

# TRICKY TRACKS

## Vykládací hra plná zamotaných železničních tratí

pro 2 až 4 hráče od 8 let • od Jordi Geného & Gregoria Moralese



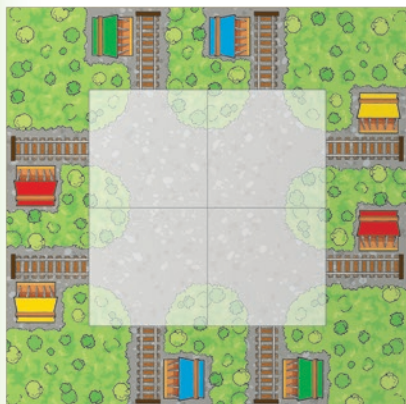
Stavba kolejí se někdy může pěkně zamotat, navíc když člověku do práce ustavičně fušuje konkurence. Vždyť při budování svých tratí chtějí bodovat i spoluhráči. Kterému hráči se podaří umístit své destičky s kolejemi tak šikovně, aby pokud možno všechny figurky na tabulce hodnocení mohly být posunuty dopředu? Protože vítězem hry je ten, kdo při posledním posunutí figurky získá nejvíce bodů! Zní to složitě, je to ale jednoduché.

### Cíl hry

Cílem každého hráče je umístěním jedné destičky s kolejemi v každém kole propojit stanice stejné barvy a díky tomu získat co nejvíce bodů.

### Obsah

1 hrací deska s 8 stanicemi ve 4 různých barvách a se 4 odkládacími poli uprostřed



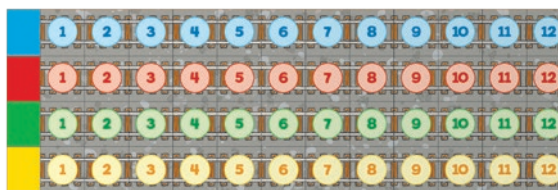
36 destiček s kolejemi s různými spoji kolejí, částečně se stanicemi (4 barevně označené sady vždy po 9 destičkách)



6 startovních destiček, které obsahují pouze spoje kolejí a šedou rubovou stranu



4 tabulky hodnocení vždy se 4 barevně označenými číselnými škálami od 1 do 12



16 figurek k číselným řadám (po 4 kusech ve žluté, červené, modré a zelené barvě)



pravidla hry



## Příprava hry

Před první hrou opatrně vylomte všechny destičky s kolejiemi z perforovaného plata.

- Hrací desku umístíte doprostřed stolu.
- Destičky roztřídte podle barev na jejich rubové straně. Každý hráč obdrží jednu sadu 9 destiček s kolejiemi, zamíchá je a položí si je před sebe rubovou stranou nahoru.
- Zamíchejte 6 startovních destiček. Potom vyložte 4 libovolné destičky na 4 odkládací políčka na hrací desce. Dvě zbývající startovní destičky nejsou pro hru potřeba a můžete je vrátit zpět do krabičky.
- Každý hráč obdrží jednu tabulku hodnocení a po jedné figurce pro každou barvu. Figurky položte na příslušná barevná políčka na začátku každé číselné řady v tabulce hodnocení.

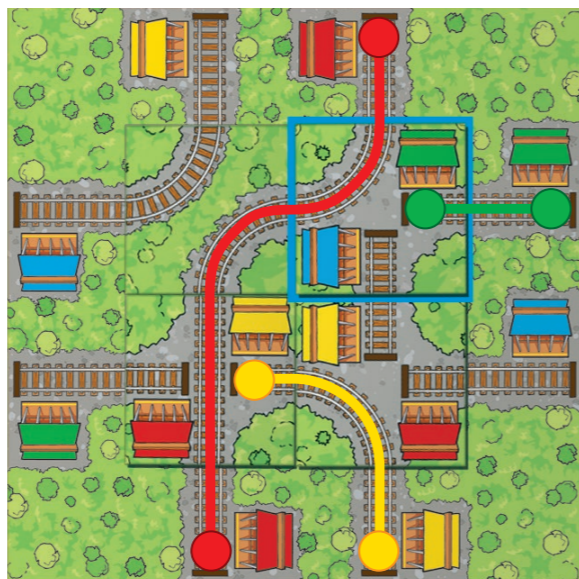
## Průběh hry

- Každý hráč si nejdříve vytáhne dvě destičky ze svého balíčku, na které se nyní může podívat. Určete hráče, který zahájí hru. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na řadě, musí jednu ze dvou zvolených destiček umístit na políčka kolejí na hrací desce tak, aby tím spojil co nejvíce stanic stejné barvy. Poznámka: koleje, které vedou k příslušné stanici, probíhají vždy paralelně k nástupišti označenému žlutou bezpečnostní linií. Ale pozor: destičku s kolejiemi nelze umístit na políčko s přesně stejnými kolejiemi. Když je hráč na řadě, měl by své destičky umísťovat pokud možno plynule, aby se hra nezdržovala!
- Po každém tahu se boduje. Zkontrolujte každou železniční trať, která spojuje stanice stejné barvy. Pokud trasa probíhá přes naposledy umístěnou destičku s kolejiemi, obdrží hráč za stanici příslušné barvy tolik bodů, kolik trasa obsahuje destiček s kolejiemi. Na jednu železniční trať to mohou být 1 až 4 body.

Podle počtu bodů u každé barvy posouvejte kupředu figurky v tabulce hodnocení.

### Příklad:

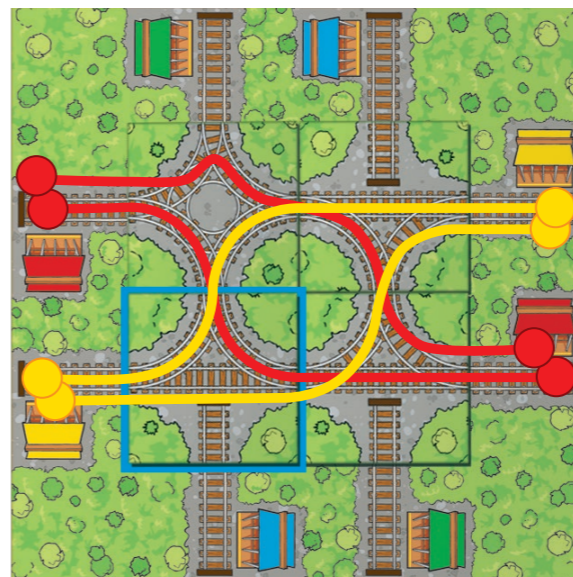
Natálie právě umístila destičky s kolejiemi, které jsou na obrázku vyznačeny modrým okrajem. Za červeně označenou železniční trasu obdrží 3 body, protože spojení mezi dvěma červenými stanicemi obsahuje 3 destičky s kolejiemi, přičemž jednou z nich je destička, kterou naposledy vyložila Natálie. Díky tomu smí svou červenou figurku posunout o 3 políčka dopředu. Dvě zelené stanice jsou spojeny jednou právě vyloženou destičkou. Proto posune zelenou figurku pouze o jedno políčko kupředu. Není tu žádná modrá trasa, která by spojovala dvě modré stanice. Její modrá figurka proto zůstane na místě. Dále je tu ještě trasa, která spojuje žluté stanice. Protože však tato trasa NEPROBÍHÁ přes destičku, kterou naposledy vyložila, neobdrží za ni žádné body.



Pokud jsou mezi dvěma stejnými stanicemi možná dvě spojení, musí se hráč rozhodnout pro jedno, které se potom také hodnotí.

### Příklad:

Tom přiložil modře označenou destičku, tím dvakrát propojil žluté stanice přes 3 destičky. Za tento tah si ale může připsat jen 3 body. Protože zároveň propojil přes tři destičky také červené stanice, dostává ještě tři body za červenou.



*Poznámka:* každá číselná škála má 12 políček.

Pokud s figurkou dojdete až na poslední políčko na škále, zůstane zde až do konce hry.

- Po přidělení bodů si hráč vytáhne další destičku z balíčku a má v ruce opět dvě destičky. Potom je na řadě další hráč.

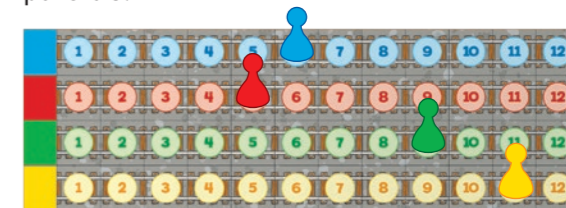
## Konec hry a hodnocení

Hra končí, jakmile hráči umístí na hrací desku všech svých 9 destiček s kolejiemi. Vyhrává ten hráč, který poslední figurkou ve své tabulce hodnocení dosáhl nejvyšší počet bodů.

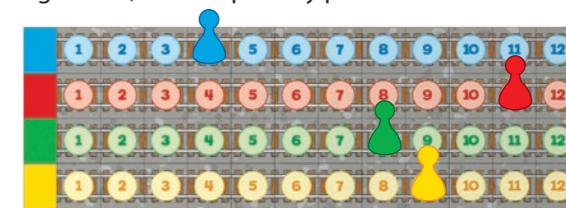
V případě stejného počtu bodů zkontrolují oba hráči bodový stav předposlední figurky v tabulce hodnocení apod.

### Příklad:

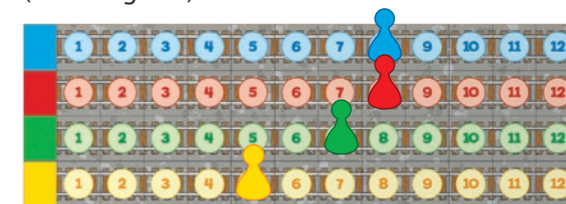
Adamův konečný výsledek je 5 bodů, protože poslední figurka v jeho tabulce hodnocení je červená figurka na políčku 5.



Tomův konečný výsledek jsou 4 body, protože jeho modrá figurka je poslední, kterou v tabulce posunul. Jenže bohužel nevyhrál, protože Adam a Klára dosáhli více bodů s jejich figurkami, které naposledy posunuli.



Klára s její poslední žlutou figurkou dosáhla 5 bodů. Stejně jako Adam! Oba hráči zkontrolují nyní bodový stav předposlední figurky v jejich tabulce hodnocení. Ten činí 6 bodů u Adama (modrá figurka) a 7 bodů u Kláry (zelená figurka).



Vyhrála tedy Klára.

*Pokud máte ke hře „Tricky Tracks“ otázky nebo připomínky, obraťte se, prosím, na nás:*

**Piatnik Praha s.r.o. • Lužná 591 • 160 00 Praha 6  
info@piatnik.cz • www.piatnik.cz**

Upozornění! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu. Změny provedení vyhrazeny.