

RAILROAD™ ink Rozšíření PRASTAŘI 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 RITUÁLU

OBTÍŽNOST: VYSOKÁ ⌚ : 6 KOL

Kultisté se pokoušejí vybudovat síť šilenství – skupinu obřadních míst propojených magickými portály na dimenzi zla. Zkuste vytvořit tu největší síť šilenství, snažte se ji však udržet mimo dosah obyčejných obyvatel. Každé kolo budete mít možnost otevřít na okrajích plánu nové **portály** a přidat do své sítě šilenství **rituál**. Na konci hry pak získáte body za propojené rituály a portály. Výjezdy napojené na síť šilenství se však nebudou při bodování obyčejných sítí počítat. Při hře s ★ **rozšířením Rituál** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

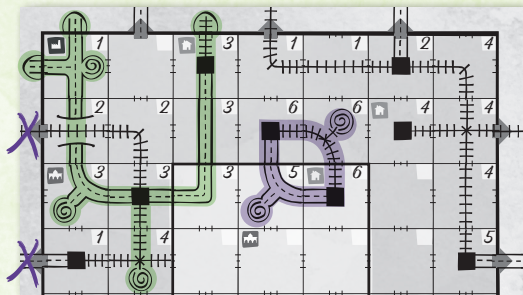
- ◇ Hra trvá pouze **6 kol**.
- ◇ Při kreslení cest **musíte** zakreslit výsledek hodu kostkou rituálu, **nemusí však být napojený** na již existující cesty.
- ◇ Na konci každého kola **můžete** nakreslit **1 portál** k jedné ze svých „venkovských cest“ (tedy cest s otevřeným koncem napojeným na vnější okraj herního plánu, v poli bez výjezdu). Portál nakreslete jako oblouk umístěný za okrajem mřížky (obr. 1a).
- ◇ Na konci hry **získáte body za každou síť šilenství**, tedy za každou skupinu vzájemně propojených **rituálů** a **portálů**. Skóre určete podle stupnice hodnot dopravních sítí (s rituály a portály v případě sítě šilenství počítejte stejně jako s výjezdy obyčejných sítí).
- ◇ Při bodování obyčejných dopravních sítí **ignorujte** všechny **výjezdy** napojené na **jeden či více rituálů** anebo **portálů**.



PORTÁL

RITUÁL

obr. 1a



▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
▲	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	45

Příklad: Liliana vytvořila 2 sítě šilenství: jedna propojuje 3 portály a 3 rituály (velikost 6, 20 bodů, zvýrazněna zeleně); druhá spojuje pouze 2 rituály (velikost 2, 4 body, zvýrazněna fialově). „Zelená“ síť šilenství propojuje také 2 obyčejné výjezdy – přestože jsou vzájemně propojené, jakožto součást sítě šilenství se nebudou při bodování běžných dopravních sítí počítat. Liliana tak za rozšíření Rituál získává celkem 24 bodů.

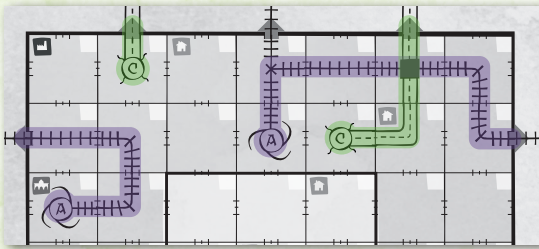


KOSTKA PORTÁLU

OBTÍŽNOST: NÍZKÁ  : 7 KOL

Předivo skutečnosti se páře a v krajině se otvírají průchody do říše nemyslitelného. Nadpřirozené věci ale nemusí být vždycky zlé nebo strašidelné. Skrze portály zkázy se tak můžete celkem bezpečně dostat třeba do práce a zpátky. Otvírajíte portály, které propojí i ty nejvzdálenější části vaší dopravní sítě, jako by ležely jedna vedle druhé. Portály ale existují ve třech různých druzích (označených písmeny A, B a C) a propojení vzniká jen mezi dvěma portály stejného druhu (stejného písmene). Na herním plánu se **nikdy** nemohou objevit **více než 2 portály stejného druhu**. Při hře s **rozšířením Portál** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◊ Při kreslení cest **můžete** zakreslit výsledek na kostce portálu, dle **obvyklých pravidel umístování**.
- ◊ Pokud jste již nakreslili dva portály **stejného písmene**, **nemůžete nakreslit** třetí takový.
- ◊ Sítě napojené na portály stejného písmene se považují za vzájemně propojené (i v případě, že je na jedné straně dálnice a na druhé železnice).
- ◊ Portály **nepřerušují** vaši **nejdelší dálnici** a **železnici** (při počítání nejdelší dálnice/železnice tedy **můžete procházet portály**).



Příklad: Z obrázku výše je vidět, že se Lilianě podařilo vybudovat nejdelší železnici o délce 10 polí, nejdelší dálnici se 4 polí a 5 výjezdů propojených v jedné dopravní síti.

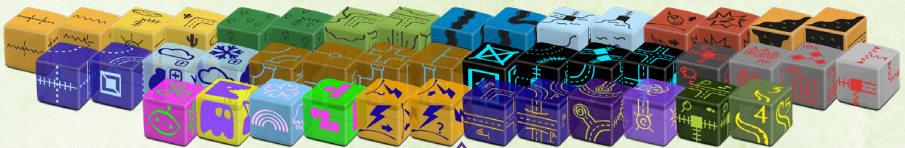


Série her Railroad Ink již obsahuje:
Azurovou, rudou, žlutou a zelenou
edici hry **Railroad Ink**
a **7 samostatných rozšíření**.

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 CHAPADEL

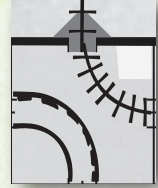
OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ  : 7 KOL

Vaši malou oázu přičetnosti se začínají plížit temná chapadla. Ale špetka šílenství je naprosto v pořádku! Pokuste se na své území dostat co nejvíce chapadel, abyste lidem projíždějícím kolem pořádně zamotali hlavy! Každé kolo hod kostkou chapadel určí, jak dlouhé chapadlo se bude v aktuálním kole kreslit, a na konci kola si jej můžete přidat na svůj plán. Pokud tak učiníte, vyberete si, kde začne a jaký bude mít tvar. Chapadla mohou sdílet pole s úseky železnic a dálnic. Na konci hry vás čeká bodová odměna za každé nakreslené chapadlo a bonusové body za každé pole, na němž se nachází jak chapadlo, tak dálnice či železnice. Při hře s **rozšířením Chapadla** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

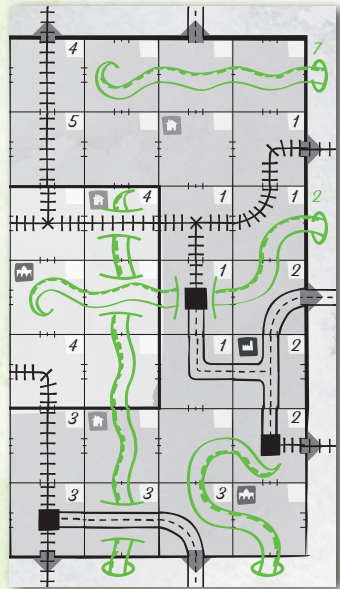
- ◊ Na konci každého kola, poté co jste zakreslili své cesty, **můžete** nakreslit **1 chapadlo**.
- ◊ Při kreslení chapadla **musíte** začít na poli u **vnějšího okraje** svého herního plánu, **na němž se nenachází žádný výjezd**. Chapadlo také **musí mít délku** odpovídající číslu vrženému na kostce chapadel (3, 4 nebo 5). Chapadlo **nelze** zakreslit jen částečně.
- ◊ Chapadlo můžete kreslit s pomocí libovolné kombinace **přímých úseků** anebo **zatáček**. Úseky chapadel lze kreslit pouze do:
 1. Prázdných polí – ta lze kreslit ve formě **přímých chapadel**, nebo **zatáčejících chapadla**.
 2. Polí obsahujících **přímou** cestu (či chapadlo) – ta je nutné kreslit ve formě „**podjezdu**“ kolmo křížujícího existující cestu/chapadlo (obr. 1b).
 3. Polí obsahujících **zatáčku** (cesty nebo chapadla) – tato je nutné kreslit jako „**chapadlovou zatáčku**“, která prochází dvojicí neobsazených stran příslušného pole (obr. 2b).
- ◊ Poslední úsek zakreslovaného chapadla ukončete zašpičatělým zúžením (vizte obr. 3b).
- ◊ Při zakreslování **cest** naopak **nesmíte nakreslit** cestu do pole, které **již obsahuje chapadlo**.
- ◊ Na konci hry získáte **2 body** za každé nakreslené **chapadlo** (nehladě na jeho délku), a ještě **1 bod** za každé pole obsahující **jak chapadlo tak cestu**.



Obr. 1b



Obr. 2b



Příklad: Tato 4 chapadla budou mít cenu 8 bodů (za každé 2 body). Na plánu je navíc 7 polí obsahujících jak obyčejné cesty, tak chapadla (dalších 7 bodů navíc). Celkové skóre je tedy 15 bodů!

Obr. 3b Na konci hry bude mít toto chapadlo hodnotu 2 body + 3 další za pole, která obsahují zároveň obyčejné cesty.





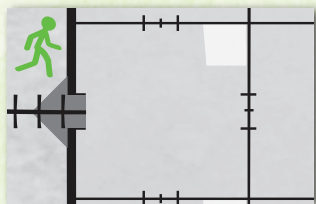
KOSTKA VYŠETŘOVÁNÍ

OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ  : 6 KOL

V okrese se dějí záhadné věci! Vyšlete svého vyšetřovatele na herní plán shromáždit vodítka, která případ objasní. Jakmile se vyšetřovatel přesune na vodítko, vezme si jej. Pokud se vám podaří sesbírat veškerá vodítka, případ je vyřešen a čeká vás bodová odměna!

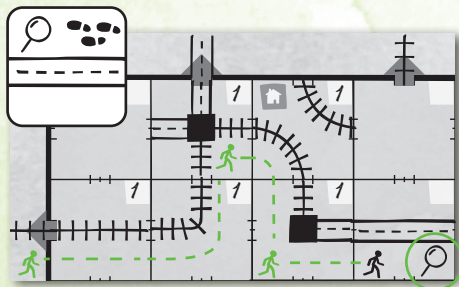
Při hře s  **rozšířením Vyšetřování** použijte následující **změny** v obvyklých pravidlech:

- ◊ Hra trvá pouze **6 kol**.
- ◊ Ještě než v prvním kole vrhnete kostky, vyberte si výjezd a nakreslete vedle něj svého vyšetřovatele (obr. 1c).
- ◊ Při kreslení cest **můžete** zakreslit výsledek na kostce vyšetřování, dle obvyklých pravidel umístování (Nezapomeňte nakreslit lupu, **nekreslete** však obrázky šlépějí.)
- ◊ Na konci kola **můžete** utratit tolik **bodů pohybu**, kolik je na kostce vyšetřování vyobrazeno **šlépějí**. Za každý utracený bod pohybu je možné provést jednu z následujících akcí:
 1. Přesunout svého vyšetřovatele na **sousední pole** spojené s jeho výchozím polem **dálniční cestou**.
 2. Přesunout svého vyšetřovatele z pole se **stanicí** (nebo z **železničního výjezdu**) na **pole se stanicí** napojenou na jeho výchozí pole jednou či více **železničními cestami**. Při tom jej musíte zastavit v **první stanici**, na niž cestou narazí (**nelze** přeskakovat stanice).
- ◊ Při přesunu vyšetřovatele smažte jeho postavičku na aktuální pozici a nakreslete ji znovu na **cílovém poli** (není třeba dělat to pro každý krok pohybu, stačí jej nakreslit až na konci cesty, po započtení všech bodů pohybu).
- ◊ Pokud se váš vyšetřovatel po utracení bodu pohybu ocitne na poli obsahujícím **vodítko** (lupu), zakroužkujte ji na znamení toho, že vyšetřovatel dané vodítko získal. V jednom kole lze sebrat **více než jedno vodítko**.
- ◊ Na konci hry získáte **1 bod** za každé vodítko, které jste shromáždili, a navíc ještě **4 body**, pokud se vám podařilo získat **všechna vodítka**.



Obr. 1c Na začátku hry nakreslete k jednomu ze svých výjezdů vyšetřovatele.

Příklad: Lilianin vyšetřovatel vyrazí z železničního výjezdu. Za 1 bod pohybu se přesune na stanici a za další bod pohybu na další stanici (protože první stanici nemohl přeskočit). Nakonec se za poslední, třetí bod přesune po dálnici na sousední pole a získává vodítko.



© 2020 Horrible Guild.
Všechna práva vyhrazena.
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

Distributor pro ČR:

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

(Ne)našli jste chybějící nebo poškozenou komponentu?
Napište nám na info@albi.cz!