

BALÍKÁŘI

RODINNÁ HRA O PUTOVÁNÍ ZÁSILEK



Balíkáři jsou deskovou hrou pro 1 až 4 hráče, ve které se stanete doručovateli, plánovači i dispečery – zkrátka každým, kdo je potřeba k tomu, aby balíček dorazil od odesílatele až k adresátovi. Dokážete ale být těmi nejrychlejšími? Koneckonců, zákazníci nevydrží na své nové oblečení, elektroniku a vánoční dárky čekat věčně!

PRINCIP HRY

Hráči si ve hře Balíkáři volí v každém kole čtyři akce, které musí v určeném pořadí splnit. Cílem hráčů je za pomoci těchto akcí nakládat náhodně rozmístěné balíky ve svém městě, a odesílat je ostatním hráčům, případně rozvázet obdržené balíčky po městě, přičemž za obě tyto aktivity hráči získávají přepravní body. Kdo má na konci pátého kola nejvíce přepravních bodů, stává se vítězem.

CÍL HRY

Cílem hry je mít na konci nejvíce přepravních bodů (PB).

HERNÍ KOMPONENTY



4 oboustranné
popisovací desky měst



1 oboustranná popisovací
deska překladišťě



4 hráčské žetony se stojánky



1 žeton
začínajícího hráče



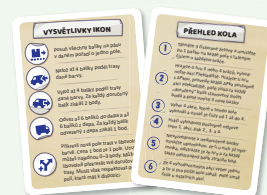
60 žetonů balíků ve 4 barvách
(15 od každé barvy)



1 neprůhledný látkový pytlík



4 mazací hadříčky



8 karet nápovědy

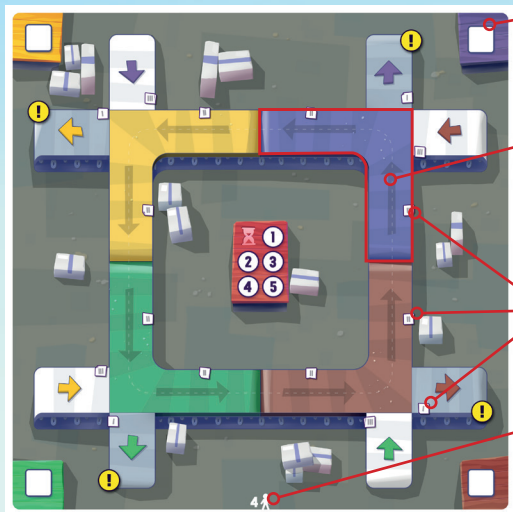


4 mazatelné popisovače
v červené a modré barvě



20 žetonů s čísly

ROZBOR HERNÍCH KOMPONENT – Deska překladiště



Bodovací pole v rohu desky. Sem si bude své PB zapisovat fialový hráč.

Fialové pole překladiště s naznačeným směrem pohybu balíků.

Čísla, která vám napovídají v jakém pořadí za sebou máte přesouvat balíky v rámci akce Překladiště. *Překladiště.*

Označení, které udává, že se jedná o stranu desky, určenou pro hru ve 4 hráčích.



Počítadlo kol. Na začátku kola vždy zaškrtněte příslušné číslo.



Vstupní pole překladiště fialového hráče.

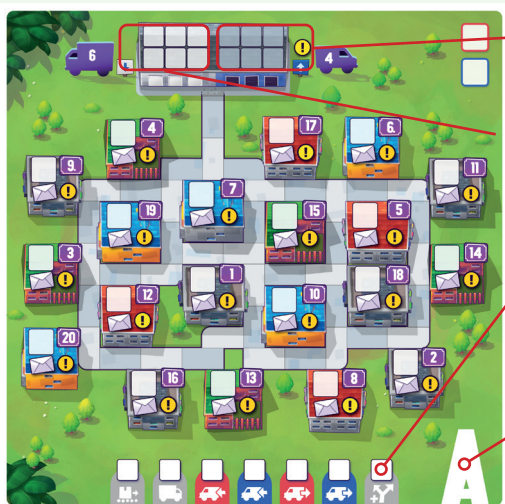


pořadí kroků při realizaci akce *Překladiště.*



Výstupní pole překladiště fialového hráče.

ROZBOR HERNÍCH KOMPONENT – Deska města



Vaše sběrné depo a příslušné pole pro upomínku.

Vaše rozvozové depo. Sem umístíte balíky, které jste přivezli z překladiště.

Do těchto polí budete zapisovat pořadí, v jakém budete provádět jednotlivé akce.

Označení, které udává, že se jedná o základní variantu desky města.



Sem zaznamenejte počet úseků trasy dané barvy, které máte k dispozici.



Jeden úsek trasy



Tento symbol slouží pro připomenutí maximálního počtu balíků, které lze převést na z překladiště v rámci akce Dálková přeprava.



Tento symbol slouží pro připomenutí maximálního počtu balíků, které lze vyzvednout/doručit během jedné akce sběr/rozvoz.



Pole adresy. Obsahuje číslo popisné, pole pro upomínku, pole se symbolem obálky pro označení požadovaného dodání a pole určené pro umístění balíku k vyzvednutí.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme jednu desku města a žeton dodávky dle svojí volby, a dále jeden červený a jeden modrý popisovač.
2. Zvolte si, jestli budete hrát zjednodušenou, základní, a nebo pokročilou variantu hry.
3. Hrajete-li zjednodušenou nebo základní variantu hry, otočte své desky města stranou s písmenem „A“ nahoru. Hrajete-li pokročilou variantu hry, otočte je stranou s písmenem „B“ nahoru.
4. Hrajete-li hru jednoho až tří hráčů, vyřadte hnědou barvu ze hry, a její komponenty vraťte do krabice. *Poznámka: Při hře jednoho až tří hráčů se vždy hraje se třemi barvami, při hře čtyř hráčů se všemi čtyřmi.*
5. **A.** Hrajete-li základní, nebo pokročilou variantu, vezměte desku překladiště, otočte ji stranou příslušnou danému počtu hráčů nahoru, a umístěte ji doprostřed herní plochy tak, aby orientace barev odpovídala zvoleným barvám jednotlivých hráčů. **B.** Vezměte 3 žetony balíků od každé barvy. Umístěte je do pytlíku. Poté z pytlíku náhodně táhněte žetony zboží – na každé z velkých barevných polí ve středu překladiště umístěte 3 tažená balíky. (viz obrázek). *Poznámka: Hrajete-li zjednodušenou variantu, bude deska překladiště sloužit pouze jako počítadlo kol a bodů (balíky na ni neumístujte).*
6. Všechny zbylé žetony balíků dejte do pytlíku.
7. Žetony s čísly zamíchejte a vyskládejte je po jednom lícem dolů do herní oblasti.
8. Každý hráč si do obou kolonek délky trasy (viz rozbor herních komponent) zapíše číslo 8.
9. Každý hráč si nyní musí zakreslit na svoji herní desku až osm modrých úseků trasy a osm oranžových úseků trasy.
10. Na desce překladiště si každý hráč do pole své barvy zapíše aktuální stav svých PB – tedy „0“.
11. Vyberte prvního hráče – měl by jím být ten, který naposledy dostal nebo odeslal balík. Ten si vezme žeton začínajícího hráče. Poté zahajte hru.



PRÁVIDLA PRO KRESLENÍ TRAS

- Obě trasy musí být napojeny na vaše příchozí a odchozí depo.
- Jeden úsek trasy může najednou obsahovat trasy obou barev.
- Trasa musí být nepřerušovaná.
- Trasa nemusí tvořit okruh.
- Trasa může mít maximálně tolik úseků, kolik ukazuje údaj v poli pro počet úseků trasy. Nelze přitom zaměňovat a směňovat červené úseky za modré a naopak.
- Trasu lze měnit pouze za využití akce *Změna trasy*.

PRŮBĚH HRY

Hra Balíkáři se hraje na pět kol.

Každé kolo hry se skládá ze čtyř fází:

1. Fáze přípravy
2. Fáze plánování akcí
3. Fáze vyhodnocení akcí
4. Fáze upomínek



FÁZE PŘÍPRAVY

Fáze přípravy se skládá ze dvou hlavních kroků: Tažení nových balíků k vyzvednutí, a v případě hry tří nebo čtyř hráčů, z automatického provedení akce *Překladiště*.

Na začátku fáze přípravy začínající hráč odškrtně dané kolo na počítadle kol.

Ve fázi přípravy se na deskách měst budou „objevovat“ nové balíky. V každé fázi přípravy hráč s žetonem začínajícího hráče otočí tři žetony s čísly (žetony poté nechte otočené lícovou stranou vzhůru). Každý hráč poté postupně táhne z balíčku tři žetony balíků a umístí je na svou desku města k adresám, odpovídajícím právě otočeným číslům popisným.


Poznámka: Táhne-li hráč v této fázi balík své barvy, vrátí jej zpět do pytlíku, a táhne jiný, a to do té doby, dokud netáhne nějaký, který není jeho barvy.

POZOR: Je-li pole s právě otočenou adresou již obsazené jiným balíkem k vyzvednutí, či očekává doručení (symbol obálky je zaškrtnutý), hráč na něj nový balík neumísťuje, a namísto toho pro něj otočte náhradní číslo (které platí pouze pro tohoto hráče). Otočené číslo ponechte lícem vzhůru.

Příklad: První hráč otočí žetony s čísly „3“, „6“ a „12“. Každý z hráčů proto táhne postupně jeden balík pro pole s adresou „3“, poté „6“ a poté „12“. Má-li již některý z hráčů některé z těchto polí obsazené, musíte pro něj otočit náhradní číslo.

Co dělat, když už jsou otočené všechny žetony čísel?

V tom případě je začínající hráč okamžitě otočí všechny zpět lícem dolů, zamíchá je, a znovu rozprostře v herní oblasti.

3-4  Poté, co jsou při hře tři nebo čtyř hráčů rozmístěny nové balíky, provede začínající hráč automatickou akci *Překladiště*. Tato akce je součástí fáze Přípravy a nepočítá se mezi akce daného hráče. Pravidla pro její provedení naleznete dále.

FÁZE PLÁNOVÁNÍ AKCÍ

V této fázi si každý hráč vybere čtyři akce na své desce města, kterým pomocí čísel od 1 do 4 přiřadí pořadí, podle kterého je bude v následující fázi vyhodnocovat. V této fázi nelze vybrat akci, kterou hráč v předchozím kole zneaktivnil (viz Fáze upomínek dále).

Příklad: Hráč v příkladu se rozhodl, že jako první akci v kole vykoná *Sběr po modré trase*, poté akci *Překladiště*, poté akci *Dálková přeprava* a nakonec akci *Rozvoz po červené trase*. Akci *Sběr po červené trase* nemůže v tomto kole použít, protože ji má zneaktivněnou z minulého kola.



FÁZE VYHODNOCENÍ AKCÍ

V této fázi budou hráči své akce provádět. Nejprve všichni hráči provedou postupně od začínajícího hráče a po směru hodinových ručiček svoji první akci, poté druhou, třetí a nakonec čtvrtou akci. Ve hře *Balíkáři* naleznete celkem sedm různých akcí: *Sběr* (2 varianty), *Rozvoz* (2 varianty), *Překladiště*, *Dálková přeprava* a *Změna trasy*.

SBĚR (2 VARIANTY)



Sběr znamená, že můžete přesunout až 4 balíky z adres, sousedících s díly trasy dané barvy (buď červené nebo modré) do svého sběrného depa. Pokud je již zaplněné, nemůžete tam žádné další balíky přidat, dokud se místo neuvolní.



POZOR: Je-li u adresy, z níž vyzvednete balíček, zakreslená upomínka, okamžitě ji smažte.

Poznámka: Na adresu můžete doručovat v případě, že se jakákoliv část domu na obrázku dotýká alespoň části dílu trasy. Nelze doručovat na adresu, které sousedí s dílem trasy pouze rohem.

Příklad: Karel se rozhodl vyhodnotit akci *Sběr po modré trase*. Přesune tedy zelený balík z adresy 6 a fialový balík z adresy 7 do svého sběrného depa. Ostatní balíky přesunout nemůže, protože buď leží na červené trase (adresa 3 a 4), nebo mimo obě trasy (adresa 10).

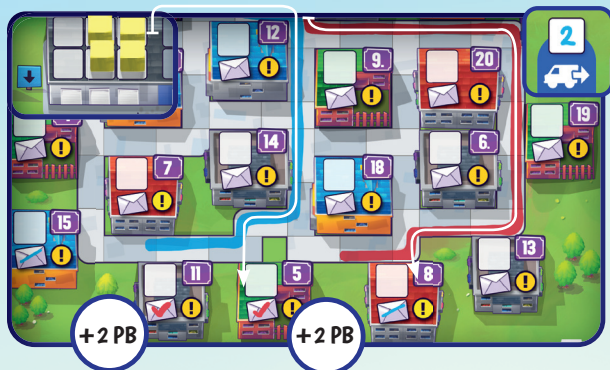


ROZVOZ (2 VARIANTY)

Rozvoz znamená, že můžete doručit až 4 balíky z rozvozového depa k adresám, sousedícím s díly trasy dané barvy (buď červené nebo modré). Adresy pro doručení jsou označeny zaškrtnutým symbolem obálky (viz akci *Dálková přeprava* dále). Za každý taktó doručенý balík si připište **2 body**. Doručené balíky okamžitě vraťte zpět do pytlíku a zaškrtnutí symbolu obálky smažte.

POZOR: Je-li u adresy, na níž doručíte balíček, zakreslená upomínka, okamžitě ji smažte.

Příklad: Karel provádí akci Rozvoz po modré trase. Může doručit po jednom balíčku na adresy 5 a 11. Odhodí je do sáčku a získá za každý 2 body. Na adresy 15 a 8 balíčky touto akcí doručit nemůže, protože leží na červené, resp. na žádné trase.

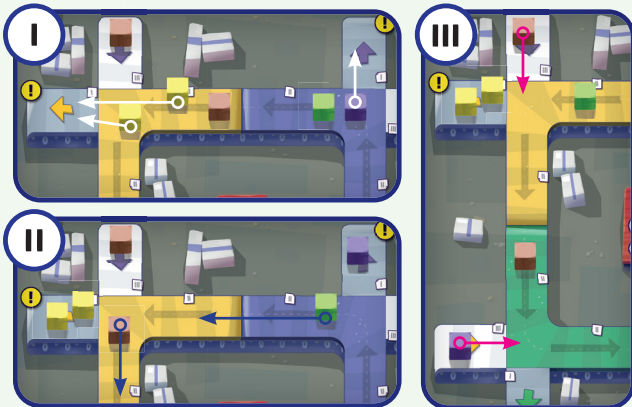


PŘEKLADIŠTĚ

Akce **Překladiště** slouží k posouvání balíků na páscech na desce překladiště. Při vyhodnocování akce překladiště vyhodnoťte postupně následující kroky:

1. Přesuňte všechny balíky, jejichž barva koresponduje s barvou daného pole překladiště, na příslušné výstupní pole.
2. Pohněte všemi balíky, které zbyly na polích překladiště o jedno pole proti směru hodinových ručiček.
3. Přesuňte všechny balíky ze vstupních polí na sousedící pole překladiště.

Příklad: Karel se rozhodne využít akci Překladiště. Dvě žluté a jedna fialová kostka leží na polích shodných barev, přesune je proto na příslušná výstupní pole (I). Poté posune zbylé kostky o jedno pole (II) a nakonec přesune na pole překladiště všechny kostky ze vstupních polí (III).



DÁLKOVÁ PŘEPRAVA

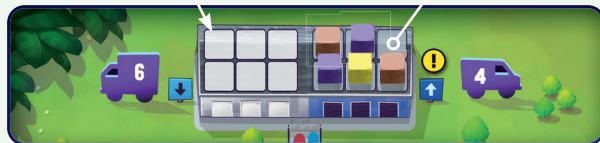
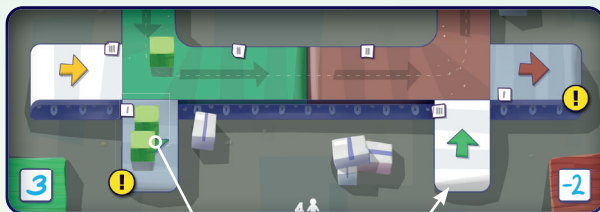
Při provedení akce **Dálková přeprava** smíte přesunout až šest balíků ze svého sběrného depa na vstupní pole vaší barvy na desce překladiště. Za každý takto přesunutý balík získáte **1 přepravní bod**. Zároveň také můžete pomoci této akce přesunout až šest balíků z výstupního pole vaší barvy na desce překladiště do svého rozvozevého depa.

Jakmile takto přesunete do svého příchozího depa nějaké balíky, otočte pro každý takový balík jeden žeton s číslem (žetony nechte otočené lícem nahoru). Na poli s příslušnými adresami poté zaškrtněte **symbol obálky** – právě tam je třeba některý z balíků z rozvozevého depa (jedno jaký) doručit.

Poznámka: Ve vzácných případech, kdy je na tažené adrese symbol obálky už zaškrtnutý, nebo se tam nachází balík k vyzvednutí, otočte náhradní číslo.

POZOR: Je-li u vašeho sběrného depa či výstupního pole desky překladiště zaškrtnutá upomínka, po vyhodnocení akce **Dálková přeprava** ji smažte.

Příklad: Karel využije akci Dálková přeprava a přesune nejprve pět balíků ze sběrného depa na začátek pásu (získá tak 5 PB), a poté dva balíky z výstupních polí na desce překladiště do svého rozvozevého depa. Třetí zelený balík ještě přesunout nemůže, neboť není na výstupním poli.



ZMĚNA TRASY

Akce **Změna trasy** vám umožňuje dvě věci: přikoupit nové díly trasy a zároveň překreslit své trasy. Je povoleno využít obě tyto možnosti nebo jen jednu z nich.

V jednom tahu smíte přikoupit 0 až 3 úseky trasy (je na vás, jak je poté rozdělíte mezi červenou a modrou trasu), každý za cenu jednoho přepravního bodu. Snižte si o utracené množství svůj aktuální počet přepravních bodů (je možné jít i do mínusu – zadlužit se), a poté vyznačte zvýšení dostupných dílů do polí označujících počet úseků trasy. Pak nově získané úseky přikreslete.

Druhou částí akce *Změna trasy* je možnost dle libosti překreslit trasu na své desce města. Při překreslování tras se musíte řídit pravidly popsanými v rámečku „Pravidla pro kreslení tras“ v oddílu „Příprava hry“.

Poznámka: Pokud při překreslování tras ztratíte přehled, podívejte se do pravého horního rohu své desky města, abyste si připomněli, kolik dilů každé trasy máte k dispozici.

Příklad: Karel provádí akci Změna trasy. Rozhodne se nakoupit 3 úseky trasy. Zaplatí 3 přepravní body a přičte si 1 úsek červené trasy a 2 úseky modré trasy. Přikreslí 1 nový červený úsek. U modré trasy se rozhodne pro větší změnu – kromě prodloužení trasy o 2 body přikreslí část trasy tak, aby nově dosáhla až k číslu popisnému 15 přes čísla 1 a 4.



FÁZE UPOMÍNEK

Poté, co všichni hráči provedli všechny čtyři své akce, nastává fáze upomínek. Ve fázi upomínek nejprve hráči zaškrtnou symbol vykřičníku (upomínku) u všech:

1. Polí své desky města, obsahujících nějaký balík.
2. Polí své desky města, která mají zaškrtnutý symbol obálky (očekávají doručení).



A dále u:

1. Svého odchozího depa, je-li tam alespoň jeden balík.
2. Svého výstupního pole překladiště, je-li tam alespoň jeden balík.



Je-li už u daného pole vykřičník zaškrtnutý, vraťte příslušný balík nebo balíky zpět do sáčku, či smažte zaškrtnutí symbolu obálky a odstraňte balík z rozvozového depa. Za každý takto vrácený balík nebo symbol obálky **ztrácíte 1 bod**. Označení vykřičníků u těchto polí poté smažte – tyto balíky se vám vyzvednout nebo doručit zkrátka nepodařilo.

Nové upomínky můžete v následujícím kole smazat těmito způsoby:

1. **Výstupní pole překladiště:** Odvezete-li odtud všechny balíky.
2. **Odchozí depo:** Odvezete-li odtud všechny balíky.
3. **Dodání – symbol obálky:** Doručíte-li na danou adresu balík.
4. **Vyzvednutí:** Vyzvednete-li z dané adresy daný balík.

V uvedených případech smažte upomínku okamžitě po vykonání dané akce!

Poté, co vyřešíte upomínky, každý hráč si vybere jednu z akcí, kterou využil v tomto kole, a zneaktivní ji pro kolo následující. Označuje vybranou akci křížkem, a poté smažte číselné označení ostatních využitých akcí. Zneaktivněnou akci nesmíte v příštím kole vyhodnocovat.

Na konci fáze upomínek předá aktuální začínající hráč žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po své levici.

Příklad: Karel musí zakreslit upomínku za nevyzvednutý balík na adrese 4 (i). U adresy 10 už upomínka je, balík proto odhodí do sáčku, odečte si 1 PB a upomínku smažte (ii). Další upomínkou musí označit výstupní depo a výstupní pole překladiště – i tam zůstaly balíky déle, než by měly (iii). Nakonec ještě musí upomínkou označit adresu 18, kam měl doručit balíček (iv). Na adrese 14 už upomínka je. Odhodí proto 1 balík z příchozího depa, upomínku i s označením symbolu obálky smažte, a odečte si 1 PB (v). Celkem tak v této fázi upomínek přijde o 2 PB.



KONEC HRY

Hra končí okamžitě po skončení posledního – pátého – kola. Na konci pátého kola vyhodnoťte podle obvyklých pravidel ztráty bodů za upomínky z minulého kola, nové upomínky už však zapisovat nemusíte.

Poté zkontrolujte, kolik přepravních bodů má každý hráč zapsáno na desce překladiště. Hráč, který dosáhl nejvíce bodů, se stává vítězem. V případě rovnosti vítězí ten hráč, který má v součtu k dispozici více úseků trasy. Pokud i poté rovnost přetrvává, vítězství se dělí.

HRA V JEDNOM A DVOU HRÁČÍCH

Při hře v jednom a dvou hráčích budete využívat jednoho (při hře dvou hráčů) či dva (při hře jednoho hráče) automatizované protivníky – takzvané APky. APkou lze případně oživit i hru tří hráčů (v takovém případě hrajte podle pravidel pro hru čtyř hráčů a hru APky vyhodnocujte podle pravidel, uvedených dále).

Pokud hrajete ve dvou hráčích, připravte kromě svých komponent také balíky v jedné barvě, která bude patřit APce. APka nebude mít svoji desku města.

Pokud hrajete sólo variantu, připravte kromě svých komponent také balíky ve dvou barvách, které budou patřit APkám. APky nebudou mít svoji desku města.

Zvolte si, s APkou jaké obtížnosti si přejete hrát (lehkou, střední, těžkou).

Ostatní kroky přípravy hry vyhodnoťte stejně jako při hře tří hráčů.

Poznámka: S APkou nelze hrát zjednodušenou variantu hry.

AUTOMATIZOVANÁ PŘEPRAVA (APKA)

APka vykonává zlomek akcí, které činí ostatní hráči. Každá APka v každém svém tahu vykoná následující kroky, a to ještě před tahem živých hráčů (živého hráče). **Tahy APky proveďte na konci Fáze přípravy.**

Kroky tahu APky:

1. Akce *Překladiště*
2. Doručení balíčků a zisk bodů
3. Vyzvednutí balíčků a zisk bodů

Poznámka: Při hře jednoho hráče vyhodnoťte nejprve všechny tři kroky pro jednu APku, a teprve poté všechny tři kroky pro APku druhou, a to ve stejném pořadí celou hru.

AKCE PŘEKLADIŠTĚ

APka nejprve provede akci *Překladiště* podle stejných pravidel, jako by ji prováděl hráč.

DORUČENÍ BALÍKŮ A ZISK BODŮ

Poté táhněte ze sáčku 3 balíky a položte je na první pole pásu příslušující APce tak, jako by je tam právě doručila pomocí akce *Dálková*

přeprava. Pokud takto táhnete balíky v barvě dané APky, vraťte je zpět do sáčku a táhněte nové, dokud nebudete mít 3 balíky v barvách, které dané APce nepřísluší. APka okamžitě získá určitý počet bodů daný zvolenou obtížností (viz tabulku níže), které jí přičtete.

Poznámka: APce body přičítáte za celou várku, nikoli za každý balík.

OBTÍŽNOST APKY A ZISK PB

LEHKÁ – 2

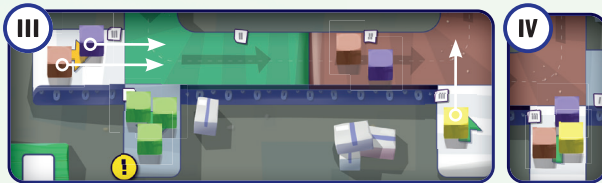
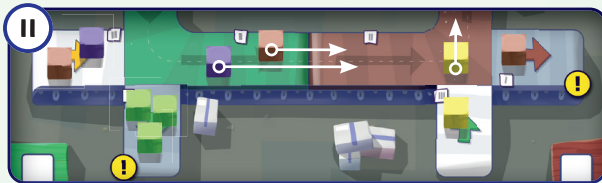
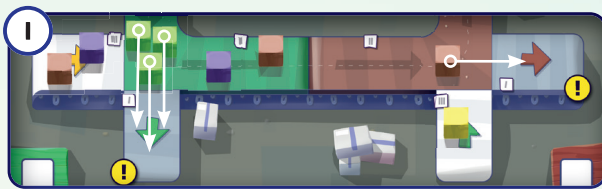
STŘEDNÍ – 3

TĚŽKÁ – 4

VYZVEDNUTÍ BALÍKŮ A ZISK BODŮ

Následně vraťte do pytlíku všechny balíky na výstupním poli překladiště APky. Za každý takto vrácený balík získá APka 1 přepravní bod. Získané body jí okamžitě přičtete.

*Příklad: APka v příkladu (hraje za zelenou barvu a střední obtížnost) nejprve provede akci *Překladiště* – posune hnědé a zelené balíky na výstupní pole ①, poté posune zbylé balíky o jedno pole ve směru hodinových ručiček ② a nakonec přesune na pole pásu všechny balíky ze vstupních polí ③. Poté umístí na své vstupní pole 3 balíky a získá 3 PB ④.*



Nakonec vrátí 3 zelené balíky ze svého výstupního pole zpátky do pytlíku a za každý získá 1 PB. Celkem tak v tomto kole získala 6 přepravních bodů.

Poté, co vyhodnotíte tyto kroky pro každou APku ve hře, pokračujte svými tahy podle normálních pravidel.

POKROČILÁ VARIANTA HRY

Při pokročilé variantě hry budete používat pokročilé strany desek měst. Ty se, na rozdíl od základní varianty, navzájem odlišují rozmístěním úseků tras, takže může být pro hráče náročnější najít optimální doručovací trasy.

Pokud si chcete hru dále ztížit, zvýšte cenu nových úseků tras na 2 PB za každý úsek.

Ostatní pravidla hry zůstávají stejná.

ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA HRY

Při hraní zjednodušené varianty hry budete používat desku překladíště pouze k počítání bodů a kol. Nebudete využívat pásy, a tedy ani akci *Překladiště*.

Hráči, kteří využijí akci *Dálková přeprava*, zkrátka jen předají příslušné odchozí balíky svým protihráčům, kteří je umístí do svého příchozího depa, a rovnou pro ně otočí žetony s čísly, aby zjistili, na jaké adresy je mají dodat. Za každý balík, odeslaný pomocí akce *Dálková přeprava*, získá odesílající hráč rovnou 1 přepravní bod.

Poznámka: Ve zjednodušené variantě hry má vaše příchozí depo neoomezenou kapacitu.

BALÍKÁŘI

RODINNÁ HRA O PUTOVÁNÍ ZÁSILEK

Návrh hry a produkce: David Rozsival

Ilustrace: Petr Štefek

DTP: Michal Peichl

Hra vznikla ve spolupráci se společností PPL CZ s.r.o.

Realizace projektu za PPL: Veronika Vozábová

EPPL®
PROFESSIONAL PARCEL LOGISTIC

Albi

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Mohu směřovat modré díly trasy za červené a naopak?

Nikoli. Trasy můžete pomocí akce Změna trasy libovolně překreslit, vždy ale musíte mít přesně tolik dlůž trasy každé barvy, kolik udávají údaje v pravém horním rohu vaší desky města.

Jaký popisovač mám používat k zapisování bodů, upomínek, akcí apod.?

To je na vás, můžete si vybrat jednu barvu, používat obě, jak vám to jen vyhovuje.

Mohu dosáhnout záporného počtu bodů?

Ano, s body můžete jít i do mínusu, například v případě, kdy rozšiřujete své trasy, nebo když se Vám obzvláště nedaří doručovat či vyzvedávat balíčky.

Kdy otáčím žetony s čísly?

Ve fázi přípravy, když se objevují nové balíky k vyzvednutí (otáčíte se tři čísla, společná pro všechny hráče, je-li daná adresa již obsazená, otáčíte se pro daného hráče nové číslo), a po vyhodnocení akce Dálková přeprava, když připravíte nějaké balíky do svého příchozího depa (tato čísla jsou pro vás unikátní). Jednou otočená čísla neotáčejte nazpět až do chvíle, kdy otočíte všechny. Teprve pak je všechny otočte zpět rubovou stranou vzhůru a zamíchejte je.

Kdy mažu upomínky?

Buď okamžitě ve chvíli, kdy vykonáte na daném poli příslušnou akci (sběr, rozvoz nebo dálková přeprava, podle toho čeho se upomínka týká), nebo na konci kola, ve fázi upomínek, když ztráctíte body za nevhodnocenou upomínku z předchozího kola.

Mohou mít při sólo hře obě APky různou obtížnost?

Ano, mohou. Doporučujeme tuto skutečnost poznačit k bodovacímu poli, příslušnému dané APce.

Co když na konci hry zůstanou na výstupním poli APky nějaké balíky? Získává za ně body?

Ne, každá APka získává body pouze na konci fáze vyhodnocení příslušné APky.

Kdy získávám body?

Kdykoli pomocí akce Dálková přeprava převezete balíky na překladiště (1 PB za každý balík) nebo když pomocí akce rozvoz doručíte balíky na příslušné adresy (2 PB za každý balík).