



RAILROAD™

ink Rozšíření

Obloha




Hrajete-li s rozšířením , na začátku kola spolu se 4 kostkami cest současně hodit **příslušnými kostkami z rozšíření**. Kromě toho mohou rozšíření též ovlivnit **počet kol** trvání hry a zpřístupnit vám **nové způsoby, jak získávat body**. V průběhu hry se řídte **stejnými pravidly** jako v základní hře s **drobnými úpravami**, které budou popsány na následujících stranách. Na konci hry nezapomeňte **sečíst body**, které vám přineslo použité **rozšíření**  a zapsat je do vyhrazené kolony své bodovací tabulky.

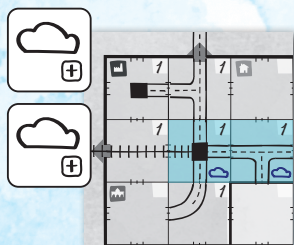
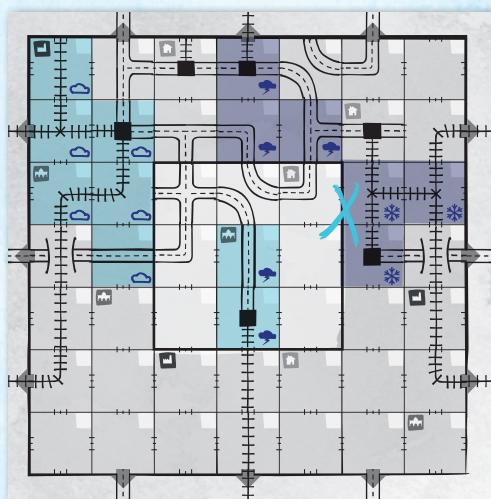


POČASÍ

OBTÍŽNOST: LEHKÁ  : 7 KOL

S novými systémem kontroly podnebí můžete ovládnout oblohu nad svojí krajinou. Snažte se vyhnout nestálému počasí, které nastává, když se vede sebe nachází oblaka různých typů. V každém kole budete muset **přiradit** výsledky kostek počasí ke dvěma běžným cestám, které budete zakreslovat. Na konci hry získáte body za největší oblast každého meteorologického jevu - musíte si však dát pozor, aby spolu tyto oblasti nesousedily, v takovém případě si totiž body nezapočítáte. Hrajete-li s **rozšířením „Počasí“** , uplatněte následující **změny v pravidlech**:

- ◊ V každém kole **musíte** zakreslit dvojici symbolů počasí (oblačnost, bouřka, sněžení) určených kostkami počasí na libovolná dvě pole, na která jste **v tomto kole** zakreslili své cesty (včetně zvláštních cest). Daný symbol zakreslete do pravého dolního rohu vybraných polí (obr. 1a). Nezapomeňte, že symboly počasí smíte zakreslovat pouze na pole, na která jste ve stejném kole zakreslili cesty.
- ◊ Na konci hry získáte **1 bod** za každé pole **největší oblasti svých navzájem horizontálně či vertikálně propojených** polí s daným symbolem počasí. Pokud však spolu **horizontálně, vertikálně či diagonálně** sousedí dvě oblasti s různými symboly počasí, **body za ně nezískáte**.



Obr. 1a: Karel se rozhodl umístit oblačnost na pole zvláštní cesty a na pole cesty zdvojené efektem továrny.

Příklad: Karel vytvořil oblast oblačnosti tvořenou 6 poli (oblast má tedy hodnotu 6 bodů). Také vytvořil oblast sněžení tvořenou 3 poli a oblast bouřky se 3 poli. Bohužel však tyto dvě oblasti navzájem sousedí, takže body z nich nelze započítat. Karel tak připočte pouze 2 body za oblast bouřky ve středu herního plánu. Za sněžení žádné body nezíská. Karel tedy z rozšíření „Počasí“ vytěží celkem 8 bodů.

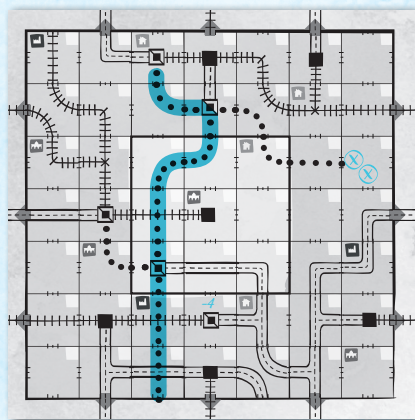


LETECKÉ LINKY

OBTÍŽNOST: STŘEDNÍ ⌚ : 6 KOL

Letecké linky představují **třetí druh cest**. Nelze je použít k propojování výjezdů, ale mohou být propjeny navzájem a vytvářet tak **leteckou síť**, již lze propojit s běžnými cestami za pomoci **letišť**. Na konci hry získáte body za svoji nejdelší leteckou linku, ale za neukončené letecké linky a nepropojená letiště naopak body ztratíte. Hrajete-li s rozšířením „Letecké linky“ ★, uplatňete následující **změny v pravidlech**:

- ◇ Partie trvá pouze **6 kol**.
- ◇ Pokud nechcete, **nemusíte** při kreslení cest použít **žádnou** z kostek leteckých linek (stále však musíte použít všechny 4 kostky cest).
- ◇ Letecké linky, které nakreslíte, **nemusí být propojeny** s již existujícími cestami nebo jinými leteckými linkami.
- ◇ **Letecké linky** nemůžete propojit s jinými druhy cest, ani s výjezdy.
- ◇ Nově zakreslené letiště se **automaticky propojí** se všemi **již zakreslenými cestami**, jejichž otevřený konec směřuje na pole s letištěm (obr. 1b a 2b).
- ◇ Kdykoli zakreslíte cestu, jejíž otevřený konec směřuje na pole s letištěm, **propojte** tuto cestu s letištěm (obr. 3b).
- ◇ Namísto použití některé ze svých zvláštních cest, ji **můžete** přeškrtnout, abyste zakreslili **letiště** na libovolné prázdné pole (letiště můžete také zakreslit za pomoci aktivace své třetí univerzity).
- ◇ Dopravní síť, připojené ke **stejně letecké síti** (skrze letiště a letecké linky), jsou považovány za **navzájem propojené**.
- ◇ Letiště **nepřerušují** nejdelší dálnice, ani nejdelší železnice.
- ◇ Na konci hry získáte **2 body** za každé pole své nejdelší letecké linky. Pole však **musíte** začít počítat od okraje herního plánu nebo od okraje letiště, a počítání musíte ukončit u letiště.
- ◇ Na konci hry **ztratíte 2 body** za každou neukončenou leteckou linku. Za každé letiště, které není připojené k žádné letecké lince, **ztratíte 4 body**.



Příklad: Karel má nejdelší leteckou linku skládající se z 9 polí (má tedy hodnotu 18 bodů). Ztratí však 2 body za neukončenou leteckou linku a 4 body za letiště, k němuž nejsou připojeny žádné letecké linky. Díky leteckými linkám se mu však zároveň podařilo vytvořit dopravní síť, která propojuje hned 11 výjezdů!



LETIŠTĚ



LETECKÁ LINKA



Obr. 1b, 2b, 3b:

Připojení letiště: Karel zakreslí letiště na volné pole, ke kterému vedou tři cesty: dálnice, železnice a letecká linka. Letiště se automaticky připojí ke všem 3 těmto cestám. Později přikreslí další dálnici, jejíž otevřený konec směřuje k letišti, a také ji k němu automaticky připojí.