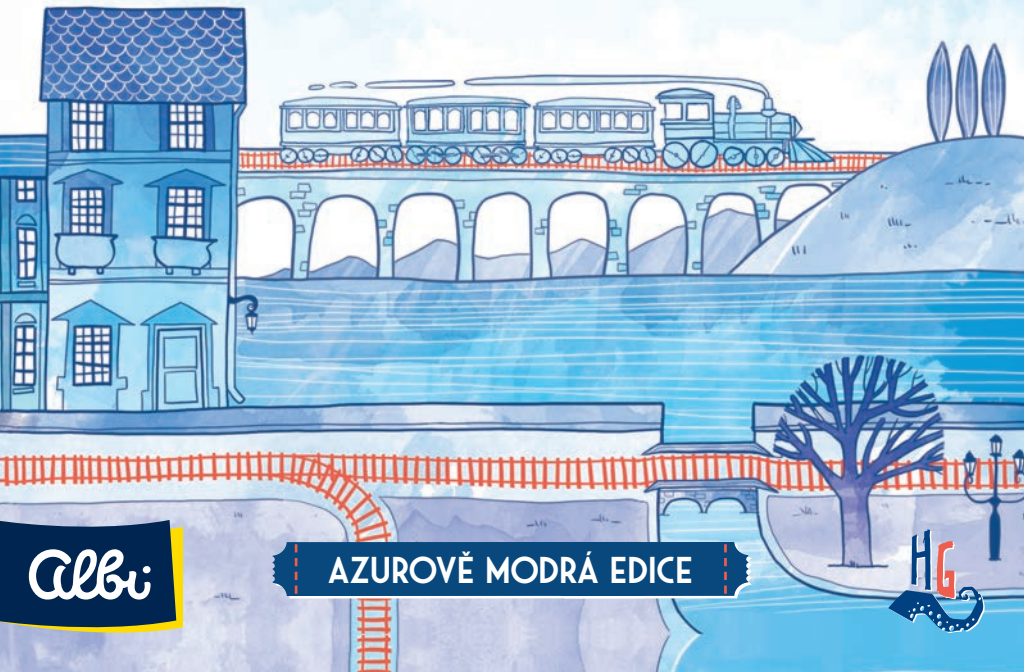


HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

CZ

RAILROAD™

ink

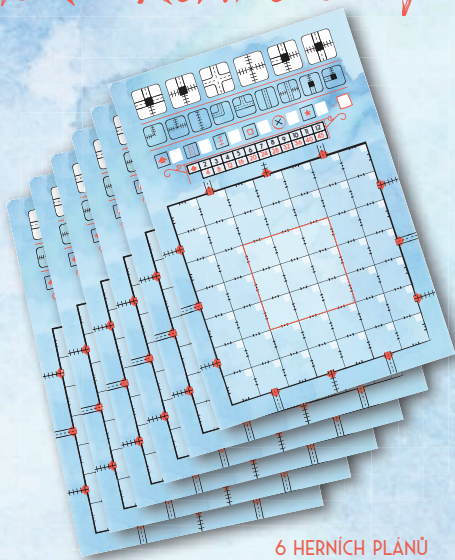


Albi

AZUROVĚ MODRÁ EDICE

HG

HERNÍ KOMPONENTY



6 HERNÍCH PLÁNŮ



6 POPISOVAČŮ



4 KOSTKY CEST




2 KOSTKY ŘEK



2 KOSTKY JEZER

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** a využití **středových polí** na svém herním plánu 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. Kostky cest umístěte doprostřed stolu.
4. Kostky řek a jezer použijete pouze při hraní s rozšířením (vizte stranu 10).

BODOVACÍ
TABULKA

ZVLÁŠTNÍ CESTY

PŘEHLED
AKTUÁLNÍCH CEST

HODNOTY
DOPRAVNÍCH SÍTÍ

VÝJEZDY

STŘEDOVÁ POLE

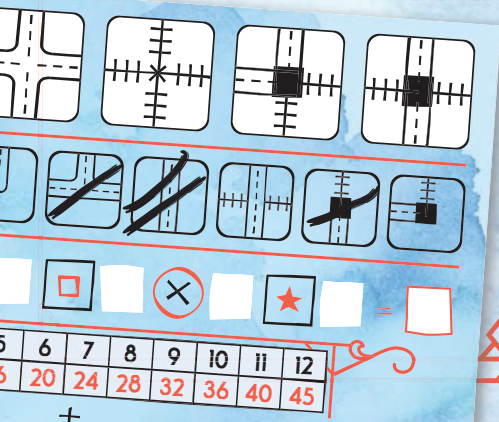


KOLE HRY

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 výsledek hodu **dobře viditelné** pro všechny hráče.



Ve hře jsou 2 druhy kostek cest.

3 kostky obsahují symboly následujících 6 druhů cest:



Přímá
dálnice



Přímá
železnice



Dálniční
zatáčka



Železniční
zatáčka



Dálnice
v tvaru „T“



Železnice
ve tvaru „T“

1 kostka obsahuje symboly následujících 3 druhů cest:



Nadjezd



Přímá
stanice




Stanice
v zatáčce

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

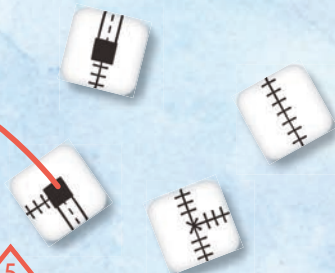
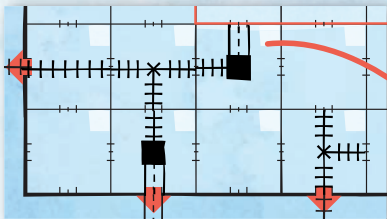
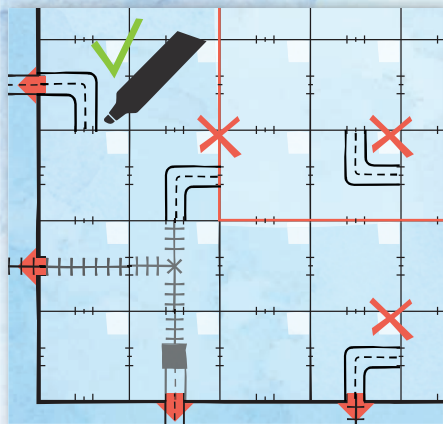
Tip: Pro větší přehlednost si můžete **označovat** cesty, které jsou pro toto kolo k dispozici, **v přehledu aktuálních cest**.

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** propojena buď s jedním z **výjezdů** , nebo již existující cestou. Pokud cestu **nemůžete propojit**, 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, abyste přímo propojili dálnici a železnici – k tomu potřebujete **stanici**.

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



POUŽITÍ ZVLÁŠTNÍCH CEST

Kromě cest určených hodem kostkami můžete také využít **6 zvláštních cest**, které naleznete v **horní části svého herního plánu** a které se **nenachází** na kostkách cest. Zvláštní cesty vám dovolí vytvořit rozsáhlejší dopravní sítě 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 křížkem**, aby bylo zřejmé, že ji již nemůžete použít znovu.

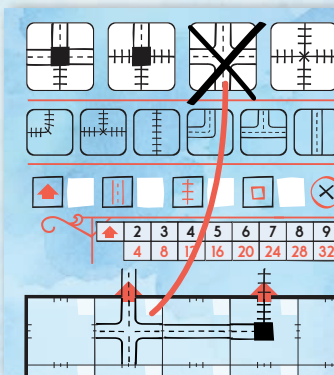
Zároveň platí, že **za celou partii** smíte použít **maximálně 3** zvláštní cesty (a pamatujte, že **maximálně 1 za kolo**).

KONEC KOLA

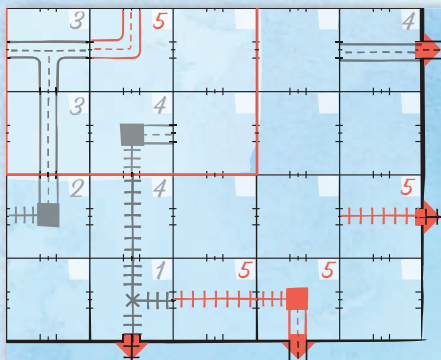
Jakmile jste všichni hotovi s kreslením zadaných cest, kolo končí.

Pole, do kterých jste v tomto kole nakreslili cesty, označte zápisem **čísla tohoto kola** do bílé kolonky v pravém horním rohu herního pole. Nikdy v průběhu hry **nesmíte mazat** cesty nakreslené v jiném než právě probíhajícím kole.

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




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





Příklad: Konec pátého kola



KONEC HRY

Partie končí po dohrání **sedmého kola**. V tu chvíli spočítejte body, které se vám podařilo získat. Sečtěte body, které jste získali za své **propojené výjezdy** , svoji **nejdelší železnici** a **nejdelší dálnici** a také využitá **středová pole**, a zapište je do vyhrazených kolonek **bodovací tabulky** na svém herním plánu. Pro další informace vizte následující stránku.

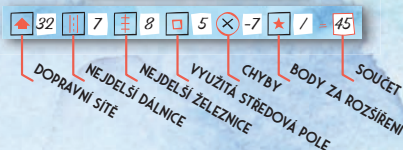
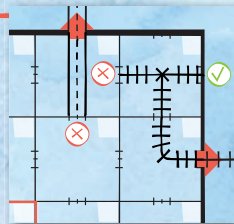
Poté musíte ověřit, kolik máte **nedokončených cest**. Každý **konec cesty**, který **není propojen** s žádnou **jinou cestou** nebo **vnějším okrajem** herního plánu, se počítá jako **chyba**. Označte každou z chyb symbolem: . Za **každou chybu** na svém herním plánu **ztratíte 1 bod**. I tyto trestné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

Poznámka: Pokud hrajete s rozšířením  (vizte stranu 10), zaznamenejte **případné body** do políčka **rozšíření** v bodovací tabulce.

Závěrem **sečtěte** všechny body, které jste získali (a **odečtěte** trestné body za **chyby**), a výsledek zapište 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.



Pro stažení hráčské desky
k vytištění skenujte QR kód!



© 2018 Horrible Games.
Všechna práva vyhrazena.
www.horrible-games.com

AUTOŘI

Návrh hry: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Ilustrace: Marta Tranquilli

Výtvarný návrh: Rita Ottolini, Noa Vassalli

Vedoucí projektu: Lorenzo Silva

Vedoucí výroby: Alessandro Pra', Flavio Mortarino

Text pravidel: Alessandro Pra'

Korektury pravidel: William Niebling

ČESKÉ VYDÁNÍ

Albi

Distributor: Albi Česká republika, a.s.

Český překlad: David Rozsval

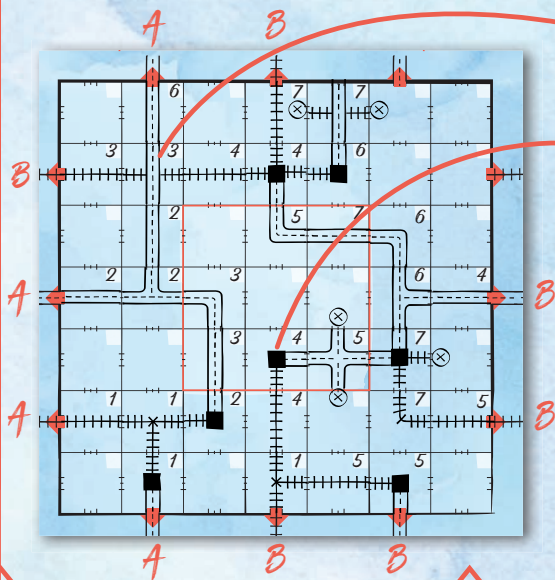
DTP české verze: Jiří Trojánek

Na překladu dále spolupracoval: Michal Stárek

JAK POČÍTAT BODY

PROPOJENÉ VÝJEZDY ▲

Hlavním zdrojem bodů je ve hře **Railroad Ink™** propojování výjezdů ▲. Výjezdy ▲, které jsou **na konci** hry navzájem propojeny **dopravní sítí** (sítí navzájem propojených dálnic a železnic), přinášejí na konci hry určité množství **bodů** dané **počtem výjezdů**, které příslušná dopravní síť obsahuje, 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	7	▲ 32
	4	8	12	16	20	24	

Příklad: Jiřinin herní plán na konci hry obsahuje 2 dopravní sítě. Jedna (A) propojuje celkem 4 výjezdy, a má tedy hodnotu 12 bodů. Druhá (B) propojuje 6 výjezdů, a má tedy hodnotu 20 bodů. Celkem za své dopravní sítě tedy Jiřina získá 32 bodů.

BONUSOVÉ BODY

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



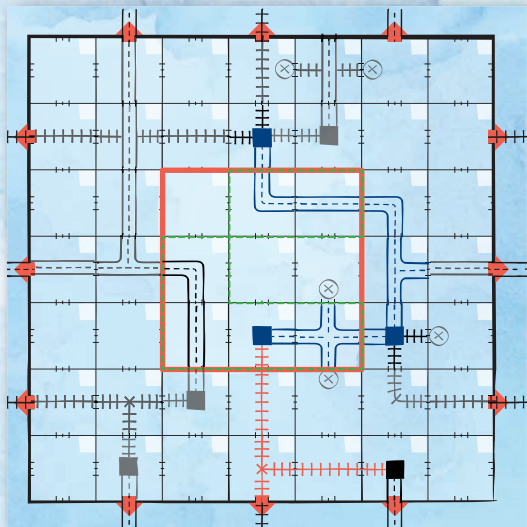
Nejdelší dálnice je **nejdelší nepřerušená řada sousedících polí** (nepočítajte smyčky či rozvětvení) obsahujících **dálnici** – například modře označená cesta na obrázku vpravo. Za **každé pole**, které tvoří nejdelší dálnici, **získáte 1 bod**. Stanice nejdelší dálnici **nepřerušují**. Na obrázku vpravo je modře zvýrazněna nejdelší dálnice tvořená osmi polí.



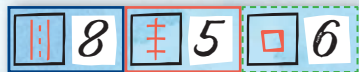
Nejdelší železnici vyhodnotíte stejným způsobem jako nejdelší dálnici, jenom místo polí s dálnicí spočtete pole **obsahující železnici**. Například nejdelší železnice na obrázku vpravo označená zelenou barvou má hodnotu 5 bodů.



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



*Pokud máte dvě či více stejně dlouhých nejdelších železnic nebo nejdelších dálnic, započítejte body **pouze za 1** z nich.*



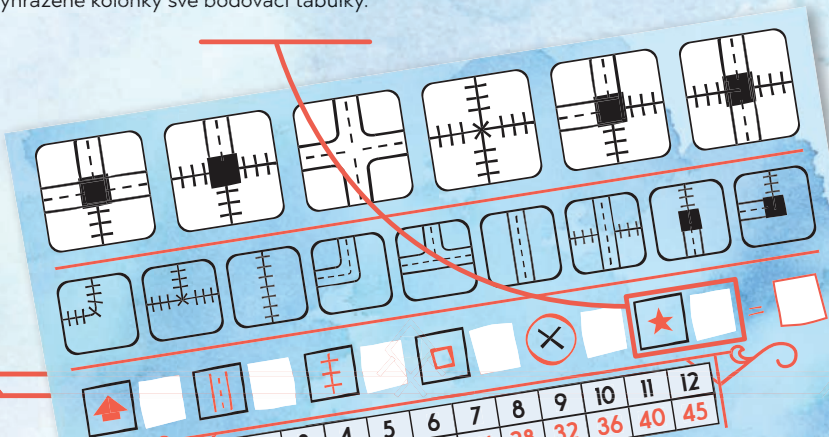
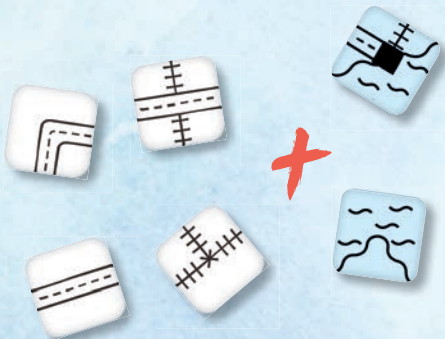
ROZŠÍŘENÍ ★

Jakmile se budete orientovat v základních pravidlech **Railroad Ink™**, můžete si hru obohatit použitím jednoho či obou volitelných rozšíření, která najdete v krabici s hrou.

Hrajete-li s rozšířením ★, na začátku kola spolu se 4 kostkami cest současně hodit **příslušnými kostkami z rozšíření**. Kromě toho mohou rozšíření též ovlivnit **počet kol trvání hry** a zpřístupnit vám nové způsoby, **jak získávat body**.


V průběhu hry se řídte **stejnými pravidly** jako v základní hře s drobnými **úpravami**, které budou popsány na následujících stranách.


Na konci hry nezapomeňte **sečíst body**, které vám přineslo použité **rozšíření ★** a zapsat je do vyhrazené kolonky své bodovací tabulky.



ŘEKY

 : 6 KOL

Řeky představují **třetí druh cest**. Tedy... tak trochu. Nemůžete s jejich pomocí propojovat výjezdy, ale můžete je spojovat navzájem a **vytvářet řeky**. Dálnice a železnice **nemohou** řeky **křížovat jinak** než s pomocí **mostů**, které vám mohou na kostkách řek padnout. Pokud se vytvoří co **nejdelší řeku** – získáte za ni bonusové body. Hrajete-li s rozšířením „Řeky“ , uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ◇ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ◇ Pokud nechcete, **nemusíte** při kreslení cest **použít žádnou** z kostek řek (stále však musíte použít všechny 4 kostky cest).
- ◇ Řeky, které nakreslíte, **nemusí být propojeny** s již existujícími cestami nebo jinými řekami.
- ◇ Řeky **nemůžete propojit** s jinými druhy cest, ani s výjezdy .
- ◇ Každý konec řeky, který **není propojený** s jinou řekou či okrajem herního plánu, se na konci hry pro účely trestných bodů počítá jako **chyba**.
- ◇ Na konci hry vyberte jednu z řek na svém herním plánu. Za **každé pole**, kterým tato řeka protéká, získáte **1 bod**. Další **3 body** můžete získat, pokud jsou **oba konce** této řeky propojeny s okrajem herního plánu.

Příklad: Jarmila vytvořila 2 říční cesty. **Nejdelsí řeka** by měla hodnotu 7 bodů, **není však oběma konci propojena s okrajem herního plánu**. Zato **kratší řeka** má hodnotu 8 bodů: 5 za každé své pole a 3 za propojení obou konců s okrajem herního plánu. Jarmila si proto vybere právě tuto řeku.

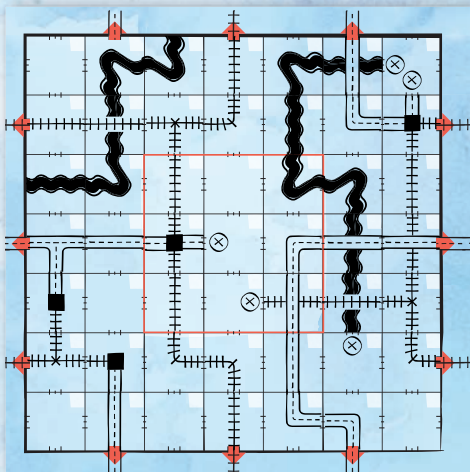
 8



SYMBOLY ŘEK




SYMBOLY MOSTŮ



JEZERA

 : 6 KOL

♦ Jezera přinášejí **dvě výhody**. V první řadě vám dovolují propojením vašich cest s jezerem za pomoci **mol** vytvořit ještě rozsáhlejší dopravní síť. Zároveň získáte bonusové body za **nejmenší jezero** na vašem herním plánu. Hrajete-li s rozšířením „Jezera“ , uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ♦ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ♦ Pokud nechcete, **nemusíte** při kreslení cest **použít žádnou** z kostek jezer (stále však musíte použít všechny 4 kostky cest).
- ♦ Jezera, která nakreslíte, **nemusí být propojena** s již existujícími cestami nebo jinými jezery.
- ♦ Nachází-li se na vašem herním plánu prázdné pole, které ze **tří stran** sousedí s otevřenými stranami jezera, okamžitě je **musíte kompletně vyplnit vodou**.
- ♦ Otevřené strany jezera se na konci hry **nepočítají jako chyby**.
- ♦ Dopravní síť propojené s pomocí mol se **stejným jezerem** se zároveň považují za **propojené navzájem (ne však pro účely počítání nejdelší dálnice či železnice)**.
- ♦ Na konci hry získáte **1 bod** za každé pole, na kterém se rozkládá vaše **nejmenší jezero**.

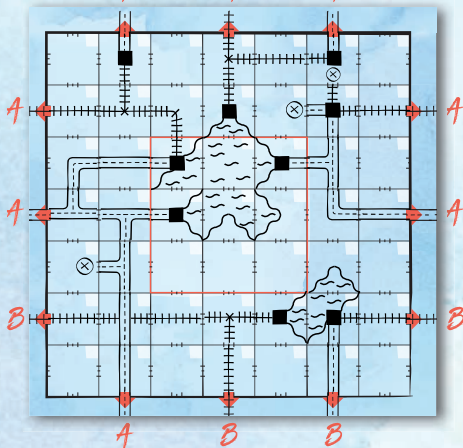
Příklad: Karlovo velké jezero by mělo hodnotu 7 bodů, ale protože vytvořil i jedno menší, získá pouze 3 body. Na druhou stranu mu menší jezero umožnilo propojit dvě menší dopravní sítě do jedné, propojující 4 výjezdy, díky čemuž získal 12 bodů!



OTEVŘENÉ STRANY JEZERA



MOLA



OKAMŽITÉ VYPLŇTE

OTEVŘENÉ STRANY JEZERA

12