

RAILROAD™  
ink Rozšíření  
**METRO**  
-R-O-Z-Š-Í-Ř-E-N-Í-



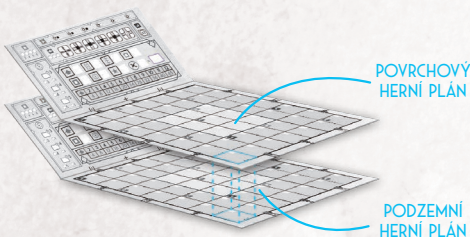
Hrajete-li s rozšířením ★ musíte na začátku každého kola spolu se čtyřicí kostek cest hodit i **kostkami daného rozšíření**. Pravidla rozšíření navíc mohou změnit **počet kol**, jež musíte odehrát, a přidat **nové možnosti bodování**. V průběhu partie platí **stejná pravidla** jako v klasické hře, s několika **úpravami**, popsanými na následujících stranách. Až budete na konci hry **sčítat závěrečné skóre**, nezapomeňte si přičíst i body, které jste utržili za prvky z **rozšíření** ★. Poznamenejte si je do vyhrazeného políčka své bodovací tabulky.

**Rozšíření Metro** představuje samostatné rozšíření se 4 kostkami. Vybudujte co nejchytřeji podzemní síť metra a vodovodního potrubí! Kostky podzemí v této krabici můžete využít jako **rozšíření základní hry**, nebo jako **samostatnou hru**.

## ROZŠÍŘENÍ

Chcete-li si s kostkami podzemí zahrát jako s rozšířením, budete potřebovat pro každého hráče **dva** herní plány: jeden pro **povrch krajiny** a druhý pro **podzemí**. Představte si je jako dvě vrstvy ležící jedna na druhé. Na povrchovém plánu budete hrát se základními bílými kostkami cest (dle obvyklých pravidel RRI nebo RRI Challenge) a na podzemním plánu s kostkami a pravidly rozšíření Metro.

OBTÍŽNOST: VYSOKÁ ⌚ : 14 KOL



cesta metra  
se stanicí



vodovodní  
potrubí

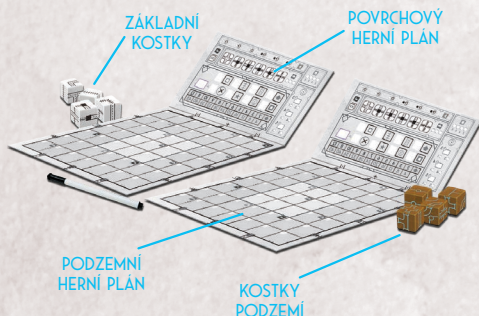


vodovodní  
potrubí  
a cesta metra

Rozšíření nabízí **4 kostky podzemí** zobrazující 2 různé druhy cest: **cesty metra** (zpodobněné jednoduchými linkami), které mohou obsahovat zároveň i stanice metra (ve formě prázdného kroužku), a **vodovodní potrubí** (zpodobněné dvojími čarami se spojkami na koncích). Některé stěny mohou obsahovat kombinaci obojího. Je nutné poznamenat, že tyto dva druhy cest **není nikdy možné navzájem propojovat**.

## PŘÍPRAVA

- ◇ Přidělte každému hráči jeden herní plán (můžete zvolit klasickou variantu, nebo verzi z edice Challenge, všichni hráči však musí používat stejný druh plánu). Toto bude váš **povrchový plán**.
- ◇ Nyní každému hráči dejte ještě jeden herní plán (libovolné verze). V tomto případě není podstatné, zda budou mít hráči stejný verze, či nikoli. Toto bude váš **podzemní plán**.
- ◇ Doprostřed stolu položte 4 kostky cest a 4 kostky podzemí, ale **neumíchejte je**.



## PRŮBĚH HRY

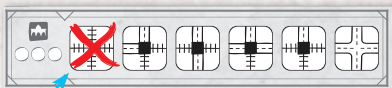
- ◇ Během hry se budou **střídat** kola hraná na povrchu a kola hraná v podzemí – partie tedy bude trvat celých **14 kol**: 7 povrchových a 7 podzemních.
- ◇ Hra začíná **povrchovým kolem**.

## POVRCHOVÁ KOLA

- ◇ Tato kola probíhají dle obvyklých pravidel té varianty hry Railroad Ink, jejíž herní plán jste zvolili jako **povrchový**.

## PODZEMNÍ KOLA

- ◇ Hoďte kostkami podzemí.
- ◇ Každý hráč nyní **musí** výsledky tohoto hodu zakreslit na svůj podzemní plán, přičemž musí respektovat **omezení pro podzemní zakreslování** (vizte níže).
- ◇ Kdykoli během podzemního kola se můžete rozhodnout využít **zdvojevací schopnost** a zdvojit jednu z kostek podzemí vržených v aktuálním kole. **Označte si to** přeškrtnutím jedné ze zvláštních cest u horního okraje svého **podzemního plánu**. Můžete použít nanejvýš **3 zdvojení** za hru a **1 za kolo**. Využití zdvojevací schopnosti **se nepočítá** jako použití zvláštní cesty na povrchovém plánu.
- ◇ Pokud si někdo z hráčů pro podzemí zvolil herní plán z verze Railroad Ink Challenge, symbolů zvláštních budov si **ne musí všimnat**.

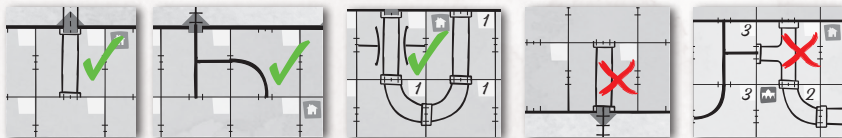


### Použití zdvojevací schopnosti:

Hanka se rozhodne zdvojit vodovodní potrubí ve tvaru T. Poznamená si to přeškrtnutím jedné zvláštní cesty. Nyní má k dispozici už jen 2 použití své zdvojevací schopnosti.

## OMEZENÍ PRO PODZEMNÍ ZAKRESLOVÁNÍ

- ◇ Zakreslujete-li cestu na podzemní plán, **musíte** ji napojit na existující cestu nebo výjezd. **Cestu metra** lze napojit pouze na **železniční výjezd** nebo jinou **cestu metra**. **Vodovodní potrubí** lze napojit pouze na **dálniční výjezd** nebo na jiné **vodovodní potrubí**.
- ◇ Vodovodní potrubí nelze v **žádném případě** napojit na cestu metra či železniční výjezd a cestu metra nelze **nikdy** napojovat na vodovodní potrubí nebo dálniční výjezd.



© 2020 Horrible Guild.  
Všechna práva vyhrazena.  
[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)

#### Návrh hry:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

#### Ilustrace:

Marta Tranquilli

#### Výtvarný ředitel:

Lorenzo Silva

#### Vedoucí projektu:

Hjalmar Hach

#### Výtvarné zpracování:

Rita Ottolini, Noa Vassalli,  
Antonio Delbono

#### Producent:

Flavio Mortarino

#### Autoři pravidel:

Hjalmar Hach, Alessandro Pra',  
William Niebling

#### Český překlad:

DTP Českého překladu:  
Petra Hochmannová

# Albi

[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

#### Distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.  
Thámova 13  
186 00 Praha 8

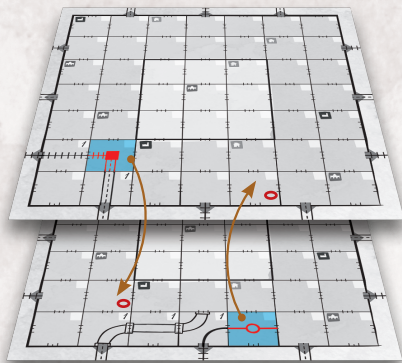
(Ne)našli jste chybějící nebo poškozenou komponentu?  
**Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz)**



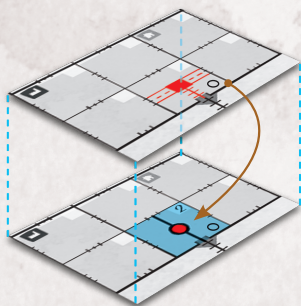
## INTERAKCE MEZI POVRCHEM A PODZEMÍM

Mezi oběma plány probíhají dva druhy interakcí: Můžete **stavět dopravní uzly** a získat tak body za překrytí **stanice metra** a **povrchové stanice**, nebo naopak body ztratit kvůli **havárii** způsobené umístěním **povrchové stanice** nad políčko s **vodovodním potrubím**. Pro bezchybné vyhodnocení obou interakcí se řiďte těmito pravidly:

- ◊ Doporučujeme, abyste si interakce mezi podzemím a nadzemím zaznamenávali tímto způsobem: Kdykoli na podzemní plán nakreslíte **stanici metra**, udělejte si zároveň malý **kroužek** do pravého dolního rohu příslušného pole na **povrchovém plánu**. Kdykoli na povrchový plán nakreslíte **stanici**, udělejte si zároveň malý **kroužek** do pravého dolního rohu příslušného pole na **podzemním plánu**.
- ◊ Pokud se stanice na povrchu a stanice metra v podzemí nacházejí na **stejném poli příslušné desky**, kroužek stanice metra si **vyplňte**. Z obou stanic se nyní stal **dopravní uzel**.
- ◊ Kreslíte-li na svůj povrchový herní plán **stanici**, podívejte se, zda se pod ní nenachází **vodovodní potrubí**. Pokud ano, dojde k jeho poškození: dokreslete dovnitř **vodovodního potrubí** zubatou čáru na znamení, že prasklo (vizte obrázek vpravo dole). Pokud vodovodní potrubí nakreslíte pod již existující stanicí na povrchu, potrubí **nepraskne**.

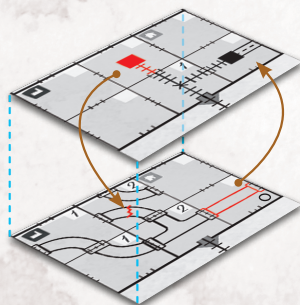


**Příklad použití dobrovolného pravidla:**  
Nakreslete si do pravého dolního rohu políčka kroužek, který vás bude upozorňovat na objekty ležící pod nebo nad ním.



### Vytvoření dopravního uzlu:

Pokud se povrchová stanice a podzemní stanice metra nacházejí na stejném poli, vyplňte kroužek stanice metra: nyní je z ní dopravní uzel.



### Havárie potrubí:

Nakreslíte-li „nad“ vodovodní potrubí stanicí, potrubí praskne. Opačně to však neplatí.

## ROZŠÍŘENÍ JAKO SAMOSTATNÁ HRA

Chcete-li hrát s tímto rozšířením samostatnou hru, použijte **pouze** podzemní herní plán. Řiďte se při tom stejnými pravidly jako při použití této edice ve formě rozšíření, s několika málo změnami:

- ◊ Hra trvá pouze **7 kol**.
- ◊ **Nepoužívejte** povrchový herní plán ani bílé kostky cest.
- ◊ **Ignorujte** veškerá pravidla pro interakci mezi povrchovým a podzemním plánem.
- ◊ Při kreslení **stanice metra** zkontrolujte, zda se ve **stejném řádku anebo stejném sloupci** nachází nějaký **dopravní uzel**. Pokud zde žádný uzel není, musíte tuto stanicí metra **ihned** změnit na **dopravní uzel**.

