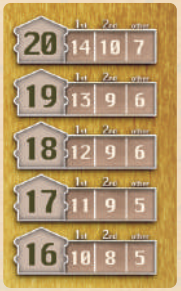
MINI EXPRESS

Vlakem kolem světa: Spojené království & Tchaj-wan

Autoři hry: Mark Gerrits, Tony Boydell, Jay Bernardo

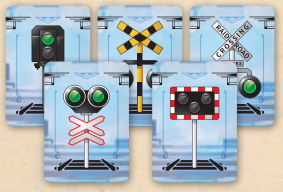
Herní komponenty

1 oboustranný herní plán (Spojené království + Tchaj-wan)

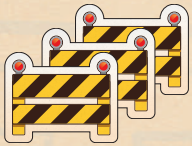


1 deska s prodlouženými stupnicemi

6 žetonů dluhů



5 žetonů návěstidel



3 žetony omezení

přední strana zadní strana

8 žetonů rozvoje měst

1 císařská pečeť japonské vlády

4 žetony označení bonusů

Úvod

Svět Mini Expressu je bohatší o dvě mapy ostrovních států zasazené do počátku 20. století: Spojené království okolo roku 1918 od Tonyho Boydella a Tchaj-wan okolo roku 1908 od Jaye Bernarda. Tyto dvě nové mapy přináší speciální pravidla pro čtvrtou společnost (bavlněná), přičemž tři původní společnosti fungují jako v základní hře. Kromě toho jsou součástí tohoto modulu ještě 3 modulární minirozšíření vytvořené původním autorem hry Markem Gerritsem. Ta je možné použít s kteroukoliv mapou ze základní hry nebo z rozšíření.

Tajný dluh

Minirozšíření, autor: Mark Gerrits

Toto minirozšíření je možné použít s kteroukoliv mapou. Hráči začínají hru s tajným žetonem dluhu, který jim snižuje vliv v konkrétních společnostech. Díky tomuto minirozšíření do hry přidáte špetku skrytých informací, okořeníte si ji vyjednáváním a vnesete do svých partií trochu nejistoty a napětí!

Změny v přípravě hry

1. Každý hráč si náhodně vezme žeton dluhu, tajně se na něj podívá a položí ho před sebe lícem dolů.
2. Žetony dluhu musí zůstat utajené po celou dobu hry, **žádný hráč nesmí vidět žeton dluhu jiného hráče**.
3. Hráčům se doporučuje diskutovat a spekulovat o žetonech dluhu hráčů u stolu, ale žádný žeton dluhu nesmí být odhalen až do konce hry.

Změny průběhu hry

Průběh hry zůstává beze změny.

Změny konce hry

Konec hry zůstává beze změny.

Změny závěrečného bodování

Před závěrečným bodováním musí všichni hráči odhalit svůj žeton dluhu a snížit svůj vliv v dotčených společnostech.

Poté již bodování proběhne podle standardních pravidel.

V ruchu a spěchu

Minirozšíření, autor: Mark Gerrits

Toto minirozšíření je možné použít s kteroukoliv mapou. Hráči začínají hru s jedním žetonem návěstidla, které do hry přináší *systém dynamického pořadí tahů*. Uzavřete dohodu s hráčem naproti, a přeskočte tak svého souseda! Díky tomuto minirozšíření do hry přidáte větší interakci a nutnost vyjednávat.

Změny v přípravě hry

Připravte hru jako na standardní partii s následujícím krokem navíc:

1. Každý hráč si vezme **žeton návěstidla** a umístí ho před sebe tak, aby strana s návěstí Volno (zelené světlo na semaforu) směřovala nahoru.

Žeton začínajícího hráče se bude v průběhu partie předávat a vždy bude označovat aktivního hráče.

Pozn.: Toto minirozšíření není možné využít v sólo hře a hře dvou hráčů.

Změny průběhu hry

Poté, co hráč odehraje svůj tah, provede postupně kroky níže, aby určil, kdo bude dalším aktivním hráčem.

1. Po odehrání akce **otočí svůj žeton návěstidla na stranu Stůj** (červené světlo na semaforu).
2. Vybere hráče, jenž má žeton návěstidla **otočený na stranu Volno**, aby byl **následujícím aktivním hráčem, který bude na tahu**.
3. Pokud mají **všichni hráči** svoje žetony návěstidel **otočené na stranu Stůj**, všichni si je otočí na stranu Volno. Poté aktivní hráč vybere **jednoho z ostatních hráčů**, aby byl následujícím aktivním hráčem, který bude na tahu.
4. Aktivní hráč, jehož tah tímto končí, **předá žeton začínajícího hráče následujícímu aktivnímu hráči** a ukončí svůj tah.

Změny konce hry

Jakmile byl spuštěn konec hry, pokračujte v tazích, dokud **nemají všichni hráči žeton návěstidla otočený na stranu Stůj**. *(Pokud konec hry spustil hráč, který měl na začátku svého tahu jako jediný z hráčů žeton návěstidla stranou Volno nahoru, hra končí okamžitě po ukončení tahu tohoto hráče.)* Poté je hra u konce a začne závěrečné bodování.

Změny závěrečného bodování

Bodování proběhne podle standardních pravidel s menší úpravou v případě remízy: pokud není remíza rozhodnuta množstvím akcií *(podmínka ze základní hry)*, **vítězí ten z remizujících hráčů, který v posledním kole hrál nejdříve.**

Plnou parou vpřed

Minirozšíření, autor: Mark Gerrits

Toto minirozšíření je možné použít s kteroukoliv mapou. Zvyšuje možnou maximální délku tratě společností z 15 na 20. Díky tomu mohou mít akcie společností na konci hry mnohem vyšší hodnotu. Pokud některá společnost začne výrazně ujíždět ostatním, měli byste rychle naskočit a pořídit si její akcie!

Změny v přípravě hry

Umístěte **desku s prodlouženými stupnicemi** nad desku se stupnicemi ze základní hry.

Změny průběhu hry

Délka trati každé společnosti nyní **může vyšplhat až na hodnotu 20**.

Změny konce hry

Konec hry zůstává beze změny.

Změny závěrečného bodování

Maximální možné hodnoty akcií jednotlivých společností jsou vyšší díky zvýšení maximální délky tratí.

Spojené království 1918

Autor mapy: Tony Boydell

Úvod

První světová válka je konečně u konce. Ekonomika Spojeného království překypuje příležitostmi. Probíhají jednání o linkách trajektů do jiných zemí. Staví se výkonnější, lepší a rychlejší lokomotivy. Dokončují se rozestavěné úseky londýnského metra. A objevují se také zvěsti, že parlament plánuje sjednotit a sloučit několik různých železničních linek. V této dynamické době na vás čeká mnoho příležitostí. Zvládnete své železniční impérium vybudovat dříve než vaši konkurenti?

Na mapě Spojeného království mohou hráči stavět londýnské metro, za což získávají jak vliv, tak nové vlaky pro společnosti. Kromě toho jsou po ostrově rozesety trajekty, které hráčům umožňují bleskově se přesunout z jednoho konce mapy na druhý, případně propojit ostrov s jinou zemí, a získat tak žolíkový vliv. V průběhu partie technika natolik pokročí, že je možné stavět tratě rychleji a do vzdálenějších míst!

Změny v přípravě hry

Připravte hru jako na standardní partii se změnami v těchto krocích a s dodatečnými kroky:

2. Umístěte **5 akcií od každé společnosti** na odpovídající pole pro akcie na desce správy majetku.
4. Hnědá, šedá a oranžová společnost **začínají v Londýně**; umístěte 1 vlak od každé z těchto tří společností na tuto lokaci.
5. Umístěte značku délky trati pro bílou společnost na hodnotu 8 na ukazateli délky trati na desce se stupnicemi *(namísto standardní hodnoty 0; pro ostatní společnosti tento krok přípravy proveďte beze změny)*.
6. Umístěte na desku správy majetku pouze **2 vlaky bílé společnosti** *(namísto standardních 4 vlaků)*. Maximální počet vlaků bílé společnosti na poli pro vlaky je 2, pro ostatní společnosti tento krok přípravy proveďte beze změny.
7. **Odstraňte ze hry 4 žetony poptávky s žolíkovými symboly;** při partii na této mapě se nepoužívají.
   Na mapě Spojeného království **je pouze 28 měst**, na **která** umisťujete žetony poptávky *(namísto standardních 32 měst)*.
   Neumisťujte žetony poptávky na města označená žolíkovým symbolem.

9. Počáteční výběr akcií probíhá jinak než ve standardní partii: *(to platí i pro mapu Tchaj-wanu)*:
   Pozn.: Partie v pěti hráčích s mapami Spojeného království a Tchaj-wanu doporučujeme pouze zkušeným hráčům.
   a. partie ve 2 hráčích: **připravte 2 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Začínající hráč **rozdělí 6 připravených akcií do dvou hromádek**; v každé z nich musí být **2 akcie stejné barvy a jedna akcie jiné barvy**. Druhý hráč si z těchto hromádek jednu vybere, druhá hromádka připadne začínajícímu hráči.
   b. partie ve 3 hráčích: **připravte 2 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto se rozeberou všechny připravené akcie.
   c. partie ve 4 hráčích: **připravte 3 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto **zůstane 1 akcie navíc**. Tuto akcii umístěte poblíž desky se stupnicemi a **postupte s ukazatelem společnosti dané barvy na stupnici délky trati o 1**.
   d. partie v 5 hráčích: **připravte 4 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto **zůstanou 2 akcie navíc**. Tyto akcie umístěte poblíž desky se stupnicemi a **postupte s ukazateli daných společností na stupnici délky trati o 1**.

   Pozn.: Při partiích ve 4/5 hráčích si mohou hráči vybrat stejné kombinace akcií.
12. **Umístěte 1 vlak bílé společnosti na políčko s hodnotou 0 na stupnici vylepšení vlaků** (v pravém horním rohu mapy Spojeného království).

Změny průběhu hry

Ve hře přibyly následující nové možnosti a zároveň omezení:

- **Stavba londýnského metra (= stavba trati bílé společnosti):**
  1. Umístěte 1 bílý vlak na jedno ze šesti políček okolo Londýna (nesmí již obsahovat bílý vlak).
  2. Zvyšte hodnotu bílé společnosti. Posuňte ukazatel délky trati bílé společnosti o počet políček rovnající se **číslu uvedenému na daném políčku**.
  3. Pokud již dané políčko obsahovalo vlaky jiných společností, dostanou dotčené společnosti kompenzaci *(jako v základní hře)*. Kromě toho **aktivní hráč ještě zvýší svůj vliv v těchto společnostech o 1**.

Nikol (červený hráč) se rozhodla postavit trať bílé společnosti, což je možné provést pouze na jednom z políček obklopujících Londýn. Vybrala si políčko na jihozápad od Londýna, umístila na ně 1 vlak z pole pro vlaky bílé společnosti a posunula ukazatel délky trati této společnosti o 2 políčka.

Políčko již obsahovalo vlaky oranžové a hnědé společnosti, obě společnosti tedy dostanou kompenzaci ve formě 1 vlaku na pole pro vlaky. Poté Nikol zvýší svůj vliv v těchto společnostech o 1.

- **Investice do metra (= pořízení akcie bílé společnosti):**
  1. Hráči si mohou pořídit akcie bílé společnosti jako v základní hře s následujícími výjimkami:
     i. Bílá společnost **doplňuje** po pořízení akcie vždy **jen 1 vlak** na pole pro vlaky.
     ii. Maximální počet vlaků na poli pro vlaky bílé společnosti je **redukován na 2 vlaky**.

- **Stavba trati v oblasti londýnského metra (= stavba trati na políčku okolo Londýna):**
  1. Pokud hráč postaví trať na políčko, které již obsahuje bílý vlak, doplňte bílý vlak na pole pro vlaky bílé společnosti; pamatujte však, že bílá společnost může mít na poli pro vlaky **pouze 2 vlaky**.
- **Připojení venkova (= stavba trati do okrajových měst):**
  1. Některá města na mapě Spojeného království obsahují 1 až 3 žolíkové symboly namísto žetonu poptávky.
  2. Při stavbě trati do jednoho z těchto měst získá aktivní hráč odpovídající množství vlivu dle své volby. Získaný vliv musí být v různých společnostech **(vliv získaný z daného města nelze využít ke zvýšení vlivu o více než 1)**.
- **Stavba trajektové linky (= náhrada stavby trati):**
  1. Namísto stavby trati mohou hráči stavět trajektové linky vlaků. To je možné tehdy, když je město, ze kterého hráč staví, připojeno k **volnému políčku trajektu**.
     i. Pokud je kapacita cílového města již vyčerpána *(je v něm tolik vlaků, kolik je jeho kapacita)*, není možné do takového města postavit trajektovou linku.
     ii. Pokud je v obou městech na koncích dané trajektové linky již vlak dané společnosti, není již možné pro tuto společnost postavit trajektovou linku.
  2. Umístěte 2 vlaky na políčko trajektu. Každá trajektová linka **může být obsluhována pouze jednou společností**.
  3. Umístěte 1 vlak do cílového města.
     Pozn.: Pro stavbu trajektové linky jsou tedy potřeba 3 vlaky.
  4. Posuňte ukazatel délky trati dané společnosti (která stavěla trajektovou linku) **o 2 políčka**.

Mezi městy Torquay a Hastings zatím není postavena trajektová linka:

Kapacita Hastingsu je již vyčerpána, hnědá společnost tedy nemůže postavit trajektovou linku z Torquay do Hastingsu. Nicméně, v Torquay je ještě kapacita pro jednu společnost, šedá společnost tedy může postavit trajektovou linku z Hastingsu do Torquay.

- **Omezení stavby tratě:**
  1. Některá políčka jsou ohraničena červenou čárou. **Hráči nesmí při stavbě trati tuto červenou čáru překročit.** Je možné stavět okolo, ale trať nikdy nesmí vést skrz červenou čáru.

- **Klíč k městu:**
  1. Pro společnost, pro kterou byla postavena trať do města, na jehož políčku je zobrazen bonus +1, posuňte ukazatel délky tratě o jedno políčko navíc.
     Pozn.: Podobně jako u standardní délky tratě je možné správnou délku tratě zkontrolovat kdykoliv v průběhu hry.
- **Rychlejší vlaky:**
  1. Pokaždé, když hráč pořizuje akcii kterékoliv společnosti *(vč. bílé)*, **přidejte bílý vlak** na stupnici vylepšení vlaků.
  2. Jakmile je bílý vlak umístěn na osmé políčko stupnice vylepšení vlaků (*hráči si tedy pořídili celkem 8 akcí*), zvýší se **množství vlaků přidávaných na pole pro vlaky po pořízení akcie ze 3 na 4**, zároveň se zvýší i **maximální počet vlaků na poli pro vlaky z 5 na 6**. Neplatí to však pro bílou společnost, ta vždy přidává pouze 1 vlak a maximální počet vlaků je 2.
  3. Jakmile je pořízena osmá akcie, přidejte hned 4 vlaky *(namísto 3)* na pole pro vlaky dané společnosti. Zvýšení množství přidávaných vlaků i maximální počet vlaků nastane **okamžitě při pořízení osmé akcie**.
- **Instrukce pro Mašinfíru**
  1. Když Mašinfíra staví trať, postaví trajektovou linku, pokud je to pro danou společnost možné.
  2. Když Mašinfíra staví trať do města s žolíkovým symbolem, získá 1 vliv ve všech čtyřech společnostech.

Změny konce hry

Konec hry zůstává beze změny.

Změny závěrečného bodování

Klíč k městu:

Před závěrečným bodováním pro jistotu zkontrolujte délku tratí všech společností (dbejte hlavně na správné započítání bonusů +1 na vybraných políčkách).

Pozn.: Tento odstavec slouží jako připomenutí, abyste délky tratí zkontrolovali na konci hry (pozor na duplicitní započítání bonusů). Dbejte na to, abyste měli správnou délku tratí i v průběhu hry.

Tchaj-wan 1908

Autor mapy: Jay Bernardo

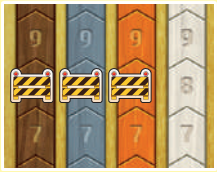
Úvod

Od roku 1895 do roku 1945 byl Tchaj-wan kolonizován Japonskem. Japonsko v té době intenzivně investovalo do modernizace tchajwanské železniční sítě po celém ostrově a mělo smělé plány včetně hloubení tunelů a stavby tratí skrz hornaté oblasti. Obchod s Japonskem sice přináší výhody, ale čím víc se do spolupráce noříte, tím více omezení vás ve hře bude čekat. Pokud si nedáte pozor, může se brzy stát, že se váš vliv v jednotlivých společnostech zredukuje skoro na nulu!

Na mapě Tchaj-wanu hráči spolupracují s japonskou vládou (bílá společnost), aby vyhloubili tunely v horách a vytvořili nové počáteční lokace napříč ostrovem! S každou interakcí s Japonskem však hráči čelí stále obtížnějším výzvám. Spolupráce přináší bohaté odměny, které však s sebou nesou rizika vážných následků.

Změny v přípravě hry

Připravte hru jako na standardní partii se změnami v těchto krocích a s dodatečnými kroky:



2. Umístěte **5 akcií od každé společnosti** na odpovídající pole pro akcie na desce správy majetku.
5. Umístěte značku délky trati pro **bílou společnost na hodnotu 4** na ukazateli délky trati na desce se stupnicemi *(namísto standardní hodnoty 0; pro ostatní společnosti tento krok přípravy proveďte beze změny).*
6. Umístěte **5 vlaků bílé společnosti** na desku správy majetku *(namísto standardních 4 vlaků).*
9. Počáteční výběr akcií probíhá jinak než ve standardní partii *(to platí i pro mapu Spojeného království):*
   Pozn.: Partie v pěti hráčích s mapami Spojeného království a Tchaj-wanu doporučujeme pouze zkušeným hráčům.
   a. partie ve 2 hráčích: **připravte 2 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Začínající hráč 6 připravených akcií **rozdělí do dvou hromádek**; v každé z nich musí být **2 akcie stejné barvy a jedna akcie jiné barvy**. Druhý hráč si z těchto hromádek jednu vybere, druhá hromádka připadne začínajícímu hráči.
   b. partie ve 3 hráčích: **připravte 2 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto se rozeberou všechny připravené akcie.
   c. partie ve 4 hráčích: **připravte 3 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto **zůstane 1 akcie navíc**. Tuto akcii umístěte poblíž desky se stupnicemi a **postupte s ukazatelem společnosti dané barvy na stupnici délky trati o 1**.
   d. partie v 5 hráčích: **připravte 4 akcie hnědé, šedé a oranžové společnosti**. Akcie bílé společnosti nechte stranou. Každý hráč si postupně **vybere 2 akcie** podle postupu ze základní hry (první akcie v pořadí hráčů, druhá akcie v opačném pořadí), takto **zůstanou 2 akcie navíc**. Tyto akcie umístěte poblíž desky se stupnicemi a **postupte s ukazateli daných společností na stupnici délky trati o 1**.
   Pozn.: Při partiích ve 4/5 hráčích si mohou hráči vybrat stejné kombinace akcií.
12. Umístěte **žetony omezení** na hodnotu 8 na stupnici vlivu pro hnědou, oranžovou a šedou společnost — po jednom žetonu na každou stupnici.
13. Umístěte **žetony označení bonusů** hnědé, šedé a oranžové společnosti na hodnotu 0 na **stupnici bonusů** za propojení v levé části mapy Tchaj-wanu.
14. Císařskou pečeť prozatím dejte stranou; použijete ji v průběhu partie.

Změny průběhu hry

Ve hře přibyly následující nové možnosti a zároveň omezení:

- **Horská políčka:**
  1. Červeně zbarvená políčka představují hory. Hráči standardně nemohou stavět tratě přes tato políčka, výjimkou jsou vlaky bílé společnosti. **Bílá společnost může na tato políčka umisťovat vlaky prostřednictvím svojí speciální akce stavba.**
- **Bonus za připojení měst s hvězdičkou:**
  1. Pro společnost, pro kterou byla postavena trať do města, na jehož políčku je zobrazen symbol ★, posuňte **žeton bonusu dané společnosti o 1** na stupnici bonusů. Pokud byl do města s hvězdičkou umístěn **žeton rozvoje měst** (viz níže sekci **Stavba trati bílé společnosti**), posuňte žeton bonusu všech tří společností (hnědé, šedé, oranžové).
  2. **Na konci hry se zvýší hodnoty společností (pouze hnědé, šedé a oranžové), které připojily** 3/4/5/6 měst s hvězdičkou, o 1/2/3/5 políček. Posuňte ukazatele délky trati těchto společností o odpovídající počet políček.
- **Žetony omezení:**
  1. **Žetony omezení se nikdy nesmí dostat na hodnotu 2 na stupnici vlivu**, nejníže se mohou dostat na hodnotu 3 na této stupnici.
  2. **Každý žeton omezení představuje maximální výši vlivu, který mohou hráči v dané společnosti mít.** Hráči nemohou během hry dosáhnout ani přesáhnout hodnotu vlivu daného žetonem omezení.

3. Pokud při posunu žetonu omezení směrem dolů tento žeton umístíte na hodnotu, na které leží značka vlivu některého z hráčů, **posuňte tuto značku na hodnotu těsně pod novou maximální hodnotou**.

- **Stavba trati na políčko obsahující bílý vlak:**
  1. Pokud hráč postaví trať na políčko, které již obsahuje bílý vlak, **doplňte 2 bílé vlaky** na pole pro vlaky bílé společnosti (*namísto standardního jednoho vlaku*).
- **Císařská pečeť:**
  1. Na konci tahu každého hráče proveďte kontrolu míry interakce s bílou společností: **sečtěte počet bílých vlaků a bílých akcií všech hráčů**. Hráč, který má nejvyšší součet, si k sobě vezme císařskou pečeť.
  2. Pokud má nejvyšší součet více hráčů, **tito hráči v danou chvíli sdílí císařskou pečeť**.
- **Pořízení bílé akcie:**
  1. Vyberte si jednu ze stupnic vlivu (hnědé, šedé či oranžové společnosti) a **snižte na ní svůj vliv** o 1. Poté **posuňte o 1 políčko dolů** žeton omezení dané společnosti.
     Pozn.: Není možné si vybrat společnost, v níž nemá hráč žádný vliv.
  2. Vezměte si 1 akcii bílé společnosti a poté snižte svoji úroveň vlivu v bílé společnosti dle standardních pravidel.
  3. **Přidejte 4 vlaky bílé společnosti** ze zásoby na pole pro vlaky. Maximální počet vlaků na poli pro vlaky bílé společnosti je 6 *(namísto standardních 5)*.

Daniel (fialový hráč) se rozhodl pořídit si akcii bílé společnosti. Nejprve sníží svůj vliv v oranžové společnosti ze 3 na 2. Poté posune žeton omezení na oranžové stupnici z hodnoty 7 na hodnotu 6. Hodnota vlivu Pepy (modrého hráče) v oranžové společnosti byla 6, ale nyní je snížena na 5, tedy na stejnou hodnotu, jakou má Radka (žlutý hráč).

Na poli pro vlaky bílé společnosti se nachází jeden vlak, Daniel tedy musí snížit úroveň svého vlivu v bílé společnosti o 1, aby si mohl akcii pořídit. Poté doplní 4 vlaky na pole pro vlaky bílé společnosti.

Na konci svého tahu Daniel zkontroluje celkový součet bílých vlaků a bílých akcií jednotlivých hráčů. Protože má nyní stejný součet jako Radka, sdílí s ní císařskou pečeť.

- **Stavba trati bílé společnosti:**
  1. Vyberte si jednu ze stupnic vlivu (hnědé, šedé či oranžové společnosti) a **snižte na ní svůj vliv** o 1. Poté **posuňte o 1 políčko dolů** žeton omezení dané společnosti.
     Pozn.: Není možné si vybrat společnost, v níž nemá hráč žádný vliv.
  2. S využitím bílých vlaků na poli pro vlaky postavte trať jako ve standardní hře *(dodržujte všechna pravidla stavby trati ze základní hry)* s následujícími omezeními. Při stavbě trati bílé společnosti:
     i. **MUSÍ** stavěná trať vést přes přesně jedno neobsazené červené *(horské)* políčko.
     ii. **MUSÍ** být jedno z propojovaných měst na východ od horské oblasti a druhé město na západ od horské oblasti.
     - Taoyuan (*město s číslem 2*) je možné považovat za město na východ i na západ od horské oblasti.

     iii. **MUSÍ** trať vést z již **obsazeného města** (musí obsahovat vlak alespoň jedné ze čtyř společností) do **neobsazeného města**. Do výchozího města bílý vlak při stavbě neumisťujte.
     iv. **MUSÍ** trať vést **nejkratší možnou cestou** s následujícími změnami:
     - Není možné zvolit jinou variantu trati; **pokud nejkratší možná cesta nevede přesně přes jedno neobsazené červené políčko, není možné takovou trať postavit**.
     - Trať bílé společnosti může vést paralelně s jinou tratí bílé společnosti.
     - **Trať bílé společnosti není možné postavit přes jinou trať bílé společnosti.**

O *a.* – *Taoyuan je pro tuto trať považován za město na východ od horské oblasti.*

O *b.* – *Taoyuan je pro tuto trať považován za město na západ od horské oblasti.*

O *c.* – *Toto je nejkratší možná cesta z Nanao do Longtanu*

X *d.* – *Toto není nejkratší možná cesta.*

X *e.* – *Toto je nejkratší možná cesta, ale trať nevede do neobsazeného města.*

X *f.* – *Toto je nejkratší možná cesta, ale vede přes dvě červená políčka.*

O *g.* – *Toto je jedna ze dvou možných nejkratších cest.*

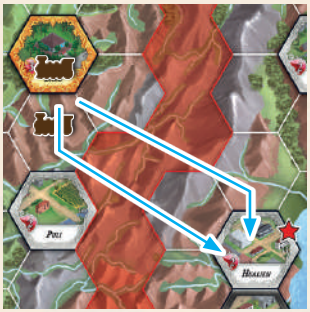
O *h.* – *Toto je jedna ze dvou možných nejkratších cest.*

3. Hráč, který trať stavěl, zvýší svůj vliv ve společnostech, jejichž symbol je zobrazen na žetonu poptávky v cílovém městě *(jako ve standardní hře)*. **Poté je však tento žeton poptávky vyřazen ze hry**.
4. Umístěte do cílového města **žeton rozvoje měst a na žeton položte bílý vlak, kterým byla dokončena postavená trať**.
   Pozn.: Žetonů rozvoje měst je omezený počet. Pokud již bylo v partii použito všech 8 žetonů rozvoje měst, není již nadále možné stavět trať bílé společnosti.
5. Z cílového města se od této chvíle stává **další počáteční lokace pro všechny společnosti**. *(Pokud je cílové město město s hvězdičkou, zůstává městem s hvězdičkou i poté, co na něj byl umístěn žeton rozvoje měst; ujistěte se, že je žeton rozvoje měst na takové město umístěn správnou stranou nahoru)*. Na města s žetonem rozvoje neumisťujte vlaky hnědé, šedé ani oranžové společnosti.
6. Zvyšte hodnotu bílé společnosti jako dle standardních pravidel.
7. Poté přidejte **po jednom vlaku hnědé, šedé a oranžové společnosti** na pole pro vlaky.
8. **Aktivní hráč si ze zásoby vezme 1 bílý vlak** a položí ho před sebe ke svým akciím. Není důležité, jak dlouhou trať postavil, při stavbě trati bílé společnosti hráč získá právě jeden bílý vlak.
   i. Tyto vlaky slouží ke sledování, **kolikrát daný hráč stavěl trať bílé společnosti.** Pokud by nastala vzácná situace, kdy by v zásobě již nebyl žádný bílý vlak, použijte vhodnou náhradu.

- **Instrukce pro Mašinfíru**
  1. V situaci, kdy by měl Mašinfíra stavět trať nebo si pořídit akcii bílé společnosti, **posune dolů žeton omezení** té společnosti, v níž má lidský protivník vyšší náskok ve vlivu před Mašinfírou a Mašinfíra sníží i svůj vliv v této společnosti. Pokud je více takových možností, posune žeton omezení všech takových společností a **ve všech takových společnostech** také Mašinfíra sníží svůj vliv. Pokud má Mašinfíra nejvyšší vliv ve všech společnostech (ať již sám, nebo remizuje), posune dolů žetony omezení **všech tří společností** a sníží také svůj vliv **ve všech třech společnostech**.
     Pozn.: V každé z těchto situací Mašinfíra vždy provádí pouze jednu akci pro bílou společnost
  2. Pokud má na konci partie Mašinfíra císařskou pečeť, upravte jeho vliv takovým způsobem, aby získal co nejvíce bodů oproti lidskému protivníkovi.

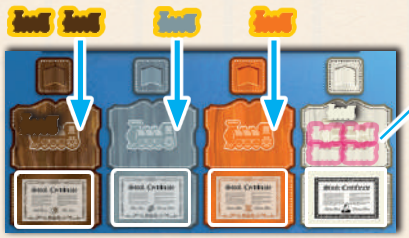
Radka (žlutý hráč) se rozhodla postavit trať bílé společnosti.

Nejprve musí zvolit dvě města, z nichž jedno je obsazené a druhé neobsazené, a každé z nich je na jiné straně od horské oblasti. Rozhodne se postavit trať z Dahu do Hualienu.



Pro tuto trať existují dvě možné nejkratší cesty, Radka si vybere jižní variantu a postaví trať za použití 4 bílých vlaků.

*Tato trať vede přes políčko, kde je již vlak hnědé společnosti, ta tedy dostane kompenzační bonus 1 vlak (navíc k **1 vlaku, který obdrží všechny společnosti kromě bílé**).*



Po dokončení trati vyřadí žeton poptávky z Hualienu ze hry a Radka zvýší svůj vliv dle symbolů na vyřazeném žetonu. Poté do Hualienu umístí žeton rozvoje měst a na něj položí bílý vlak.

Protože Hualien je město s hvězdičkou (a stává se z něj další počáteční lokace pro všechny společnosti), posuňte všechny žetony označení bonusů o 1 políčko nahoru.

*Nakonec si Radka ze zásoby vezme 1 bílý vlak a položí ho před sebe. **Tím dosáhla nejvyššího součtu bílých vlaků a bílých akcií, a tak si k sobě vezme císařskou pečeť.***

Změny konce hry

Konec hry zůstává beze změny.

Změny závěrečného bodování

Bonus za města s hvězdičkou:

Před závěrečným bodováním spočítejte, kolik měst s ★ připojily jednotlivé společnosti (hnědá, šedá, oranžová). Zvyšte o 1/2/3/5 hodnotu (posuňte ukazatel délky trati) těch společností, které připojily 3/4/5/6 měst s hvězdičkou.

Pozn.: Tento odstavec slouží jako připomenutí, abyste délky tratí zkontrolovali na konci hry (pozor na duplicitní započítání bonusů). Dbejte na to, abyste měli správnou délku tratí i v průběhu hry.

Císařská pečeť:

1. Před závěrečným bodováním si držitel/držitelé císařské pečetě **zvýší o 1 svůj vliv v jedné ze společností** (mimo bílé). Při tomto zvýšení vlivu je možné se dostat na hodnotu vlivu, na které leží žeton omezení.
   Pozn.: Pokud císařskou pečeť drží více hráčů, provedou tento krok v obráceném pořadí hráčů.
2. Poté si držitel/držitelé císařské pečetě **sníží o 1 svůj vliv ve zbývajících dvou společnostech** (mimo bílé).
   a. Hráči si musí zvolit jinou společnost než tu, u které si zvýšili svůj vliv v 1. kroku; není možné si zvolit stejnou společnost pro zvýšení vlivu a následné okamžité snížení vlivu, není možné si zvolit dvakrát tu stejnou společnost pro obě snížení vlivu.
   Pozn.: Pokud císařskou pečeť drží více hráčů, provedou tento krok v obráceném pořadí hráčů.
3. **Vliv hráčů nikdy nemůže klesnout pod nulu.** Pokud by nastala vzácná situace, kdy by hráč nemohl snížit svůj vliv o 1 *(kvůli tomu, že je již na nule)*, **sníží svůj vliv v bílé společnosti o 2** za každou společnost, u které nebylo možné snížit vliv.
4. V případě remízy remizující hráč, který je **držitelem císařské pečetě, prohrává remízu a také celou partii**. V ostatních případech remíz postupujte podle standardních pravidel pro vyhodnocení remíz.

Radka je na konci hry držitelkou císařské pečetě. Nejprve zvýší svůj vliv v oranžové společnosti o 1, může se přitom dostat až na hodnotu, na které leží žeton omezení – nyní je jediným hráčem, který je na 1. místě v pořadí vlivu v oranžové společnosti, namísto původní remízy s Pepou (modrým hráčem).

Poté musí Radka snížit svůj vliv v hnědé a šedé společnosti o 1, u hnědé společnosti je však její vliv již na nule, a tak místo tohoto snížení sníží svůj vliv v bílé společnosti o 2.

Mini Express: Vlakem kolem světa: Spojené království & Tchaj-wan

1. května, 2023 První česká edice
Pravidla v1.00

©2020, 2023 Moaideas Game Design

wix.moaideas.net · moaideas@gmail.com

Českou verzi připravili BoardBros, Blansko, Česká republika
www.facebook.com/BoardBrosGames

Původní vydavatel	Moaideas Game Design *(Vydavatelství Distant Nova Creations)*
Autoři hry	Mark Gerrits, Tony Boydell, Jay Bernardo
Vývoj hry	Desnet Amane, Jay Bernardo, David Wang
Umělecký vedoucí	Desnet Amane
Obálka	An Ting Shi
Ilustrace map a měst	Shougun
Grafický design	Pin-Hsuan Chiang
Překlad pravidel	David Navrátil, Marek Dvořák
Sazba pravidel	Michal Peichl
Předtisková úprava	Desnet Amane
Rozvržení výroby	Desnet Amane
Vedoucí tisku	raccoon_majikku
Vedoucí sociálních sítí	Fukurou Siao
Speciální poděkování	1369 úžasných backerů z Kickstarteru
Testeři	Jay Bernardo, Jerry Lee, Ross Graham, Sherry, Tsao Chih Chia