

HELMUT OHLEY - LEONHARD ORBLER

# RUSKÉ ŽELEZNICE



# HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRU – 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 (2)
- 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 (2).

Poté zamíchejte zvlášť hromádku s písmenem **A** a hromádku s písmenem **B**. Ze hromádky s písmenem **B** vezměte čtyři horní destičky a vyložte je na pole herního plánu označená symboly (6) (5) (4) (3). Ze hromádky s písmenem **A** vezměte tři destičky a vyložte je na pole se symboly (2) (1).

Pole se symboly (2) (1) jsou na herním plánu nakreslena na šířku 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.



**2.** 5 karet vyložte lícem nahoru vedle herního plánu.

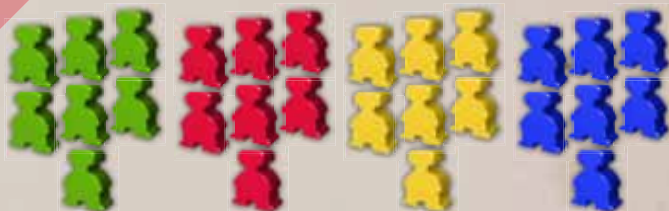
**3.** 10 karet cílových bonusů pečlivě zamíchejte, dvě vraťte zpátky do krabice tak, aby se na ně nikdo nedíval, a ze zbylých osmi vytvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu.



**4.** 37 žetonů lokomotiv otočte stranou s lokomotivami nahoru. Poté je rozřídte 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.



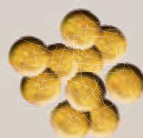
y s písmeny **A** a **B** vyložte ji spolu

menem **B**. Nyní vyložte rubem nahoru karty s písmeny **A** a **B** (budeme jim sloužit světlou stranou) a vyložte destičky z 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.<sup>1</sup>



**7.** Vytvořte bank ze všech 18 mincí.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jejich množství je záměrně omezeno. Náhradu použijte jen v případě, že nějaký ztratíte.

<sup>2</sup> 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.

2. ukazatel průmyslového rozvoje

Kyjevská medaile

žeton zvýšení hodnoty

**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**.

**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.

## 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 TOVÁRNÍ**  
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**

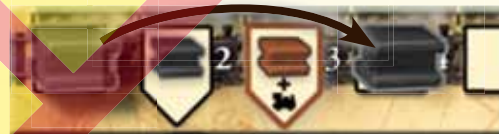
**Modrý** umístí dva dělníky na toto akční pole.



Akční pole udává tři kroky černou kolejnici.

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



Tímto způsobem je celá tato akce u konce.

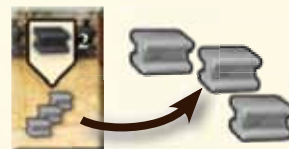
K zisku většího počtu bodů je třeba své tratě dále rozvíjet. K tomu budete potřebovat i kolejnice dalších barev. Tím je v této hře znázorněn větší pokrok v kvalitě budované tratě.



## BUDOVNÍ KOLEJÍ DALŠÍCH BAREV

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

**Příklad:** Jakmile hráč černou kolejnici 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.

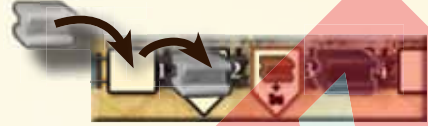


Koleje šedé barvy lze budovat tak, že ve svém tahu umístíte na příslušné akční pole požadovaný počet dělníků a poté posunete šedou kolejnici (nebo kolejnice) po trati (nebo tratích) o příslušný počet polí vpřed.

**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:** 1 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.

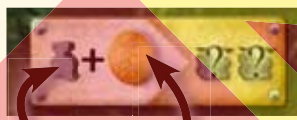
**Poznámka:** Na tratích se vyskytují i další důležitá pole. O těch se dozvíte více na stránkách 16 a 17.

## 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.



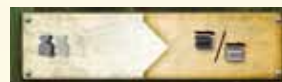
## OVĚ PRVNÍ (NEBO SPODNÍ?) AKČNÍ POLE OBLASTI STAVBY TRATÍ



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 kolejnici na některé své tratě o jedno pole vpřed a následně přesune šedou kolejnici 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.



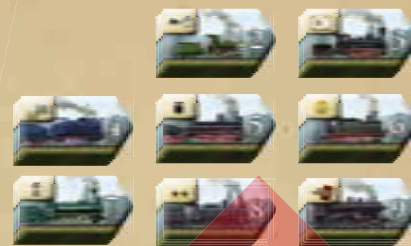
## LOKOMOTIVY



PRO ZÍSKÁNÍ LOKOMOTIV JSOU DŮLEŽITÁ

AKČNÍ POLE OBLASTI LOKOMOTIVY  
A TOVÁRNY

A ŽETONY LOKOMOTIV.



### ZÍSKÁVÁNÍ LOKOMOTIV

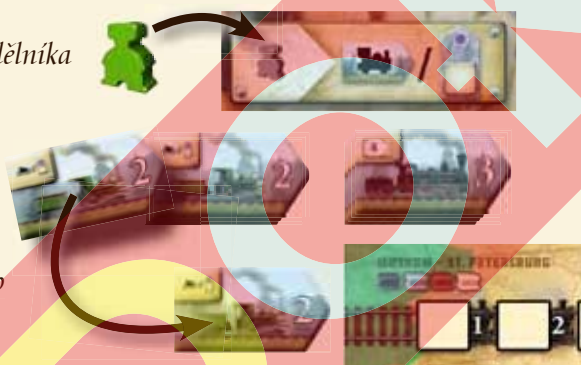
Chcete-li získat novou lokomotivu, vyberete si příslušné akční pole, umístíte na něj požadovaný počet dělníků a vezmete si z obecné zásoby lokomotivu **nejnižšího stupně**, která je tam dosud k dispozici. Lokomotivu umístíte k jedné ze svých tří tratí.

**Příklad:**

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

**2** Vezme si ze zásoby lokomotivu stupně 2 ...

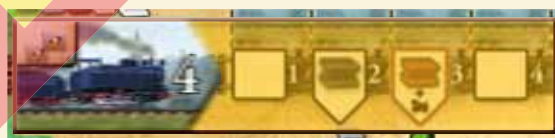
**3** ... a umístí ji ke své trati do Sankt Petěrburgu.



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“.



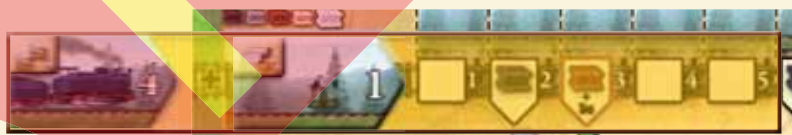
Lokomotiva stupně 1, kterou má každý hráč k dispozici od začátku hry, dosáhne jen prvního pole Transsibiřské magistrály.



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:** 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.



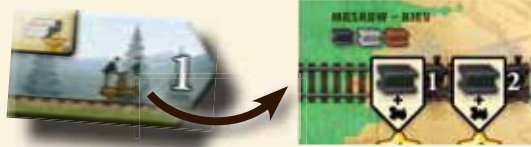
LOKOMOTIVY



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.

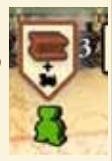


Řetězové nahrazování slabších lokomotiv však není povinné. Máte-li u každé své trati všechna pole pro lokomotivy obsazena, můžete nahrazenou lokomotivu vrátit jako továrnu zpět do obecné zásoby i tehdy, pokud je některá vaše stávající lokomotiva ještě slabší a bylo by jí možné silnější lokomotivou nahradit. 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, ...



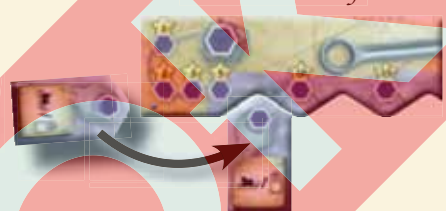
2

... 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).

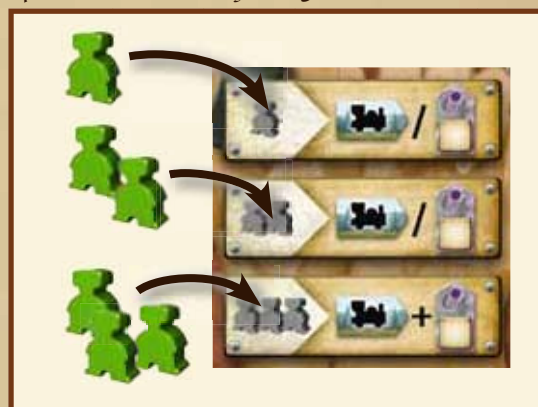
### ROZDÍLY AKČNÍCH POLÍ TÉTO OBLASTI

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.

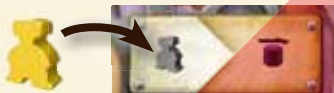
### POSTUP PŘI ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ PRŮMYSLOVÉHO ROZVOJE

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 umísť 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.



*Cílové pole lišty*

## PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ

### POSTUP PŘI DOSAŽENÍ POLE LEŽÍCÍHO NA ŽETONU TOVÁRNY

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.



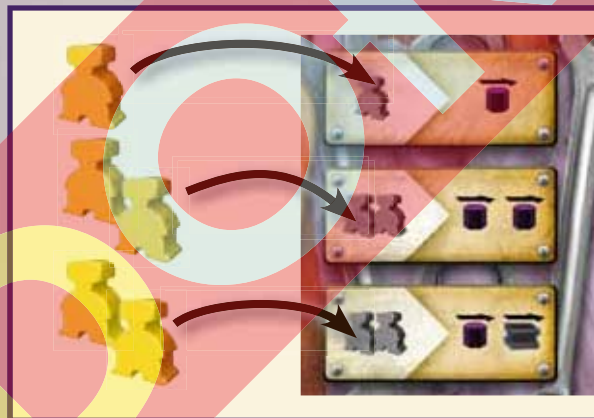
Funkce jednotlivých továren budou vysvětleny na str. 24.

### PRŮMYSLOVÝ ROZVOJ 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.



## DOPLŇKOVÉ AKCE

Tato oblast akčních polí umožňuje provedení tří různých akcí.

### ŽETONY ZDOVJNÁSOBENÍ



Po umístění **jednoho dělníka** na toto akční pole si vezmete 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