



## ROZŠÍŘENÍ ELEKTŘINA

# HERNÍ SOUČÁSTI



42 DESTIČEK CESTY  
ROZŠÍŘENÍ ELEKTŘINA



12 DESTIČEK ÚKOLU  
ROZŠÍŘENÍ ELEKTŘINA



3 ŽETONY  
DOPRAVNÍHO RUCHU  
PRO VĚTRNÉ TURBÍNY



15 FIGUREK  
VĚTRNÉ TURBÍNY



1 SÁČEK

# DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

- Vložte všechny **destičky cesty** z rozšíření **Elektřina** do sáčku a zamíchejte je.
- Do společné zásoby hráčů přidejte všechny **figurky větrných turbín**.
- Odstraňte ze hry tři žetony dopravního ruchu se značkou automobilu, vlaku a turisty (ty bez praporku) a přidejte místo nich **trojici žetonů dopravního ruchu se značkami větrných turbín**. 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](mailto: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).

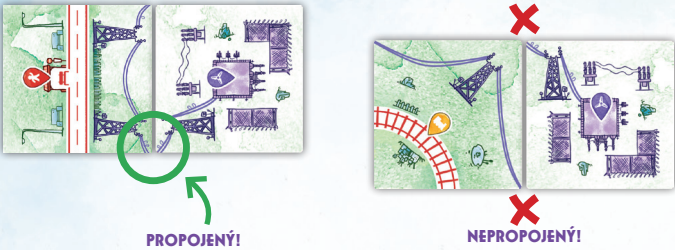
## DESTIČKY ROZŠÍŘENÍ ELEKTŘINA –



ZNAČKA  
VĚTRNÉ  
TURBÍNY

**Destičky elektřiny** (které poznáte podle **drátů elektrického vedení**) představují **nový druh destičky cesty**. Kromě prázdných stran, stran s dálnicí a stran s železnicí (které se řídí obvyklými pravidly pro umístování) na nich najdete také **rohy s dráty**, které nemusí být propojené s jinými dráty (viz *Propojování drátů* na následující straně).

# PROPOJOVÁNÍ DRÁTŮ



Kdykoli se destičky cesty z rozšíření Elektřina dotýkají rohy s dráty, považují se tyto dráty za propojené.

Je-li drát propojený s alespoň 1 větrnou turbínou, je **nabitý**. Kterákoli destička, jež se rohem dotýká rohu s nabitým drátem, se **taktéž** považuje za **nabitou**.

# UMISŤOVÁNÍ VĚTRNÝCH TURBÍN



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

Po umístění větrné turbíny **získá hráč ihned 1 bod + 1 bod za každou další větrnou turbínu propojenou se značkou této figurky prostřednictvím drátů**. Takto lze získat maximálně 5 bodů prestiže.

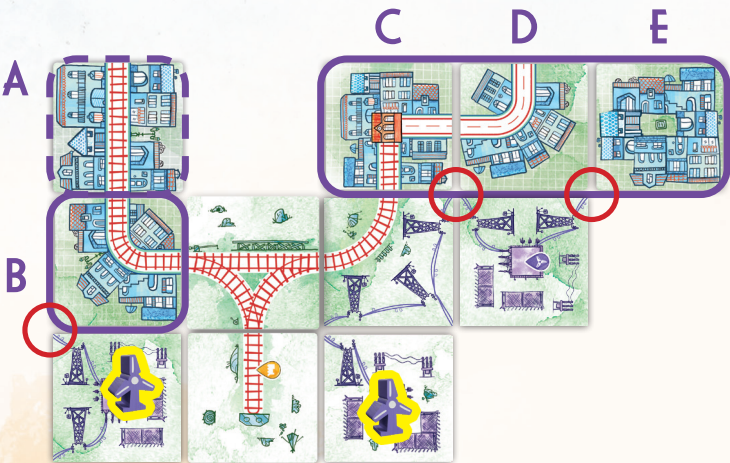
Každá šestá a další propojená větrná turbína má i tak hodnotu 5 bodů prestiže.

**Poznámka:** Hvězdy lze využít i pro umisťování větrných turbín.

# BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Za každou **nabitou destičku města** (i kdyby nebyla součástí metropole) utrží hráč **1 bod prestiže**.

Navíc při sčítání **bodů za metropole** získá – jsou-li všechny destičky města v metropoli nabité – za tuto metropoli **8 bodů namísto pěti**.



Destička města A není nabitá, takže nepřináší žádné body prestiže.

Levý dolní roh (O) destičky města B je napojený na drát, který je propojený s větrnou turbínou, takže je nabitá a přináší **1 bod prestiže**, i když není součástí metropole.

Destičky města C, D a E jsou všechny nabité díky napojení v dolních rozích (O), takže každá z nich přinese hráči **1 bod prestiže**. Navíc, protože tyto 3 destičky tvoří metropoli složenou výhradně z nabitých destiček města, hráč získá **8 bodů prestiže** namísto pěti.

# HRA S DESTIČKAMI ÚKOLŮ

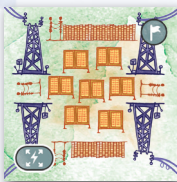
Toto rozšíření přináší další 3 sady destiček úkolů, které fungují stejně jako v základní hře. Jejich bodovací podmínky ale samozřejmě ladí s tématem elektřiny.

Při hře s rozšířením Elektřina 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.

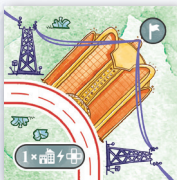
## BODOVACÍ PODMÍNKY



**LABORATOŘ**  
Laboratoř musí mít na destičkách, jež ji obklopují, alespoň 3 propojené větrné turbíny.



**SOLÁRNÍ FARMA**  
Každý drát v každém ze 4 rohů solární farmy musí být propojený s alespoň 1 větrnou turbínou.



**KASINO**  
Kasino musí svisle nebo vodorovně sousedit s alespoň 1 destičkou města, která je součástí metropole, jejíž všechny destičky města jsou nabité.

# VÝZVY PRO SÓLOVOU HRU

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

| VÝZVA            | ÚKOL                                                                            | 1★ | 2★ | 3★ |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|
| NE NA MÉM DVORKU | Tvůj největší obdélník neobsahuje žádné větrné turbíny.                         | 45 | 55 | 65 |
| ELEKTRICKÁ SÍŤ   | Tvůj největší obdélník musí mít alespoň 3 rohy navzájem propojené pomocí drátů. | 40 | 50 | 60 |
| MĚSTO HRÍCHU     | Vytvoř metropoli obsahující alespoň 6 destiček města, všechny nabité.           | 40 | 50 | 60 |

## AUTOŘI HRY

NÁVRH HRY A VÝVOJ: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva  
ILUSTRACE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis  
GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frenci  
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"!



## ROZŠÍRENIE ENERGIA

### KOMPONENTY



42 DIELIKOV  
TRÁS ENERGIE



12 DIELIKOV  
CIELOV ENERGIE



3 ŽETÓNY  
UMIESTNENIA VETERNÝCH  
TURBÍN



15 FIGÚROK  
VETERNÝCH  
TURBÍN



1 VRECKO

### ZMENY V PRÍPRAVE HRY

- Zamiešajte všetky **dieliky trás energie** vo vrecku rozšírenia.
- Do všeobecnej zásoby figúrok pridajte **figúrky veterných turbín**.
- Z hry odstráňte 3 žetóny umiestnenia s autom, vlakom a cestujúcim (tie bez vlajky cieľa) a namiesto nich pridajte **3 žetóny umiestnenia veterných turbín**. Predtým, ako vytvoríte kopy na políčku hodín na hernom pláne stanice, zamiešajte ich s ostatnými žetónmi umiestnenia.



Chýba vám komponent alebo je nejaký poškodený? Napíšte nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz) a my vám zašleme náhradný.

### PRÍPRAVA KOLA

Pri odhaľovaní **dielikov trás** musíte dodržiavať vopred určenú kombináciu dielikov z vrecka základnej hry a vrecka 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. |

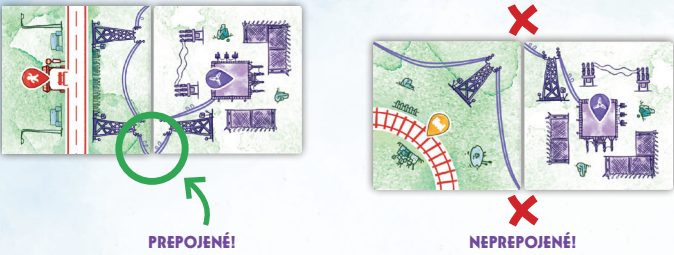
**Poznámka:** Pri hraní sólovej partie sa používajú len tri stĺpce. Z dvoch stĺpcov s tromi symbolmi štvorčekov používajte ten, ktorý obsahuje dva dieliky z rozšírenia (štvrtý na obrázku).

### DIELIKY ENERGIE



**Dieliky energie** (spoznáte ich podľa prítomnosti **káblov**) sú novým typom dielikov trás. Okrem prázdnych strán, strán diaľnic a strán železníc (ktoré sa riadia bežnými pravidlami umiestňovania) majú aj **roh s káblom**, ktoré nemusia byť prepojené s inými káblami (pozrite si časť *Prepojenia káblov* na ďalšej strane).

PREPOJENIA KÁBLOV



Vždy keď sa dieliky energie dotýkajú rohmi s káblom, káble sú navzájom prepojené.

Ak je kábel pripojený aspoň k 1 figurke veternej turbíny, je **pod napätím**. Akýkoľvek dielik s rohom dotýkajúcim sa kábla pod napätím je **takisto pod napätím**.

UMIESTNENIE VETERNEJ TURBÍNY



Za každý žetón umiestnenia v aktívnej oblasti, ktorý zobrazuje ikonu veternej turbíny, môžete umiestniť **1 figurku veternej turbíny** zo spoločnej zásoby na ľubovoľné políčko, ktoré má zodpovedajúci prázdny špendlík.

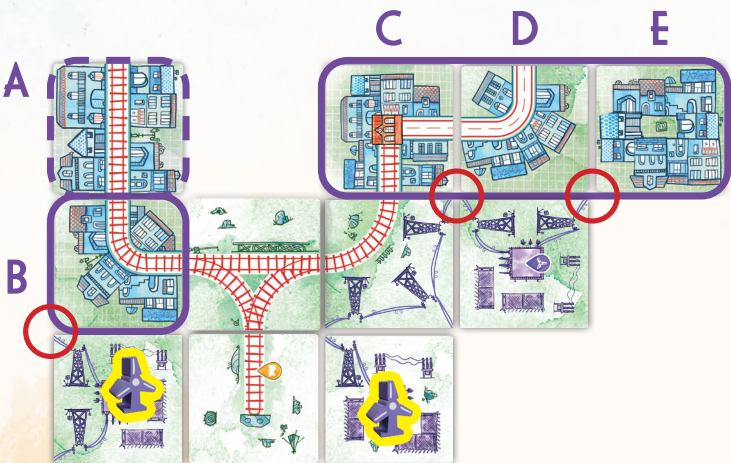
Keď umiestnite veternú turbínu, okamžite získate **1 bod + 1 bod za každú ďalšiu veternú turbínu pripojenú k špendlíku tejto figurky pomocou káblov**, maximálne však 5 prestížnych bodov. Každá pripojená veterná turbína presahujúca počet 5 má stále hodnotu 5 prestížnych bodov.

**Poznámka:** Na umiestnenie figúrok veterných turbín možno použiť aj figúrky hviezd.

BODOVANIE NA KONCI HRY

Za každý **dielik mesta pod napätím**, aj keď nie je súčasťou veľkomesta, získate **1 prestížny bod**.

Okrem toho, pri výpočte **bodov veľkomesta**, ak sú všetky dieliky mesta vo veľkomeste pod napätím, získate za dané mesto **8 bodov namiesto 5**.



Dielik mesta A nie je pod napätím, takže nezískava prestížne body.

Ľavý dolný roh (O) dielika mesta B je pripojený ku káblu pripojenému k veternej turbíne, takže je pod napätím a získava **1 prestížny bod**, aj keď nie je súčasťou veľkomesta.

Dieliky mesta C, D a E sú všetky pod napätím prostredníctvom svojich dolných rohov (O), takže každý z nich získava **1 prestížny bod**. Okrem toho tieto 3 dieliky tvoria veľkomesto. Keďže toto mesto je zložené výlučne z dielikov mesta pod napätím, získava **8 bodov namiesto 5**.

HRA S CIEĽMI

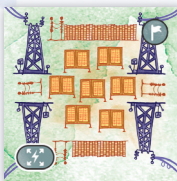
Toto rozšírenie obsahuje 3 dodatočné série dielikov cieľov. Fungujú presne ako tie v základnej hre (samozrejme, okrem ich podmienok bodovania s tematikou energie).

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

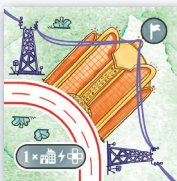
PODMIENKY BODOVANIA



**LABORATÓRIUM**  
Laboratórium musí mať aspoň 3 pripojené veterné turbíny v dielikoch, ktoré ho obklopujú.



**SOLÁRNA FARMA**  
Káble vo všetkých 4 rohoch solárnej farmy musia byť pripojené aspoň k 1 veternej turbíne.



**KASÍNO**  
Kasíno musí byť pravouhlo susediace aspoň s 1 dielikom mesta, ktorý je súčasťou veľkomesta, kde sú všetky dieliky mesta pod napätím.

VÝZVY PRE SAMOSTATNÚ HRU

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

| VÝZVA          | MISIA                                                                              | 1★ | 2★ | 3★ |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|
| NIMBY          | Váš najväčší obdĺžnik neobsahuje žiadne veterné turbíny.                           | 45 | 55 | 65 |
| ELEKTRICKÁ SIŤ | Váš najväčší obdĺžnik musí mať aspoň 3 rohy navzájom prepojené káblami.            | 40 | 50 | 60 |
| MESTO HRIECHU  | Vytvorte mesto obsahujúce aspoň 6 dielikov mesta, z ktorých všetky sú pod napätím. | 40 | 50 | 60 |

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“.