

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

# RAILROAD™

*ink*

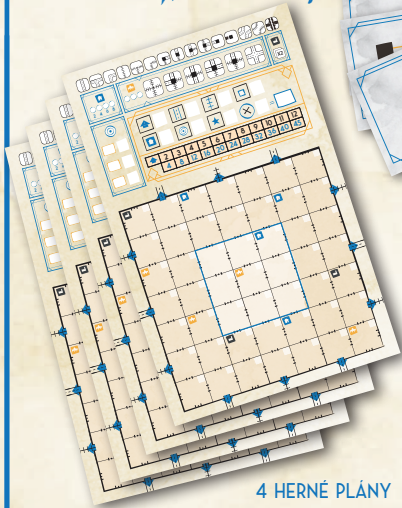
PRAVIDLÁ HRY



ŽIARIVO ŽLTÁ EDÍCIA

Albi

# HERNÉ KOMPONENTY

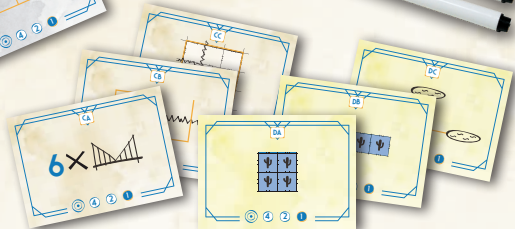


4 HERNÉ PLÁNY



4 FIXKY

6 KARIET CIEĽOV





3 KARTY CIEĽOV Z ROZŠIŘENIA  
KAŇONY A 3 Z ROZŠIŘENIA PŮŠTĚ



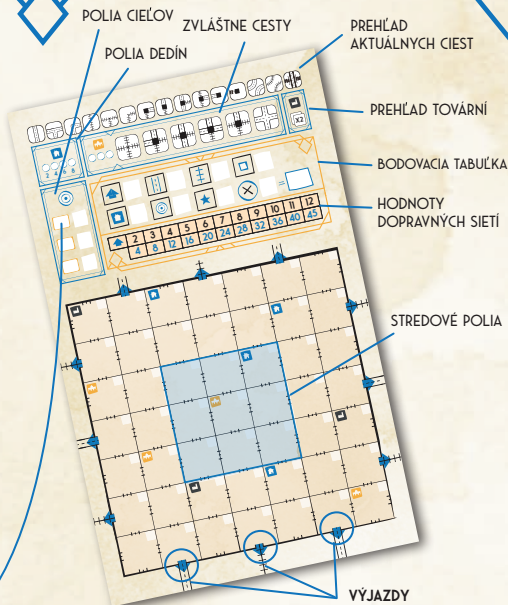
4 KOCKY CIEST 2 KOCKY KAŇONOV 2 KOCKY PŮŠTĚ

## PREHĽAD HRY

Jedna partia hry **Railroad Ink™** sa skladá zo **7 kôl**. Cieľom je pomocou **kreslenia ciest** tvoriacich **dopravné siete** navzájom **prepojiť** čo najviac **výjazdov** . Čím viac výjazdov  sa vám podarí prepojiť v rámci **jednej dopravnej siete**, tým viac **bodov** za ne získate. Za svoju **najdlhšiu železnicu a najdlhšiu diaľnicu**, za využitie **stredových polí** na svojom hernom pláne, za aktivovanie **dedín** a za dosahovanie **cieľov** skôr ako protihráči potom získate **bonusové body**.

# PRÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme jeden **herný plán** a umiestni ho pred seba.
2. Každý hráč si vezme jednu **fixku**.
3. Biele **kocky ciest** umiestnite doprostred stola.
4. Zamiešajte základné karty cieľov (vrátane kariet z hry Railroad Ink: Sviežo zelená edícia, ak máte aj tú). Vyberte z nich 3 náhodné karty a umiestnite ich doprostred stola. **Kódy** jednotlivých cieľov si **poznačte do polí cieľov** na svojom hernom pláne (pozrite si stranu 9). Nepoužitú kartu cieľov odložte do škatule – nebudete ich potrebovať.
5. Ak hráte s **rozšírením** ★ (pozrite si stranu 20), **kocky z rozšírenia** umiestnite doprostred stola spolu s kockami ciest a 1 kartu cieľa vymeňte za **1 náhodnú kartu cieľa z rozšírenia**, s ktorým hráte.



## HRA BEZ CIEĽOV

Ak si chcete hru zjednodušiť, môžete si ju zahrať **bez kariet cieľov**. Stačí, keď pri príprave hry preskočíte 4. krok a pri záverečnom bodovaní vynecháte body za splnené ciele.

# KOLO HRY

Na začiatku každého kola **raz** hodte všetkými **kockami ciest**. Výsledok hodu určuje, aké cesty **musíte** všetci v tomto kole **nakresliť**. Po hodení kociek všetci **naraz** kreslíte určené cesty na svoje vlastné herné plány.

## HOD KOCKAMI

Veźmite všetky kocky ciest a **hodte nimi** uprostred stola. Kocky umiestnite tak, aby výsledok hodu **dobře videli** všetci hráči.

**Tip:** Pre väčšiu prehľadnosť si môžete v prehľade aktuálnych ciest na svojom hernom pláne **označovať cesty**, ktoré sú pre toto kolo **k dispozícii**.



V hre je 15 druhov ciest.



priama  
dialnica



priama  
železnica



dialničná  
zatáčka



železničná  
zatáčka



dialnica  
v tvare T



železnica  
v tvare T



stanica  
v tvare T (1)



stanica  
v tvare T (2)



priama  
stanica



stanica  
v zatáčke



dvojité  
dialničná  
zatáčka



dvojité  
železničná  
zatáčka



slepá  
dialnica



slepá  
železnica




nadjazd

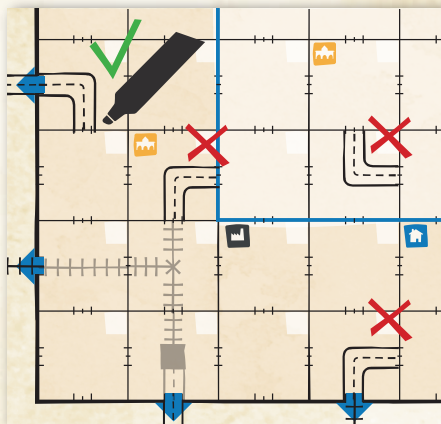
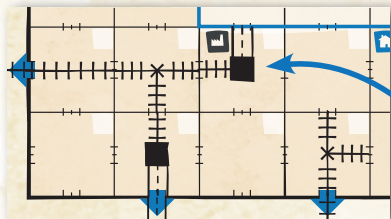
**Poznámka:** Stanice umožňujú **prepojiť** železniciu a dialnicu. **Nadjazdy** dovoľujú, aby sa dialnice a železnice križovali **aj bez prepojenia**.

## KRESLENIE CIEST

Po hode kockami musíte všetci **naraz** nakresliť zadané **cesty** na svoje herné plány. Kreslenie má však **niekoľko pravidiel**:

1. Každá nakreslená cesta musí byť **aspoň jednou stranou prepojená** buď s jedným z výjazdov , alebo s už existujúcou cestou. Ak cestu **nemôžete prepojiť**, nemôžete ju ani nakresliť.
2. Ak je to možné, **musíte** nakresliť **všetky** 4 cesty, ktoré hod kockami pre toto kolo určil (každú cestu určenú kockou možno, samozrejme, nakresliť **len raz**).
3. **Nemôžete nakresliť** cesty tak, aby ste **priamo prepojili** diaľnicu a železnicu – na to potrebujete **stanicu**.

**Dôležité:** Pri kreslení ciest môžete danú cestu podľa vôle **otáčať** alebo **zrkadliť**.

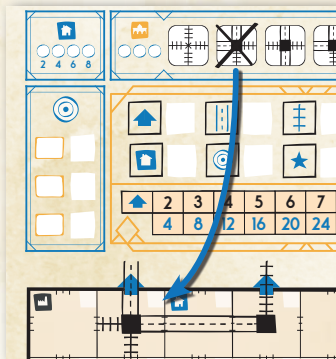


## POUŽITIE ZVLÁŠTNÝCH CIEST

Okrem ciest určených hodom kockami môžete využiť aj **3 zo 6 zvláštnych ciest**, ktoré nájdete v **hornej časti svojho herného plánu** a ktoré sa **nemachádzajú** na kockách ciest. Zvláštne cesty umožnia vytvoriť rozsiahlejšie dopravné siete či vzájomne **prepojiť rôzne dopravné siete**.

V **jednom kole** môžete navyše k cestám určeným hodom kockami nakresliť **jednu** zvláštnu cestu. Každú zvláštnu cestu môžete nakresliť **len raz za celú hru**. Po použití **označíte zvláštnu cestu krížikom**, aby bolo jasné, že ju už nemôžete použiť znovu.

Zároveň platí, že za celú hru smiete použiť **maximálne 3** zvláštne cesty (a pamätajte, že maximálne **1 za kolo**).

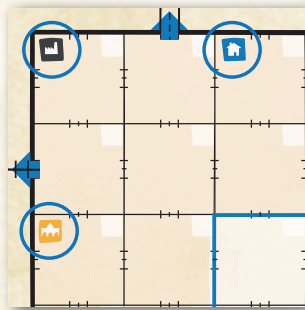


**Pamätajte:** Môžete použiť len 1 zvláštnu cestu za kolo a len 3 za celú hru!


## ŠPECIÁLNE BUDOVY


Niektoré polia na vašom hernom pláne obsahujú **špeciálne budovy** (označujú ich farebné symboly v ľavom hornom rohu poľa).


Keď do poľa, ktoré obsahuje špeciálnu budovu, nakreslíte určitý typ cesty, vyvoláte **špeciálne efekty**. Všetky špeciálne efekty musíte použiť **ihneď**, inak o ne prídete (nemôžete nakresliť cestu do poľa so špeciálnou budovou v aktuálnom kole a efekt použiť až v neskoršom kole).



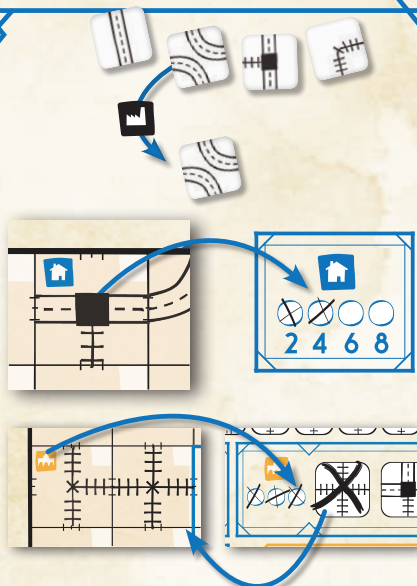
## V hre sú 3 druhy špeciálnych budov:

 **Továrň:** továrň aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte cestu, ktorá obsahuje aspoň **1 úsek železnice alebo 1 úsek diaľnice**. Keď aktivujete továrň, môžete „zdvojiť“ **1 z ciest**, ktoré sa pre toto kolo určili hodom kockami. To znamená, že danú cestu môžete v tom istom kole nakresliť dvakrát.

 **Dedina:** dedinu aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte **cestu so stanicou**. Keď aktivujete dedinu, označte si políčko dediny v bodovacej časti svojho herného plánu (políčka označujte postupne zľava doprava). Na konci hry získate počet bodov podľa **označeného políčka s najvyššou hodnotou**.

 **Univerzita:** univerzitu aktivujete tak, že do jej poľa nakreslíte cestu, ktorá obsahuje aspoň **1 úsek železnice alebo 1 úsek diaľnice**. Keď aktivujete univerzitu, označte 1 políčko univerzity v bodovacej časti svojho herného plánu. Keď označíte tretie – posledné – políčko univerzity, môžete ihneď **nakresliť 1 zvláštnu cestu** „navyše“, ktorá sa vám nebude počítať do limitu 1 zvláštnej cesty za kolo a 3 za celú hru. Túto zvláštnu cestu však stále musíte na svojom hernom pláne označiť krížikom (platí, že každú zvláštnu cestu môžete použiť len raz za celú hru).

**Poznámka:** Ak cestu, ktorú ste získali efektom továrne alebo univerzity, nakreslíte na pole s ďalšou špeciálnou budovou, **vyvoláte** aj efekt tejto špeciálnej budovy. Ak si ich použitie dobre premyslite, efekty môžete reťaziť!



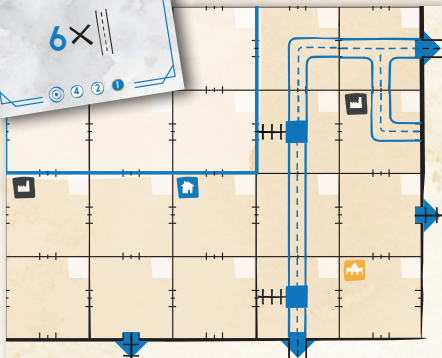
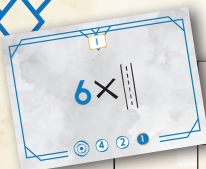
## DEMOLAČNÉ ROZŠÍRENIA

Ak hráte s rozšírením, ktoré umožňujú zmazať cesty z herného plánu a z poľa, ktoré obsahuje špeciálnu budovu, vymažete cestu, **neprídete o efekt**, ktorý ste získali, keď ste budovu aktivovali. Môžete ju dokonca **aktivovať znova**, keď do jej poľa nakreslíte ďalšiu cestu!

## KONTROLA CIEĽOV

Keď všetci dokreslíte zadané **cesty**, **skontrolujte si ciele a oznámte**, či ste nejaké splnili. Jedine takto môžete získať body ešte počas hry – ostatné body sa spočítajú až na konci hry. Podrobnosti nájdete na strane 9.

**Poznámka:** To, ktoré ciele ste splnili, oznámte až na konci kola. Ak ich oznámite skôr, protihráčom sa ešte môže podariť vyrovnáť sa vám a získať rovnaké skóre!

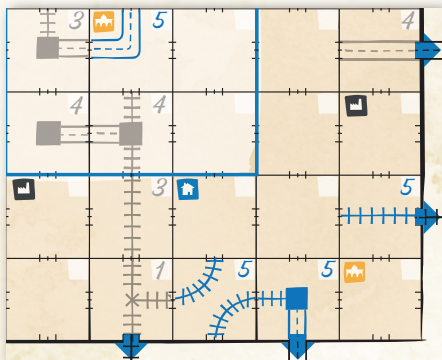


## KONIEC KOLA

Keď všetci oznámia, či **splnili nejaké ciele** a **ktoré**, kolo sa končí.

**Polia**, do ktorých ste v tomto kole nakreslili cesty, **označte** zápisom **čísla tohto kola** do bieloého štvorčeka v pravom hornom rohu jednotlivých polí. Cesty, ktoré ste nakreslili v predchádzajúcom kole, za normálnych okolností nemôžete vymazať.

Po označení nových zakreslených ciest začnite **nové kolo hodom kockami ciest**.



Príklad: Koniec piateho kola.





# KARTY CIEĽOV

## ÚVOD

Ako sa vysvetľuje na strane 8, získať body ešte počas hry môžete jedine pomocou kariet cieľov. Zvyšné skóre sa vypočíta až na konci hry (pozrite si stranu 10). Detailný postup, ako spočítať body za splnené ciele, nájdete na strane 14.

Na každej karte cieľa sa uvádza **kód** a **úloha**. **Kód** si pri príprave hry označíte na svojom

hernom pláne (pozrite si stranu 3). **Úloha** opisuje, čo musíte urobiť, aby ste za cieľ získali body (čítajte ďalej).

**Poznámka:** Karty cieľov z rozšírenia sa vysvetľujú osobitne v pravidlách k jednotlivým rozšíreniam (pozrite si stranu 23).

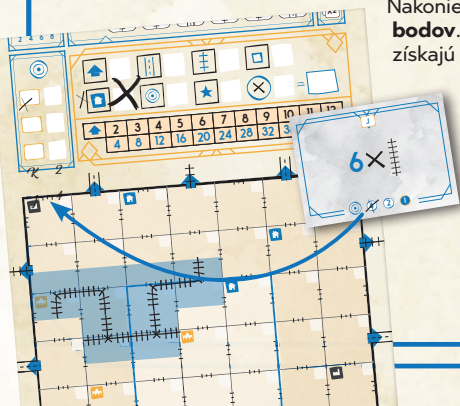
## BODOVANIE SPLNENÝCH CIEĽOV

Na konci každého kola **oznámte** ostatným hráčom, či sa vám podarilo splniť nejaký cieľ, a nechajte ich, aby to overili na vašom hernom pláne. Potom si zapíšete najvyšší počet bodov, ktoré je za daný cieľ stále možné získať, do zodpovedajúceho bodovacieho políčka na svojom hernom pláne.

Ak ten istý cieľ na konci toho istého kola splnili **viacerí hráči**, všetci dostanú rovnaký počet bodov.

Nakoniec na karte cieľa škrtnete **krúžok s najvyšším počtom bodov**. Hráči, ktorí tento cieľ splnia v neskorších kolách, získajú menej bodov. Najnižší počet bodov (1 bod) sa **nikdy neškrtná** a je ho možné získať vždy.

**Príklad:** Ste prvý hráč, ktorý splnil tento cieľ. Škrtnete krúžok s najvyšším počtom bodov, ktoré sú ešte dostupné. Na karte je najviac vľavo a počas tejto hry ho už nebude možné získať. Potom si tento počet bodov zapíšete do časti herného plánu, ktorá sa týka cieľov, vedľa políčka, kam ste si označili kód cieľa, ktorý ste práve splnili.



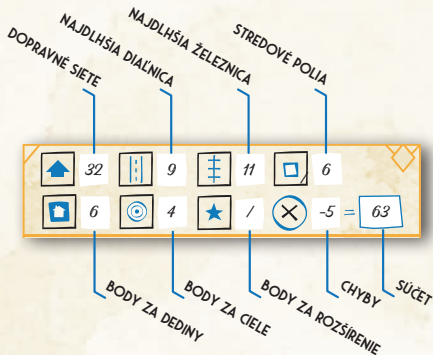
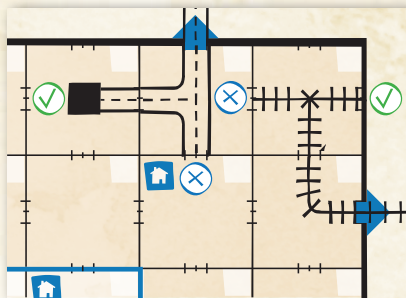
# KONIEC HRY

Hra sa končí po skončení **siedmeho kola**. Vtedy spočítajte body, ktoré sa vám podarilo získať. Spočítajte body, ktoré ste získali za svoje **prepojené výjazdy** ▲, svoju **najdlhšiu železnicu** a **najdlhšiu dialnicu** ▲, tiež za využitie **stredových polí** a zapíšte si ich do vyhradených políčok **bodovacej tabuľky** na svojom hernom pláne. Podrobnosti nájdete na strane 11.

Potom musíte overiť, koľko máte **nedokončených ciest**. Každý **koniec cesty**, ktorý **nie je prepojený** so žiadnou **inou cestou** ani **vonkajším okrajom** herného plánu, sa počíta ako chyba. Označte každú z chýb symbolom ⊗. Za každú **chybu** na svojom hernom pláne **stratíte 1 bod**. I tieto trestné body zaznamenajte do príslušného políčka bodovacej tabuľky.




**Poznámka:** Ak hráte s rozšírením ★ (pozrite si stranu 20), zaznamenajte prípadné body do políčka rozšírenia v bodovacej tabuľke.

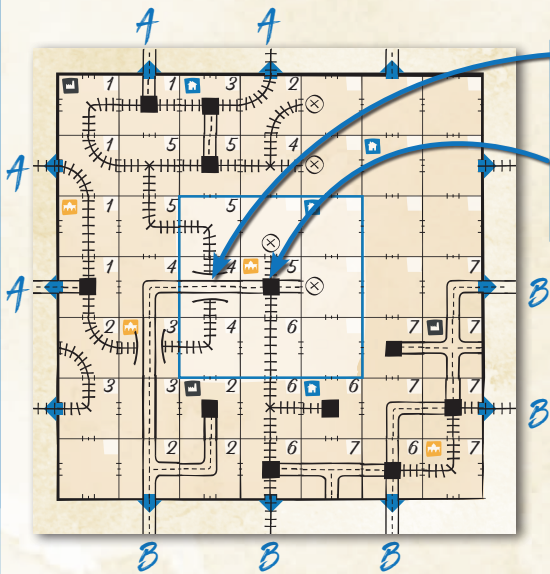
Nakoniec **spočítajte** všetky body, ktoré ste získali, vrátane bodov za aktivovanie **dedín** a za **ciele**, ktoré ste splnili počas hry, a **odpočítajte** prípadné trestné body za chyby. Celkové skóre potom zapíšte do bodovacej tabuľky. Hráč, ktorý získal **najviac bodov**, sa stáva víťazom! V prípade remízy je víťazom hráč, ktorý sa dopustil **menšieho počtu chýb**. Ak je aj napriek tomu stále remíza, víťazmi môžu byť **viacerí hráči**.



# AKO POČÍTAŤ BODY

## PREPOJENÉ VÝJAZDY

Hlavným zdrojom bodov je v hre **Railroad Ink™** prepájanie výjazdov . Výjazdy , ktoré sú **na konci hry** navzájom prepojené **dopravnými sieťami** (sieťou navzájom prepojených dialnic a železníc), prinášajú **na konci hry** určitý počet **bodov** daný **počtom výjazdov** , ktoré príslušná dopravná sieť obsahuje, a to podľa tabuľky **hodnoty dopravných sietí** na hernom pláne.



**Poznámka: Nadjazdy** umožňujú len **križovanie** vašich dopravných sietí, nie ich prepojenie.




**Poznámka:** Ak chcete prepojiť **železnicu a dialnicu**, musíte využiť **stanicu**.


Hodnota dopravných sietí


	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		


**Príklad:** Jankin herný plán na konci hry obsahuje 2 dopravné siete. Jedna (A) prepája celkovo 4 výjazdy a má teda hodnotu 12 bodov. Druhá (B) prepája 5 výjazdov, a tak má hodnotu 16 bodov. Tieto dve dopravné siete majú preto spolu hodnotu 28 bodov!

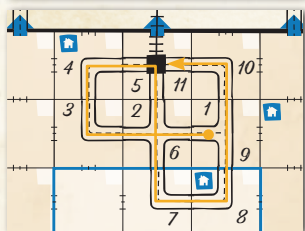
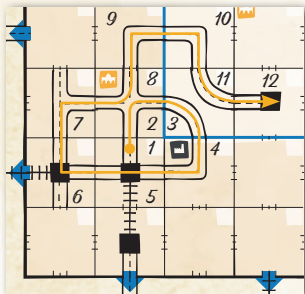
## BONUSOVÉ BODY

Hoci najviac bodov na konci hry asi získate za **prepájanie výjazdov** , nepodceňujte ani význam **bonusových bodov** za **najdlhšiu dialnicu, najdlhšiu železnicu a využitie stredových pólí**.

 **Najdlhšia dialnica** je **najdlhší neprerušený sled dialnic**, ktorý prepája sériu **susediacich pólí** (nepočítajú sa žiadne rozvetvenia). Vaša najdlhšia trasa sa **môže križovať sama so sebou**, **ten istý úsek** dialnice však **nemôžete započítať viackrát**. Stanice najdlhšiu dialnicu neprerušujú. Za každé pole, na ktorom je nakreslená časť vašej najdlhšej dialničnej trasy, **získate 1 bod**. Ak vaša dialnica prechádza cez pole viackrát, môžete si ho započítať **viac ako raz**. Pozrite si príklady napravo.

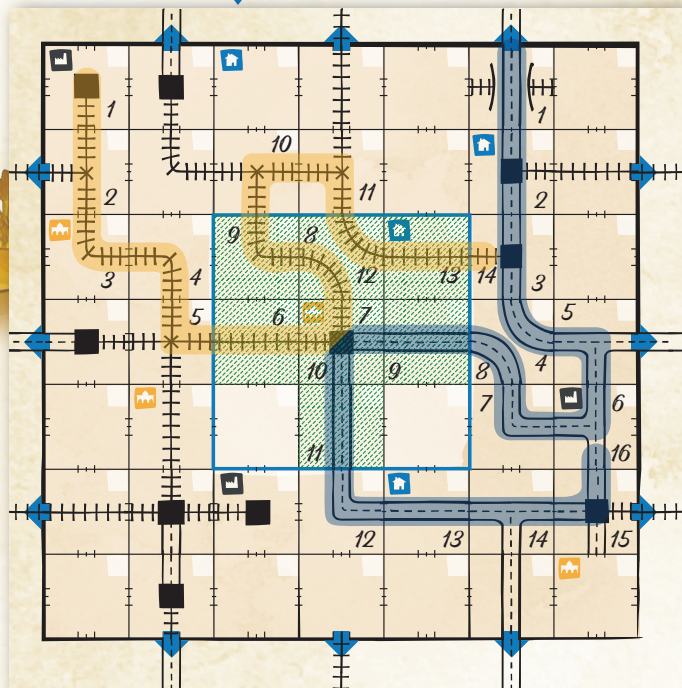
 **Najdlhšiu železnicu** vyhodnotte rovnakým spôsobom ako najdlhšiu dialnicu, len namiesto pólí s dialnicou spočítajte **polia obsahujúce železnice**.

 **Stredové polia** predstavuje 9 pólí v strede vášho herného plánu. Za každé **stredové pole**, na ktoré v priebehu hry niečo nakreslíte, získate **1 bod**.




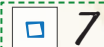
Ak máte viacero rovnako dlhých najdlhších ciest toho istého druhu (železnice alebo dialnice), započítajte body **len za 1** z nich.

Ak by ste museli započítať úsek cesty, ktorý ste už započítali, vaša najdlhšia cesta sa **preruší**.



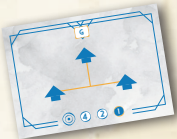
 16

 14

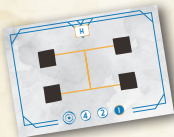
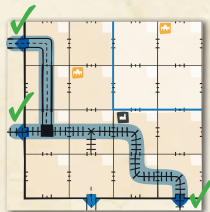
 7

**Príklad:** Najdlhšia dialnica (označená modrou farbou) má hodnotu 16 bodov, najdlhšia železnica (označená oranžovou farbou) má hodnotu 14 bodov a stredové polia majú hodnotu 7 bodov.

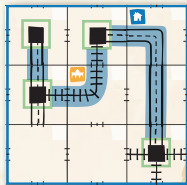
## VYSVETLENIE KARIET CIEĽOV



Prepojte aspoň 3 výjazdy v rámci jednej dopravnej siete.



Prepojte aspoň 4 stanice v rámci jednej dopravnej siete.



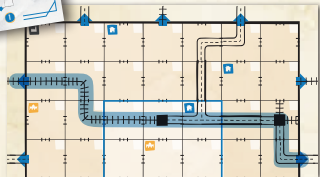
Nakreslite diaľnicu s dĺžkou aspoň 6 polí.



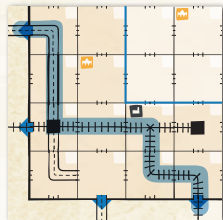
Nakreslite železnicu s dĺžkou aspoň 6 polí.



Prepojte aspoň 2 výjazdy na protiahlých stranách herného plánu.



Prepojte aspoň 2 výjazdy, ktoré sú v strede strany herného plánu.



# HRA PRE JEDNÉHO HRÁČA

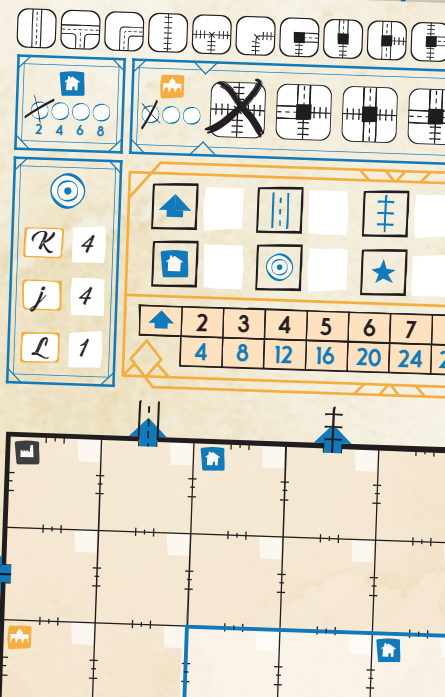
## ČASOVANÉ CIELE

Ak sa hru **Railroad Ink™** hráte sami, platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre. Rozdiel je len v tom, že pri plnení cieľov sa nesnažíte predbehnúť protihráčov (keďže žiadnych nemáte), ale dostanete „časované ciele“, ktoré musíte splniť **do konca určitého kola**. Pozrite si túto tabuľku:

CIEĽ	ČASOVÝ LIMIT
Vrchný cieľ	3. kolo
Stredný cieľ	4. kolo
Spodný cieľ	5. kolo

Ak nejaký cieľ splníte **pred** časovým limitom, dostanete **4 body**. Ak ho splníte až po časovom limite, dostanete len **1 bod**.

**Príklad:** Vrchný cieľ ste splnili v druhom kole (o 1 kolo skôr!), a tak zaň na konci hry dostanete 4 body. Stredný cieľ ste splnili vo štvrtom kole, práve včas. Na konci hry zaň dostanete 4 body. Pred koncom hry sa vám podarilo splniť aj spodný cieľ, ale až v poslednom kole, a tak zaň dostanete iba 1 bod. Lepšie ako nič! Ak by ste ho nespĺnili, nedostali by ste zaň vôbec žiadne body.



# HRA S VÝBEROM KOCIEK

**Poznámka:** Ak sa hru chcete hrať týmto spôsobom, každý hráč bude potrebovať 1 škatuľu hry Railroad Ink.

Pre hranie hry Railroad Ink s výberom kociek platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre, až na jednu veľmi dôležitú výnimku: pri hre sa nepoužíva len jedna štvorica základných (bielych) kociek ciest rovnaká pre všetkých hráčov. Namiesto toho si na začiatku každého kola **vyberiete kocky** zo spoločných dostupných kociek a vytvoríte si tak **vlastnú súkromnú štvoricu!**

## PRÍPRAVA HRY

Hru pripravte ako zvyčajne podľa postupu na strane 3, ale vynechajte 3. krok. Namiesto toho si pre každého hráča vezmite 1 súpravu 4 základných (bielych) kociek, všetky kocky vložte do jednej škatule a zamiešajte ich. Tieto kocky predstavujú **dostupné kocky**. **Náhodne** vyberte prvého hráča: tento hráč si niekde na svoj herný plán nakreslí hviezdičku (hviezdičku počas hry nezmažte, možno ju budete musieť použiť na určenie víťaza, ak bude na konci hry remíza).

## KOLO HRY

Pri hre s výberom kociek sa každé kolo skladá z **3 hlavných fáz**:

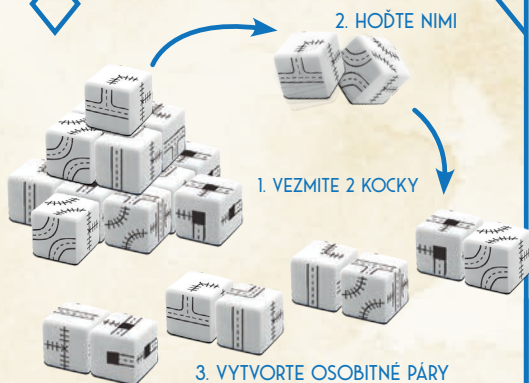
- ♦ **Fáza hodů:** hodíte kockami z dostupných kociek a vytvoríte páry kociek.
- ♦ **Fáza výberu:** jeden po druhom si vyberiete kocky a vytvoríte si súkromné štvorice kociek.
- ♦ **Fáza kreslenia:** nakreslíte cesty, ktoré určia vaše súkromné štvorice kociek.



## FÁZA HODU

Spomedzi dostupných kociek vezmite **2 náhodné kocky** a hodte nimi. Tento nový **pár kociek** potom položte do-prostred stola (dajte si pozor, aby ste nezmenili výsledok).

Postup opakujte, až kým nehodíte **všetky kocky** z dostupných kociek a kým všetky nebudú uprostred stola v **osobitných pároch**.

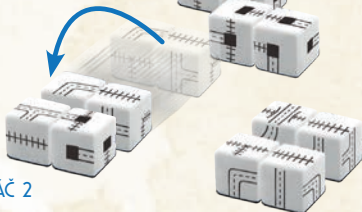


HRÁČ 4

HRÁČ 3



HRÁČ 2



HRÁČ 1

## FÁZA VÝBERU

Začína prvý hráč a po ňom nasledujú ostatní v smere hodinových ručičiek. Každý hráč si vyberie **1 pár kociek** a položí si ho pred seba (nesmie, samozrejme, zmeniť určené cesty).

Keď má každý hráč pred sebou 1 pár kociek, jeden po druhom si vyberú aj **druhý pár kociek**. Opäť začína prvý hráč a po ňom nasledujú ostatní v smere hodinových ručičiek.

Teraz bude mať každý pred sebou **súkromnú súpravu 4 kociek**. Tieto kocky určujú cesty, ktoré musí v aktuálnom kole nakresliť na svoj herný plán.

## STANOVENIE PRVÉHO HRÁČA

Pred tým, ako začnete fázu kreslenia, musíte stanoviť, kto bude v nasledujúcom kole prvý hráč. Bude ním hráč, ktorý má štvoricu **kociek s najnižšou hodnotou**. Každý si spočíta bodovú hodnotu kociek podľa tabuľky napravo. Hráč s **najnižším súčtom** bude v nasledujúcom kole **prvým hráčom**.

Ak je výsledok nerozhodný, prvým hráčom bude v nasledujúcom kole ten z hráčov s rovnakým výsledkom, ktorý si naposledy **vyberal ako posledný**.

0 BODOV



1 BOD



2 BODY

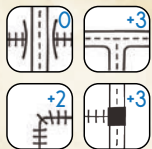


3 BODY



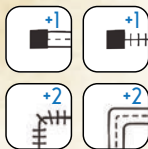
Hodnoty kociek si zapamätáte ľahko: všimnite si, že hodnota zodpovedá počtu otvorených koncov cesty (s výnimkou kociek za 0 bodov).

HRÁČ 1



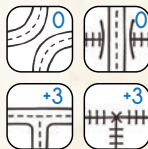
8 BODOV

HRÁČ 2



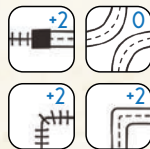
6 BODOV

HRÁČ 3



6 BODOV

HRÁČ 4



6 BODOV

**Príklad:** 1. hráč má 8 bodov, čo je viac, ako majú ostatní, čiže sa prvým hráčom nestane. 2., 3. aj 4. hráč majú rovnaký výsledok, pretože majú po 6 bodov. Keďže 4. hráč je spomedzi týchto hráčov pri výbere posledný v poradí, v nasledujúcom kole bude prvým hráčom.

## FÁZA KRESLENIA

Pre **fázu kreslenia** platia rovnaké pravidlá ako pri bežnej hre s tým rozdielom, že každý hráč bude kresliť **svoju vlastnú súpravu 4 kociek** – cesty nie sú rovnaké pre všetkých hráčov.

## KONIEC KOLA

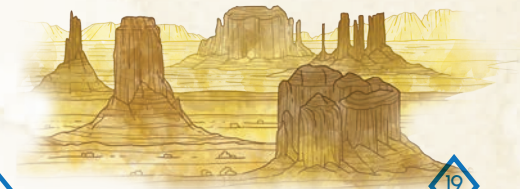
Na konci kola vložte všetky základné (biele) kocky späť medzi dostupné kocky. **Ďalšie kolo** začnite novou fázou hodu.

## KONIEC HRY

Hra sa končí na konci **siedmeho kola**, presne ako v bežnej hre. Víťaza určite podľa rovnakých pravidiel. V prípade remízy sa víťaz určuje v **opačnom poradí**, než v akom sa hralo, čiže proti smeru hodinových ručičiek, pričom sa začína napravo od hráča, ktorý má na hernom pláne hviezdičku.

## HRA S ROZŠÍRENAMI

Hru s výberom kociek si môžete zahrať aj s akýmkoľvek rozšírením. Na hru s výberom kociek sa vtedy budú vzťahovať aj všetky pravidlá, ktoré platia pre rozšírenie. Kocky z rozšírenia si však **nebudete vyberať** – budú pre všetkých hráčov rovnaké ako zvyčajne.



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

## AUTORI

### Návrh hry:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

### Ilustrácie:

Marta Tranquilli

### Výtvarný riaditeľ:

Lorenzo Silva

### Výtvarný návrh:

Rita Ottolini, Noa Vassalli,

Antonio Delbono

### Vedúci projektu:

Hjalmar Hach

### Vedúci výroby:

Flavio Mortarino

### Text pravidiel:

Hjalmar Hach, Alessandro Pra',

William Niebling

### Korektúry pravidiel:

William Niebling

## SLOVENSKÉ VYDANIE

### Výrobca:

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

### Distribútor:

Albi, s. r. o.

### Slovenský preklad:

Dominika Malenová

### DTP slovenskej verzie:

Petra Hochmannová

Albi

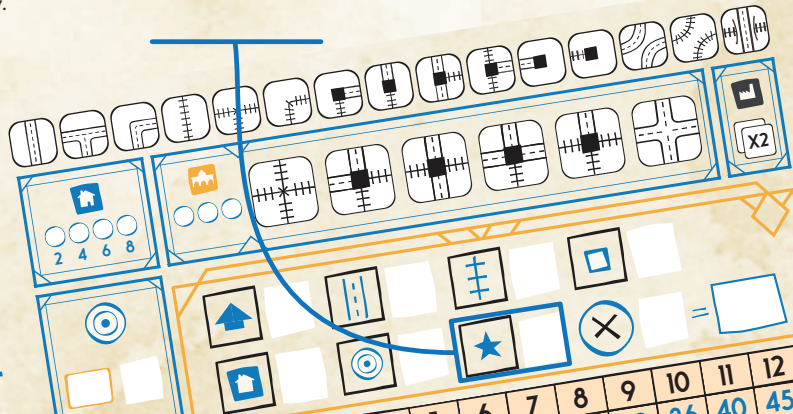
# ROZŠÍRENIA ★

Keď sa už budete orientovať v základných pravidlách **Railroad Ink™**, môžete hru oživiť použitím jedného či oboch **voliteľných rozšírení**, ktoré nájdete v škatuli s hrou.


Ak hráte s rozšírením ★, na začiatku kola musíte naraz so 4 kockami ciest hodiť **aj príslušnými kockami z rozšírenia** ★. Okrem toho môžu rozšírenia ovplyvniť aj počet kôl hry a sprístupniť nové spôsoby, ako získavať body.


V priebehu hry sa riadte **rovnakými pravidlami** ako v základnej hre s drobnými **úpravami**, ktoré opíšeme na nasledujúcich stranách.

Na konci hry nezabudnite **spočítať body**, ktoré vám priniesli použité **rozšírenia** ★, a zapísať ich do vyhradeného políčka svojej bodovacej tabuľky.



## KOCKY PŮŠTE

NÁROČNOSŤ: JEDNODUCHÁ  : 6 KÔL

Vybudujte dopravnú sieť vo vyprahnutej púštnej krajine. Vaším cieľom je udržať čo najviac kaktusov pri živote až do konca hry a získať bonusové body. Ale pozor! Ak príde ďalšia vlna horúčav a kaktusy nerastú vedľa oázy, zničí ich drsné púštne podnebie. Ak hráte s  **rozšírením Púšť**, uplatnite nasledujúce zmeny v pravidlách:

- ♦ Hra trvá len **6 kôl**.
- ♦ Pri kreslení ciest **nesúsite** použiť **žiadnu** kocku púšte, ak nechcete (stále platí, že musíte použiť všetky 4 kocky ciest).
- ♦ Nakreslené kocky púšte **nesusia** byť **prepojené** s existujúcimi cestami ani kaktusmi.
- ♦ Ak sa objaví aspoň **1 kocka horúčavy**, **pred tým**, ako začnete kresliť cesty, ktoré pre toto kolo určil hod kockami, **musíte** zo svojho herného plánu **zmazať** každý kaktus, ktorý nesusedí s **oázou** (ak sú na tom istom poli nejaké cesty, **nezmažte ich**). Prípadne sa môžete rozhodnúť škrtnúť jednu zo svojich dostupných **zvláštnych ciest** a **ignorovať** vďaka tomu v tomto kole **efekt všetkých kociek horúčav**. Táto akcia sa počíta ako **využitie zvláštnej cesty**.
- ♦ Na konci šiesteho kola **pred počítaním bodov** ešte raz **hodte kocky púšte**. Ak sa objaví aspoň 1 kocka horúčavy, musíte zmazať každý kaktus, ktorý nesusedí s oázou. Ak ste si pre tento prípad ušetrili zvláštnu cestu, môžete ju použiť, aby ste efekt kocky zrušili.
- ♦ Na konci hry získate **1 bod** za **každý kaktus** na vašom hernom pláne, **ktorý prežil** (takže ak na nejakom poli rastú 2 kaktusy, za toto pole dostanete 2 body).



KAKTUSY S CESTAMI



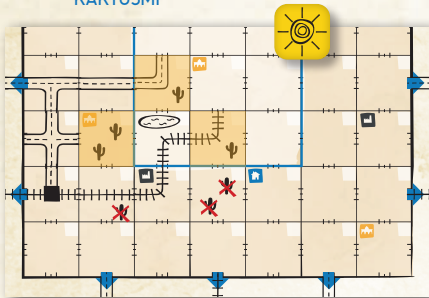
OÁZY S CESTAMI



KOCKA S DVOMA  
KAKTUSMI




KOCKA HORUČAVY



**Príklad:** Kaktusy označené červeným krížikom priamo nesusedia so žiadnou oázou. Kocka horúčavy ich preto zničí a musíte ich zmazať. Za kaktusy, ktoré prežili (označené oranžovou farbou), na konci hry dostanete 4 body.

## KOCKY KAŇONOV

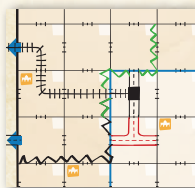
NÁROČNOSŤ: ŤAŽKÁ  : 7 KÔL

Ozvláštnite svoju dopravnú sieť impozantnými kaňonmi! Vaším cieľom je vytvoriť čo najdlhší kaňon a získať tak bonusové body. Kaňony lemujú okraje vašich polí a kresliť ich môžete len v určitých tvaroch. Ak chcete, aby sa cesty križovali s úsekom kaňonu, budete musieť použiť „body na mosty“. Ak hráte s  **rozšírením Kaňony**, uplatnite nasledujúce zmeny v pravidlách:

- ♦ Hra trvá **7 kôl** ako zvyčajne.
- ♦ Pri kreslení ciest **nesmiete** použiť **žiadnu** kocku kaňonu, ak nechcete (stále platí, že musíte použiť všetky 4 kocky ciest).
- ♦ Vzory z kociek kaňonu, ktoré nakreslíte, **musia** byť **prepojené** s okrajom herného plánu alebo s **otvoreným koncom** kaňonu, ktorý už existuje.
- ♦ Na každej kocke kaňonu je zobrazený vzor, ktorý sa skladá z 1 alebo viacerých „segmentov“. Ak kreslíte vzor z kocky kaňonu, musíte ho nakresliť celý. Ak sa vám na herný plán nezmesť, nemôžete ho nakresliť. Poznámka: Vzor z kocky môžete podľa vôle otáčať alebo zrkadliť.
- ♦ Ak chcete, aby sa nejaká cesta križovala s kaňonom (alebo sa ho čo i len dotýkala), musíte použiť 1 „bod na most“, za ktorý postavíte cez kaňon most – v kaňone vytvoríte medzeru, cez ktorú sa zmestí cesta. Celkovo máte 12 bodov na mosty, ktoré sú vyznačené vo vrchnom riadku v tabuľke s hodnotami dopravných sietí. Ak nejaký bod použijete, jeho políčko škrtnite. Keď miniete všetkých 12 bodov, nebudete môcť stavať žiadne ďalšie mosty.
- ♦ Kaňony s otvorenými koncami sa na konci hry **nepočítajú** ako chyby.
- ♦ Na konci hry získate **1 bod** za každý segment svojho najdlhšieho kaňonu. Okrem toho získate tiež **2 body za každý kaňon**, ktorý má oba konce prepojené s okrajom herného plánu.

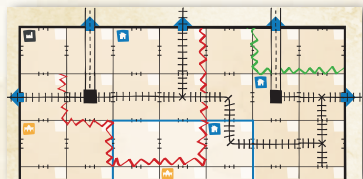


KOCKY KAŇONOV



		4	5	6	7	8	9	11	
	4	8	12	16	20	24	28	32	3

**Príklad:** Ak chcete nakresliť cestu označenú červenou farbou, musíte použiť 1 bod na most. Ak chcete ďalej nakresliť kaňon označený zelenou farbou, budete musieť použiť ďalšie 2 body na mosty.

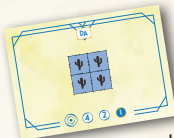


**Príklad:** Kaňon označený červenou farbou (ktorý je najdlhší) má hodnotu 8 bodov – 8 segmentov s otvoreným koncom. Kaňon označený zelenou farbou je na oboch koncoch prepojený s okrajom herného plánu, takže zaň dostanete ešte ďalšie 2 body.

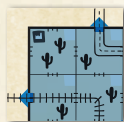
# KARTY CIEĽOV ROZŠÍRENIA

## ZMENY PRI PRÍPRAVE HRY

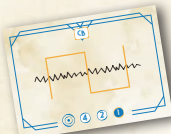
Ako sa vysvetľuje na strane 3, ak hráte s rozšírením, v hre budete namiesto 3 náhodných kariet cieľov používať **2 náhodné karty cieľov** a **1 náhodnú kartu cieľa z rozšírenia**, s ktorým hráte.



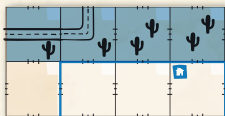
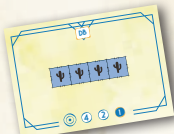
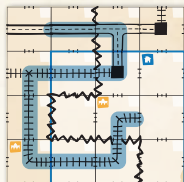
Nakreslite kaktusy do každého poľa v rámci oblasti  $2 \times 2$  polí svojho herného plánu (poľa nemusia byť prepojené, stačí, že sú v rozsahu  $2 \times 2$  polí).



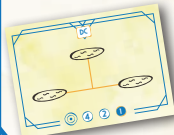
Použite aspoň 6 bodov na mosty.



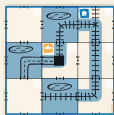
Nakreslite kaňon, ktorý sa na 3 miestach križuje s tou istou cestou.



Nakreslite kaktusy aspoň do 4 susediacich polí v tom istom riadku alebo stĺpci svojho herného plánu (poľa nemusia byť prepojené, stačí, že sú v rovnakom riadku/stĺpci).



Prepojte aspoň 3 polia, na ktorých je oáza, v rámci jednej dopravnej siete.



Nakreslite kaňon, ktorý má oba konce prepojené s okrajom herného plánu a zároveň prechádza stredovými poľami herného plánu.



# HRAJ SA MÔŽETE AJ NA DIAĽKU!



Stiahnite si verziu herného plánu na tlač:  
[horribleguild.com/challenge-board](http://horribleguild.com/challenge-board)



1. HOĎTE KOCKAMI



2. ODFOTÉ ICH



3. POŠĽITE FOTKU  
KAMOŠOM

Do série **Railroad Ink** patria tieto hry:  
modrá, červená, zelená  
a žltá hra **Railroad Ink** a 7 rozšírení.

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

**RAILROAD**<sup>™</sup>  
*ink Rozšírenie*



Všetky rozšírenia (tie z modrej, červenej, zelenej a žltej škatule, ako aj tie zo škatúl s rozšíreniami)  
sú **kombinovateľné** a na **100 % kompatibilné** so všetkými verziami hry.

