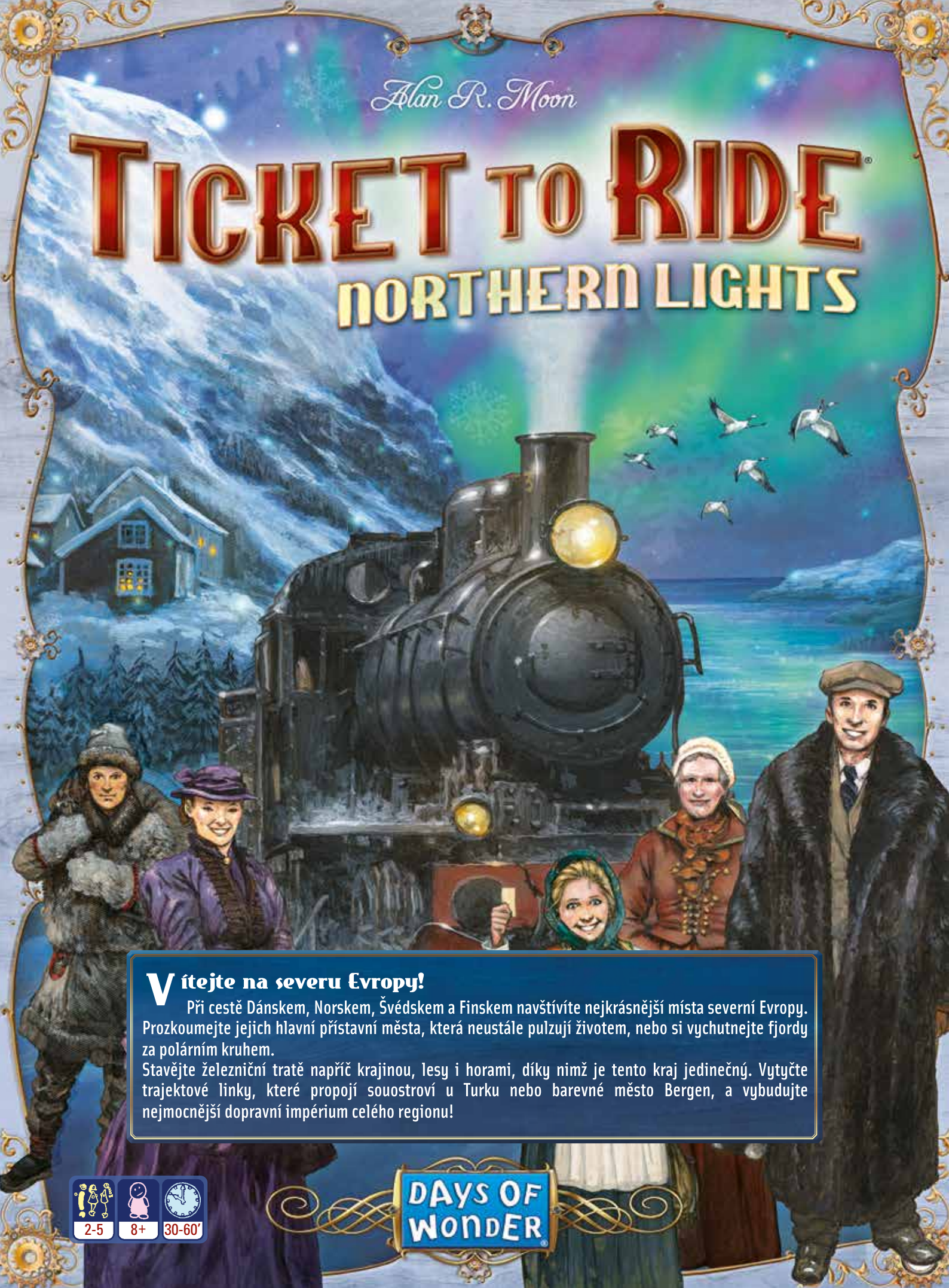


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

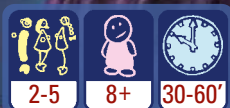
NORTHERN LIGHTS



Vítejte na severu Evropy!

Při cestě Dánskem, Norskem, Švédskem a Finskem navštívíte nejkrásnější místa severní Evropy. Prozkoumejte jejich hlavní přístavní města, která neustále pulzují životem, nebo si vychutnejte fjordy za polárním kruhem.

Stavějte železniční tratě napříč krajinou, lesy i horami, díky nimž je tento kraj jedinečný. Vytýčte trajektové linky, které propojí souostroví u Turku nebo barevné město Bergen, a vybudujte nejmocnější dopravní impérium celého regionu!



DAYS OF
WONDER

HERNÍ SOUČÁSTI

- ♦ Herní plán severní Evropy
- ♦ 200 barevných umělohmotných vlaků (40 na hráče a několik náhradních)
- ♦ 180 ilustrovaných karet:

55 jízdenek



11 bonusových karet



114 karet vlaků (12 od každé barvy a 18 lokomotiv)

- ♦ 5 dřevěných bodovacích žetonů (1 pro každého hráče v barvě jeho vlaků)
- ♦ Tato pravidla

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní plán doprostřed stolu. Každý hráč si vezme sadu 40 barevných umělohmotných vlaků a bodovací žeton stejné barvy. Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na startovní pole vedle čísla 100 **1** na bodovací stupnici, která vede podél okraje herního plánu. Pokaždé, když hráč během hry získá body, posune svůj žeton o odpovídající počet polí.

Zamíchejte karty vlaků a rozdejte každému hráči 4 karty **2**. Zbývající karty vlaků položte jako balíček vedle herního plánu a vyložte z něj 5 vrchních karet lícem nahoru **3**.

Zamíchejte bonusové karty a vyložte 4 vrchní karty lícem nahoru vedle herního plánu **4**. Zbývající bonusové karty vraťte do krabice.

Zamíchejte jízdenky a rozdejte každému hráči 4 z nich **5**. Balíček jízdenek pak položte vedle herního plánu **6**. Každý hráč se podívá na své jízdenky a rozhodne se, které si ponechá. Musí si ponechat alespoň dvě, může si však ponechat i všechny čtyři. Vracené jízdenky se dávají dospod balíčku. Hráči drží své jízdenky až do konce hry v tajnosti.

Nyní jste připraveni začít hru.

CÍL HRY

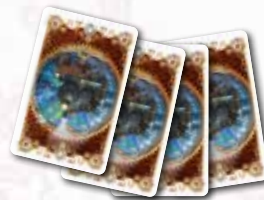
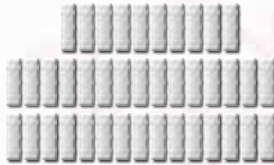
Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Body získáváte:

- ♦ obsazením tratě mezi dvěma sousedními městy na mapě;
- ♦ úspěšným dokončením nepřerušené řady tratí mezi dvěma městy uvedenými na vašich jízdenkách;
- ♦ splněním bonusových karet do konce hry.

Hráči ztrácejí body za každou jízdenku, kterou do konce hry nesplní.

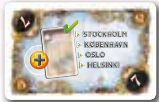


5



2

4

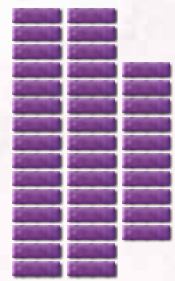


3



1

2

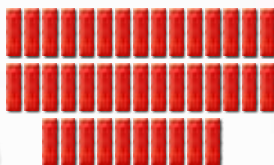


5



6

2



5

HERNÍ KOLO

Hru začíná hráč, který je nejzkušenějším cestovatelem. Poté se hraje po směru hodinových ručiček a každý hráč vždy odehraje jeden tah, dokud hra neskončí. Ve svém tahu musí hráč provést jednu (a pouze jednu) z následujících tří akcí:

Dobrání karet vlaků – Hráč si dobere až 2 karty vlaků a přidá si je do ruky.

Obsazení tratě – Hráč zahraje karty vlaků a obsadí trat' mezi dvěma sousedními městy na herním plánu.

Dobrání jízdenek – Hráč si dobere 3 jízdenky z vrchu balíčku a alespoň jednu z nich si musí ponechat.

DOBRÁNÍ KARET VLAKŮ

Existuje 8 barev běžných karet vlaků a k tomu lokomotivy. Barvy běžných karet vlaků odpovídají barvám tratí mezi městy na herním plánu: fialová, modrá, oranžová, bílá, zelená, žlutá, černá a červená. Lokomotivy jsou vícebarevné a fungují jako žolíky, které mohou být součástí sady karet při obsazování tratí. Hodí se také k obsazování trajektových tratí (viz níže).

Pokud se hráč rozhodne dobrat si karty vlaků, může si vzít dvě karty. Každou z nich si může vzít buď z pěti vyložených karet vedle herního plánu, nebo z vrchu balíčku (naslepo). Když si hráč vezme vyloženou kartu, musí ji okamžitě nahradit novou kartou z vrchu balíčku vlaků.

***Poznámka:** Na rozdíl od většiny her Jízdenky, prosím! se pět vyložených karet vlaků neodhazuje, ani když jsou tři nebo více z nich lokomotivy.*

Hráč může mít v ruce libovolný počet karet. Když je balíček vlaků vyčerpán, všechny odhozené karty vlaků se zamíchají a vytvoří nový balíček. Karty je třeba důkladně zamíchat, protože většina z nich byla odhozena v sadách. Pokud v nepravděpodobném případě nezbývají žádné karty v balíčku ani na odhazovací hromádce (protože je hráči shromažďují v ruce), nemůže si hráč dobrat karty vlaků, ale může jen obsadit trat' nebo si dobrat jízdenky.

DOBRÁNÍ LOKOMOTIV

Pokud si chce hráč dobrat vyloženou lokomotivu, musí to být první karta vlaku, kterou si v tomto tahu bere, a druhou kartu si už dobrat nemůže.

***Poznámka:** Pokud máte to štěstí a získáte lokomotivu z vrchu balíčku naslepo, počítá se jako jedna karta a v daném tahu si stále můžete dobrat celkem dvě karty.*

OBSAZENÍ TRATĚ

Tratí se rozumí řada navazujících barevných (případně šedých) polí mezi dvěma sousedními městy na mapě.

K obsazení tratě musí hráč zahrát sadu tolika karet, kolik polí má trat'. Barva karet musí odpovídat barvě tratě. Lokomotivu lze vždy použít jako kartu libovolné barvy (viz příklad 1). Šedé tratě jsou trajektové tratě, které nevyžadují konkrétní barvu (viz pravidla pro trajekty níže).

Když hráč trat' obsadí, položí na každé její pole jeden svůj umělohmotný vlak. Všechny karty použité k obsazení tratě odloží na odhazovací hromádku vedle dobíracího balíčku. Poté posune svůj bodovací žeton po bodovací stupnici o příslušný počet polí (viz níže).

Hráč může obsadit libovolnou volnou trat' na herním plánu a nikdy není povinen navazovat na své dříve obsazené tratě. Ve svém tahu může obsadit nejvýše jednu trat', a spojit tak dvě sousední města.

Některá města jsou spojena dvojítlými nebo trojitými tratěmi. Jeden hráč nemůže obsadit více než jednu trat' z dvojité nebo trojitě tratě.



Příklad 1.

K obsazení žluté tratě může hráč zahrát kteroukoli z těchto kombinací karet: dvě žluté karty vlaků; jednu žlutou kartu a lokomotivu; nebo dvě lokomotivy.

**Příklad 2.**

Tuto trajektovou trať lze obsadit zahráním sady dvou karet jedné libovolné barvy a k tomu lokomotivy nebo dvojice stejných karet vlaků.

**Důležité:**

- ♦ Při hře dvou nebo tří hráčů lze využít pouze jednu trať z dvojité tratě. Hráč může obsadit kteroukoli z obou tratí mezi dvěma městy, druhá trať je však poté pro ostatní hráče uzavřena.
- ♦ Při hře dvou hráčů lze využít pouze jednu trať z trojité tratě, při hře tří hráčů pouze dvě. Všechny tři tratě trojité tratě lze využít pouze při hře čtyř a pěti hráčů.

TRAJEKTY

Trajekty jsou zvláštní tratě spojující dvě sousední města napříč vodní plochou. Snadno je rozpoznáte podle šedé barvy a symbolu (symbolů) lokomotivy alespoň na jednom z polí tratě. K obsazení trajektové tratě musí hráč zahrát:

- jednu kartu lokomotivy
NEBO
- dvojici karet vlaků stejné barvy

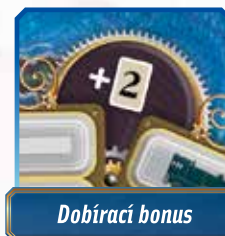
**Příklad 3.**

K obsazení trajektové tratě mezi Mo i Rana a Narvikem může hráč za dva symboly lokomotivy zahrát jednu lokomotivu a jednu dvojici stejných karet vlaků a k tomu dvě další karty vlaků stejné barvy za zbytek tratě.

za **každý** symbol lokomotivy na trati a k tomu sadu karet vlaků jedné libovolné barvy za zbývajících pole.

DOBÍRACÍ BONUS

Některé tratě mají symbol bonusu „+ X“. Po obsazení takové tratě si hráč z vrchu balíčku dobere tolik karet vlaků, kolik udává číslo. V rámci tohoto bonusu si nelze brát vyložené karty vlaků.



BODOVACÍ TABULKA TRATÍ

Když hráč obsadí trať, zaznamenaná získané body posunutím svého bodovacího žetonu na bodovací stupnici podle bodovací tabulky tratí níže:



DOBRÁNÍ JÍZDENEK

Hráč může svůj tah využít k dobrání dalších jízdenek. Vezme si 3 nové jízdenky z vrchu balíčku jízdenek. Pokud v balíčku zbývá méně než 3 jízdenky, vezme si jen ty, které jsou k dispozici.



Alespoň jednu z dobraných jízdenek si musí ponechat, může si však ponechat i dvě nebo všechny tři. Vracené jízdenky se dávají dospod balíčku jízdenek. Jízdenky, které si hráč dobere a okamžitě neodhodí, si musí ponechat až do konce hry. Nelze je odhodit při pozdějším dobírání jízdenek.

Města uvedená na jízdence představují cestovní cíle. Pokud hráč do konce hry vytvoří nepřerušenu řadu umělohmotných vlaků své barvy mezi dvěma městy uvedenými na jízdence, kterou drží, přičte si ke konečnému skóre body uvedené na jízdence. Pokud se mu nepřerušenu řadu mezi těmito městy vytvořit nepodaří, uvedené body si odečte.

Jízdenky drží hráči před ostatními v tajnosti až do závěrečného počítání bodů. Hráč může během hry nashromáždit libovolný počet jízdenek.

KONEC HRY

Pokud některému hráči zbývají na konci jeho tahu v zásobě už jen 0, 1 nebo 2 umělohmotné vlaky, odehraje každý hráč, **včetně tohoto hráče**, ještě jeden poslední tah. Poté hra končí a hráči si spočítají konečné skóre.

POČÍTÁNÍ BODŮ

- ♦ Hráči by již měli mít započítány body získané za obsazení různých tratí. Abyste se ujistili, že nedošlo k chybám, můžete body za tratě každého hráče přepočítat.
- ♦ Hráči poté odhalí všechny své jízdenky a přičtou (nebo odečtou) jejich hodnoty podle toho, zda se jim podařilo příslušná města propojit (nebo ne).
- ♦ Nakonec hráči vyhodnotí čtyři bonusové karty (jednotlivé bonusové karty jsou popsány níže). Pokud o kartu remizují dva nebo více hráčů, získají bonusové body všichni remizující hráči.
- ♦ Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný nejvyšší počet bodů, vyhrává ten z nich, kdo splnil nejvíce jízdenek. V nepravděpodobném případě, že stále remizují, vyhrává hráč, který získal nejvíce bonusových karet. Pokud je i poté stav nerozhodný, dělí se hráči o vítězství.

BONUSOVÉ KARTY



A Volání divočiny
Tento bonus získává hráč s nejvíce lokomotivami v ruce.

Poznámka: při určování, kdo tuto bonusovou kartu získá, se každá dvojice karet vlaků stejné barvy počítá jako lokomotiva.



B Investice do metropolí
Tento bonus získává hráč s nejvíce splněnými jízdenkami do Stockholmu, Kodaně, Osla a Helsinek.



C Úsporný provoz
Tento bonus získává hráč, kterému zbylo nejvíce umělohmotných vlaků.



D Stratég malých krůčků
Tento bonus získává hráč, který obsadil nejvíce tratí o délce jednoho pole.



E Severský expres
Tento bonus získává hráč s nejdelší souvislou tratí. Souvislá trať může obsahovat smyčky a procházet stejným městem několikrát, ale žádná trať v ní nesmí být započítána dvakrát.



F Místní síť
Tento bonus získává hráč s nejvíce splněnými malými jízdenkami (v hodnotě 5 bodů nebo méně).



G Mezinárodní magnát
Tento bonus získává hráč, který svými tratěmi propojil nejvíce různých zemí. Na herním plánu je celkem 9 různých zemí označených vlajkami.



H Polární expres
Tento bonus získává hráč s nejvíce splněnými jízdenkami do alespoň jednoho města za polárním kruhem.



I Cena sněžného pluhu
Tento bonus získává hráč s nejvíce tratěmi, které spojují alespoň jedno město za polárním kruhem.



J Mistr trajektů
Tento bonus získává hráč s nejvíce obsazenými trajektovými tratěmi.



K Divoký západ
Tento bonus získává hráč s nejvíce tratěmi, které spojují alespoň jedno norské město.





AUTORSKÝ TÝM

Autor hry:
Alan R. Moon

Ilustrace: Julien Delval
Grafický návrh: Cyrille Daujean
Redakce: Jesse Rasmussen

Herní testeři: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi a Sébastien Rio.

Days of Wonder a logo Days of Wonder jsou registrované ochranné známky společností Asmodee North America a Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder – Všechna práva vyhrazena. · Neoficiální český překlad pravidel.