



HELMUT OHLEY - LEONHARD ORBLER

RUSKÉ ŽELEZNICE



HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRV – pro hru ve 4 hráčích

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 35 figurek dělníků (8 ve čtyřech barvách hráčů, 2 tyrkysové a 1 černá)
- 8 označovacích figur (po 2 ve čtyřech barvách hráčů)
- 48 kolejnic (po 12 černých, šedých a hnědých, 8 bezbarvých, 4 bílé)
- 8 ukazatelů průmyslového rozvoje
- 4 desky hráčů
- 37 lokomotiv (po 4 lokomotivách stupně 1 až 8, 5 lokomotiv stupně 9)
- 15 destiček inženýrů
- 20 žetonů zdvojnásobení
- 18 mincí
- 28 žetonů  (4 x 7 různých)
- 4 žetony zvýšení hodnoty
- 4 žetony Kyjevských medailí
- 1 destička posledního kola
- 4 žetony 100/200 bodů
- 4 žetony 300/400 bodů
- 10 karet cílových bonusů
- 5 karet 
- 4 karty pořadí na tahu
- 4 počáteční prémiové karty
- 1 pravidla hry
- 4 přehledové karty


1. **Herní plán** rozložte doprostřed stolu. Z žetonů 100/200 a 300/400 bodů vytvořte hromádku poblíž počátečního pole bodovací lišty (pole s hodnotou 100).












Hru vysvětlujeme v rozložení pro čtyři hráče. Změny pro případ hry ve dvou nebo třech hráčích najdete na str. 21.

10. Destičku posledního kola připravte poblíž herního plánu. Použijete ji v posledním kole hry.

Nyní zbývá ještě herní materiál, který patří jednotlivým hráčům. Na následující straně se dozvíte, jak s ním naložit.

9. **Destičky inženýrů** rozřídte podle rubové strany na hromádky **A** a **B**. Jedna destička nemá na rubové straně žádné písmeno. Položte ji s jednou mincí na příslušnou vyloženou kartu .

Poté zamíchejte zvlášť hromádku s písmenem **A** a hromádku s písmenem **B** a vezměte čtyři horní destičky z hromádky s písmenem **B** a vyložte je na pole herního plánu označená symboly    . Z hromádky s písmenem **A** vezměte tři destičky a vyložte je na pole se symboly   .

Pole se symboly   jsou na herním plánu nakreslena na šířku a slouží jako říkat proměnlivá akční pole. Sem vyložte destičky inženýrů lícem (tj. nahoru). (Tvar polí vyznačených na herním plánu vám pomůže položit destičky správnou stranou nahoru.). Zbylé destičky inženýrů můžete vrátit do hromádky **A** nebo **B**.

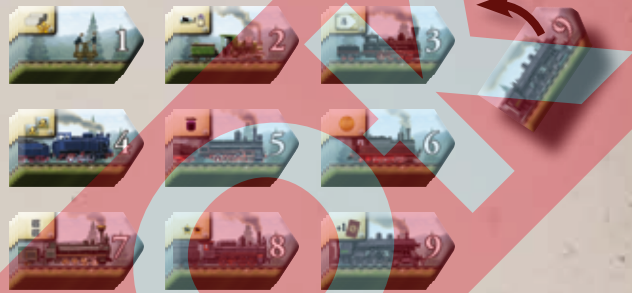


2. 5 karet vyložte lícem nahoru vedle herního plánu.

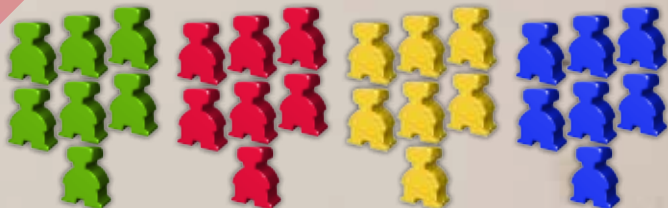
3. 10 karet cílových bonusů pečlivě zamíchejte, dvě vraťte zpátky do krabice tak, aby se na ně nikdo nedíval, a ze zbylých osmi vytvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu.



4. 37 žetonů lokomotiv otočte stranou s lokomotivami nahoru. Poté je rozřídíte podle číselných hodnot a vytvořte z nich sloupečky podle vyobrazení – vlevo sloupeček lokomotiv stupně 1, vedle sloupeček lokomotiv stupně 2 atd. Jeden z žetonů lokomotiv stupně 9 nemá fialovou rubovou stranu. Tento žeton položte na vyloženou kartu s obrázkem lokomotivy.



5. Obě tyrkysové figurky dělníků postavte na toto pole herního plánu. Černou figurku dělníka postavte na příslušnou vyloženou kartu . Dělníky v barvách hráčů rozřídte podle barev a vytvořte z nich obecnou zásobu tak, aby v ní bylo po 7 ks figurek od každé barvy. Osmého dělníka každé barvy můžete vrátit do krabice – nebude ho ve hře čtyř hráčů zapotřebí.



y s písmeny **A** a **B** vyložte ji spolu s cílovými kartami s písmeny **A** a **B**. Nyní vyložte rubem nahoru karty s písmeny **A** a **B** (budeme jim sloužit světlou stranou) a vyložte destičky s písmeny **A** a **B** do krabice.

8. Dílky kolejnic rozřídte podle barev a vytvořte z nich všeobecnou zásobu poblíž herního plánu.



6. Připravte obecnou zásobu všech 20 žetonů zdvojnásobení poblíž herního plánu.¹

7. Vytvořte bank ze všech 18 mincí.²

¹ Jejich množství je záměrně omezeno. Náhradu použijte jen v případě, že nějaký ztratíte.
² Zásoba mincí naopak omezená není. Pokud vám během hry dojdou, použijte vhodnou náhradu.

PŘÍPRAVA HRY – MATERIÁL PRO JEDNOTLIVÉ HRÁČE – ve 4 hráčích

1 Každý hráč si zvolí barvu. Vezme si **1 desku hráče** ve své barvě a položí ji před sebe na stůl.

3 Každý hráč obdrží **3 černé kolejničky** z obecné zásoby a položí po jedné na první políčko každé trati na své desce.

4 Každý hráč dále obdrží **5 figurek dělníků** své barvy a postaví je před sebe na stůl. Po dvou figurkách každé barvy zůstane v obecné zásobě.

5 Hráči dále dostanou **1 minci** z banku.

6 Každý hráč umístí **1 ukazatel průmyslového rozvoje** na místo označené šipkou.

7 Každý hráč dále obdrží **7 různých žetonů** (druhý ukazatel průmyslového rozvoje, **1 žeton Kyjevské medaile** a **1 žeton zvýšení hodnoty**) (jak vidíte na obrázku) a vyloží vše před sebe na stůl.

8 Nyní zamíchejte **karty pořadí na tahu** a náhodně přidělte každému hráči po jedné (pokuste se, aby vás přitom neovlivnil fakt, že karty nemají stejnou rubovou stranu). Hráči vyloží svou kartu před sebe na stůl stranou s číslem nahoru.

9 Každý hráč dále dostane **2 označovací figury** ve své barvě a umístí je na herní plán: jednu na první pole bodovací lišty, druhou na pole lišty pořadí na tahu odpovídající jeho vylosované kartě pořadí na tahu.

11 Nakonec obdrží každý hráč **jednu přehledovou kartu**.



2. ukazatel průmyslového rozvoje

Kyjevská medaile

žeton zvýšení hodnoty



Poznámka: Doporučujeme vám, abyste herní materiál příslušející jednotlivému hráči na konci hry uložili do zvláštního sáčku a netřídili ho podle typů, velmi vám to usnadní přípravu hry pro příští partii.

PŘÍPRAVA HRY – HRÁČ

ÚVOD O PRAVIDLECH

S ohledem na komplexnost hry vysvětlujeme pravidla tak, že se nejprve zaměříme na všeobecný průběh hry. Teprve poté bude krok po kroku následovat podrobné vysvětlení jednotlivých možností a zvláštních případů. Neděste se proto, pokud budete mít pocit, že jsme na něco zapomněli – dozvíte se to v dalším textu. Konec konců, ani Rusko nevybudovali za jediný den...

LEGENDA HRY

V této hře budete představovat železniční velkopodnikatele, kterým byl svěřen úkol vybudovat Transsibiřskou magistrálu a dvě další páteřní železniční tratě. Kromě vlastní stavby železnic budete pořizovat nové lokomotivy, najímat dělníky a inženýry a vůbec podporovat průmyslový rozvoj země. To vše za účelem získání co největšího počtu bodů.

Hráči provádějí své tahy jeden po druhém, přičemž se střídají na tazích tak dlouho, dokud se všichni tahu nevzdají – nepasují. Poté následuje vyhodnocení – přidělení bodů a začíná další kolo hry. Hra ve čtyřech hráčích se hraje na 7 kol.

POPIS JEDNOHO TAHU HRÁČE

Provést tah znamená, že si hráč vybere jedno neobsazené akční pole, postaví na něj požadovaný počet figurek dělníků a ihned provede příslušnou akci.

Přitom je potřeba dodržovat následující zásady:

- * vybrané akční pole musí být **volné**, to znamená, že na něm nejsou žádné figurky dělníků či mince (viz dále);
- * na vybrané pole musí postavit přesný počet požadovaných figurek dělníků;
- * požadované dělníky je třeba brát z vlastní zásoby;
- * příslušnou akci je třeba provést okamžitě;
- * akci je třeba provést v plném rozsahu, nikoliv pouze částečně;
- * v jednom tahu je možno provést vždy jen jedinou akci.

***Poznámka:** Z těchto zásad existuje několik málo výjimek, ty budou zmíněny dále. Všechny akce, které je možné zvolit, jsou pozitivní, čili nikdo nebude nucen provádět nějakou akci k vlastní škodě. Stejně tak vše, čeho dosáhnete, vám už zůstane do konce hry – ve hře nejsou žádné situace, kdy byste mohli o něco již získaného či vybudovaného později přijít.*

požadovaný počet dělníků
symbol příslušné akce



OBLASTI AKČNÍCH POLÍ NA HERNÍM PLÁNU

STAVBA TRATI
strana 6

LOKOMOTIVY A TOVÁRNY
strana 8

PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ
strana 11

DOPLŇKOVÉ AKCE
strana 12

INŽENÝŘI
strana 13

POŘADÍ NA TAHU
strana 14



Popis oblastí a jednotlivých akčních polí následuje dále.

I STAVBA TRATÍ

Oblast akčních polí umožňujících výstavbu tratí patří k nejdůležitějším v celé hře.

Každý hráč má na své desce znázorněny tři tratě, které může v průběhu hry postupně budovat.

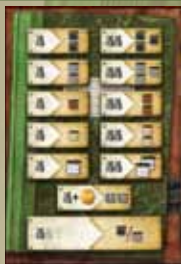
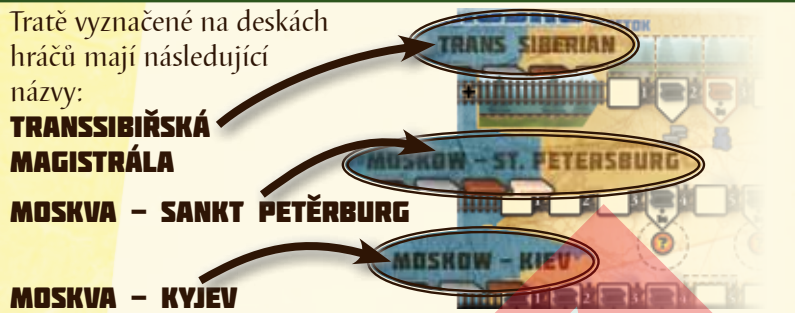
Čím dále se mu podaří se stavbou tratí pokročit, tím více bodů za ně při vyhodnocení na konci každého kola získá.

Tratě vyznačené na deskách hráčů mají následující názvy:

**TRANSSIBIŘSKÁ
MAGISTRÁLA**

MOSKVA – SANKT PETĚRBURG

MOSKVA – KYJEV



K VÝSTAVBĚ ŽELEZNIČNÍCH TRATÍ JE ZAPOTŘEBÍ

PROVÁDĚT AKCE OBLASTI STAVBY TRATÍ

A POUŽÍT DÍLKY KOLEJNIC.



POSTUP VÝSTAVBY TRATÍ

Hráč, který chce provádět stavbu tratí, si ve svém tahu musí zvolit nějaké akční pole, které stavbu tratí umožňuje. Umístí na něj požadovaný počet dělníků a poté posune kolejnici na své desce o počet polí odpovídající instrukci na příslušném akčním poli.

Příklad:

1

Modrý umístí dva dělníky na toto akční pole.



Akční pole udává tři kroky černou kolejnicí.

2

Hráč přesune černou kolejnici na trati Transsibiřské magistrály na své desce o tři políčka vpřed (tj. vpravo).



Hráč může kroky posunu kolejnice libovolně rozdělit mezi své tři tratě.

nebo

2

Modrý nejprve posune černou kolejnicí na **jedné** své trati o dvě pole vpřed a na **jiné** trati o jedno pole vpřed. Celkem tedy opět provedl tři kroky černou kolejnicí.



Tímto způsobem je celá tato akce u konce.

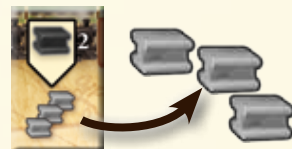
K zisku většího počtu bodů je třeba své tratě dále rozvíjet. K tomu budete potřebovat i kolejnice dalších barev. Tím je v této hře znázorněn větší pokrok v kvalitě budované tratě.



BUDOVÁNÍ KOLEJÍ DALŠÍCH BAREV

Abyste mohli budovat i koleje dalších barev, musíte nejprve získat příslušné kolejnice. To je možné pouze tak, že černou kolejnicí dosáhnete polí 2, 6, 10, resp. 15 na trati Transsibiřské magistrály

Příklad: Jakmile hráč černou kolejnicí dosáhne nebo překročí pole 2 své Transsibiřské magistrály, dostane okamžitě ze všeobecné zásoby 3 šedé kolejnice. Položí je na svou desku, ke každé trati po jedné. Od tohoto okamžiku může hned začít budovat koleje této barvy.



Koleje šedé barvy lze budovat tak, že ve svém tahu umístíte na příslušné akční pole požadovaný počet dělníků a poté posunete šedou kolejnici (nebo kolejnice) po trati (nebo tratích) o příslušný počet polí vpřed.

Příklad:
1 **Modrý** umístí jednoho dělníka na toto akční pole. Akční pole udává dva kroky šedou kolejnicí.



2 V rámci prvního kroku umístí nyní hráč šedou kolejnici na první pole zvolené tratě. Druhým krokem ji pak posune o další pole vpřed.
Poznámka: I zde je možno kroky rozdělit mezi více tratí.



U kolejí ostatních barev se postupuje stejně.



Dosáhne-li (nebo překročí) hráč černou kolejnicí na trati Transsibiřské magistrály pole 6, dostane tři hnědé kolejnice ...



... na poli 10 dvě bezbarvé kolejnice ...

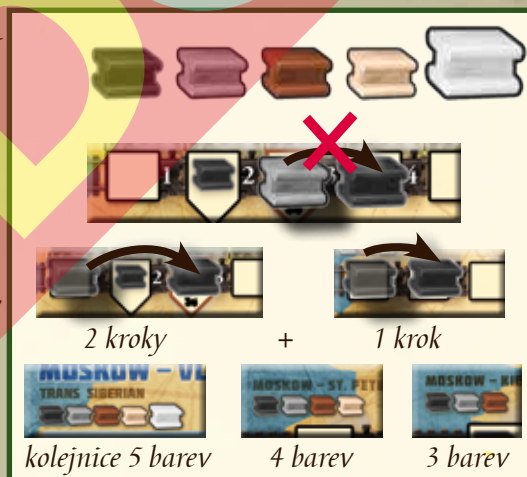


... a na poli 15 jednu bílou.

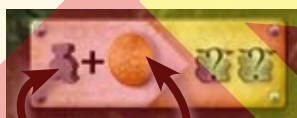
Poznámka: Na tratích se vyskytují i další důležitá pole. O těch se dozvíte více na stranách 16 a 17.

ZÁSADY STAVBY KOLEJÍ

- * Kolejnice je třeba budovat v předepsané posloupnosti barev – černé, šedé, hnědé, po nich bezbarvé a nakonec bílé.
- * Kolejnice je dovoleno přesunovat vždy jen na volná pole tratí. Kolejnice další barvy nikdy nemůže „dohonit“ nebo „předhonit“ kolejnici předchozí barvy, musí ležet na trati vždy až za ní.
- * Umožňuje-li akce provedení více kroků nějakými kolejnicemi, hráč může tyto kroky vždy libovolně rozdělit mezi své tratě.
- * Na všech tratích nelze použít kolejnice všech barev. Použití barev kolejnic na tratích je symbolicky znázorněno přímo na deskách hráčů.

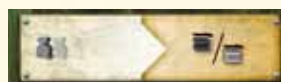


OVĚ PRVNÍ (NEBO SPODNÍ?) AKČNÍ POLE OBLASTI STAVBY TRATÍ



Chce-li hráč využít toto akční pole, musí sem umístit jednoho dělníka a jednu minci. Pak smí provést celkem až dva kroky libovolnými kolejnicemi na svých libovolných tratích.

Příklad: **Modrý** na toto pole umístí svého dělníka a jednu minci. Poté nejprve přesune svou černou kolejnicí na některé své tratě o jedno pole vpřed a následně přesune šedou kolejnicí o jedno pole vpřed.



Toto akční pole je jediné v celé hře, které může být využito **opakovaně** v téměř kole – je možno ho využít, i když už je obsazeno cizím nebo i vlastním dělníkem. Zvolíte-li si toto akční pole, můžete provést jeden krok buď černou, nebo šedou kolejnicí.

Příklad: Přestože toto akční pole ve svém tahu využít již **modrý** hráč (stojí zde jeho dělník), může ho **červený** hráč využít také. Postaví sem svého dělníka a rovněž provede příslušnou akci.



LOKOMOTIVY



PRO ZÍSKÁNÍ LOKOMOTIV JSOU DŮLEŽITÁ

AKČNÍ POLE OBLASTI LOKOMOTIVY
A TOVÁRNY



A ŽETONY LOKOMOTIV.

ZÍSKÁVÁNÍ LOKOMOTIV

Chcete-li získat novou lokomotivu, vyberete si příslušné akční pole, umístíte na něj požadovaný počet dělníků a vezmete si z obecné zásoby lokomotivu **nejnižšího stupně**, která je tam dosud k dispozici. Lokomotivu umístíte k jedné ze svých tří tratí.

Příklad:

1

Zelený hráč umístí svého dělníka na horní akční pole oblasti lokomotivy a továrny.



2

Vezme si ze zásoby lokomotivu stupně 2 ...



3

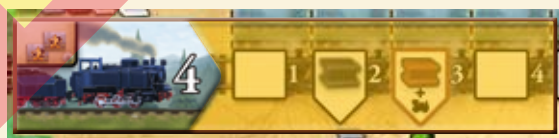
... a umístí ji ke své trati do Sankt Petěrburgu.



U tratí do Sankt Petěrburgu a Kyjeva smí ležet vždy jen po jedné lokomotivě, u Transsibiřské magistrály mohou ležet lokomotivy dvě. Číselná hodnota lokomotiv udává jejich výkonový stupeň, což představuje, jak daleko lokomotivy „dojedou“, resp. na kolik polí tratí „dosáhnou“.



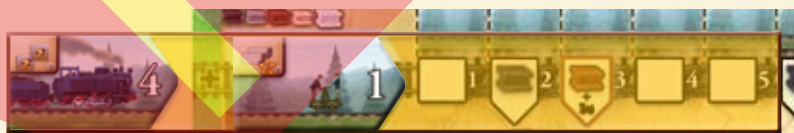
Lokomotiva stupně 1, kterou má každý hráč k dispozici od začátku hry, dosáhne jen prvního pole Transsibiřské magistrály.



Lokomotiva stupně 4 dosáhne prvních čtyř polí tratí.

Transsibiřská magistrála je jedinou tratí, u níž mohou být umístěny až dvě lokomotivy. Jedna se umísťuje k okraji desky hráče jako u ostatních tratí, místo pro druhou lokomotivu je vyznačeno přímo na desce hráče.

Pokud u Transsibiřské magistrály leží dvě lokomotivy, jejich společný dosah je dán součtem výkonových stupňů obou těchto lokomotiv.



U Transsibiřské magistrály leží lokomotivy stupňů 1 a 4. Jejich celkový dosah je prvních pět polí tratí.

ZVÝŠENÍ VÝKONU LOKOMOTIVY

Stávající lokomotivu lze nahradit novou lokomotivou **vyššího stupně**.

Příklad:

1

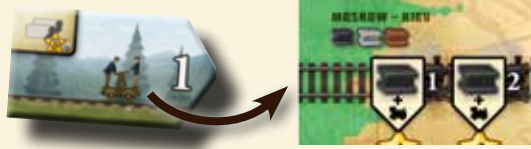
Zelený získá lokomotivu stupně 4 a přiloží ji ke své Transsibiřské magistrále. Zde však již leží lokomotiva stupně 3 a od začátku hry také lokomotiva stupně 1. Zelený se rozhodne nahradit lokomotivu stupně 1.



Stará lokomotiva však není tímto ztracena. Je možné ji umístit k nějaké jiné vlastní trati.

2

Zelený umístí nahrazenou lokomotivu stupně 1 ke své trati do Kyjeva, kde dosud žádná lokomotiva neležela.

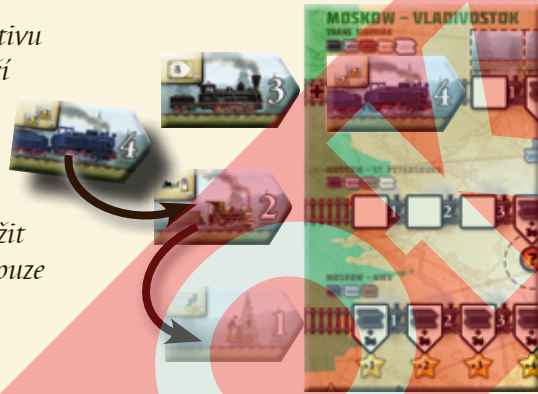


Pokud přemístíte nahrazenou lokomotivu k trati, kde již také nějaká lokomotiva leží, může dojít k řetězení náhrad lokomotiv.

3

V některém z pozdějších tahů přiloží **zelený** lokomotivu stupně 4 ke své trati do Sankt Petěrburgu, kde již leží lokomotiva stupně 2. Tu hráč vezme a přemístí ji ke své trati do Kyjeva, kde nahradí lokomotivu stupně 1.

Lokomotivu stupně 1 však již k žádné své trati přiložit nemůže (připomínáme, že lokomotivu lze umístit pouze k trati, kde dosud není žádná lokomotiva nebo jen lokomotiva nižšího stupně).



4

Lokomotivu, kterou již nemůže hráč přiložit k žádné své trati, otočí rubovou stranou (má fialovou barvu) nahoru a vrátí ji do všeobecné zásoby k lokomotivám. Od tohoto okamžiku až do konce hry to už není lokomotiva, ale továrna. Továrny a jejich funkce popisujeme dále v textu.

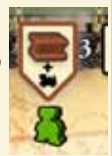


Řetězové nahrazování slabších lokomotiv však není povinné. Máte-li u každé své trati všechna pole pro lokomotivy obsazena, můžete nahrazenou lokomotivu vrátit jako továrnu zpět do obecné zásoby i tehdy, pokud je některá vaše stávající lokomotiva ještě slabší a bylo by jí možné silnější lokomotivou nahradit. To může mít svůj význam, pokud například z nějakého důvodu chcete, aby se v nabídce objevila továrna s příslušnou funkcí dříve než obvyklým postupem. Máte-li však nějaké místo pro lokomotivu ještě volné, nesmíte lokomotivu do zásoby vrátit.

POUŽITÍ LOKOMOTIV

Lokomotivy mají velký význam při vyhodnocování tratí a udělování bodů v každém kole hry. Body lze za tratě získat jen za ta pole, na která dosáhnou lokomotivy. Kromě toho jsou na tratích různá zvláštní pole, která se aktivují teprve tehdy, pokud k nim dosáhne lokomotiva (viz podrobněji na str. 17).

Příklad zvláštního pole na trati



LOKOMOTIVY

TOVÁRNÝ

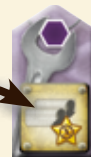
Továren je zapotřebí pro podporu průmyslového rozvoje, za což lze také získat body.

Na lícové straně žetonů lokomotiv je malým symbolem znázorněno, jakou funkci bude mít jako továrna, až se z ní továrna stane. Lokomotivy téhož stupně budou vždy továrnami se stejnou funkcí.

lícová strana: lokomotiva



symbol znázorňující funkci továrny



rubová strana: továrna

TOVÁRNÝ

AKČNÍ POLE OBLASTI LOKOMOTIVY A TOVÁRNY

STAVBA TOVÁREN

Ke stavbě továren využijete tatáž akční pole jako pro získávání lokomotiv.

Hráč si vybere akční pole, umístí na něj požadovaný počet dělníků a opět si vezme žeton lokomotivy s nejnižší hodnotou, která je v zásobě k dispozici. Žeton otočí rubovou stranou nahoru (čímž změní lokomotivu na továrnu) a položí ho ke spodnímu okraji své desky do jednoho z pěti trojúhelníkových výřezů připravených pro tento účel. Výřezy je nutno zaplňovat postupně zleva doprava.

Příklad:

1

Zelený umístí svého dělníka na první akční pole oblasti lokomotivy a továrny, ...



2

... vezme si žeton lokomotivy s nejnižším dostupným číslem ...



3

... otočí ho stranou továrna nahoru a umístí do prvního volného výřezu zleva u své desky.



Máte-li všechny výřezy pro továrny plné, můžete starší továrnu nahradit továrnou novou. Vyberete si kteroukoliv ze svých stávajících továren (nyní už žádné pořadí dodržovat nemusíte), vrátíte ji (stále stranou továrna nahoru) do všeobecné zásoby a do uvolněného výřezu umístíte továrnu novou.

Poznámka: Použití továren popisujeme dále v odstavci „Průmyslový rozvoj“.

ZÁSADY PLATNÉ PŘI ZÍSKÁVÁNÍ LOKOMOTIV A STAVBĚ TOVÁREN

- * Lokomotivy jsou v obecné zásobě připraveny ve sloupečcích podle stupňů. Každý sloupeček obsahuje všechny lokomotivy téhož stupně.
- * Hráči si smějí vzít vždy jen lokomotivu nejnižšího stupně, která je dosud v nabídce (na začátku hry je to tedy lokomotiva stupně 2, jakmile jsou všechny lokomotivy stupně 2 rozebrány, je možno si vzít lokomotivu stupně 3 atd.).
Z tohoto pravidla existuje **jediná výjimka**: Chce-li hráč postavit továrnu, může si vybrat buď žeton lokomotivy nejnižšího stupně v zásobě, nebo kteroukoliv z továren, které byly do nabídky vráceny (pokud se v nabídce vůbec vyskytují).

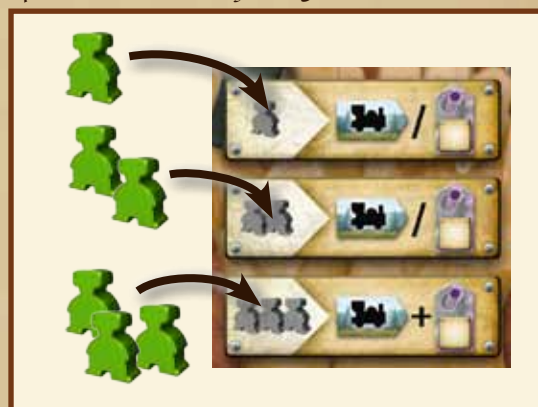
ROZDÍLY AKČNÍCH POLÍ TÉTO OBLASTI

Horní akční pole této oblasti již bylo popsáno výše. Hráč sem umístí **jednoho dělníka** a vezme si **jeden žeton lokomotivy**, který umístí na svou desku **jako lokomotivu**, nebo do prvního volného výřezu **jako továrnu**.

Druhé akční pole funguje stejně, jen je sem potřeba umístit **dva dělníky** – akce je tedy „dražší“.

Třetí akční pole vyžaduje umístění **tří dělníků**, ale umožňuje získání **jedné lokomotivy plus stavbu jedné továrny**. Získat dvě lokomotivy nebo postavit dvě továrny možné není. Toto pole nemůžete obsadit, pokud v nabídce už není žádná lokomotiva – nemohli byste totiž tuto akci provést úplně.

Můžete si vybrat, zda nejprve umístíte lokomotivu, nebo raději nejprve postavíte továrnu (může hrát roli například tehdy, když je v nabídce už jen jediný žeton lokomotivy nižšího stupně). Můžete si také nejprve vzít lokomotivu, tu umístit na svou desku, v důsledku čehož nějakou nahrazenou lokomotivu vrátíte do nabídky jako továrnu, a tuto továrnu si opět v rámci dokončení této akce zase vzít!



PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ

Další oblastí akčních polí je oblast průmyslového rozvoje. Průmyslový rozvoj umožňuje využít funkcí továren a lze za něj také získat vítězné body při vyhodnocování.

V OBLASTI PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE HRAJÍ ROLI PŘÍSLUŠNÁ AKČNÍ POLE,



LIŠTA PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE NA DESCE HRÁČE



A TAKÉ POZICE UKAZATELE NA NÍ.

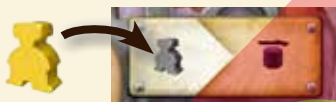
POSTUP PŘI ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE

Hráč si vybere jedno z akčních polí této oblasti, umístí na něj požadovaný počet dělníků a posune ukazatel průmyslového rozvoje na své desce o příslušný počet polí lišty vpřed.

Příklad:

1

Žlutý umístí jednoho dělníka na toto akční pole...



Akční pole umožňuje 1 krok na liště průmyslového rozvoje.

2

... a posune svůj ukazatel na liště průmyslového rozvoje o jedno pole vpřed.



VÝZNAM VÝŘEZŮ PRO TOVÁRNÝ

Po prvních čtyřech polích lišty průmyslového rozvoje následuje první výřez pro továrnu. Zde je lišta průmyslového rozvoje přerušena. Na prázdné pole nelze ukazatel umístit a pole nelze ani přeskočit.



ZAPLNĚNÍ VÝŘEZŮ

Chce-li hráč pokračovat v průmyslovém rozvoji dále, musí nejprve prázdné pole zaplnit továrnou. Tím se jeho lišta průmyslového rozvoje „prodlouží“ až k následující mezeře.

Příklad: Hráč zaplnil mezeru v liště průmyslového rozvoje továrnou a může od tohoto okamžiku posunout svůj ukazatel na pole na žetonu továrny i na následující pole lišty.



Stavba továren již byla popsána výše.

Na každém žetonu továrny je vyznačeno jedno pole lišty průmyslového rozvoje. Po každé mezeře pro továrnu následuje vždy jedno pole lišty na desce hráče, které se přiložením továrny také zpřístupní.

Poznámka: Teprve tehdy, kdy hráč postaví 5 továren (zaplní všech 5 výřezů v desce), je možné dosáhnout posledního pole lišty průmyslového rozvoje.



PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ

PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ

POSTUP PŘI DOSAŽENÍ POLE LEŽÍCÍHO NA ŽETONU TOVÁRNÍ

Jakmile hráč dosáhne ukazatelem na liště průmyslového rozvoje pole, které leží na nějakém žetonu továrny, provede příslušnou akci. Není-li to možné, akce propadá.

Příklad: *Žlutý* umístí dva dělníky na toto akční pole. Následně přesune svůj ukazatel průmyslového rozvoje o dvě pole lišty vpřed.



První z nich leží na žetonu továrny. Hráč hned provede příslušnou akci, poté posune ukazatel průmyslového rozvoje o druhé pole vpřed.



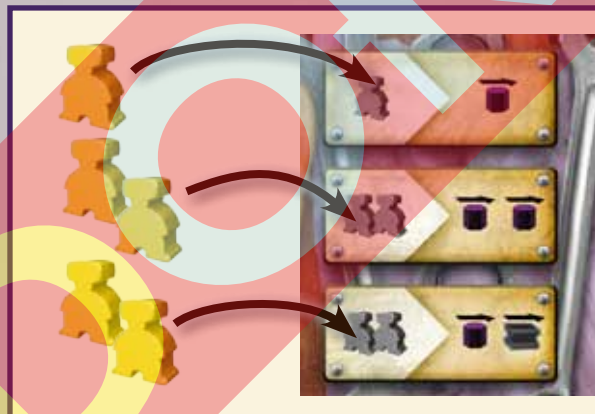
Funkce jednotlivých továren budou vysvětleny na str. 24.

ROZDÍLY AKČNÍCH POLÍ TÉTO OBLASTI

Na první akční pole této oblasti je potřeba umístit **jednoho dělníka** a poté je možno posunout ukazatel na liště průmyslového rozvoje **o jedno pole** vpřed.

Na druhé akční pole je nutno umístit **dva dělníky** a umožňuje postup na liště **o dvě pole** vpřed.

Třetí akční pole vyžaduje umístění **dvou dělníků**, umožňuje posun ukazatele průmyslového rozvoje **o jedno pole** vpřed a kromě toho **jeden krok** černou kolejnicí.



PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ

DOPLŇKOVÉ AKCE

Tato oblast akčních polí umožňuje provedení tří různých akcí.

ŽETONY ZDOVJNÁSOBENÍ



Po umístění **jednoho dělníka** na toto akční pole si vezměte z obecné zásoby jeden žeton zdvojnásobení a položte ho na první volné políčko k tomuto účelu určené nad tratí Transsibiřské magistrály. Políčka zaplňujeme zleva doprava. Na každém z vyznačených osmi políček smí ležet jen jediný žeton zdvojnásobení.



Je jedno, zda již na odpovídajícím poli tratě leží nějaké kolejnice nebo jaký je aktuální dosah lokomotiv na této tratí. Význam žetonu je, že při vyhodnocování zdvojnásobuje bodový zisk za příslušné pole tratě, jak bude vysvětleno dále.

DOPLŇKOVÉ AKCE



2 MINCE

Umístíte-li na toto akční pole **jednoho dělníka**, dostanete z banku **2 mince**.



umístění jednoho dělníka



získání 2 mincí

DALŠÍ AKCE

Mince je možné použít jako náhradu za dělníky při obsazování akčních polí.

Hráč může využít akčního pole, když na něj místo dělníka umístí minci ze své zásoby.



Dělníky a mince je možné kombinovat.



Ve hře jsou dvě akční pole, která přímo vyžadují použití mincí.



Na toto akční pole je nutno umístit jednoho dělníka a jednu minci (viz též str. 7).

Dělníka je možné mincí nahradit, takže je možné sem umístit i dvě mince. Dva dělníky sem umístit nelze.

Na toto akční pole (jeho význam viz dále) není nutno umístit žádného dělníka, ale je zapotřebí jedné mince.



Mincí můžete nahradit dělníka, ale dělníkem minci nikoliv. Je-li akční pole obsazeno mincí, je to stejné, jako by bylo obsazeno dělníkem (a akční pole tak není dále k dispozici).



2 SEZÓNÍ DĚLNÍCI

Umístěním jednoho dělníka na toto akční pole získáte dva sezónní dělníky, které budete moci v právě probíhající kole použít, jako by byli vaši vlastní.



umístění jednoho dělníka



získání dvou sezónních dělníků

Sezónní dělníky lze ve všech ohledech použít jako svoje vlastní. Je však nutno je využít hned v aktuálně probíhající kole, nelze si je schovat do příštího kola.

INŽENÝŘI

Inženýři mají zvláštní schopnosti, jichž můžete využít, a kromě toho vám mohou v závěru přinést body navíc.

OBLAST INŽENÝRŮ NA HERNÍM PLÁNU:



proměnlivá akční pole

pole pro najmutí inženýra

VYUŽITÍ SCHOPNOSTÍ INŽENÝRŮ

V každém kole lze najmout nejvýše jednoho inženýra. Je to ten inženýr, jehož destička leží v příslušné oblasti herního plánu na akčním poli zcela vpravo.

K najmutí inženýra je nutno na toto akční pole umístit jednu minci ze své zásoby. Pak si můžete destičku inženýra vzít a položit ji lícovou (světlou) stranou nahoru vedle své desky hráče.

Příklad: Červený položí na toto akční pole jednu minci, vezme si tam připravenou destičku inženýra ...



... a položí ji vedle své desky hráče (jak vidíte na obrázku).

A INŽENÝŘI

Na lícové straně destiček inženýrů je vždy vyznačeno akční pole. Hráč, který si najme nějakého inženýra, může příslušné akční pole využívat stejně, jako by bylo na herním plánu. Tato akční pole je však možno na rozdíl od polí na herním plánu využít i jen částečně. Další výhodou je, že ostatní soupeři akčních polí vašich inženýrů využít nemohou, takže nejste při jejich využití pod žádným časovým tlakem.

VYUŽITÍ INŽENÝRŮ NA PROMĚNLIVÝCH AKČNÍCH POLÍCH

Destičky inženýrů leží na proměnlivých akčních polích lícem nahoru. Tyto inženýry není zatím možné najmout, ale jejich schopností je možno využít. Jsou k dispozici pro všechny hráče stejně jako jiná akční pole na herním plánu - v každém kole může být také takovéto akční pole obsazeno pouze jednou.

Příklad: Červený umístí svého dělníka na levé proměnlivé akční pole a hned provede příslušnou akci.

Příslušná akce: Hráč si vezme ze všeobecné zásoby jeden žeton zdvojnásobení a umístí ho na první volné políčko nad svou tratí Transsibiřské magistrály. Kromě toho získá 3 body, které hned vyznačí přesunutím své označovací figury na bodovací lístě o tři pole vpřed.



INŽENÝŘI NA HERNÍM PLÁNU PŘED PROMĚNLIVÝMI AKČNÍMI POLI

Tyto inženýry zatím není možné najmout ani využít, ale na konci každého kola se všichni inženýři posunou o jednu pozici vpravo.

To znamená, že připravení inženýři se dostanou do hry později. Jsou na herním plánu proto, aby se na jejich příchod mohli hráči už předem připravit.

Podrobný popis destiček inženýrů následuje na straně 20.

INŽENÝŘI

POŘADÍ NA TAHU

LIŠTA POŘADÍ NA TAHU

V této hře nepřicházejí hráči na tah ve směru hodinových ručiček. Jejich pořadí je dáno lištou pořadí na tahu. Nejprve přijde na řadu hráč, jehož označovací figura je nejvíce vpředu, a další hráči následují po něm podle pozice své figury. Po posledním hráči přijde znovu na řadu začínající hráč atd.



Začínajícím hráčem je **žlutý**, dále je na řadě **modrý**, pak **zelený** a pak **červený**, po něm následuje znovu **žlutý**.

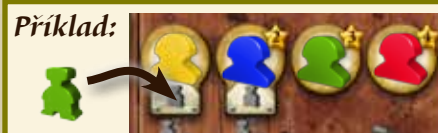
Nechce-li nebo nemůže-li hráč na tahu provést žádnou akci, vzdá se tahu a z probíhajícího kola vystoupí. Na znamení této skutečnosti otočí svou kartu pořadí na tahu na druhou stranu a hned získá na ní vyznačený počet bodů, jež rovnou zaznamená na bodovací lístě. Ostatní hráči pokračují v provádění akcí bez něj tak dlouho, dokud se nevzdají tahu všichni.

Poznámka: Hráč se nemusí vzdát tahu hned, jakmile mu dojdou dělníci. Může ještě případně využít své mince.

ZMĚNA NA LIŠTĚ POŘADÍ NA TAHU

V rámci svého tahu může hráč umístit dělníka i na vyznačené místo pod jedním ze dvou prvních polí lišty pořadí na tahu. Tím je dáno, v jakém pořadí přijde na tah v příštím kole.

Poznámka: Není dovoleno postavit dělníka pod svou vlastní označovací figuru.



POŘADÍ NA TAHU

LIŠTA POŘADÍ NA TAHU



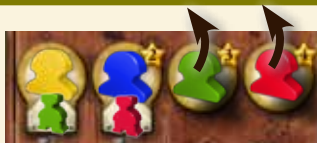
URČENÍ POŘADÍ NA TAHU PRO DALŠÍ KOLO

Jakmile všichni hráči ukončili své tahy, hráči, kteří umístili svého dělníka na lištu pořadí na tahu, z ní odstraní své označovací figury. Zbylé označovací figury posuňte vpravo (na zadní místa). Odstraněné označovací figury nyní umístěte na pole nad dělníky příslušných hráčů.

Příklad: **Zelený** a **červený** hráč odstraní své figury z lišty, protože sem v průběhu aktuálního kola umístili své dělníky.

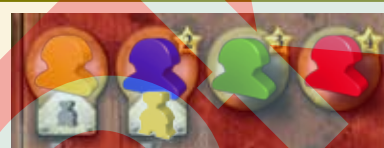
Žlutou a **modrou** figuru posuňte směrem vpravo.

Nyní můžete **zelenou** a **červenou** figuru umístit na uvolněná pole na liště, vždy nad příslušného dělníka.



Zvláštní případ: Stane-li se, že začínající hráč umístí svého dělníka pod druhé políčko lišty (aby se náhodou nepropadl v pořadí na tahu výrazně dozadu) a žádný jiný hráč na první políčko svého dělníka v aktuálním kole neumístí, **nedojde** k vůbec žádné změně pořadí hráčů na tahu.

Poznámka: Jak vidíte, je velmi důležité vědět, komu patří dělníci umístění zrovna na toto akční pole. Pokud použijete k obsazení tohoto pole sezónního dělníka, černou figurku (viz dále) nebo minci, doporučujeme vám, abyste je hned vyměnili za opravdu vlastního dělníka umístěného na jiné akční pole.



Žlutý postaví dělníka na druhé políčko. Políčko první však zůstane prázdné, takže pořadí na tahu se v dalším kole nemění.

DALŠÍ VYUŽITÍ DĚLNÍKŮ UMÍSTĚNÝCH NA AKČNÍ POLE LIŠTY POŘADÍ NA TAHU

Poté, co určíte pořadí na tahu pro další kolo, je možné dělníky z obou políček tohoto akčního pole znovu využít. Počínaje hráčem, který obsadil méně výhodné políčko (tj. políčko vpravo), mohou oba hráči své dělníky přesunout na jiné akční pole a provést tak v dosud probíhajícím kole ještě jednu akci (může to být například i vlastní inženýr).



Příklad: **Červený** přemístí svého dělníka na toto akční pole a provede jeden krok hnědou kolejnicí.



Po něm smí přemístit svého dělníka i **zelený** hráč.

Při přemístění dělníka na jiné akční pole platí:

- * Dělníka lze přemístit jen na takové pole, které vyžaduje umístění právě jednoho dělníka. Sezónní dělníky ani mince a ani vlastní dělníky ze své zásoby nelze při této mimořádné akci navíc použít.
- * Pamatujte, že není-li k dispozici žádné lepší akční pole, můžete vždy využít spodní akční pole oblasti stavby tratí.
- * Svého dělníka smí znovu využít i hráč ve výše popsaném zvláštním případě.

PŘESTÁVKA NA VYDECHNUTÍ

Tímto jsme probrali celý herní plán a všechna akční pole na něm. Čtení pravidel je těžká práce, zasloužíte si malou přestávku.

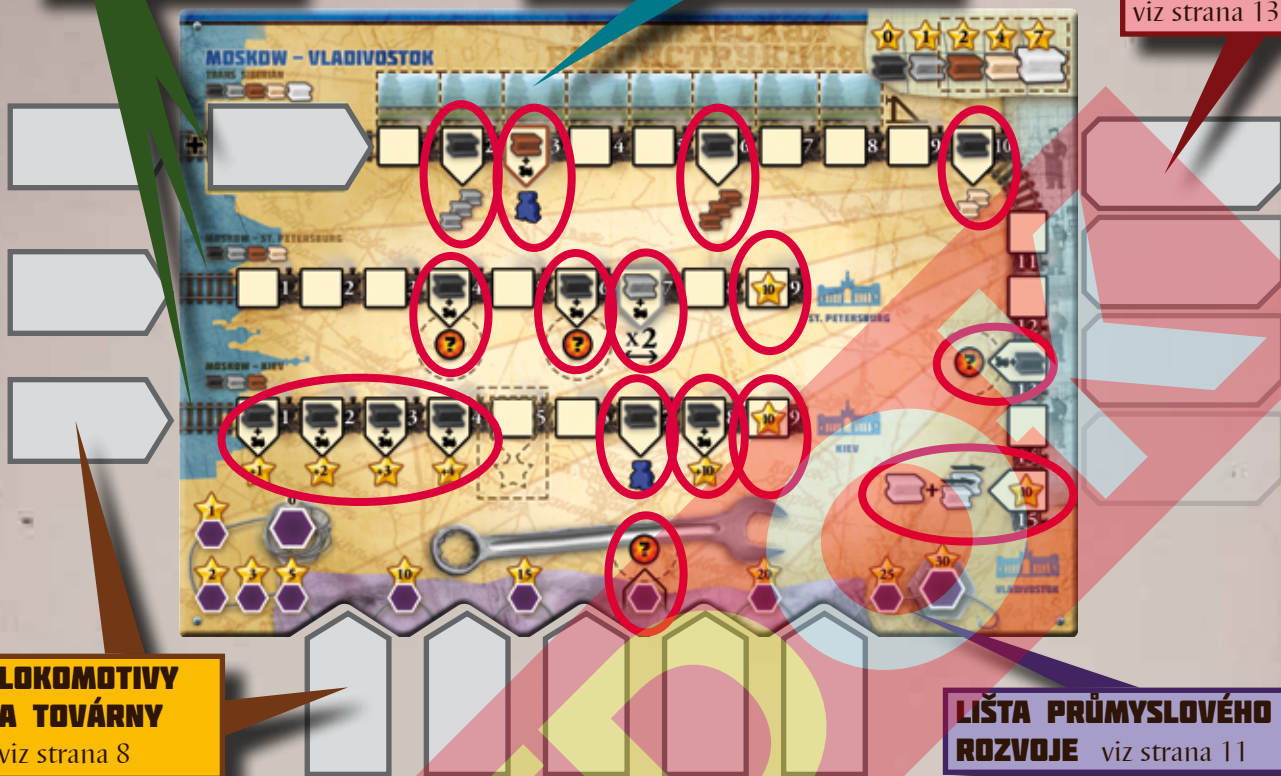
Sejdeme se znovu na další stránce, kde začíná popis desek hráčů, v poslední části pravidel pak bude následovat popis všech žetonů a karet ve hře.

DESKA HRÁČE

3 TRATĚ
viz strana 6

8 POLÍČEK PRO ŽETONY ZDOVNÁSOBENÍ viz strana 12

MÍSTO PRO INŽENÝRY
viz strana 13



LOKOMOTIVY A TOVÁRNÝ
viz strana 8

LIŠTA PRŮMYSLUVÉHO ROZVOJE viz strana 11

ZVLÁŠTNÍ POLÍČKA NA DESCE HRÁČE

Červeně zakroužkovaná políčka na obrázku desky hráče mají během hry zvláštní význam. Symbol na listě znázorňuje podmínku, kterou je třeba splnit, symbol pod listou symbolizuje získanou výhodu. Následující rámeček vysvětluje podmínky, získané výhody jsou popsány v následujícím odstavci.



Příklad: Podmínka platná pro toto políčko je, že ho dosáhnete nebo překročíte svou černou kolejnicí. Žádná lokomotiva na toto políčko dosahovat nemusí.



Příklad: Výhody tohoto políčka můžete využít tehdy, když ho dosáhnete nebo překročíte svou hnědou kolejnicí, a zároveň až k němu dosahuje vaše lokomotiva (nebo lokomotivy) – je potřeba splnit **obě podmínky**, abyste výhody mohli využít.

Všeobecně platí, že vždy je jednou z podmínek využití výhody daného políčka jeho dosažení nebo překročení určitou kolejnicí. Někdy to stačí, v jiných případech je potřeba políčka navíc dosáhnout i lokomotivou. V dalším popisu dělíme zvláštní políčka na ty, k jejichž funkci lokomotivy zapotřebí není (příklad výše vlevo), a na ty, které náležitý dosah lokomotivy či lokomotiv vyžadují (příklad vpravo).



POLÍČKA, K JEJICHŽ FUNKCI NENÍ ZAPOTŘEBÍ LOKOMOTIVY

KOLEJNICE DALŠÍCH BAREV



Na políčkách 2, 6 a 10 Transsibiřské magistrály obdržíte ze všeobecné zásoby vyznačené kolejnice. Umístíte vždy po jedné ke všem svým tratím, kde lze kolejnice těchto barev použít (viz str. 6).

... + 2 kroky bílou kolejnicí



Na políčku 15 Transsibiřské magistrály dostanete bílou kolejnici a můžete s ní rovnou provést dva kroky. Bílá kolejnice se smí přemísťovat vždy jen na volná pole trasy Transsibiřské magistrály. Nejsou-li na vaší trase volná pole k dispozici, jeden nebo oba kroky vám propadnou.

DESKA HRÁČE



KONEČNÁ STANICE



Dorazíte-li svou **černou kolejnicí** na poslední pole trasy, získáte jednorázově 10 bodů. Dál už kolejnici posunovat nelze.

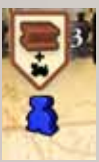


NASAZENÍ NOVÉHO DĚLNÍKA DO HRY

Dosáhnete-li políčka 7 trasy do Kyjeva **černou kolejnicí**, můžete si z obecné zásoby vzít jednoho svého dělníka a přidat ho k ostatním ve své vlastní zásobě. Budete ho mít k dispozici po celý zbytek hry a můžete ho použít hned v témže kole, kdy jste ho získali.



POLÍČKA VYŽADUJÍCÍ, ABY JICH DOSÁHLA LOKOMOTIVA



NASAZENÍ NOVÉHO DĚLNÍKA DO HRY

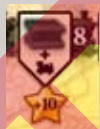
Dosáhnete-li políčka 3 Transsibiřské magistrály **hnědou kolejnicí** a má-li na toto pole také dosah vaše **lokomotiva** nebo lokomotivy na této trati, získáte z obecné zásoby jednoho vlastního dělníka - viz předchozí odstavec.



ZDOVNÁSOBENÍ HODNOTY TRATĚ

Dosáhnete-li políčka 7 tratě do Sankt Petěrburgu **šedou kolejnicí a lokomotivou**, získáte za všechna políčka této trati při každém následujícím vyhodnocení dvojnásobný počet bodů než obvykle.



ZÍSKÁNÍ BODOVÉ PRÉMIE



Dosáhnete-li políček 1 až 4 a políčka 8 tratě do Kyjeva **černou kolejnicí a lokomotivou**, získáte při každém následujícím vyhodnocení vyznačený počet bodů. Prémie jsou kumulativní. Pokud tedy například dosáhnete třetího políčka černou kolejnicí a máte lokomotivu stupně alespoň 3, získáte **při každém následujícím vyhodnocení** 6 bodů ($1 + 2 + 3 = 6$). Na získání těchto bodů nemá žádný vliv, když později políček dosáhnete také kolejnicí další barvy.


ŽETONY

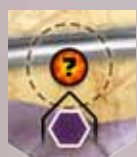


Dosáhnete-li políčka 13 Transsibiřské magistrály nebo políček 4 a 6 tratě do Sankt Petěrburgu **černou kolejnicí a lokomotivou**, můžete si vždy vybrat jeden ze svých žetonů , provedete příslušnou akci a použitý žeton umístíte na příslušné pole své desky. Tím je znázorněno, že políčko již bylo využito - totéž pole nelze využít znovu a každý žeton  lze také využít jen jednou za celou hru.

Příklad: Hráč má u tratě do Sankt Petěrburgu lokomotivu stupně 5 a přesune černou kolejnicí na pole 4.



Vybere si jeden ze svých žetonů , provede příslušnou akci (viz str. 22) a žeton položí na vyznačené místo na desce - tím je znázorněno, že toto pole i žeton již byly využity.



ZVLÁŠTNÍ POLÍČKO NA LIŠTĚ PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE

Chcete-li získat tuto výhodu, musíte pole lišty dosáhnout svým ukazatelem (tady se pochopitelně žádné koleje nestaví a žádné lokomotivy tudy nejezdí). Pak postupujete stejně, jako je popsáno v předchozím rámečku výše. Ani funkce tohoto pole nemůžete využít dvakrát.

VYHODNOCENÍ A ZÍSKÁVÁNÍ BODŮ

Na konci každého kola, poté, co se všichni hráči vzdali tahu a bylo určeno pořadí hráčů pro příští kolo, následuje vyhodnocení a přidělení bodů.

Při vyhodnocení si hráči sečtou získané body:

- * za každou ze svých **tří tratí**;
- * za dosažený stav **průmyslového rozvoje**.

Příklad: Deska **červeného** hráče při vyhodnocení



VYHODNOCENÍ TRATÍ

- * Obecně platí, že vždy se vyhodnocují jen ta pole každé tratě, která leží v dosahu lokomotiv.
- * Každé políčko, kterého jste zároveň dosáhli nějakou kolejnicí, vám může přinést body. Kolik to za kolejnice různých barev bude, udává tabulka v pravém horním rohu vaší desky hráče.
- * Za kolejnici příslušné barvy získáte body za políčko, které jste touto kolejnicí dosáhli, a všechna volná pole za ní (směrem k počátku tratě) až k následující kolejnici další barvy. Berte to tak, jako by za každou kolejnicí následovaly na všech volných polích virtuální kolejnice téže barvy.



Při vyhodnocení si můžete svou trať představit takto:



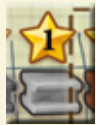
Nyní se podíváme na všechny tři tratě podrobněji.

Podrobný postup vyhodnocení tratě Transsibiřské magistrály:

Příklad: Červený má u své Transsibiřské magistrály lokomotivy o stupni 6 a 2. Obě lokomotivy dohromady tak dosáhnou až na pole 8 tratě. Červený tedy vyhodnotí těchto 8 polí.



Na polích 1-3 leží hnědé kolejnice – dvě virtuální a jedna pravá. Každá hnědá kolejnice přináší 2 body. Nad polem 1 leží navíc žeton zdvojnásobení, toto pole tedy přinese 4 body. Za hnědé kolejnice je to tedy celkem **8 bodů**.



Na polích 4-7 leží šedé kolejnice, tři virtuální a jedna pravá. Za šedé kolejnice je po 1 bodu, celkem tedy **4 body**.



Na poli 8 leží virtuální černá kolejnice. Za černé kolejnice však body nejsou, takže to máme celkem **0 bodů** (není to moc, ale zase se to dobře počítá).

Celkem získává červený za trať Transsibiřské magistrály **12 bodů**.



Vyhodnocení tratě Moskva – Sankt Petěrburg:

Zde se body přidělují stejným způsobem jako na Transsibiřské magistrále.

Velmi důležité však zde je pole 7. Podaří-li se vám ho dosáhnout **šedou kolejnicí** a zároveň **lokomotivou**, získáte za každé pole této trati dvojnásobný počet bodů.



Příklad: Červený nemá na této trati žádné kolejnice (kromě černé, za kterou žádné body nejsou) ani žádnou lokomotivu. Za tuto trať tak získá **0 bodů**.



Vyhodnocení tratě Moskva – Kyjev:

Také zde se body přidělují stejným způsobem jako na ostatních tratích.

Důležitá jsou zde pole 1-4 a 8. Dosáhnete-li jich **černou kolejnicí** a zároveň **lokomotivou**, získáte vyznačený počet bodů.

Příklad: Červený má na trati do Kyjeva lokomotivu stupně 2. Vyhodnocuje tedy pole 1 a 2.



Červený má na této trati zatím jen černou kolejnici. Za tu se body nepřidělují. Za první dvě pole však získává prémiové body v počtu $1 + 2 = 3$.

VYHODNOCENÍ PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE

Za postup na liště průmyslového rozvoje dostanete tolik bodů, kolik odpovídá poli, jehož jste ukazatelem dosáhli. Pokud na příslušném poli není žádný údaj, bere se hodnota na nejbližším předchozím poli. Pozor! V tomto případě nejsou hodnoty kumulativní – počítá se jen nejvyšší dosažená hodnota!



Příklad: Červený dosáhl svým ukazatelem na liště průmyslového rozvoje políčka na žetonu továrny. Zde není uvedena žádná bodová hodnota, počítá se tedy nejbližší nižší, v tomto případě je to 5.

Příklad: V celém vyhodnocení v tomto kole získal **červený** následující počet bodů:

Transsibiřská magistrála: 12 bodů
Moskva – Sankt Petěrburg: 0 bodů
Moskva – Kyjev: 3 body
Průmyslový rozvoj: 5 bodů

Červený získává celkem 20 bodů, které hned vyznačí pomocí své figury na bodovací liště.



Tímto způsobem vyhodnotí své trasy a průmyslový rozvoj všichni hráči.

PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Poté, co provedli vyhodnocení všichni hráči a zaznamenali si získané body, můžete přikročit k přípravě dalšího kola.

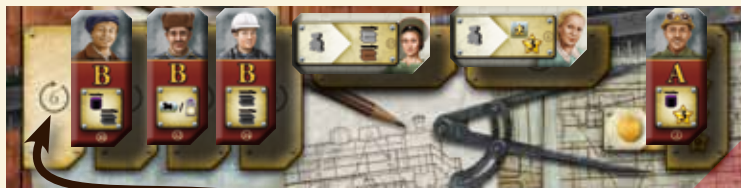
- * Vezměte si své dělníky z herního plánu a z destiček inženýrů zpět do své zásoby.
- * Všechny použité mince dejte do banku.
- * Oba případně použité sezónní dělníky vraťte na příslušné akční pole.



VYHODNOCENÍ A ZÍSKÁVÁNÍ BODŮ

- * Posuňte destičky inženýrů na herním plánu o jednu pozici doprava. Pokud si nikdo nenajal inženýra, který byl v tomto kole k dispozici, vraťte destičku do krabice – nebude jí již zapotřebí. Připomínáme, že na proměnlivá akční pole se destičky pokládají lícovou stranou nahoru.

Příklad:



Poznámka: Na uvolňovaných polích zleva je uvedeno číslo, které udává, kolik kol do konce hry ještě zbývá.

- * Posledním přípravným krokem je, že každý hráč si vezme kartu pořadí na tahu odpovídající jeho postavení na liště pořadí na tahu a vyloží ji před sebe na stůl číslem nahoru.

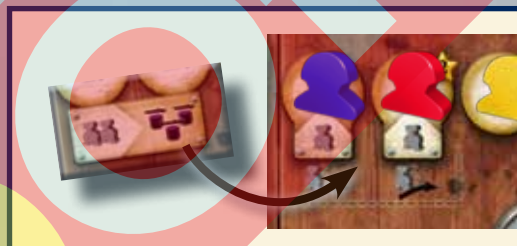
Příklad:



Nyní může začít další kolo hry.

Pozor! Pro poslední kolo hry platí následující výjimka:

Na začátku posledního kola hry (při hře ve čtyřech je to 7. kolo) položte pod lištu pořadí na tahu destičku posledního kola lícem nahoru. V posledním kole je totiž pořadí do dalšího kola bez významu a toto akční pole je proto nahrazeno novým – postup na liště průmyslového rozvoje o tři pole vpřed.



KONEC HRV

Po provedení obvyklého vyhodnocení na konci posledního kola hry proběhne ještě **dodatečné závěrečné vyhodnocení**. Po něm je partie hry definitivně u konce.

Při závěrečném vyhodnocení se hodnotí následující dva prvky:

- * karty cílových bonusů;
- * většina inženýrů.

KARTY CÍLOVÝCH BONUSŮ

Hráči nyní ukáží ostatním své karty cílových bonusů a zaznamenají body, které jejich pomocí dosáhli.

Poznámka: Obvykle bude mít každý hráč jednu takovou kartu. Existují však továrny umožňující získat kartu cílového bonusu navíc. Může se dokonce vyskytnout hráč, který nebude mít kartu žádnou, ale určitě vám nedoporučujeme hrát tak, abyste v průběhu hry nezískali ani jedinou kartu cílového bonusu.

Kolik bodů za kterou kartu získáte, se dozvíte na str. 23.



NEJVÍCE INŽENÝRŮ

Hráč, který v průběhu hry najal nejvíce inženýrů (získal nejvíce destiček inženýrů), dostane 40 bodů. Hráč s druhým nejvyšším počtem získaných inženýrů získá 20 bodů. Ostatní hráči za inženýry žádné body nedostanou. V případě rovnosti rozhoduje nejvyšší číslo na získaných destičkách inženýrů. Hráč, který má destičku s nejvyšším číslem, má přednost a získá uvedenou prémii sám.

Poznámka: K zisku prémie je nutno mít alespoň jednu destičku inženýra.



Číslo na destičce inženýra





Příklad:

Červený získal tyto tři inženýry.



Modrý získal dva inženýry.



Žlutý získal také dva inženýry.



Zelený nezískal žádného inženýra.

Červený získal nejvíce destiček inženýrů a dostane tak **40 bodů**.

Modrý a **Žlutý** mají stejný počet destiček inženýrů. Mezi nimi je nejvyšší číslo 13 na destičce, kterou získal **Žlutý**.

Žlutý tak dostane přemii **20 bodů**.

Modrý a **zelený** vyjdou v tomto případě naprázdno.

Po závěrečném vyhodnocení hra končí.

Hráč s největším počtem získaných bodů je vítězem hry. V případě remízy je vítězů více.

ÚPRAVA PRO HRU DVOU A TŘÍ HRÁČŮ

HRA VE DVOU HRÁČÍCH

PŘÍPRAVA HRY

- * Herní plán položte na stůl **rubovou stranou** nahoru. Proškrtnutá akční pole nejsou v této hře k dispozici.
- * Z každého sloupečku žetonů lokomotiv vraťte 2 žetony zpět do krabice.
- * Použijete jen 6 destiček inženýrů (3x **A**, 3x **B**) – na herním plánu je jen 6 polí pro jejich vyložení.
- * Ve hře bude všech 8 dělníků každého hráče. Na začátku hry si každý vezme po šesti, zbylé dva ponechá ve všeobecné zásobě. Figurky nepoužitých barev můžete nechat v krabici.
- * Každý hráč dostane do začátku 2 mince.



PRŮBĚH HRY

- * Hra se hraje jen na 6 kol.
- * Hráči mohou svého dělníka postavit i pod vlastní označovací figuru na liště pořadí na tahu.

HRA VE TŘECH HRÁČÍCH

PŘÍPRAVA HRY

- * Při hře ve třech použijete lícovou stranu herního plánu jako při hře ve čtyřech hráčích.
- * Z každého sloupečku žetonů lokomotiv vraťte 1 žeton zpět do krabice.
- * Použijete jen 6 destiček inženýrů (3x **A**, 3x **B**). Pole zcela vlevo zůstane prázdné.
- * Ve hře bude všech 8 dělníků každého hráče. Na začátku hry si každý vezme po šesti, zbylé dva ponechá ve všeobecné zásobě. Figurky nepoužitých barev můžete nechat v krabici.

PRŮBĚH HRY


- * Hra se hraje jen na 6 kol.



STRATEGICKÉ TIPY

STRATEGICKÉ TIPY

JE VELMI DŮLEŽITÉ, ABY SE VŠICHNI HRÁČI PŘED ZAHÁJENÍM HRY SEZNÁMILI S NÁSLEDUJÍCÍMI TIPY.

1. Při stavbě tratí dbejte na to, abyste vždy měli dost místa pro posun hodnotnější kolejnice dopředu.
2. Při umísťování lokomotiv a při jejich nahrazování výkonnějšími byste se měli snažit o to, abyste dosáhli na pole přinášející nějaké výhody (například lokomotiva stupně 2 na trati do Sankt Petěrburgu vám bude sotva k velkému užitku).
3. Proměnlivá akční pole inženýrů mohou být obzvláště užitečná.
4. Mince jsou flexibilnější zdroj než sezónní dělníci.
5. Velmi doporučujeme využít alespoň dvou žetonů .
6. Průmyslový rozvoj přináší v úvodní fázi hry hodně bodů. **Neproopadejte však panice,** pokud se od začátku soustředíte více na stavbu tratí, může vám to více než vynahradit v závěrečné fázi hry.

POPIS KARET A ŽETONŮ

POČÁTEČNÍ PRÉMIOVÉ KARTY



Můžete provést 1 krok černou kolejnicí.



Můžete posunout svůj ukazatel na liště průmyslového rozvoje o 1 pole vpřed.



Můžete umístit 1 žeton zdvojnásobení k trati Transsibiřské magistrály.



Obdržíte 1 minci navíc.

ŽETONY



Můžete provést až 4 kroky libovolnými kolejnicemi. Můžete použít jen ty kolejnice, které už máte k dispozici. Pokud v průběhu provádění této akce získáte novou kolejnici, můžete zbylé kroky provádět i s ní.



Můžete umístit 3 žetony zdvojnásobení k trati Transsibiřské magistrály.




Můžete posunout svůj ukazatel na liště průmyslového rozvoje až o 5 polí vpřed.



Můžete na tabulku hodnot kolejnic v pravém horním rohu své desky položit žeton zvýšení hodnoty. Od tohoto okamžiku vám při každém vyhodnocování přinesou hnědé, bezbarvé a bílé kolejnice více bodů.





Můžete na svou lištu průmyslového rozvoje – konkrétně na její pole 0 – nasadit druhý ukazatel. Od tohoto okamžiku si můžete vybrat, který ukazatel při postupu na liště průmyslového rozvoje přemístíte a postup můžete mezi oba ukazatele libovolně rozdělit. Oba ukazatele nesmějí nikdy stát na témže poli lišty. Při vyhodnocení dostanete body za každý ukazatel zvlášť. Posunete-li druhý ukazatel na žeton továrny, který jste už využili pomocí prvního ukazatele, můžete funkce továrny využít znovu. Funkce již jednou využitého pole umožňujícího použít žeton  však podruhé využít nesmíte.



Můžete na vyznačené místo u pole 5 tratě Moskva – Kyjev položit žeton Kyjevské medaile. Pokud tohoto pole dosáhnete šedou kolejnicí a lokomotivou, dostanete při každém vyhodnocení prémii 20 bodů.



Můžete si vybrat jednu z vyložených karet  a provést příslušnou akci. Kartu poté vraťte do krabice – je z další hry vyřazena. Potom si můžete prohlédnout všechny karty v doplňovacím balíčku karet cílových bonusů  a jednu si vybrat. Kartu položte před sebe na stůl lícem dolů, při závěrečném vyhodnocení vám může přinést body navíc (viz vysvětlení těchto karet dále).

POPIS KARET A ŽETONŮ

POPIS KARET A ŽETONŮ

KARTY ?



Můžete provést následující čtyři akce:

- * umístit 1 žeton zdvojnásobení k trati Transsibiřské magistrály;
- * posunout svůj ukazatel na liště průmyslového rozvoje o 1 pole vpřed;
- * provést 1 krok černou kolejnicí.

* Nyní můžete zopakovat jednu libovolnou akci z výše uvedených tří ještě jednou.



Vezměte si destičku inženýra a minci z této karty, žeton vyložte před sebe lícem nahoru a minci dejte do své zásoby. Obojí máte ihned k dispozici již v aktuálním kole.



Můžete postavit 1 továrnu (standardním postupem, jak je popsáno na str. 10). Poté můžete posunout svůj ukazatel na liště průmyslového rozvoje o 2 pole vpřed.



Vezměte si černou figurku dělníka. Od tohoto okamžiku máte až do konce hry k dispozici o tohoto jednoho dělníka více. Kromě toho, kdykoliv použijete černého dělníka na akčním poli (může to být i pole vyžadující umístění více dělníků, kdy jste černého dělníka něčím doplnili), které umožňuje krok černou kolejnicí, a také alespoň jeden krok černou kolejnicí skutečně provedete, můžete provést právě o 1 krok černou kolejnicí navíc.



Vezměte si lokomotivu stupně 9 ležící na této kartě a umístěte ji ke své libovolné trase. Přitom může dojít k řetězu nahrazení lokomotiv jako obvykle (viz str. 8). Pokud přitom dosáhnete některého pole umožňujícího získání nějaké výhody, příslušnou akci hned proveďte.

KARTY CÍLOVÝCH BONUSŮ

Všechny popsané bodové prémie získáte při závěrečném vyhodnocení na konci hry.



Za tuto kartu získáte 15 bodů.



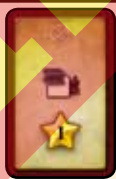
Za tuto kartu získáte po 10 bodech za každého dělníka, kterého jste získali trvale navíc v průběhu hry (oba dělníci ve vaší barvě z obecné zásoby a černý dělník – maximálně 30 bodů).



Pokud máte na své desce u tratě Transsibiřské magistrály alespoň 4 žetony zdvojnásobení, získáte za tuto kartu 20 bodů. Máte-li jich alespoň 7, získáte bodů dokonce 30 (tyto prémie nejsou kumulativní).



Za každou trať, kde jste dosáhli černou kolejnicí konečné stanice, získáte prémii 10 bodů (maximálně 30 bodů).



Za tuto kartu získáte počet bodů odpovídající součtu pořadových čísel všech polí na tratích, kterých jste dosáhli černými kolejnicemi (jen nejvyšší číslo na každé trati).



Tato karta platí při závěrečném vyhodnocení jako dodatečná destička inženýra při stanovení, kdo získal nejvíce inženýrů.



Za každou vlastní továrnu získáte prémii 4 body (maximálně 20 bodů).



Za tuto kartu získáte počet bodů odpovídající součtu výkonových stupňů všech vašich lokomotiv.



Za tuto kartu získáte po 7 bodech za každý žeton, který jste během hry využili (maximálně 28 bodů).



Za tuto kartu získáte po 6 bodech za každého inženýra, kterého jste v průběhu hry získali (pro tento účel se předchozí karta cílového bonusu nepočítá).

Smíte-li si v průběhu hry dobrat novou kartu cílového bonusu, můžete si celý balíček prohlédnout a jednu si vybrat. Pokud se vám nehodí žádná karta, můžete si vybrat, že raději hned získáte 10 bodů.



POPIS KARET A ŽETONŮ

DESTIČKY INŽENÝRŮ

Můžete provést 2 kroky libovolnou kolejnicí.

Můžete provést 1 krok černou a 1 krok šedou kolejnicí.

Můžete provést 1 krok libovolnou kolejnicí a navíc získáváte 3 body.

Můžete provést 1 krok černou kolejnicí a navíc získáváte 3 body.

Můžete posunout svůj ukazatel průmyslového rozvoje o 2 pole vpřed.

Můžete provést 1 krok libovolnou a 1 krok černou kolejnicí.

Můžete provést 1 krok šedou a 1 krok hnědou kolejnicí.

Můžete provést 1 krok hnědou kolejnicí a navíc získáváte 5 bodů.

Můžete provést 2 kroky černou kolejnicí.

Můžete provést 1 krok šedou kolejnicí a navíc získáváte 5 bodů.

Můžete posunout svůj ukazatel průmyslového rozvoje o 1 pole vpřed a navíc získáváte 3 body.

Můžete umístit 1 žeton zdvojnásobení ke své trati Transsibiřské magistrály a navíc získáváte 3 body.

Můžete znovu provést akci, která vyžaduje právě jednoho dělníka a vy jste ji v tomto kole již využili.*

Můžete posunout svůj ukazatel průmyslového rozvoje o 1 pole vpřed a provést 1 krok černou kolejnicí.

Můžete si vzít jednu lokomotivu nebo postavit jednu továrnu za obvyklých podmínek.

Poznámky: Připomínáme, že akci příslušející akčnímu poli na vaši vlastní destičce inženýra smíte (na rozdíl od všech ostatních akčních polí) využít i jen částečně. Umožňuje-li akce provedení více různých kroků, můžete si libovolně zvolit jejich pořadí.

* Opakovat můžete takovou akci, která vyžaduje umístění jednoho dělníka, a vy jste ji také v tomto kole již využili. Přitom je jedno, zda jste k tomu použili vlastního dělníka, černého dělníka, sezónního dělníka nebo minci. Nemělo by se to sice stát, ale máte-li spor s ostatními hráči, zda jste zvolenou akci skutečně využili vy, nemůžete ji opakovat.

Pokud opakujete akci provedenou původně pomocí černého dělníka, pak můžete při opakovaném provádění (splníte-li podmínky) získat příslušný krok černou kolejnicí navíc, i když jste třeba při prvním provádění akce tyto podmínky nespĺnili (viz popis karty „?“ na str. 23 vpravo nahoře). Pokud původní provedení akce umožňovalo nějakou volbu, můžete při opakování akce volit znovu, klidně rozdílně.

Akci „Získání dvou sezónních dělníků“ opakovat nelze.

TOVÁRNY

Získáváte tolik bodů, kolik je součet všech čísel na vašich destičkách inženýrů.

Můžete posunout svůj ukazatel průmyslového rozvoje o 1 pole vpřed.

Můžete si vybrat a vzít novou kartu cílového bonusu, nebo získáváte 10 bodů.

Můžete si vzít jednu lokomotivu nebo postavit jednu továrnu za obvyklých podmínek.

Můžete si vzít z banku 1 minci.

* Akci „Získání dvou sezónních dělníků“ opakovat nelze.

Můžete znovu provést akci, která vyžaduje právě jednoho dělníka, a vy jste ji v tomto kole již využili.*

Můžete provést 2 kroky libovolnou kolejnicí.

Můžete umístit 2 žetony zdvojnásobení ke své trati Transsibiřské magistrály.

Získáváte tolik bodů, kolik odpovídá součtu výkonových stupňů vašich dvou aktuálně nejvýkonnějších lokomotiv.



Český překlad: Karel Vlasák

© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz