

# OSMIBITY

## ROZŠÍŘENÍ

Hrajete-li s rozšířením, musíte na začátku každého kola spolu se čtveřicí kostek cest hodit i **kostkami daného 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**, popsány na následujících stranách. Až budete na konci hry **sčítat závěrečné skóre**, nezapomeňte si přičíst i body, které jste utržili za prvky z **rozšíření** ★. Poznamenejte si je do vyhrazeného políčka své bodovací tabulky.



### KOSTKA PEKMENA

### OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ : 7 KOL

Kreslete vedle nevyužitých výjezdů Pekmeny, duchy a ovoce. Čím více duchů se vám podaří na konci hry propojit s Pekmenem, tím více bodů získáte... ale jen pokud máte v té samé dopravní síti zároveň nějaké ovoce, aby měl Pekmen dost energie na pochyťání všech těch otravných duchů! Při hře s ★ **rozšířením Pekmen** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◇ Hra trvá **7 kol** jako obvykle.
- ◇ Při kreslení cest **musíte** zakreslit výsledek na kostce Pekmena, a to vedle jednoho ze svých „nevyužitých“ výjezdů (tedy vedle výjezdu, na nějž není nic napojeno).
- ◇ Nemáte-li **žádné nevyužité výjezdy, nemůžete** v tomto kole kostku Pekmena zakreslit.
- ◇ Na konci hry získáte **za každou dopravní síť, která obsahuje alespoň 1 výjezd s Pekmenem, 3 body**. Pokud zároveň obsahuje jeden či více výjezdů s duchem, ale žádné výjezdy s ovocem, přicházíte zároveň o 2 body za každý výjezd s duchem v dané dopravní síti. Pokud tato síť obsahuje alespoň jeden výjezd s ovocem, naopak za každý výjezd s duchem v této síti 2 body získáváte. Pokud dopravní síť zahrnuje jen výjezdy s duchy anebo výjezdy s ovocem, bez jediného výjezdu s Pekmenem, neděje se nic.



PEKMEN

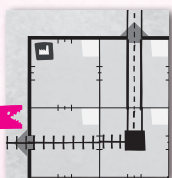


DUCH

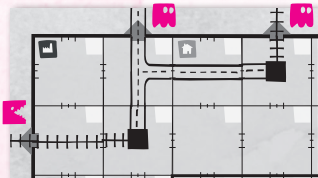


OVOCE

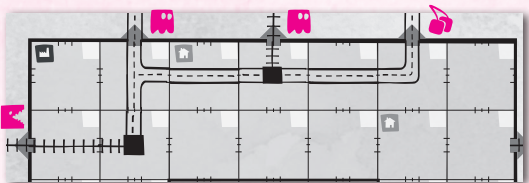
Několik příkladů sítí s Pekmenem.



$$\text{Train icon} = 3 \text{ Body} \\ +3$$



$$\text{Train icon} + \text{Train icon} - \text{Train icon} = -1 \text{ Bod} \\ -2 -2 +3$$




$$\text{Train icon} + \text{Cherry icon} + \text{Ghost icon} + \text{Ghost icon} = +7 \text{ Bodů} \\ +3 +2 +2$$



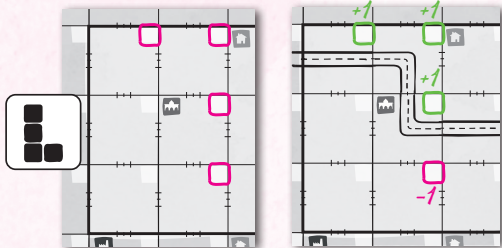
## KOSTKA TETROMINA

OBTÍŽNOST: NÍZKÁ  : 7 KOL

Jste připraveni vyzkoušet si plánování města budoucnosti? Rozmyslete si předem, kde budete stavět, a pokud svůj závazek dodržíte, získáte na konci hry bonusové body.

Pokud se vám to nepodaří, naopak o body přijdete. Při hře s  **rozšířením Tetromino** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◊ Hra trvá **7 kol** jako obvykle.
- ◊ Než začnete kreslit jakékoli cesty pro aktuální kolo, **můžete** zakreslit výsledek vržený na kostce tetromina. (Stále však musíte nakreslit všechny čtyři kostky cest.)
- ◊ Pokud se kostku tetromina rozhodnete využít, **musíte** dle tvaru vyobrazeného na kostce „vylepšit“ daný počet **prázdných polí** na svém plánu. Vylepšení daného pole vyznačte **obtažením** bílého políčka, do kterého se vepisuje číslo kola. (Pole, která jsou již vylepšená, **nelze znovu vylepšit**.)
- ◊ Tvar vyobrazený na kostce tetromina si můžete podle potřeby **natáčet** anebo **zrcadlově převrátit**, stejně jako u běžných cest. **Musíte** však přitom použít **celý tvar** vyobrazený na kostce tetromina: **není možné** využít jen jeho část. Pokud se vám nedaří najít skupinku prázdných polí odpovídajících vrženému tvaru, **nemůžete** v tomto kole kostku tetromina využít.
- ◊ Na konci hry získáte za každé vylepšené pole, jež zároveň něco obsahuje (cestu nebo jiné zakreslené prvky), **1 bod**. Za každé **prázdné vylepšené pole 1 bod ztratíte**.



**Příklad:** Valentýna využije tetromino ve tvaru L, a vylepší si 4 prázdná pole. Na konci hry má 3 z těchto polí vyplněná, a získává tak za ně 3 body. Jedno z nich však zůstalo prázdné, proto 1 bod ztrácí.

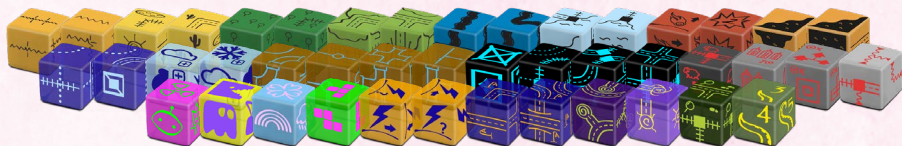


Série her Railroad Ink již obsahuje:  
Azurovou, rudou, žlutou a zelenou edici hry Railroad Ink  
a 7 samostatných rozšíření.

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.







## KOSTKA GALAKTICKÝCH NÁJEZDŇÍKŮ **OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ** : 7 KOL

Vysílejte na herní plány protihráčů nebezpečné mimozemšťany a braňte se před těmi, kteří se chystají zaútočit na vás. Pokud mimozemšťané udeří, zničí všechny stavby na svém poli. Zbavte se jich včas – stačí k tomu do jejich pole něco nakreslit. Ale pozor! Tohle nezabere na mimozemšťany, kteří aktivovali svůj štít. Na konci hry vám každý mimozemšťan, který zůstane na vašem plánu, strhne body. Při hře s **rozšířením Galaktičtí nájezdníci** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◊ Hra trvá **7 kol** jako obvykle.
- ◊ Na začátku hry nakreslí každý z hráčů do 2 různých **prázdných polí** v pravém dolním rohu herního plánu spoluhráče po své pravici 2 mimozemšťany.
- ◊ Na **konci** každého kola pak **hodte** kostkou galaktických nájezdníků a **vyhodnoťte** její efekt. (Kostkou se hází jen jednou a všichni hráči vyhodnocují efekt stejného výsledku.)
- ◊ Kostka galaktických nájezdníků má pro vás připravené 3 druhy stěn:



**Mimozemšťan:** Nakreslete **mimozemšťana** do pravého dolního rohu libovolného **prázdného pole** na herním plánu hráče po své **pravici**. Každé pole může obsahovat nanejvýš **1 mimozemšťana**.

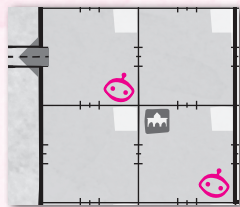


**Útok:** Nejprve všichni mimozemšťané na vašem plánu aktivují své **štíty** (**musíte** kolem každého z nich nakreslit kroužek). Poté každý mimozemšťan **zaútočí**, a to tak, že zničí vše na svém poli (**musíte** vymazat vše v daném poli, s výjimkou mimozemšťana).



**Atomovka:** Vyberte 1 mimozemšťana na svém plánu (může mít i štít) a vymažte jej.

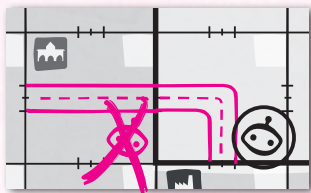
- ◊ V případě, že dojde ke zničení nebo odstranění pole se zvláštní budovou, řiďte se pravidly základní hry uvedenými v části o zvláštních budovách (strana 7).
- ◊ Pokud cokoli nakreslíte do pole s mimozemšťanem **bez štítu**, **musíte** daného mimozemšťana vymazat. Mimozemšťany **se štítem** je oproti tomu možné vymazat jen **akcí Atomovka**.
- ◊ Na konci hry ztrácíte **1 bod** za každého mimozemšťana, který vám zbyl na herním plánu.



**Příprava hry:** Do 2 různých polí na herním plánu spoluhráče po své pravici nakreslete mimozemšťany.

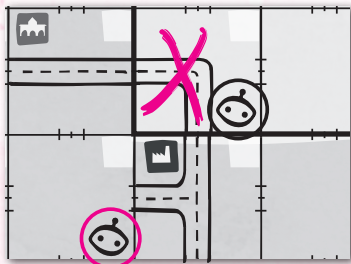


**Útok:** Všichni mimozemšťané dostanou štít (pokud ho už nemají). Poté **musíte** vymazat veškeré stavby nakreslené v polích s mimozemšťany.



### Mazání mimozemšťanů:

Mimozemšťana bez štítu můžete vymazat nakreslením čehokoli do jeho pole. Mimozemšťany se štítem takto vymazat nelze.



© 2020 Horrible Guild.  
Všechna práva vyhrazena.  
[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)

#### Návrh hry:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

#### Ilustrace:

Marta Tranquilli

#### Výtvarný ředitel:

Lorenzo Silva

#### Vedoucí projektu:

Hjalmar Hach

#### Výtvarné zpracování:

Rita Ottolini, Noa Vassalli,  
Antonio Delbono

#### Producent:

Flavio Mortarino

#### Autoři pravidel:

Hjalmar Hach, Alessandro Pra',  
William Niebling

#### Český překlad:

DTP Českého překladu:  
Petra Hochmannová

# Albi

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

#### Distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.  
Tháмова 13  
186 00 Praha 8

(Ne)našli jste chybějící nebo poškozenou komponentu?  
**Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz)**



## KOSTKA DUHY

OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ : 6 KOL

Svět je magické místo! Auta a vlaky se prohánějí po pestrobarevných duhách a pod čtyřlístky přebývají kouzelné bytosti čerpající sílu z jejich světla. Ne vše ale zalévá zlatavý svit hřejivého slunce, za horizontem se už kupí temná mračna... Kreslete na svůj plán barevné duhy a posílejte soupeřům zlověstné mraky! Při hře s **rozšířením Duha** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◊ Hra trvá pouze **6 kol**.
- ◊ Na začátku každého kola **musíte** uplatnit efekt vyobrazený na kostce duhy.
- ◊ Na kostce duhy najdete 3 duhy stěn:



**Duha:** Nakreslete do libovolného jednoho **prázdného pole** na svém plánu **duhu**, NEBO vymažte jeden dešťový mrak z libovolného pole a nahraďte jej duhou, pokud však dané pole **pravouhle nesousedí** s jiným polem, na němž se již duha nachází.

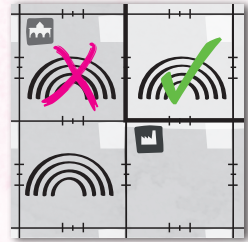


**Dešť:** Nakreslete na herní plán hráče po levici **dešťový mrak**. **Musíte** jej nakreslit do **prázdného pole**, které **sousedí pravouhle** s již existující **duhou**. Pokud žádná takové pole neexistuje (a pouze v takovém případě), můžete dešťový mrak nakreslit do **libovolného prázdného pole**. Dešťový mrak **nemá žádný zvláštní efekt**, jen zabírá celé jedno pole.

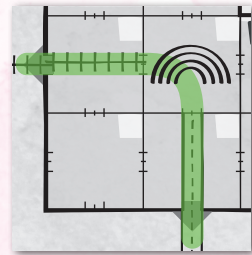


**Čtyřlístek:** Nakreslete do jednoho **prázdného pole** svého plánu čtyřlístek.

- ◊ Dopravní sítě napojené na stejné **pole s duhou** jsou **navzájem propojené**.
- ◊ Duhy **přerušují** nejdelší dálnici anebo železnici.
- ◊ U každé své duhy hráči na konci hry získají **2 body** za každý **čtyřlístek**, který s ní pravouhle sousedí.
- ◊ Duhy, dešťové mraky a čtyřlístky zabírají **celé pole** (do daného pole nelze nic dalšího zakreslovat).
- ◊ Cesty s otevřenými konci vedoucími na pole s dešťovým mrakem anebo čtyřlístkem **se nepovažují** za chyby.



**Umísťování duhy:** Duhu nelze umístit tak, že bude pravouhle sousedit s již existující duhou.



**Propojení:** Cesty napojené na stejnou duhu jsou zároveň navzájem propojené.

**Příklad:** Valentýna má jednu dopravní síť s 8 výjezdy a jednu se 3 výjezdy. Také má nejdelší dálnici o délce 5 (zeleně zvýrazněnou) a nejdelší železnici o délce 8 (růžově zvýrazněnou). Obě její duhy sousedí se stejným čtyřlístkem a mají hodnotu 4 body (každá 2 body).

