

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

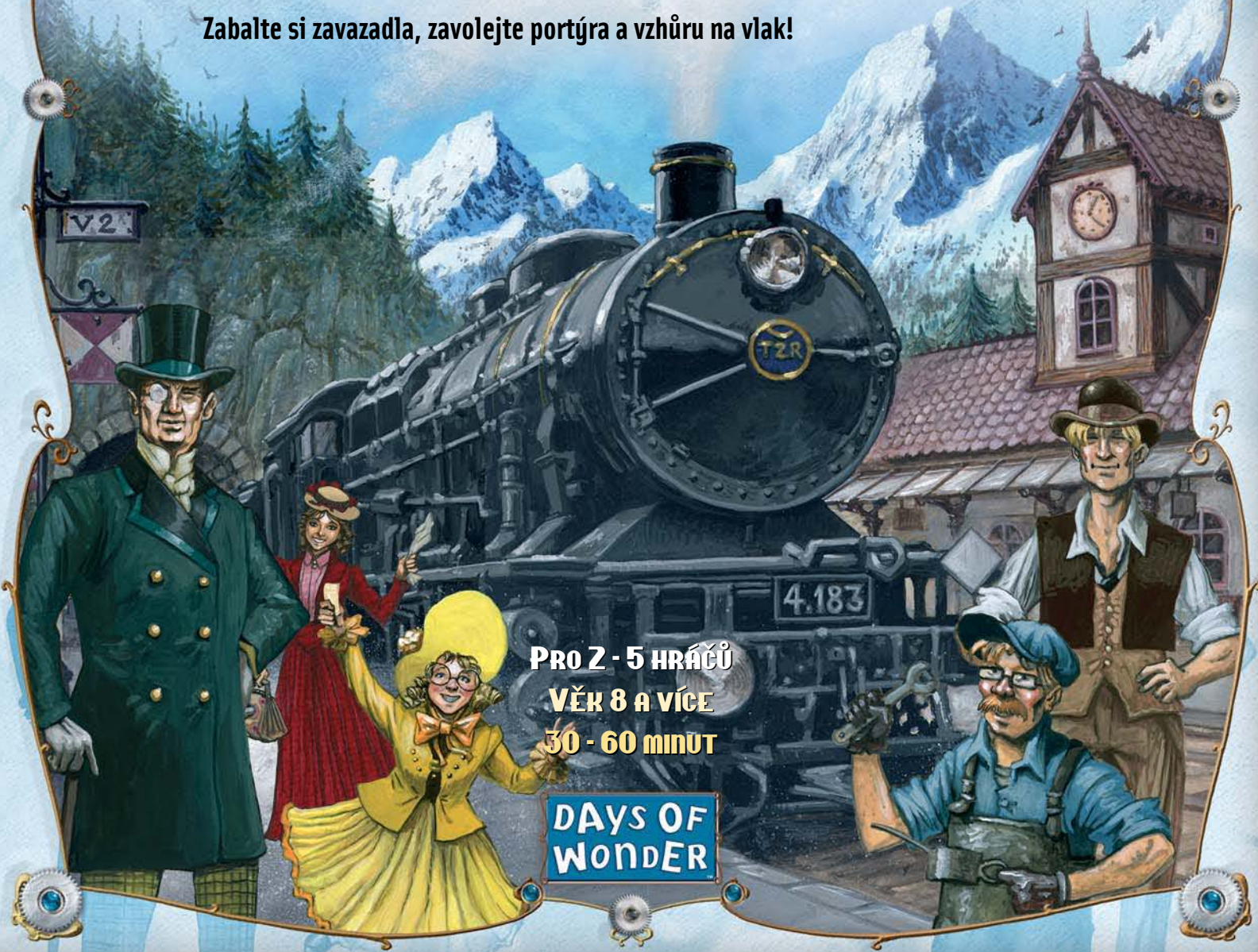
## THE TRAIN ADVENTURE CONTINUES!

# EUROPE

**Z**e strmých kopců Edinburgu do sluncem prozářených doků Konstantinopole, z prašných alejí Pamplony na větrné nádraží v Berlíně, Ticket to Ride Europe vás vezme na úplně nové vlakové dobrodružství odehrávající se ve velkých městech Evropy přelomu století.

Budete riskovat cestu skrz temné tunely Švýcarska? Troufnete si na jízdu přívozem po Černém moři? Nebo postavíte okázalé železniční stanice ve významných městech starých říší? Váš příští krok z vás může udělat největšího vlakového magnáta Evropy!

Zabalte si zavazadla, zavolejte portýra a vzhůru na vlak!



PRO 2 - 5 HRÁČŮ  
VĚK 8 A VÍCE  
30 - 60 MINUT

DAYS OF  
WONDER

# HERNÍ MATERIÁL

- ♦ 1 mapa železniční sítě Evropy
- ♦ 240 barevných vagónků (45 modrých, červených, zelených, žlutých a černých, plus pár dalších náhradních)
- ♦ 15 barevných železničních stanic (3 od každé barvy, které se shodují s barvami vagónků)
- ♦ 158 ilustrovaných karet:



110 karet vozů: 12 od každého druhu, plus 14 lokomotiv

46 karet  
vlakových linek



6 dlouhých linek s modrým  
pozadím

40 běžných linek



1 přehledová  
karta



1 bonusová karta „Evropský expres“  
za nejdelší souvislou trasu

- ♦ 5 dřevěných ukazatelů získaných bodů (1 v každé z barev)
- ♦ 1 pravidla
- ♦ 1 přístupový kód pro online hraní (na zadní straně pravidel)

**Důležité:** Hráči znalí první hry z této série Ticket to Ride™ by se měli zaměřit hlavně na nové prvky: přívozy, tunely a železniční stanice.

## PŘÍPRAVA HRY

Herní plán umístěte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme sadu 45 barevných vagónků, 3 železniční stanice shodné barvy a odpovídající ukazatel získaných bodů. Ten ihned umístí na začátek bodové stupnice ①, která tvoří okraj herního plánu. Když hráč získá v průběhu hry body, posune svůj ukazatel bodů o odpovídající počet polí bodové stupnice.

Zamíchejte karty vozů a každému z hráčů na začátek rozdejte 4 karty ②. Balíček zbývajících karet vozů umístěte poblíž herního plánu a pět vrchních karet otočte tak, aby hráči viděli jejich druh (barvu) ③.

Bonusovou kartu „Evropský expres“ společně s přehledovou kartou položte vedle herního plánu jako nápovědu pro všechny hráče. ④

Nyní vezměte karty vlakových linek a oddělte karty dlouhých linek (šest karet vlakových linek s modrým pozadím) od karet běžných linek. Karty dlouhých linek zamíchejte a každému hráči dejte náhodně jednu z nich ⑤. Zbývající vraťte do krabice od hry tak, aby je nikdo neznal.

Zamíchejte karty běžných vlakových linek - všechny karty vlakových linek bez modrého podkladu - a každému hráči dejte náhodně 3 z nich ⑥. Ze zbytku vytvořte balíček a položte ho k hracímu plánu tak, aby nebyla vidět lícová strana karet.

A může se hrát...



## ZAHÁJENÍ HRY

Před prvním tahem si hráči musí vybrat, které ze získaných karet vlakových linek si ponechají pro vlastní hru. Každý hráč si musí nechat alespoň dvě z nich, ale nic jim nebrání nechat si jich více. Všechny hráči vrácené karty vlakových linek odstraňte úplně ze hry tak, aby nikdo nevěděl, o které se jedná. Mezi odstraněnými kartami mohou být oba typy vlakových linek: dlouhé i běžné. Získané karty vlakových linek by hráči měli před ostatními držet v tajnosti až do konce hry, kdy dojde k jejich vyhodnocení.

## CÍL HRY

Cílem hry je mít na jejím konci nejvyšší součet získaných bodů. Ty mohou hráči získat:

- ◆ Zabráním tratě mezi dvěma sousedními městy na mapě;
- ◆ Dokončením souvislé tratě mezi dvojicí měst uvedených na získané kartě vlakové linky;
- ◆ Získáním bonusové karty „Evropský expres“ za vybudování nejdelší souvislé tratě (vyhodnoceno na konci hry);
- ◆ Za železniční stanice, které nepoužijí v průběhu hry.

*Když se hráči do konce hry nepodaří dokončit souvislou trať uvedenou na získané kartě vlakové linky, ztrácí tolik bodů, kolik je na této kartě uvedeno.*

## HERNÍ TAH

Začíná hráč, který navštívil ve svém životě nejvíce evropských měst a hra pak pokračuje ve směru pohybu hodinových ručiček. Ve svém tahu musí hráč provést jednu (a pouze jednu) z následujících činností:

**Tažení karet vozů** - Hráč si může vzít dvě karty vozů (nebo pouze jednu v případě, že si vybere odhalenou lokomotivu - viz. zvláštní pravidla v kapitole **Lokomotivy**);

**Zabraní tratě** - Hráč může zabrat volnou trať odhozením karet vozů, které se počtem i barvou shodují s dílky zabírané tratě. Na každé políčko zabrané tratě následně umístí jednu figurku plastového vagonu své barvy. Nakonec posune svůj ukazatel získaných bodů o odpovídající počet polí bodové stupnice (viz. Tabulka bodování tratí).

**Tažení karty vlakové linky** - Hráč si vezme tři vrchní karty z balíčku karet vlakových linek a alespoň jednu z nich si musí ponechat. Zbytek vrátí dospod balíčku.

**Vybudování železniční stanice** - Hráč může vybudovat stanici v každém městě, ve kterém ještě žádná není. Pro vybudování své první stanice hráč musí odhodit jednu kartu vozu libovolné barvy a poté umístí svoji miniaturu stanice na zvolené město. Při stavbě druhé stanice již musí odhodit dvě karty vozů shodné barvy a pro vybudování třetí stanice musí odhodit celkem tři karty vozů se stejnou barvou.

## TAŽENÍ KARET VOZŮ

Ve hře je celkem osm typů běžných karet vozů po 12 kusech od každého plus 14 karet lokomotiv. Barva každého typu karty vozů se shoduje s barvou různých tratí mezi městy

na herním plánu - jedná se o fialovou, modrou, oranžovou, bílou, zelenou, žlutou, černou a červenou.

Když se hráč rozhodne pro tažení karet vozů, může si ve svém tahu vzít dvě tyto karty. Vybrat si může z pěti odhalených karet vedle hracího plánu nebo si může vzít vrchní (náhodnou) kartu z balíčku karet vozů. Pokud si hráč vezme jednu z odhalených karet, musí ji ihned nahradit vrchní kartou z balíčku. V případě, že si hráč vezme odhalenou kartu lokomotivy, je tato karta jedinou, kterou si může v tomto tahu vzít (viz. Lokomotivy).

Když se mezi odhalenými kartami vozů sejdou v jednom okamžiku tři karty lokomotiv, jsou všechny odhalené karty odhozeny a nahrazeny pěti novými kartami z vrchu balíčku vozů.

Počet karet vozů, které hráči vlastní, není ve hře nijak omezen. Pokud hráči vyčerpají celý balíček karet vozů, vytvoří se nový balíček důkladným zamícháním již odhozených karet.

Výjimečně se může stát, že dojde k vyčerpání balíčku karet vozů a nový není možné vytvořit, protože nejsou odhozeny žádné karty. Pak hráči musí ve svém volit mezi zbývajících činnostmi: zabráním tratě, tažením karty vlakové linky a vybudováním železniční stanice.



## LOKOMOTIVY

Lokomotivy představují vozy univerzální barvy a ve hře představují žolíka.

Při zabírání tratě můžete lokomotivu přidat ke skupině vozů jakékoli barvy, kterou potřebujete. Bez lokomotiv se navíc neobejdete, pokud budete chtít zabrat trat' Přívozu (viz kapitola Přívozy).

Při tažení karet vozů se odhalená karta lokomotivy počítá za karty dvě. To znamená, že pokud se hráč rozhodne vzít si odhalenou kartu lokomotivy, nesmí si již v tomto tahu vzít žádnou další kartu vozu. Když si hráč vezme jako první kartu vozu jinou než odhalenou kartu lokomotivy, již si ji jako druhou kartu vzít nesmí.

Jestliže se ale hráč rozhodne pro vrchní kartu z balíčku vozů a náhodou tak získá kartu lokomotivy, počítá se tato karta jako jedna. Takový hráč může i nadále během svého tahu získat dvě karty vozu.



## ZABÍRÁNÍ TRATÍ

Trat' je skupina navazujících barevných políček (v některých případech i šedých) mezi dvojicí sousedících měst na mapě. Aby si hráč vybranou trat' zabral pro sebe, musí odhodit skupinu karet, které se počtem i barvou shodují s počtem a barvou políček tvořících zvolenou trat'.

Většina tratí vyžaduje k zabrání skupinu karet vozů konkrétní barvy. V takovém případě je možné kartu lokomotivy považovat za kartu vozu jakékoli požadované barvy (viz příklad 1).

Tratě šedé barvy je možné zabrat odhozením skupiny stejnobarevných karet libovolné barvy (viz příklad 2).

Když hráč úspěšně zabere trat', umístí na každé políčko této tratě jeden ze svých plastických vagonků a okamžitě si zaznamená svůj bodový zisk posunutím ukazatele bodů na bodové stupnici o počet políček uvedených v tabulce hodnocení tratí (strana 7 těchto pravidel). Skupina karet použitá pro zabrání tratě je odložena mezi odhozené karty.

Hráč může ve svém tahu zabrat libovolnou volnou trat' na herním plánu. Tato trat' nemusí jakkoli navazovat na tratě zabrané dříve.

Pokud chce hráč zabrat trat' musí ji v jednom tahu zabrat v celé její délce. Nemůže tedy v jednom tahu zabrat například dvě ze tří políček tratě a zbývající políčko nechat na další ze svých tahů.

V jednom tahu není možné zabrat více než jednu volnou trat'.

**Příklad 1**  
Pro zabrání modré tratě dlouhé tři políčka musí hráč odhodit jednu z těchto kombinací karet: tři modré karty; dvě modré karty a lokomotivu; modrou kartu a dvě lokomotivy; nebo tři karty lokomotivy.

**Příklad 2**  
Šedou trat' o délce dvou políček lze zabrat odhozením dvou červených karet vozu nebo jedné žluté karty vozu a lokomotivy nebo dvojice lokomotiv.



dvojitá trat'

## DVOJITÉ TRATĚ

V některých případech jsou města spojena dvojitými tratěmi. To jsou tratě o stejné délce (počtu políček) a spojující stejnou dvojici měst. V průběhu hry nemůže žádný z hráčů zabrat obě tratě mezi stejnými městy.

Pozor ale na tratě, které jsou částečně navzájem souběžné, ale propojují jinou dvojici měst. Tyto tratě nepatří mezi dvojitě a obě tedy může v průběhu hry zabrat jeden hráč.



souběžné tratě

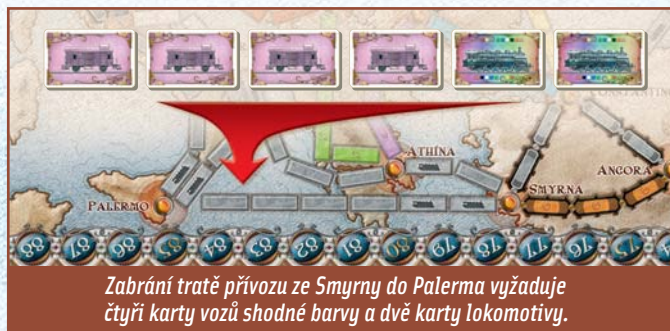
**Důležitá poznámka:** Při hře dvou nebo tří hráčů je možné z každé dvojitě tratě zabrat pouze jednu z nich. Hráči mohou zabrat libovolnou z obou tratí, ale po jejím zabrání již není možné využít druhou z dvojitě tratě.

## PŘÍVOZY



Přívozy jsou zvláštní tratě šedé barvy spojující dvojici měst, která se nachází na protilehlých březích vodní plochy. Kvůli snadnému odlišení jsou označeny obrázkem lokomotivy na nejméně jednom z políček tvořících trat' přívozu.

Při zabírání tratě přívozu musí hráč odhodit kartu lokomotivy za každé políčko tratě s obrázkem lokomotivy a za zbývající políčka skupinu karet stejné barvy jako obvykle.



Zabrání tratě přívozu ze Smyrny do Palerma vyžaduje čtyři karty vozů shodné barvy a dvě karty lokomotivy.

## TUNELY



Tunely jsou speciální tratě, které snadno poznáte podle specifického tvaru a orámování všech políček, ze kterých se trat' procházející tunelem skládá.

Zvláštností tunelů je, že si hráči při jejich zabírání nemohou být až do poslední chvíle jisti, o jak dlouho trat' se vlastně jedná.

Při pokusu o zabránění tratě tvořené tunelem musí hráč nejprve vyložit na stůl skupinu karet vozů, jakou by vyžadovala obdobná běžná trat'. Následně otočí tři vrchní karty z balíčku karet vozů. Za každou takto odhalenou kartu, která se svou barvou shoduje s barvou karet připravených pro zabránění tunelu, musí hráč odhodit další kartu vozu stejné barvy (nebo kartu lokomotivy). Pouze tehdy se hráči podaří úspěšně zabrat trat' tunelu.

V případě, že hráč nemá dostatek dodatečných karet vozů požadované barvy (nebo je nechce použít), může si vzít všechny připravené karty zpět a tím ukončit svůj tah.

Na konci tahu jsou všechny tři karty tažené při zabírání tunelu odloženy mezi odhozené karty vozů.

Nezapomeňte, že lokomotivy představují vícebarevné karty. To znamená, že pokud je mezi třemi otočenými kartami lokomotiva, musí hráč pro úspěšné zabránění tunelu odhodit jednu kartu vozu požadované karty navíc.

Jestliže se hráč rozhodne zabrat trat' tunelu pouze pomocí karet lokomotiv, bude nucen odhodit další kartu pouze tehdy, když mezi třemi vrchními kartami z balíčku karet vozů bude lokomotiva. Za každou lokomotivu ale pak musí odhodit jednu další kartu lokomotivy.

V ojedinělém případě, kdy balíček karet vozů a balíček odhozených karet dohromady neobsahují 3 karty, které se mají otočit při zabírání tunelu, jsou otočeny pouze dostupné karty. Pokud tyto dva balíčky neobsahují kartu žádnou, je možné tratě tvořené tunelem zabírat jako běžné tratě bez riskování nutnosti odhazovat dodatečné karty.



Dvojitá trat' tunelů (černého a bílého) spojuje Madrid s Pamplonou

**Příklad 1**  
Odhozeny 2 červené karty, tažena 1 červená karta: hráč musí odhodit 1 další červenou kartu

**Příklad 2**  
Odhozeny 2 zelené karty, tažena 1 lokomotiva: hráč musí odhodit 1 další zelenou kartu

**Příklad 3**  
Odhozeny 2 lokomotivy, tažena 1 lokomotiva: hráč musí odhodit 1 další lokomotivu

## TAŽENÍ KARET VLAKOVÝCH LINEK

Každý hráč může svůj tah využít k získání dalších karet vlakových linek. To probíhá tak, že si nejprve vezme tři vrchní karty z balíčku vlakových linek. V případě, že v balíčku zbývá karet méně, hráč si z něj vezme pouze tyto dostupné karty.

Hráč si nyní musí ponechat alespoň jednu z nich. Ale pokud chce, může si nechat dvě nebo dokonce i všechny tři. Vrácené karty hráč umístí dospód balíčku vlakových linek. Získané karty linek zůstávají ve hře až do jejího konce a nelze se jich již žádným způsobem zbavit.

Karty vlakových linek představují úkoly, díky kterým mohou hráči získat – ale také ztratit – body. Na každé kartě jsou uvedena dvě města a bodová hodnota. Jestliže se hráči podaří vybudovat souvislou trať propojující tato dvě města, na konci hry si připočte ke svým bodům hodnotu uvedenou na kartě dokončené vlakové linky. V případě, že se ale hráči takovou trať vybudovat nepodaří, musí si na konci hry od získaných bodů odečíst hodnotu uvedenou na této kartě.

Vlastní karty vlakových linek hráči před ostatními tají až do konce hry, kdy probíhá závěrečný výpočet bodů. V průběhu hry mohou mít hráči libovolné množství těchto karet.



## VYBUDOVÁNÍ ŽELEZNIČNÍ STANICE

Díky železniční stanici může její majitel pro propojení měst ze svých karet vlakových linek využít jednu trať, která patří jinému hráči a vychází z města se stanicí.

Železniční stanice může být postavena v libovolném městě, dokonce i v případě, že do něj nevede žádná trať zabraná některým z hráčů. Dva hráči ale nemohou postavit stanici ve stejném městě.

Každá hráč smí postavit maximálně jednu stanici za tah a v průběhu celé hry nejvýše stanici tři.

Když chce hráč vybudovat svoji první stanici, musí odhodit jednu kartu vozu jakékoli barvy a umístit plastovou stanici své barvy na vybrané město. Při budování své druhé stanice již musí odhodit dvě karty vozů jakékoli ale stejné barvy. A obdobně při umístění své třetí železniční stanice musí odhodit tři stejnobarevné karty vozu. Jako obvykle je možné nahradit libovolné karty kartou lokomotivy.

V případě, že se hráč rozhodne použít stejnou železniční stanici pro propojení měst na více kartách vlakových linek, musí použít stejnou trať vedoucí z města se stanicí pro všechny tyto linky. Kterou trať využije, se hráč rozhoduje až na konci hry při vyhodnocování karet vlakových linek.

Hráč v průběhu hry nemusí vybudovat ani jednu stanici. Za každou nepostavenou stanici si hráč na konci hry připočte 4 body.

STANICE	CENA
1 	= 
2 	=  
3 	=   

*Cena železničních stanic*



# KONEC HRY

Když některému z hráčů na konci jeho tahu zbudou 2 nebo méně plastových vagonků, odehraje každý hráč (včetně tohoto) ještě jeden poslední tah v normálním pořadí. Poté hra končí a hráči si spočítají celkový bodový zisk.



2 nebo méně vagonků v zásobě jednoho z hráčů oznamuje poslední kolo tahů.

## VÝPOČET ZÍSKANÝCH BODŮ

Liž v průběhu hry by si hráči měli započítat body získané za úspěšně zabrané tratě. Na konci hry navíc můžete ještě jednou takto získané body přepočítat a ujistit se, že jsou správně.

V dalším kroku hráči odhalí všechny své karty vlakových linek. Hodnota dokončených linek se přičte k celkovému počtu bodů jednotlivých hráčů. Hodnota nedokončených linek se naopak odečte.

Nezapomeňte, že pro vyhodnocení vlakových linek každá železniční stanice umožňuje svému majiteli využít jednu (a pouze jednu) trať jiného hráče vedoucí z města s touto stanicí. Pokud chce hráč využít stejnou stanicí k propojení měst z různých karet vlakových linek, musí pro každou tuto kartu použít stejnou trať vedoucí z města, kde je stanice postavena.

Po vyhodnocení všech vlakových linek si hráči přičtou 4 body za každou železniční stanici, kterou nepostavili (neumístili na herní plán).

Nakonec je ještě udělen bonus „Evropský expres“ v podobě deseti bodů hráči s nejdelší souvislou tratí na herním plánu. Při vyhodnocování a srovnávání délek tratí se hodnotí pouze souvislé tratě tvořené plastovými vagonky stejné barvy. Souvislá trať může obsahovat smyčky a jedním městem procházet i vícekrát, ale jeden plastový vagoněk nesmí být nikdy do této souvislé tratě započítán vícekrát. Železniční stanice ani tratě jiných hráčů, které stanice umožňují využívat, nemohou být pro nalezení nejdelší souvislé tratě použity. Jestliže nejdelší souvislé tratě více hráčů jsou stejně dlouhé, každý z nich získá 10 bodů za nejdelší trať ve hře.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě, že není takto možné určit vítěze, stává se vítězem ten, kdo úspěšně splnil nejvíce karet vlakových linek. Pokud stále není možné určit vítěze, vyhrává ten, kdo vybudoval nejméně železničních stanic. Ve výjimečné situaci, že ani poté není určen vítěz, vyhrává hráč s nejdelší souvislou tratí (držitel bonusové karty „Evropský expres“).

DÉLKA TRATĚ	BODOVÝ ZISK
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

*V okamžiku, kdy se hráči podaří úspěšně zabrat trať, získává body v závislosti na její délce podle této tabulky.*

<b>Body z průběhu hry</b>	<b>Zisk/ztráta za vlakové linky</b>	<b>+4 body / stanice v zásobě</b>	<b>Bonus za nejdelší trať</b>	
				<b>CELKOVÝ POČET BODŮ</b>
	+		+	=
		<b>4 BODY KAŽDÁ</b>		
<b>Výpočet celkového počtu bodů</b>				

# ONLINE HRANÍ

Zde je přístupový kód pro online hraní na stránkách Days of Wonder:

Pro jeho použití navštivte [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) a klikněte na tlačítko New Player Signup. Dále pokračujte dle instrukcí a získáte přístup k naší úžasné komunitě hráčů, kde můžete zkusit svůj um proti hráčům z celého světa celých 24 hodin denně.

Kromě toho můžete objevit mnoho dalších her od Days of Wonder návštěvou našeho webu [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## OBSAH

Herní materiál .....	S.2
Příprava hry .....	S.2
Cíl hry .....	S.3
Herní tah .....	S.3
– Tažení karet vozů .....	S.3
• Lokomotivy .....	S.4
– Zabírání tratí .....	S.4
• Dvojitě tratě .....	S.4
• Přívozy .....	S.5
• Tunely .....	S.5
– Tažení karet vlakových linek .....	S.6
– Vybudování železniční stanice .....	S.6
Konec hry .....	S.7
Výpočet získaných bodů .....	S.7
Online hraní .....	S.8

## ZÁSLUHY

Návrh hry Alan R. Moon

Ilustrace Julien Delval

Copyright © 2004–2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022

Days of Wonder a Ticket to Ride jsou registrované obchodní známky Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Zeměpisná poznámka: Snažili jsme se věrně zachytit situaci v Evropě v roce 1901 a uchovat tehdejší jména měst v místním jazyce.

Pro účely hry jsme nicméně byli nuceni mírně upravit pozici některých měst na mapě.

**Překlad do češtiny Ondřej Mysliveček ([ondrej@myslivecek.net](mailto:ondrej@myslivecek.net))**

Další šíření, úpravy a komerční využití je zakázáno bez souhlasu autora překladu.

### **Rádi bychom poděkoli také těmto testerům:**

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan,  
Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy,  
Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons,  
Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist  
a každému v Days of Wonder.