

Express

Počet hráčů: 2 a více, optimálně 4–5

Délka hry: 2 až 3 hodiny

Hrací potřeby: Pro každou hru nový hrací plán, hrací kostka, pro každého hráče tužka a halmička v barvě odlišné od tužek a halmiček ostatních hráčů.

Cíl hry: Vybudovat pokud možno co nejhustší a nejrychlejší železniční dráhu.

Výchozí pozice: Hrací plán je prázdný, hráči mají rozděleny tužky a halmičky.

Pravidla:

1. Počátek hry

1.1 Hráči napíší tajně na papírky číslo města, v kterém by si přáli začínat. Poté všichni papírky otočí. Má-li hráč napsané město jiné než ostatní, je mu přiděleno. Došlo-li ke střetu zájmů a více hráčů si přeje začít v stejném městě, vybírají si města v druhém kole, už si ale nemohou vybrat města přidělená v prvním kole. Dojde-li ke kolizi i v druhém kole, probíhají další kola, dokud nemá každý hráč přiděleno své startovní město. Všichni si svá startovní města vybarví svou barvou.

1.2 Jeden z hráčů dělá bankéře a spravuje konta ostatních hráčů, sám též může stavět železnici. Na počátku hry má každý na kontě 6 bodů.

1.3 Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.

2. Stavba dráhy

2.1 Hráč na tahu hodí kostkou. Podle počtu bodů, které mu padnou na kostce, může na plánu postavit železnici z kteréhokoliv políčka, na které již vede jeho dráha. Cesta v rovině (světlá pole) stojí 1 bod, cesta z roviny do hor 3 body, v horách (šedá pole) je za 5 bodů a teče-li mezi políčky řeka, je stavba o 2 body dražší. Z uvedeného například plyne, že nelze překročit řeku tekoucí mezi horami, protože na takový tah je potřeba 7 bodů.

2.2 V rámci jednoho tahu je možné postavit i více úseků na různých místech plánu, například za 5 bodů je možné překročit řeku a na jiném místě plánu připojit dvě pole na rovině.

2.3 Nemůže-li nebo nechce-li hráč využít všechny hozené body, může si zbylé nechat připsat na konto. V této části hry však nelze body z konta použít na stavbu dráhy.

2.4 Dovede-li hráč svou železnici do města, kde dosud nemá dráhu žádný z protihráčů, připíše mu bankéř na jeho konto šest bodů.

3. Křížení drah

3.1 Připojení nebo křížení tratí ve městech je bezplatné, ale za připojení nebo křížení tratě protihráče mimo město mu musí hráč zaplatit jeden bod.

3.2 Hráč musí zaplatit všem hráčům, kteří mají na připojovaném políčku svou trať.

3.3 Připojení políčka, na kterém již vede hráčova trať, nepodléhá placení poplatků za křížení.

3.4 Při placení za křížení drah lze použít i body z konta.

4. Souběžné tratě

4.1 Hráč může vést svou trať mezi dvěma poli, kde má trať jiný hráč nebo hráči. Za každý úsek souběžné železnice (tedy i do města nebo na pole, kde má hráč svou trať) musí hráč zaplatit každému hráči, s kterým vede souběžnou trať, tři body.

4.2 Pro placení za souběžnou trať smí hráč použít body z konta, kromě toho stojí hráče budování paralelní trati body z kostky podle pravidla 2.1.

5. Ukončení první části

5.1 Připojí-li některý hráč poslední nepřipojené město, je možné stavět ještě jedno kolo, t.j. každý hráč může v této části provést ještě jeden tah (včetně hráče, který město připojil).

5.2 Zbývá-li poslední nepřipojené město, může kterýkoli hráč bezprostředně po svém tahu vyhlásit „poslední tři kola“. Každý má tři tahy na závěrečné vylepšení své trati. Poslední město nemusí být během posledních tří kol dosaženo, ale podaří-li se to před posledním kolem, staví se už jen jedno kolo.

6. Příprava závodu

6.1 Hráč, který naposledy táhl, vezme kostku a čtyřmi hody vylosuje nejprve číslo města, kde bude start závodu a pak číslo cílového města.

6.2 Je-li „minimální vzdušná vzdálenost“ menší než 10 nebo je jedno z měst dosud nepřipojeno, losuje hráč obě města znova.

6.3 Poté, co je určen start a cíl závodu, každý hráč se rozhodne, zdali se hodlá zúčastnit závodu a pokud ano, kterou trať použije.

6.4 Hráč může závodit i po tratích soupeřů, za jejich použití však musí zaplatit a to tolik bodů, kolik činí délka použité trati.

6.5 Jede-li hráč po své trati, která vede souběžně s tratí jiného hráče, nic mu neplatí, naopak jede-li po cizí trati, jež vede souběžně s dalšími železnicemi, platí za použití všem hráčům, kterým patří souběžné dráhy.

6.6 Účty musí být vyrovnány před startem závodu, nikdo nesmí svou bilanci skončit v záporu.

6.7 Hodlá-li se závodu zúčastnit jen jeden hráč, automaticky jej vyhrává.

7. Závodění

7.1 Hráči, kteří se účastní závodu, střídavě házejí kostkou ve stejném pořadí jako při stavbě tratí. Začíná ten, kdo losoval města, a pokud nezávodí, začíná závodník následující.

7.2 Po hodů kostkou posune hráč svoji halmičku o tolik polí, kolik je ok na kostce a po trati, již si hráč určil na před závodem. Je-li pole obsazeno, hráč postaví halmičku na poslední volné pole, přes které při hodů procházel. Může se stát, že hráč zůstane s figurkou stát na místě.

7.3 Závodí se tak dlouho, dokud nejsou jasná první dvě místa. Dosáhne-li hráč cílového města v daném kole sám, vítězí, pokud ve stejném kole dosáhne cíle více hráčů, rozhoduje o pořadí nejprve počet bodů, o kolik město „přejeli“, a teprve v případě rovnosti jejich pořadí při hodech. Stejným způsobem se určí druhé místo.

8. Odměna

8.1 Vítěz závodu získá na své konto tolik bodů, kolik činí dvounásobek „minimální vzdušné vzdálenosti“ mezi startovním a cílovým městem. Druhý v pořadí získá polovic, t.j. jednonásobek této vzdálenosti.

8.2 Po závodě začíná vítěz dostavovat svou trať. Na tyto účely používá jen body z konta, a to jak na stavbu, tak pro placení za křížení a souběžné trati. Konto se nesmí přečerpat. Až dostaví, je na řadě další hráč ve směru hod. ručiček.

8.3 Poté, co dostaví všichni hráči, vítěz vylosuje start a cíl pro další závod. Stavět mohou jak ti, co závod nevyhráli, tak i ti, kteří nezávodili.

9. Ukončení hry

Hra se může hrát, dokud hráče baví, nebo než někdo získá na kontě předem určený počet bodů. Lze hrát i na nejvyšší zisk v posledních třech kolech.

10. Další varianty

Pokud hráči chtějí první část hry urychlit, mohou hrát se dvěma kostkami. Na některých plánech lze budovat i cestu přes vodu (trajekt). Cena takové cesty je 4 body při pohybu z roviny na vodu, 6 bodů za trať z hor na vodu a 7 bodů při pohybu na vodě. Losování měst a závodění se provádí už jen s jednou kostkou.