

DUARO
BROS

MINI & EXPRESS

Hra od Marka Gerritse

MINI EXPRESS

je strategická vlaková hra pro 1 až 5 hráčů, ve které společně s dalšími movitými magnáty řídíte čtyři železniční společnosti. V každém tahu se musíte rozhodnout mezi dvěma akcemi: buď zvýšíte svůj podíl v jedné ze společností tím, že si pořídíte její akcii, nebo pro některou ze společností postavíte trať, čímž prodloužíte její železniční síť a zvýšíte hodnotu jejích akcií. Hráč, který bude mít na konci hry portfolio akcií s nejvyšší hodnotou, zvítězí!

Obsah

Úvod	str. 2
Herní komponenty	str. 2
Příprava hry (pro 3–5 hráčů)	str. 4
Průběh hry	str. 5
Konec hry	str. 9
Závěrečné bodování	str. 9
Sólová hra	str. 10
Hra pro 2 hráče (s Mašinfírou)	str. 13
Hra pro 2 zkušené magnáty (bez Mašinfíry)	str. 14
Mapa USA: Varianta hry Zlatý hřeb	str. 14
Mapa Evropy: Varianta hry Přístavy	str. 16

Herní komponenty



1 deska správy majetku

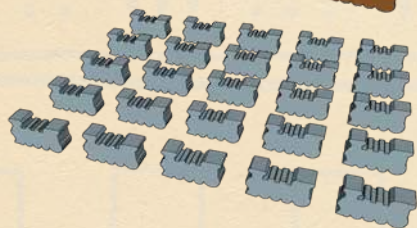
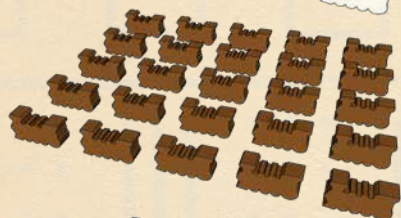
- pole pro vlaky
- pole pro značku Mašinfírový zvolené společnosti
- pole pro akcie
- oblast pro vlaky a akcie



1 deska se stupnicemi

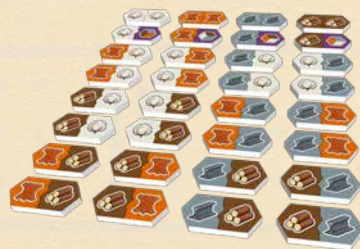


1 oboustranný herní plán (USA a Evropa)



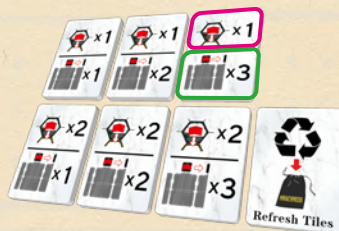
100 dřevěných vlaků

(25 v každé ze 4 barev společností)



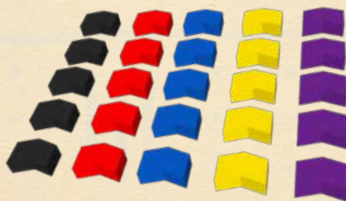
32 žetonů popptávky

počet pohybů značky cílového města Mašinfíry
počet pohybů značky zvolené společnosti Mašinfíry



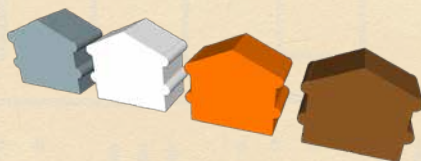
14 žetonů Mašinfíry

(používají se pouze při sólové hře
a při hře 2 hráčů s Mašinfírou)



25 dřevěných značek vlivu

(5 v každé z 5 hráčských barev)



4 dřevěné značky délky trati

(1 v každé ze 4 barev společností)



1 žeton začínajícího hráče



1 žeton Zlatého hřebu



1 látkový sáček

(používá se pouze
při přípravě hry a při
hře s Mašinfírou)



36 žetonů akcií

(9 v každé ze 4 barev společností)



1 pravidla

PŘÍPRAVA HRY (PRO 3–5 HRÁČŮ)

1. Zvolte si stranu herního plánu, na které chcete hrát (mapa USA nebo Evropy), a umístěte herní plán doprostřed stolu. Poblíž něj položte desku se stupnicemi a desku správy majetku.

Pozn.: Obě strany herního plánu umožňují hrát s dodatečnými volitelnými pravidly, specifickými pro každou mapu: viz str. 14 pro mapu USA, str. 16 pro Evropu.

2. Umístěte **6 akcii** od každé společnosti na odpovídající pole pro akcie na **desce správy majetku**.
3. Zbývající **3 akcie** od každé společnosti zatím odložte stranou (ve hře 3 hráčů odložte stranou pouze **2 akcie** od každé společnosti, třetí akcii od každé společnosti vraťte zpět do krabice, pro tuto hru je nebudete potřebovat). Tyto odložené akcie si hráči rozeberou v 9. kroku přípravy hry.
4. Umístěte **1 vlak od každé společnosti** na počáteční lokaci na mapě (počáteční lokace jednotlivých společností jsou označeny barvou společnosti a obrázkem vlaku; na mapě USA začíná oranžová společnost Kožedělná v Erie, hnědá Dřevařská společnost v Baltimore, šedá Ocelářská společnost ve Wilmingtonu a bílá Bavlněná společnost v Tallahassee); na mapě Evropy začíná Kožedělná v Barceloně, Dřevařská ve Varšavě (Warsaw), Ocelářská v Londýně (London) a Bavlněná v Bělehradu (Belgrade).
5. Umístěte **značku délky trati** pro každou společnost na hodnotu 0 na ukazateli délky trati na **desce se stupnicemi**.
6. Umístěte **4 vlaky od každé společnosti** na **desku správy majetku** na pole pro vlaky. Zbývající vlaky (20 od každé barvy) nechte poblíž herního plánu v obecné zásobě.

7. Náhodně umístěte **1 žeton poptávky** do **každého města** na mapě (pro náhodný výběr využijte látkový sáček). Neumísťujte žetony poptávky do počátečních lokací jednotlivých společností.
8. Hráč, který jel naposledy vlakem, si vezme žeton začínajícího hráče a bude začínat hru.
9. Od **začínajícího hráče** si střídavě, **ve směru hodinových ručiček**, hráči vyberou po **jedné akci** společnosti dle své volby z akcí odložených stranou ve 3. kroku přípravy hry. Poté si hráči, **v opačném směru** a počínaje **hráčem po pravé ruce** začínajícího hráče (hráč, který si vybral první akcii jako poslední v pořadí, si druhou akcii vybírá jako první), vyberou druhou akcii při dodržení následujících omezení:
 - Každý hráč musí mít akcie dvou různých společností.
 - Každý hráč musí mít jinou kombinaci akcí než ostatní hráči (žádní dva hráči nesmí mít shodné složení dvou startovních akcí).
10. Za každou akcii, která zůstane po 9. kroku přípravy hry mezi odloženými akciemi (žádný z hráčů si ji nevzal), postupte s ukazatelem společnosti dané barvy na stupnici délky trati o 1 políčko (ve hře 4 hráčů) nebo 2 políčka (ve hře 3 a 5 hráčů).
11. Každý hráč si vezme 5 značek vlivu v barvě dle vlastní volby a umístí po jedné značce na hodnotu 1 na stupnici vlivu každé společnosti. Zbývající pátou značku si nechá před sebou (aby připomínala, jakou má daný hráč barvu), na konci hry bude použita k počítání vítězných bodů.

Nyní jste připraveni zahájit hru!

stupnice vlivu



**obecná
zásoba**

PRŮBĚH HRY

Mini Express se hraje na několik kol, v nichž se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Jako první hraje držitel žetonu začínajícího hráče. Počet kol v partii není pevně dán, konec hry spouští vyčerpání nabídky akcií (viz dále).

Ve svém tahu musíte provést jednu z následujících akcí:

- **Pořízení akcie:** Vezměte si akcii od jedné ze společností.
- **Stavba trati:** Postavte trať jedné ze společností.

Není možné vynechat tah, vždy musíte provést jednu akci.

Po tahu každého hráče zkontrolujte, zda se nespustil konec hry (viz str. 9); pokud ne, hra pokračuje tahem dalšího hráče.

Vyčerpání nabídky akcií

Nabídka akcií společnosti je vyčerpána, pokud již na poli pro akcie na desce správy majetku nezůstává žádná akcie dané společnosti. K tomu může dojít dvěma způsoby:

- Hráč ve svém tahu vezme poslední akcii z nabídky akcií společnosti prostřednictvím akce Pořízení akcie.
- Pokud v kterékoliv chvíli nezůstává v zásobě jedné ze společností žádný vlak, nabídka akcií dané společnosti je okamžitě vyčerpána: odstraňte zbývající akcie této společnosti ze hry.

Po prvním vyčerpání nabídky akcií hra pokračuje jako obvykle s tím rozdílem, že akce Pořízení akcie již není pro danou společnost k dispozici (nicméně akce Stavba trati je stále k dispozici, dokud jsou vlaky dané společnosti na poli pro vlaky).

Jakmile byly vyčerpány nabídky akcií dvou společností, spustí se konec hry, viz str. 9.

značka délky trati



3



5

Pořízení akcie

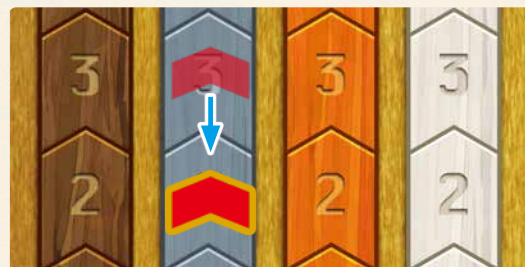
Při této akci proveďte následující kroky v tomto pořadí:

- Vyberte si jednu ze společností, která má na poli pro akcie alespoň jednu akcii.
- **Za každý vlak** na poli pro vlaky této vybrané společnosti musíte snížit úroveň svého vlivu v dané společnosti (posunem značky vlivu na stupnici dané společnosti). Nelze jít do mínusu; pokud nemáte dostatek vlivu na snížení o požadovanou hodnotu, nesmíte pro danou společnost provést tuto akci. Pokud na poli pro vlaky není žádný vlak, nesnižujte úroveň svého vlivu v dané společnosti (akce je tudíž „zadarmo“).
- Vezměte si 1 akcii vybrané společnosti z pole pro akcie.
- Přidejte **3 vlaky** dané společnosti ze zásoby na pole pro vlaky. **Maximální počet vlaků na poli pro vlaky je 5**, přebývající vlaky nechte v zásobě. Pokud již v zásobě není dostatek vlaků dané společnosti pro doplnění, doplňte jen tolik vlaků, kolik je možné.

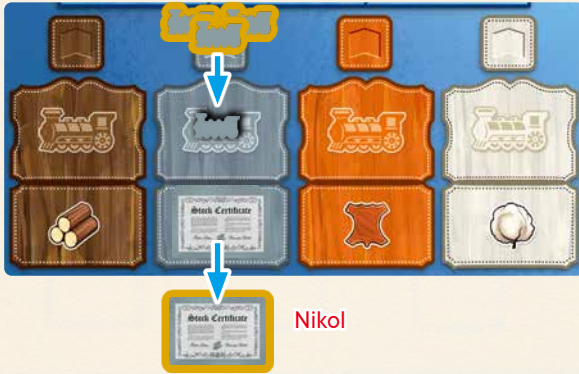
Pamatujte: Pokud v zásobě nezůstává žádný vlak dané společnosti, její nabídka akcií je okamžitě vyčerpána (viz vlevo).

Pozn.: Akcie v držení jednotlivých hráčů jsou otevřená informace a jedná se o jediný zdroj vítězných bodů v této hře (pro Závěrečné bodování viz str. 9).

Příklad: Nikol (červený hráč) se rozhodla pořídit si akcii šedé Ocelářské společnosti. Na poli pro vlaky se nachází jeden vlak dané společnosti, Nikol tedy musí snížit úroveň svého vlivu v dané společnosti o 1, aby si mohla akcii pořídit. Posune svoji značku vlivu z 3 na 2 na stupnici vlivu Ocelářské.



Nikol si vezme jednu akcii Ocelářské a umístí ji před sebe. Pak vezme 3 vlaky Ocelářské ze zásoby a umístí je na pole pro vlaky dané společnosti.



Stavba trati

Základní pravidla akce Stavba trati jsou následující:

- Trať musí vést do vzdáleností (respektive počtem vlaků) dostupného města (viz níže).
- Trať musí vést **nejkratší cestou** na políčko města a pouze skrz políčka krajiny (ne přes jiná města).
- Po zahrání akce Stavba trati je třeba **upravit délku trati a zvýšit vliv hráči, který trať stavěl**.

Akci Stavba trati můžete provést pro **kteroukoliv společnost**, i když nemáte žádné její akcie. Trať dané společnosti představují políčka, na kterých jsou vlaky dané společnosti. Postavit trať znamená umístit vlak na políčko. Stavba trati prodlužuje celkovou délku trati dané společnosti, což zvyšuje hodnotu akcií dané společnosti. Hráč, který akci Stavba trati zahrál, tím zároveň zvyšuje svůj vliv v jedné či dvou společnostech.

Při hraní této akce proveďte následující kroky v tomto pořadí:

1. Vyberte si společnost, pro kterou chcete postavit trať.
 - Vybraná společnost **musí být schopna** svoji trať dosáhnout do dostupného města podle pravidel v 2. a 3. kroku níže.
Pozn.: Pokud žádná ze společností není schopna svoji trať dosáhnout do některého dostupného města, můžete v tomto tahu zahrát pouze akci Pořízení akcie.
2. Vyberte si políčko města, do kterého chcete postavit trať a které splňuje všechna tato kritéria:
 - **Jde o nový trh:** Nemůžete postavit trať do města, ve kterém již má daná společnost vlak.
 - **Vybrané město nemá vyčerpanou kapacitu pro nové společnosti:** Každé město má omezení, kolik různých společností do něj může vést svoji trať: Města se zlatým ohraničením

pojmu vlaky až tři společností, města se stříbrným ohraničením pojmu vlaky až dvou společností, města s černým ohraničením pojmu vlak pouze jedné společnosti. Tato omezení lze vyčíst i z čísel na políčku daného města.

(Pro první partii můžete tuto část zjednodušit tím, že budete všechna města považovat za města s kapacitou 2, tedy že pojmu vlaky až dvou společností.)

Pozn.: Políčka krajiny (mimo města) nemají žádná kapacitní omezení, každé políčko krajiny tak pojme jeden vlak od každé společnosti.

- **Vybrané město je v dosahu dané společnosti:** Musíte být schopni postavit trať do tohoto města za použití vlaků z pole pro vlaky. Vlaky umísťujete na vzájemně navazující políčka, počínaje políčkem sousedícím s již postavenou tratí dané společnosti a konče políčkem města, kam trať, kterou stavíte, směřuje. Na každé políčko je potřeba umístit přesně jeden vlak dané společnosti.

Pozn.: Pokud na poli pro vlaky dané společnosti není dostatek vlaků pro stavbu trati, nemůžete v tuto chvíli postavit trať do vybraného města.

3. Umístěte 1 vlak na každé políčko tratě, která je **nejkratší cestou** do vybraného města.
 - **Není třeba začínat trať z políčka města.** Je možné navazovat na již postavenou trať i na políčkách krajiny.
 - **Není možné vést trať skrz jiné políčko města;** do jednoho města je možné postavit v jednom tahu pouze jednu trať.
 - Pokud existuje více než jedna trasa, která splňuje požadavek co nejkratší cesty, můžete si vybrat, kudy trať, kterou stavíte, povede.
 - **Není možné stavět delší trať, než je nejkratší trasa** (abyste použili více vlaků).
4. Všem dotčeným společnostem přidejte **kompensační bonus**.
 - Za každé políčko, na které jste umísťili vlak a které již obsahovalo vlak jiné společnosti (včetně políčka města, do kterého právě postavená trať vede), tato dotčená společnost dostane kompenzaci ve formě 1 vlaku na pole pro vlaky (pokud ještě v zásobě zbývá nějaký vlak dotčené společnosti). Pokud jsou na políčku vlaky více společností, dostanou tuto kompenzaci všechny dotčené společnosti.

Pozn.: Maximální počet vlaků na poli pro vlaky je vždy 5. Pokud by bylo kvůli kompenzačnímu bonusu třeba přidat šestý či další vlak, ignorujte kompenzační bonus a přidejte jen tolik vlaků, abych jich bylo na poli pro vlaky 5.

Pamatujte: Pokud v kterékoliv chvíli nezbývají v zásobě žádné vlaky některé ze společností, nabídka akcií této společnosti je okamžitě vyčerpana (viz str. 5).

5. Zvyšte hodnotu společnosti, pro kterou jste postavili trať.
 - a. Spočítejte políčka krajiny, na kterých jste postavili ve 3. kroku trať.
 - b. Posuňte ukazatel délky trati dané společnosti o počet políček rovnající se tomuto číslu. Pokud jste postavili trať do města na sousedícím políčku (tedy neumístili jste vlak na žádné políčko krajiny), je toto číslo rovno nule.

Pozn.: Ukazatel délky tratě není možné posunout nad hodnotu 15 na stupnici délky trati. Každý další vlak dané společnosti postavený na políčku krajiny již nemá vliv na délku trati dané společnosti.

6. Zvyšte svůj vliv ve společnostech, jejichž symbol (barva) je zobrazen na žetonu poptávky ve městě, do kterého jste postavili trať. Posuňte svůj ukazatel vlivu v daných společnostech. Pokud jsou na žetonu poptávky zobrazeny:
 - **2 různé symboly společností (dvě barvy):** Zvyšte svůj vliv v každé z těchto společností o 1.

- **2 stejné symboly společností (jedna barva):** Zvyšte svůj vliv v této společnosti o 2.
- **1 symbol společnosti a jeden žolíkový symbol (fialová barva):** Nejprve zvyšte svůj vliv ve společnosti dle symbolu o 1, poté zvyšte svůj vliv **v jakékoliv jiné společnosti o 1** (v tomto případě nesmíte zvýšit vliv v jedné společnosti dvakrát).

7. Pokud byla v daném městě vyčerpána kapacita (viz druhá odrážka 2. kroku Stavby trati), odstraňte žeton poptávky a dejte ho zpět do krabice.

Pozn.: Při hře na straně herního plánu s mapou Evropy uvidíte 5 políček označených ikonou přístavu. Tato políčka mají speciální význam ve hře s variantou hry Přístavy (viz str. 16). Pokud nehrajete variantu hry Přístavy, ignorujte ikony přístavu a považujte tato políčka za políčka krajiny.

Příklad č. 1 akce Stavba trati: Daniel (fialový hráč) se rozhodne postavit trať pro Kožedělnou. Nemůže stavět trať do Fort Smith, protože toto město má již vyčerpanou kapacitu, jsou v něm vlaky Dřevařské a Ocelářské. Naproti tomu, Tulsa a Omaha jsou neobsazené, takže Kožedělná může stavět trať do jednoho z těchto měst.

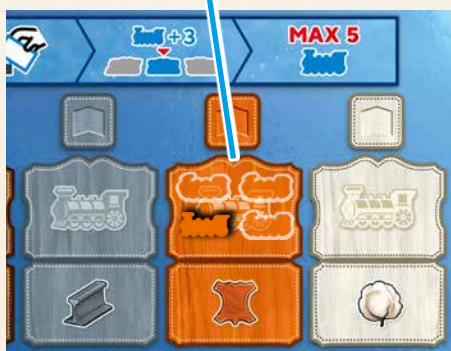
Pokud se Daniel rozhodne prodloužit trať Kožedělné do Tulsy, povede nejkratší trasa od vlaku na políčka krajiny mezi Chicagem a Louisville a bude mít délku 3 políčka. Tato trasa nemá alternativní variantu, která by měla stejnou délku.



Pokud se Daniel rozhodne vést trať do Omahy, bude její délka také 3 políčka (nejkratší trasa), ale má na výběr z celkem 4 možností, kudy přesně trať vést. Všechny jsou stejně dlouhé, takže si z nich může vybrat.



Daniel se rozhodne postavit trať Kožedělné do Tulsy. Na poli pro vlaky dané společnosti jsou 4 vlaky, což je dostatečný počet: Daniel vezme 3 z nich a umístí je na políčka vedoucí do Tulsy. Žeton poptávky v Tulse má na sobě symboly Kožedělné a Ocelářské, takže Daniel zvýší svůj vliv v těchto společnostech a posune své dva ukazatele vlivu z hodnot vlivu 2 na hodnoty vlivu 3.



Při této akci Stavba trati se délka trati Kožedělné zvýší o 2 (počítají se pouze políčka krajiny), takže Daniel posune ukazatel délky trati Kožedělné o 2 políčka nahoru, z délky 4 na délku 6.

Příklad č. 2 akce Stavba trati: Pepa (modrý hráč) se rozhodne postavit trať pro Ocelářskou a zvažuje svoje možnosti:

Aby trať dosáhla do Louisville, nejkratší trasa navazující na stávající síť společnosti vede z Atlanty (případně z políčka mezi Atlantou a Wilmingtonem) a vyžadovala by 2 vlaky.



Aby trať dosáhla do Detroitu, nejkratší trasa navazující na stávající síť společnosti vede opět z Atlanty, případně z políčka mezi Atlantou a Wilmingtonem. Obě varianty by vyžadovaly 3 vlaky. Obě varianty jsou rovnocenné, takže si z nich může vybrat.



Pepa se rozhodne postavit trať z Atlanty do Detroitu. Vezme 3 vlaky z pole pro vlaky Ocelářské společnosti a umístí je na políčko, která tvoří vybranou cestu. Protože trať vede přes 1 políčko, na kterém již je vlak Dřevařské, a 2 políčka (včetně Detroitu), na kterých jsou vlaky Kožedělné, přidá Pepa 1 vlak na pole pro vlaky Dřevařské a 2 vlaky na pole pro vlaky Kožedělné. Žeton poptávky v Detroitu má na sobě symboly Bavlněné a Kožedělné společnosti, Pepa tedy zvýší o 1 svůj vliv v těchto společnostech. Délka trati Ocelářské společnosti se zvýší o 2.



V Detroitu jsou nyní již vlaky 2 společností, čímž byla vyčerpána kapacita tohoto města a další společnosti sem již nemohou postavit trať. Žeton poptávky z Detroitu dá tedy Pepa zpět do krabice.

KONEC HRY

Konec hry se spustí, když je na konci tahu některého z hráčů splněna následující podmínka:

- **Nabídka akcií dvou společností byla vyčerpána.** Nabídka akcií společnosti je vyčerpána ve chvíli, kdy na poli pro akcie nezbývá žádná akcie.

Jakmile se spustí konec hry, pokračujte ve hře, dokud nebudou mít všichni hráči odehraný stejný počet tahů (poslední tah ve hře odehraje hráč vpravo od začínajícího hráče. Pokud konec hry spustil právě tento hráč, hra končí okamžitě). Poté je hra u konce a začne závěrečné bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráči spočítají své výsledné skóre tak, že sečtou vítězné body za akcie ve svém vlastnictví. Všimněte si, že **hodnota akcie je pro každého hráče jiná**.

Hodnota vítězných bodů, kterou přinese jedna akcie konkrétnímu hráči, je dána dvěma parametry: **pozicí ukazatele délky trati dané společnosti a úrovní vlivu v dané společnosti tohoto hráče**.

Nejdříve určete pořadí vlivu hráčů v jednotlivých společnostech na základě umístění značek vlivu na stupnicích vlivu. Poté jejich pozice u jednotlivých společností vyhledejte v těch řádcích stupnice délky trati, kde leží ukazatele délky trati jednotlivých společností. Tím zjistíte hodnotu jedné akcie pro daného hráče u konkrétní společnosti. Způsob shrnuje následující tabulka:

Pořadí vlivu	Hodnota akcie (vítězné body za jednu akcii)		
	Vliv ≥ 1		Vliv = 0
1. místo	Sloupec "1st"	v řádku stupnice délky trati s ukazatelem délky trati dané společnosti	0 vítězných bodů
2. místo	Sloupec "2nd"		
3.-5. místo	Sloupec "Other"		

V případě remízy vlivu na 1. místě získají všichni remizující hráči hodnotu akcie za 1. místo, ale hodnota akcie za 2. místo je vynechána. V případě, kdy je pouze jeden hráč na 1. místě vlivu, ale o druhé místo se dělí více hráčů, získají všichni remizující hráči hodnotu akcie za 2. místo. Všichni ostatní hráči získají hodnotu akcie ze sloupce „Ostatní“ („Other“).

Pozn.: Pokud hráč nemá žádný vliv v dané společnosti (ukazatel vlivu na hodnotě 0), má každá akcie dané společnosti za všech okolností pro tohoto hráče hodnotu 0.

Výsledné skóre každého hráče je součet hodnot všech akcií, které má ve svém vlastnictví. Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává hru. V případě bodové shody vítězí ten z remizujících hráčů, který má méně akcií. Pokud i nadále trvá shoda, vítězí hráč blíže začínajícímu hráči po směru hry.

Příklad závěrečného bodování: Nastal konec hry. Nejdříve určete pořadí vlivu fialového hráče Daniela. Daniel je na čtvrtém místě na stupnici vlivu v Dřevařské, na třetím místě u Ocelářské, na druhém místě u Kožedělné a na prvním místě u Bavlněné. Ukazatele délky trati jsou na hodnotě 12 u Dřevařské, hodnotě 5 u Ocelářské, hodnotě 7 u Kožedělné a hodnotě 9 u Bavlněné. Daniel má 2 akcie Bavlněné a 1 akcii od všech ostatních společností, jeho výsledné skóre tak činí $4 + 2 + 5 + (8 + 8) = 27$ vítězných bodů.



$$4 + 2 + 5 + (8 + 8) = 27 \text{ vítězných bodů.}$$

SÓLOVÁ HRA

V sólové hře hrajete proti hrou řízenému soupeři Mašinfírovi, který staví tratě po celé mapě a získává akcie. Je vaším přímým soupeřem, kterého musíte porazit tím, že dosáhnete vyššího skóre.

Příprava sólové hry

Připravte hru jako na standardní partii se změnami v těchto krocích:

- Umístěte **5 akcií** od každé společnosti na odpovídající pole pro akcie na **desce správy majetku**.
- Odložte **2 akcie** od každé společnosti stranou, další 2 akcie od každé společnosti vraťte zpět do krabice.
- Vy jste začínající hráč, Mašinfíra totiž není skutečný, a vlakem tak nejezdí. Vezměte si žeton začínajícího hráče.
- Z akcií odložených ve 3. kroku si vezměte **2 různé akcie**. Mašinfíra si v této fázi nebere žádnou akcií.
- Nepostupujte ukazatelem** žádné společnosti (tzn. přeskočte standardní podobu tohoto kroku). Místo toho proveďte následující kroky přípravy Mašinfíry:

- Přidělte Mašinfírovi 5 značek vlivu v jedné barvě a umístěte po jedné značce na hodnotu 1 na stupnici vlivu každé společnosti (podobně jako v 11. kroku přípravy hry pro 3–5 hráčů).
- Vezměte 2 značky vlivu jedné ze zbývajících (nepoužitých) barev. První značku umístěte poblíž města nejbližší pravému hornímu rohu mapy (město je označeno malou číslovkou 1, na mapě USA jde o Augustu, na mapě Evropy o Kiev/Kyjev); tato značka je **ukazatel cílového města Mašinfíry**. Druhou značku položte na desku správy majetku na pole Dřevařské společnosti; tato značka je **ukazatel Mašinfírovy zvolené společnosti**.



- Z žetonů Mašinfíry dejte stranou 2 žetony, které mají ikonu obnovení. Zbývajících 12 žetonů dejte do sáčku a zamíchejte je.
- Počáteční akcie pro Mašinfíru vyberte následovně:
 - Vylosujte ze sáčku 1 žeton Mašinfíry a postupte s ukazatelem Mašinfírovy zvolené společnosti o počet polí odpovídající číslu na vylosovaném žetonu (ve spodní části žetonu). Mašinfíra si (z akcií odložených ve 3. kroku) vezme akcii odpovídající společnosti, kde skončil ukazatel Mašinfírovy zvolené společnosti.

Pozn.: Vylosovaný žeton nyní slouží pouze k pořízení počátečních akcií pro Mašinfíru, ukazatel cílového města Mašinfíry se nehýbe.

- Opakujte krok výše, abyste vybrali druhou počáteční akcii pro Mašinfíru. Všimněte si, že z Bavlněné přejde ukazatel při pohybu rovnou na Dřevařskou.
 - Vylosované žetony nechte mimo sáček, vrátí se do něj ve chvíli, kdy během hry vylosujete žeton, který má ikonu obnovení (viz str. 11).
- V. Vraťte do sáčku 2 žetony, které mají ikonu obnovení a které jste dali stranou v kroku III., a všechny žetony v sáčku zamíchejte.

Průběh sólové hry

Počínaje vámi jakožto začínajícím hráčem se s Mašinfírou střídáte v tazích, během kterých provádíte vždy jednu akci. Vy akce provádíte podle běžných pravidel, Mašinfírovy akce se mírně liší, jak si probereme níže.

Tah Mašinfíry v sólové hře

K rozhodnutí, jakou akci Mašinfíra provede, slouží žetony Mašinfíry, které losujete ze sáčku. Vylosovaný žeton určí společnost, za kterou bude Mašinfíra stavět trať nebo od které si bude pořizovat akcii, a také určí cílové město, kam Mašinfíra v tomto kole míří. Každý žeton (kromě 2 žetonů s ikonou obnovení) obsahuje dvě čísla, která určují počet pohybů ukazatele zvolené společnosti a pohybů ukazatele cílového města. Tyto pohyby proveďte předtím, než Mašinfíra provede akci.

Ukazatel zvolené společnosti **se pohybuje mezi 4 společnostmi** v pořadí, v jakém jsou vytištěny na desce správy majetku (tedy v pořadí Dřevařská -> Ocelářská -> Kožedělná -> Bavlněná -> Dřevařská -> atd.). Ukazatel cílového města **se pohybuje z jednoho města na druhé**, vždy cestuje nejprve směrem dolů v daném sloupci, pak přeskočí na vršek sloupce vlevo (postup z východu na západ), přičemž vynechává města, ze kterých již byl odstraněn žeton poptávky; pro lepší orientaci a připomínku pořadí, v jakém ukazatel cestuje, je každé město označeno malou číslovkou.

V tahu Mašinfíry postupujte v následujících krocích:

- Vylosujte žeton Mašinfíry ze sáčku, a:
 - Postupte s ukazatelem vybrané společnosti na desce správy majetku o počet polí odpovídající číslu na vylosovaném žetonu (ve spodní části žetonu). Společnost, na které ukazatel skončí, je zvolenou společností pro tento Mašinfířův tah.
 - Postupte s ukazatelem cílového města o počet políček měst odpovídající číslu na vylosovaném žetonu (v horní části žetonu). Jakmile tento ukazatel dorazí do posledního města na mapě, zůstane tam do konce hry; v takovém případě tento krok do konce hry přeskačujte.

Pozn.: Ukazatel cílového města začíná mimo mapu, při prvním pohybu, který by měl provést, jej umístěte na město nejbližší pravému hornímu rohu mapy.

- Poté Mašinfíra provede jednu z akcií. Jakou, to záleží na počtu vlaků na poli pro vlaky zvolené společnosti:

A. **0–2 vlaky na poli pro vlaky:** Mašinfíra si pořídí akcii dané společnosti.

- i. Mašinfíra získá jednu akcii z pole pro akcie dané společnosti ZDARMA, **neplatí žádný vliv**.
- ii. Pokud již daná společnost nemá žádnou akcii na poli pro akcie, a Mašinfíra tím pádem nemůže tuto akci provést, vylosujte nový žeton Mašinfíry a postupujte jako v kroku 1. a výše, abyste určili novou zvolenou společnost. Poté s nově zvolenou společností přejděte do 2. kroku výše.
Pozn.: V takovém případě nepostupujte s ukazatelem cílového města.
- iii. **Přidejte 3 vlaky** dané společnosti ze zásoby na pole pro vlaky. Pokud již v zásobě není dostatek vlaků dané společnosti pro doplnění, doplňte jen tolik vlaků, kolik je možné.

Pamatujte: Pokud v zásobě nezůstává žádný vlak dané společnosti, její nabídka akcií je okamžitě vyčerpána (viz str. 5).

B. **3–5 vlaků na poli pro vlaky:** Mašinfíra postaví trať pro danou společnost.

- i. Mašinfíra se vždy snaží postavit trať do města **nejblíže městu, na kterém leží ukazatel cílového města** (počítá se vzdálenost přes políčka krajiny, kudy může trať vést), je v dosahu a je možné do něj stavět trať dle normálních pravidel stavby tratí.
 - a. V případě, že je cílovému městu nejblíže více měst, Mašinfíra si vybere to z nich, kam by vedla nejkratší trať.
 - b. Pokud podmínky stále splňuje více měst, vybere si Mašinfíra to z nich, ve kterém jsou přítomny vlaky více společností.
 - c. Pokud stále není rozhodnuto, do kterého města by měl Mašinfíra postavit trať, vybere si město s vyšším číslem.
- ii. Pokud existuje více různých možností, kudy vést trať do zvoleného města, vyberte tu, která bude postavena, následujícím způsobem:
 - a. Porovnejte všechny platné (legální a nejkratší) možnosti, kudy trať vést, aby zvolená společnost postavila trať do zvoleného města, a zvažte, ze kterého políčka každá z těchto tras začíná. Mašinfíra začne stavět z takového políčka, které je podle ukazatele cílového města jeho nejdřívější teoretickou destinací, tj. z takového políčka, které je nejvíce na východ a na sever. Pozn.: Není důležité, zda jde o políčko města nebo krajiny.
 - b. Pokud z tohoto startovního políčka vede pouze 1 možnost, kudy vést trať, pak ji Mašinfíra využije. V opačném případě použijte „Pravidlo hodinových ručiček“ (viz vpravo) k určení políček, po kterých povede stavěná trať; to znamená, že použijte platnou trasu, která vede „podél trasy pohybu hodinových ručiček“, od startovního políčka ke zvolenému městu, v rámci oblasti s platnými variantami trati.

Pozn.: Nezapomeňte všem dotčeným společnostem přidat kompenzační bonus.

Pamatujte: Pokud v kterékoliv chvíli nezůstávají v zásobě žádné vlaky některé ze společností, nabídka akcií této společnosti je okamžitě vyčerpána (viz str. 5).

- iii. Posuňte ukazatel délky trati dané společnosti o počet políček rovnající se počtu políček krajiny, na kterých Mašinfíra postavil trať (jako při běžné stavbě trati).
- iv. Mašinfíra **získá vliv** podle běžných pravidel s jedinou výjimkou. Pokud staví trať do města s žetonem poptávky s **žolíkovým (fialovým) symbolem, získá vliv ve všech čtyřech společnostech**.
- v. Pokud nejsou k dispozici žádné platné varianty stavby trati a Mašinfíra nemůže provést tuto akci, vylosujte nový žeton Mašinfíry a postupujte jako v kroku 1. a výše, abyste určili novou zvolenou společnost. Poté s nově zvolenou společností přejděte do 2. kroku výše.

Pozn.: V takovém případě nepostupujte s ukazatelem cílového města.

Pozn.: Pokud je při losování žetonů vytažen ze sáčku žeton s ikonou obnovení, vraťte jej do sáčku spolu s ostatními žetony (které jinak po losování nevracejte zpět do sáčku, vč. žetonů použitých při přípravě hry) a vylosujte nový žeton pro provedení akce.

Pravidlo hodinových ručiček

Když existuje více možností, kudy by Mašinfíra vedl stavbu trati z bodu A do bodu B, trasa, kterou vybere, je určena pomocí pravidla hodinových ručiček.

Fialová oblast

Mašinfíra potřebuje postavit trať z Fort Smith do Omahy. Nejkratší trasa má délku 3 políčka, a protože Tulsa je políčko města, takže přes ně do Omahy vést trať nemůže, zbývají 2 platné možnosti, kudy trať vést: trasa A a trasa B. Oblast, která obsahuje všechny platné možnosti, kudy trať vést, je v příkladu ohraničena fialovou čarou. Když budete sledovat trasu pohybu hodinových ručiček, zjistíte, že trasa A odpovídá pravidlu hodinových ručiček (jde zespodu nahoru co nejvíce vlevo, tedy tak, jak by se pohybovaly ručičky hodin). Mašinfíra tedy bude stavět trať na trase A.

Žlutá oblast

Mašinfíra potřebuje postavit trať z políčka jižně od Tully do New Orleans. Nejkratší trasa má délku 3 políčka a existují 3 platné možnosti, kudy trať vést, trasami C, D a E. Oblast, která obsahuje všechny platné možnosti, kudy trať vést, je v příkladu ohraničena žlutou čarou. Když budete sledovat trasu pohybu hodinových ručiček, zjistíte, že trasa E odpovídá pravidlu hodinových ručiček (jde shora dolů co nejvíce vpravo). Mašinfíra tedy bude stavět trať na trase E.



Příklad Mašinfírový akce Pořízení akcie: V Mašinfírově tahu je vylosován žeton Mašinfíry, který určuje, že se ukazatel zvolené společnosti pohne o 2 pole na desce správy majetku, v tomto případě z Dřevořské společnosti na Kožedělnou. Ukazatel cílového města se pohne o 2 políčka města.

Mašinfíra provede akci pro zvolenou společnost, Kožedělnou, a protože je na poli pro vlaky pouze jeden vlak, Mašinfíra si porídí akcii této společnosti.



Mašinfíra zdarma (tedy bez snížení vlivu) získá jednu akcii Kožedělné. Poté se na pole pro vlaky dané společnosti doplní 3 vlaky ze zásoby.

Příklad Mašinfírový akce Stavba trati: V Mašinfírově tahu je vylosován žeton Mašinfíry, který určuje, že se ukazatel zvolené společnosti pohne o 1 pole na desce správy majetku, v tomto případě z Kožedělné společnosti na Bavlněnou. Ukazatel cílového města se pohne o 2 políčka města, z Brém (Bremen) do Milána (Milan; po cestě přeskočí Essen, protože ten již vyčerpá kapacitu pro nové společnosti a nemá tudíž žádný žeton poptávky) a dále až do Marseille, které je nyní cílovým městem Mašinfíry.



Mašinfíra provede akci pro zvolenou společnost, Bavlněnou, a protože jsou na poli pro vlaky 3 vlaky, Mašinfíra pro danou společnost postaví trať.



Nejprve určíme město, do kterého trať povede. Nejbližší města k Marseille, která jsou v dosahu Bavlněné a jejich 3 vlaků, jsou Frankfurt a Benátky (Venice). Obě města jsou od Marseille stejně daleko (4 políčka) a do obou by vedla stejně dlouhá (3 vlaky) trať pro Bavlněnou. V dalším kroku porovnáme, které z těchto měst je již obsazeno vlaky jiné společnosti: ve Frankfurtu není žádný vlak jiné společnosti, v Benátkách je vlak Ocelářské. Mašinfíra tedy postaví trať do Benátek.



Možností, kudy trať vést, je více, se 4 potenciálními startovními políčky. Určíme tedy startovní políčko, kterým je nejsevernější políčko v nejvýchodnějším sloupci. Jde tedy o políčko vzdálené 2 políčka od Bělehradu (Belgrade). Z tohoto políčka vede jediná možná cesta, Mašinfíra tedy postaví trať podél modré šipky.

Ukazatel délky trati Bavlněné společnosti se posune o 2 pole, čímž se zvýší její hodnota. Mašinfírův vliv v Ocelářské a Bavlněné se zvýší o 1, protože žeton poptávky v cílovém městě, Benátkách, obsahuje ikony těchto společností.

Protože v Benátkách je přítomen vlak Ocelářské, dostane tato společnost 1 vlak na pole pro vlaky jako kompenzaci. Benátky navíc již vyčerpaly kapacitu pro nové společnosti (obsahují 2 vlaky), takže je z nich odstraněn žeton poptávky, který se vrátí do krabice.



Konec sólové hry

Stejně jako ve standardní hře se konec hry spustí, když je **vyčerpána nabídka akcí dvou společností**. Pokračujte ve hře, dokud nebudete mít vy i Mašinfíra stejný počet tahů, tzn. pokud jste konec hry spustili vy, Mašinfíra bude mít ještě jeden tah. Pokud konec hry spustil Mašinfíra, hra končí okamžitě.

Závěrečné bodování sólové hry

Bodování funguje stejně jako ve standardní hře až na jednu výjimku: první sloupec (označený „1st“) u každé ze společností se nebere v potaz, při porovnání vlivu v dané společnosti dostane hráč s vyšším vlivem (vy nebo Mašinfíra) body za druhý sloupec (označený „2nd“) a hráč s nižším vlivem body za sloupec „Other“. V případě remízy bodujete oba body za druhý sloupec („2nd“).

Pozn.: Stejně jako ve standardní hře, pokud máte vliv v dané společnosti na hodnotě 0, má každá akcie takové společnosti hodnotu 0.

Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává hru. V případě remízy vyhrává Mašinfíra.

Nastavení obtížnosti sólové hry

Pokud máte chuť na pořádnou výzvu, můžete zvýšit obtížnost hry (ale pak neplakajte, že se s vámi Mašinfíra nemazal!). Pravidla výše odpovídají nastavení obtížnosti na úroveň Cestující (lehká obtížnost). Pro zvýšení obtížnosti upravte pravidla následujícím způsobem:

Cestující (lehká obtížnost) — Pravidla beze změny.

Turista (normální obtížnost) — Pravidla jako u Cestujícího + následující změny:

- Když si Mašinfíra pořizuje akcii, doplňte vlaky tak, aby byly na poli pro vlaky **3 vlaky** (namísto doplňování 3 vlaků do maxima 5 vlaků).
- Když Mašinfíra staví trať přes pole s vlaky jiné společnosti a daná společnost (nebo společnosti) má již na poli pro vlaky alespoň 2 vlaky, **nedávejte dané společnosti kompenzaci**.
- Hra končí okamžitě, jakmile ukazatel cílového města Mašinfíry dorazí do města s číslem 32 (platí pro obě mapy, mapu USA i mapu Evropy).

Šotouš (těžká obtížnost) — Pravidla jako u Turisty + následující změny:

- Během přípravy hry obdrží Mašinfíra za každou společnost v kroku IV. **2 akcie namísto 1 akcie**.
- Pokud při závěrečném bodování máte v některé ze společností úroveň vlivu 3 nebo menší, přinese vám každá akcie takové společnosti 0 bodů. Pro připomenutí umístěte značky vlivu některé z barev, kterou ve hře nepoužíváte, na hodnotu vlivu 3 v každé společnosti.

Průvodčí (brutální obtížnost) — Pravidla jako u Šotouše + následující změny:

- Když si Mašinfíra pořizuje akcii, **zvýší si o 1 vliv v dané společnosti**.
- Pokud při závěrečném bodování máte v některé ze společností méně vlivu než Mašinfíra, přinese vám každá akcie takové společnosti 0 bodů.

Ajznbónák (ultimátní obtížnost) — Pravidla jako u Průvodčího + následující změny:

- Mašinfíra začíná hru s vlivem ve všech společnostech **na úrovni 2 namísto úrovně 1** (krok I. přípravy Mašinfíry). Hráč začíná s vlivem ve všech společnostech na úrovni 0.

HRA PRO 2 HRÁČE (s Mašinfírou)

Tato varianta hry pro 2 hráče využívá Mašinfíry jako dalšího hráče.

Příprava hry pro dva hráče

Připravte hru jako na standardní partii se změnami v těchto krocích:

2. Umístěte **6 akcí** od každé společnosti na odpovídající pole pro akcie na **desce správy majetku**.
3. Odložte **2 akcie** od každé společnosti stranou, zbývající 1 akcii od každé společnosti vraťte zpět do krabice.
10. Všechny akcie, které si hráči nerozebrali, dejte Mašinfírovi. **Nepostupujte** s ukazateli společností na stupnici délky trati.

Navíc **proved'te kroky I-III přípravy Mašinfíry** ze str. 10, abyste nastavili Mašinfírův vliv, ukazatel cílového města a ukazatel zvolené společnosti.

Průběh hry pro dva hráče

Hra se hraje na několik kol, v nichž se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče, další je na tahu druhý živý hráč, Mašinfíra hraje jako poslední.

Hráči provádí vždy jednu akci podle běžných pravidel, Mašinfíra hraje akci dle instrukcí v sekci Tah Mašinfíry na str. 10.

Konec hry pro 2 hráče

Stejně jako ve standardní hře se konec hry spustí, když je **vyčerpána nabídka akcí dvou společností**. Pokračujte ve hře, dokud nebudou mít oba hráči i Mašinfíra stejný počet tahů. Tzn. pokud konec hry spustil jeden z hráčů, dohraje se kolo tak, aby skončilo tahem Mašinfíry. Pokud konec hry spustil Mašinfíra, hra končí okamžitě.

Závěrečné bodování hry pro 2 hráče

Bodování funguje stejně jako ve standardní hře, Mašinfíru považujte za třetího hráče.

HRA PRO 2 ZKUŠENÉ HRÁČE (bez Mašinfíry)

Jedná se o velmi intenzivní variantu hry pro dva, která je určena zkušeným hráčům.

Příprava hry pro 2 zkušené hráče

Připravte hru jako na standardní partii se změnami v těchto krocích:

- Umístěte **5 akcií** od každé společnosti na odpovídající pole pro akcie na desce správy majetku.
- Odložte **2 akcie** od každé společnosti stranou, další 2 akcie od každé společnosti vraťte zpět do krabice.
- Z akcií odložených ve 3. kroku si začínající hráč zvolí jednu ze společností a vezme si od ní 2 akcie, pak zvolí jinou společnost, od té si vezmou oba hráči po jedné akci z odložených akcií. Poté si druhý hráč vybere jednu ze dvou zbývajících společností a vezme si od ní 2 akcie. Nakonec si oba hráči vezmou po 1 akci od poslední zbývající společnosti.
- Všech 8 počátečních akcií bylo rozebráno v 9. kroku, takže tento krok přeskočte.

Průběh hry pro 2 zkušené hráče

Začínající hráč zahraje ve svém prvním tahu 1 akci, pak se oba hráči střídají v tazích, přičemž ve svém tahu zahrají vždy 2 akce. Akce probíhají jako ve standardní hře s následujícími omezeními:

- Hráč si pro svoje 2 akce musí zvolit **2 různé společnosti**. Může dvakrát zahrát Pořízení akcie, nebo dvakrát Stavbu trati, nebo jednou Pořízení akcie a jednou Stavbu trati (v jakémkoliv pořadí akci).
- Žádný z hráčů **nesmí hru ukončit při své druhé akci** (viz další sekce).

Konec hry pro 2 zkušené hráče

Hra ihned končí v okamžiku, kdy je vyčerpána nabídka akcií **jedné** společnosti. Nikdo pak již nesmí zahrát žádnou další akci.

Pamatujte: hráč nesmí hru ukončit svojí druhou akci v daném tahu.

Závěrečné bodování hry pro 2 zkušené hráče

Bodování funguje stejně jako ve standardní hře až na jednu výjimku: první sloupec (označený „1st“) u každé ze společností se nebere v potaz, při porovnání vlivu v dané společnosti dostane hráč s vyšším vlivem body za druhý sloupec (označený „2nd“) a hráč s nižším vlivem body za sloupec „Other“. V případě remízy bodují oba hráči body za druhý sloupec („2nd“).

Pozn.: Stejně jako ve standardní hře, pokud máte vliv v dané společnosti na hodnotě 0, má každá akcie takové společnosti hodnotu 0.

Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává hru. V případě bodové shody vítězí hráč, který má méně akcií. Pokud i nadále trvá shoda, vítězí začínající hráč.

VOLITELNÉ ÚPRAVY PRAVIDEL

Následující varianty hry poskytují větší rozmanitost a jsou kompatibilní se všemi herními režimy.

Mapa USA: Varianta hry Zlatý hřeb Příprava varianty Zlatý hřeb

Připravte hru jako na standardní partii s mapou USA s následujícím krokem navíc:

- Umístěte destičku Zlatého hřebu na políčko krajiny jihozápadně od Omahy. Dané políčko není destičkou nijak ovlivněno, slouží pouze jako připomínka události, která se týká Omahy (viz vysvětlení níže).

Úprava hry

Ve chvíli, kdy **první společnost postaví trať do Omahy**, se Amerika naplno pouští do výstavby transkontinentální železnice! Provedte následující kroky:

- Odstraňte z mapy destičku Zlatého hřebu a položte ji poblíž desky správy majetku.
- Vezměte ze zásoby 1 vlak společnosti, která právě postavila trať do Omahy, a položte ho na destičku Zlatého hřebu. Tato společnost od nynějška provozuje východní větev transkontinentální železnice.
- Vezměte ze zásoby po **1 vlaku** od každé ze zbývajících společností a umístěte je na políčko města San Francisco. Odstraňte žeton poptávky, který tam leží; nyní už není možné získat žádný vliv z tohoto města.
- San Francisco se stává novou počáteční lokací pro dané společnosti. Hráči nyní mohou (ale nemusí) stavět trať přímo ze západního pobřeží!

Pozn.: Pokud pro některý z kroků výše nezbyvá v zásobě dostatek vlaků pro některé společnosti, přeskočte pro takové společnosti umístování vlaků. Pokud se to vztahuje na společnost, která by měla provozovat východní větev, nebude v dané hře žádná taková společnost, ale destičku Zlatého hřebu i tak položte poblíž desky správy majetku.

Pozn.: Protože ze San Franciska je po stavbě trati do Omahy odstraněn žeton poptávky, nemůže společnost provozující východní větev postavit trať do San Franciska, i kdyby na políčko San Franciska nebyla vyčerpána kapacita.

Pozn.: Pokud některá ze společností postaví trať do San Franciska dříve, než je postavena trať do Omahy, odstraňte destičku Zlatého hřebu ze hry. Událost v této partii neproběhne.

Pokaždé, když je postavena trať, **zkontrolujte, zda již není na mapě souvislá trať (různých barev) spojující Omahu a San Francisco**. Pokud ano, byl právě zatlučen hřeb do pražce tratě spojující východní a západní pobřeží, čímž vznikla transkontinentální železnice! Proveďte následující kroky:

1. Hráč, který právě postavil trať, vybere jednu ze společností, které mají vlak na políčku, kde došlo k propojení západní a východní větve transkontinentální železnice (**nesmí se jednat o společnost provozující východní větev**). Vezměte ze zásoby 1 vlak dané společnosti a položte ho na destičku Zlatého hřebu. Tato společnost od nyníška provozuje západní větev transkontinentální železnice. Pokud je na právě postavené trati více než jedno políčko, kterým byla dokončena transkontinentální železnice, může si daný hráč vybrat kteroukoliv společnost přítomnou na některém z těchto políček (mimo společnost provozující východní větev).

Pozn.: Pokud hrajete s Mašinfírou a ten dokončí transkontinentální železnici, vybere si (pokud existuje více než jedna možnost) jako společnost provozující západní větev tu společnost, od které má více akcií. V případě shody si vybere tu společnost, od které má hráč/hráči méně akcií. V případě další shody si vybere tu společnost, na které je jeho ukazatel zvolené společnosti, případně tu, která následuje ve směru pohybu ukazatele.

2. Přesuňte destičku Zlatého hřebu, vč. všech vlaků na ní, poblíž stupnice délky trati.
3. Okamžitě posuňte ukazatele délky trati pro obě společnosti (provozující západní a východní větev) o 2 políčka.

Pozn.: Pokud pro společnost, která by měla provozovat západní větev, není v zásobě ani jeden vlak, který byste umístili na destičku Zlatého hřebu, přeskočte tento krok. V takovém případě v této hře není žádná společnost provozující západní větev.

Pamatujte: Pokud v kterékoliv chvíli nezbývají v zásobě žádné vlaky některé ze společností, nabídka akcií této společnosti je okamžitě vyčerpána (viz str. 5).

Pozn.: Pokud do konce hry proběhla událost, během které začala některá společnost provozovat východní větev, ale spojení mezi Omahou a San Franciscem nebylo dokončeno, **neposouvajte ukazatel délky trati společnosti provozující východní větev**.

Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

Příklad události se Zlatým hřebem: V dřívějším tahu proběhla událost se Zlatým hřebem, Dřevařská jako první postavila trať do Omahy. Na destičce Zlatého hřebu je tedy vlak Dřevařské, který připomíná, že tato společnost provozuje východní větev.

Nyní je na tahu Radka a rozhodla se postavit trať pro Kožedělnou, čímž prodloužila její síť z Omahy do Denveru. Ve chvíli, kdy se trať Kožedělné dostaví až do Denveru, připojí se k síti Ocelářské, jejíž trať vedou ze San Franciska na západním pobřeží. Tím byla dokončena transkontinentální železnice ze západního na východní pobřeží.



Nyní jsou v Denveru, kde došlo k dokončení transkontinentální železnice, vlaky 2 společností, Kožedělné a Ocelářské. Radka si nyní musí vybrat, která z těchto společností bude provozovat západní větev, a získá tak bonusový posun na stupnici délky trati. Vybere si Kožedělnou a umístí ze zásoby 1 vlak na destičku Zlatého hřebu.




Pak Radka posune ukazatele délky trati Dřevařské (východní větev) a Kožedělné (západní větev) o 2 políčka a přesune destičku Zlatého hřebu, vč. obou vlaků na ní, poblíž stupnice délky trati jako připomínku, že tyto dvě společnosti obdržely bonus za provozování obou větví transkontinentální železnice.

Mapa Evropy: Varianta hry Přístavy

Příprava varianty Přístavy

Připravte hru jako na standardní partii s mapou Evropy.

Úprava hry

Na mapě Evropy je 5 políček, která jsou označena ikonou . Do těchto políček **nemůžete** postavit trať přímo. Místo toho pokaždé, když postavíte **první trať** do jednoho ze 4 měst s žetonem poptávky s žolíkovým symbolem, spustí se událost Přístav jako **dodatečný efekt** daného žetonu poptávky.

Aktivní hráč, který spustil událost Přístav, provede následující kroky:

1. Vezme ze zásoby 1 vlak v barvě druhé (nefialové) části žetonu poptávky.

Pozn.: Pokud již v zásobě není žádný vlak této společnosti, událost Přístav přeskočte.

Pamatujte: Pokud v kterékoliv chvíli nezbyvají v zásobě žádné vlaky některé ze společností, nabídka akcií této společnosti je okamžitě vyčerpana (viz str. 5).

2. Vybere si **neobsazené políčko přístavu** a umístí sem tento vlak. Toto políčko je od nynějška dodatečnou počáteční lokací pro danou společnost.

Pozn.: Pokud hrajete s Mašinfírou a ten spustil událost Přístav, vybere si přístav podle kroku 2.B Mašinfírova tahu na str. 11 (nejblíže ukazateli cílového města).

Pozn.: Protože ve hře jsou k dispozici pouze 4 žetony poptávky s žolíkovým symbolem a všechny mají na druhé části symbol jiné společnosti, může každá společnost obsadit nejvýše jedno políčko přístavu a vždy zůstane alespoň jedno políčko přístavu neobsazené.

Pozn.: Podobně jako políčka měst se ani políčka přístavů nepočítají jako políčko krajiny pro určení délky tratí dané společnosti, neposouvajte tedy ukazatel na stupnici délky trati.

Ostatní pravidla zůstávají beze změny.



Původní vydavatel	Moaideas Game Design	
Autor hry	Mark Gerrits	
Vývoj hry	Desnet Amane, David Wang, Frank Liu	
Pravidla sólové hry a Mašinfíry, mapa Evropy	David Wang	
Obálka	Pinting Pan 625730168@qq.com	
Ilustrace mapy a měst	Shogun	
Umělecký vedoucí	Desnet Amane	
Grafika herního plánu	Chiyami	
Grafika rozhraní	Frank Liu	
Příprava pravidel	Paul Grogan a Chris Spath z YT kanálu Gaming Rules!	
Rozvržení pravidel	Kongkong	
Rozvržení výroby	Desnet Amane	
Předtisková úprava	Desnet Amane	
Vedoucí tisku	raccoon_majikku	
Speciální poděkování zaslouží	1809 úžasných backerů z Kickstarteru Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Jay Bernardo, Jerry Lee, Kickstarter Japan, Rand Lemley, James Nathan Spencer, návštěvníci akce Rolling Con, členové ZHUOYOUWANZHU členové Les Mardis Ludiques, členové Bonne Société, členové TBD Playtest Group David Navrátil, Marek Dvořák, Michal Peichl	
Testeři		
Příprava české verze:		

