

DOPRAVNÍ IMPÉRIUM

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

Retail plus edice
Česká pravidla

DOPRAVNÍ IMPÉRIUM

Úvod

Vstupte do světa *Dopravního impéria*, v němž se stanete vládci obchodu v zemi na prahu průmyslové revoluce. Budujte strategické sítě a přepravujte zboží, usilujte o slávu, bohatství a moc. Ovládněte Evropu nebo fantasy kontinent Dyorle.

Ve hře *Dopravní impérium* můžete zahrát pouze jeden typ akce: Přeprava zboží.

Hráči se musí přizpůsobit dynamicky se měnícímu obchodnímu prostředí, strategicky převážet zboží mezi městy a využívat různé způsoby přepravy k zisku bodů. Úspěch vyžaduje pečlivé plánování a přesné rozšiřování vaší sítě obchodních stanic, přičemž je třeba mít na paměti i dlouhodobé výhledy vašeho obchodního impéria.

Dokážete vybudovat nejmocnější *Dopravní impérium*? Jen jeden hráč se může stát králem obchodu!

Obsah

Úvod	2
Herní komponenty	2
Popis herních komponent	4
Příprava hry	6
Průběh hry	8
Konec hry a bodování	14
Popis karet úkolů	16
Schopnosti klanů	17
Sólová hra	22
Varianty hry pro 2 hráče	26
Pravidla herního plánu Dyorle	28
Pokročilé stupnice rozvoje	30

Počet hráčů: 1-4

Časová náročnost:
60-90 minut

Vhodné od 10 let

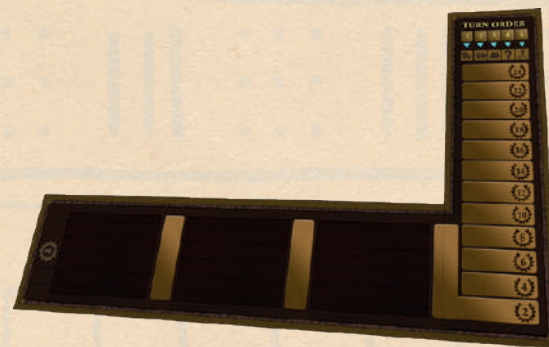
Autoři hry:

Alexander Bogdanovsky
Pini Shekhter

Herní komponenty



1 oboustranný herní plán (Evropa + Dyorle)



2 desky rozvoje (po spojení vznikne tvar L)



4 hráčské desky
(oboustranné, s klanovými schopnostmi a bez nich)



6 stupnic rozvoje (oboustranné)



24 destiček měst
(oboustranné, LV1/LV2)



60 karet přepravy (20 silničních,
20 železničních, 20 námořních)



48 karet měst
(24x Evropa, 24x Dyorle)



24 karet úkolů



4 dřevěné vlaky (1 od každé
ze 4 hráčských barev)



4 dřevěné lodě (1 od každé
ze 4 hráčských barev)



4 dřevěná auta (1 od každé
ze 4 hráčských barev)



48 dřevěných kostiček zboží
(12 od každé ze 4 barev zboží)



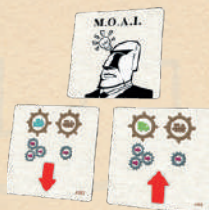
6 prázdných
karet měst



60 dřevěných obchodních stanic
(15 od každé barvy)



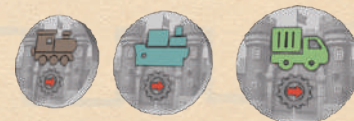
1 látkový pytlík



14 karet
Špeditéra



5 klanových erbů



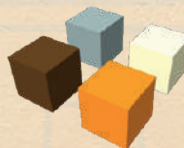
6 žetonů spěchu (2 od
každého typu přepravy)



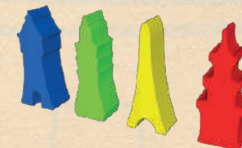
1 bodovací blok



1 pravidla



12 náhradních dřevěných kostiček
zboží (3 od každé ze 4 barev zboží)

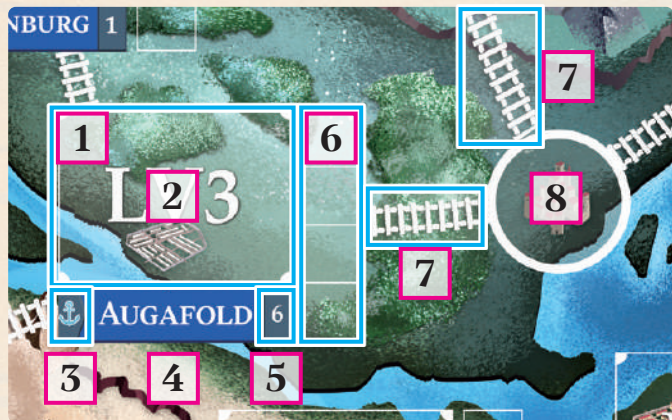


4 náhradní dřevěné obchodní stanice
(1 od každé ze 4 hráčských barev)

Popis herních komponent

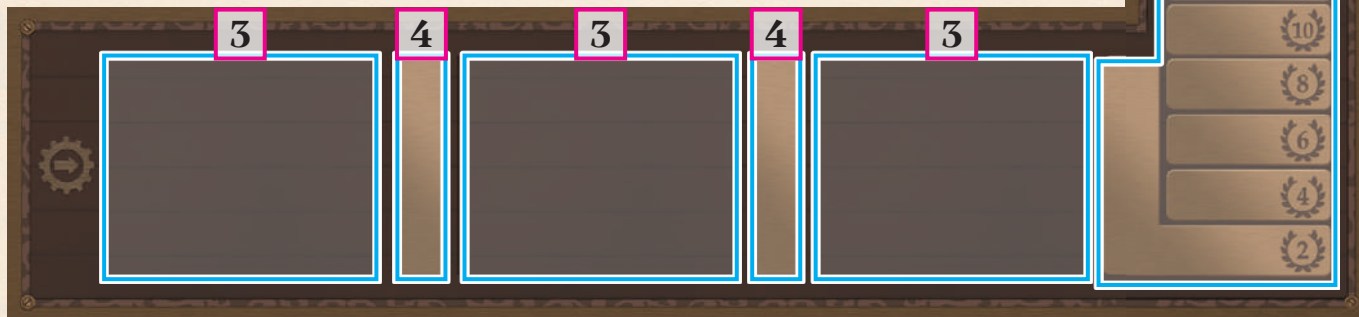
Herní plán

1. Pole pro destičku města
2. Úroveň města
3. Symbol přístavu
4. Název města
5. Číslo města
6. Pole pro obchodní stanice
7. Pozemní cesty
8. Pole pro žeton spěchu (pouze na mapě Dyorle)



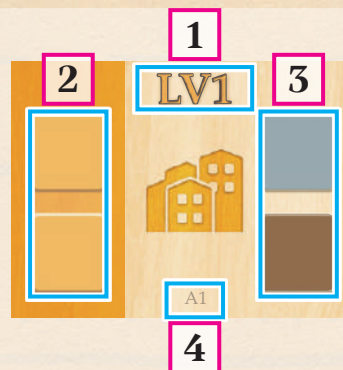
Desky rozvoje

1. Pořadí hráčů v aktuálním kole
2. Pořadí hráčů v následujícím kole, bonus za pořadí
3. Pole pro stupnice rozvoje
4. Místo křížení
5. Oblast s vítěznými body



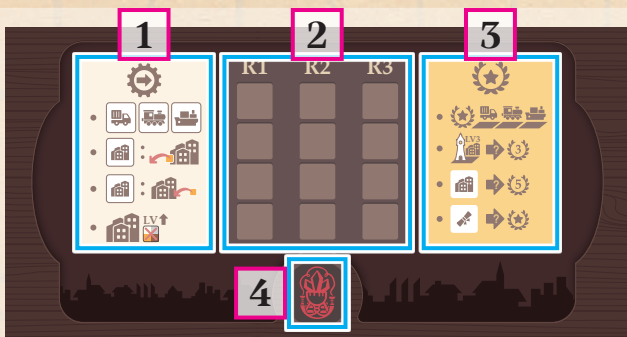
Stupnice rozvoje

1. Prázdná pole
2. Bonusová pole
3. Číslo stupnice



Destička města

1. Úroveň města
2. Pole nabídky
3. Pole poptávky
4. Číslo destičky města



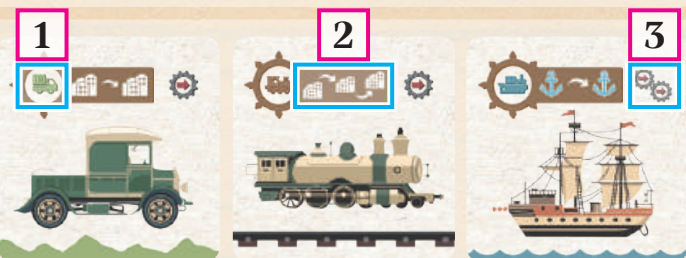
Hráčská deska

1. Schéma tahu
2. Pole pro obchodní stanice
 1. kolo (R1)
 2. kolo (R2)
 3. kolo (R3)
3. Bodování partie
4. Hráčská barva



(zadní strana)

5. Klanový erb
6. Klanová schopnost



Karta přepravy

1. Typ přepravy
2. Způsob přepravy
3. Odměna za přepravu



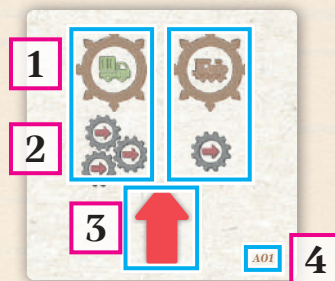
Karta města

1. Symbol města
2. Symbol přístavu
3. Název města
4. Číslo města



Karta úkolu

1. Symbol úkolu
2. Schéma úkolu
3. Číslo úkolu
4. Vítězné body za splnění úkolu




Karta Špeditéra

1. Typ přepravy
2. Posun na stupnici rozvoje
3. Cílový řádek při křížení
4. Číslo karty Špeditéra

Poznámka: Čísla na komponentech slouží pro informaci a jako pomůcka pro identifikaci chybějících dílků. Využití pro hráče mají pouze identifikační značky měst (pro sólovou hru).

Příprava hry

- Umístěte **herní plán** (stranou s Evropou nahoru) doprostřed stolu. Vložte do pytlíku destičky měst a náhodně je vytahujte a umísťujte na pole pro destičky měst, stranou označenou **LV1** nahoru. Každá destička města obsahuje dvě pole nabídky jedné konkrétní barvy. Podle této barvy doplňte na pole kostičky odpovídajícího zboží.
- Umístěte **desky rozvoje** po stranách herního plánu dle nákresu. Náhodně vyberte **3 stupnice rozvoje** (ze stupnic označených a01 až a06; včetně náhodné volby stran) a umísťte je na pole stupnice rozvoje.
- Rozdělte karty přepravy do 3 balíčků podle typu přepravy (silniční, železniční, námořní). Umísťte je poblíž herního plánu a vytvořte tak **obecnou zásobu**.
- Zamíchejte **24 karet měst** patřících k mapě Evropy a vytvořte tak balíček karet měst. Poté z tohoto balíčku otočte 4 karty měst, které vytvoří **nabídku karet** měst. Města v nabídce jsou veřejně dostupná.
- Zamíchejte **karty úkolů** a umísťte je poblíž herního plánu.
- Umísťte **prázdné karty měst** dospodu balíčku měst.
- Každý hráč si vybere jednu barvu. Poté si v dané barvě vezme:
 - 1 hráčskou desku**. Umístí si ji před sebe, stranou bez klanové schopnosti nahoru.
 - 1 dřevěnou figurku auta, vlaku a lodě**. Umísťte je vlevo vedle **stupnic rozvoje**.
 - 15 dřevěných obchodních stanic**. 12 z nich umísťte na pole pro obchodní stanice. Zbylé 3 ponechte stranou, budete je rozmísťovat na mapu později.
 - 1 kartu od každého typu přepravy: **silniční, železniční, námořní**.
 - Vaše karty přepravy jsou **veřejná informace**, takže je v průběhu hry musí všichni hráči vidět.
 - 1 kartu města** z balíčku karet měst. Kartu si můžete prohlédnout, ale prozatím ji umísťte lícem dolů před sebe.
 - Vaše karty měst jsou **veřejná informace**, takže je v průběhu hry musí všichni hráči vidět, nicméně první kartu si **prozatím nechte pro sebe, až do kroku 10 přípravy hry**.
 - 2 karty úkolů** z balíčku úkolů. Jednu z nich si vyberte a nechte si ji lícem dolů před sebou, druhou vraťte dospodu balíčku úkolů.
 - Vaše karty úkolů jsou **tajné**, jejich počet je však veřejná informace.
- Hráč, který naposledy převážel nějaký náklad, bude začínajícím hráčem. Poté proveďte následující kroky:
 - Začínající hráč** umístí jednu ze svých 3 zbylých obchodních stanic na políčko nejvíce vlevo na stupnici pořadí hráčů v následujícím kole a **ihned získá uvedený bonus** (1 kartu silniční přepravy) ze zásoby.
 - Poté, ve **směru hodinových ručiček**, každý další hráč postupně umístí 1 svoji obchodní stanici na **další volné políčko** nejvíce vlevo na dané stupnici a **ihned získá uvedený bonus**.
 - Poté přesuňte všechny obchodní stanice nahoru na políčka pořadí hráčů aktuálního kola. Tyto stanice budeme označovat jako **ukazatele pořadí tahu**.
 - Ve hře 1 až 2 hráčů jsou použita pouze dvě políčka stupnice nejvíce vlevo, ve 3 hráčích tři políčka nejvíce vlevo, ve 4 hráčích jsou použita všechna čtyři políčka.
 -  Získejte 1 kartu silniční přepravy. (začínající hráč)
 -  Získejte 1 kartu železniční přepravy. (2. hráč)
 -  Získejte 1 kartu námořní přepravy. (3. hráč)
 -  Získejte 1 kartu jakéhokoliv typu přepravy. (4. hráč)
- Počínaje posledním hráčem v pořadí a **postupně směrem k začínajícímu hráči** si každý hráč vybere jednu kartu z nabídky karet měst a umístí jednu obchodní stanici na mapu do **města odpovídajícího zvolené kartě** (na jedno z polí poptávky). Tím každý hráč získá svoji **první obchodní stanici**.
 - Každý hráč si musí zvolit **jiné město**.
 - Pozor, kartu zvoleného města nezískáte. Karty prozatím nechte v nabídce karet měst.
 - Při výběru vezměte v potaz svoji kartu města, kterou zatím ostatní hráči neviděli. Zvolte dobře!
- V pořadí hráčů postupně každý hráč **odhalí svoji kartu města** získanou v 7. kroku a umístí svoji poslední zbylou obchodní stanici na mapu do **města odpovídajícího dané kartě** (na jedno z polí poptávky). Tím každý hráč získá svoji **druhou obchodní stanici**.
 - Poté umístí každý hráč právě odhalenou kartu města lícem nahoru poblíž svojí hráčské desky; to je hráčovo první **soukromé město**. **Od této chvíle jde o veřejnou informaci**.
 - Vaše **karty úkolů neodhalujte**, jsou tajné a až do konce hry je mají znát pouze jejich majitelé.
- Nyní jste připraveni zahájit hru!

The image displays the 'Cargo Empire' board game components and their placement on the board. The board features a map of Europe with various cities and routes. The components are numbered as follows:

- 1**: A red arrow icon, with a quantity of **x24** indicated.
- 2**: Three sets of cards, each containing a grid of icons.
- 3**: Three cards showing different types of cargo vehicles (truck, train, ship).
- 4**: A card showing a building icon.
- 5**: A card showing a satellite icon.
- 6**: A card showing a map of Europe.
- 7**: A card showing a red arrow icon, with a quantity of **x12** indicated.
- 8**: A card showing a grid of icons.
- 9**: A card showing a map of Europe with a red arrow icon.
- 10**: A card showing a map of Europe with the city of LISBON highlighted.

Additional components include:

- Map cards for MADRID, AMSTERDAM, ROME, and LONDON.
- A 'TURN ORDER' track with a red arrow icon and numbers 2 through 24.
- Various city cards (e.g., Edinburgh, London, Amsterdam, Berlin, Warsaw, Kiev, Frankfurt, Vienna, Munich, Zurich, Madrid, Marseille, Tokyo, Seoul, Moscow, St. Petersburg, Berlin, Rome, Athens) with 'LV1' labels.

Průběh hry

Hra je rozdělena do 3 kol, v každém z nich proběhnou **2 fáze** (kromě třetího, kdy se odehraje jen jedna fáze):

I. Fáze akcí

II. Fáze údržby

Hra končí po fázi akcí ve třetím kole.

I. Fáze akcí

V pořadí hráčů každý hráč odehraje vždy jeden tah, dokud všichni neodehrají 4 tahy. To odpovídá počtu obchodních stanic na hráčské desce každého hráče pro dané kolo. V každém tahu odeberete z hráčské desky jednu obchodní stanicí, díky čemuž v každé chvíli budete mít přehled, kolik akcí vám zbývá v daném kole i do konce hry.

Tah hráče

V každém tahu provedete postupně následující 4 kroky:

1. **Naplánování přepravy**
2. **Zajištění přepravy**
3. **Provedení přepravy a umístění obchodní stanice**
4. **Posun po stupnici rozvoje**

Podrobnosti o jednotlivých krocích:

1. Naplánování přepravy

Viz příklad A

Vyberte město, které zboží nabízí (**nabídkové město**), a jiné město, které zboží poptává (**poptávkové město**).

- V nabídkovém městě musí být alespoň jedna **vaše obchodní stanice** (na destičce města nebo na poli pro obchodní stanice vpravo od města).
- V **nabídkovém městě** musí být alespoň jedna **kostička zboží**.
- Na destičce **poptávkového města** musí být **volné pole poptávky** odpovídající barvy, jako má přepravované zboží z nabídkového města.
- **Město úrovně 3 (LV3)** nelze zvolit jako poptávkové ani nabídkové město. (*Města úrovně 3 již nemají destičku města a pole pro obchodní stanice jsou již obsazená.*)

2. Zajištění přepravy

Zahrajte z ruky karty přepravy, abyste přepravili jednu kostičku zboží z nabídkového města do poptávkového města, a to za následujících podmínek:



Přepravte zboží přes **jednu pozemní cestu**. Pozemní cesta je vyobrazena jako koleje a vede z jednoho města do druhého.



Přepravte zboží přes **jednu nebo dvě pozemní cesty**.



Přepravte zboží z **jednoho přístavního města do jiného přístavního města**. Přístavní město má symbol přístavu (kotva).

Viz příklad B

- Můžete zahrát jednu i více karet pro zajištění jedné přepravy.
- Kartou železniční přepravy můžete přepravit zboží přes jednu nebo dvě pozemní cesty.

Není však možné tyto dvě přepravy rozdělit a vložit mezi ně přepravu jinou kartou.

Viz příklad C

- Karty zahrané v jednom tahu **musí být použity efektivně**. Pokud lze přepravu zajistit i bez některé ze zahranych karet, nelze takovou kartu zahrát.

To znamená, že nelze použít karty silniční a železniční přepravy pro přepravu zboží přes dvě pozemní cesty. Je možné zahrát jednu kartu železniční přepravy, nebo dvě karty silniční přepravy.

Viz příklad D

- **Při přepravě je nutné zvolit nejkratší možnou trasu** pro přepravu zboží z nabídkového do poptávkového města; není možné zahrát více karet a přepravovat oklikou.

Viz příklad E

- **Nicméně není povinné využít kartu námořní přepravy**, místo ní je možné zahrát více karet silniční a železniční přepravy a přepravovat zboží pozemními cestami.
- Ve svém tahu **musí hráč provést přepravu** (pokud je to možné), i když se nejedná o ideální variantu. **Není možné dobrovolně se vzdát tahu.**
- Pokud není možné provést přepravu, kterou hráč plánoval, musí se vrátit do kroku 1. *Naplánování přepravy* a vybrat jinou kombinaci nabídkového a poptávkového města.
- V případě, že hráč **nemůže přepravit žádné zboží** (kvůli nedostatku karet nebo nabídky/poptávky na mapě), musí svůj tah přeskočit. Místo normálního tahu poté provede **jednu z** následujících možností:
 - Vybere město úrovně 1 nebo 2 (LV1 nebo LV2), ve kterém má obchodní stanici, a doplní kostičky zboží na pole nabídky.
 - Vezme si do ruky po jedné kartě od každého druhu přepravy (silniční, železniční, námořní).



Šárka (červený hráč) má následující možnosti.

- Zvolit si Varšavu (**Warsaw**) jako nabídkové město a přepravit zboží do Kodaně (**Copenhagen**; poptávkové město).
- Zvolit **Berlín** jako nabídkové město a přepravit zboží do Varšavy (**Warsaw**; poptávkové město).
- Zvolit **Berlín** jako nabídkové město a přepravit zboží do **Rigy** (poptávkové město).



Šárka (červený hráč) se rozhodne využít Varšavu (**Warsaw**) jako nabídkové město a přepravit zboží do Kodaně (**Copenhagen**; poptávkové město). Má následující možnosti:

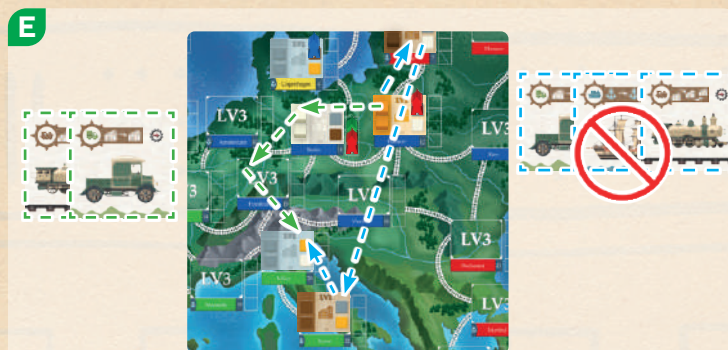
- Zahrát **2 karty silniční přepravy** a přepravit zboží přes dvě pozemní cesty.
- Zahrát **1 kartu železniční přepravy** a přepravit zboží přes dvě pozemní cesty.
- Zahrát **1 kartu silniční přepravy** a **1 kartu námořní přepravy**, nejprve přepraví zboží přes pozemní cestu do Rigy, poté přes námořní cestu.



Nicméně když se Šárka (červený hráč) rozhodne přepravit zboží z Varšavy (**Warsaw**) do Milána, nemůže zahrát 1 kartu železniční přepravy a 1 kartu námořní přepravy a přepravit zboží přes 1 pozemní cestu, poté přes námořní cestu z **Rigy** do Říma (**Rome**) a poté využít ještě 1 přepravu z karty železniční přepravy na přepravu zboží přes pozemní cestu do **Milána**.



Když Šárka (červený hráč) přepravuje zboží z Varšavy (**Warsaw**) do Kodaně (**Copenhagen**) přes pozemní cestu, **stačí zahrát 1 kartu železniční přepravy** (ta umožňuje přepravu přes 2 pozemní cesty), **nemůže zahrát 2 karty železniční přepravy ani 1 kartu železniční přepravy a 1 kartu silniční přepravy**.



V návaznosti na příklad D, když Šárka (červený hráč) přepravuje zboží z Varšavy (**Warsaw**) do **Milána**, může zahrát 2 karty silniční přepravy a 1 kartu námořní přepravy, aby tím zajistila přepravu zboží. Zajímalo by ji, zda by mohla místo toho zahrát **1 kartu silniční přepravy, 1 kartu železniční přepravy a 1 kartu námořní přepravy**, aby tak zajistila přepravu.

Odpověď je nikoli. V tomto případě je totiž možné při zahrání **1 karty silniční přepravy a 1 karty železniční přepravy** přepravit zboží z Varšavy do **Milána** přes **3 pozemní cesty**. Pokud by Šárka zahrála kartu námořní přepravy pro přepravu přes **Rigu**, **nejednalo by se už o nejkratší možnou trasu**.



Po zvážení všech okolností se Šárka nakonec rozhodne zahrát **1 kartu silniční přepravy a 1 kartu námořní přepravy**, aby přepravila zboží z Varšavy (**Warsaw**) do Kodaně (**Copenhagen**).

3. Provedení přepravy a umístění obchodní stanice

Přesuňte kostičku zboží, kterou přepravujete, do poptávkového města. Poté kostičku nahradte svojí obchodní stanicí.

Viz příklad F

- i. Z pole nabídky na destičce nabídkového města vezměte zvolenou kostičku zboží a naznačte s ní přepravu po trase, kterou jste zvolili v předchozích krocích, až do poptávkového města, na pole poptávky v barvě odpovídající kostičce.
- ii. Poté kostičku odstraňte a **vraťte ji do zásoby**.
- iii. Vezměte jednu obchodní stanici z hráčské desky ze sloupce právě probíhajícího kola a umístěte ji na pole poptávky, kam jste přepravovali zboží v kroku i.
- iv. Pokud jsou nyní zakryta obě pole poptávky na destičce města obchodními stanicemi, **město je povýšeno**:

Povýšení města

1. Nejprve zkontrolujte, zda jsou na této destičce města ještě nějaké **kostičky zboží** na polích nabídky.
 - Pokud jsou obě pole nabídky prázdná, jedná se o **bezchybné povýšení**, díky kterému hráč získá jako odměnu jeden posun navíc na stupnici rozvoje. Více viz následující sekci tahu hráče, krok 4. *Posun po stupnici rozvoje*.
 - Pokud se na destičce města nachází nějaké kostičky zboží, vraťte je do zásoby.
2. Přesuňte obě obchodní stanice z destičky města na pole pro obchodní stanice vpravo od města (na herním plánu).
 - Pořadí, v jakém jsou obchodní stanice přesunuty na herní plán, nehraje roli.
3. Zkontrolujte úroveň města:
 - Pokud se jedná o **město úrovně 1 (LV1)**, je povýšeno na úroveň 2 (LV2):
 - i. **Otočte destičku města na stranu s nápisem LV2 (úroveň 2)**.
 - ii. **Doplňte kostičky zboží v odpovídající barvě na obě pole nabídky daného města**.
 - Pokud se jedná o město úrovně 2 (LV2), je povýšeno na úroveň 3 (LV3):
 - i. **Odstraňte destičku města ze hry**.

Viz příklad G

Viz příklad H

- Od chvíle, kdy je destička města odstraněna ze hry, jedná se o město úrovně 3 (LV3). Města úrovně 3 nenabízí zboží, nenachází se v nich tedy žádné kostičky zboží a není je ani kam umístit, **nemohou tedy plnit funkci nabídkového ani poptávkového města**.

ii. Když je město povýšeno na úroveň 3 (LV3), odpovídající karta města se stane **nadbytečnou**.

- Pokud se daná karta města nachází v nabídce karet měst, **přesuňte ji dospodu balíčku karet měst** a přidejte do nabídky novou kartu.
- Pokud od té chvíle danou kartu města **přidáte do nabídky**, ihned ji přesuňte dospodu balíčku karet měst a přidejte do nabídky novou kartu.


iii. Pokud danou kartu města vlastní některý z hráčů, **neděje se nic**. Kartu si nechá.


4. Posun po stupnici rozvoje

Posuňte své ukazatele na stupnici rozvoje na základě odměn za přepravu, městských odměn a odměn za bezchybné povýšení, které jste v tomto kole obdrželi.

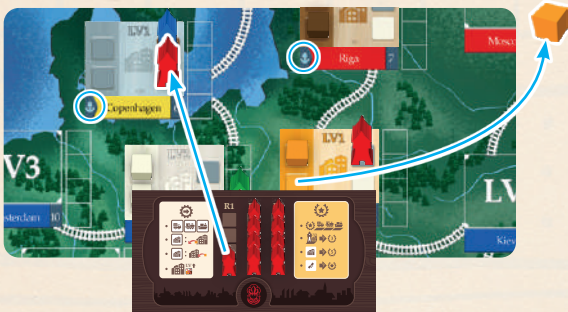
Viz příklad I

i. Získání odměny za přepravu

Za každou kartu přepravy zahraniou v kroku 2. *Zajištění přepravy* (str. 8) posuňte odpovídající ukazatel (auto, vlak, loď) o jedno pole **za každou ikonu posunu**  na zahraniých kartách.

- Pozor, odměny za přepravu **nelze** využít pro posun **jiných ukazatelů** než toho, který je na **zahrané kartě**.
- Při úplně prvním posunu každého ukazatele si hráč zvolí **horní nebo spodní trasu** na stupnici rozvoje. Ukazatel nemůže tuto trasu měnit v rámci jedné stupnice rozvoje; **zůstane na zvolené trase, dokud nedorazí na místo křížení** (a také na konci poslední stupnice, kdy se přesune do sekce s vítěznými body na desce rozvoje).
- Na konci každé z prvních dvou stupnic rozvoje se nachází místo křížení. To se počítá jako běžné pole rozvoje a váš ukazatel zde může ukončit posun, případně pokračovat na jedné z tras (**zde se lze rozhodnout, po které trase pokračovat – horní, nebo spodní**).
- **Na konci třetí stupnice rozvoje začíná stupnice rozvoje s vítěznými body** (je předtíštěná přímo na desce rozvoje). Jakmile tam váš ukazatel dorazí, pokračuje dále směrem nahoru (**od nejspodnějšího místa se 2 vítěznými body**; ) v rámci vertikální části rozvoje. Od té chvíle se posun provádí o jedno pole nahoru.

F



V návaznosti na A Šárka (červený hráč) vezme **oranžovou kostičku zboží** z Varšavy (**Warsaw**) a naznačí její přepravu přes **Rigu** až do Kodaně (**Copenhagen**), poté kostičku vrátí do zásoby.

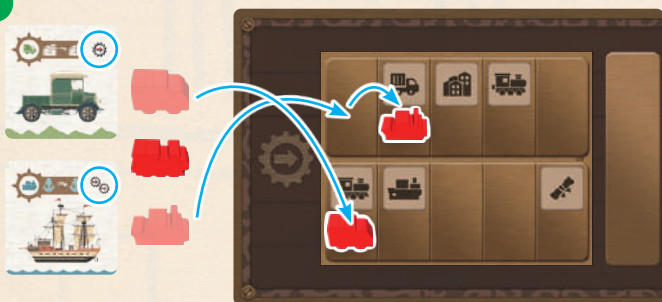
Poté Šárka umístí svoji obchodní stanici na **oranžové pole poptávky v Kodani**.

G



Šárka (červený hráč) i Petra (modrý hráč) přesunou každá svoji obchodní stanici na pole pro obchodní stanice vpravo od Kodaně (**Copenhagen**). Poté **otočí destičku města pro Kodaně** a **doplní kostičky zboží** odpovídající barvy.

I

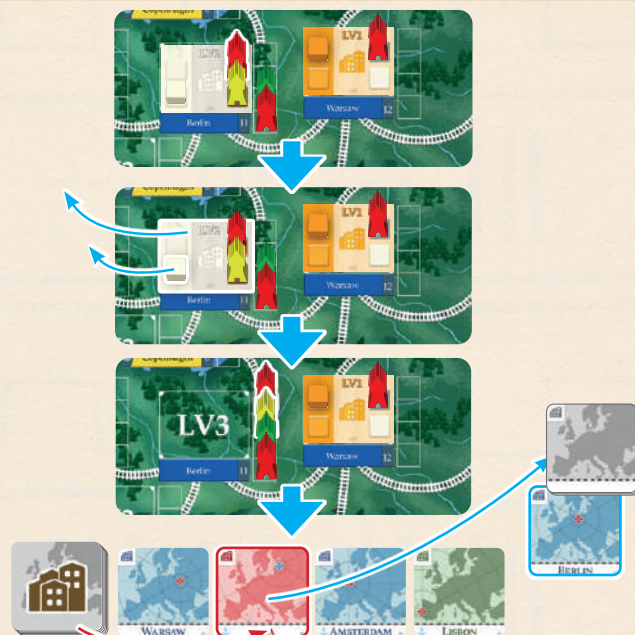


Šárka (červený hráč) zahraje v tomto tahu 1 kartu silniční přepravy a 1 kartu námořní přepravy. Její odměna za přepravu je tedy **1 posun auta** (ukazatel rozvoje silniční přepravy) a **2 posuny lodě** (ukazatel rozvoje námořní přepravy).

Šárka posune svoje auto o 1 pole, přičemž si **zvolí spodní trasu**.

Poté posune svoji loď o 2 pole, přičemž si tentokrát **zvolí horní trasu**.

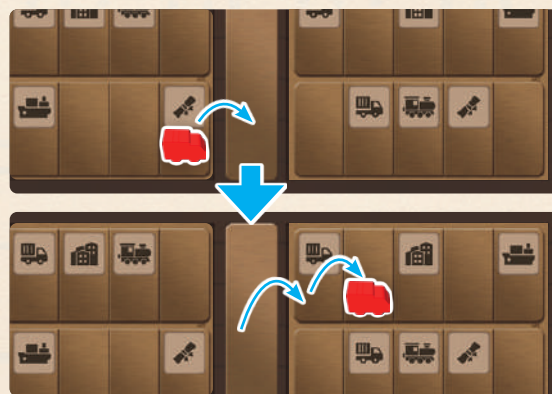
H



Šárka (červený hráč) povýšila **Berlín, město úrovně 2 (LV2)**.

Nyní **vrátí kostičku zboží z Berlína do zásoby**. Šárka i Marek (žlutý hráč) přesunou svoje obchodní stanice na pole pro obchodní stanice vpravo od Berlína. Šárka poté **odstraní destičku města pro Berlín ze hry**.

Nakonec Šárka **přesune kartu města pro Berlín z nabídky karet měst doprodu** balíčku karet měst a přidá do nabídky novou kartu.



V pozdějším tahu Šárka **posune svoje auto o 3 pole**. Poté, co dorazí na místo křížení, se rozhodne **zvolit pro zbývající pole posunu horní trasu**.

ii. Městské odměny

Viz příklad J

Zkontrolujte, zda se **nabídkové a poptávkové město** shodují s kartou v **nabídce karet měst** či s některým z vašich **soukromých měst**. Za každou takovou shodu máte nárok na městskou odměnu (*posun navíc s jedním z ukazatelů*).

- Pokud shoda nastala u obou měst (u nabídkového i poptávkového), **máte nárok na dvě odměny** (*dva posuny navíc*).

iii. Odměna za bezchybné povýšení

Viz příklad K

Pokud jste v tomto tahu provedli bezchybné povýšení města, máte nárok ještě na **odměnu za bezchybné povýšení** (*posun navíc s jedním z ukazatelů*).

- Pozor, tuto odměnu získáte pouze za bezchybné povýšení; normální povýšení žádnou odměnu neposkytuje.

iv. Získání odměn za městské odměny a bezchybné povýšení

Dle odměn, na které máte nárok z kroků 4. ii a 4. iii, posuňte svoje ukazatele o odpovídající počet polí.

- Posuny z těchto odměn lze využít **pouze** pro posun **ukazatelů, které jste posouvali** v rámci kroku 4. i. (tedy hráli jste odpovídající karty).
- Pokud jste v tomto tahu hráli kartu/karty pouze jednoho druhu přepravy, můžete posunout pouze odpovídající ukazatel. Pokud jste hráli karty více druhů přepravy, můžete městské odměny a odměnu za bezchybné povýšení jakkoliv rozdělit mezi tyto ukazatele (případně je využít pouze pro jeden ukazatel).

Bonusy z rozvoje

Viz příklad L

Když se některý z vašich ukazatelů posune na pole s bonusem (případně přes něj), **okamžitě obdržíte vyznačený bonus z rozvoje**:



– **Veźměte si 1 kartu silniční přepravy.**



– **Veźměte si 1 kartu železniční přepravy.**



– **Veźměte si 1 kartu námořní přepravy.**

- Karty přepravy nemají omezené množství. Pokud by došly karty v zásobě, použijte vhodnou náhradu.



– **Veźměte si 1 kartu města z nabídky karet měst.** Umístěte ji lícem nahoru poblíž svojí hráčské desky; od této chvíle jde o **soukromé město**, které můžete pro zisk městské odměny **využít pouze vy**. Poté přidejte do nabídky novou kartu:

- Pokud by **nově přidané město bylo již úrovně 3** (lze vidět na mapě), přesuňte tuto kartu dospodu balíčku karet měst a přidejte nové město do nabídky.
- Pokud by došly karty v balíčku karet měst, použijte prázdnou kartu města. Pokud by i ty došly, použijte vhodnou náhradu.



– **Veźměte si 2 karty úkolů** z balíčku karet úkolů, **jednu z nich si nechte**, druhou vraťte dospodu balíčku karet úkolů.

- Dávejte pozor, abyste neodhalili své karty úkolů, jsou **tajné** (jejich počet je veřejná informace).
- Pokud dojdou karty úkolů, hráči **již nemohou další karty získat**.

Bonus z rozvoje obdržíte i v případě, kdy se při posunu vašeho ukazatele nezastaví přímo na poli s bonusem, ale jen skrz něj projde. Pro zisk bonusu **není nutné**, aby na takovém poli ukazatel ukončil pohyb.

Protože bonus z rozvoje obdržíte vždy okamžitě poté, co na dané pole vstoupí některý z vašich ukazatelů, **doporučujeme každý bonus vždy hned vyhodnotit**, než bude ukazatel případně pokračovat v posunu po stupnici (a případně dojde k rozhodování, zda má pokračovat horní, či spodní trasou).

- **Strategický tip:** posuny získané za městské odměny a bezchybné povýšení případně přiřazujte svým ukazatelům **až poté**, co vyhodnotíte ikony bonusů se ziskem karty města a karty úkolu. Díky tomu můžete využít informace, jež vám poskytnou nově přidané karty města a karty úkolu, které si necháte.

J

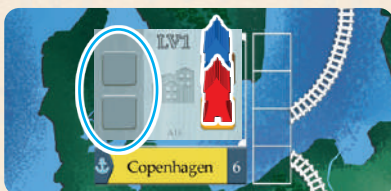


V návaznosti na příklad I víme, že Šárka (červený hráč) v tomto kole přepravuje zboží z Varšavy (**Warsaw**) do Kodaně (**Copenhagen**).

Protože Kodaň je Šárčino **soukromé město**, má nárok na městskou odměnu. Varšava je **aktuálně veřejné město**, takže má Šárka nárok na další městskou odměnu.

Tím pádem je celkový součet městských odměn za Šárčinu přepravu 2 posuny navíc.

K



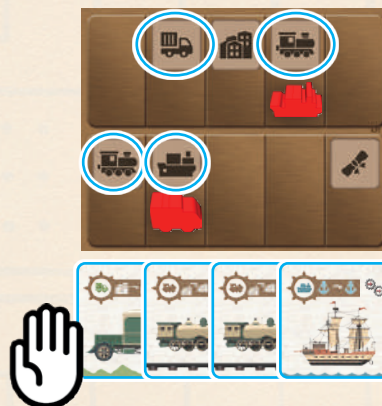
V návaznosti na příklady I a J víme, že Šárka povýšila Kodaň (**Copenhagen**) ve chvíli, kdy na destičce města nebyla žádná kostička zboží, tedy šlo o **bezchybné povýšení**.

Šárka tedy má nárok na odměnu za bezchybné povýšení (posun navíc s jedním z ukazatelů).



Šárka tedy má celkově nárok na **2 posuny navíc za městské odměny** a **1 posun navíc za odměnu za bezchybné povýšení**. Tyto posuny navíc může rozdělit dle své volby mezi auto (ukazatel silniční přepravy) a loď (ukazatel námořní přepravy). Nakonec se rozhodne posunout loď o 2 pole navíc a auto o 1 pole navíc.

L



V návaznosti na příklady I až K víme, že Šárčino auto se posunulo na **ikonu vlaku** a **loď** v rámci spodní trasy a její loď se posunula na **ikonu auta** a **vlaku** v rámci horní trasy. Vezme si tedy **1 kartu silniční přepravy**, **2 karty železniční přepravy** a **1 kartu námořní přepravy**.



Její loď se také posunula na ikonu města v rámci horní trasy. Může si tedy vzít 1 kartu města z nabídky karet měst. Vybere si kartu **Amsterdamu** a umístí ji lícem nahoru ke své hráčské desce. Poté přidá novou kartu z balíčku měst do nabídky.



Kdyby se některý z Šárčiniých ukazatelů posunul na **ikonu úkolu**, vzala by si **2 karty úkolů** z balíčku karet úkolů, **jednu z nich si nechala** a **druhou vrátila** dospodu balíčku karet úkolů.

II. Fáze údržby

Ve třetím kole přeskočte fázi údržby a přejděte na závěrečné bodování.

Až všichni hráči dokončí své 4 tahy, neměly by jim na hráčských deskách zůstat žádné obchodní stanice pro dané kolo. Fáze akcí tím končí. V rámci fáze údržby proveďte následující:

1. Určení pořadí ukazatelů
2. Nové pořadí kola

1. Určení pořadí ukazatelů

Viz příklad M

Uřčete pořadí hráčů podle toho, jak daleko posunuli své ukazatele na desce rozvoje. Tím určíte pořadí hráčů pro následující kolo.

- **Uřčete pořadí každého druhu ukazatele zvlášť, počínaje autem přes vlak až po loď** (ve hře 1 či 2 hráčů budete řešit pořadí pouze auta a vlaku).
- Hráč, jehož ukazatel byl již vyhodnocen jako vítězný, už se dalšího vyhodnocování pořadí neúčastní.
- V případě remízy vítězí ukazatel hráče, který **byl na tahu dříve** v rámci právě končícího kola.
 - i. Hráč, **jehož auto zvítězilo mezi auty**, umístí svůj **ukazatel pořadí na ikonu auta** a vezme si kartu silniční přepravy.
 - ii. Ze zbývajících hráčů si hráč, jehož vlak zvítězil mezi vlaky, umístí svůj **ukazatel pořadí na ikonu vlaku** a vezme si kartu železniční přepravy.
 - iii. Ze zbývajících hráčů si hráč, jehož loď zvítězila mezi loděmi, umístí svůj **ukazatel pořadí na ikonu lodi** a vezme si kartu námořní přepravy.
 - iv. Poslední zbývajícím hráč umístí svůj ukazatel pořadí na ikonu **?** a vezme si jednu libovolnou kartu přepravy dle své volby.
- Každý hráč umístí svůj ukazatel pořadí pouze jedenkrát, tedy **každý hráč si vezme přesně jednu kartu**.
- Ve hře 1/2/3 hráčů využijete pouze 2/2/3 pole pořadí nejvíce vlevo. Ve hře 1 či 2 hráčů si nikdo nevezme kartu námořní přepravy.

2. Nové pořadí kola

Přesuňte všechny ukazatele pořadí o řádek výš do polí pro pořadí v aktuálním kole. Dodržte jejich pořadí.

Konec hry a bodování

Hra končí poté, co skončí fáze akcí třetího kola. Hráči poté získají vítězné body (VB) z těchto zdrojů:

1. **Stupnice rozvoje**
2. **Města úrovně 3 (LV3)**
3. **Karty měst**
4. **Karty úkolů**

Podrobnější bodování viz níže:

1. Stupnice rozvoje

Viz příklad N

Každý z vašich ukazatelů (auto, vlak, loď) přinese tolik vítězných bodů, kolik ukazuje pole, na kterém ukazatel stojí, v rámci vertikální části desky rozvoje.

2. Města úrovně 3 (LV3)

Viz příklad O

Každá z vašich obchodních stanic umístěných ve městě úrovně 3 (LV3) přinese **3 vítězné body**.

3. Karty měst

Každá karta města, kterou máte, přinese **5 vítězných bodů** (včetně prázdných karet měst).

4. Karty úkolů

Každá karta úkolu přinese odpovídající počet vítězných bodů v závislosti na tom, jak jste úkol zvládli splnit. Na str. 16 najdete podrobnější popis karet úkolů.

Jakmile máte sečtené vítězné body, stává se vítězem hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. Přečtete mu následující text:

Gratulujeme! Vaši firemní strategii budou ekonomové studovat a obdivovat ještě stovky let. Kdybychom řídili naše deskoherní vydavatelství tak jako vy svoji firmu, už jsme dávno na Havaji!

V případě remízy vítězí ten z remizujících hráčů, který získal nejvíce bodů ze stupnice rozvoje.

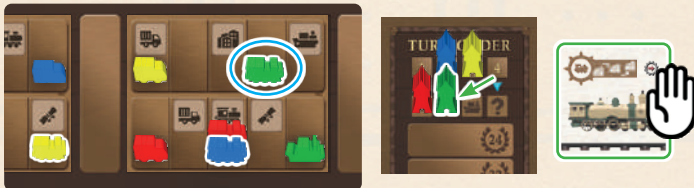
Pokud remíza trvá, postupujte na další bodovací kroky (2. až 4.), dokud neurčíte jasného vítěze.

Pokud je stále remíza, vítězí hráč, který byl dříve na tahu v posledním kole.

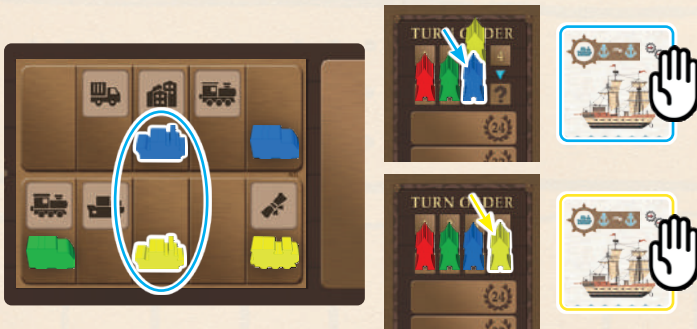
M



Ve fázi údržby na konci kola došlo k porovnání **auta** všech hráčů, Šárka (červený hráč) a Marek (žlutý hráč) mají **remízu na prvním místě**. Protože Šárka **byla na tahu dříve** v rámci právě skončeného kola, umístí svůj ukazatel pořadí na pole nejvíce vlevo na stupnici pořadí hráčů v následujícím kole a ihned si vezme **jednu kartu silniční přepravy**.



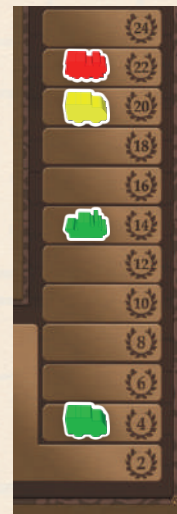
Další krok je porovnání **vlaků** všech hráčů kromě Šárky. David (zelený hráč) je ve vedení, umístí tedy svůj ukazatel pořadí na další dostupné pole nejvíce vlevo na stupnici pořadí hráčů v následujícím kole a ihned si vezme **jednu kartu železniční přepravy**.



Další krok je porovnání **lodí** zbývajících hráčů (mimo Šárku a Davida). Marek (žlutý hráč) a Petra (modrý hráč) mají **remízu na prvním místě**. Protože Petra **byla na tahu dříve** v rámci právě skončeného kola, umístí svůj ukazatel pořadí na další dostupné pole nejvíce vlevo na stupnici pořadí hráčů v následujícím kole a ihned si vezme **jednu kartu námořní přepravy**.

Marek umístí svůj ukazatel na poslední dostupné pole a ihned si **vezme jednu kartu jakéhokoliv typu přepravy**. Vybere si kartu námořní přepravy.

N

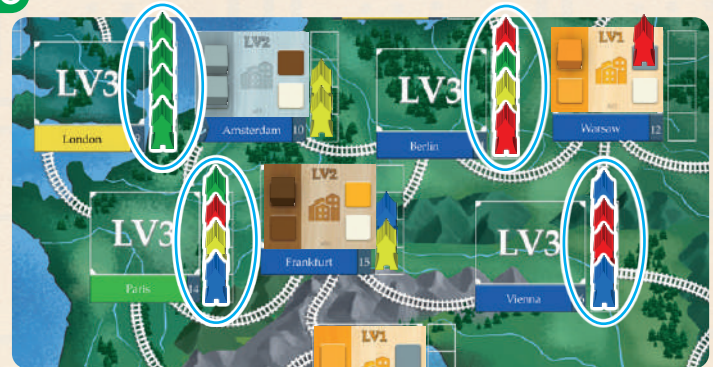


Na konci hry jsou ukazatele na desce rozvoje seřazeny dle obrázku:

Šárka (červený hráč) získá 22 VB za pozici na desce rozvoje.

- Marek (žlutý hráč) získá 20 VB za pozici na desce rozvoje.
- David (zelený hráč) získá 14 + 4 VB za pozice dvou ukazatelů na desce rozvoje.
- Petra (modrý hráč) nezíská žádné VB, protože žádný její ukazatel se nedostal na vertikální část desky rozvoje.

O



Na konci hry jsou na herním plánu celkem 4 města úrovně 3 (LV3):

Šárka (červený hráč) má v daných městech celkem 5 obchodních stanic, za což získá 15 VB.

Marek (žlutý hráč) má v daných městech celkem 2 obchodní stanice, za což získá 6 VB.

David (zelený hráč) má v daných městech celkem 6 obchodních stanic, za což získá 18 VB.

Petra (modrý hráč) má v daných městech celkem 3 obchodní stanice, za což získá 9 VB.

Popis karet úkolů

Svoje karty úkolů ponechte během hry tajné. Odhalíte je a obodujete až na konci hry. Vaše karty úkolů jsou tajné, jejich počet je ale veřejná informace. „Přítomnost“ v tomto kontextu znamená, že máte ve městě jednu či více obchodních stanic (ať už na destičce města, nebo na poli pro obchodní stanice vpravo od města).



Získejte 3 VB za každou sadu červeného a modrého města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu červeného a zeleného města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu červeného a žlutého města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu modrého a zeleného města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu modrého a žlutého města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu zeleného a žlutého města s vaší přítomností.



Získejte 3 VB za každou sadu města s přístavem a bez přístavu s vaší přítomností.



Získejte 6 VB za každou sadu červeného, modrého, zeleného a žlutého města s vaší přítomností.



Získejte 1 VB za každé město ve vaší nejdelší síti pevninských měst. Započítejte i všechny odbočky. Pokud máte více sítí o stejné délce, počítejte pro tento úkol pouze jednu z nich.



Získejte 6 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 červených městech, případně 12 VB, pokud máte přítomnost v 6 červených městech.



Získejte 6 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 modrých městech, případně 12 VB, pokud máte přítomnost v 6 modrých městech.



Získejte 6 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 zelených městech, případně 12 VB, pokud máte přítomnost v 6 zelených městech.



Získejte 6 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 žlutých městech, případně 12 VB, pokud máte přítomnost v 6 žlutých městech.



Získejte 5 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 městech s přístavem, případně 10 VB, pokud máte přítomnost v 6 a více městech s přístavem.



Získejte 5 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 městech bez přístavu, případně 10 VB, pokud máte přítomnost v 6 a více městech bez přístavu.



Získejte 5 VB, pokud máte 3 či 4 karty měst, případně 10 VB, pokud máte 5 a více karet měst.



Získejte 5 VB, pokud máte přítomnost ve 4 či 5 městech úrovně 2, případně 10 VB, pokud máte přítomnost v 6 a více městech úrovně 2.



Získejte 3 VB za každé město úrovně 3, v kterém máte přítomnost.



Získejte 10 VB, pokud máte 4 obchodní stanice v jednom městě.



Získejte 3 VB za každé město, v němž máte přesně 2 obchodní stanice.



Získejte 5 VB, pokud máte 3 či 4 karty úkolů, případně 10 VB, pokud máte 5 a více karet úkolů.



Získejte 8/5/4 VB (ve hře 2/3/4 hráčů; ikonu pro hru v 5 hráčích ignorujte) za každé auto, které je za vaším autem na stupnici rozvoje.



Získejte 8/5/4 VB (ve hře 2/3/4 hráčů; ikonu pro hru v 5 hráčích ignorujte) za každý vlak, který je za vaším vlakem na stupnici rozvoje.



Získejte 8/5/4 VB (ve hře 2/3/4 hráčů; ikonu pro hru v 5 hráčích ignorujte) za každou loď, která je za vaší lodí na stupnici rozvoje.

Za poslední tři úkoly nezískáte VB za ukazatele, které jsou na stejné úrovni jako váš ukazatel.

Varianty hry

Dopravní impérium nabízí možnost si hru ozvláštnit následujícími variantami. Dle své volby je můžete zapojit jednotlivě nebo i více z nich zároveň.

Schopnosti klanů

Každý klan má 3 schopnosti, zobrazené na hráčské desce. První z nich je schopnost klanového erbu, která platí pro klanový erb umístěný na herním plánu. Zbývající dvě schopnosti vyžadují pro své použití platbu kostiček zboží.

Příprava hry

- V kroku 7 přípravy hry použijte druhou stranu hráčských desek, která zobrazuje klanové schopnosti.

Poznámka: Hráč s fialovým klanem si vezme komponenty v jedné ze zbývajících barev.

- Po ukončení přípravy hry si v pořadí tahů prvního kola každý hráč umístí svůj klanový erb na **jakékoliv město** na herním plánu.
 - o Tím má každý hráč k dispozici první město, v němž platí schopnost klanového erbu. Během hry bude možné klanový erb přesouvat do jiných měst.
 - o V jakékoliv chvíli (tedy i během přípravy hry) může být v jednom městě více než jeden klanový erb.

I. Fáze akcí

- Při přepravě zboží si **kostičku zboží ponechte u sebe** namísto vrácení do zásoby.
 - o Obchodní stanici umístíte do poptávkového města jako obvykle.
 - o Pozor, při umísťování první a druhé obchodní stanice (během přípravy hry) si kostičky zboží nenecháváte.
- **Kdykoliv během svého kola můžete aktivovat klanovou schopnost** tím, že do zásoby odevzdáte jakékoliv 2 kostičky zboží.
 - o Aktivace klanové schopnosti nestojí žádnou akci.
 - o Klanovou schopnost nelze aktivovat v tazích jiných hráčů.
 - o Pokud máte dostatek kostiček zboží, můžete aktivovat klanovou schopnost vícekrát za kolo (případně obě klanové schopnosti).
 - o Váš klanový erb na herním plánu poskytuje trvalý efekt (dle vaší hráčské desky). Za využití tohoto efektu **není nutné platit kostičky zboží**.
 - o Na konci hry jsou nevyužitá zboží bezcenná, žádné VB nepřináší.

II. Fáze údržby

Beze změny.

Konec hry a bodování

Obecně beze změny, nicméně u dvou klanů je nutné vzít v potaz jejich schopnosti:

- Na konci hry se rodina Tino (modrý klan) může rozhodnout, že bude město, v němž se nachází jejich klanový erb, považovat za přístav. Pokud se tak rozhodne, **platí toto rozhodnutí pro všechny karty úkolů a není již možné ho změnit**.
- Rodina Kasha (fialový klan) **nemůže** zaplatit kostičky zboží, aby si na konci hry vypůjčila klanovou schopnost rodiny Tino.

Specifika klanů při použití s jinými variantami

- Při hře s jedním či více Špeditéry (umělý hráč) **nepoužívají** Špeditéři klanové schopnosti a **nenechávají** si kostičky zboží. Na konci hry při bodování získají Špeditéři **dvojnásobný počet VB** za karty měst a karty úkolů.
- Při hře s vazaly nepoužívají vazalové klanové schopnosti a hráči si nenechávají kostičky zboží za přepravu zboží, kterou provádí vazalové.

Popis klanových schopností

Mluvěcí Minn Erestdon

(HOSPODÁŘSKÁ KOMORA ERESTDONŮ)

Minn Erestdonová byla od dětství vychovávána k vůdcovství a nakonec se stala jednou z nejmladších mluvčích Nejvyšší rady v historii. Svůj titul si díky obratnému politickému manévrování udržela více než deset let.

Klan Erestdonů má silnou pozici v politice i ekonomice na celém kontinentu, pod jeho kontrolou je řada městských rad a velkých korporací.



Komisař Mondor Glat

(AKADEMICKÉ SPOLKY GLATŮ)

Mondor Glat je prastarý elf, který žije již více než 300 let a je autorem více než 500 knih z různých oborů. Pevně věří, že vědomosti jsou silnější než bohatství a autorita.

Akademici sdílejí znalosti, ale střeží hlubší porozumění před veřejností. Obávají se zkázy, pokud by se nebezpečné informace dostaly do nesprávných rukou. Mezi Glaty najdete také výjimečně talentované a zkušené zemědělce.



Žlutý klan – Hospodářská komora Erestdonů **Viz příklad P**



Klanový erb: Když si toto město vyberete jako nabídkové/poptávkové město, **můžete zahrát jakékoliv 2 karty přepravy a úspěšně přepřavit zboží** (ignorujte všechna omezení).



Přesuňte svůj klanový erb do jakéhokoliv města na herním plánu.



Vezměte si 1 kartu silniční přepravy.

Zelený klan – Akademické spolky Glatů **Viz příklad Q**



Klanový erb: Když si toto město vyberete jako nabídkové/poptávkové město, můžete přepřavit **kostičku jakéhokoliv zboží**, i když barva kostičky neodpovídá poli poptávky v poptávkovém městě.



Přesuňte svůj klanový erb do jakéhokoliv města na herním plánu.

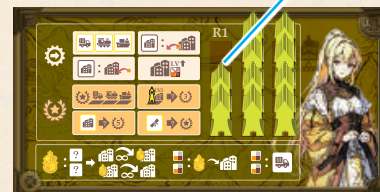


Přesuňte 1 kostičku zboží z jakéhokoliv města na volné pole nabídky odpovídající barvy na destičce jiného města.

P



Marek (žlutý hráč) zvolil Řím (**Rome**) jako nabídkové město a přepravuje zboží do Kyjeva (**Kiev**) jako poptávkového města. Využije svoji klanovou schopnost, aby mohl zahrát **2 jakékoliv karty přepravy** a úspěšně přepravit zboží, přičemž **ignoruje všechna omezení** (a také délku trasy).



Marek si k sobě vezme oranžovou kostičku zboží z Říma. Do Kyjeva umístí svoji obchodní stanicí.



Marek získá odměny **za dvě zahraniční karty přepravy** (silniční a železniční). Získá také případné městské odměny a odměnu za bezchybné povýšení; tyto odměny může využít pouze k posunu auta a/nebo vlaku.

Q



David (zelený hráč) zvolil Londýn (**London**) jako nabídkové město a přepravuje zboží do **Amsterdamu** jako poptávkového města. Nejprve však zaplatí 2 kostičky zboží, aby aktivoval svoji klanovou schopnost a **přesunul bílou kostičku zboží z Dublinu do Londýna**.



Poté zaplatí ještě další 2 kostičky zboží, aby přesunul svůj klanový erb do Londýna, díky čemuž **bude moci přepravit kostičku zboží jakékoliv barvy** (nezávisle na barvě pole poptávky v poptávkovém městě).

David poté zahraje kartu železniční přepravy, přepraví bílou kostičku zboží do Amsterdamu a vezme si ji k sobě, do Amsterdamu umístí svoji obchodní stanicí na kterékoliv volné pole.

Lady Hungyah Lockriel

(DŮLNÍ KARTEL LOCKRIELŮ)

Hungyah Lockrielová vládne firmě železnou rukou a snaží se naplňovat a překonat odkaz své babičky, staví na svém bystrém obchodním duchu a nadání pro hledání nových zdrojů příjmů.

Klan Lockrielů nashromáždil během věků obrovské bohatství díky těžbě drahých kovů a paliv. Kromě toho jsou také zodpovědní za vybudování více než poloviny infrastruktury kontinentu.



Dr. Bombard Hyde

(OBCHODNÍ DRUŽSTVO KASHŮ)

Geniální vynálezce Bombard Hyde pevně věří, že odhodlání a píle vždy přinesou úspěch. Je držitelem nejvíce patentů na světě a svými revolučními přístroji a výrobky se neustále dostává na titulní stránky novin.

Klan Kashů se od ostatních klanů odlišuje tím, že s jejich jménem nejsou spojeny žádné příbuzenské vazby. Jejich organizace je mnohem plošší a před pokrevní linií dávají přednost zásluhám, což přitahuje jedince unavené staletým nepotismem.



Červený klan – Důlní kartel Lockrielů



Klanový erb: **Pouze vy můžete toto město vybrat** jako nabídkové/poptávkové město pro přepravu zboží.



Přesuňte svůj klanový erb do jakéhokoliv města na herním plánu.



Jednou za tah můžete využít jednu kartu železniční přepravy k přepravě zboží až přes 3 pozemní cesty (*namísto 2*) a posunu vašeho vlaku o 2 pole na stupnici rozvoje (*namísto 1*).

Admirál Cabar Tino

(OBCHODNÍ FLOTILA TINOŮ)

Cabar Tino je vůdce klanu Tinoů. Miluje průzkum oceánů, a proto ho obvykle najdete v plovoucím velitelství klanu někde na širém moři. Je odborníkem na námořní problematiku a vlastní velkou sbírku map světa.

Klan Tinoů je proslulý svými rozsáhlými obchodními sítěmi a působivou flotilou obchodních lodí, které brázdí všechny vodní cesty kontinentu.



Fialový klan – Obchodní družstvo Kashů

Viz příklad R



Klanový erb: Když si toto město vyberete jako nabídkové/poptávkové město, obdržíte **1 posun navíc v rámci městské odměny**.



Přesuňte svůj klanový erb do jakéhokoliv města na herním plánu.



Pro tento tah si můžete vypůjčit klanovou schopnost jiného hráče ve hře (podle toho, kde je jeho klanový erb). Může být aktivováno vícekrát pro zkombinování různých schopností.

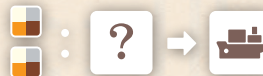
Modrý klan – Obchodní flotila Tinoů



Klanový erb: Toto město můžete **považovat za přístav**.



Přesuňte svůj klanový erb do jakéhokoliv města na herním plánu.

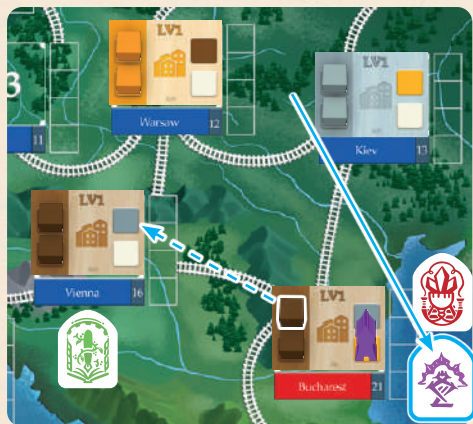


Vyměňte jakoukoliv kartu přepravy za kartu námořní přepravy.



Bary (hráč za fialový klan) zvolil Bukurešť (**Bucharest**) jako nabídkové město a přepravuje zboží do Vídně (**Vienna**) jako poptávkového města. Nejprve však zaplatí 2 kostičky zboží, aby si **vypůjčil schopnost červeného klanu**, což mu umožní **využít Bukurešť jako nabídkové město**.

Poté zaplatí ještě další 2 kostičky zboží, aby si **vypůjčil schopnost zeleného klanu**, což mu umožní **přepřavit do Vídně kostičku zboží jakékoliv barvy**.



Bary poté zaplatí ještě další 2 kostičky zboží, aby **přesunul svůj klanový erb do Bukurešti**, díky čemuž obdrží **1 posun navíc v rámci městské odměny**.

Bary poté zahraje kartu silniční přepravy a přepraví hnědou kostičku z Bukurešti do Vídně a vezme si ji k sobě, do Vídně umístí svoji obchodní stanici na kterékoliv volné pole.



Nakonec získá **1 posun auta** na stupnici rozvoje **za zahraniční silniční přepravu a 1 posun navíc za schopnost klanového erbu**.

Získá také případné městské odměny a odměnu za bezchybné povýšení; tyto odměny může využít pouze k posunu auta.

Poznámka: Fialové komponenty v příkladech jsou pouze ilustrativní, hráč s fialovým klanem bude hrát s komponenty jedné ze 4 barev (modrá, žlutá, zelená, červená).

Sólová hra

Umělý hráč, Špeditér, je použit především v sólové hře, ale je možné ho použít i při hře více hráčů. **Živí hráči** se řídí standardními pravidly. Špeditér hraje **podle pravidel níže**, která zajistí, že se bude chovat co nejpřirozeněji a rozšiřovat svoji působnost na herním plánu.

Příprava Špeditéra

Viz příklad S

1. Zamíchejte všechny karty Špeditéra a vytvořte balíček karet Špeditéra, ten umístěte poblíž herního plánu.
2. Komponenty jedné barvy, kterou nepoužívá žádný hráč, přiďte Špeditérovi.
3. Z komponent další barvy, kterou nepoužívá žádný hráč, vezměte 1 auto (bude označovat Špeditérovo nabídkové město) a 1 vlak (bude označovat Špeditérovo poptávkové město).
4. Vezměte jednu kartu města a jednu kartu úkolu, nedívejte se na ně a položte je lícem dolů poblíž Špeditérovy hráčské desky.
 - Pozor, **Špeditér nehraje karty přepravy**. Jeho přeprava zboží se řídí jinými pravidly.
5. Určete pořadí prvního kola jako v běžné partii se zahrnutím Špeditéra jako dalšího hráče. **Špeditér neobdrží žádný z vyobrazených bonusů**.
6. **Nejprve** umístí svoji první obchodní stanici všichni hráči, poté položte Špeditérův ukazatel poptávkového města (vlak) na kartu města nejvíce vlevo v nabídce karet měst. Poté na toto město umístěte obchodní stanici Špeditéra, na **horní** pole poptávky.
7. Přesuňte Špeditérův ukazatel poptávkového města (vlak) na další kartu vpravo.
8. Poté, co všichni živí hráči umístili svoji druhou obchodní stanici, **otočte Špeditérovu kartu města** lícem nahoru a na toto město umístěte druhou obchodní stanici Špeditéra, na **spodní** pole poptávky.
9. Otočte Špeditérovu kartu úkolu, od této chvíle jsou všechny Špeditérovy úkoly **veřejná informace**. Pozor, za každou tuto kartu Špeditér získá **dvojnásobek VB**.
10. Porovnejte čísla měst, na kterých má Špeditér své obchodní stanice, a na město **s nižším číslem** umístěte **Špeditérův ukazatel nabídkového města**.
11. Umístěte zbývajících 12 obchodních stanic Špeditéra na jeho hráčskou desku a jeho ukazatele typu přepravy k stupnici rozvoje.

I. Fáze akcí

Ve svém tahu se Špeditér vždy snaží přepravit zboží, přičemž se řídí obvyklými pravidly nabídky a poptávky, ze svého nabídkového města (s ukazatelem nabídky, autem) do svého poptávkového města (s ukazatelem poptávky, vlakem). V případě, kdy v těchto městech není možné dosáhnout správné dvojice nabízené a poptávané barvy zboží, přesuňte Špeditérovy ukazatele, aby mohl úspěšně provést přepravu zboží. Špeditér **zdarma přepraví zboží** a umístí svoji obchodní stanici. Poté posune své ukazatele přepravy dle karty Špeditéra otočené pro daný tah. Podrobněji viz níže:










Tah Špeditéra

Viz příklad T

1. Na začátku tahu Špeditéra otočte vrchní kartu z balíčku karet Špeditéra.
 - Pokud je na kartě symbol míchání balíčku (🌀), ihned zamíchejte všechny karty Špeditéra a vytvořte nový balíček, poté z něj znovu otočte vrchní kartu.
2. Špeditér se pokusí přepravit zboží ze svého nabídkového města do svého poptávkového města.
 - a. Pokud se ve Špeditérově nabídkovém městě **nachází kostička zboží** barvy, kterou lze přepravit do Špeditérova poptávkového města (je v něm **volné pole poptávky** odpovídající barvy), jedná se o **shodu**:
 - i. **Pokud lze nalézt takovou shodu**, přepravte zboží za Špeditéra a umístěte jeho obchodní stanici do města (Špeditér neplatí za přepravu, karty přepravy vůbec nepoužívá).
 - ii. Pokud jsou obě pole poptávky ve městě volná, umístěte obchodní stanici Špeditéra na pole **podle směru šipky na kartě Špeditéra** otočené v tomto tahu.
 - iii. Proveďte případné povýšení města jako obvykle, Špeditér však **neobdrží odměnu za bezchybné povýšení města**.
 - iv. Po umístění obchodní stanice Špeditéra **přejděte k bodu 3**.
 - b. Pokud **shodu není možné nalézt**:
 - i. Podívejte se na další kartu vpravo v nabídce karet měst, zda není možné nalézt shodu, kdyby dané město bylo poptávkovým městem. Pokud není, **pokračujte dále doprava** v nabídce karet měst, dokud nenaleznete shodu.
 - Z karty města nejvíce vpravo případně přejděte na začátek řady a pokračujte dále doprava.
 - Jakmile **naleznete shodu**, přesuňte vlak (ukazatel poptávkového města) na danou kartu a **pokračujte krokem 2.a** přepravy zboží.

- Prázdná karta města se nemůže stát poptávkovým městem pro shodu. Pokud jsou všechny karty měst v nabídce prázdné, pokračujte krokem 2.c.
- ii. Pokud není možné shodu nalézt díky krokům výše, **přesuňte auto** (ukazatel nabídkového města) **na město s nejbližším vyšším číslem**, ve kterém má Špeditér obchodní stanici. Poté se pokuste nalézt shodu, **pokračujte krokem 2.**
 - Pokud se auto (ukazatel nabídkového města) nachází na kartě **města s nejvyšším číslem** ze všech měst, ve kterých má Špeditér obchodní stanici, přesuňte ho zpět na **město s nejnižším číslem** a případně pokračujte dál.
- c. Pokud není možné nalézt shodu ani **po vyzkoušení všech možností výše** (všechny možné kombinace nabídkových a poptávkových měst Špeditéra), **Špeditér i tak umístí novou obchodní stanici**:
 - i. **Otočte kartu z balíčku karet měst** a umístěte obchodní stanici Špeditéra na nejvyšší volné pole poptávky daného města.
 - Z herního plánu **neodstraňujte** žádnou kostičku zboží.
 - Pokud je město na otočené kartě již zaplněné (je na úrovni 3; LV3), přesuňte ji dospodu balíčku karet měst a otočte z balíčku novou kartu.
 - Pokud je **balíček karet měst prázdný**, vraťte se zpět ke kartě otočené v kroku 1. Pokud šipka na dané kartě míří nahoru, umístěte obchodní stanici Špeditéra na nejvyšší volné pole poptávky města (kde ještě Špeditér nemá obchodní stanici) s nejvyšším číslem. Pokud šipka míří dolů, umístěte ji do města (kde ještě Špeditér nemá obchodní stanici) s nejnižším číslem.
 - ii. Přesuňte otočenou kartu dospodu balíčku karet měst.
 - iii. Proved'te případné povýšení města jako obvykle, Špeditér však **neobdrží odměnu za bezchybné povýšení města**.
- 3. **Poté, co umístíte obchodní stanici Špeditéra**, přesuňte vlak (ukazatel poptávkového města) na další kartu vpravo v nabídce karet měst. Přesuňte auto (ukazatel nabídkového města) na město **s nejbližším vyšším číslem**, vybírejte z měst, kde má Špeditér obchodní stanici.
 - Při přesunu vlaku z karty města nejvíce vpravo případně přejděte na začátek řady a pokračujte dále doprava.
 - Pokud se auto (ukazatel nabídkového města) nachází na kartě města s nejvyšším číslem ze všech měst, ve kterých má Špeditér obchodní stanici, přesuňte ho zpět na město s nejnižším číslem a případně pokračujte dál.

Posun po stupnicích a desce rozvoje

4. Na kartě Špeditéra otočené pro tento tah je uvedeno, které ukazatele Špeditéra se posunou na desce rozvoje (dle počtu ikon ).
 - a. Když se některý ze Špeditérových ukazatelů rozvoje posune na některou ze stupnic rozvoje, **zvolí trasu podle šipky** (horní/spodní trasa) na kartě Špeditéra otočené pro tento tah. Daný ukazatel bude po trase pokračovat až do dalšího křížení.
 - b. Špeditér **neobdrží odměny** za přepravu, městské odměny ani odměnu za bezchybné povýšení města; jeho ukazatele se posunují **pouze podle počtu symbolů**   , **Špeditér si žádné karty přepravy nevezme**.
 - c. Když se některý ze Špeditérových ukazatelů rozvoje posune na pole s odměnou zisku karty přepravy ( /  / ), **Špeditér si žádné karty přepravy nevezme**.
 - d. Když se některý ze Špeditérových ukazatelů rozvoje posune na pole s odměnou zisku karty města ():
 - i. Vezměte kartu města, na kterém je Špeditérovův vlak, a umístěte ji lícem nahoru ke Špeditérově hráčské desce.
 - ii. Přesuňte vlak na další kartu vpravo v nabídce karet měst. Při přesunu vlaku z karty města nejvíce vpravo případně přejděte na začátek řady.
 - iii. Přidejte nové město do nabídky.
 - e. Když se některý ze Špeditérových ukazatelů rozvoje posune na pole s odměnou zisku karty úkolu ():
 - i. Otočte jednu kartu úkolu a umístěte ji lícem nahoru ke Špeditérově hráčské desce.
5. Špeditérovu kartu použitou v daném tahu odložte na odkládací hromádku poblíž balíčku karet Špeditéra.

Fáze údržby

6. Když určujete pořadí hráčů, považujte Špeditérovy ukazatele za ukazatele jakéhokoliv hráče.
7. Při vyhodnocení pořadí Špeditéra vyhodnoťte stejně jako ostatní hráče.
 - a. Špeditér **nezískává** zobrazené karty přepravy.

Konec hry a bodování

Při závěrečném bodování přinese **Špeditérovi každá karta úkolu dvojnásobný počet vítězných bodů než obvykle**.

Zbytek bodování pro Špeditéra se řídí standardními pravidly.



Během přípravy hry zvolí Šárka (červený hráč) **Berlín** jako své startovní město.

Špeditér (modrý hráč) zvolí volné město nejvíce vlevo v nabídce karet měst, což je Moskva (**Moscow**). Špeditérův vlak (ukazatel poptávkového města) je umístěn na kartu Moskvy a Špeditérova obchodní stanice je umístěna na **horní pole poptávky v Moskvě**.



Špeditérův vlak je poté přesunut na nejbližší město vpravo, Rigu.

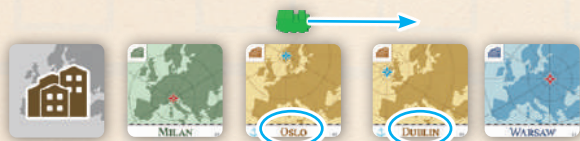


Šárka odhalí svoji kartu města, **Miláno**, a umístí do něj svoji obchodní stanici.

Odhalte Špeditérovy karty města a úkolu. Jeho karta města je Varšava (**Warsaw**), takže Špeditérova druhá obchodní stanice je umístěna na **spodní pole poptávky ve Varšavě**.



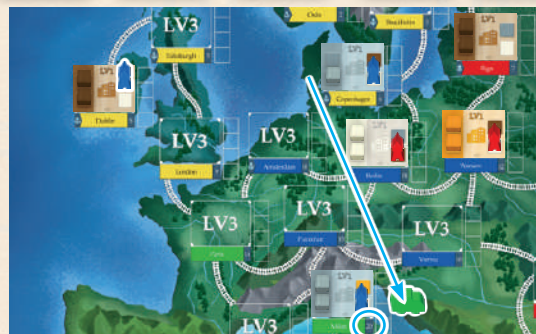
Špeditérovo auto (ukazatel nabídkového města) je **umístěno do toho z měst, v nichž má Špeditér obchodní stanici, které má nejnižší číslo, v tomto případě do Moskvy**.



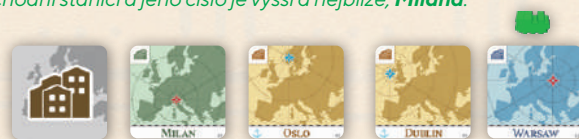
Nejprve zjistěte, zda může Špeditér přepravit zboží z Kodaně (**Copenha-gen**) do **Oslo**. Oslo však nepoptává šedé zboží, které nabízí Kodaň. Další možností je tedy **další karta směrem vpravo** v nabídce karet měst, **Dublin**. **Dublin poptává šedé zboží**.



Špeditér tedy přepraví zboží z Kodaně do Dublinu (**aniž by hrál karty přepravy**), **odstraní kostičku zboží** z Kodaně a umístí svoji obchodní stanici do Dublinu, na **šedé** pole poptávky.



Poté se Špeditérův vlak (ukazatel poptávkového města) přesune na **další kartu vpravo** v nabídce karet měst, Varšavu (**Warsaw**). Jeho auto (ukazatel nabídkového města) se přesune do dalšího města, v němž má obchodní stanici a jeho číslo je vyšší a nejbližší, **Milána**.



V dalším tahu Špeditéra se **primárně snaží přepravit zboží z Milána do Varšavy**. Varšava však nepoptává šedé zboží, které nabízí Miláno. Další možností je tedy **další karta v nabídce karet měst**, takže přeskóčí na kartu nejvíce vlevo, Miláno. Jedno město však nemůže být zároveň nabídkové i poptávkové, takže je třeba přejít k další kartě vpravo. Ani další města, jejichž karty jsou v řadě, Oslo a Dublin, ale nepoptávají šedé zboží.

Je tedy nutné, aby Špeditér **změnil nabídkové město**. Jeho auto se přesune na město s nejvyšším a nejbližším číslem, v němž má obchodní stanici, ale v tomto případě přeskóčí na město s nejnižším číslem, **Dublin**, město s nejnižším číslem, **v němž má Špeditér obchodní stanici**.

Nyní je možné **nalézt shodu**, přepravu zboží z Dublinu do Varšavy, Špeditér tedy tuto přepravu provede.

Hra 2 hráčů se Špeditérem

Při hře 2 živých hráčů můžete přidat třetího hráče, Špeditéra. Hra se řídí standardními pravidly hry pro 3 hráče. Špeditérovy tahy jsou řízeny podle pravidel sólové hry.

Hra 2 hráčů s vazaly (bez Špeditéra)

V této variantě bude každý z obou hráčů ovládat komponenty 2 barev, jedna z nich bude sloužit jako primární barva, druhou (barva vazala) bude blokovat mapu díky možnosti převážet zboží zdarma. **Pozor, boduje se však pouze primární barva každého hráče.**

Podrobnosti o jednotlivých krocích:

Příprava hry

1. Během přípravy hry si každý z hráčů vezme kromě všech komponent své barvy ještě 12 obchodních stanic některé ze zbývajících barev, které použije jako **komponenty svého vazala**.
2. Vazalové nepotřebují ukazatele pořadí kola.
3. Vazalové nepotřebují karty přepravy ani ukazatele rozvoje, nezískávají žádné bonusy ani odměny a na konci hry nezískávají VB. Pouze přepravují zboží dle odlišných pravidel.

I. Fáze akcí

Ve svém tahu si při výběru nabídkového města nemůžete zvolit takové město, v němž má obchodní stanici váš vazal, ale vy ne. **Abyste si mohli dané město vybrat jako nabídkové město, musí v něm být obchodní stanice vaší primární barvy.**

Po kroku 4. *Posun po stupnici rozvoje* (str. 10) následuje ještě krok navíc, při němž umístíte na herní plán obchodní stanici svého vazala:

Fáze akcí, krok 5. Obchodní stanice vazala

Viz příklad U

- i. Vyberte si kterékoliv město na herním plánu, které má alespoň jednu **kostičku zboží**.
 - Váš vazal může přepravovat zboží i z města, v němž **nená obchodní stanici**.
- ii. Dále vyberte kterékoliv město na herním plánu, které má **volné pole poptávky** odpovídající barvy jako kostička zvolená v předchozím kroku.

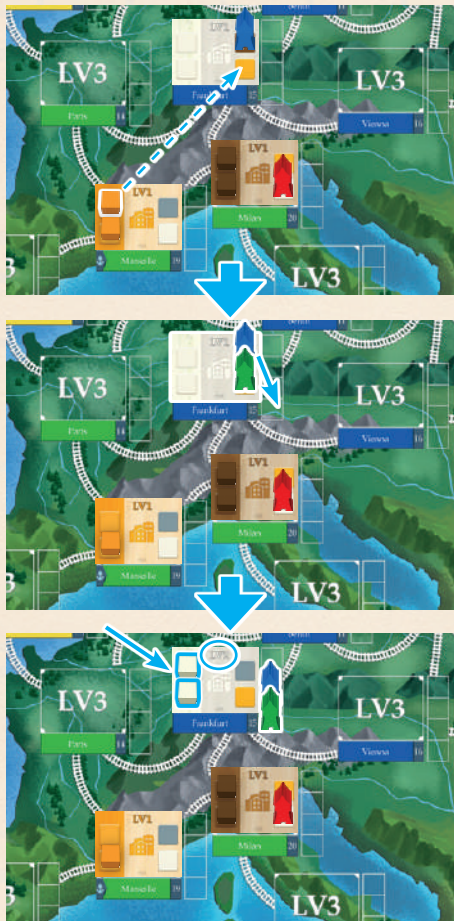
- Váš vazal **přepravuje zboží zdarma**, nehrajete žádné karty přepravy.
 - Pokud není možné zvolenou kostičku zboží přepravit do žádného města, musíte vybrat **jinou kostičku zboží**.
- iii. Odstraňte ze hry kostičku zboží ze zvoleného nabídkového města. Umístěte jednu z obchodních stanic svého vazala na pole poptávky odpovídající přepravovanému zboží.
 - iv. Vyhodnoťte všechna povýšení měst, váš vazal **nezíská odměnu za bezchybné povýšení**, vy také ne.

II. Fáze údržby

Postupujte dle standardních pravidel. U vazalů není třeba provádět žádné kroky.

Konec hry a bodování

Živí hráči bodují dle standardních pravidel, avšak **pouze za svoji primární barvu**. Vazalovy komponenty nehrají žádnou roli při bodování (ani pro bodování měst úrovně 3, LV3; ani pro splnění podmínek vašich karet úkolů).



Šárka (červený hráč) se chystá umístit obchodní stanici svého vazala (zelená barva), aby tak povýšila **Frankfurt** a zabránila Petře (modrý hráč) v zisku odměny za bezchybné povýšení města v dalším tahu.

Šárka provede přepravu za svého vazala z **Marseille** do **Frankfurtu** (Šárka si může vybrat přepravu jakékoliv oranžové kostičky do Frankfurtu, přičemž ignoruje všechna omezení). Odstraní kostičku z Marseille a umístí zelenou obchodní stanici do Frankfurtu.

Frankfurt je okamžitě povýšen, **nikdo však nezíská odměnu za bezchybné povýšení.**

Pravidla herního plánu Dyorle

Příprava hry

- V kroku 1 přípravy hry otočte herní plán na druhou stranu, abyste viděli **mapu Dyorle**. Vložte všech 6 žetonů spěchu do pytlíku a postupně losujte žetony, které ihned umísťujete na kruhová pole na herním plánu (pole spěchu).
 - o Pozor, mapa Evropy neobsahuje tato kruhová pole pro žetony spěchu. Ve hře na mapě Evropy je nelze použít.

I. Fáze akcí

Viz příklad V

- Pokud při přepravě zboží vede vámi zvolená přepravní trasa přes pole spěchu, odstraňte daný žeton a posuňte svůj odpovídající ukazatel rozvoje o jedno pole. Poté odstraněný žeton vložte do pytlíku.
 - o Při určení délky přepravní trasy se **pole spěchu považuje za město**, pozemní cesta, která přes něj vede, **má tedy dva úseky** (i v případě, kdy byl žeton spěchu již odebrán).
 - o Pokud již na daném poli spěchu **není žeton spěchu**, při přepravě **nezískáte posun** ukazatele rozvoje.
 - o **V rámci jednoho tahu je možné získat odměnu pouze za 1 žeton spěchu**. Pokud vaše přeprava vede přes více polí spěchu, vyberte si a vezměte pouze jednu odměnu z žetonů spěchu.

II. Fáze údržby

Během fáze údržby následuje po kroku 2. *Nové pořadí kola* ještě krok navíc, při němž obnovíte žetony spěchu.

Fáze údržby, krok 3. Obnovení žetonů spěchu

- i. Odstraňte z herního plánu všechny zbývající žetony spěchu a vložte je do pytlíku. Poté postupně losujte žetony, které ihned umísťujete na pole spěchu na herním plánu (jako při přípravě hry).

Konec hry a bodování

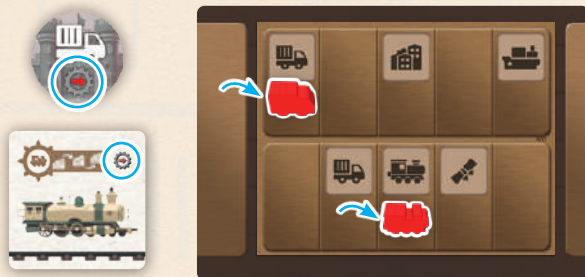
Viz příklad W

Při určování propojených měst pro potřeby karet úkolů **považujte města na obou koncích pozemních cest, které vedou přes pole spěchu, za propojená**, bez ohledu na to, zda byl žeton spěchu odebrán, či ne.

Kombinace s jinými variantami

- Při hře s klanovými schopnostmi hráč hrající za Hospodářskou komoru Erestdonů (žlutý klan) **nezíská odměnu za žeton spěchu** (ani ji neodstraňuje) při využití schopnosti přepravy zboží při zahrání jakýchkoliv 2 karet přepravy.
- Špeditér (v sólové hře ani ve hře 2 hráčů se Špeditérem) **nezískává žádné odměny za žetony spěchu** (ani je neodstraňuje). Při závěrečném bodování Špeditér získá dvojnásobek bodů za svoje ukazatele na vertikální části desky rozvoje.
- Při hře s vazaly získávají odměny za žetony spěchu (a odstraňují je) **pouze živí hráči**. Při přepravě zboží za vazala nedochází k odstranění žetonů spěchu.

V



Šárka (červený hráč) hraje kartu železniční přepravy, aby přepravila hnědou kostičku zboží z města A do města B. Odstraní kostičku zboží a umístí svoji obchodní stanici do města B. Odstraní také žeton spěchu z pozemní cesty mezi oběma městy, **ihned posune své auto** o jedno pole a získá bonus z rozvoje. Poté žeton spěchu vloží do pytlíku.

W



3VB

Při závěrečném bodování Šárka považuje svoje obchodní stanice ve městech A, B a C za vzájemně propojené. Získá tedy 3 VB za danou kartu úkolu.

Pokročilé stupnice rozvoje



Příprava hry

1. Během kroku 2 přípravy hry náhodně vylosujte 1 stupnici rozvoje ze stupnic označených **a01** až **a06** a umístěte ji na pole nejvíce vlevo na desce rozvoje.
2. Poté náhodně vylosujte 1 stupnici rozvoje ze stupnic označených **b01** až **b03** a umístěte ji na prostřední pole na desce rozvoje.
3. Nakonec náhodně vylosujte 1 stupnici rozvoje ze stupnic označených **c01** až **c03** a umístěte ji na pole nejvíce vpravo na desce rozvoje.
 - Pokud se shodnou všichni hráči, můžete použít jakékoliv kombinace stupnic rozvoje a umístit je na 3 pole na desce rozvoje v libovolném pořadí.

I. Fáze akcí

- Díky 2 novým bonusům, které přináší pokročilé stupnice rozvoje, můžete do svých partií vnést nové strategické možnosti:



– **Vezměte si 1 jakoukoliv kartu přepravy.**



– **Vezměte si 1 kartu města z nabídky, nebo si vezměte 2 karty úkolů, jednu z nich si nechte a druhou vraťte** do spodu balíčku karet úkolů.

- Stupnice rozvoje označené c01 až c03 mají některá pole **výrazně širší**. Ukazatele hráčů na posun **na i z takového pole** potřebují pouze 1 posun (1 posun na pole, 1 posun z pole).
 - o Posunete-li některý svůj ukazatel přes tato širší pole, budete moci **postupovat rychleji**, ale **připravíte se o zisk karet přepravy**.

II. Fáze údržby

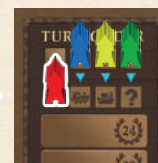
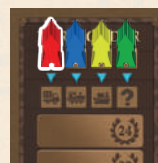
Při vyhodnocování pořadí ukazatelů považujte každý ukazatel na širším poli, jako by byl **nejvíce vpravo**, kam až dané pole sahá.

Konec hry a bodování

Také na konci hry platí, že při vyhodnocování pořadí ukazatelů považujte každý ukazatel na širším poli, jako by byl nejvíce vpravo, kam až dané pole sahá.

Viz příklad X

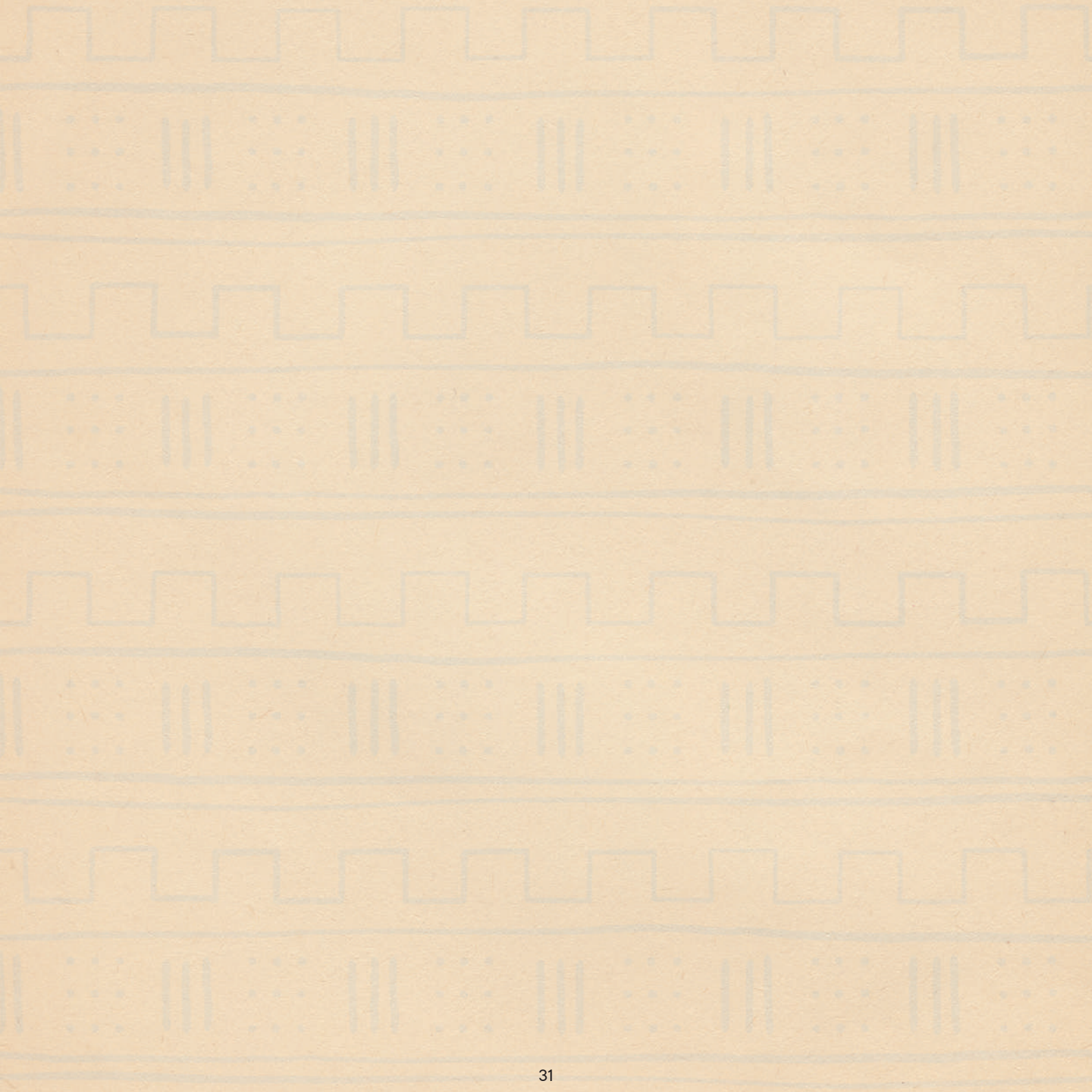
X



Během fáze údržby jsou vyhodnocována auta Šárky (červený hráč), Marka (žlutý hráč) a Petry (modrý hráč).

Červené auto je na **širším poli na horní trase**, považuje se za ukazatel pravého okraje pole, čímž **nastala remíza s modrým autem na spodní trase**. Oba ukazatele jsou dál než žluté auto.

Protože však Šárka (červený hráč) **byla v právě končícím kole v pořadí výše než Petra (modrý hráč)**, bude začínajícím hráčem v dalším kole.



DOPRAVNÍ IMPÉRIUM

Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter

Červenec 2024 • První česká edice • Pravidla v1.00

Vydavatel	Moaideas Game Design
Autoři hry	Alexander Bogdanovsky, Pini Shekhter
Vývoj hry	David Wang
Umělecký ředitel	Desnet Amane, KongKong
Ilustrace obálky	An Ting Shi
Ilustrace herního plánu	Shougun
Kartograf mapy Dyorle	Chisayo
Grafický design	Roo
Překlad pravidel	David Navrátil, Marek Dvořák
DTP a sazba české verze	Michal Pechl
Rozvržení výroby	Desnet Amane
Předtisková příprava	Desnet Amane
Vedoucí výroby	raccoon_majikku
Social Manager	Fukurou Siao
Speciální poděkování	648 úžasným podporovatelům z Kickstarteru

