

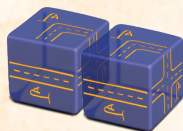
RAILROADTM

ink Rozšíření

Elektrina



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 řiďte **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.

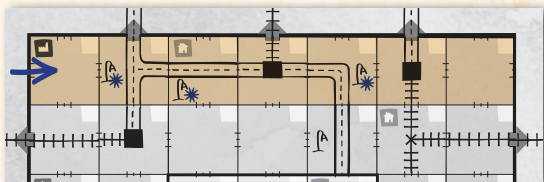


POULIČNÍ OSVĚTLENÍ

OBTÍŽNOST: SNADNÁ ⌚ : 6 KOL

Posvitte si na své nejdelší dálnice s rozšířením „Pouliční osvětlení“. Díky tomuto rozšíření budete moci nakreslit více dálnic, obklopených lampami pouličního osvětlení. Pamatujte však, že pro získání bonusových bodů musíte lampy nejprve rozsvítit. Dvojice kostek z rozšíření „Pouliční osvětlení“ obsahuje pouze dálnice, takže vaše nejdelší dálnice budou delší než kdy dříve. Navíc získáte body za rozsvícená světla. Hrajete-li s rozšířením „Pouliční osvětlení“ ★, uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ♦ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ♦ Při kreslení cest **můžete** použít výsledky z **kostek pouličního osvětlení** (stále však musíte použít výsledky z celkem čtyř kostek). Musíte přitom respektovat **běžná pravidla pro zakreslování cest**.
- ♦ **Pokaždé**, když použijete **zvláštní cestu** (a také pokaždé, když aktivujete svoji třetí univerzitu), musíte si zvolit jeden sloupec či řádek svého herního plánu a zakreslit hvězdičku na všechna pole daného řádku či sloupce, která **obsahují lampu pouličního osvětlení**. Tyto lampy jsou nyní **rozsvícené**. Lze zvolit i jiný řádek nebo sloupec, než je ten, do něhož jste zakreslili svoji zvláštní cestu. Každá lampy pouličního osvětlení může být rozsvícena **pouze jednou** (na každém poli smí být pouze jedna hvězdička).
- ♦ Na konci hry získáte za každou rozsvícenou lampu pouličního osvětlení **1 bod**.



Příklad:

Karel použil zvláštní cestu a musel si zvolit nějaký sloupec či řádek, do něhož zakreslí hvězdičky. Zvolil si první řádek a rozsvítil tak 3 lampy.



© 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:

David Rozsival

DTP českého překladu:

Jiří Trojáněk

Albi

www.albi.cz

Distibutor pro ČR:

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

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

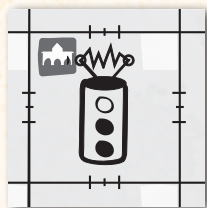


ELEKTRICKÁ SÍŤ

OBTÍŽNOST: TĚŽKÁ ⌚ : 7 KOL

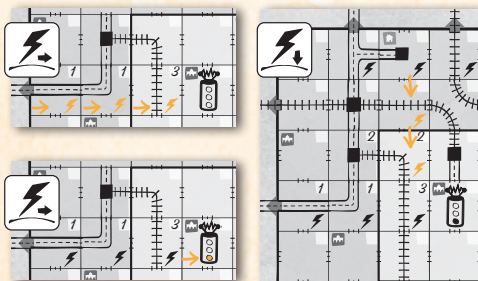
Řídte nad rámec svých cest ještě infrastrukturu **elektrické sítě** a propojte svá města s **akumulátorem**, abyste zajistili nepřerušené dodávky elektřiny. **Nabíjejte** akumulátor ve středu svého herního plánu a postavte elektrické vedení, které jej propojí s jednotlivými výjezdy. Kostky elektrické sítě určují **směr**, ve kterém můžete elektrifikovat své cesty: na konci kola elektrifikujete všechny **sousedící cesty** ve daném směru, počínaje **výjezdem** nebo již **elektrifikovanou cestou**. Jakmile elektrifikujete svůj akumulátor, **nabije se**. Na konci hry pak získáte počet bodů odpovídající počtu **výjezdů**, propojených s **akumulátorem**, vynásobených počtem **nabití** akumulátoru. Hrajete-li s rozšířením „Elektrická síť“ ★, uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ♦ Na začátku hry **zakreslete do středu svého herního plánu akumulátor** (obr. 1).
- ♦ Na konci každého kola **můžete** použít kostky elektrické sítě, abyste elektrifikovali své cesty. Začněte od **výjezdu** nebo od **již elektrifikované cesty** a posouvejte se ve směru udaného kostkou elektrické sítě (křivka na kostce představuje spodek herního plánu). Můžete elektrifikovat **tolik polí, kolik chcete**, za předpokladu, že leží v **přímé linii** a že na sebe elektrifikovaná pole navazují. Elektrifikované pole označte na svém akumulátoru. Po nabití akumulátoru je tato elektrifikace ukončena (nelze pokračovat dále).
- ♦ Pokud elektrifikaci **zahájíte** na **elektrifikovaném poli** sousedícím s akumulátorem a posunete se na akumulátor, získá akumulátor **1 bod nabití** (maximálně může mít 3). Nabití zaznamenejte vyplněním jednoho ze tří koleček na svém akumulátoru. Po nabití akumulátoru je tato elektrifikace ukončena (nelze pokračovat dále).
- ♦ Kostky elektrické sítě obsahují i stěny s **otazníkem**. Ta znamená, že můžete elektrifikovat pouze **jediné pole**, jedná se však o pole libovolné. Tento výsledek hodu lze také **namísto toho** využít pro **nabití** akumulátoru o 1 bod.
- ♦ Na konci hry získáte tolik bodů, **kolik nabití** má váš akumulátor **krát počet výjezdů** propojených s akumulátorem skze horizontálně či vertikálně navazující elektrifikovaná pole.
- ♦ Cesty propojené s akumulátorem se **nepovažují** za chyby.



Obr. 1:
Akumulátor a proces nabíjení.

Příklad 1: Tři příklady elektrifikace:



Příklad 2: Karel propojil se svým akumulátorem 5 výjezdů a zároveň jej dvakrát nabil. Získá tedy 10 bodů (5 výjezdů x 2 nabití).