



ČESKÁ PRAVIDLA

RAILROAD TILES

NEHCETE ČÍST
PRAVIDLA? PODÍVEJTE
SE NA VIDEONÁVOD!



106 DESTIČEK CEST



28 DESTIČEK ÚKOLU



1 DESKA STANICE



18 FIGUREK VLAKU



18 FIGUREK AUTOMOBILU



18 FIGUREK TURISTY



10 FIGUREK HVĚZDY



4 FIGURKY HRÁČŮ



7 ŽETONŮ
DOPRAVNÍHO RUCHU



64 ŽETONŮ PRESTIŽE
(20x 1, 20x 3, 16x 10, 8x 20)



ŽETON 2 HRÁČŮ



1 VÁČEK

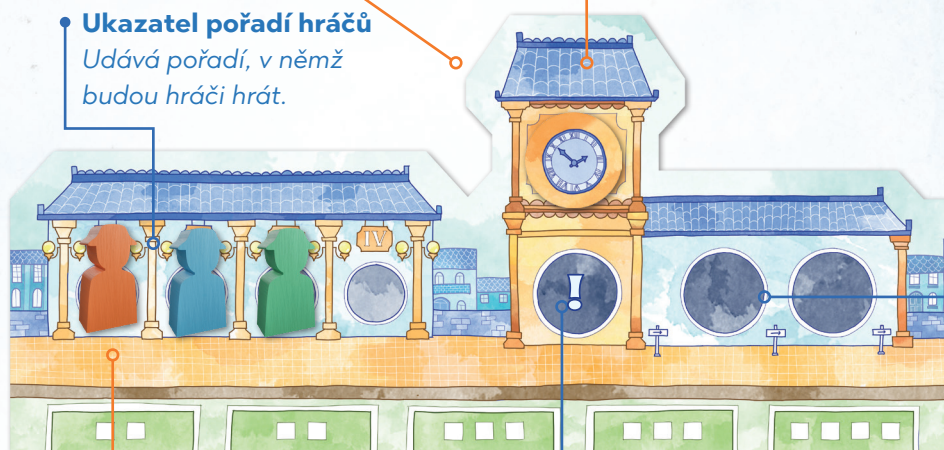
PŘÍPRAVA HRY

(příklad pro hru 3 hráčů)

1. Zamíchejte všechny **destičky cest** a vložte je do plátěného váčku.



2. Doprostřed stolu položte **desku stanice**.

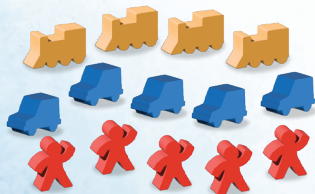


3. Zamíchejte lícem dolů všechny **žetony dopravního ruchu**, utvořte z nich komínek a položte jej lícem dolů na políčko s věžními hodinami.

• **Ukazatel pořadí hráčů**
Udává pořadí, v němž budou hráči hrát.

• **Čekárna**
Políčko pod hodinami.

4. Na místě, kam všichni hráči snadno dosáhnou, utvořte zásobu všech figurek **automobilů, vlaků a turistů**.



5. Vedle ní připravte zásobu **žetonů prestiže**.



6. Určete pořadí hráčů pro první tah – náhodným tažením figurek hráčů, které zleva doprava vyskládáte na políčka **ukazatele pořadí hráčů**.

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

STARTOVNÍ DESTIČKY

- 7.** Vytáhněte z plátěného váčku tolik destiček cest, kolik je hráčů. Tažené destičky musí zobrazovat odlišné uspořádání cest. Mají-li dvě destičky naprosto shodné cesty (například dvojitou dálniční zatačku, nebo železnici ve tvaru T), vraťte jednu z nich zpět do váčku a táhněte místo ní jinou.



Startovní destičky si hráči vyberou v prvním kole, na začátku fáze výběru destiček (viz str. 5).

Aktivní oblast

Modrá oblast se dvěma políčky vedle čekárny.



Hrajete-li ve

3 či 4 hráčích, žeton

2 hráčů se nepoužije.

- 9.** Vraťte jej do krabice.

Tento žeton přijde ke slovu pouze ve hře 2 hráčů.

8.

Každý hráč si vezme **1 hvězdu**, kterou si odloží do své zásoby. Zbylé **hvězdy** ponechte ve společné zásobě uprostřed stolu.



10.

Jde-li o vaši první partii, vraťte do krabice destičky úkolů. Pravidla pro hru s úkoly naleznete na str. 10 tohoto sešitu.

PRŮBĚH HRY

V každé partii hry **Railroad Tiles™** vás čeká 8 kol, v nichž se budete snažit vybudovat co nejefektivnější dopravní síť. Propojujte silnice a železnice tak, aby se po nich mohly vlaky, auta a turisté co nejnázpe pohybovat. A nezapomeňte při tom z destiček měst budovat metropole!



HERNÍ KOLO

V každém kole hry proběhnou tyto 4 fáze v následujícím pořadí:

1

PŘÍPRAVA KOLA

Přeskupte **žetony dopravního ruchu** a táhněte **destičky cest**, z nichž budete vybírat.

2

VÝBĚR DESTIČEK

Vyberte si z nabídky **sadu destiček a umístěte** je do své herní oblasti.

3

UMÍSTOVÁNÍ FIGUREK

Zaplňte svou mapu figurkami automobilů, vlaků a turistů.

4

KONEC KOLA

Určete pořadí hráčů pro následující kolo.

1 PŘÍPRAVA KOLA

Táhněte z plátěného váčku postupně tolik destiček cest, abyste jimi zaplnili všechny sloupce pod deskou stanice. Každý ze sloupců musí obsahovat přesně tolik destiček, kolik udávají symboly čtverečků vytištěné na desce stanice nad jednotlivými sloupci. Poté z komínku žetonů na políčku hodin vezměte svrchní **žeton dopravního ruchu**, otočte jej a položte na políčko čekárny, nacházející se přímo pod hodinami.

Je-li čekárna již obsazená jiným žetonem, přesuňte překážející **žeton doprava**, do levého políčka aktivní oblasti. Je-li i toto políčko obsazené, přesuňte opět překážející žeton směrem doprava. Pokud byste měli odhalit nový žeton dopravního ruchu v situaci, kdy jsou obsazená všechna políčka, přesune se poslední žeton v řadě doprava mimo desku a je odstraněn ze hry (viz příklad vpravo).

STARTOVNÍ DESTIČKY

Pouze na začátku prvního kola: Ještě než hráči přistoupí k výběru destiček, který je popsán na str. 5, vyberou si v **obráceném pořadí hráčů** každý jednu startovní destičku a položí si ji před sebe (viz Příprava hry na str. 3).



Při hře **2 či 3 hráčů** nepokládejte do sloupce nejvíce vlevo žádné destičky. Tento sloupec se totiž v těchto počtech hráčů nepoužívá.



Ve druhém kole je do **čekárny** položen nový žeton, a vytlačí tak předchozí žeton do **aktivní oblasti**.



Ve třetím kole je znovu odhalen nový žeton, který posune všechny ostatní žetony:
čekárna ► aktivní oblast ► aktivní oblast



Ve čtvrtém kole se opět všechny žetony posunou, tentokrát ale poslední žeton v řadě vypadá ze hry.



2 VÝBĚR DESTIČEK

Hráči se střídají v tazích podle pořadí hráčů, určeného figurkami na ukazateli pořadí hráčů. Jakmile je hráč na tahu, musí si vybrat jeden ze sloupců destiček cest, přesunout nad něj svou figurku a **vzít si všechny destičky cest, které tento sloupec obsahuje**. Leží-li na sloupci, který si hráč vybral, nějaké figurky hvězdy, vezme si je také (viz str. 8).

Hráč poté musí všechny získané **destičky cest** jednu po druhé (v libovolném pořadí) umístit do své herní oblasti. Řídí se při tom následujícími **pravidly pro umísťování**:

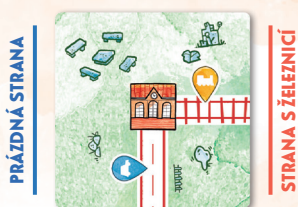
A Každá umísťovaná destička se musí **napojovat alespoň jednou stranou** na dříve položenou destičku. **Destičku LZE dle libosti natočit či otočit na druhou stranu** (zrcadlově převrácenou) tak, aby lépe vyhovovala záměrům hráče.

B Každá **strana** umísťované destičky musí pasovat ke straně, jíž se dotýká – **spojuje se podobně s podobným**. Strany s železnicí musí být napojené na strany s železnicí, strany se silnicí na strany se silnicí, prázdné strany na prázdné strany. **Není možné napojit silnici na železnici, ani kteroukoli z těchto dvou napojit na prázdnou stranu.**

ANATOMIE DESTIČEK

DESTIČKA PASTVINY

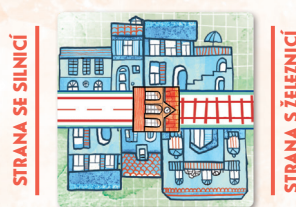
PRÁZDNÁ STRANA



STRANA SE SILNICÍ

DESTIČKA MĚSTA

PRÁZDNÁ STRANA



PRÁZDNÁ STRANA



NÁDRAŽÍ



ZNAČKA
TURISTY



ZNAČKA
VLAKU



ZNAČKA
AUTOMOBILU

Každá ze čtyř stran destičky může mít jednu ze tří podob: **železnici, silnici** či **prázdnou stranu**. Navíc se také destičky rozlišují podle svého **pozadí** na destičky **pastvin** a destičky **měst**; toto rozdělení sice nemá vliv na jejich napojování, zato však ovlivňuje bodování metropolí na konci partie (viz str. 9).

C Hráč **musí** umístit všechny destičky, které si v tomto kole vybral. Pokud však některou **destičku nemůže JAKÝMKOLI ZPŮSOBEM napojit, musí ji odhodit**.

D Pouze **dvakrát za celou partii** se může hráč rozhodnout, že **destičku neumístí**. To se hodí ve chvíli, kdy je přesvědčený o tom, že by mu umístění destičky přineslo více škody než užítku. Odmítnuté destičky si hráč pokládá před sebe, aby měl přehled o jejich počtu.

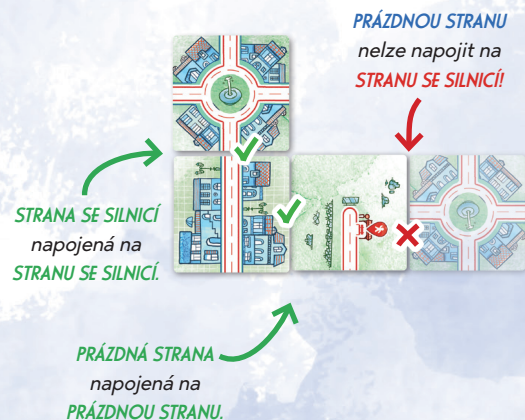
PŘÍKLAD 1. KOLA



1 Podle toho, co říká ukazatel pořadí hráčů, je prvním hráčem **Diana**. Rozhodne se vzít si trojici destiček ve druhém sloupci, a tak nad něj přesune svou oranžovou figurku.

2

Nyní musí **Diana** destičky napojit tak, jak uzná za nejlepší, při dodržení pravidel pro umístování.



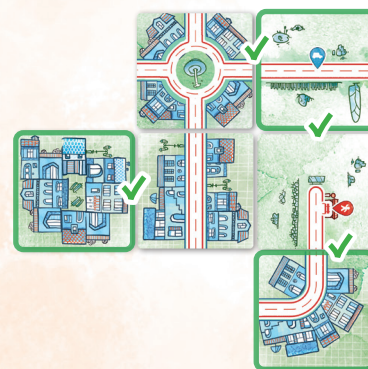
PŘÍKLAD 2. KOLA



1 V následujícím kole hraje **Diana** dle figurek na ukazateli pořadí hráčů jako druhá. Rozhodne se vzít si opět trojici destiček ve druhém sloupci.

2

Nyní musí **Diana** nové destičky napojit na ty, jež umístila dříve:



3 UMISŤOVÁNÍ FIGUREK

Poté, co všichni hráči umístili své destičky, si **prohlédnou žetony** v aktivní oblasti. Za každý žeton **dopravního ruchu** v aktivní oblasti si může každý hráč **vzít** ze společné zásoby **1 figurku daného druhu** a položit si ji na **libovolnou destičku** obsahující příslušnou – dosud neobsazenou – **značku** (nemusí se při tom omezovat jen na destičky získané v tomto kole). Nemá-li hráč na destičkách žádnou neobsazenou značku odpovídajícího druhu, nemůže výhody daného žetonu dopravního ruchu využít.



Žetony dopravního ruchu ukazují druh figurky (**VLAK**, **AUTOMOBIL**, **TURISTA**), kterou mohou hráči umístit v aktuálním kole.



Tento žeton dopravního ruchu umožňuje zvolit jeden ze dvou uvedených druhů (**VLAK**, nebo **AUTOMOBIL**).



Některé žetony obsahují také **symbol praporku**. Nehrajete-li s destičkami úkolů (viz str. 10), tohoto dodatečného symbolu si nevěšmejte.

Jakmile hráč umístí figurku, **ZÍSKÁ IHNEĎ BODY PRESTIŽE** dle následujících pravidel:



UMÍSTĚNÍ AUTOMOBILU

Přináší hráči 1 bod + 1 bod za každý další automobil propojený se značkou této figurky výhradně prostřednictvím silnic. Takto lze získat maximálně **5 bodů prestiže**.



UMÍSTĚNÍ VLAKU

Přináší hráči 1 bod + 1 bod za každý další vlak propojený se značkou této figurky výhradně prostřednictvím železnic. Takto lze získat maximálně **5 bodů prestiže**.



UMÍSTĚNÍ TURISTY

Přináší hráči 1 bod + 1 bod za každého dalšího turistu propojeného se značkou této figurky prostřednictvím silnic a/nebo železnic (přestupovat může zdarma pouze s pomocí nádraží). Takto lze získat maximálně **5 bodů prestiže**.

Každá šestá a další propojená figurka stejného druhu má i tak hodnotu **5 bodů prestiže**. Nádraží a/nebo jiné figurky neznamenaají přerušeni propojení.

NÁDRAŽÍ

Nepřerušená trasa s jedním či více úseky silnice či železnice táhnoucí se přes jednu či více destiček se nazývá „dopravní síť“.



Nádraží umožňuje cestujícím přestupovat z vlaků na automobily, a propojuje tak dálniční síť s těmi železničními. Nádraží při bodování umístěných figurek **neznamenaají přerušeni dopravní sítě**.



1

Probíhá právě 3. kolo a v aktivní oblasti se nacházejí 2 žetony dopravního ruchu: turista a automobil.

2

Diana tedy umístí figurku turistu na destičku, kterou získala v tomto kole. Jelikož se na této dopravní síti nenachází žádné další figurky turistu, získá 1 bod prestiže.



3

Diana může umístit i figurku automobilu, jelikož má na jedné z dříve napojených destiček neobsazenou značku automobilu. Rozhodne se ji tedy obsadit. Protože se na té samé dálniční dopravní síti již nachází další figurka automobilu, získá za nově umístěnou figurku automobilu $1 + 1 = 2$ body prestiže.

4 KONEC KOLA

Jakmile jsou všichni hráči hotovi s umisťováním figurek na své destičky, aktuální kolo končí. Nad sloupec, který si žádný z hráčů nevybral, **přidejte 1 hvězdu**, která v následujícím kole poslouží jako drobná pobídka: ten, kdo si daný sloupec vybere, získá do své zásoby i všechny hvězdy, jež nad ním leží.



HVĚZDA

Za každý žeton dopravního ruchu v aktivní oblasti může hráč během fáze umisťování figurek odhodit 1 hvězdu ze své zásoby, a umístit tak namísto figurky určené žetonem 1 figurku dle svého výběru (automobil, vlak či turistu). Každá nepoužitá hvězda ve vaší zásobě má na konci hry hodnotu 1 bodu.

PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE



Při hře dvou hráčů zbudou na konci kola dva sloupce namísto jednoho. Než umístíte figurku hvězdy, hodte si žetonem 2 hráčů jako mincí: výsledek určí, který z dvojice zbývajících sloupců se odhodí (levý, nebo pravý). Odhodte jeho destičky do krabice.

Nakonec jednu po druhé přesuňte figurky hráčů, stojící na políčkách sloupců u spodního okraje desky stanice, zpět na ukazatel pořadí hráčů. Začněte při tom **figurkou nejvíce vlevo**, figurku vždy přesunujte na první volné políčko (zleva) **ukazatele pořadí hráčů**. Figurky si tedy zachovají své aktuální pořadí. To zároveň znamená, že hráči, kteří si vzali více destiček, budou v následujícím kole hrát později.

PŘÍKLAD KONCE KOLA




Na konci kola zbyl na stole první sloupec, o který nikdo neměl zájem. Hráči k němu tedy přidají hvězdu.



Figurky hráčů umístěné nad jednotlivými sloupci mají následující pořadí: **Ondřej, Diana a Jana**. Jejich pořadí se během přesunu na ukazatel pořadí hráčů zachová.

KONEC HRY

Jakmile se poslední žeton dopravního ruchu odsune z čekárny, a odhalí tak symbol , začíná poslední kolo partie. Na jeho konci se již bude počítat závěrečné skóre a hráč, který získá **nejvíce bodů**, zvítězí!

POČÍTÁNÍ BODŮ NA KONCI HRY

K bodům, které hráči utržili za každou figurku umístěnou během hry, si na konci hry přičtou ještě další body podle toho, kolik dokázali vybudovat metropole a jakou podobu má jejich mapa:

METROPOLE – Za každou skupinu **3 či více** svise nebo vodorovně sousedících destiček města utrží hráč 5 bodů. Za metropole s velikostí větší než 3 destičky nezískává žádné body navíc.

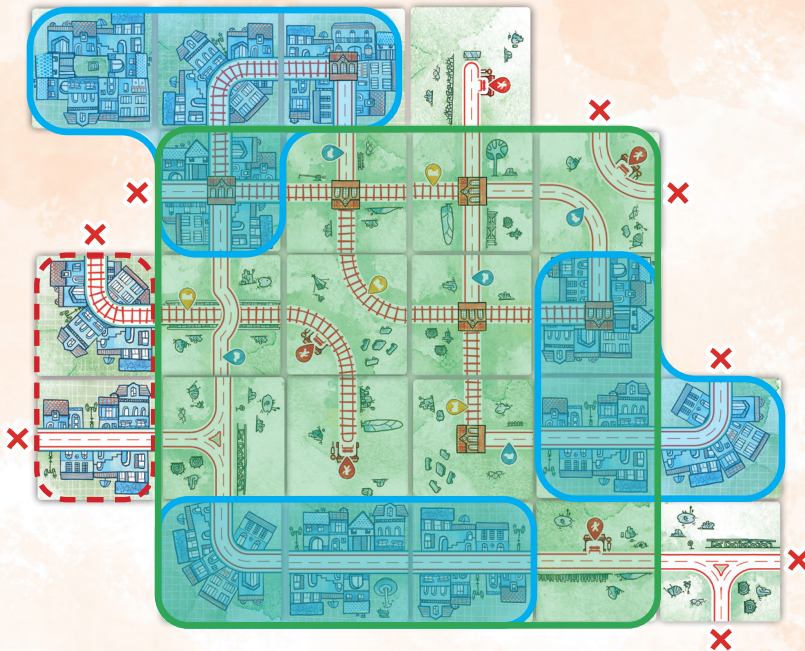
NEJVĚTŠÍ OBDÉLNÍK – Každý hráč na své mapě určí největší obdélníkové území bez jediné chybějící destičky. Hráč obdrží **1 bod prestiže za každou destičku**, jež je součástí tohoto obdélníku (čtverec se považuje také za obdélník).

POSTIHY ZA OTEVŘENÉ KONCE – Každý neuzavřený konec cesty, který není napojený na žádnou jinou cestu, se považuje za otevřený konec. Hráči mohou mít až 5 otevřených konců, **za každý další pak ale ztrácí 1 bod prestiže**.

HVĚZDY – Každá nepoužitá hvězda ve vaší zásobě má na konci hry hodnotu **1 bodu**.



Pokud hráči získají stejný počet bodů, vítězem se stane ten, jehož figurka se nachází nad sloupcem nejvíce vlevo.



PŘÍKLAD KONCE HRY

Jana má v tomto příkladu 3 skupiny s minimálně třemi destičkami města. To znamená, že se jí podařilo vybudovat 3 metropole, za které získá $3 \times 5 = 15$ bodů prestiže. K nim přičte svůj největší obdélník: pole o velikosti 4×4 destičky, za něj dostane 16 bodů prestiže.

Poté si spočítá otevřené konce. Najde jich celkem 8, což znamená, že si odečte 3 body prestiže (-1 bod za každý otevřený konec nad povolený limit pěti).

HRA S DESTIČKAMI ÚKOLŮ

Jakmile jste odehráli několik partií a seznámili jste se se základními pravidly, doporučujeme přidat do hry destičky úkolů, které po svém splnění přinesou hráči další body navíc.

Každý z úkolů má v krabici 4 identické destičky, tak aby mohl každý hráč obdržet jednu z nich. Pokud se pro hru s úkoly rozhodnete, vyberte pro každou partii celkem 3 úkoly.

BĚHEM PŘÍPRAVY

- 1 Vyberte si, nebo náhodně vylosujte 3 úkoly, se kterými se bude v této partii hrát.
- 2 Dejte každému hráči 1 destičku od každého z těchto úkolů.

BĚHEM VÝBĚRU DESTIČEK

Pokud na políčku čekárny leží žeton dopravního ruchu se **symbolem praporku**, musí hráč kromě svých destiček cesty tohoto kola **umístit i jednu ze svých destiček úkolu** (má-li jakou). Může se při tom rozhodnout, kterou destičku úkolu umístí. Její umístění se řídí stejnými pravidly umísťování, jaká platí pro obvyklé destičky cest. Pokud má hráč umístit destičku úkolu, avšak nemůže to provést, musí odhodit jednu ze svých dosud nevyužitých destiček úkolu do krabice.



Pokud na políčku čekárny leží žeton dopravního ruchu se symbolem praporku, MUSÍ hráči zahrát jednu ze svých destiček úkolu.

BĚHEM POČÍTÁNÍ BODŮ NA KONCI HRY

Za každý úkol, u něhož hráč **splnil bodovací podmínky**, utrží 5 bodů prestiže.

BODOVACÍ PODMÍNKY



RADNICE

Radnice musí mít v každém ze čtyř kolmých směrů (nahoru, dolů, doleva, doprava) alespoň 2 sousedící destičky.



MRAKODRAPY

Mrakodrapy musí být součástí metropole postavené z alespoň 5 destiček města.



HLAVNÍ NÁDRAŽÍ

Hlavní nádraží musí být propojené s alespoň 5 nádražími, přičemž se počítá pouze železniční spojení.



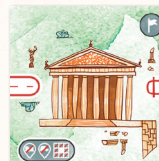
STADION

Stadion musí mít na destičkách, jež jej obklopují, alespoň 3 figurky turistů.



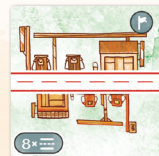
LETIŠTĚ

Letiště musí být umístěné v řadě či sloupci, kde leží alespoň 1 destička města, která je součástí metropole.



CHRÁM

Chrám nesmí mít na destičkách, jež ho obklopují, žádné značky automobilu ani vlaku.



ČERPACÍ STANICE

Čerpací stanice musí být součástí souvislé cesty s alespoň 8 propojenými úseky silnice. V případě okružních cest se nesmí stejný úsek silnice počítat dvakrát.

SÓLOVÁ HRA

ODLIŠNOSTI OPROTI ZÁKLADNÍ HŘE

Hra jednoho hráče se řídí stejnými pravidly jako běžná hra, s těmito výjimkami:

- 1 Během přípravy si hráč nemusí táhnout startovní destičku.
- 2 V partii se použijí jen 3 sloupce: jeden se 2 destičkami, jeden se 3 destičkami a jeden se 4 destičkami.
- 3 Pokud si hráč vybere sloupec se 2 destičkami, získá navíc jednu hvězdu. Jako připomínku tohoto pravidla je dobré si sloupec označit figurkou hvězdy.
- 4 Pokud si hráč vybere sloupec se 3 destičkami, získá navíc bod prestiže. Jako připomínku tohoto pravidla je dobré si sloupec označit žetonem prestiže.
- 5 Poté, co si hráč vybere destičky, odhodí všechny destičky v ostatních sloupcích. Zároveň nemusí na žádný ze sloupců umisťovat hvězdu.

VÝZVY

Sólová partie hry *Railroad Tiles* obsahuje 15 výzev, obsahujících konkrétní úkol či omezení a 3 bodové hranice.

- 1 Na začátku sólové partie si hráč vybere jednu z výzev. Během partie může splnit pouze tuto vybranou výzvu.
- 2 Pokud se mu nepodaří dodržet uvedené omezení, nebo nedosáhne cíle úkolu, získává 0 bodů.
- 3 Pokud dosáhne určité bodové hranice, nebo ji přesáhne, zaznamená si dosaženou bodovou úroveň.

VÝZVA	ÚKOL	1★	2★	3★
MEGAPOLE	Vybuduj metropoli z alespoň 10 destiček města.	30	40	50
ROUTE 66	Vybuduj souvislou dálniční cestu s délkou alespoň 14.	40	50	60
EVROPSKÝ EXPRES	Vybuduj souvislou železniční cestu s délkou alespoň 14.	40	50	60
DOKONALOST	Dohraj hru s nejvýše 3 otevřenými konci.	40	50	60
PLOCHÁ ZEMĚ	Umístuj destičky tak, aby výška mapy nepřesáhla 3 destičky.	40	50	60
SOPKA	Ponech uprostřed mapy prázdnou oblast o velikosti 2×2 zcela obklopenou destičkami.	30	40	50
DÍRY	Ponech uprostřed mapy 3 prázdné oblasti o velikosti 1 destičky, které budou zcela obklopené destičkami.	30	40	50
VZDÁLENÍ PŘÁTELÉ	Dokonči hru s alespoň 2 propojenými turisty ve vzdálenosti 12 či více destiček od sebe, mezi nimiž nestojí žádný jiný turista.	40	50	60
NÁDRAŽNÍ HOREČKA	Vybuduj dopravní síť propojující alespoň 10 nádraží.	40	50	60
RÁJ AUTOMOBILŮ	Vybuduj dálniční síť propojující alespoň 8 automobilů.	40	50	60
RÁJ VLAKŮ	Vybuduj železniční síť propojující alespoň 8 vlaků.	40	50	60
4 METROPOLE	Vybuduj alespoň 4 metropole.	40	50	60
PŘÍSNÉ SMĚRNICE	Nesmíš umístit do stejné řady své mapy více než 1 figurku stejného druhu.	35	45	55
ŘÍZENÍ PROVOZU	Žádná dopravní síť na mapě neobsahuje více než 2 vzájemně propojené figurky stejného druhu.	30	40	50
LÍNÍ TURISTÉ	Při umístění figurky turistu získáš body pouze za turisty, kteří jsou s ním propojení stejným druhem cesty (silnicí či železnicí).	40	50	60

SHRNUTÍ HRY

Partie **Railroad Tiles™** trvá 8 kol.

HERNÍ KOLO

Každé kolo hry zahrnuje tyto 4 fáze:

1

PŘÍPRAVA KOLA

Táhněte svrchní **žeton dopravního ruchu** a položte jej na políčko čekárny níže (podle potřeby při tom posuňte přítomné žetony dopravního ruchu doprava). Táhněte z plátěného váčku tolik **destiček cesty**, kolik je uvedeno u sloupců používaných během partie.

2

VÝBĚR DESTIČEK

V pořadí hráčů: Každý hráč si vybere sloupec destiček cest, přesune nad něj svou figurku, **vezme si všechny destičky cesty a hvězdy v daném sloupci** a ihned je umístí do své herní oblasti.

Každou umísťovanou destičku při tom musí napojit na alespoň jednu dříve umístěnou destičku. Může ji před tím libovolně natočit nebo převrátit, vždy však musí napojovat **stejnou stranu na stejnou stranu**: každá strana destičky musí pasovat ke straně, jíž se dotýká.

3

UMISŤOVÁNÍ FIGUREK

Za každý **žeton dopravního ruchu v aktivní oblasti** může každý hráč **položit 1 odpovídající figurku** na **libovolnou destičku s neobsazenou značkou odpovídajícího druhu** (destička nemusí pocházet z aktuálního kola). Za každou takto umístěnou figurku ihned získává příslušné **body prestiže (nejvýše 5 bodů)**.

4

KONEC KOLA

Nad sloupec, který si nevybral žádný z hráčů, položte **1 hvězdu** (při hře 2 hráčů si hodte žetonem 2 hráčů a odhodte přebytečný sloupec). Přesuňte figurky hráčů na **ukazatel pořadí hráčů**, aniž byste při tom měnili jejich aktuální pořadí.

KONEC HRY

BODY ZA METROPOLE

Za každou skupinu 3 či více svisle nebo vodorovně sousedících destiček města **utrží hráč 5 bodů prestiže**.

BODY ZA NEJVĚTŠÍ OBDÉLNÍK

Každý hráč na své mapě určí **největší obdélník bez jediné chybějící destičky a utrží za každou jeho destičku 1 bod prestiže**.

POSTIHY ZA OTEVŘENÉ KONCE

Hráč má povoleno pouze 5 otevřených konců. Za **každý další** pak **ztrácí 1 bod prestiže**.

HVĚZDY

Každá nepoužitá hvězda ve vaší zásobě má na konci hry hodnotu **1 bodu**.

AUTOŘI HRY

NÁVRH HRY A VÝVOJ: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

ILUSTRACE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis

GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl

SEŠIT PRAVIDEL: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling

VEDOUČÍ PROJEKTU: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli

DODATEČNÝ VÝVOJ: Carola Corti

TÝM HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

HLEDÁTE INSPIRACI? CHCETE SI (NEJEN) O NAŠICH HRÁCH POPOVÍDAT S DALŠÍMI NADŠENÝMI HRÁČI? PŘIPOJTE SE DO SKUPINY „HRY NÁS BAVÍ“!

