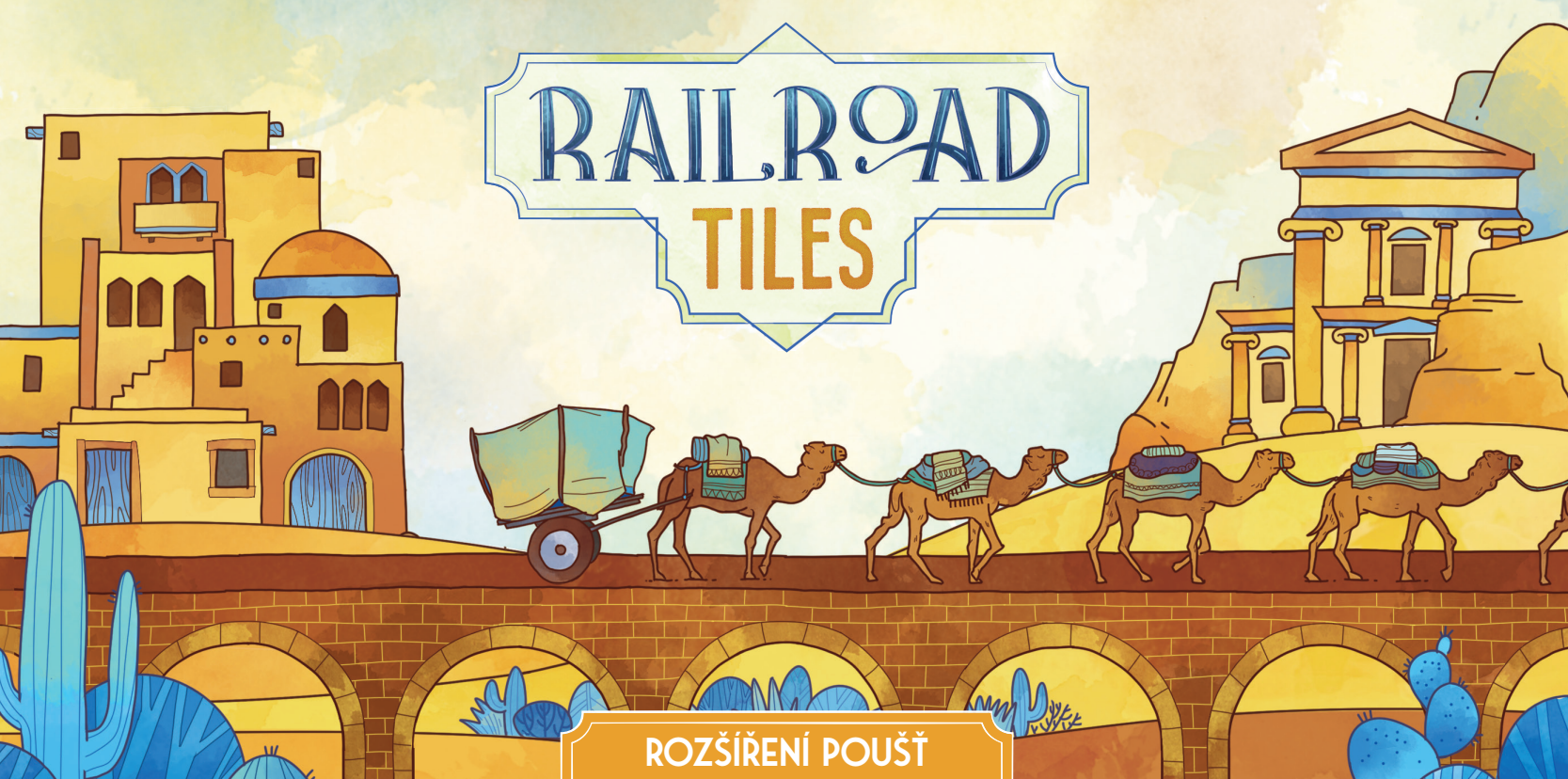


RAILROAD TILES



ROZŠÍŘENÍ POUŠŤ

HERNÍ SOUČÁSTI



44 DESTIČEK CESTY
ROZŠÍŘENÍ POUŠŤ



12 DESTIČEK ÚKOLU
ROZŠÍŘENÍ POUŠŤ



3 ŽETONY DOPRAVNÍHO
RUCHU PRO VELBLOUDY



40 ŽETONŮ
OBCHODNÍ STANICE



13 FIGUREK
VELBLOUDŮ



1 SÁČEK

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

- Vložte všechny **destičky cesty** z rozšíření Poušť do sáčku a zamíchejte je.
- Do společné zásoby hráčů přidejte všechny **figurky velbloudů** a **žetony obchodních stanic**.
- Odstraňte ze hry trojici žetonů dopravního ruchu se značkou vlaku a přidejte místo nich žetony dopravního ruchu se značkami velbloudů. Zamíchejte je mezi ostatní žetony dopravního ruchu, utvořte z nich komínek a položte jej lícem dolů na políčko s věžními hodinami na desce stanice.



Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PŘÍPRAVA KOLA

Během tažení **destiček cesty** musíte dodržet předem danou kombinaci destiček pocházejících ze základní hry a těch z rozšíření. Každý ze sloupců musí i nadále obsahovat přesně tolik destiček, kolik udávají symboly čtverečků vytištěné na desce stanice nad jednotlivými sloupci.

ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.
ROZŠ.	ROZŠ.	ZÁKL.	ROZŠ.	ZÁKL.
		ROZŠ.	ROZŠ.	ZÁKL.
				ROZŠ.

Poznámka: Při hraní sólové partie se používají pouze tři sloupce. Ze dvou sloupců se třemi symboly čtverečků používejte ten, který obsahuje dva dílky z rozšíření (čtvrtý na obrázku).

DESTIČKY ROZŠÍŘENÍ POUŠŤ



Destičky pouště (které poznáte podle jejich **pozadí**) představují **nový druh destičky cesty**. Kromě prázdných stran (které se řídí obvyklými pravidly pro umísťování) na nich najdete také **strany s pouštní stezkou**. Strany s pouštní stezkou je možné napojovat **na jiné strany s pouštní stezkou nebo na strany se železnici/dálnicí** (viz *Umísťování obchodních stanic* na následující straně).

UMIŠŤOVÁNÍ DESTIČEK POUŠTĚ

První **destičku pouště** v partii může hráč umístit libovolně. Všechny následující destičky (základní hry či rozšíření Poušť) se ale musí **alespoň jednou stranou** napojovat na destičku **stejného druhu**.

Nová destička pouště se musí při umístění napojit na alespoň jednu jinou destičku pouště.



UMIŠŤOVÁNÍ OBCHODNÍCH STANIC



Napojí-li hráč stranu s pouštní stezkou na stranu s železnicí či dálnicí, musí na spoj **ihned položit žeton obchodní stanice**, které fungují stejně jako nádraží (propojují síť pouštních stezek s ostatními druhy cest).

UMIŠŤOVÁNÍ FIGUREK VELBLOUDŮ



Za každý žeton dopravního ruchu v aktivní oblasti, který zobrazuje symbol velblouda, si může každý hráč vzít ze společné zásoby **1 figurku velblouda** a po-ložit si ji na libovolnou destičku obsahující příslušnou – dosud neobsazenou – značku.

Po umístění velblouda **získá hráč ihned 1 bod za každou obchodní stanici propojenou s tímto velbloudem výhradně prostřednictvím pouštních stezek**, maximálně však 5 prestižních bodů. Každá velbloudí figurka v síti obsahující 5 nebo více obchodních stanic má stále hodnotu 5 prestižních bodů.

Poznámka: Hvězdy lze využít i pro umiřtování velbloudů.

BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

DOMINANTY – Destičky pouště mohou obsahovat 4 různé druhy **dominant** napojených na pouštní stezky: **oázy, pyramidy, obelisky a sfingy**. Každá dominanta propojená s alespoň **1 obchodní stanicí** se považuje za aktivní. Na konci hry každý hráč utrží body za každou sadu různých aktivních dominant. (Aby se dominanty počítaly do stejné sady, nemusí být vzájemně propojené; stačí, aby byly propojené s obchodní stanicí.) Hráč může získat body za vícero sad. Každou dominantu lze zahrnout do sady pouze jednou. Počet bodů za sadu závisí na její velikosti:

POČET DOMINANT	1	2	3	4
POČET BODŮ	1	3	6	10

POSTIHY ZA OTEVŘENÉ KONCE – Na konci partie se pouštní stezky s otevřenými konci **nepočítají do počtu otevřených konců**.



Na konci hry má **Pavel** celkem 5 dominant, z toho 4 aktivní – oáza není propojená s obchodní stanicí. **Pavel** utrží body za dvě sady různých dominant: Sadu 3 dominant (pyramidy, sfinga a obelisk) za **6 bodů** a sadu 1 dominanty (pyramida) za **1 bod**.

HRA S DESTIČKAMI ÚKOLŮ

Toto rozšíření přináší další 3 sady destiček úkolů, které fungují stejně jako v základní hře. Jejich bodovací podmínky ale samozřejmě ladí s tématem pouště.

Při hře s rozšířením Poušť můžete využít všechny úkoly základní hry, z tohoto rozšíření, nebo kombinaci obou. Doporučujeme zařadit do hry alespoň jeden úkol z rozšíření. Hrajete-li pouze základní hru, či hru s jinými rozšířeními, úkoly z tohoto rozšíření samozřejmě využít nelze.

BODOVACÍ PODMÍNKY



POUŠTNÍ CHRÁM

Pouštní chrám musí být propojený s alespoň 4 dominantami.



POUŠTNÍ TRŽIŠTĚ

Pouštní tržiště musí být součástí souvislé cesty s alespoň 5 propojenými úseky pouštní stezky. V případě okružních cest se nesmí stejný úsek pouštní stezky počítat dvakrát.



VELKÁ OÁZA

Velká oáza musí mít na destičkách, jež ji obklopují, alespoň 2 figurky velblouda. Tato destička se pokládá za dominantu „oáza“.

VÝZVY PRO SÓLOVOU HRU

Při hraní sólové partie s tímto rozšířením můžeš využít pouze následující výzvy:

VÝZVA	ÚKOL	1★	2★	3★
OSTRÁ HRANICE	Všechny destičky pouště napojené na běžné destičky cesty se nachází v jediné řadě (či sloupci) herní oblasti.	45	55	65
ZTRACENÝ SVĚT	Každá dominanta je součástí jedné svisle nebo vodorovně sousedící skupiny (nemusí být vzájemně propojené, pouze sousedící).	45	55	65
ÚDOLÍ SMRTI	Každá destička pouště obsahující figurku (automobil, turista, velbloud) musí svisle nebo vodorovně sousedit s alespoň 1 běžnou destičkou cesty.	45	55	65

AUTOŘI HRY

NÁVRH HRY A VÝVOJ: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ILUSTRACE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
SEŠIT PRAVIDEL: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
VEDOUCÍ PROJEKTU: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
DODATEČNÝ VÝVOJ: Carola Corti
TÝM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny "Hry nás baví"!

RAILROAD TILES

ROZŠÍRENIE PÚŠŤ

KOMPONENTY



44 DIELIKOV
TRÁS PÚŠTE



12 DIELIKOV
CIELOV PÚŠTE



3 ŽETÓNY
UMIESTNENIA TIAV



40 ŽETÓNOV
PÚŠŤNYCH STANÍC



13 FIGÚROK
TIAV



1 VRECKO

ZMENY V PRÍPRAVE HRY

- Zamiešajte všetky **dieliky trás púšte** vo vrečku rozšírenia.
- Do všeobecnej zásoby figúrok pridajte **figúrky tiav** a **žetóny púštnych staníc**.
- Z hry odstráňte 3 žetóny umiestnenia s autom, vlakom a cestujúcim a na ich miesto pridajte **3 žetóny umiestnenia tiav**. Predtým, ako vytvoríte kopy na políčku hodín na hernom pláne stanice, zamiešajte ich s ostatnými žetónmi umiestnenia.



PRÍPRAVA KOLA

Pri odhaľovaní **dielikov trás** musíte dodržiavať vopred určenú kombináciu dielikov z vrečka základnej hry a vrečka rozšírenia. Každý stĺpec bude naďalej obsahovať toľko dielikov, koľko štvorcových ikon je v hornej časti daného stĺpca.

ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.	ZÁKL.
ROZŠ.	ROZŠ.	ZÁKL.	ROZŠ.	ZÁKL.
		ROZŠ.	ROZŠ.	ZÁKL.
				ROZŠ.

Poznámka: Pri hraní sólovej partie sa používajú len tri stĺpce. Z dvoch stĺpcov s tromi symbolmi štvorcov používajte ten, ktorý obsahuje dva dieliky z rozšírenia (štvrtý na obrázku).

Chýba vám komponent alebo je nejaký poškodený? Napíšte nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradný.

DIELIKY PÚŠTE



Dieliky púšte (spoznáte ich podľa **pozadia**) sú novým typom dielikov trás. Okrem prázdnych strán (ktoré sa riadia bežnými pravidlami umiestňovania) majú aj strany púštnej cesty: tie možno prepojiť s **inými stranami púštnej cesty** alebo **stranami diaľnice alebo železnice** (pozrite si časť **Umiestnenie púštnej stanice** na ďalšej strane).

UMIESTNENIE DIELIKA PÚŠTE

Prvý **dielik púštnej cesty** v hre môžete umiestniť ľubovoľne. Všetky nasledujúce dieliky (dielik základnej hry alebo dielik púšte) musia mať **aspoň 1 stranu** prepojenú s dielikom rovnakého druhu.

Nový dielik púšte musí byť umiestnený tak, aby bol prepojený aspoň s 1 dielikom púšte.



UMIESTNENIE PÚŠTNEJ STANICE



Ak stranu púštnej cesty prepojíte so stranou diaľnice alebo železnice, musíte **okamžite umiestniť žetón púštnej stanice**. Fungujú ako stanice, ktoré prepájajú siete púštnych ciest s inými druhmi trás.

UMIESTNENIE FIGÚRKY ŤAVY



Za každý žetón umiestnenia v aktívnej oblasti, ktorý zobrazuje ikonu ťavy, môžete umiestniť **1 figúrku ťavy** zo spoločnej zásoby na ľubovoľný dielik, ktorý má zodpovedajúci prázdny špendlík.

Keď umiestnite ťavu, **okamžite získate 1 bod za každú púštnu stanicu spojenú s touto ťavou iba prostredníctvom púštnych ciest**, maximálne však 5 prestížnych bodov. Každá figúrka ťavy v sieti obsahujúcej 5 alebo viac obchodných staníc má stále hodnotu 5 prestížnych bodov.

Poznámka: Na umiestnenie figúrok tiav možno použiť aj figúrky hviezd.

BODOVANIE NA KONCI HRY

ORIENTAČNÉ BODY - dieliky púšte môžu obsahovať **orientačné body** spojené s púštnymi cestami. Existujú 4 typy orientačných bodov: **oázy, pyramídy, obelisky a sfingy**. Na konci hry sa každý orientačný bod spojený **aspoň s 1 púštnou stanicou** považuje za aktívny. Body získate za každú sériu rôznych aktívnych orientačných bodov v závislosti od jej veľkosti (orientačné body nemusia byť navzájom prepojené, aby boli súčasťou tej istej série; stačí, aby boli prepojené s púštnou stanicou). Bodovať možno viacero sérií a každý orientačný bod sa môže započítať iba do 1 série.

POČET ORIENTAČNÝCH BODOV	1	2	3	4
POČET PRESTÍŽNYCH BODOV	1	3	6	10

POKUTY ZA OTVORENÉ KONCE - púštne cesty s otvorenými koncami **sa nerátajú do celkového počtu otvorených koncov** na konci hry.



Na konci hry má **Pavol** 5 orientačných bodov, z ktorých 4 sú aktívne – oáza nie je spojená s púštnou stanicou. **Pavol** spočíta body svojich 4 orientačných bodov v 2 sériách rôznych dielikov orientačných bodov: **séria 3 orientačných bodov** (pyramída, sfinga a obelisk) za **6 bodov** a **séria 1 orientačného bodu** (pyramída) za **1 bod**.

HRA S CIEĽMI

Toto rozšírenie obsahuje 3 ďalšie série dielikov cieľov. Fungujú presne ako tie v základnej hre (samozrejme, okrem ich podmienok bodovania s tematikou púšte).

Pri hraní s rozšírením Púšť môžete použiť všetky ciele zo základnej hry, z tohto rozšírenia alebo kombináciu oboch. Odporúčame zahrnúť aspoň 1 cieľ púšte. Nie je možné použiť ciele z tohto rozšírenia, ak hráte iba so základnou hrou alebo s inými rozšíreniami.

PODMIENKY BODOVANIA



PÚŠTNY CHRÁM
Púštny chrám musí byť spojený aspoň so 4 orientačnými bodmi.



PÚŠTNY TRH
Púštny trh musí byť súčasťou súvislej cesty aspoň s 5 prepojenými segmentmi púštnej cesty. V prípade slučiek sa ten istý segment púštnej cesty nemôže započítať viac ako raz.



VEĽKÁ OÁZA
Veľká oáza musí mať na dielikoch, ktoré ju obklopujú, aspoň 2 ťavy. Tento dielik sa počíta ako orientačný bod oázy.

VÝZVY PRE SAMOSTATNÚ HRU

Keď hráte s týmto rozšírením v samostatnom režime, môžete použiť iba tieto výzvy:

VÝZVA	MISIA	1★	2★	3★
OSTRÁ HRANICA	Všetky dieliky púšte, ktoré susedia s bežnými dielikmi trás, sú v jednom riadku (alebo stĺpci) vašej hracej plochy.	45	55	65
STRATENÝ SVET	Každý orientačný bod vo vašej hracej ploche je súčasťou jednej pravouhlo susediacej skupiny (nemusia byť navzájom prepojené, stačí, aby susedili).	45	55	65
PÚŠŤ SMRTI	Každý dielik púšte s figúrkou (auto, cestujúci alebo ťava) musí pravouhlo susediť aspoň s 1 bežným dielikom trasy.	45	55	65

AUTORI HRY

NÁVRH A VÝVOJ HRY: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ILUSTRÁCIE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
GRAFICKÝ DIZAJN: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
PRAVIDLÁ: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
VEDÚCI PROJEKTU: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
DODATOČNÝ VÝVOJ: Carola Corti
TÍM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino



Hľadáte inšpiráciu? Chcete sa (nielen) o našich hrách porozprávať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pripojte sa do skupiny „Hry nás baví“.