

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

CZ

RAILROAD™

ink

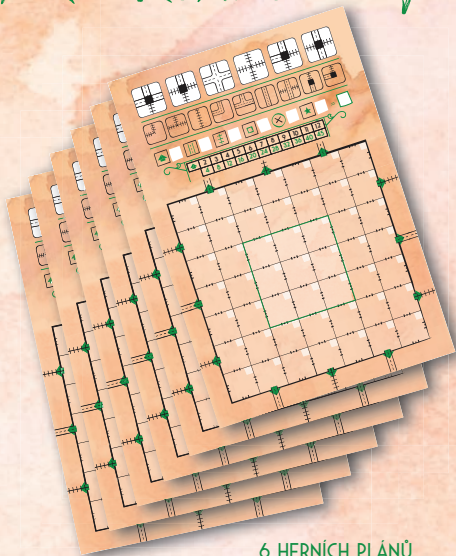


Albi

OHNIVĚ RUDÁ EDICE



HERNÍ KOMPONENTY



6 HERNÍCH PLÁNŮ



6 POPISOVAČŮ



4 KOSTKY CEST



2 KOSTKY LÁVY



2 KOSTKY METEORITŮ

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 lávy a metoritů použijete pouze při hraní s rozšířením (vizte stranu 10).

ZVLÁŠTNÍ CESTY

PŘEHLED
AKTUÁLNÍCH CEST

BODOVACÍ
TABULKA

HODNOTY
DOPRAVNÍCH SÍTÍ

VÝJEZDY

STŘEDOVÁ POLE



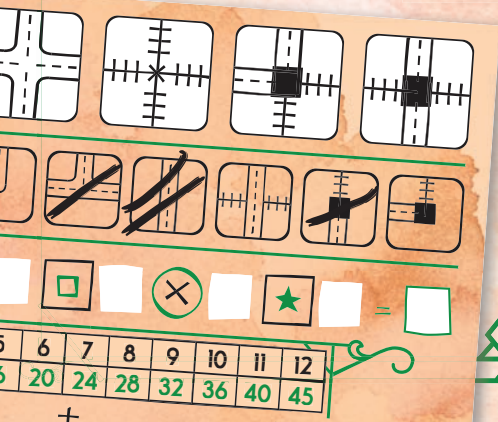
3

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 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 křížovaly, **aniž by byly propojeny**.

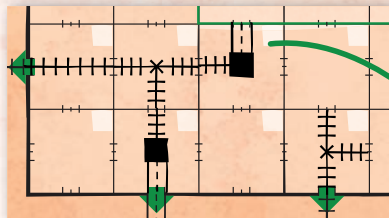
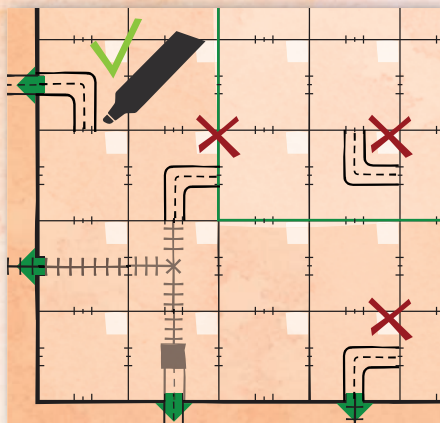
Tip: Pro větší přehlednost si můžete **označovat** cesty, které jsou pro toto kolo k dispozici, **v přehledu aktuálních cest**.

KRESLENÍ CEST

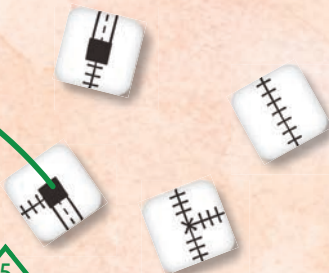
Po hodu kostkami musíte všichni **najednou** nakreslit zadané cesty na své herní plány. Kreslení má ovšem **několik pravidel**:

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 **staniční**.

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



5



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 **dohromady**.

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

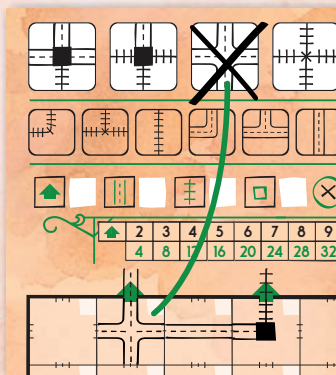
Zároveň platí, že **za celou hru** smíte použít **maximálně 3** zvláštní cesty (a pamatujte, že **maximálně 1 za kolo**).

KONEC KOLA

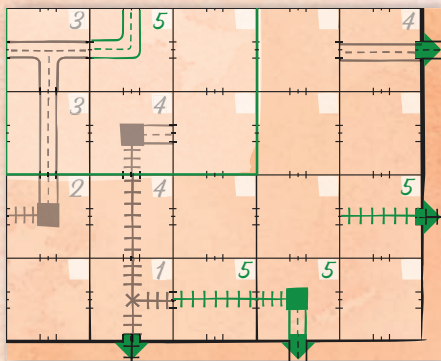
Jakmile jste všichni hotovi s kreslením zadaných cest, kolo končí.

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 ma-
zat** cesty nakreslené v jiném než právě probíhající 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 hru!





Příklad: Konec pátého kola



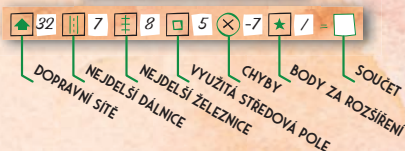
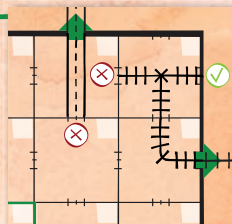
KONEC HRY

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.



© 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 Trojáněk

Na překladu dále spolupracoval: Michal Stárek

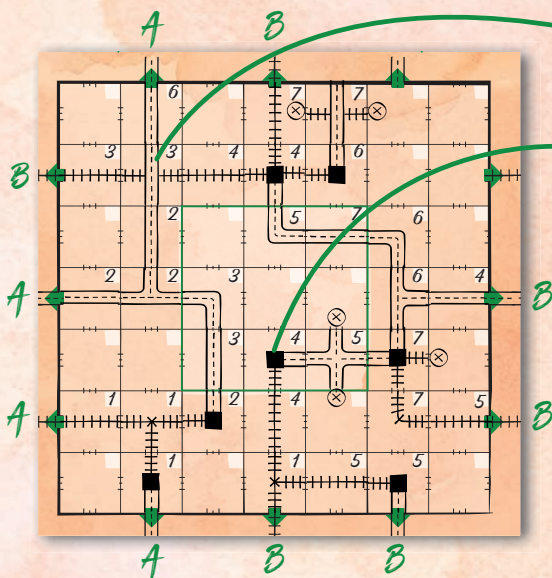


Pro stažení hráčské desky
k vytištění skenujte QR kód!

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 (nepočítáte 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 poli.



Nejdelší železnici vyhodnoťte 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**.



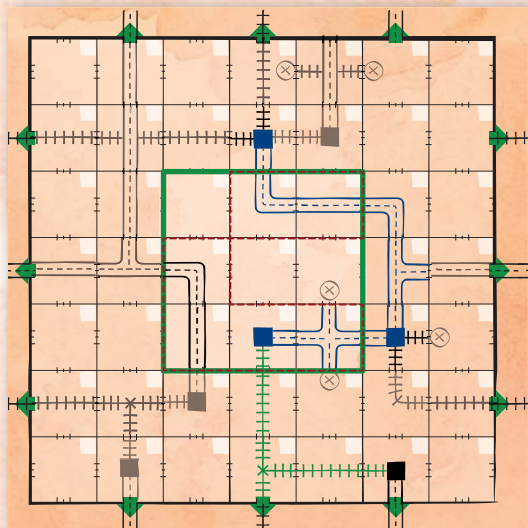
8



5



6



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 ★, musíte 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 použití **rozšíření** ★ a zapsat je do vyhrazené kolony své bodovací tabulky.



METEORITY

 : 6 KOL

Meteority budou **rozsévat zkázu**, ale zároveň na Zemi přinesou vzácné rudy a minerály. Každé kolo udeří 1 meteorit a svým dopadem vytvoří **kráter**, přičemž zničí jakoukoli cestu, kterou **zasáhne**. Pokud však **do kráteru dovedete své cesty**, můžete získat vzácné zdroje a skrze ně **bonusové body**. Hrajete-li s rozšířením „Meteority“ ★, uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ◇ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ◇ Jedna z kostek meteorů určuje **směr dopadu**, zatímco druhá jeho **vzdálenost**. Společně určují, **kam meteorit udeří**, a to směrem od pole, na které meteorit dopadl naposledy (v prvním kole směrem od **pole uprostřed herního plánu**).



Symbole vzdálenosti

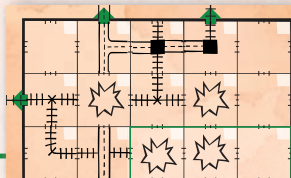


Symbole pevně daného směru

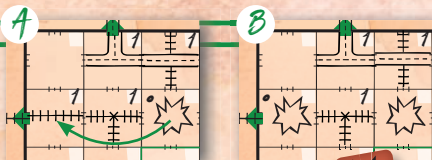


Směr dopadu meteoritu si může každý hráč zvolit sám.

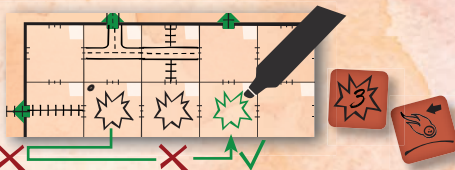
- ◊ Ve chvíli, kdy meteorit na nějaké pole udeří, **musíte do tohoto pole nakreslit kráter**. Pokud na tomto poli byla předtím nakreslena nějaká cesta, **musíte ji nejprve vymazat**.
- ◊ Označte pole, zasažené meteoritem zakreslením **tečky** do jeho levého horního rohu a **vždy** v tuto chvíli **vymažte označení** z pole, **zasaženého v minulém kole**!
- ◊ Pokud při vyhodnocování, na jaké pole meteorit dopadl, dosáhnete **okraje herního plánu**, meteorit se odrazil – zbytek vzdálenosti dopočítejte v **opačném směru**.
- ◊ Pokud by měl meteorit měl zasáhnout pole, které **již obsahuje kráter**, pokračujte při vyhodnocování v daném směru, dokud nenarazíte na pole, které kráter neobsahuje. Pokud přitom narazíte na okraj herního plánu, meteorit se **odrazí** (vizte předchozí odrážku).
- ◊ Na začátku kola (po hodu kostkami) můžete škrtnout jednu ze svých dostupných **zvláštních cest** a ignorovat díky tomu v tomto kole efekt **kostek meteoritů**. Tato akce se počítá jako **využití zvláštní cesty**.
- ◊ Kdykoli během kola můžete kráter vymazat, abyste místo něj **nakreslili novou cestu**.
- ◊ Na konci hry získáte za **každou cestu vedoucí do kráteru 2 body** (tyto „neukončené“ cesty se zároveň nepočítají jako chyby, ale ani jako spojitě cesty).



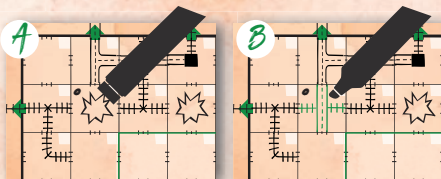
★ 12



Příklad: Díky pohybu o 2 pole vlevo (A) meteorit zasáhne přímoú železnici. Ta musí být okamžitě nahrazena kráterem.



Příklad: Meteorit by měl zasáhnout pole o 3 pole vlevo od místa posledního zásahu, ale hned o 1 pole vlevo se nachází okraj herního plánu. Meteorit se tedy odrazí a pohne se o 2 pole vpravo – na tomto poli se však už kráter nachází. Nový kráter proto nakreslete o další 1 pole vpravo.




Příklad: Chcete-li, můžete kráter (A) vymazat, abyste na jeho místě nakreslili cestu (B). Jedná-li se o místo posledního dopadu meteoritu, nemažte tečku, která jej označuje, abyste mohli určit, kam meteorit udeří v příštím kole!



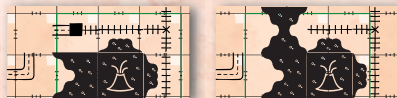
LÁVA

 : 6 KOL

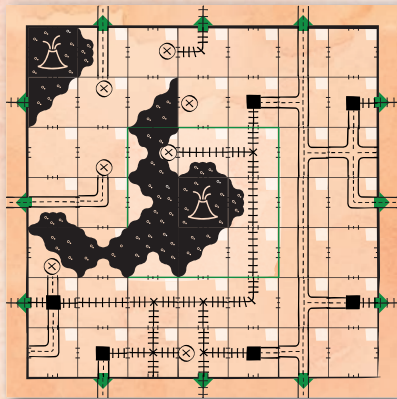
Vulkány mohou sopit, ale cesty se musí stavět dál! Obejděte zrádná lávová jezera a zabraňte magmatu, aby zničilo vaše cesty. Zastavte šíření lávových proudů, abyste získali bonusové body. Další **bonusové body** pak získáte za **největší lávové jezero** na svém herním plánu. Hrajete-li s rozšířením „Láva“ , uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ♦ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ♦ Na začátku hry nakreslete na pole uprostřed herního plánu sopku.
- ♦ Při kreslení cest **musíte** použít **alespoň 1** kostku lávy (můžete použít i obě a stále platí, že musíte zároveň použít všechny kostky cest).
- ♦ Nově nakreslená láva **musí být propojena** s lávou, která se na herním plánu již nachází.
- ♦ Během kola se kdykoli můžete rozhodnout **nakreslit novou sopku** (tj. pole zcela vyplněné lávou) na libovolné pole, které **nesousedí** s žádným polem obsahujícím lávu.
- ♦ Pokud na svém herním plánu nemáte žádná volná pole sousedící s otevřenou částí lávového jezera, **musíte** buď **nakreslit novou sopku**, nebo **smazat existující cestu**, abyste pro lávu udělali prostor.
- ♦ Otevřené části lávových jezer se na konci hry **počítají jako chyby**.
- ♦ Na konci hry získáte **5 bodů** za každé uzavřené lávové jezero. Zároveň získáte **1 bod** za každé pole svého **největšího lávového jezera** (bez ohledu na to, je-li uzavřené nebo ne).

Příklad: Karel má na svém herním plánu dvě lávová jezera. Jezero v levém horním plánu je uzavřené a má tedy hodnotu 5 bodů. Největší je však jezero uprostřed, které sice není uzavřené, ale i tak má hodnotu 11 bodů – 1 za každé pole, na kterém se rozkládá.



Příklad: Karel musí nakreslit povinné pole s lávou, ale k dispozici má pouze 1 otevřenou stranu lávového jezera. Novou sopku zakládat nechce, a tak se rozhodne udělat prostor pro lávu výmazem sousedící stanice.



SYMBOLY NA KOSTKÁCH LÁVY