

PENCIL EXPRESS *Yugoslavia*

PRAVILA



PENCIL EXPRESS - JUGOSLAVIJA

Pencil Express je igra smeštena u Jugoslaviji šezdesetih godina, u kojoj igrači imaju zadatak da projektuju železničku mrežu zemlje. Tokom ovog perioda, došlo je do ujednačavanja železničkih standarda, što je omogućilo jedinstvenu širinu koloseka u celoj zemlji, a kompletna železnička mreža je rekonstruisana u roku od tri godine.

KOMPONENTE



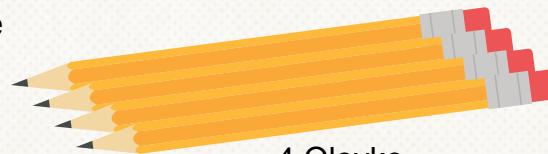
1 Blok listova za igrače



51 karta Pruge/Rute



1 Marker pruge



4 Olovke

PRIPREMA IGRE

Promešajte karte Pruge/Ruta i formirajte centralni špil. U zavisnosti od broja igrača, uklonite sledeći broj karata:

4 IGRAČA

5 karata

3 IGRAČA

10 karata

2 IGRAČA

15 karata

Zatim postavite špil sa **stranom Rute okrenutom nagore**, pored središnjeg dela stola, tako da svi igrači mogu lako da dohvate karte.

Izvucite tri karte iz centralnog špila i postavite ih sa **stranom Pruge nagore**, levo od špila. Potom izvucite dve karte i postavite ih sa **stranom Rute nagore**, desno od špila.

Izvucite još jednu kartu i postavite je na sredinu stola, sa stranom Pruge nagore. Ovo je **početna karta pruge**. Ostavite dovoljno prostora oko nje za igru.

Svaki igrač uzima po jedan list iz bloka i stavlja ga ispred sebe.

Svaki igrač zatim izvlači tri karte iz centralnog špila. Od njih bira jednu kartu Rute i stavlja je pored svog lista. Preostale dve karte zadržava u ruci.

Igru započinje igrač koji najčešće putuje vozom.



CILJ IGRE

Cilj igre je da osvojite najviše bodova tako što ćete završavati rute, povezivati gradove i granične prelaze u svojoj železničkoj mreži.

TOK IGRE

Igra se odvija u nizu poteza.

Na svakom potezu aktivni igrač će povući i odigrati jednu kartu.

STRUKTURA POTEZA:

1. Izvuci kartu
2. Odigraj kartu na jedan od dva načina:
 1. Planiranje rute
 2. Izgradnja pruge
3. Nacrtaj železničke pruge
4. (Opciono) Iskoristi bonus akciju

Izvlačenje karte

Na početku svog poteza igrač mora da izvuče jednu kartu – bilo iz centralnog špila ili iz otkrivenih karata sa leve ili desne strane špila.

Ako izvuče otkrivenu kartu, mora je odmah zameniti novom kartom sa vrha špila.

Odigravanje karte

Igrač mora da odigra kartu na jedan od sledećih načina:

Planiranje rute

Igrač može da odigra kartu rute tako što će je postaviti pored svoje početne rute, pored svog lista. Od tog trenutka, ruta postaje dostupna za osvajanje bodova.



Da bi osvojio bodove igrač mora da poveže naznačene destinacije na odigranim Rutama.

Igrač može da ima neograničeni broj odigranih Ruta.

NAPOMENA: svaka nedovršena ruta na kraju igre donosi negativne poene.

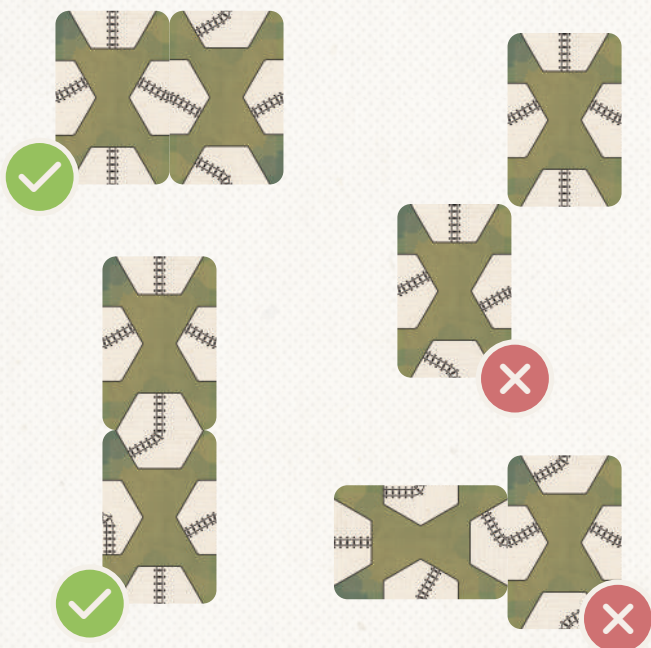
Izgradnja pruge

Na početku igre na stolu se nalazi samo jedna karta – početna karta pruge.

Da bi razvijali mrežu, igrači postavljaju nove karte pruge na središnji deo stola. Nova karta mora da se postavi pored jedne ili više već postavljenih karata pruge.

Kartu je moguće rotirati tako da oblik šina najbolje odgovara potrebama igrača, ali sve ivice karte moraju biti pravilno poravnate sa susednim kartama.

Karte se postavljaju isključivo ortogonalno (nikako dijagonalno).

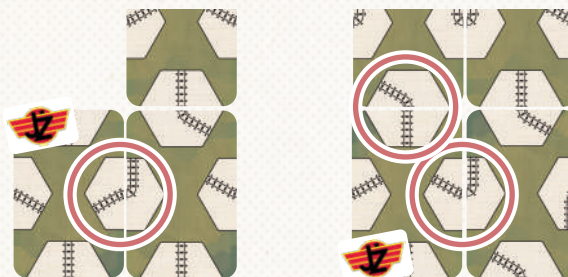


Nakon što postavi kartu, igrač pomera marker pruge na tu kartu, kako bi svi znali koje šine treba nacrtati.

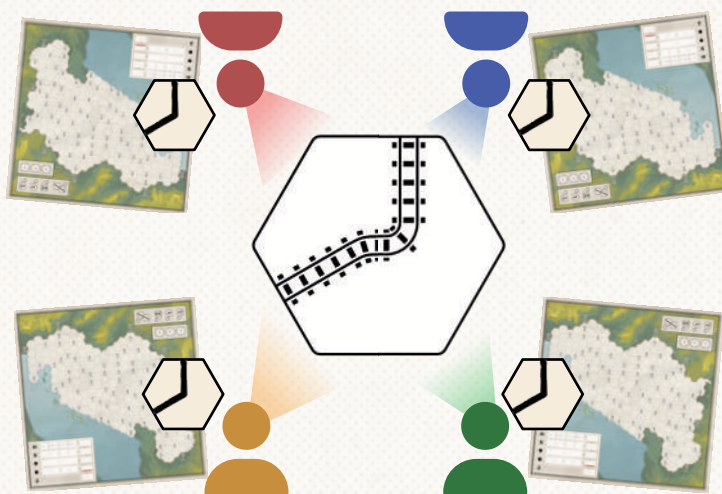
Crtaње železnickih pruga

Kada se nova karta pruge postavi, svi igrači crtaju na svojim mapama sve oblike pruga koje ta karta formira.

U zavisnosti od toga koliko je karti dodirnula nova karta, može se nacrtati do 4 oblika pruge.

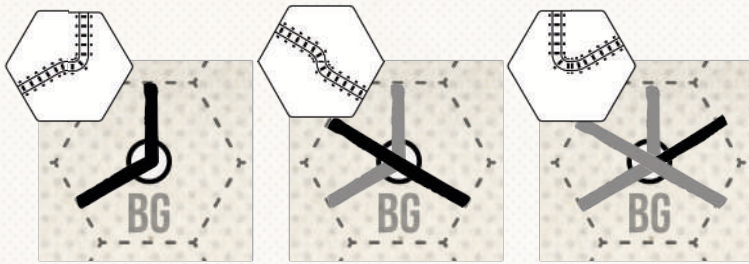


Svaki igrač crta oblik onako kako ga vidi iz svog ugla sedenja.



Raskrsnice

Raskrsnice se mogu crtati samo u poljima sa naseljima. Da bi nacrtali raskrsnicu, igrači u jednom polju moraju ucrtati dva ili više oblika pruge. Dozvoljeno je preklapanje dela pruge, dokle god se u raskrsnicu ucrtava nov izlaz.



Broj izlaza zavisi od veličine naselja:

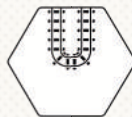
- △ **Varoš** - do 3 izlaza
- **Grad** - do 4 izlaza
- **Glavni grad** - do 6 izlaza



Izlazi raskrsnice se mogu ucrtati kako god igračima najbolje odgovara, ali je broj izlaza ograničen veličinom naselja.

Polupruga

Kada se na stolu formira polupruga, igrač mora da je nacrtu u jedno od tri posebna polja na svojoj mapi. Poluprugu može orijentisati kako želi.

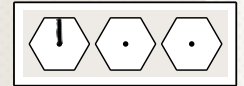


Kada igrač nacrtu drugu polovinu u istom polju, spaja ih u pun oblik pruge. Pun oblik

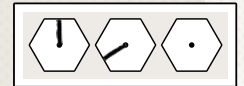
pruge igrač mora odmah da nacrtu na svojoj mapi.

Igrač može dodati sledeću poluprugu u posebno polje po sopstvenom izboru, bez obaveze pravljenja punog oblika.

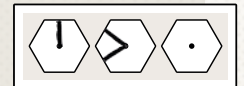
Nakon što je prvi oblik polupruge formiran na stolu, igrač crta jednu liniju u prvom heksagonu.



Nakon što je drugi oblik polupruge formiran, igrač crta jednu liniju u drugom heksagonu, bez potrebe da završi oblik šine koji je prethodno započeo.



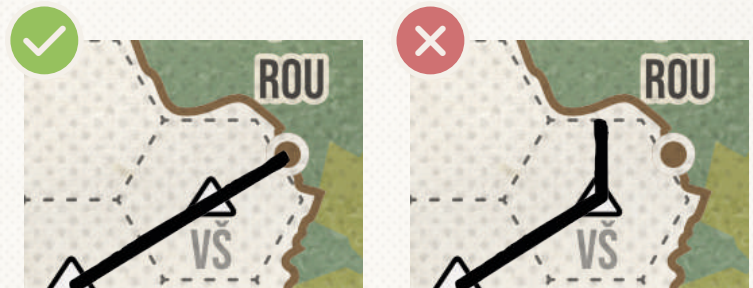
Kada je treći oblik polupruge formiran, igrač odlučuje da završi prugu u drugom heksagonu, tu prugu mora da nacrtu na svojoj mapi.



Grafični prelazi

Železnička mreža može da se poveže sa susednim zemljama samo na označenim mestima (tačka sa zastavom).

Igrači mogu povezati svoju železničku mrežu sa susednom zemljom samo na određenom mestu - nijedna druga tačka duž granice se ne smatra važećim grafičnim prelazom.



Svaki grafični prelaz povezan sa vašom glavnom železničkom mrežom vredi 3 boda na kraju igre.

Bonus akcije

Svaki igrač ima na raspolaganju bonus akcije koje može da odigra kad god se odigra karta pruge. Igrači mogu da odigraju samo jednu bonus akciju po potezu.

Dostupne bonus akcije su:

Brza trasa

igrač može da nacrti dve prave, uzastopne železničke pruge, u bilo kom smeru.

Raskrsnica

igrač može da nacrti raskrsnicu sa četiri izlaza na bilo kojoj lokaciji na svojoj mapi (sa naseljem ili bez naselja). Izlazi mogu biti orijentisani u bilo kom smeru.

Okretnica

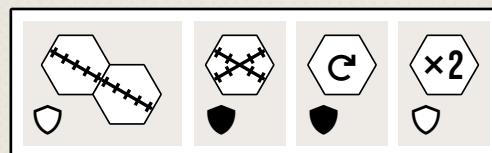
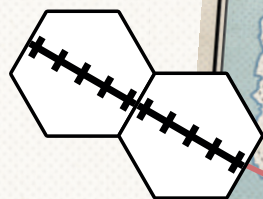
igrač može da rotira jedan oblik pruge koji je napravio u trenutnom potezu i da ga nacrti na svojoj mapi.

Dvostruka gradnja

igrač može da nacrti jedan oblik pruge iz trenutnog poteza još jednom.

Svaki put kada odigra bonus akciju, igrač treba da popuni odgovarajuću ikonicu na svom listu. Svaka neiskorišćena bonus akcija vredi 3 boda na kraju igre.

NAPOMENA: Bonus akcije Okretnica i Dvostruka gradnja mogu se primeniti na oblike napravljene kombinovanjem oblika polupruga.







Na kraju igre, igrač nije iskoristio dve bonus akcije i osvaja 6 bodova za njih (po 3 boda za svaku).


KRAJ IGRE

Igra se završava kada je centralni špil prazan i kada su svi igrači odigrali karte iz svojih ruku.

BODOVANJE

Da bi se odredio konačni rezultat, svaki igrač treba da:

- Sabere bodove za svako naselje i granični prelaz koji su povezani u njihovu glavnu železničku mrežu. Glavna železnička mreža je najveća mreža povezanih šina na vašoj mapi.
 - 1 bod za svaku **varoš** 
 - 2 boda za svaki **grad** 
 - 4 boda za svaki **glavni grad** 
 - 3 boda za svaki **granični prelaz** 
- Sabere bodove za svaku uspešno završenu kartu Rute koju su odigrali tokom igre i dodatne bodove za određeni tip naselja (varoš, grad ili glavni grad) povezan rutom.

Neke karte Ruta daju dodatne bodove za bilo koje naselje koje je povezano tom rutom, i u tu svrhu koriste  simbol.

NAPOMENA: Prilikom određivanja koji gradovi nose dodatne bodove, računajte samo one koji se nalaze duž najkraće rute između dve destinacije (na primer, u slučaju grananja rute). Destinacije rute se ne računaju prilikom osvajanja dodatnih bodova.

- Saberite po 3 boda za svaku neiskorišćenu bonus akciju.
- Svaka nedovršena kartica Rute nosi negativne bodove jednake fiksnom broju bodova prikazanih u zvezdi te kartice Rute
- -1 bod za svaki heksagon koji sadrži oblik pruge koji nije povezan sa vašom glavnom železničkom mrežom.

Igrač sa najviše bodova pobeđuje!

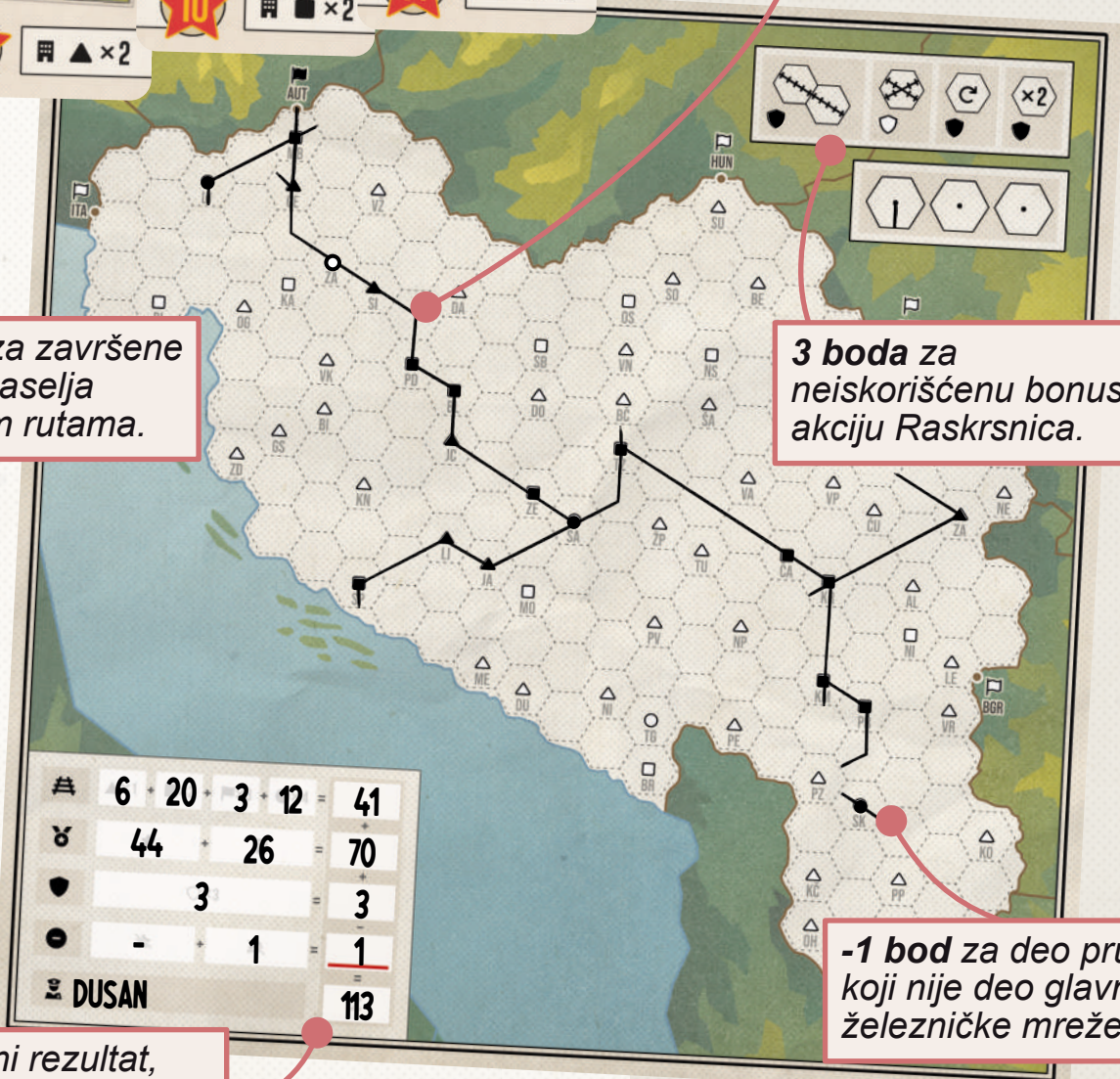
U slučaju nerešenog rezultata, pobeđuje igrač koji ima najviše završenih kartica Ruta. Ako je i dalje nerešeno, pobeđuje igrač koji ima najveću glavnu železničku mrežu. U slučaju da su igrači i dalje nerešeni, pobeđuje igrač koji je povezo dve destinacije koje su najudaljenije jedna od druge.



41 bod bod za naselja i granične prelaze koji su deo glavne železničke mreže.

70 bodova za završene karte ruta i naselja povezana tim rutama.

3 boda za neiskorišćenu bonus akciju Raskrsnica.



🏠	6	+	20	+	3	+	12	=	41
🚂	44	+	26	=	70				
🚦			3						3
🚧					1				1
👤	DUSAN								<u>113</u>

-1 bod za deo pruge koji nije deo glavne železničke mreže.

Dušanov konačni rezultat, nakon sabiranja svih bodova, iznosi 113 bodova.

ZASLUGE

Autor igre

Damjan Miladinović

Ilustracije

Filip Popović

Grafički dizajn

Milan Živković

Izdavač

Hectic Games d.o.o.



Dr Siniše Stankovića 5
26101 Pančevo
Republika Srbija

office@hecticgames.gg
www.hecticgames.gg

UPOZORENJE

Nije pogodno za decu mlađu od tri godine.
Opasnost od gušenja, sitni delovi.

Napravljeno u Srbiji