

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

# RAILROAD™

*ink*

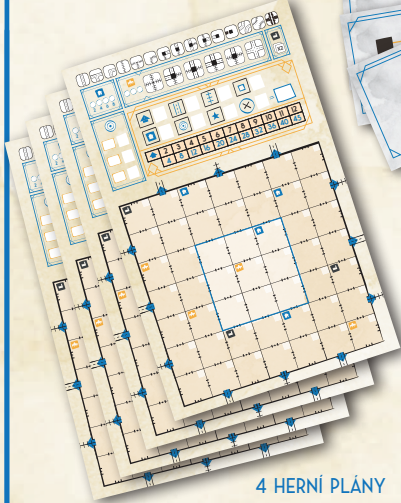
PRAVIDLA HRY



ZÁŘIVÉ ŽLUTÁ EDICE

Albi

# HERNÍ KOMPONENTY



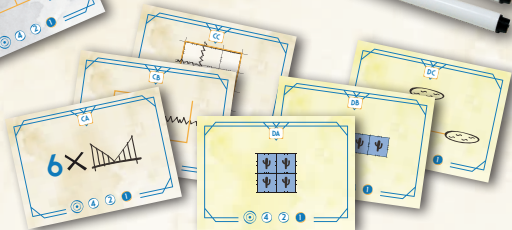
4 HERNÍ PLÁNY



4 POPISOVAČE



6 KARET CÍLŮ



3 KARTY CÍLŮ PRO ROZŠÍŘENÍ  
KAŇONŮ A 3 PRO ROZŠÍŘENÍ  
POUŠTĚ



4 KOSTKY CEST



2 KOSTKY KAŇONŮ



2 KOSTKY POUŠTĚ

## PŘEHLED HRY

Jedna partie **Railroad Ink™** se skládá ze **7 kol**. Cílem je pomocí **kreslení cest** tvořících **dopravní sítě** navzájem propojit co nejvíce **výjezdů** ▲. Čím více výjezdů ▲ se vám podaří propojit v rámci **jedné dopravní sítě**, tím více **bodů** za ně získáte. Za **svoji nejdelší železnici, nejdelší dálnici**, využití **středových polí** na svém herním plánu, aktivování **vesnic** a rychlé splnění **cílů** pak získáte **bonusové body**.

# PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme jeden **herní plán** a umístí jej před sebe.
2. Každý hráč si vezme jeden **popisovač**.
3. Bílé **kostky cest** umístíte doprostřed stolu.
4. Zamíchejte základní karty cílů (včetně karet z Bohatě zelené edice hry Railroad Ink, vlastníte-li i tu) a náhodně 3 z nich táhněte. Položte je doprostřed stolu. Poté **vepište kódy** těchto tří karet do **políček cílů** na svém herním plánu (vizte stranu 9). Nepoužité karty cílů vraťte do krabice, při této partii se nevyužijí.
5. Hrajete-li s některým z **rozšíření** ★ (vizte stranu 20), položte ke kostkám cest uprostřed stolu ještě **kostky z rozšíření** a vyměňte jednu z karet cílů **za náhodně taženou kartu cíle z rozšíření**, jež při této partii využíváte.

POLÍČKA CÍLŮ ZVLÁŠTNÍ CESTY PŘEHLED AKTUÁLNÍCH CEST

BODOVÁNÍ VESNIC

EFEKT TOVÁRNÍ

BODOVACÍ TABULKA

HODNOTY DOPRAVNÍCH SÍTÍ

STŘEDOVÁ POLE

EXITS

## HRA BEZ POUŽITÍ CÍLŮ

Máte-li chuť hrát jednodušší variantu hry, můžete **cíle úplně vynechat**. Jednoduše při přípravě hry přeskočte krok 4 a na konci partie nepřičítejte body za splnění cílů.

# KOLO HRY

Na počátku každého kola **jednou** hodíte všemi **kostkami cest**. Výsledek hodu určuje, jaké **cesty** všichni **musíte** v tomto kole **nakreslit**. Jakmile jsou kostky vrženy, všichni **najednou** kreslíte určené cesty na své vlastní herní plány.

## HOD KOSTKAMI

Vezměte všechny kostky cest a **hodte jimi** uprostřed stolu. Umístěte kostky tak, aby byly výsledky hodu **dobře viditelné** pro všechny hráče.

**Tip:** Pro větší přehlednost si můžete **označovat cesty**, které jsou pro toto kolo **k dispozici**, v přehledu aktuálních cest.



## Ve hře je 15 druhů cest.



přímá  
dálnice



přímá  
železnice



dálniční  
zatáčka



železniční  
zatáčka



dálnice  
ve tvaru T



železnice  
ve tvaru T



stanice  
ve tvaru T (1)



stanice  
ve tvaru T (2)



přímá  
stanice



stanice  
v zatáčce



dvojitá  
dálniční  
zatáčka



dvojitá  
železniční  
zatáčka



slepá  
dálnice



slepá  
železnice




nadjezd

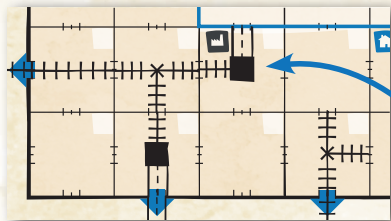
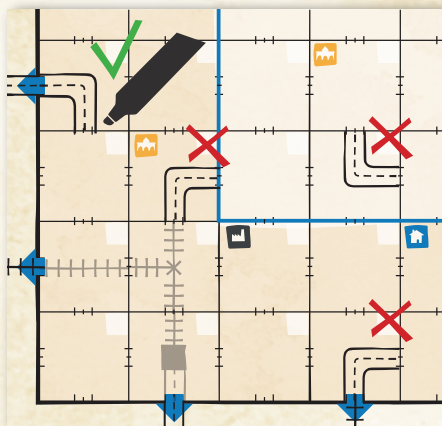
**Poznámka:** Stanice vám umožňují **propojit** železnici a dálnici. **Nadjezdy** dovolují, aby se dálnice a železnice **křížovaly, aniž by byly propojeny.**

## KRESLENÍ CEST

Po hodu kostkami musíte všichni **najednou** nakreslit zadané **cesty** na své herní plány. Kreslení má ovšem **několik pravidel**:

1. Každá cesta, kterou nakreslíte, musí být **alespoň jednou stranou napojena** na jeden z **výjezdů** , nebo již existující cestu. Pokud cestu **nemůžete napojit**, nemůžete ji ani nakreslit.
2. Je-li to možné, **musíte** nakreslit **všechny** 4 cesty, které hod kostkami pro toto kolo určil (každá cesta určená kostkou může být samozřejmě nakreslena **jen jednou**).
3. **Nemůžete** nakreslit cesty tak, že byste **přímo propojili** dálnici a železnici – k tomu potřebujete **staniční**.

**Důležité:** Při kreslení cest můžete danou cestu dle libosti **otáčet** anebo **zrcadlit**.



5



## POUŽITÍ ZVLÁŠTNÍCH CEST

Kromě cest určených hodem kostkami můžete také využít **3 ze 6 zvláštních cest**, které naleznete v **horní části svého herního plánu** a které se **nenacházejí** na kostkách cest. Zvláštní cesty vám dovolí vytvořit rozsáhlejší dopravní síť či **propojit různé dopravní sítě dohromady**.

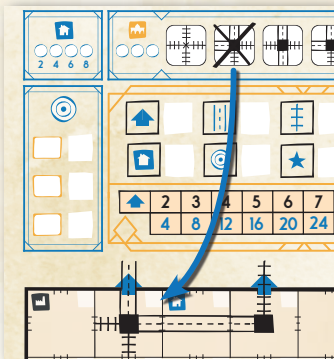
V jednom kole můžete nakreslit **jednu** zvláštní cestu navíc k cestám určeným hodem kostkami. Každou zvláštní cestu můžete nakreslit jenom jednou za celou partii. Poté, co zvláštní cestu použijete, **označte ji na svém herním plánu křížkem**, aby bylo zřejmé, že ji již nemůžete použít znovu.

Zároveň platí, že **za celou partii** smíte použít **maximálně 3** zvláštní cesty (a pamatujte, že **maximálně 1 za kolo**).

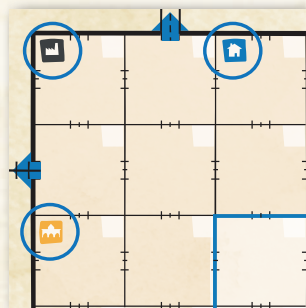
## ZVLÁŠTNÍ BUDOVY

Některá pole herního plánu obsahují **zvláštní budovy** (reprezentované barevnými symboly v levém horním rohu některých polí).


Pokud na tato pole nakreslíte určité druhy cest, spustí se **zvláštní efekt**. Zvláštní efekt musíte využít **okamžitě**, nechcete-li o něj přijít. (Nelze v aktuálním kole nakreslit cestu do pole se zvláštní budovou, a uplatnit její efekt v pozdějším kole.)





**Pamatujte:** Lze použít jen 1 zvláštní cestu za kolo a jen 3 za celou partii!



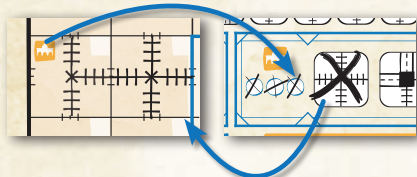
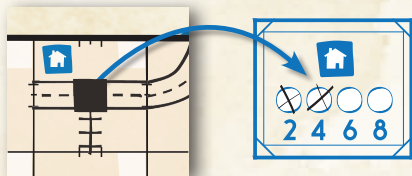
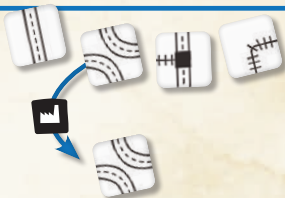
**Tato varianta hry nabízí 3 druhy zvláštních budov:**

 **Továrna:** Továrnu aktivujete nakreslením cesty s alespoň 1 úsekem železnice nebo 1 úsekem dálnice do pole s továrnou. Pokud továrnu aktivujete, můžete „zdvojit“ 1 z kostek cest vržených toto kolo (můžete ji tedy nakreslit dvakrát v jednom kole).

 **Vesnice:** Vesnici aktivujete nakreslením cesty se stanicí do pole s vesnicí. Pokud vesnici aktivujete, zaškrtněte si v bodování vesnic na svém herním plánu první nezaškrtnuté políčko zleva. Na konci hry pak obdržíte počet bodů uvedený u zaškrtnutého políčka s nejvyšší bodovou hodnotou.

 **Univerzita:** Univerzitu aktivujete nakreslením cesty s alespoň 1 úsekem železnice anebo 1 úsekem dálnice do pole s univerzitou. Pokud univerzitu aktivujete, zaškrtněte si v bodování univerzit na herním plánu jedno z políček univerzity. Jakmile zaškrtnete poslední, třetí políčko univerzity, můžete ihned **nakreslit 1 zvláštní cestu** „zdarma“. (Nebude se počítat do limitu 1 za kolo či 3 za hru.) Přesto si však tuto zvláštní cestu musíte na herním plánu odškrtnout (každou ze zvláštních cest lze použít pouze jednou za hru).

**Poznámka:** Nakreslením cesty získané díky efektu továrny či univerzity do pole s jinou zvláštní budovou se také **spouští** efekt této další zvláštní budovy; s trochou důvtipu tak můžete spustit řetězovou reakci efektů!



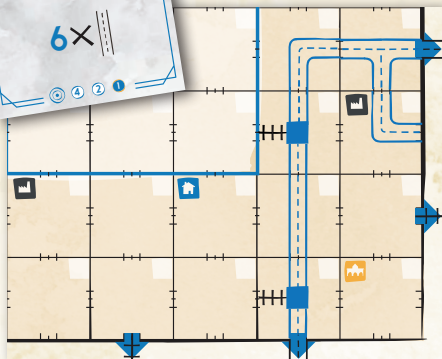
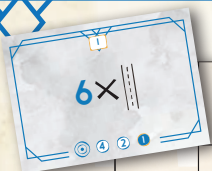
## NIČIVÁ ROZŠÍŘENÍ

Hrajete-li s rozšířeními, která umožňují mazat cesty na herním plánu, pak v situaci, kdy se vymaže cesta na poli se zvláštní budovou, **nepřicházíte** o efekt získaný její aktivací. Tuto zvláštní budovu je naopak možné nakreslením nové cesty **znovu aktivovat!**

## KONTROLA CÍLŮ

Jakmile jsou všichni hráči hotovi s kreslením všech svých **cest**, nastává čas **zkontrolovat** plnění cílů a případně splnění některého z nich **oznámít**. Toto je jediný způsob, jak utřížit body v průběhu partie. Ostatní bodové zisky se započítávají po skončení hry. Více podrobností se dozvíte na straně 9.

**Poznámka:** Splnění svých cílů oznámte až na konci kola. Pokud byste tak učinili dříve, mohli by vás protihráči dotáhnout a získat stejnou odměnu!

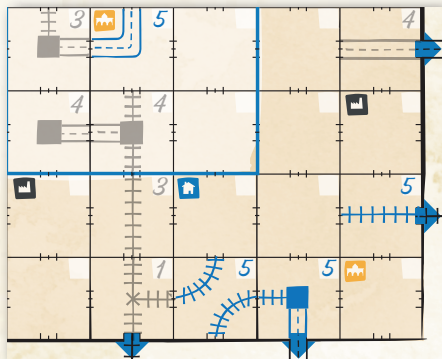


## KONEC KOLA

Jakmile všichni hráči ohlásí případné **cíle, jichž dosáhli**, kolo končí.

**Pole**, do kterých jste v tomto kole nakreslili cesty, **označte zápisem čísla tohoto kola** do bílé kolonky v pravém horním rohu pole. Obvykle platí, že **nesmíte mazat** cesty nakreslené v předchozím kole.

Poté, co jste nově zakreslené cesty označili, **zahajte hodem kostkami nové kolo**.



**Příklad:** Konec pátého kola.



# KARTY CÍLŮ

## PŘEDSTAVENÍ

Jak již víte ze strany 8, umožňují karty cílů výjimečně skórovat již během partie: ostatní bodové zisky se započítávají až na jejím konci (vizte stranu 10). Podrobný popis bodování cílů naleznete na straně 14.

Na každé z karet cílů je uveden její **kód** a **úkol**. **Kód** úkolu si hráči poznamenávají do herního

plánu při přípravě hry (vizte stranu 3). **Úkol** popisuje výsledek, jenž vám zajistí body za splnění tohoto cíle (vizte níže).

**Poznámka:** Popis karet cílů z rozšíření naleznete v rámci pravidel pro jednotlivá rozšíření (vizte stranu 23).

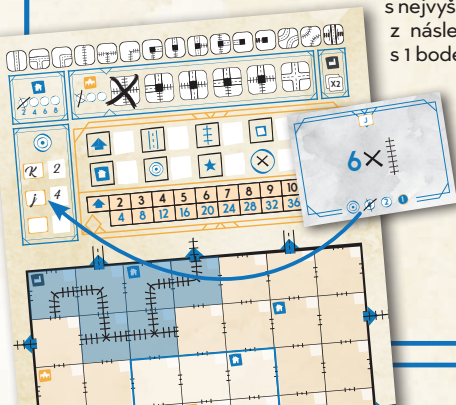
## SKÓROVÁNÍ CÍLŮ

Na konci každého kola **oznamte** spoluhráčům, zda jste dosáhli některého z cílů, a ukažte jim herní plán, aby se mohli přesvědčit, že tomu tak skutečně je. Pak si do příslušného políčka v bodování cílů na svém herním plánu zapište nejvyšší bodovou hodnotu, kterou tento cíl ještě nabízí.

Pokud na konci shodného kola dosáhne stejného cíle **více než jeden hráč**, získávají všichni tito hráči stejný počet bodů.


Nakonec ještě na kartě cíle přeškrtněte **bodovací políčko** s nejvyšším volným skóre. Hráči, kteří tento cíl splní v některém z následujících kol, tak získají méně bodů. (Nejnižší skóre s 1 bodem se **nikdy nezaškrťává**, a je k dispozici vždy.)


**Příklad:** Podařilo se vám jako prvnímu splnit tento cíl. Zaškrtnete první volné bodovací políčko na kartě a vyřadíte jej tak z této partie. Poté si příslušný bodový zisk poznamenáte do oddílu s cíli na svém herním plánu, do políčka vedle kódu právě dosaženého cíle, který jste si poznamenali při přípravě partie.




# KONEC HRY

Partie končí po dohrání **sedmého kola**. V tu chvíli spočítejte body, které se vám podařilo získat.









Sečtete body, které jste získali za své **propojené výjezdy** , svoji **nejdelší železnici** a **nejdelší dálnici** a také využitá **středová pole**, a **zapišete je** do příslušných kolonek **bodovací tabulky** na svém herním plánu. Podrobnější vysvětlivky najdete na straně 11.

Poté musíte ověřit, kolik máte **nedokončených cest**. Každý **konec cesty**, který **není propojen** s žádnou jinou cestou nebo s **vnějším okrajem** herního plánu, se počítá jako chyba. Označte každou z chyb symbolem . Za každou chybu na svém herním plánu **ztratíte 1 bod**. I tyto trestné body zaznamenejte do příslušné kolonky bodovací tabulky.

**Poznámka:** Pokud hrajete s rozšířením  (vizte stranu 20), zaznamenejte případné další body do políčka rozšíření v bodovací tabulce.

Na závěr **sečtete** všechny body, které jste získali, včetně všech bodů za aktivované **vesnice** a dosažené **cíle** (a **odečtete** trestné body za **chyby**), a výsledek zapišete do příslušné kolonky bodovací tabulky. Ten z vás, který získal **nejvíce bodů**, se stává vítězem! V případě remízy je vítězem ten hráč, který se dopustil **menšího počtu chyb**. Pokud i přesto přetrvává remíza, může vítězství **sdílet** více hráčů.



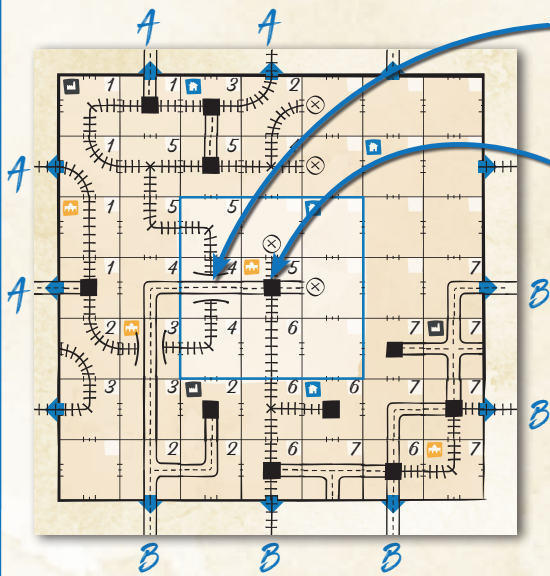
DOPRAVNÍ SÍŤ	NEJDELŠÍ DÁLNIČE	NEJDELŠÍ ŽELEZNICE	VYUŽITÁ STŘEDOVÁ POLE	
 32	 9	 11	 6	
 6	 4	 /	 -5	= 63
BODY ZA VESNICE	BODY ZA CÍLE	BODY ZA ROZŠÍŘENÍ	CHYBY	SOUČET



# JAK POČÍTAT BODY

## PROPOJENÉ VÝJEZDY ▲

Hlavním zdrojem bodů je ve hře **Railroad Ink™** propojování výjezdů ▲. Výjezdy ▲, které jsou **na konci hry** navzájem **propojeny do jedné dopravní sítě** (sítí navzájem propojených dálnic a železnic), přinášejí na konci hry určité množství **bodů** dané **počtem výjezdů ▲**, jež příslušná dopravní síť propojuje, a to podle tabulky **hodnoty dopravních sítí**.



**Poznámka:** Nadjezdy vám umožňují pouze **křížování** vašich dopravních sítí, ne propojení.




**Poznámka:** Abyste propojili **dálnici a železnici**, musíte využít **stanici**.

Hodnota dopravních sítí

▲	2	3	4	5	6	▲ 28
▲	4	8	12	16	20	

**Příklad:** Hanččin herní plán obsahuje na konci hry 2 dopravní sítě. Jedna (A) propojuje celkem 4 výjezdy, a má tedy hodnotu 12 bodů. Druhá (B) propojuje 5 výjezdů, a má tedy hodnotu 16 bodů. Celkem za své dopravní sítě tedy Hanka získá 28 bodů.

## BONUSOVÉ BODY

Ačkoli nejvíce bodů na konci hry získáte patrně za **propojování výjezdů** , nepodceňujte ani význam bodů za **nejdelší dálnici**, **nejdelší železnici** a **využití středových polí**.



**Vaši nejdelší dálnici tvoří nejdelší nepřerušená linie** dálničních cest propojujících pás sousedících polí. Odbočky se nepočítají.

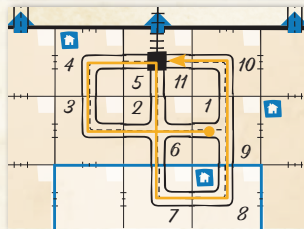
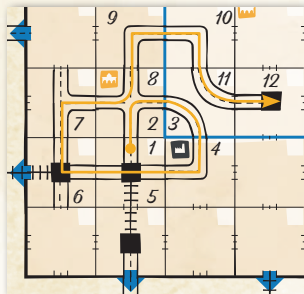
Nejdélší cesta **může křížit samu sebe**, **nemůžete však počítat stejný úsek** dálnice více než jednou. **Stance neznamenají přerušeni linie**. Získáváte **1 bod za každé pole** s částí vaší nejdelší dálnice. Stejně pole je možné počítat **více než jednou**, pokud jím linie prochází vícekrát. Vizte příklady vpravo.



**Nejdélší železnici** vyhodnoťte stejným způsobem jako nejdelší dálnici, jenom místo polí s dálnicí spočítáte pole **obsahující železnici**.



**Středovými poli** se myslí 9 polí ve středu vašeho hracího plánu. Za každé **středové pole**, na které v průběhu hry něco zakreslíte, získávejte **1 bod**.





Pokud máte dvě nejdelší cesty stejného druhu (cesty o stejném počtu úseků), **započítejte body pouze za 1 z nich**.

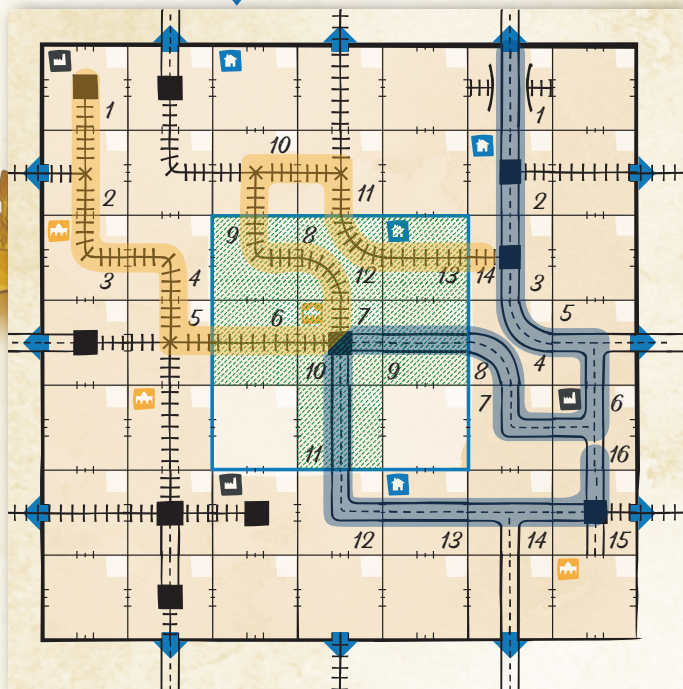
Pokud při počítání narazíte na úsek cesty, který jste již počítali, znamená to, že je zde vaše nejdelší cesta **přerušena**.



 16

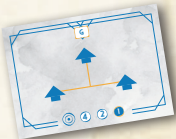
 14

 7

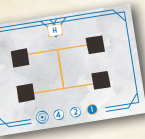
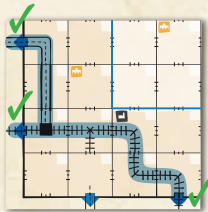


**Příklad:** Nejdelší dálnice (modře zvýrazněná) má cenu 16 bodů, nejdelší železnice (oranžově zvýrazněná) je za 14 bodů a středová pole mají hodnotu 7 bodů.

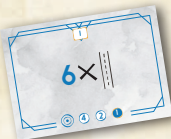
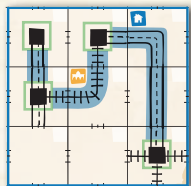
# VYSVĚTLIVKY KE KARTÁM CÍLŮ



Propoj v jedné síti alespoň 3 výjezdy.



Propoj v jedné síti alespoň 4 stanice.



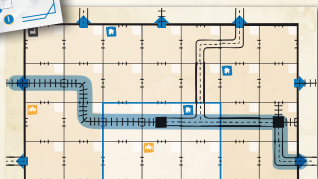
Nakresli dálnici o délce přinejmenším 6.



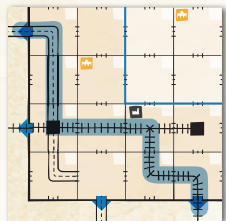
Nakresli železnici o délce přinejmenším 6.



Propoj alespoň 2 výjezdy na protilehlých stranách herního plánu.



Propoj alespoň 2 výjezdy nacházející se uprostřed strany herního plánu.



# SÓLOVĚ HRANI

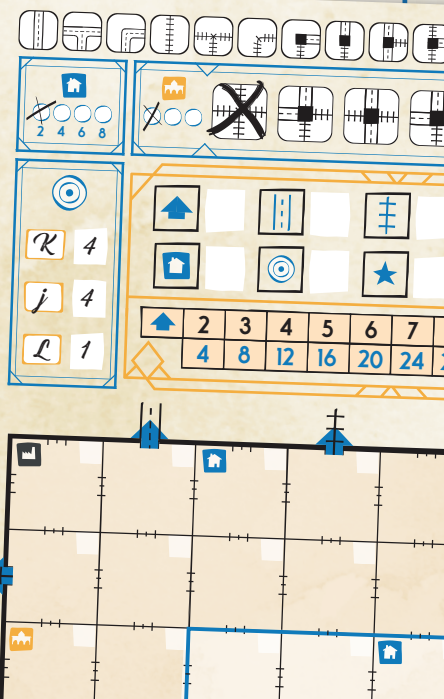
## ČASOVANÉ CÍLE

Sólová varianta v **Railroad Ink™** se řídí stejnými pravidly jako klasická hra, s jedinou výjimkou: nesnažíte se již splnit cíle dříve než protihráči (žádné nemáte), ale plníte „časované cíle“, jichž musíte dosáhnout **před koncem určitého kola**. Vizte následující tabulku:

CÍL	ČASOVÝ LIMIT
Horní cíl	3. kolo
Prostřední cíl	4. kolo
Spodní cíl	5. kolo

Splníte-li cíl **před** vypršením jeho časového limitu, získáte **4 body**. Pokud ho splníte limitu, utříte pouze **1 bod**.

**Příklad:** Během druhého kola se vám podařilo splnit horní cíl (o 1 kolo dříve!), na konci hry za něj tedy získáte 4 body. Prostřední cíl byl splněn během čtvrtého kola... právě včas. Také za něj získáte na konci hry 4 body. Ještě před koncem partie se vám podařilo splnit i spodní cíl, ale až v posledním kole: získáte za něj tedy pouze 1 bod. I tak je to lepší než nic: pokud byste jej nespĺnili vůbec, nezískali byste žádné body.



# HRANÍ S DRAFTEM

**Poznámka:** K této herní variantě budete potřebovat pro každého hráče jednu krabici hry „Railroad Ink“.

Draftovací varianta hry Railroad Ink se řídí stejnými pravidly jako klasická hra, s jednou velmi důležitou výjimkou: namísto použití jediné společné sady základních (bílých) kostek cest budete na začátku každého kola **své kostky draftovat** ze společné zásoby a utvoříte si tak **svou osobní sadu!**

## PŘÍPRAVA

Připravte hru stejně, jak je popsáno na straně 3, s výjimkou třetího kroku. Při něm vezměte za každého hráče 1 sadu 4 základních (bílých) kostek a vložte je všechny společně do jedné z krabic. Teď už je stačí jen promíchat a **společná zásoba kostek** je připravena. Ještě **náhodně vyberte** začínajícího hráče, který si musí někde na svůj herní plán nakreslit hvězdičku. (Hvězdičku během partie nemazejte, může se hodit pro řešení remízy na konci hry.)

## HERNÍ KOLO

V draftovací variantě se každé kolo dělí na **3 hlavní fáze**:

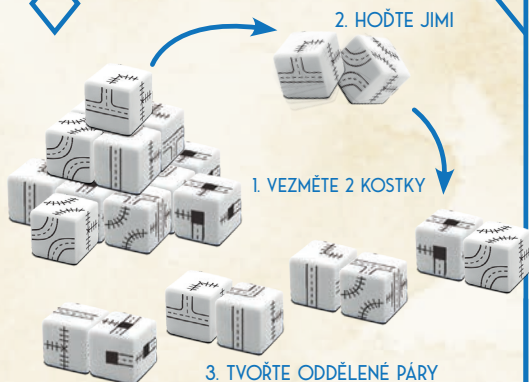
- ♦ **Házecí fáze:** Házete kostkami ze společné zásoby a tvoříte z nich dvojice.
- ♦ **Draftovací fáze:** Jeden po druhém budete připravené dvojice kostek odebírat a přidávat do své vlastní sady kostek.
- ♦ **Kreslicí fáze:** Zakreslíte si cesty vyobrazené na své sadě kostek.



## HÁZEČÍ FÁZE

Vezměte si ze společné zásoby kostek **náhodně 2 kostky** a hoďte jimi. Poté tuto čerstvou **dvojici kostek** položte doprostřed stolu (aniž byste změnil vržené hodnoty).

Tento postup opakujte tak dlouho, dokud nebudou **všechny kostky** ze společné zásoby vržené a položené doprostřed stolu v **oddělených párech**.

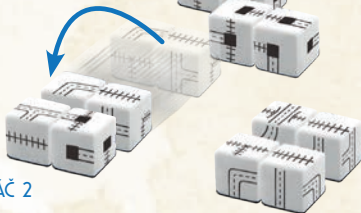


HRÁČ 4

HRÁČ 3



HRÁČ 2



HRÁČ 1

## DRAFTOVACÍ FÁZE

Počínaje prvním hráčem si nyní v pořadí po směru hodinových ručiček musí každý hráč vybrat **1 dvojici kostek**, kterou si položí před sebe (aniž by měnil vržené hodnoty).

Když mají všichni hráči před sebou 1 pár kostek, vybere si každý z nich ještě **druhý pár kostek** (opět postupně od prvního hráče, po směru hodinových ručiček).

Na konci této procedury bude mít každý hráč před sebou **vlastní sadu 4 kostek**: tyto kostky musí v aktuálním kole zakreslit na své herní plány.

## URČENÍ PRVNÍHO HRÁČE

Než přistoupíte ke kreslení, je třeba ještě určit prvního hráče pro následující kolo. Stane se jím hráč s kostkami **nejnižší hodnoty**. Každý z hráčů si sečte bodové hodnoty kostek ve své sadě (vizte tabulku napravo). Hráč s **nejnižším součtem** bude v následujícím kole prvním hráčem.

V případě vícero hráčů se shodnými hodnotami se prvním hráčem následujícího kola stane ten z nich, který si **vybíral kostky jako poslední**.

0 BODŮ



1 BOD



2 BODY

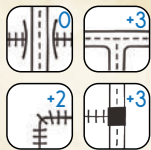


3 BODY



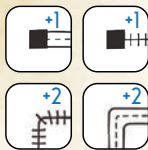
Hodnoty kostek si snadno zapamatujete: všimněte si, že hodnota odpovídá počtu volných zakončení na kostce (s výjimkou hodnoty 0).

HRÁČ 1



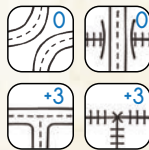
8 BODŮ

HRÁČ 2



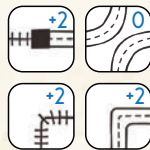
6 BODŮ

HRÁČ 3



6 BODŮ

HRÁČ 4



6 BODŮ

**Příklad:** Hráč 1 má 8 bodů, víc než spoluhráči, takže se prvním hráčem nestane. Hráči 2, 3 a 4 mají kostky shodné hodnoty (6). Protože v této skupině byl posledním na řadě hráč 4, stane se prvním hráčem následujícího kola právě on.

## KRESLICÍ FÁZE

**Kreslicí fáze** se řídí stejnými pravidly jako v klasické hře, s tím rozdílem, že každý hráč bude kreslit cesty ze **své vlastní sady 4 kostek** namísto společné sady.

## KONEC KOLA

Na konci kola se všechny základní (bílé) kostky vrátí do společné zásoby a **zahájí se následující kolo** novou fází házení.

## KONEC HRY

Hra končí, stejně jako v klasické partii, na konci **7. kola**. Vítěz hry se určí dle obvyklých pravidel. Při nerozhodném výsledku získávají hráči přednost dle **obráceného pořadí** (proti směru hodinových ručiček), počínaje hráčem sedícím napravo od hráče s hvězdičkou na herním plánu.

## HRA S ROZŠÍŘENÍMI

Draftovací variantu si můžete zahrát i s libovolným rozšířením: platí přitom veškerá obvyklá pravidla daného rozšíření, kostky z rozšíření však **nebudou zahrnuté do draftu**: zůstanou ve společné zásobě všech hráčů, tak jako obvykle.



© 2022 Horrible Guild.  
Všechna práva vyhrazena.  
[www.horrible-games.com](http://www.horrible-games.com)

## AUTOŘI

### Návrh hry:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

### Ilustrace:

Marta Tranquilli

### Grafická úprava:

Lorenzo Silva

### Výtvarný návrh:

Rita Ottolini, Noa Vassalli,

Antonio Delbono

### Vedoucí projektu:

Hjalmar Hach

### Vedoucí výroby:

Flavio Mortarino

### Text pravidel:

Hjalmar Hach, Alessandro Pra',

William Niebling

### Korektury pravidel:

William Niebling

## ČESKÉ VYDÁNÍ

### Výrobce:

Horrible Games S.r.L.  
via California 3, 20144 Milano, Italy

### Distributor:

Albi Česká republika, a. s.

### Český překlad:

Jan Dvořák, Michal Stárek

### DTP české verze:

Petra Hochmannová

### Produkce:

David Rozsívál

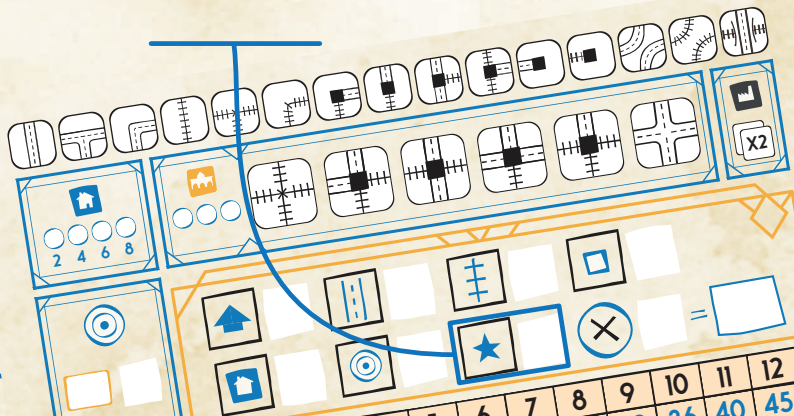
Albi

# ROZŠÍŘENÍ★


Až ovládnete všechny spleitosti základní hry **Railroad Ink™**, můžete si zážitek zpestřit jedním z dvojice **volitelných rozšíření**, jež jsou součástí této edice.


Hrajete-li s rozšířením ★, musíte na začátku každého kola spolu se čtveřicí kostek cest hodit i **kostkami odpovídajícího rozšíření**. Pravidla rozšíření ★ navíc mohou změnit **počet kol**, jež musíte odehrát, a přidat **nové možnosti bodování**. V průběhu partie platí **stejná pravidla** jako v klasické hře, s několika **úpravami**, popsanými na následujících stranách.

Až budete na konci hry **sčítat závěrečné skóre**, nezapomeňte si přičíst i body, které jste utrhli za prvky z **rozšíření ★**. Poznamenejte si je do vyhrazeného políčka své bodovací tabulky.



## KOSTKY POUŠTĚ

OBTÍŽNOST: LEHKÁ  : 6 KOL

Budujte dopravní síť ve vyprahlé poušti. Cílem je zachránit co nejvíce kaktusů před uschnutím a získat tak bonusové body. Ale pozor! Pokud jste je neumístili vedle oázy, nejbližší vlna veder je v krutém pouštním klimatu odsoudí k záhubě. Při hře s  **rozšířením Poušť** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ♦ Hra trvá pouze **6 kol**.
- ♦ Během kreslení **nemusíte** použít **žádnou** z vržených kostek pouště, nechcete-li. Stále však musíte použít všechny čtyři kostky cest.
- ♦ Kreslíte-li kostky pouště, **nemusíte** je **napojovat** na existující cesty anebo kaktusy.
- ♦ Pokud se **před** zakreslováním kostek aktuálního kola objevila alespoň **1 stěna se suchem**, **musíte vymazat** na herním plánu každý kaktus, který nesousedí s **oázou**. (Případné cesty na polích těchto kaktusů **nemažte**.) Druhou možností je **ignorovat všechny stěny sucha** vržené toto kolo, ale přeškrtnout si místo toho na svém herním plánu jednu z volných **zvláštních cest** (toto se považuje za **použití zvláštní cesty**).
- ♦ Na konci 6. kola, **před bodováním**, ještě **naposled hodte kostkami pouště**. Pokud po hodu padne alespoň 1 stěna se suchem, musíte na herním plánu vymazat každý kaktus, který nesousedí s oázou. Pokud jste si pro tuto příležitost ponechali zvláštní cestu, můžete ji využít ke zrušení tohoto efektu.
- ♦ Na konci hry získáte za **každý jeden přeživší kaktus** na herním plánu **1 bod**. (Pokud jsou tedy na poli 2 kaktusy, získáte za toto pole 2 body.)



KAKTUSY S CESTAMI



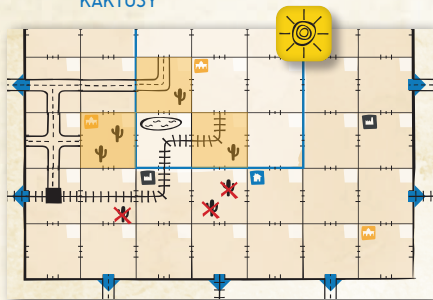
OÁZY S CESTAMI



STĚNA SE DVĚMA  
KAKTUSY




STĚNA SUCHA



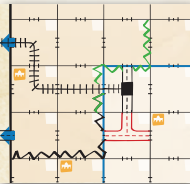
**Příklad:** Červeně označené kaktusy pravouhle nesousedí s oázou, takže je sucho zničí a musí být vymazány. Přeživší kaktusy (označené oranžově) budou mít na konci hry hodnotu 4 body.

## KOSTKY KAŇONŮ

OBTÍŽNOST: TĚŽKÁ  : 7 KOL

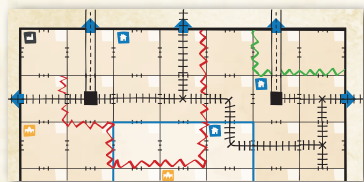
Protkejte svou dopravní síť majestátními kaňony! Vaším cílem bude vytvořit co nejdělsí kaňon a získat tak za něj bonusové body. Kaňony probíhají po okrajích vašich polí a mohou se zakreslovat pouze v předem určených tvarech. Pro křížení kaňonů s cestami budete muset využít omezeného počtu „bodů přemostění“. Při hře s  **rozšířením Kaňony** použijte následující změny v obvyklých pravidlech:

- ♦ Hra trvá **7 kol**, tak jako obvykle.
- ♦ Během kreslení **nemusíte** použít **žádnou** z vržených kostek kaňonů, nechcete-li. Stále však musíte použít všechny čtyři kostky cest.
- ♦ Zakreslujete-li kostky kaňonů, **musí být propojené** s okrajem herního plánu anebo s **otevřeným koncem** existujícího kaňonu. **Poznámka:** Kaňony nelze napojovat doprostřed existujícího kaňonu, jinými slovy nelze kaňony větvit.
- ♦ Na stěnách kostek kaňonů najdete vzor tvořený jedním nebo více „segmenty“. Při zakreslování kostky kaňonů musíte tento vzor přenést na herní plán v jeho úplnosti. Pokud se vám jej do vašeho herního plánu nepodaří včlenit, nemůžete jej zakreslit. **Poznámka:** Vzor na vržené kostce můžete v případě potřeby zrcadlově převrátit. Pokud chcete, aby některá z cest kaňon překřížila (nebo se jej jen dotkla), musíte využít 1 „bod přemostění“, který vám umožní přes kaňon postavit most (utvořit v kaňonu mezírku pro vyústění zakreslované cesty). Každý hráč má k dispozici 12 bodů přemostění, zaznamenávaných na herním plánu s využitím tabulky hodnot dopravních sítí. Kdykoli jeden z bodů využijete, přeškrtněte jedno políčko v horním řádku tabulky. Jakmile máte všech 12 políček přeškrtnutých, nemůžete stavět žádné další mosty.
- ♦ Kaňony s otevřenými konci se po ukončení hry **nepočítají** jako chyby.
- ♦ Na konci hry obdržíte **1 bod** za každý segment svého nejdelšího kaňonu. Navíc získáváte **2 body** za **každý jednotlivý kaňon**, jehož oba konce jsou napojené na okraj plánu.



		4	5	6	7	8	9	10	
	4	8	12	16	20	24	28	32	36

**Příklad:** Chcete-li nakreslit červeně zvýrazněnou cestu, musíte využít 1 bod přemostění. Pokud byste pak chtěli nakreslit zeleně zvýrazněný kaňon, musíte utratit další 2 body přemostění.

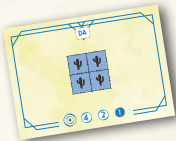


**Příklad:** Červeně zvýrazněný kaňon (nejdelší) má hodnotu 8 bodů – má 8 segmentů a otevřený konec. Zeleně zvýrazněný kaňon je oběma konci napojený na okraj plánu, přináší tedy svému hráči další 2 body.

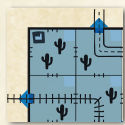
# CÍLE ROZŠÍŘENÍ

## ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ

Hrajete-li s některým z rozšíření, táhněte si během přípravy partie (vizte stranu 3) namísto tří náhodných karet cílů **2 náhodné karty cílů** a **1 náhodnou kartu cíle z rozšíření**, se kterým hrajete.

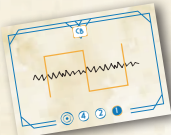


Nakresli kaktusy do všech polí v oblasti herního plánu o rozměrech  $2 \times 2$  (pole nemusí být propojená, stačí, aby se nacházela ve stejné oblasti  $2 \times 2$ ).

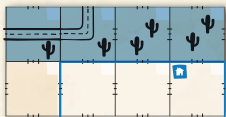
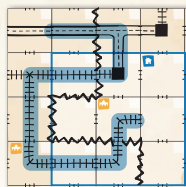


4	8	12	16	20	24	28	32	36	
---	---	----	----	----	----	----	----	----	--

Využij alespoň 6 bodů přemostění.



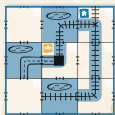
3krát překřiž ten samý kaňon stejnou cestou.



Nakresli kaktusy do alespoň 4 sousedících polí jedné řady nebo jednoho sloupce herního plánu (pole nemusí být propojená, stačí, aby byla ve stejné(m) řadě/sloupci).



Propoj v jedné síti alespoň 3 pole obsahující oázu.



Nakresli kaňon, jehož oba konce jsou napojené na okraj plánu a zároveň prochází středovými poli herního plánu.



# MŮŽETE HRÁT I NA BĀDKU!



Stáhněte si tiskovou verzi herního plánu  
[horribleguild.com/challenge-board](http://horribleguild.com/challenge-board)



1. HOĎTE KOSTKAMI



2. VYFOTOGRAFUJTE



3. SDÍLEJTE  
S PŘÁTELI

Série her **Railroad Ink** již obsahuje:  
Azurovou, rudou, žlutou a zelenou  
edici hry **Railroad Ink**  
a 7 samostatných rozšíření.

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

## RAILROAD™

### ink Rozšíření



Veškerá rozšíření – jak ta zahrnutá v azurové, rudé, zelené či žluté edici,  
tak samostatná rozšíření – jsou **modulární** a **100% kompatibilní** s libovolnou edicí hry.

