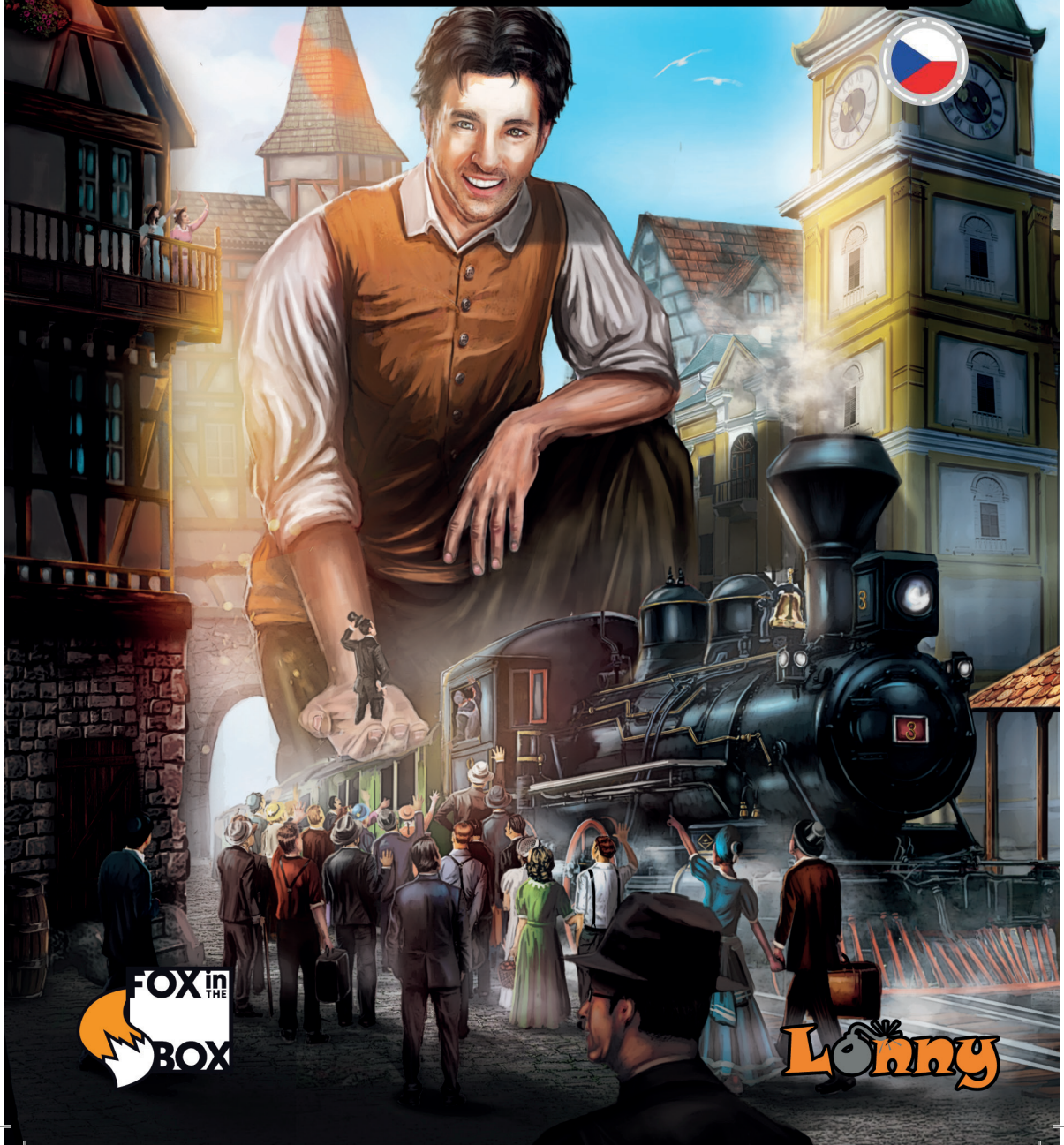


LEONHARD ORGLER'S **18 LILLIPUT**



Lonny

Autoři

Autor hry: Leonhard Orgler

Layout: David Hanáček

Grafika: Martin Málek

Ilustrace: Petr Štich

Vydal: Fox in the Box, 2018

Překlad: Ondřej „Kew“ Kurka, David Hanáček

Korektury: Kateřina Kadlecová

Poděkování za podporu a testování:

Ronald Novicky, Sascha Kreindl, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr, Uwe Gemming, Mark Morrise, Justin Rebelo, Tyler McLaughlin a všem 1158 podporovatelům na Kickstarteru!

Příprava hry

1. Červený startovní dílek trati (pojmenovaný Mildendo) umístěte doprostřed stolu.
2. Z karet vlaků vytvořte balíček následujícím způsobem: vlaky typu 4D jsou umístěny vespod, na ně pak vlaky 3D, na ně vlaky typu 5 a dále sestupně až k vlakům typu 2, které jsou umístěny nvrch balíčku. Takto připravený balíček karet vlaků pak umístěte vedle banku. Vlaky dále budeme značit [typ]-vlak.
3. Roztřídte dílky tratí podle barvy a rozložte je v dosahu všech hráčů mimo hlavní prostor. Na začátku hry jsou potřeba pouze žluté dílky, dostupnost ostatních dílků je však důležitá pro plánování hráčů v pozdější hře.
4. Akcie, zakládací listiny společností, žetony stanic a peníze položte rovněž poblíž banku.
5. Akční karty rozložte lícem nahoru na jedné straně stolu.
6. Desku „ukazatel ceny akcií“ položte na stůl. Počítadlo kol položte na pole „1“ na tabulce počítadla kol. Volitelně lze ukazatel ceny akcií sestavit ze tří karet.
7. Vložte na stůl lícem nahoru pět karet Postav.



8. Každý hráč obdrží jednu kartu kopírování akce „Dimen's Land“ a 30 £ jako počáteční kapitál.
9. Začínající hráč je vybrán způsobem, na kterém se hráči shodnou. Tomuto hráči dejte kartu začínajícího hráče.
10. V pořadí po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere buď jednu ze čtyř počátečních společností (červená, modrá, zelená a žlutá), nebo jednu z pěti karet postav. Poté si v opačném pořadí každý hráč vybere společnost/postavu (podle toho, co mu chybí). Nakonec je zbylá karta postavy vyřazena ze hry.
11. Každá z počátečních společností začíná s výhodou:



Slamecksan Railway (modrá):
Začíná na dílku metropole
(Y-město, hodnota 30).



Lilliput National Railway (žlutá):
Začíná se dvěma vlaky typu 2.



Glimigrim Valley Railway (zelená):
Vlastník začíná se 60 £ soukromého majetku namísto 30 £.



Mildendo Railway (červená):
Začíná s hodnotou akcie na 55 £ a s počátečním kapitálem 550 £.

12. Každý hráč před sebe položí 50% ředitelskou akcii a zakládací listinu své společnosti. Počáteční kapitál (majetek) každé společnosti 500 £ (550 £ v případě Mildendo Railway), hráč položí na pravou stranu zakládací listiny společnosti a jeden vlak typu 2 (dva vlaky typu 2 v případě Lilliput National Railway) pod tuto listinu. Poté vezme čtyři žetony odpovídající barvy. Jeden položí na pole „50“ na desku ceny akcií (v případě Mildendo Railway pak na pole „55“). Zbylé tři žetony jsou položeny na zakládací listinu společnosti na příslušná kruhová pole.
13. Ihned v okamžiku, kdy si hráč vybere společnost, položí žlutý dílek trati s městem (s hodnotou 20, může být použit i dílek se zatačkou) vedle červeného počátečního dílku Mildendo a na něj pak, do kruhové vyznačené oblasti, položí svůj domácí žeton stanice. Vlastník Slamecksan Railway namísto toho zdarma pokládá žlutý dílek trati s označením Y (s hodnotou 30).
14. Každá společnost začíná na jiné straně červeného počátečního dílku Mildendo.
15. Pokladna společnosti musí být za všech okolností držena odděleně od hráčova osobního majetku a od pokladen jiných společností!
16. Pozor: Při přípravě hry nesmíte položit dílek metropole (Y-město), ani pokud byste zaplatili 50 £. Výjimkou je společnost Slamecksan Railway, která zdarma umísťuje Y-město jako první kartu s domovským městem.
17. Při pokládání karty trati ji můžete položit libovolně natočenou, ale musí navazovat trať.

Příklad přípravy hry



3



5



2



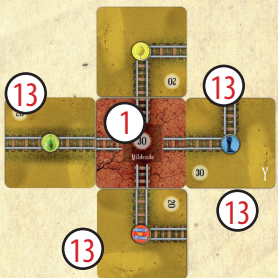
8



12



10



13

1

13

13

13



10



12



8



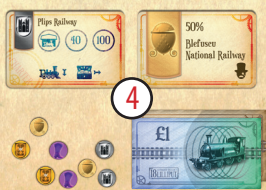
8



12



10



4



10



12



8



9

Průběh hry

Hra trvá 8 kol.

Jedno kolo se skládá z následujících kroků:

1. AKCE

V prvním tahu si každý hráč vybere akční kartu a provede jednu ze dvou možných akcí. V druhém tahu kola si pak každý hráč vybere druhou akční kartu. První tah probíhá ve směru hodinových ručiček, druhý proti směru hodinových ručiček. Hráč, který byl posledním hráčem v prvním tahu, je prvním hráčem ve druhém tahu. Provádí tak obě akce ihned za sebou.

2. PROVOZ VLAKŮ

Všechny společnosti provozují své vlaky.











3. BYROKRACIE

Podrobný popis

1. AKCE

Ve hře 4 hráčů si hráči vybírají z 10 akčních karet, ve hře 3 hráčů z 8, 2 hráči ze 6 a 1 hráč ze 4 karet.

TABULKA 1. AKČNÍ KARTY:

Karta	Počet hráčů				Akce	Alternativní akce
	4	3	2	1		
	X				Umístěte 1 dílek trati libovolné barvy	Přidejte si 5 £ do soukromého majetku
	X	X	X	X	Umístěte 1 žlutý a/nebo 1 zelený dílek trati v libovolném pořadí	Umístěte 1 dílek trati libovolné barvy
	X	X	X		Umístěte 1 nebo 2 žluté dílky trati	Přidejte si 5 £ do soukromého majetku
	X	X		X	Nejprve prodejte libovolný počet akcií, poté / namísto toho nakupte 1 akcii	Umístěte 1 dílek trati libovolné barvy
	X	X	X		Nejprve prodejte libovolný počet akcií, poté / namísto toho nakupte 1 akcii	Přidejte si 10 £ do soukromého majetku
	X				Nejprve prodejte libovolný počet akcií, poté / namísto toho nakupte 1 akcii	Přidejte si 5 £ do soukromého majetku
	X	X			Nakupte nejvýše 1 vlak	Umístěte 1 dílek trati libovolné barvy
	X	X	X	X	Nakupte 1 až 2 vlaky	Přidejte si 5 £ do soukromého majetku
	X	X	X	X	Nakupte a umístěte žeton stanice	Přidejte si 5 £ do soukromého majetku
	X	X	X		Přidejte 50/70/100 £ do pokladny společnosti v závislosti na fázi hry	Přidejte si 20 £ do soukromého majetku

Každý hráč začíná hru s jednou kopírovací kartou „Dimen's Land“. Hráč smí tuto kartu v průběhu hry použít (odevzdat) a provést tak akci karty, která byla využita dříve kterýmkoli hráčem v průběhu stejného kola. Nepoužitá karta „Dimen's Land“ má na konci hry hodnotu 20 £.



Vysvětlivky k jednotlivým akcím

A) UMÍSTĚNÍ DÍLKU TRATI

Každý dílek trati se musí dotýkat alespoň jednou stranou alespoň jednoho jiného, již dříve položeného dílku trati. Položené dílky musejí prodlužovat trať připojenou k žetonu stanice společnosti, **neblokovanou** (viz dále) cizími žetony stanic.

Existují 4 druhy žlutých dílků trati:

- Metropole (město navíc s označením Y)
- Města
- Maloměsta (do hry vstupují s kartami postav nebo scénářovými dílky trati; přístavy se považují za maloměsta)
- Trať bez měst, maloměst a metropole – prázdná trať

Maloměsto



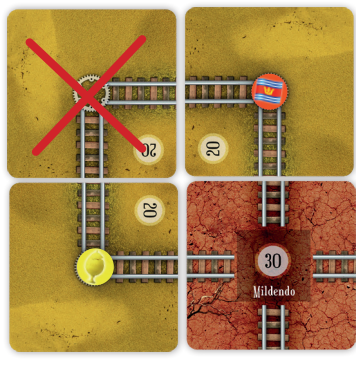
Město



Položení dílku metropole (Y-město) stojí jednu z hráčových společností 50 £, které musejí být zaplacený z pokladny této společnosti. (Výjimka: domovské město Slamecksan Railway je zdarma.) Všechny ostatní dílky trati se pokládají zdarma. Náklady může zaplatit taková společnost, která je schopna dílek umístit dle pravidel níže.

PRÁVIDLO ŠACHOVNICE:

- Žádný dílek trati s městem / metropolí nesmí sdílet hranu s jiným dílkem trati s městem / metropolí. (Výjimka: Mildendo. Všechna domovská města se dotýkají Mildenda.)
 - Žádný dílek trati s maloměstem nebo prázdné trati nesmí sdílet hranu jiného dílku trati s maloměstem ani s dílkem prázdné trati.
 - Dílky maloměsta / prázdné trati a dílky města / metropole se tak pokládají střídavě (výsledkem je šachovnicový vzor herního plánu).
- Od chvíle, kdy je zakoupen (nebo se přesune do vlakového depa v průběhu fáze 3. Byrokracie) první 3-vlak, jsou k dispozici zelené dílky.
 - Od chvíle, kdy je zakoupen (nebo se přesune do vlakového depa v průběhu fáze 3. Byrokracie) první 5-vlak, jsou k dispozici hnědé dílky.
 - Žlutý dílek je vylepšován zeleným dílkem. Zelený dílek je vylepšován hnědým dílkem.
 - Všechny úseky trati na nahrazeném dílku musejí být na novém dílku zachovány ve stejném směru. Města musejí být nahrazena městy, metropole metropolemi (vylepšení je zdarma), dílky prázdné trati opět dílky prázdné trati.
 - Když je dílek vylepšen, všechny stanice z původního dílku musejí být přesunuty na nový dílek se stejnými přípoji jako dříve. Nahrazený dílek smí být použit znovu.
 - Vylepšený dílek může obsahovat dodatečné místo pro žeton stanice. Pokud má dílek na sobě alespoň jedno volné místo pro žeton stanice, mohou takovým městem procházet trasy vlaků ostatních společností a společnosti mohou při stavbě na takový dílek navazovat.
 - Vylepšení Y-města ze žlutého na zelený dílek nebo ze zeleného na hnědý dílek je zdarma.



B) NÁKUP VLAKŮ

- Pokud společnost kupuje vlak, znamená to nákup nového vlaku z banku nebo nákup vlaku od jiné společnosti. Z vlakového depa mohou nakupovat vlaky pouze nově založené společnosti a společnosti, které si ponechaly příjem z provozování vlaků.
- Nové vlaky se kupují z banku za cenu uvedenou na kartě vlaku. Nové vlaky musejí být kupovány ve vzestupném pořadí (nejprve 2-vlaky, poté 3-vlaky atd.).
- Společnosti mohou kupovat vlaky (dokonce i zastaralé) od jiných společností (pokud to ředitel prodávající společnosti dovolí). Cena je předmětem vyjednávání, ale domluvená cena musí být veřejně uvedena. Cena, za kterou je vlak prodán, musí činit alespoň 1 £.

- Zastaralé vlaky mohou být úmyslně vráceny do vlakového depa. V takovém případě jsou umístěny na kartu vlakové depa.
- Společnost nemusí vlastnit vlak. Pokud společnost nevlastní vlak, chce si nějaký koupit a nemá na nákup dostatek financí, smí ředitel společnosti případný rozdíl uhradit ze svého osobního majetku. Po takovém nákupu společnosti vždy zbudě v pokladně 0 £ (musí tedy utratit všechny případné peníze).
- Při akci „Nakupte 1 až 2 vlaky“ smí hráč nakoupit po jednom vlaku dvěma různými společnostmi.

Příklad: Hráčova první společnost smí koupit aktuální vlak z nabídky vlaků jednou společností a druhá společnost stejného hráče smí vlak od první společnosti okamžitě odkoupit za minimální cenu.

Nákup vlaku nebo přesunutí karty vlaku do depa (během fáze byrokracie) může spustit okamžitou změnu fáze:

FÁZE 1: ZAČÍNÁ NA ZAČÁTKU HRY

- K dispozici jsou pouze žluté dílky trati.
- Platí nejnižší uvedená hodnota na kartě „Přidejte 50/70/100 £ do pokladny společnosti“.

FÁZE 2: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 2-VLAKU

- Limit vlaků: 4. (Každá společnost smí vlastnit až 4 vlaky.)

FÁZE 3: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 3-VLAKU

- K dispozici jsou nyní i zelené dílky trati.
- Platí prostřední uvedená hodnota na kartě „Přidejte 50/70/100 £ do pokladny společnosti“.

FÁZE 4: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 4-VLAKU

- Limit vlaků: 3.
- 2-vlaky zastarají (karta vlaku je otočena na druhou stranu). Příjem z takovýchto vlaků je poloviční (zao-krouhleno dolů na celé desítky; příjem 90 £ je tak snížen na příjem 40 £).

FÁZE 5: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 5-VLAKU

- K dispozici jsou nyní i hnědé dílky trati.
- Platí nejvyšší uvedená hodnota na kartě „Přidejte 50/70/100 £ do pokladny společnosti“.
- Limit vlaků: 2.
- 2-vlaky zreziví (tzn. jsou umístěny na kartu zrezlých vlaků a odstraněny ze hry).

FÁZE 6: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 3D-VLAKU

- 3-vlaky zastarají (karta vlaku je otočena na druhou stranu). Příjem z takovýchto vlaků je poloviční.

FÁZE 7: ZAČÍNÁ PO NÁKUPU PRVNÍHO 4D-VLAKU

- 4-vlaky zastarají (karta vlaku je otočena na druhou stranu). Příjem z takovýchto vlaků je poloviční.
- 3-vlaky zreziví (jsou odstraněny ze hry).

Běžné vlaky nemohou být nikdy úmyslně vráceny do vlakového depa, na rozdíl od zastaralých vlaků (tj. vlaků, jejichž karta je otočena na druhou – šedou – stranu), které mohou být takto volitelně vráceny.

LIMIT VLAKŮ

Každá společnost smí vlastnit určitý počet vlaků (v závislosti na fázi hry). Společnost, která již vlastní maximální povolený počet vlaků, nesmí koupit nový vlak, a to ani tehdy, pokud by tento nákup způsobil zrezivění některého z jiných vlaků této společnosti, čímž by se počet jejích vlaků snížil. Společnost však může úmyslně vrátit zastaralý vlak (otočený na šedou stranu) do depa před nákupem nového vlaku. Takto úmyslně vrácený vlak je položen na kartu vlakového depa. Pokud musí společnost vrátit vlak, protože limit vlaků byl snížen změnou fáze hry, je tento vlak rovněž položen na kartu vlakového depa.

Pokud kvůli změně fáze hry vlaky zreziví, jsou odstraněny ze hry. To se týká také vlaků na kartě vlakového depa.

c) NÁKUP/PRODEJ AKCIÍ

Nejprve smí hráč prodat libovolný počet akcií. Ty jsou vráceny do banku. Hráč nejdřív dostane cenu každé prodané akcie v hotovosti dle aktuální akciové ceny vyznačené na desce akciové ceny žetonem společnosti – tu si uloží ke svému soukromému majetku. Poté je žeton ceny akcie snížen o jedno pole dolů (pokud je žeton v horní řadě), nebo o jedno pole doleva a nahoru (pokud je žeton ve spodní řadě) **za každou prodanou akcií**. Pokud je žeton na hodnotě „45“, již se nepohybuje. Pokud je žeton přesunut na pole, na kterém se již nacházejí jiné žetony, je umístěn pod stávající žetony.

Vlakové depa



Zrezelé vlaky vyřazené ze hry



Akcie ředitele společnosti (50% akcie) nemohou být nikdy prodány.

Při nákupu akcie hráč:

- nakoupí 10% akcií již dříve založené společnosti z banku. Za to zaplatí aktuální cenu akcie do banku. Je dovoleno koupit také akcii, kterou hráč právě prodal, NEBO
- koupí certifikát ředitele společnosti (a tím založí novou společnost).

ZALOŽENÍ NOVÉ SPOLEČNOSTI

- Hráč si vybere dostupnou 50% akcií společnosti. Zvolí si počáteční cenu akcie (tj. jakoukoli dostupnou cenu na desce ceny akcií), položí jeden žeton společnosti na toto pole a zaplatí ze svých peněz pětinašobek této ceny do banku. Vezme si zakládací listinu společnosti, tři žetony stanic a hotovost rovnou desetinašobku ceny akcie, kterou umístí do pokladny společnosti. Domovský žeton stanice položí na libovolné dostupné prázdné pole stanice ve městě nebo metropoli. Pokud žádné takové místo není k dispozici, společnost nemůže být založena.
- Nová společnost si okamžitě smí koupit jeden vlak z vlakového depa (nemusí to být horní karta) a zaplatí jeho cenu do banku.
- Limit akcií je 5. Žádný hráč nesmí vlastnit více než pět akcií. Certifikát ředitele společnosti se pro tyto účely počítá jako jedna akcie.
- Hráč nesmí vlastnit více než 2 certifikáty ředitele společnosti.
- Hráč smí vlastnit všechny akcie společnosti.

Poznámka: K dispozici je pouze 80 % akcií společnosti. Toto je záměrné – zbylých 20 % se ztratilo po cestě do Lilliputu.

D) UMÍSTĚNÍ ŽETONU STANICE

Pomocí akční karty „Nakupte a umístěte žeton stanice“ smí společnost položit jeden žeton na kruh města nebo metropole a založit tím novou stanici. Přitom platí následující omezení:

- První stanice společnosti navíc stojí 40 £; každá další stanice pak 100 £ (hrazeno z pokladnice společnosti).
- Společnost smí žeton položit pouze na prázdný kruh města nebo metropole.
- Společnost musí být schopna vést **neblokovanou** trasu vlaku libovolné délky z některé ze svých dalších stanic do města, do kterého chce položit nový žeton.-
- Na každém dílku trati smí ležet pouze jeden žeton stanice každé společnosti.

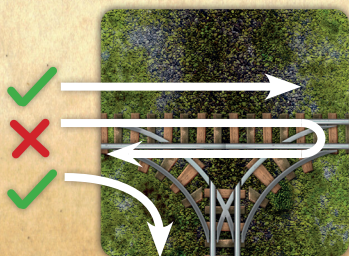
Žetony stanice mají následující účel:

- Každá trasa provozovaná společností musí ve svém průběhu zahrnovat některý ze žetonů stanic této společnosti.
- Městem, které je plně obsazeno žetony stanic, smí projíždět pouze vlaky společnosti, kterým patří žeton stanice v tomto městě. Jedná se o tzv. **blokové** město a ostatní společnosti nemohou vést trasu **skrz** něj, a to ani pro účel umístění nového dílku trati.
- Společnost smí stavět pouze tehdy, pokud se nový dílek po připojení nachází na trase připojené k některému ze žetonů stanic této společnosti.

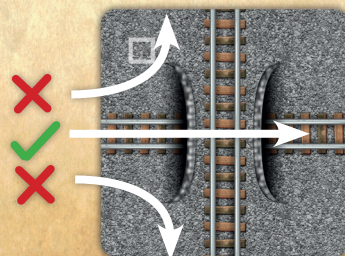
DEFINICE TRASY:

Trasa společnosti je souvislý úsek trati, jenž zahrnuje alespoň jedno město, ve kterém se nachází žeton stanice společnosti. Trasa nesmí procházet stejnou částí trati více než jednou. Trasa se na výhybce nikdy nesmí otočit nazpět. Na přemostění nesmí trasa změnit kolej. Trasa, která vstupuje do města po jedné koleji, smí město opustit po jakékoli jiné koleji.

Výhybka



Přemostění



E) PŘIDEJTE SI 5/10/20 £ DO SOUKROMÉHO MAJETKU

Instrukce jsou dány kartou – přidejte si uvedený obnos do svého soukromého majetku.

F) PŘIDEJTE 50/70/100 £ DO POKLADNY SPOLEČNOSTI V ZÁVISLOSTI NA FÁZI HRY

V závislosti na fázi hry je přidáno celkem 50/70/100 £ do pokladny jedné nebo dvou společností vlastněných hráčem. V případě, že jsou vybrány dvě společnosti, je obnos rozdělen mezi tyto společnosti v poměru určeném hráčem, který akci provádí.

Karty postav

Každá postava přináší hráči zvláštní schopnost (pro všechny jeho společnosti) a jeden či dva dílky trati, které mohou být položeny navíc k jakékoli akci během tahu hráče.

TABULKA 2. KARTY POSTAV

	Jméno	Zvláštní schopnost	Dílky trati	Poznámka
	Golbasto Moma-rem Evlame Gurdilo Shefin Mully Ulylly Gue (vládce Lilliputu)	Zdarma pokládá žluté Y-dílky (namísto placení 50 £).		Musí vylepšit žlutý dílek města (ale ne domovské město ani Y-dílek). Vyšší hodnota platí pro společnost, která má svůj žeton stanice v hradu.
	Limnoc (generál)	Cena za postavení žetonu stanice je snížena o polovinu.		Může být položen jako žlutý dílek města, ale nesmí být vylepšen.
	Balmuff (soudce)	Získá 5 £ do soukromého majetku nebo 20 £ do pokladny svých společností (rozdělených dle své volby) na začátku každého kola.		Maloměsta se nepočítají do dosahu vlaku. Do maloměst se neumísťují stanice.
	Skyresh Bolgolam (admirál)	Cena za nákup každého vlaku z banku je snížena o 10 %.		K prázdné straně dílku přístavu nesmí vést jiný dílek trati. Přístav se považuje za maloměsto (nepočítá se do dosahu vlaku).
	Flimnap (pokladník)	Může být vyměněn za soukromý majetek. Jeho hodnota je udána číslem kola, ve kterém je výměna uskutečněna, vynásobeným deseti.		Může být položen jako žlutý dílek města, ale až poté, co začne hnědá fáze. Dílek nesmí být vylepšen.

TABULKA 3. DETAILS K DÍLKŮM TRATÍ JEDNOTLIVÝCH POSTAV

					
Postava	Vládce	Generál	Admirál	Soudce	Pokladník
Může být umístěn ve fázi...	zelené	žluté	žluté	žluté	hnědé
Je možné vylepšit?	ne	ne	ne	ne	ne
Pro pravidlo šachovnice se počítá jako...	město	město	prázdná trať	prázdná trať	město
Počítá se do dosahu vlaku?	ano	ano	ne	ne	ano
Musí být začátek či konec trasy?	ne	ne	ano	ne	ano
Poznámka	Společnost se žetonem započítává vyšší hodnotu.		K ostatním stranám dílku přistavu nesmějí vést koleje.		

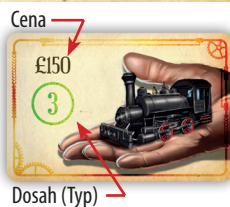
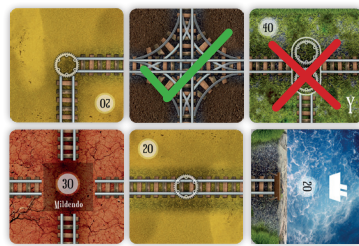
Pro hru ve variantě *Brobdingnag* existují zvláštní dílky trati.

2. Provozování vlaků

Společnosti operují (provozují své vlaky) v pořadí podle své ceny akcií – začínáme společností s nejvyšší cenou akcií. V případě, že se na jednom poli nachází více žetonů společností, postupujte odshora. Každý vlak vlastněný společností může jednou projet trasou a při tom získat příjem. Lokacemi, které **generují příjem**, jsou: metropole, města, maloměsta, Mildendo a přístavy.

- Trasa musí zahrnovat sérii dvou či více lokací, které poskytují příjem a jsou spojeny tratí.
- Každá trasa musí zahrnovat žeton stanice operující společnosti.
- Město (nebo metropole), které je kompletně obsazeno žetonem stanic jiných společností, je **blokováno** a nelze jím projet. Trasa však smí **začít** nebo **skončit** v takto blokovaném městě/metropoli.
- Městem (nebo metropolí), které není kompletně obsazeno, lze projet.
- Každý vlak má dosah dle svého typu (číslo vtištěné na kartě). To udává počet stanic (měst/metropolí) na trase. Maloměsta (a přístavy) se do dosahu nepočítají.
- Žádná lokace, která poskytuje příjem, nesmí být vypuštěna (pro účel příjmu, nikoli dosahu – např. přístav se do dosahu vlaku nepočítá).
- Trasa nesmí projet jednou lokací vícerorát než jedenkrát.
- Pokud je součástí trasy město Mildendo, musí být začátkem nebo koncem trasy.
- Pokud společnost vlastní více než jeden vlak, každý vlak musí být provozován po zcela jiné trase. Trasy se mohou potkat nebo zkrřížit v lokacích s příjmem za předpokladu, že jsou v každém případě použity jiné koleje.

Trať může být umístěna bez napojení k jinému dílku, nikoli ale k vodě.



Příjem každé společnosti je vyplacen bankem.

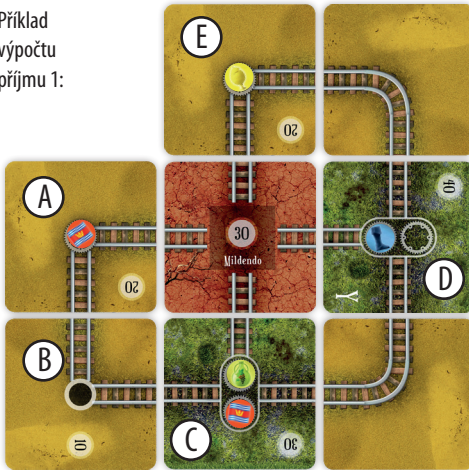
Příjem společnosti je součtem příjmů z každého vlaku společnosti. Hodnoty všech měst/metropolí/maloměst/Mildenda jsou vtištěny na jejich dílcích v kruhovém poli. Pro vlaky typu D (3D a 4D) je hodnota měst/metropolí/maloměst/Mildenda zdvojnásobena.

Jakmile společnost vyše všechny své vlaky do provozu, ředitel sečte výtěžky jednotlivých vlaků a zjistí tak příjem společnosti pro toto kolo.

Příjem musí být nejvyšší hodnotou ze všech možných variant provozu vlaků (ostatní hráči mohou příjem zkontrolovat, a pokud najdou výnosnější variantu trati, tato poté musí být použita).

Ředitel společnosti vezme příjem z banku a rozhodne se, jak bude příjem vyplacen. Může být buď vyplacen akcionářům (jako dividendy), nebo společnosti samotné (pak je přidán do její pokladny).

Příklad výpočtu příjmu 1:



Červená společnost provozuje jeden 2-vlak a jeden 3-vlak.

3-vlak: Mildendo-D-C-B: příjem 110 £.

2-vlak: Mildendo-A-B: příjem 60 £.

Maloměsto (B) se nepočítá do dosahu vlaku. Může to být i konec trasy.

Modrá společnost provozuje dva 3-vlaky.

3-vlak: Mildendo-D-E: příjem 90 £.

3-vlak: D-C: příjem 70 £.

Jeden z 3-vlaků může projet pouze dvěma městy, protože další trasa je blokována jinou společností.

Zelená společnost provozuje dva 2-vlaky.

2-vlak: Mildendo-C-B: příjem 70 £.

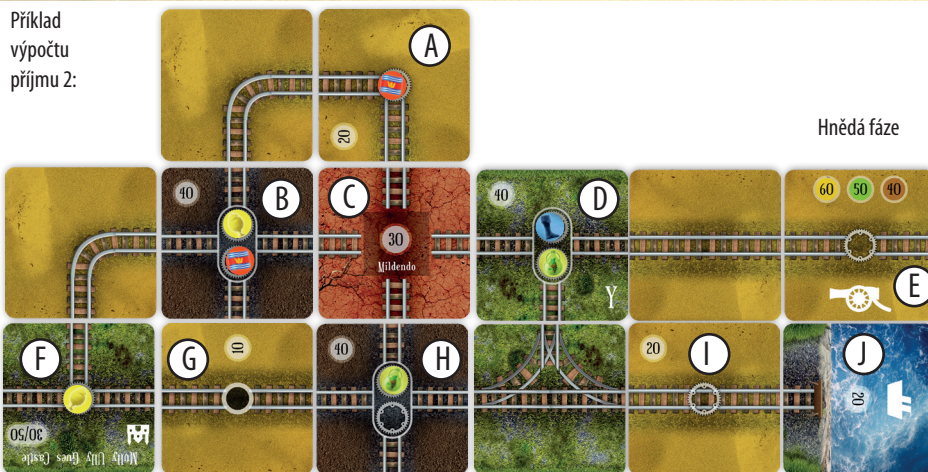
2-vlak: C-D: příjem 70 £.

Žlutá společnost provozuje dva 2-vlaky:

2-vlak: Mildendo-E: příjem 50 £.

2-vlak: E-D: příjem 60 £.

Příklad výpočtu příjmu 2:



Červená společnost provozuje 3D-vlak a zastaralý 3-vlak.

3D-vlak: F-B-C = $100 \times 2 = 200$ £ (příjem je zdvojnásoben).

3-vlak: B-A-C = $90/2 = 45 = 40$ £ (příjem se zaokrouhluje na desítky kvůli pozdějšímu výpočtu dividend).

Příjem je poloviční a zaokrouhlený na nejbližší desítky směrem dolů.

Žlutá společnost provozuje 4-vlak.

4-vlak: C-B-F-G-H-I-J = příjem 200 £.

Místa G a J, která generují příjem, se nepočítají do dosahu 4-vlaku. Dílek hradu má hodnotu 50, protože v něm má společnost svůj žeton.

Zelená společnost provozuje dva 4-vlaky:

4-vlak: C-D-E = příjem 110 £.

4-vlak: F-G-H-D nebo F-G-H-I-J = příjem 120 £.

Oba vlaky projedou pouze třemi městy (G a J se opět nepočítá do dosahu), protože pro každý vlak společnosti musí být použita zcela jiná trasa.

Modrá společnost provozuje zastaralý 3-vlak:

3-vlak: E-D-H-G = $130/2 = 65 = 60$ £.

Příjem je poloviční a zaokrouhlený na nejbližší desítky směrem dolů. Maloměsto G může být koncem trasy.

VYPLÁČENÍ DIVIDEND

Když společnost vyplácí dividendy, každý hráč získá podíl z tohoto příjmu odpovídající počtu akcií této společnosti, které vlastní.

Za akcie v banku je příslušný podíl hotovosti vrácen do banku, tedy vždy min. 20%.

Pokud společnost vyplácí dividendy, cena jejich akcií roste. Žeton na tabulce akcií se posune o jedno místo doprava. Pokud je na konci řádku, posune se místo toho o jedno pole nahoru. Pokud je žeton na hodnotě „150“, již se nikam nepohybuje.

Žeton, který je přesunut na pole, na němž se již nacházejí jiné žetony, je umístěn pod stávající žeton.

Pozn.: Poloviční příjem zastaralých vlaků je zaokrouhlován směrem dolů na celé desítky právě proto, aby se snáze počítaly 10% podíly ze zisku.

PONECHÁNÍ DIVIDEND SPOLEČNOSTI

Ředitel společnosti se může rozhodnout, že veškerý příjem ponechá v pokladně společnosti. Pokud společnost nevyplácí dividendy, cena jejich akcií klesá. Žeton na tabulce akcií se posune o jedno místo doleva. Pokud je na začátku řádku, posune se místo toho o jedno pole dolů. Pokud je na hodnotě „45“, již se nikam neposouvá. Žeton, který je přesunut na pole, na němž se již nacházejí jiné žetony, je umístěn pod stávající žeton.

Dále smí společnost okamžitě nakoupit jeden vlak z vlakového depa.

3. Byrokracie

- Další dostupný vlak (tj. karta vlaku navrchu balíčku karet vlaků v banku) je položen do vlakového depa.
- Karta „První hráč“ se posune k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.
- Akční karty jsou vráceny doprostřed stolu.
- Počítadlo kol se posune o jedno pole vpřed.

Konec hry

Hra končí po 8 kolech.

V posledním kole jsou všechny příjmy z dividend zdvojnásobeny. To znamená, že příjem počítáte jako v ostatních kolech (započítáváte všechny trasy) a výsledek je vynásoben dvěma. V posledním kole není možné dividendy ponechat společnosti. Žeton společnosti na tabulce akcií se posouvá o dvě pole vpravo.

- Všichni hráči poté sečtou svou hotovost a zjistí aktuální hodnotu svých akcií.
- Peníze v pokladnách společností se nepočítají jako majetek hráčů.
- Nepoužitá karta „Dimen's Land“ hráči na konci hry přinese 20 £.

Hráč s nejvyšším obnosem v hotovosti se stává vítězem hry.

Změny v pravidlech pro hru 2 a 3 hráčů

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO HRU 3 HRÁČŮ

- Hra trvá 9 kol. Dividendy se násobí dvěma na konci devátého kola (namísto osmého).
- Poté, co si každý hráč vybral svou počáteční společnost, je zbylá společnost odstraněna ze hry.
- Poté, co počáteční společnosti získaly své vlaky, jsou navrch balíčku karet vlaků položeny pouze dva 2-vlaky. Všechny zbylé 2-vlaky jsou odstraněny ze hry.
- Ve hře je pouze 8 akčních karet. Které karty se použijí, ukazuje Tabulka 1. Akční karty.
- Odstraňte karty vlaků podle Tabulky 6. Vlaky.

David

£ 30			£ 500		
1Ce	+25	55	VL2	-80	420
AZL	-55	0	St	-40	380
2Ce	+70	70			
2ZL	+6	76			

1Ce – příjem červené společnosti v 1. kole

AZL – cena akcie žluté společnosti

2Ce – příjem červené společnosti ve 2. kole

2ZL – příjem žluté akcie ve 2. kole

VL2 – pořízení 2-vlaku

ST – cena za žeton stanice

Namísto bankovek můžete pro sledování příjmu použít přiložený blok.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO HRU 2 HRÁČŮ

- Oba hráči dostanou po dvou kopiích karty „Dimen's Land“.
- Poté, co si každý hráč vybral svou počáteční společnost, jsou zbylé dvě společnosti odstraněny ze hry.
- Poté, co počáteční společnosti získaly své vlaky, jsou navrch balíčku karet vlaků položeny pouze dva 2-vlaky. Všechny zbylé 2-vlaky jsou odstraněny ze hry.
- Ve hře je pouze 6 akčních karet. Které karty se použijí, ukazuje Tabulka 1. Akční karty.
- Odstraňte karty vlaků podle Tabulky 6. Vlaky.
- Varianta pro hru 2 hráčů: Každý hráč si vybere dvě karty postav.

VARIANTA PRO POKROČILÉ HRÁČE

Horní karta z balíčku karet vlaků se odstraňuje **před** fází 2. *Provozování vlaků*. Vlaky tak mohou zastarat nebo být odstraněny ze hry dřív, než vydělají peníze.

Varianty hry:

„ALLENBECK-TOTTENHAM-EXPRESS“

Dodatečný materiál:

- 3 hnědé dílky měst s pojmenovanými městy (Tottenham, Allenbeck a Plips) namísto běžných hnědých dílků měst.
- Pokud jeden vlak projede během svého provozu třemi ze čtyř pojmenovaných měst (Mildendo, Tottenham, Allenbeck, Plips), získá bonus 20 £.
- Tento bonus se nenásobí dvěma při použití vlaku typu D.



„LAPUTA“

Dodatečný materiál:

- 4 hnědé dílky měst s barevnou kolejí pojmenovanou Laputa namísto běžných hnědých dílků měst.
- Tyto dílky může umístit pouze společnost příslušné barvy.
- Na těchto dílcích směji použít koleje pouze společnosti příslušné barvy. Ve všech ostatních ohledech fungují jako ostatní dílky, takže mohou být použity např. na vylepšení stávající trati.
- Při hře 2 a 3 hráčů odstraňte ze hry dílky s barvami společností, které nejsou ve hře.



„BROBDINGNAG“

Dodatečný materiál:

- 30 dílků tratí nazvaných Brob.
- Použijte tyto dílky namísto běžných dílků.
- Ve variantě Brobdingnag je příjem z vlaků z 50 % (zaokrouhлено nahoru na nejbližší desítku) vyplacen akcionářům a z 50 % společnosti (je považováno za výplatu dividend). Je však možné společnosti ponechat celý příjem.

Pravidla pro hru jednoho hráče

V sólo variantě hráč hraje proti automatickému hráči, který se jmenuje Gulliver.

Tip: Někdy se musíte rozhodnout mezi dvěma možnostmi. V takovém případě si můžete například hodit kostkou (lichá a sudá čísla).

PŘÍPRAVA HRY

- Nejprve náhodně zvolte jednu počáteční společnost pro Gullivera. Nedostane však kartu postavy.
- Gulliver dostane počáteční kapitál, 50% ředitelskou akcií své společnosti a zakládací listinu společnosti.
- Společnost nedostane žádný počáteční kapitál.
- Náhodně vyberte jeden počáteční dílek města (máte dvě možnosti: město s rovnou tratí nebo město se zatačkou), položte jej vedle červeného počátečního dílku města Mildendo a položte na něj žeton domovské stanice. Pokud se jedná o dílek se zatačkou, zvolte náhodně, jakým směrem zatačka povede.
- Poté si hráč vybere svou počáteční společnost ze tří zbylých a vezme si také jednu kartu postavy. Ostatní počáteční společnosti vyřadte ze hry.
- Ve hře jednoho hráče se nepoužívá žádná kopírovací karta „Dimen's Land“.
- Na stůl se vyloží tyto čtyři akční karty (viz tabulka 1. Akční karty):



Poté, co počáteční společnosti obdržely své 2-vlaky, sestavte balíček vlaků tak, že v něm bude od každého typu vlaků po dvou kartách, jen 4D-vlaků bude neomezené množství (viz tabulku 6. Vlaky).

PRŮBĚH HRANÍ

Hra trvá 8 kol.

1. AKCE

Nejprve si hráč vybere dvě akční karty a provede jednu ze dvou možných akcí z každé karty.

Poté je na řadě Gulliver. Ten provede své akce v následujícím pořadí:

- A. Stavba trati
- B. Stavba stanice
- C. Dodatečná stavba prázdné trati
- D. Nákup akcie
- E. Nákup vlaku

DETAILY

A. Stavba trati

Gulliver pokládá jeden dílek-trati. Při stavbě postupujte v následujícím pořadí priority (provedte vždy první možný krok):

1. Vylepšete zelený dílek města na hnědý.
2. Vylepšete žlutý dílek města na zelený.
3. Postavte žlutý dílek města.
4. Postavte žlutý dílek prázdné trati.

Další pravidla pro pokládání dílku:

- Vylepšeny mohou být pouze dílky se žetonem Gulliverovy stanice. Prvním takovým dílkem je dílek s domovskou stanicí. Poté případně jeden ze dvou dalších možných dílků (pokud je na výběr, zvolte dílek náhodně).
- Zelené dílky měst: Nový úsek trati by měl mířit k Mildendu.
- Žluté dílky měst: Pokud má Gulliver více možností, jak položit žlutý dílek města, vybere si tu, která je blíže k Mildendu. Pokud dojde k remíze, zvolte náhodně.
- Žluté zatačky (jak s městem, tak bez něj): Zvolte náhodně, jakým směrem budou zatačeny.

B. Stavba stanice

Gulliver pokládá žeton stanice do každého žlutého města, které právě postavil, dokud nejsou postaveny všechny tři žetony jeho stanic. Gulliver má tuto akci zdarma.

C. Dodatečná stavba prázdné trati

Pokud vede z některého z měst s Gulliverovým žetonem stanice úsek trati do prázdného prostoru, je na příslušné místo umístěn dílek prázdné trati tak, aby trať pokračovala. Náhodně vyberte, zda půjde o rovnou trať nebo o zatáčku.

D. Nákup akcie

- Gulliver nikdy neprodává akcie.
- Pokud si to Gulliver může dovolit, koupí si jednu novou 10% akcii za kolo. Je-li na výběr z více možností, zvolte náhodně, od které společnosti si Gulliver akcii koupí.
- Gulliver koupí maximálně tři nové 10% akcie.
- Jeho pátou a poslední koupenou akcií bude 50% ředitelská akcie nové společnosti. Koupí ji, jakmile si ji může dovolit (minimálně za 250 £). Koupí ji za nejvyšší cenu akcie, jakou si může dovolit.
 - * Domovský žeton nové Gulliverovy společnosti položte na domovský dílek jeho první společnosti, pokud je na něm místo. Pokud ne, umístěte jej na nejbližší dílek k tomuto dílku. Pokud je na výběr více možností, zvolte náhodně.
 - * Gulliverova druhá společnost neumísťuje žádný další žeton stanice.

E. Nákup vlaku

- Namísto přesunu dalšího dostupného vlaku na kartu „Vlakové depo“ ve fázi 3. Byrokracie je tento vlak nyní přidán mezi vlaky některé z Gulliverových společností.
- Pokud má Gulliver dvě společnosti, je vlak přidělen společnosti s menším počtem vlaků. Pokud dojde k remíze, je přidělen společnosti s nejnižší hodnotou karty vlaku (3D-vlak je hodnotnější než 5-vlak, 4D-vlak je hodnotnější než 3D-vlak). Pokud stále panuje remíza, je karta vlaku přidělena počáteční Gulliverově společnosti.
- Pokud Gulliverova společnost dosáhne limitu vlaků, karta vlaku s nejnižším číslem zreziví (je odstraněna ze hry), aby tak vytvořila místo pro nový vlak.
- Pokud kvůli změně fáze dojde k tomu, že některá z Gulliverových společností má příliš mnoho vlaků, je v dotčené společnosti odhozena (odstraněna ze hry) karta vlaku s nejnižším číslem.

2. PROVOZ VLAKŮ

Stejně jako v základní hře provozují všechny společnosti své vlaky. Gulliverovy společnosti vždy vyplácejí dividendy. Jak hráč, tak Gulliver dostanou dividendy za své akcie.

3. BYROKRACIE

- a) Akční karty jsou vráceny doprostřed stolu.
- b) Počítadlo kol se posune o jedno pole vpřed.

KONEC HRY

Hra končí po uplynutí 8 kol.

Stejně jako v základní hře je příjem z dividend v posledním kole zdvojnásoben. Hráč s vyšším celkovým součtem hotovosti a akcií se stává vítězem hry.

Scénářové dílky tratí

Se scénářovými dílky tratí je možné postavit krajinu dříve, než hra začne. Taková příprava hry znamená obtížnější stavbu tratí v samotné hře a přináší nová pravidla vztahená ke konkrétním dílkům. Záleží na domluvě hráčů, které dílky se použijí. Krajinu si můžete stvořit podle svých představ. Níže jsou vyobrazeny některé scénáře.

Scénářové dílky tratí se pokládají před začátkem hry po umístění Mildenda. Při výstavbě krajiny je nutné řídit se pravidlem šachovnice.

- Dílky označené kruhem se považují za dílky měst. Musíte je pokládat tam, kam by bylo běžně umístěno město.
- Dílky označené čtvercem se považují za dílky prázdné trati. Musíte je pokládat tam, kam by byla běžně umístěna prázdná trať.
 - Dílky označené kruhem i čtvercem mohou být umístěny kamkoli.

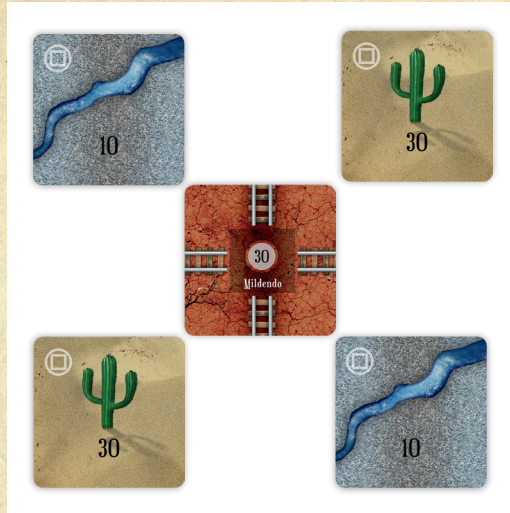


TABULKA 4. SCÉNÁŘOVÉ DÍLKY TRATÍ

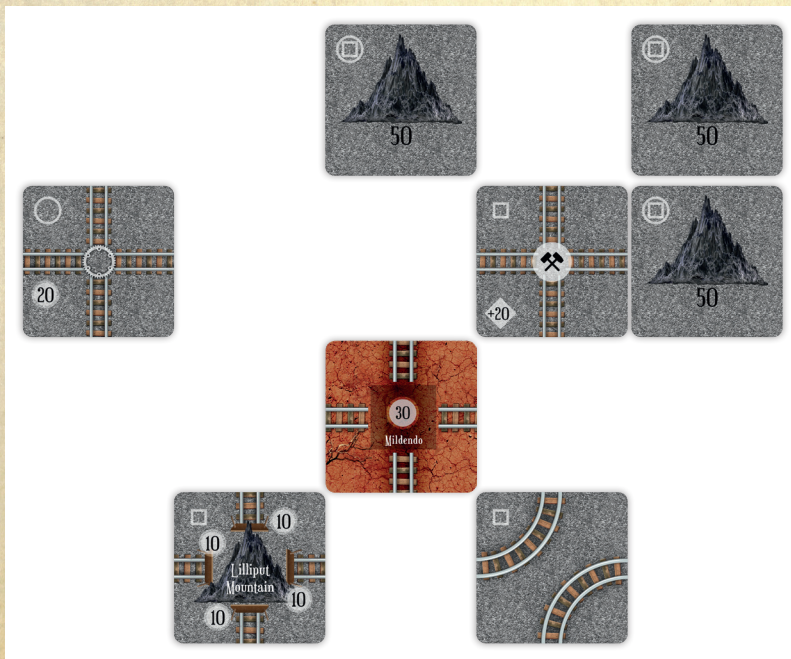
Druh	Vysvětlení	Kam umístit
	Pokud vlak projede dolem, společnost získá do pokladny 10 nebo 20 £.	Pouze na místa, kam lze umístit prázdnou trať.
	Smí být nahrazena žlutým dílkem města nebo žlutým dílkem prázdné trati. Při položení takového dílku je nutné zaplatit dodatečné náklady za stavbu na tomto terénu, které činí 30 £. Náklady hradí společnost, která dílek může umístit.	kamkoli
	Smí být nahrazena žlutým dílkem města nebo žlutým dílkem prázdné trati. Při položení takového dílku je nutné zaplatit dodatečné náklady za stavbu na tomto terénu, které činí 10 £. Náklady hradí společnost, která dílek může umístit.	kamkoli
	Nelze jej nahradit. Žádná z tratí nemůže vést do dílku s mořem.	kamkoli
	Nesmí být přestavěny jiným dílkem s výjimkou zeleně orámovaného dílku s tunelem, který smí být postaven od začátku zelené fáze za 50 £. Nahraďte jeden dílek hor dílkem tunelu. Náklady hradí společnost, která dílek může umístit.	Kamkoli, ale tunel se považuje za dílek prázdné trati.
	Musí být koncovým bodem trasy. Počítá se za 60 £ pro společnost, která zde má žeton.	Kamkoli. Pro tento dílek neplatí pravidlo šachovnice (podobně jako pro Mildendo).
	Některé na sobě mají města, jiné ne. Není možné je vylepšovat.	Některé jsou považovány za prázdnou trať, některé za města (podle značky na dílku – kruh/čtverec).

Scénáře

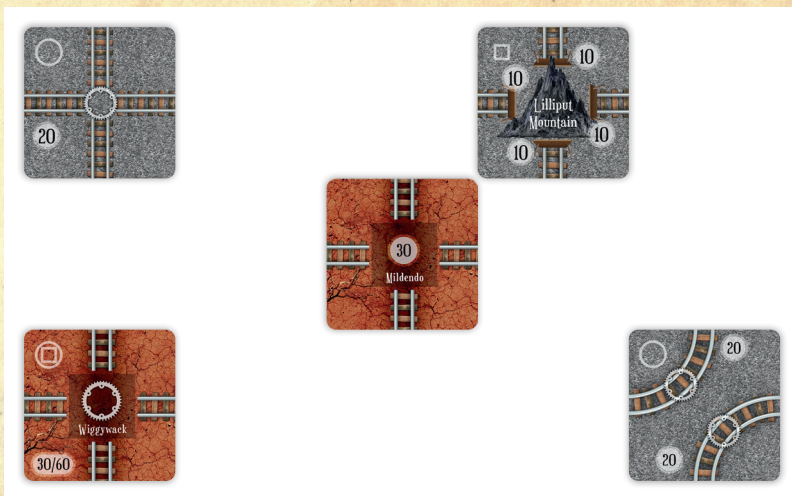
SCÉNÁŘ 1: ZAČÍNÁME



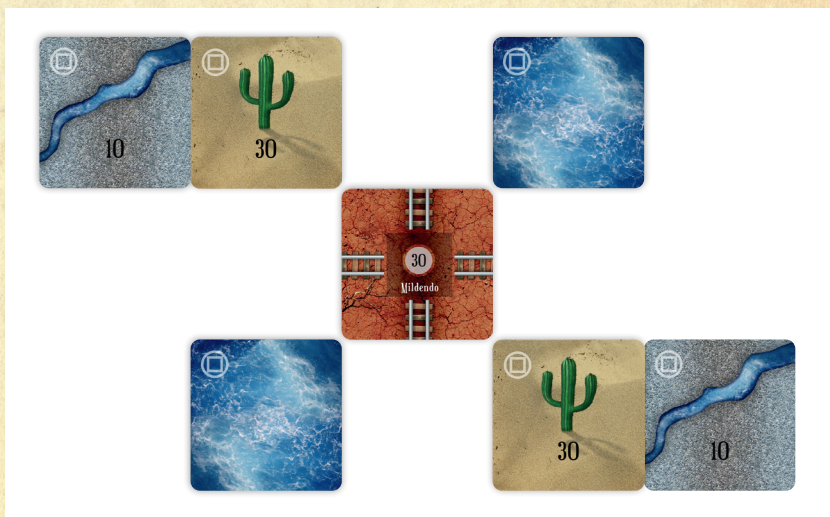
SCÉNÁŘ 2: POHOŘÍ



SCÉNÁŘ 3: MĚSTO NA MĚSTĚ



SCÉNÁŘ 4: ODDĚLENÍ



Tabulky

TABULKA 5. DÍLKY TRATÍ

Varianta	Dílek	Žlutý	Zelený	Hnědý	Červený	Různé
Základní hra	Y-města (metropole)	2	2	1		
	Města	12	6	3		
	Prázdná trať	16	3	1		
	Startovní dílek				1	
	Dílky postav					7
Allenbeck	Města			3		
Laputa	Města			4		
Brodingnag	Y-města (metropole)	2	2	1		
	Města	12	6	3		
	Startovní dílky				1	
	Dílky postav					3
Scénáře	Různé					23

TABULKA 6. VLAKY (FÁZE HRY)

Typ	Cena	Počet hráčů (počet karet vlaků)				Zastará ¹ vlak	Zreziví vlak	Fáze hry		Počet vlaků	
		4	3	2	1						
	80	5+2 ²	5+2 ²	5+2 ²	2			Yellow		4	
	150	6	5	3	2			Yellow	Green		
	300	5	4	3	2	2		Yellow	Green	3	
	400	4	3	2	2		2	Yellow	Green	Brown	2
	500	3	2	2	2	3		Yellow	Green	Brown	
	650	∞	∞	∞	∞	4	3	Yellow	Green	Brown	

¹Příjem zastaralých vlaků je poloviční.

²Pět karet počátečních 2-vlaků je rozděleno mezi startovní čtyři společnosti. Poté jsou, bez ohledu na počet hráčů, v balíčku vlaků ponechány pouze dvě karty 2-vlaků.