

18CZ – VAŠE PRVNÍ HRA

Tato varianta hry slouží pro snadné seznámení s herními principy akcí jednotlivých železničních společností. Použijeme stejná pravidla pro provozování tratí, jaká jsou uvedena pro plnou hru 18CZ, ale zcela vynecháme akciový trh. Herní doba se pohybuje mezi 60–90 minutami, novým hráčům usnadní pozdější orientaci v plných pravidlech a ostatním umožní kratší herní variantu.

1. PŘEHLED HRY

Každý z hráčů bude ovládat jednu železniční společnost. Zvítězíte, pokud bude vaše společnost mít na konci hry nejvíc peněz. Během svého tahu můžete stavět nebo „vylepšovat“ železniční trať, postavit železniční stanici, provozovat vlaky za účelem dosažení zisku a nakupovat nové vlaky.

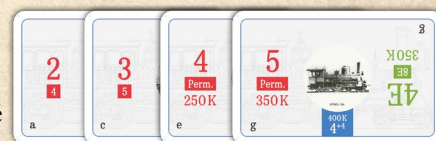
Technologický vývoj je znázorněn čtyřmi fázemi hry. Počátek nové fáze vždy přichází s prodejem nového, lepšího typu vlaku.

2. PŘÍPRAVA HRY

Umístěte hrací desku stranou s mapou Čech nahoru (tedy tou stranou, která se využívá při plné hře dvou hráčů). Území je rozděleno hexagonální mřížkou na jednotlivá pole (od tvaru je odvozen zkrácený název pro jedno pole – tzv. **HEX**). Do těchto polí stavíte (pokládáte) dílky železničních tratí tak, abyste propojili města a mohli provozovat vlaky za účelem dosažení příjmu. Na mapě jsou dále znázorněna **města** (černé kroužky) a **velkoměsta** (bílé kruhy).

Vedle hrací desky umístěte banky, tedy rozříděné bankovky dle nominálních hodnot, a hexagonální dílky železnice. Nebudete potřebovat červené dílky, šedý dílek s písmenem „P“ a fialové orámované dílky.

Sestavte balíček karet vlaků tak, že podle počtu hráčů bude v balíčku zastoupen určitý typ vlaku dle tabulky níže. Pro tuto variantu hry budeme z karty vlaků uvažovat pouze červené vlaky, tedy ty, které jsou označeny celým číslem. Na případné další druhy vlaků na kartě, které jsou vyobrazeny modře nebo zeleně a mají za číslem označení „+“, popř. „E“, neberte vůbec zřetel. Kartu natočte tak, aby byl červený text správně orientovaný. Vlaky budou seřazeny sestupně, tedy navrchu balíčku budou 2-vlaky a vespodu 5-vlaky. Tedy např. při hře dvou hráčů bude balíček vlaků obsahovat 3 karty 2-vlaků, 2 karty 3-vlaků, 1 kartu 4-vlaku a 1 kartu 5-vlaku.



Poznámka: Na každé kartě vlaku je v levém dolním rohu vyznačeno písmeno fáze (od a po j, které ve výukové hře nevyužijete), cena vlaku a číslo, jež udává maximální počet měst a velkoměst, které může vlak navštívit (např. vlak označený číslicí 3 může navštívit až tři města či velkoměsta). Dále je zde číslo v barevném poli, které pro výukovou hru rovněž není podstatné. Případně se podívejte do standardních pravidel na stranu 19, kde je vysvětleno, co který symbol na kartě vlaku znamená.

Pro každou z pěti železničních společností uvedených níže v tabulce umístěte železniční stanici příslušné společnosti (žeton s logem společnosti – viz tabulku) do jejich domovského města tak, jak je předtištěno na mapě (a to i v případě, že hru hraje méně než 5 hráčů).

Umístěte ukazatel postupu hry (žeton s obrázkem lokomotivy) na políčko „1“ do tabulky příjmu, která se nachází podél spodní hrany herní desky – bude sloužit jako počítadlo jednotlivých kol.

Zamíchejte desky společností dle počtu hráčů (viz níže) a každému hráči rozdejte po jedné. Každý hráč bude ovládat tu společnost, jejíž desku náhodně obdrží. Pokud tedy hrají 3 hráči, zamíchejte desky společností BCB, EKJ a VBW.

Poznámka: Nenechte se zmást rozdílnou velikostí desek společností. Ve standardní hře jsou společnosti různě velké, ale s tím si rovněž nyní nebudeme lámat hlavu.

Nastavení na začátku hry:

Počet hráčů	Peníze do začátku hry pro každého hráče	Počet karet vlaků typu 2 / 3 / 4 / 5	Společnosti ve hře
2	150 K	3-2-1-1	BCB, EKJ
3	150 K	4-3-2-1	BCB, EKJ, VBW
4	130 K	5-4-3-1	BCB, EKJ, VBW, BN
5	130 K	6-5-4-1	BCB, EKJ, VBW, BN, NWB

Tabulka společností:

Název	Znak	Domácí město	Domácí HEX
České obchodní dráhy		Pardubice	E 15
Dráha Karlovy Vary – Johannegeorgenstadt		Karlovy Vary	D 4
Sdružené pošumavské místní dráhy		Strakonice	I 9
Česká severní dráha		Praha	E 11
Rakouská severozápadní dráha		Praha	E 11



Zvolte jednoho hráče, který bude bankéř. Každému hráči dejte tolik peněz, kolik určuje tabulka výše. Každý z hráčů si pak na svou desku společnosti umístí dva žetony železničních stanic příslušné společnosti. Jeden na pole s cenou 40 K a jeden na pole s cenou 100 K. Ostatní desky společností, další žetony a karty nebudete v této hře potřebovat.

3. PRŮBĚH HRANÍ

Hráči se střídají ve svých tazích a provozují svou železnici v pořadí, které je stanoveno v tabulce výše, tedy: BCB – EKJ – VBW – BN – NWB. Pokud železniční společnost nehraje (tj. hraje méně hráčů), jednoduše ji přeskočte.

Během svého tahu můžete (právě v tomto pořadí):

- **Stavět nebo vylepšovat železniční trať**
- **Umístit svůj další žeton železniční stanice**
- **Provozovat své vlaky a získat výdělek**
- **Nakupovat vlaky**

Jakmile tyto akce vykoná jeden hráč, následuje další v pořadí. Poté, co se vystřídají všichni hráči, je odehráno jedno herní kolo. Posuňte ukazatel postupu hry na další pole. Jakmile je odehráno 10. kolo nebo za podmínek popsanych v části vítězství ve hře, hra končí.

4. FÁZE HRY

Hra je rozdělena do čtyř fází. Nová fáze je vždy aktivována nákupem prvního lepšího typu vlaku. Zde jsou uvedena určitá pravidla, která se uplatní vždy při začátku nové fáze:

Fáze jedna – na začátku hry.

- Mohou být používány pouze žluté dílky železnice.
- Každá železniční společnost může vlastnit maximálně 4 vlaky (typu 2-vlak).

Fáze dva – začíná, jakmile jsou prodány všechny 2-vlaky a je zakoupen první 3-vlak.

- Mohou být používány žluté a zelené dílky železnice.
- Každá železniční společnost může vlastnit maximálně 4 vlaky (typu 2-vlak a 3-vlak).

Fáze tři – začíná, jakmile jsou prodány všechny 3-vlaky a je zakoupen první 4-vlak.

- Všechny vlaky typu 2-vlak jsou odstraněny ze hry.
- Mohou být používány žluté a zelené dílky železnice.
- Každá železniční společnost může vlastnit maximálně 3 vlaky (typu 3-vlak a 4-vlak).

Fáze čtyři – začíná, jakmile jsou prodány všechny 4-vlaky a je zakoupen první 5-vlak.

- Mohou být používány žluté, zelené a hnědé dílky železnice.
- Každá železniční společnost může vlastnit maximálně 2 vlaky (typu 3-vlak, 4-vlak a 5-vlak).

Poznámka: Pokud železniční společnost vlastní příliš mnoho vlaků, musí její prezident, tedy hráč, který ji ovládá, některý z vlaků odstranit. Takto odhozený vlak jde tzv. do vlakového depa a může být znovu zakoupen.

5. STAVBA TRATÍ

- Hrací deska je tvořena hexagonální mřížkou. Společnost může stavět (tj. umísťovat železniční dílky) na tuto hexagonální mřížku, a to tak, aby železniční trať propojila různé oblasti, které přinášejí zisk a jež jsou vyznačeny na mapě. **Oblasti, které přinášejí zisk**, jsou **města** (černé kroužky) a **velkoměsta** (bílé kruhy). Žluté železniční dílky mohou být umístěny na prázdné mapové dílky a na hex E11 (Praha). Žluté železniční dílky nemohou být umístěny na 2 hexy označené „OO“ (žluté předtištěny), ale později ve hře na tyto dílky lze umístit zelené železniční dílky v rámci „vylepšení“. Červeně ohraničené hexy na okrajích mapy ignorujte.
- Společnost může v každém tahu umístit jeden žlutý dílek železnice (nebo „vylepšit“ již postavený – tedy nahradit např. žlutý za zelený, jakmile to fáze hry dovolí).
- Pro umísťování tratí platí následující pravidla:
 - » Pokud bude ve svém tahu společnost umísťovat svůj první dílek železnice, pak ho musí umístit do svého domácího města (hexu), pokud to není Praha (tam jsou již tratě předtištěny) nebo pokud již v daném hexu nebyl dílek umístěn dříve.
 - » Další dílky železnice musejí být pokládány tak, aby trať na nich zobrazená navazovala a prodlužovala trať vedoucí do stanice společnosti, a zároveň nesmí být **blokována** železničními stanicemi jiných společností (tedy nikde na trase mezi pokládaným dílkem a domácí železniční stanicí se nesmí nacházet velkoměsto zcela obsazené železničními stanicemi patřící jiným společnostem).
 - » Na města (černé kroužky) mohou být pokládány pouze dílky železnice s černými kruhy (znázorňujícími města).
 - » Na hex se dvěma městy mohou být umístěny pouze takové dílky železnice, které mají dvě tratě a dva černé kruhy (města). Pouze jedna z těchto tratí musí být propojena s jednou z vašich železničních stanic.
 - » Na velkoměsta (bílé kruhy) mohou být pokládány pouze dílky železnice s bílými kruhy (znázorňujícími velkoměsta). Některé hexy na mapě jsou označena písmenem „Y“. Na tyto hexy může být umístěn pouze dílek železnice s označením „Y“ a tyto dílky železnice „Y“ nemohou být umístěny nikde jinde. Na hex s městem Praha může být umístěn pouze dílek železnice s označením „P“ a tyto dílky železnice s označením „P“ nemohou být umístěny nikde jinde.
 - » Do hexů bez míst přinášejících zisk (tedy bez měst a velkoměst) mohou být pokládány pouze dílky železnice bez měst a velkoměst.

- » První dílek železnice, který je umístěn na mapu do hexu, kde jsou hory, kopce nebo řeka, s sebou nese zvýšené náklady na umístění. Cena za tyto vícenáklady na umístění dílku železnice je předtištěna na herní mapě. Peníze jsou zaplacený z pokladny společnosti, která daný dílek umísťuje, přímo bance.
- » Žádný dílek železnice nemůže být umístěn na okraj mapy tak, aby trať vedla ven z mapy, popř. do červeně ohraničeného hexu na okraji mapy.
- » Dílek železnice může být umístěn tak, že trať nenavazuje na trať sousedního dílku.
- » Pokud jsou na mapě předtištěny malé počáteční části železničních tratí (lze nalézt na mapě v okolí města Prahy), pak musejí dílky železnice, které zde budou později umístěny, zachovat napojení na tyto části (jinými slovy, pokud budete vylepšovat hex s Prahou nebo hexy v okolí, musí být dílek natočen tak, aby zachoval obě předtištěná napojení tratě na okolí).

6. VYLEPŠENÍ ŽELEZNIČNÍ TRATĚ

Společnost může místo stavby dílku železnice (pokládání jednoho žlutého dílku železnice) „vylepšit“ již postavenou trať nebo předtištěný žlutý hex na mapě. Vylepšením se rozumí nahrazení jednoho železničního dílku jiným.

- Žluté dílky železnice jsou „vylepšeny“ na zelené dílky.
- Zelené dílky železnice jsou „vylepšeny“ na hnědé dílky.
- Zelené dílky železnice mohou být použity, jakmile je prodán první 3-vlak.
- Hnědé dílky železnice mohou být použity, jakmile je prodán první 5-vlak.
- Společnost může „vylepšit“ trať pouze tehdy, když po „vylepšení“ obsahuje dílek železnice takovou trať, po které může společnost provozovat vlak. Není nutné, aby případné další nové tratě byly pro společnost využitelné.
- Stávající tratě nesmějí být vlivem vylepšení přerušeny nebo odstraněny.
- Dílky železnice bez míst přinášejících zisk (města a velkoměsta) mohou být „vylepšeny“ pouze dílky železnice bez míst přinášejících zisk. Naopak dílky železnice s místy přinášejícími zisk musejí obsahovat tato místa i po vylepšení. Navíc musí být zachován typ místa přinášející zisk i všechny tratě, které do něj vedou (tedy jakékoli město či velkoměsto musí být zachováno včetně tratí, které místo napojují a spojují hex s okolím).
- Je možné, že v důsledku vylepšení dílku železnice s velkoměstem bude k dispozici další prostor pro výstavbu nové železniční stanice.
- Dokud na dílku železnice s velkoměstem zůstává neobsazený prostor pro umístění železniční stanice, může jakákoli společnost skrz tento dílek vést svou trať pro účely podmínek výstavby nové tratě nebo jejího vylepšení – stanice tedy není blokována.
- Vyměněné dílky železnice v důsledku vylepšení zůstávají ve hře a mohou být opětovně použity.
- Na žluté předtištěné hexy na mapě, označené písmeny „OO“, musí být jako první položen zelený dílek železnice označený OO. Tato akce se počítá jako „vylepšení“.
- Za „vylepšení“ dílku železnice se nepatří žádná cena, bez ohledu na terén původního hexu.

Poznámka: Z přehledu „Vylepšení dílků železnice“ je zřejmé, jak může být který dílek vylepšen.

7. ŽRIZOVÁNÍ ŽELEZNIČNÍCH STANIC

Jakmile některá ze společností umístí nějaký ze svých žetonů železniční stanice do velkoměsta (tedy je umístěn žeton společnosti do prázdného bílého kruhu), je toto místo její železniční stanicí. Železniční stanice slouží k několika účelům:

- » Každá železniční trať, kterou provozuje některá ze společností, musí kdekoli na své trase obsahovat jednu z jejích železničních stanic.
- » Velkoměstem, jehož všechny pozice jsou obsazeny žetony železničních stanic, mohou vést své tratě pouze ty společnosti, které umístěné železniční stanice vlastní. Ostatní společnosti mohou své tratě v tomto velkoměstě začínat nebo končit, ale nemohou je vést skrz ně.
- » Společnost může umístit dílek železnice nebo žeton železniční stanice, pouze pokud budou umístěny na železniční trati, která je napojena na další železniční stanici společnosti.
- V průběhu svého tahu může společnost umístit jeden žeton železniční stanice do velkoměsta.
- Umístění druhé železniční stanice stojí 40 korun (umístění první domácí stanice je zdarma v rámci přípravy hry). Umístění třetí stanice pak stojí 100 korun.
- Společnost může umístit pouze jednu železniční stanici na jednom mapovém poli (hexu), a to i v případě, že jsou na poli dvě zcela oddělená velkoměsta.
- Společnost může umístit novou železniční stanici pouze za předpokladu, že bude postavena na **nezablokované** (viz dále) železniční trati, která ji spojuje s další železniční stanicí patřící dané společnosti. Tato železniční trať může být jakkoliv dlouhá, ale v místě výhybek není možné vést trasu zpět v opačném směru.

8. PROVOZOVÁNÍ VLAKŮ A VÝPOČET PŘÍJMŮ

V rámci hráčova tahu projede každý vlak dané společnosti právě jednu svoji trasu, aby přinesl společnosti zisk.

- Železniční trasa se skládá z alespoň dvou různých míst přinášejících zisk, která musejí být propojena železniční tratí.
- Na každé železniční trase musí být kdekoli alespoň jedna železniční stanice dané společnosti.
- Vlak může navštívit až tolik míst přinášejících zisk, kolik určuje číslo na jeho kartě. Délka tratě není důležitá. Na trase hráč nemůže úmyslně přeskočit ani jedno z míst přinášejících zisk.

- Železniční trasa nemůže vést vícekrát přes stejné místo přinášející zisk, ale může procházet různými velkoměsty na stejném dílku. Je tedy možné, aby železniční trasa zahrnovala obě města na jednom zeleném „OO“ dílku. Není však možné, aby trasa vedla z Prahy do Prahy (včetně případného „vylepšeného“ žlutého nebo zeleného dílku železnice, nebo pokud Praha nemá žádný dílek železnice – touto výjimkou je zamezeno, aby společnosti stavěly okruhy kolem Prahy a vyhýbaly se rozvoji železnice na zbytku území).
- Železniční trasa sice může začínat a/nebo končit ve velkoměstě, kde společnost nemá umístěnu železniční stanici a které už nemá další místo pro umístění železniční stanice (tedy je blokováno jinými společnostmi), ale železniční trasa nemůže vést skrz takto „zablokované“ velkoměsto.
- Železniční trasa může vést přes velkoměsto, pouze pokud toto velkoměsto není zablokováno železničními stanicemi ostatních společností.
- Železniční trasa nemůže vést přes stejnou část tratě víckrát než jen jednou (bez ohledu na to, jak krátký by tento úsek byl). Je ovšem povoleno, aby železniční trasa vedla přes další (oddělenou) část tratě v rámci jednoho dílku železnice.
- Vlak, který přijede do velkoměsta nebo města jednou částí železniční tratě, toto město nebo velkoměsto může opustit jakoukoliv jinou částí železniční tratě.
- Pokud společnost vlastní více vlaků, musejí být jejich trasy zcela odděleny. Železniční trasy se mohou setkávat nebo křížit v místech zajišťujících zisk pouze za předpokladu, že vedou po odlišných částech tratě. Výhybky, např. na zelených dílcích železnice, mohou být použity pouze pro jeden vlak v rámci jednoho tahu, protože se zde spojují dvě části tratě do jedné.

Příjem vlaku tvoří součet příjmů ze všech míst přinášejících zisk, jimiž vlak na své trase projede. Hodnota tohoto příjmu je předtištěna vedle míst přinášejících zisk (čísla v kruhu). Pokud společnost provozuje více vlaků, musí každý vlak dodržovat pravidla popsaná výše a nevyužívat sebemenší část tratě, po které již projel některý z dalších vlaků společnosti. Lze využít a započítat místa přinášející zisk, která již využily jiné vlaky společnosti, ale projely jimi po jiné části tratě.

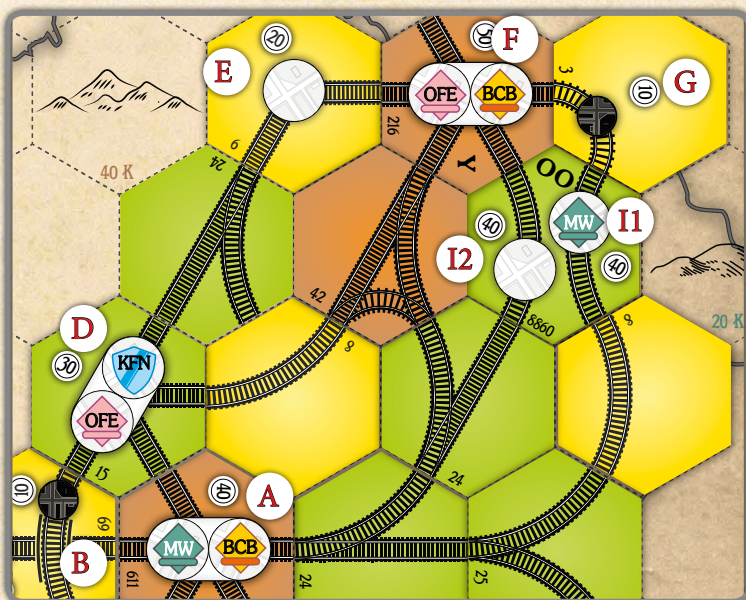
Příjem společnosti za tah je dán součtem příjmů všech vlaků, které v daném tahu provozuje. Po vypočítání příjmu obdržíte od banky příslušnou finanční sumu.

Podívejme se na možné trasy vlaků společnosti MW:

- Kdyby provozovala 2-vlak, vedla by nejvýnosnější trasa přes AF s výnosem 40+50 korun.
- Pro 3-vlak by trasa vedla přes A12F s celkovým příjmem 40+40+50 korun.
- Pro 4-vlak by trasa vedla přes DAI2F s celkovým příjmem 30+40+40+50 korun. Trasa by naopak nemohla vést přes ADFI2, protože jsou stanice ve velkoměstech na dílku D a F blokovány jinými společnostmi a společnost MW těmito velkoměsty nemůže projet.

9. NÁKUP VLAKŮ

- Vaše společnost může koupit jeden nebo více vlaků, pokud nepřesáhne tzv. vlakový limit (viz omezení počtu vlaků v kapitole 4. Fáze hry).
- Vlaky se nakupují u banky a ta je prodává ve vstoupném pořadí. Nejprve tedy musejí být prodány všechny 2-vlaky, než bude prodán první 3-vlak. Všechny 3-vlaky musejí být prodány, než bude prodán první 4-vlak, atd. Vlaky jsou prodávány vždy za cenu, která je vytištěna na kartě vlaku.
- Vlaky, které lze koupit ve **vlakovém depu** (tedy ty, které hráči odhodili), nijak neovlivňují nákup vlaků od banky – nemají vliv na změnu fáze hry a mohou být nakupovány v libovolném pořadí.
- Vzhledem k tomu, že nákup vlaku může spustit změnu fáze hry, nakupují se vždy po jednom.
- Pokud tedy vaše společnost chce nakoupit více vlaků, koupí jeden vlak, vyřeší se případná změna fáze, poté koupí druhý vlak atd.
- Pokud nákup vlaků způsobí změnu fáze a tato změna s sebou přinese i omezení v počtu vlaků, které společnost může vlastnit, může se stát, že vaše společnost nebude moci další vlaky nakupovat.
- Změna fáze může vést i k tomu, že vaše společnost bude vlastnit více vlaků, než je povoleno. V takovém případě musí majitel společnosti ve svém tahu ve fázi nákupu vlaků vyřadit příslušný počet vlaků do tzv. **vlakového depa**. Vlak, který se nachází ve vlakovém depu, může být běžně zakoupen za předtištěnou cenu. Cena za takový vlak je placena do banky.



10. VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

- Hra končí, pokud je odehráno 10 kol nebo pokud některá ze společností nemá žádný vlak a zároveň nemá dostatek peněz na to, aby si vlak pořídila od banky nebo z vlakového depa.
- Pokud nastane popsaná situace, pokračujte ve hře, dokud se nedostane na tah hráč, který vlastní BCB (tak bude zaručeno, že všichni hráči odehrají stejný počet tahů).
- Všichni hráči si spočítají svou hotovost a vítězem se stává hráč, jehož společnost má nejvíc peněz. Počet vlastněných vlaků nebo umístěných železničních stanic není pro výsledek důležitý.