10 bodů za splnění karty Evropský Express bonus hráči, který na hracím plánu postavil nejdelší nepřerušovanou trať. Pro účely srovnání délky tratí berte v úvahu jen ty, které tvoří linie vagónů stejné barvy. Nepřerušovaná trať může zahrnovat smyčky a procházet vícekrát jedním městem. Jeden vagón však nemůže být použit dvakrát v jedné nepřerušované trati. Nádraží a tratě protihráčů, ke kterým by poskytovala přístup, nelze do počítání délky tratí pro určení nejdelší z nich zahrnout. Jestliže má více hráčů stejně dlouhou «nejdelší» trať, všichni získají 10 bodů za kartu Evropský Express bonus.

Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru. Jestliže mají dva nebo více hráčů stejný počet bodů, ten z nich, který dokončil nejvíce karet cílových stanic, vyhrál. Jestliže je součet stále nerozhodně, hráč, který použil nejméně nádraží, vyhrává. V případě nepravděpodobné remízy i po vyřazení těchto kritérií vyhrává hráč, jenž získal kartu Evropský Express bonus.

DÉLKA TRATI	ZÍSKANÉ BODY
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Jakmile hráč obsadí trať, okamžitě získá uvedený počet bodů a posune svůj bodovací žeton na bodovací stupnici.



STAVBA NÁDRAŽÍ

Nádraží umožní hráči, jež ho vlastní, použít jednu (ale jen jednu) z tratí patřících jinému hráči vedoucí z nebo do města, ve kterém stojí, aby mu pomohlo splnit jednu či více karet cílových stanic (propojením tratě).

Nádraží mohou být postavena na jakémkoliv neobsazeném městě, a to i tehdy, když do něj zatím nevedou žádné obsazené tratě. Dva hráči nemohou nikdy postavit nádraží ve stejném městě.

Hráč může postavit jedno nádraží za kolo a maximálně tři za celou hru.

Aby mohl postavit své první nádraží, musí hráč odhodit jednu ze svých karet vagónů z ruky a položit jedno ze svých barevných nádraží na vybrané město. K vybudování druhého nádraží je třeba odhodit dvě karty libovolné barvy (obě musí mít stejnou). K vybudování třetího nádraží je třeba odhodit sadu tří karet stejné barvy. Jako obvykle můžete nahradit libovolné karty lokomotivami.

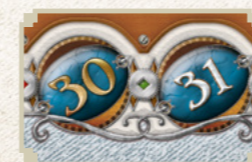
Pokud hráč použije nádraží k propojení měst na různých kartách cílových stanic, musí použít stejnou trať do města s nádražím pro všechny tyto karty. Vlastník nádraží není nucen se rozhodnout, kterou trať použije, až do konce hry.

Hráč nemusí budovat žádná nádraží. Za každé nádraží, které nepostavil, obdrží na konci hry čtyři body.

Cena nádraží

2 nebo méně vagónů v zásobě hráče naznačují začátek posledního kola hry.

CELKOVÉ BODOVÁNÍ



Aktuální body



Bonus/postih za karty cílových stanic



+4 body / nepostavené nádraží



Evropský Express bonus



CELKOVĚ ZÍSKANÉ BODY

KONEC HRY

Pokud zásoba plastových vagónů některého z hráčů klesne na konci jeho kola na dva nebo méně, každý z hráčů, včetně tohoto, odehraje své poslední kolo. Hra poté končí a začíná počítání bodů.



OBSAH

Obsah balení	str. 2	• Trajekty	str. 5
Příprava hry	str. 2	• Tunely	str. 5
Cíl hry	str. 3	— Líznutí karek cílových stanic	str. 6
Herní kolo	str. 3	— Stavba nádraží	str. 6
— Líznutí karek vagónů	str. 3	Konec hry	str. 6
• Lokomotivy	str. 4	Počítání bodů	str. 7
— Obsazování tratí	str. 4	Days of Wonder Online	str. 8
• Dvojitě tratě	str. 4		

TVŮRCI

Herní design - Alan R. Moon

Ilustrace - Julien Delval

Překlad: Michal Ekrt

Zeměpisná poznámka: Pro potřeby hry jsme si vybrali rozložení hranic v Evropě v roce 1901 a zachovali jsme originální jména jednotlivých měst. Kvůli hratelnosti jsme byli nuceni lehce upravit pozici některých měst na mapě.

Děkujeme za pomoc všem, kteří naši hru pomáhali testovat:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist a všichni z Days of Wonder.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame (Jízdenky, prosím!) and Ticket to Ride Europe (Jízdenky, prosím! - Evropa) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon



CESTOVNÉ LÍSTKY, PROSÍM! EURÓPA

Zo strmých strání Edinburghu po slnkom zaliate prístavy Carihradu, cez prašné uličky Pamplony až po vetrom zametanú stanicu v Berlíne... *Cestovné lístky, prosím!* - Európa Vás vezme na nové vlakové dobrodružstvo po veľkých mestách Európy konca 19. storočia. Odvážite sa riskovať cestu tmavými tunelmi Švajčiarska? Cestovať na palube trajektu cez Čierne more? Alebo budete budovať stanice v hlavných mestách starých ríš? Váš nasledujúci krok z Vás môže spraviť najväčšieho vlakového magnáta Európy!

Zbalte svoje kufre, pozdravte vrátnika a nastúpte do vlaku!



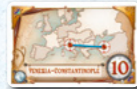
OBSAH BALENIA

- ◆ 1 mapa Európy
- ◆ 240 farebných vagónov (45 z každej farby – modré, červené, zelené, žlté a čierne, plus niekoľko náhradných z každej farby)
- ◆ 15 farebných staníc (po troch, každá trojica zodpovedá farbe vagónov)
- ◆ 158 ilustrovaných kariet, ktoré obsahujú:



110 kariet vagónov: 12 z každého druhu a 14 lokomotív

46 kariet cieľových staníc



40 bežných tratí



6 dlhých tratí s modrým pozadím



1 prehľadová karta



1 karta Európsky Expres bonus za najdlhšiu súvislú trať

- ◆ 5 drevených bodovacích žetónov (1 z každej z piatich farieb hráčov)
- ◆ 1 pravidlá
- ◆ 1 Days of Wonder on-line kód (na zadnej strane pravidiel)

DÔLEŽITÁ POZNÁMKA

hráči, ktorí poznajú prvú hru z tejto série, *Cestovné lístky, prosím!*, by mali svoju pozornosť zamerať na nasledujúce novinky: trajekty, tunely a stanice.

PRÍPRAVA HRY

Položte herný plán do stredu stola. Každý hráč dostane sadu 45 farebných vagónov, tri zodpovedajúce farebné stanice a bodovací žetón. Každý z hráčov umiestni svoj žetón na pozíciu štart na bodovacej stupnici na okraji herného plánu 1. Vždy keď hráč počas hry získa body, posunie svoj bodovací žetón o príslušný počet políčok vpred.

Zamiešajte balíček vagónov a na začiatok rozdajte každému hráčovi 4 karty 2.

Umiestnite ostávajúce karty vagónov vedľa herného plánu a potom otočte vrchných päť kariet obrázkom nahor. Vyrovnajte ich jednu vedľa druhej 3.

Na pripomenutie umiestnite kartu Európsky Expres bonus a kartu so stručným prehľadom vedľa herného plánu 4.

Vezmite balíček kariet cieľových staníc a oddelte šesť dlhých tratí (s modrým pozadím) od bežných tratí. Premiešajte karty dlhých tratí a náhodne dajte každému hráčovi jednu 5. Tak aby ich nik nevidel, dajte ostávajúce karty dlhých tratí späť do krabice.

Zamiešajte bežné karty cieľových staníc (všetky bežné trate bez modrého pozadia), každému hráčovi dajte tri 6 a z ostatných vytvorte balíček položený obrázkami dole vedľa herného plánu.

Teraz ste pripravení začať hru.

ZAČIATOK HRY

Hráči si predtým, než odohrajú svoje prvé kolo, musia vybrať, aké z kariet cieľových staníc, ktoré získali na začiatku, si ponechajú. Každý hráč musí mať minimálne dve karty, avšak môže ich mať aj viac. Odložte tie karty, s ktorými nechcete hrať, späť do krabice bez toho, aby ich videli ostatní hráči. Karty, ktoré sú už odložené, môžu byť buď bežné alebo dlhé trate. Karty, ktoré sa rozhodnete nechať si, vám zostanú až do konca hry.

CIEL' HRY

Cieľom hry je získať najviac víťazných bodov. Tie je možné získať nasledovne:

- ◆ spojením cesty medzi dvoma susediacimi mestami na mape,
- ◆ úspešným skompletizovaním súvislej cesty medzi dvoma mestami z karty cieľových staníc,
- ◆ skompletizovaním najdlhšej súvislej trate a tým získanie karty Európsky Expres bonus,
- ◆ za každú nepoužitú stanicu na konci hry.

Body sa naopak odčítajú z hráčovho celkového skóre za každú kartu cieľových staníc, ktorá nie je do konca hry úspešne dokončená.

HERNÉ KOLO

Hráč, ktorý počas svojho života navštívil najviac európskych krajín, začína hru. Ostatní hráči sa zapájajú do hry v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu hráč vykoná iba jednu z nasledujúcich štyroch akcií:

Potiahnutie kariet vagónov – hráč si môže potiahnuť dve karty vagónov (alebo jednu, pokiaľ sa jedná o lokomotívu, viď. pravidlá potiahnutia kariet vagónov).

Obsadzovanie tratí – hráč obsadí trať tak, že vyloží sadu kariet vagónov zo svojej ruky, ich farba a počet sa však musí zhodovať s farbou a počtom polí danej trate. Položí jeden zo svojich farebných vagónov na každé z polí a zaznamená body, ktoré získal posunutím svojho bodovacieho žetónu na bodovacej stupnici o príslušný počet polí.

Potiahnutie kariet cieľových staníc – hráč si potiahne tri karty cieľových staníc z vrchu balíčka kariet cieľových staníc. Musí si ponechať aspoň jednu z nich.

Stavba stanice – hráč môže postaviť stanicu v každom meste, kde ešte žiadna nie je. Aby mohol postaviť prvú stanicu, musí zahrať jednu kartu vagónov (akejkoľvek farby) a položiť stanicu na vybrané mesto. Pre postavenie druhej stanice musí zahrať dve karty rovnakej farby a pre postavenie tretej stanice tri karty rovnakej farby.

POTIAHNUTIE KARIET VAGÓNOV

V hre je osem druhov kariet vagónov, každá v počte dvanásť a k tomu 14 kariet lokomotív. Farby každého druhu kariet vagónov sa zhodujú s farbami tratí medzi mestami na hernom pláne – fialová, oranžová, biela, zelená, žltá, čierna a červená.

Keď si hráč vyberie potiahnutie kariet vagónov, môže si v ťahu vziať dve. Každá z týchto kariet môže byť potiahnutá z piatich kariet položených obrázkom nahor vedľa herného plánu alebo z vrchu balíčka (potiahnutie naslepo). Pokiaľ si hráč vyberie jednu z odhalených kariet, musí ju okamžite nahradiť nasledujúcou z vrchu balíčka. Pokiaľ

si hráč vyberie lokomotívu otočenú obrázkom nahor, je to jediná karta, ktorú si toto kolo môže potiahnuť (viď. **lokomotívy**).

Ak sa kedykoľvek počas hry nachádzajú medzi obrázkom nahor otočenými kartami tri karty lokomotív, je všetkých päť kariet odstránených a nahradených piatimi novými kartami.

Hráč môže mať počas hry v ruke ľubovoľný počet kariet. Akonáhle je balíček kariet doťahovaný, odhodené karty sa zamiešajú a vytvorí sa z nich nový balíček. Karty musia byť poriadne zamiešané, pretože odhadzované karty bývajú obvykle odhadzované v sérii.

Pokiaľ nastane nepravdepodobná situácia, že je balíček doťahovaný a žiadne odhodené karty nie sú k dispozícii (pretože hráči držia karty v ruke), hráč nemá možnosť potiahnuť si karty vagónov. Musí teda obsadiť trať, potiahnuť si kartu cieľovej stanice alebo postaviť stanicu.



LOKOMOTÍVY

Lokomotívy sú viacfarebné a slúžia v hre ako divoké karty.

Môžu byť zahraté spoločne s akoukoľvek sadou pri obsadzovaní tratí. Sú tiež dôležité na získanie trás trajektov (viď. trajekty).

Ak je karta lokomotívy kartou vybranou počas potiahnutia kariet, musí byť jedinou kartou potiahnutou v tomto kole. Ak sa stane, že lokomotíva je náhradou za prvú kartu potiahnutú počas kola, alebo ak je lokomotíva k dispozícii ako karta obrátená obrázkom nahor (avšak nie je vybraná ako prvá a jediná karta), nemôže byť vybraná ako druhá karta.

Avšak, ak má hráč šťastie a lokomotíva je potiahnutá z vrchu balíčka pri potiahnutí naslepo, je považovaná za jednu kartu a hráč si stále môže potiahnuť nasledujúcu do celkového počtu dvoch kariet za toto kolo.



OBSADZOVANIE TRATÍ

Trat' je tvorená po sebe idúcimi farebnými poľami (v niektorých prípadoch sivými poľami) medzi dvoma susednými mestami na hernom pláne. Na obsadenie trate musí hráč zahráť karty, ktorých počet a farba zodpovedajú farbe a počtu poľí vybranej trate.

Väčšina tratí vyžaduje na obsadenie špecifickú sadu farebných kariet. Lokomotívy môžu slúžiť ako náhrada za akúkoľvek farbu (viď. príklad č. 1).

Trate sivej farby môžu byť obsadené sadou (všetky jednej farby) kariet akejkoľvek farby (viď. príklad č. 2).

Ak je trat' obsadená, hráč umiestni na každé políčko trate jeden zo svojich plastových vagónikov. Všetky karty, ktoré boli použité pri získaní trate, sú potom odhodnené na odhadzovaciu kôpku. Hráč hneď na to zaznamená svoje skóre posunutím svojho bodovacieho žetónu o zodpovedajúci počet poľí na bodovacej stupnici tak, ako určuje tabuľka v kapitole počítania bodov na strane 7.

Hráč môže obsadiť akúkoľvek ešte neobsadenú trat' na hernom pláne. Nikdy nie je povinný pripojovať trate k iným, ktoré zahrál v hre dovtedy.

Trat' musí byť obsadená počas jedného kola celá. Nie je teda možné napríklad položiť dva vagóny na trat' s tromi poľami a vyčkávať do nasledujúceho kola.

Nemožno obsadiť viac ako jednu trat' počas hráčovho kola.

Príklad 1

K obsadeniu žltej trate, ktorá je tri políčka dlhá, môže hráč využiť nasledujúce kombinácie kariet: tri žlté karty; dve žlté karty a lokomotívu; jednu žltú kartu a dve lokomotívy; alebo tri lokomotívy.

Príklad 2

Sivá trat', ktorá je dve políčka dlhá, môže byť obsadená napríklad zahráním dvoch červených kariet; jednej žltej karty a jednej lokomotívy; alebo dvoch lokomotív.



DVOJITÉ TRATE

Niektoré mestá sú spojené dvojitými traťami. Počas hry nemôže jediný hráč obsadiť obe trate medzi rovnakými mestami.

Dajte si pozor na trate, ktoré sú spolu čiastočne súběžné, ale prepájajú iné mestá. Takéto trate nie sú dvojité.



TRAJEKTY

Zvláštne šedé trasy spájajúce dve susedné mestá naprieč vodnou plochou sú trajekty. Ľahko ich rozpoznať podľa obrázku lokomotívy, ktorý je nakreslený aspoň na jednom z poľí, ktoré trat' tvoria.

Na obsadenie trasy trajektu musí hráč zahráť jednu kartu lokomotívy za každý symbol lokomotívy na trase a na ostatné polia trasy zodpovedajúcu sadu kariet správnej farby.



TUNELY

Tunely sú zvláštne trate, ktoré jednoducho rozpoznať podľa značiek tunelov a okrajov, ktoré obklopujú každé z poľí.

Čo robí tunely unikátnymi je to, že hráč nikdy dopredu nevie ako dlhá bude trat', ktorú sa pokúsi obsadiť!

Na obsadenie tunela musí hráč najprv položiť na stôl počet kariet, aký vyžaduje dĺžka trate. Potom potiahne a otočí obrázkom nahor tri vrchné karty z balíčka vagónov. Za každú odhalenú kartu, ktorej farba sa zhoduje s farbou kariet zahráných na získanie trate, musí hráč z ruky zahráť ďalšiu kartu rovnakej farby (alebo lokomotívu). Jedine potom môže hráč obsadiť tunel. Ak hráč nemá dostatok ďalších kariet v zodpovedajúcej farbe (alebo si ich nepraje zahráť), môže si vziať svoje karty späť do ruky. Jeho kolo tým končí.

Na konci kola sú tri potiahnuté (a kvôli tunelu odhalené) karty odhodnené.

Nezabudnite, že lokomotívy sú viacfarebnými kartami. Z toho vyplýva, že sa akákoľvek lokomotíva potiahnutá z balíčka kariet vagónov počas pokusu o získanie tunela automaticky zhoduje s farbami kariet vagónov na trati. Hráč je tak nútený zahráť ďalšiu kartu.

Pokiaľ sa hráč pokúsi dostať cez tunel len s kartami lokomotív, bude musieť hrať ďalšie karty (ktoré v tomto prípade musia byť lokomotívami) len v prípade, že sa medzi tromi otočenými kartami objavia lokomotívy.

V neobvyklom prípade, keď už nie je na odhalenie troch kariet a určenie efektu tunela k dispozícii dostatok kariet v balíčku, sú odhalené len dostupné karty. Pokiaľ nie sú k dispozícii žiadne (napríklad ako výsledok toho, že hráči držia karty v ruke), môže byť tunel obsadený bez rizika vykladania dodatočných kariet.



Príklad 1

Zahraté 2 červené karty, 1 červená karta otočená: je potrebná 1 červená navyše

Príklad 2

Zahraté 2 zelené karty, 1 lokomotíva otočená: je potrebná jedna zelená navyše

Príklad 3

Zahraté 2 lokomotívy, 1 lokomotíva otočená: je potrebná 1 lokomotíva navyše

DÔLEŽITÁ POZNÁMKA

V hre dvoch či troch hráčov môže byť použitá iba jedna trat' dvojitej trate. Hráč môže obsadiť jednu z týchto tratí, druhá je až do konca hry pre ostatných hráčov neprístupná.

POTIAHNUTIE KARIET CIEĽOVÝCH STANÍC

Hráč môže využiť svoj ťah na potiahnutie ďalších kariet cieľových staníc. Uskutoční to potiahnutím troch nových kariet z vrchu balíčka kariet cieľových staníc. Ak je v balíčku menej než tri karty, hráč si ich potiahne len toľko, koľko je ich k dispozícii.

Hráč si musí nechať vždy aspoň jednu kartu, ale môže si nechať dve alebo aj všetky tri. Karty, ktoré si neponechá, sa odložia na spodok balíčka kariet cieľových staníc. Karty, ktoré si hráč potiahol, ale hneď neodhodil, si musí ponechať až do konca hry. Nemôžu byť odhodené počas nasledujúceho priebehu hry.

Mestá, ktoré sú uvedené na karte cieľových staníc, reprezentujú cestovný cieľ hráča. Môžu priniesť bonus alebo postih. Pokiaľ hráč obe mestá, uvedené na karte, ktorú drží, prepojí neprerušovanou traťou zo svojich vagónov, získava víťazné body navyše. Ich hodnotu určujú čísla uvedené na karte.

Karty cieľových staníc hráči neukazujú ostatným až do záverečného sčítania bodov. Hráč môže mať počas hry ľubovoľný počet kariet cieľových staníc.



POČÍTANIE BODOV

Hráči by už mali mať spočítané body, ktoré získali obsadzovaním rôznych tratí a trás. Aby ste sa uistili, že nedošlo k chybe, prepočítajte si získané body.

Hráči potom musia odhaliť svoje karty cieľových staníc. Body za úspešne dokončené trate z kariet sa pridávajú k celkovému súčtu bodov. Hodnota nedokončených tratí z kariet sa odčíta od celkového súčtu bodov.

Pamätajte, že každá zahraničná stanica umožňuje vlastníčkovi použiť jednu trať iného hráča vedúcu do mesta, aby mohol splniť vlastnú kartu cieľových staníc. Ak hráč použije rovnakú stanicu na prepojenie mesta z viacerých kariet cieľových staníc, musí použiť rovnakú trať (do alebo z mesta) so stanicou pre všetky karty cieľových staníc.

Pridajte k súčtu bodov každého hráča štyri body za každú nezahranú stanicu, ktorú má stále v rezerve.

Na záver udeľte 10 bodov za splnenie karty Európsky Expres bonus hráčovi, ktorý na hracom pláne postavil najdlhšiu neprerušovanú trať. K účelu porovnania dĺžky tratí berte do úvahy len tie, ktoré tvoria línie vagónov rovnakej farby. Neprerušovaná trať môže zahŕňať slučky a prechádzať viackrát jedným mestom. Jeden vagón však nemôže byť použitý a počítaný dvakrát v jednej neprerušovanej trati. Stanicu a trate protihráčov, ku ktorým by poskytovala prístup, nie je možné zahrnúť do počítania dĺžky tratí pri určovaní najdlhšej z nich. Ak má viac hráčov rovnako dlhú «najdlhšiu» trať, všetci získajú 10 bodov za kartu Európsky Expres bonus.

Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva hru. Ak majú dvaja alebo viac hráčov rovnaký počet bodov, ten z nich, ktorý dokončil najviac kariet cieľových staníc, vyhral. Ak súčet stále nerozhodne, hráč, ktorý použil menej staníc vyháva. V prípade nepravdepodobnej remízy aj po vyradení týmito kritériami vyháva hráč, ktorý získal kartu Európsky Expres bonus.

DĹŽKA TRATE	ZÍSKANÉ BODY
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Akonáhle hráč obsadí trať, okamžite získa uvedený počet bodov a posunie svoj bodovací žetón na bodovacej stupnici.



ŠTAVBA STANICE

Stanica umožní hráčovi, ktorý ju vlastní, využiť jednu (ale iba jednu) z tratí patriacich inému hráčovi vedúcej z alebo do mesta v ktorom stojí, aby mu pomohla splniť jednu či viac kariet cieľových staníc (prepojením trate).

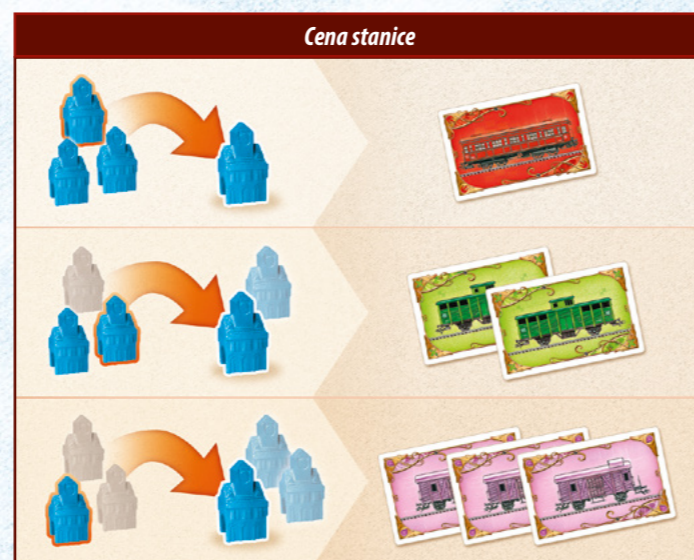
Stanice môžu byť postavené v akomkoľvek neobsadenom meste, a to aj vtedy, keď doň zatiaľ nevedú žiadne obsadené trate. Dvaja hráči nemôžu nikdy postaviť stanicu v rovnakom meste.

Hráč môže postaviť jednu stanicu za kolo a maximálne tri za celú hru.

Aby mohol postaviť svoju prvú stanicu, musí hráč odhodiť jednu zo svojich kariet vagónov z ruky a položiť jednu zo svojich farebných staníc na vybrané mesto. K vybudovaniu druhej stanice je potrebné odhodiť dve karty ľubovoľnej rovnakej farby. K vybudovaniu tretej stanice je potrebné odhodiť sadu troch kariet rovnakej farby. Ako obvykle môžete nahradiť ľubovoľné karty lokomotivami.

Pokiaľ hráč použije stanicu k prepojeniu miest na rôznych kartách cieľových staníc, musí použiť rovnakú trať do mesta so stanicou pre všetky tieto karty. Vlastník stanice nie je nútený rozhodnúť sa, ktorú trať použije, až do konca hry.

Hráč nemusí budovať žiadnu stanicu. Za každú stanicu, ktorú nepostavil, získa na konci hry štyri body.



KONIEC HRY

Pokiaľ zásoba plastových vagónov niektorého z hráčov klesne na konci jeho kola na dva alebo menej, každý z hráčov, vrátane tohto, odohrá ešte jedno - svoje posledné - kolo. Hra potom končí a začína počítanie bodov.



Dva alebo menej vagónov v zásobe hráča naznačuje začiatok posledného kola hry.

CELKOVÉ BODOVANIE



Aktuálne body



Bonus/postih za karty cieľových staníc



+4 body / nepostavené stanice



Európsky Expres bonus



CELKOVÉ ZÍSKANÉ BODY



OBSAH

Obsah balenia	str. 2	• Trajekty	str. 5
Príprava hry	str. 2	• Tunely	str. 5
Cieľ hry	str. 3	— Potiahnutie kariet cieľových staníc	str. 6
Herné kolo	str. 3	— Stavba stanice	str. 6
— Potiahnutie kariet vagónov	str. 3	Koniec hry	str. 6
• Lokomotívy	str. 4	Počítanie bodov	str. 7
— Obsadzovanie tratí	str. 4	Days of Wonder Online	str. 8
• Dvojité trate	str. 4		

Days of Wonder Online

Zaregistrujte si svoju deskovú hru
Zaregistrujte si svoju doskovú 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

Herný design - Alan R. Moon

Ilustrácie - Julien Delval

Preklad: Peter Černák



Zemepisná poznámka: Pre potreby hry sme si vybrali rozloženie hraníc v Európe v roku 1901 a zachovali sme originálne mená jednotlivých miest. Kvôli hrateľnosti sme boli nútení zľahka upraviť pozície niektorých miest na mape.

Ďakujeme za pomoc každému, kto pomáhal našu hru testovať:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist a všetci z Days of Wonder.

