



# ŽELEZNIČNÍ MAGNÁT 2024

### Program akce:

- V pátek 18. 10. 2024 od 18 hod – výklad pravidel“ – povinné pouze pro předáky, ostatní jen pokud budou chtít ☺
- V sobotu 19. 10. 2024:
  - Začátek hry cca 9 hod
  - Konec hry cca 18 hod
  - Od 18 hod do ranních hodin otevřen saloon
  - Od 19 hod zahraje kapela Xandy
  - Ve 22 hod večerní překvapení

### Doba a prostředí:

- Hra se odehrává v roce 1868, kdy železnice propojuje Východ se Západem.

### Počet hráčů:

- Hraje 5 společností.
- Každá společnost může mít maximálně 10 hráčů (1x předák a 9 dělníků).
- „Městečkáři“ (starosta, obchodníci, barmani, šerif, farář, ...)
- Indiáni

### Cíl hry:

- Pobavit se, zahrát si, užít si den.
- Získat co nejvíce výherních bodů.

### Základní pravidla:

- Hrát tak, aby se nikomu, ani sobě, nic nestalo.
- Hrát tak, aby se neničil majetek městečka a ostatních. Prostě se chovejte jako doma
- Pravidla neurčuje hráč, ale pořadatel.
- Pokud něco neřeší pravidla, chovej se tak, abys hru nezničil (vykradení všech peněz).
- Nesmí se používat věci, které jsou mladší než rok 1880, tedy neodpovídají době hry (např. mobil).
- Věci ve městečku nepatří společnostem, ale městečku, pokud budete chtít něco použít, lze se dohodnout o pronájmu. Zneužití věcí bude trestáno.

### Jednotka času:

- Aby tráva rostla, krávy dospěly, vězni se dostali z basy a podobně, tak musí být i nějaká jednotka času. V našem případě jedno období bude trvat 30 minut (takže u krávy bude 30 minut = 1 rok, ale u sazenice 30 minut = 1 měsíc, atd.).

### Na začátku hry:

Každý tým a hráč na začátku hry obdrží:

- Dolary na společnost – rozdělení mezi konkrétní dělníky je v kompetenci předáka.
- Každý hráč obdrží kartu s „teploměrem svého zdraví“ a se svými zkušenostmi (např. karbaník (výhra v ruletě, výhra v kartách nebo v kostkách; farmář, zlatokop, traper).
- Kolíček pro okrádání se svým jménem.

### Ekonomika hry:

Na obživu a na stavbu tratí potřebujete hodně dolarů, proto je také hodně lidí v každé společnosti. Je jen na společnosti, jak bude spolupracovat a jak bude dolary získávat, zda

poctivě nebo méně poctivě nebo nepoctivě. Pozor, každé šlápnutí vedle bude odměněno trestem (vězením) a za vězení se platí (i šerif potřebuje vydělat).

Takže kde získat dolary:

- **Honáci:** Koupě pozemku a telat a hlídejte je, než vyrostou, pak je lasem chytněte a prodejte u obchodníka.
- **Farmáři:** Koupě půdy a semena (u obchodníka, indiánů) a pěkně se o své rostlinky starejte, abyste je pak prodali.
- **Obchody:** Zařídte si vlastní obchody (třeba lázně, kuchyň (venkovní), jiné služby).
- **Lovení zvířete s indiány:** Běžte lovit zvíř na maso nebo na kůži (nepoškodit kožešinu). Každé zvíře je různě nebezpečné, pokud ho nezasáhnete dobře, můžete přijít k úrazu nebo dokonce o život. Zvíř ulovíte tek, že zvíř vystopujete a pak zastřelíte buď puškou nebo lukem. Střelíte max 2x na terč s maximálním ziskem 10 bodů (síly). Počet vystřelené síly dále vynásobí zkušeností lovce a pokud je hodnota vyšší než je síla zvířete, podařil se vám úlovek. Pokud limit nebude dosažen, pak se odečte požadovaný počet síly zvířete a dosažený nástřel a výsledek se odečte ze zdraví. Pokud u lovu neumřete, získáváte maso a kožešinu.

*Příklad 1a: Lovce se zkušeností 1 a je plně zdrav vystopoval medvěda (síla 20) a rozhodl se ho ulovit. První střelou nic netrefil a druhou střelou získal 5 bodů.*

*Takže získává 5 bodů za střely \* 1 bod za zkušenost a získává celkem 5 bodů/síly.*

*V tomto případě medvěd napadl lovce a zranil ho o 15 bodů, což znamená smrt.*

*Hráč má pouze 10 jednotek života. Medvěd je v tomto případě volný.*

*Příklad 1b: Lovce se zkušeností 3 a je zdrav jen na 8 vystopoval medvěda (síla*

*20) a rozhodl se ho ulovit. První střelou získal 5 bodů což při vynásobení třemi*

*nestačí a je třeba střelout podruhé. Druhou střelou získal 1 bod. Takže získává 5 +*

*1 bod za střely \* 3 za zkušenost a získává celkem 18 bodů/síly. V tomto*

*případě medvěd je těžce zraněn a napadne lovce, který ho sice usmrtí, ale lovec*

*je zraněn o 3 jednotky (20 -18=2 a je třeba mít o jeden víc). Hráč získává jak*

*kožešinu (bude mít poloviční hodnotu, protože kožešina je poškozena o výstřel*

*více), tak maso.*

- **Zlatokop:** Těžba zlata a to vyměnit v bance za dolary.
- **Kasino:** Běžte si zahrát ruletu nebo karty a zkuste vyhrát.
- **Náhoda:** Dolary můžete získat i v náhodě (odměny).
- **Práce pro městečko:** Dřevorubec, truhlář, úklid, hrobník, doktor, pomocník šerifa, zdravotník a další práce.
- **Lovce lidí:** najdi hledaného desperáta a získej za něj odměnu.

### Základní pravidlo ekonomiky

Obecně platí, že čím je věcí málo, tím jsou dražší. To platí pro centrální sklad a rovněž pro obchodníky. Takže například pražce budou v centrálním skladě ze začátku levné (např. 10 pražců za 1 dolar), ale po prodání např. 100 ks už bude cena 2 dolary za 10 pražců a čím jich bude méně, tím bude cena vyšší a vyšší. Klesne až dřevorubci (vy) dodáte nové dřevo do centrálního skladu. To platí i pro rostliny, maso, sazenice, zbraně a střelivo, pivo a spol. Takže vyděláváte jak pro dolary, ale i pro nižší ceny.

### Centrální sklad:

Velmi důležitý nástroj hry. Zde je všechno zboží, které bude ve hře, stanovuje minimální ceny prodeje, vykupuje maso, zlato, kůže, dřevo a spol. Centrální sklad není ve městě, je někde na východní straně států a proto pro zásoby musí jezdit dostavník, ten bude jezdit

podle zájmu a peněz. Centrální sklad není pro žádného hráče společnosti. Pokud chcete, aby dostavník jel do skladu, tak přes obchodníka objednejte co chcete a pak už jen čekejte až se vrátí.

### **Banka:**

Pokud byste potřebovali peníze, máte možnost si je půjčit za nějaký "lidový" úrok v místní bance. V bance si také můžete uložit své zlato nebo peníze a mít tak jistotu, že vás nikdo neokrade. V bance také směňujete zlato za dolary.

### **Přestřelka (duel):**

Jsme na Divokém západě, takže může dojít k tomu, že vás někdo přepadne, popřípadě vyzve na souboj. Budte na to připraveni.

Pravidla duelu:

- Oba hráči jsou ozbrojeni
- Oba jsou připraveni na souboj
- Dotknutím zbraně jednoho z hráčů začíná duel
- Duel končí zraněním nebo úmrtím jednoho z hráčů

Pravidla přestřelky:

- Přestřelka bude vždy považována za nelegální
- Přeživší budou obviněni z nelegálního zásahu a budou souzeni. Pokud se prokáže, že byli vyprovokováni nebo napadeni, budou propuštěni, v opačném případě dojde k uvěznění

### **Okrádání:**

každý hráč má možnost okrádat pomocí kolíčku. Ke krádeži dochází připnutím kolíčku se svým jménem na oblečení protihráče a uplynutím příslušného času. V případě úspěšného okradení dostane hráč vše co má okradený u sebe a zlepší se mu zkušenost kradení.

### **Zdraví a úmrtí:**

Občas se může stát nehoda, třeba při lovu zvěře vás může zvíře zranit, to samé při přestřelce nebo narazíte na indiány a je hotovo.

Zdraví je měřeno na kartě hráče a má hodnotu 10. V případě úrazu dochází k odečtení/přeškrtnutí příslušného/ých polí.

Úraz:

- Při lovu zvěře – čím nebezpečnější zvíře, tím větší riziko úrazu
- Zásah šípem, kulkou:
  - Zásah do končetiny – 2 body
  - Zásah do trupu – 7 bodů
  - Zásah do hlavy – nestřílet, na hlavu se nemíří!!! Pokud se to omylem stane, tak stejná hodnota jako trup

Pokud se chcete uzdravit, můžete u doktorky, ale bude vás to něco stát.

Pokud se vám stane to nejhorší, že vám umře dělník/předák, pak společnost musí zaplatit krásný pohřeb (přeci na to máte). Je nutno vykopat hrob o velikosti mrtvolky s hloubkou cca 30 cm. Po obřadu v kostele a pochování se vrací hráč mezi živé (získává novou kartu hráče- zkušenosti z předešlého života se nepřenáší!!!).

### Služby k pronájmu:

- **Pomocník šerifa**
- **Doktorka/doktor** - Možno zakoupit licenci na doktora na dané období a léčit zraněné
- **Hrobník** - Možno zakoupit licenci na doktora na dané období a pochovávat
- **Lázně** - Možno zakoupit licenci na doktora na dané období a pochovávat

### Vězení:

Občas se vám může stát, že něco provedete (třeba někoho okradete (zavěšení kolíčku s vaším jménem na určitou dobu) nebo těžíte zlato bez povolení, lovíte zvěř bez licence, provozujete živnost bez dovolení a podobně, tak hold půjdete do vězení.

Za to, že jste v base, se zaplatí.

Pokud byste chtěli podplatit šerifa, aby zloducha pustil dřív nebo naopak zapomněl někoho pustit, tak stačí přijít s nějakým zlatým kamínkem nebo dolary, ale nechci napovídat.

### Pozemky:

Abyste mohli pěstovat zeleninu a další, tak potřebujete půdu, to samé i na chov dobytka. Pozemky vám prodají na úřadě, ale pozor, úřad prodává i takové, které patří indiánům. Takže kupte si pozemek indiánů a máte s nimi válku, přitom i je budete potřebovat. Pokud budete rozumní, tak vám třeba indiáni prodají svůj díl (to bych chtěl vidět).

### Indiáni:

Nejsou moc rádi, když jim železnice jezdí pod okny (a to okna nemají) a když jim někdo bere pozemky, kde oni pěstují kukuřici, loví bizony a spol.

I Indiáni chtějí žít a tak pěstují kukuřici, bylinky a tabák, loví bizony, ale jen tak, aby se uživil. Dokáží vás vzít za divokou zvěř, popřípadě vám ukáží jak lovit zvěř na kůži. Jejich šaman umí udělat i kouzelné bylinky, které můžete za určitý obchod získat.

Takže budete přátelé, či nepřátelé???

### Stavba tratí:

**Stavba tratí:** Na každou trať jsou třeba koleje. Koleje se skládají z hřebíků, kolejových pásů a pražců. Materiál se dá koupit pouze u obchodníků, popřípadě u jiných společností.

### Základní pravidlo:

Staví ten, kdo přišel k panelu dřív. Na každou akci potřebuje tzv. „TAH“. Společnost může hrát do té doby, dokud má tahy.

Stavět se musí od města do města = **jedna trať!!!**

Může se stavět více tratí najednou.

Nedodělaní kolejí v daném roce = rozpad kolejí, ztráta postavených kolejí

Kolize stavby:

- Pokud je možnost postavit most, postaví se, jinak nelze stavět.

Bourání kolejí – bourat koleje lze a společnost dostane zpět polovinu nákladů.

### Cena akce:

Za každý díl železnice musí společnost zaplatit příslušný počet materiálu:

- Rovina – X pražců + Y hřebů + Z kolejových pásů + 1 tah
- Most přes vodu nebo trať - X pražců + Y hřebů + Z kolejových pásů + 1 tah

- hory - X pražců + Y hřebů + Z kolejových pásů + 1 tah

Za převoz zboží z města do města (dle schopnosti lokomotivy) se platí 1 tah

### Nákup materiálu

Materiál se kupuje buď:

- u obchodníka
- na burze

### Převoz zboží:

Společnost může mít až tři lokomotivy. Lokomotivy lze technicky zlepšovat až do úrovně 5. První úroveň zvládne v jednom tahu ujet pouze do sousedního města, nejvyšší úroveň až do města vzdáleného 5 tratí. Každé vylepšení lokomotivy znamená vítězný bod.

Lokomotivy jezdí výhradně po svých kolejích.

### Přepravovat lze tyto komodity:

- Ekonomické (žlutá barva) – zisk tahů, lokomotiv, peněz, body
- Materiální (modrá barva) – zisk materiálu
- Taktické (fialová barva) - škodící

### Ekonomické zboží (příklad):

- Zisk 50 \$ ..... 15 ks
- Zisk 100 \$ ..... 10 ks
- Tah navíc ..... 15 ks
- 2 tahy navíc ..... 10 ks
- Zdarma lokomotiva ..... 5 ks
- Okamžitá koupě na burze ..... 10 ks
- 1 bod navíc ..... 15 ks
- 2 body navíc ..... 10 ks
- 3 body navíc ..... 5 ks

### Materiální zboží:

- 100 ks pražců ..... 20 ks
- 200 ks pražců ..... 10 ks
- 1000 hřebů ..... 20 ks
- 2000 hřebů ..... 10 ks
- 10 pásů ..... 20 ks
- 20 pásů ..... 10 ks
- Jedna kolej ..... 10 ks
- Dvě koleje ..... 5 ks

### Taktické zboží:

- Předbíhání u mapy ..... 15 ks
- Dva tahy najednou ..... 15 ks
- Tři tahy najednou ..... 15 ks
- Vězení na 15 min polovina společnosti ..... 10 ks
- Vězení na 30 min polovina společnosti ..... 5 ks
- O tah méně jiné společnosti ..... 15 ks
- O 2 tahy méně jiné společnosti ..... 10 ks
- Ukradení lokomotivy ..... 10 ks
- Krádež 50 \$ ..... 15 ks
- Krádež 100 \$ ..... 10 ks

### **Bodování:**

Bodování bude tajné, tedy neveřejné – body budou vhazovány do schrán společností

#### ***Společnosti:***

- Trať o délce 1 kolej = 2 body
- Trať o délce 2 kolejí = 4 body
- Trať o délce 3 kolejí = 7 bodů
- Trať o délce 4 kolejí = 10 bodů
- Trať o délce 5 kolejí a více = 14 bodů
- Zprovoznění lokomotivy = 1 bod
- Zboží – zisk z ekonomického zboží, pokud ho dá

#### ***Indiáni:***

- Za každého bizona, který přežije hru
- Za váhu zlata na konci hry z indiánského území
- Za každé zvíře, které nebude uloveno
- Za každou rostlinu

### **Obchod mezi společnostmi**

Obchod mezi týmy je dovolen