

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® Junior

 **Pravidla**



HRA OBSAHUJE

- ◆ **1 mapu** - umístěte doprostřed stolu.
- ◆ **80 plastových vlaků** - (plus několik náhradních, kdyby se nějaký ztratil) – každému hráči dejte 20 vlaků stejné barvy.
- ◆ **72 karet vlaků** - zamíchejte a dejte každému hráči 4 náhodné karty. Ze zbylých karet lícem dolů vytvořte balíček karet vlaků.
- ◆ **32 jízdenek** - zamíchejte a dejte každému hráči 2 náhodné karty. Ze zbylých karet lícem dolů vytvořte balíček jízdenek. *Své karty neukazujte protihráčům.*
- ◆ **4 bonusové jízdenky dlouhých tratí** - zatím nejsou potřeba, odložte je vedle mapy.
- ◆ **1 zlatá jízdenka** - tu získáte, pokud zvítězíte!

Cílem hry je získat jako první 6 jízdenek.

HERNÍ KOLO

Začíná nejmladší hráč, ostatní pak hrají ve směru hodinových ručiček. Každý hráč vždy odehraje své kolo, potom pokračuje další až do ukončení hry.

Co dělat ve svém kole

Ve svém kole můžete udělat **JEDNU** ze dvou aktivit:

- **Vzít karty vlaků:** Vezměte si dvě karty z balíčku vlaků.

NEBO

- **Zabrat trať:** Zahrajte karty vlaků z ruky, zaberte železniční trať a umístěte na ni plastové vlaky.

Karty vlaků

Karty vlaků jsou v šesti různých barvách: žlutá, zelená, bílá, černá, modrá a červená a dovolují zabrat trať na mapě. Lokomotivy nemají barvu určenou a lze je použít na libovolnou trať.



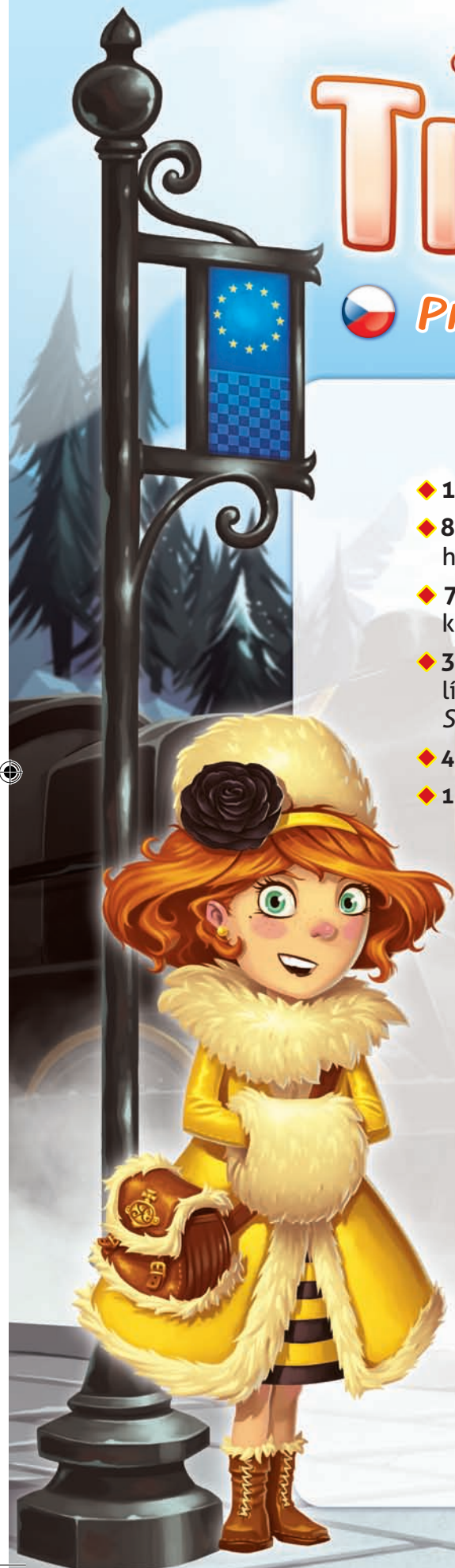
**Karty
vlaků**



Jízdenky



**DAYS OF
WONDER**



Zabírání trati

K zabrání železniční trati musíte zahrát tolik karet vlaků v barvě trati, kolik dílků tato trať má. Potom na trať umístíte své plastové vlaky, na každý dílek jeden. Zahrané karty vlaků odložíte lícem nahoru na hromádku vedle balíčku vlaků.

Příklad: pokud chcete zabrat modrou trať dlouhou dva dílky, musíte zahrát dvě modré karty vlaků.

Můžete zabrat jakoukoliv dosud neobsazenou trať, dokonce nemusí být spojena s žádnou jinou vaší tratí. V jednom kole můžete zabrat pouze jednu trať. Můžete zabrat trať libovolné barvy bez ohledu na barvu vašich plastových vlaků. Pamatuňte, lokomotivy jsou trumfy a mohou být použity pro zabrání tratě libovolné barvy.

Dvojitě tratě: Některá města spojují dvě souběžné tratě. Nemůžete zabrat obě dvě. Nechte prostor i ostatním!

Získání jízdenky

Pokud spojíte souvislou řadou vlaků dvě města napsaná na vaší jízdence, tuto jízdenku získáváte. Gratulujeme! Řekněte to ostatním hráčům a otočte kartu lícem nahoru. Potom si vezměte novou kartu z vrchu balíčku jízdenek.

- **Odhození jízdenky:** Pokud už víte, že některé jízdenky nebudete moci získat (např. protože ostatní hráči blokují vaši trasu), můžete vynechat kolo a odhodit **OBĚ** vaše jízdenky (namísto dobírání karet vlaků nebo zabírání tratí). Potom si vezměte z vrchu balíčku jízdenek dvě nové jízdenky.

Bonus za dlouhou trať

Pokud vytvoříte trasu z východu až na západ (klidně i oklikou), musíte nahlas oznámit „Dlouhá trať!“. Pak si vezměte jednu z bonusových jízdenek a položte před sebe. K vytvoření dlouhé tratě musíte propojit jedno z východních měst (Moskva, Rostov nebo Ankara) s jedním ze západních měst (Dublin, Brest nebo Madrid).

Bonusová jízdenka se počítá jako jedna získaná jízdenka.

ZÁVĚR HRY

Hra končí v okamžiku, kdy některý z hráčů získá šestou jízdenku. Tento hráč je vítěz a jako odměnu dostane zlatou jízdenku!

Hra také končí v případě, že některý hráč umístí na mapu poslední ze svých vlaků. V tom případě vítězí hráč s nejvíce získanými jízdenkami. V případě shody se hráči o vítězství podělí.

Autoři

Návrhy hry: Alan R. Moon
Ilustrace: Djib & Régis Torres
Grafický návrh: Cyrille Daujean

Testeři: Martha García-Murillo a Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot a tým Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Zabírání trati



Získání jízdenky

