

ZÁKON HRY
Japanese Express



1 Základní informace

1.1 Herní prostor

Hra se odehrává na středně velkém území v lese (celé území by mělo být na dohled). To se skládá ze dvou částí: z výhybek rozmístěných po stromech a modelu aktuálně aktivních tratí.

1.2 Hráči a týmy

Hráči jsou rozděleni do 5 týmů podle svých družin.

1.3 Struktura hry

Hraje se na několik kol, přičemž každé kolo trvá zhruba 10 minut a skládá se ze dvou fází: **Přehození výhybek** (6 min) a **Vyhodnocení** (4 min). Všechny týmy hrají každou fázi současně.

2 Dopravní plán

Dopravní plán Japonské železniční dopravy se skládá z **výhybek** a **tratí**.

2.1 Výhybky

Každá výhybka má své jméno (např. "Chrám větru") a je možné ji nastavit do **jedné** ze sousedních výhybek. Sousední výhybka je vždy v plánu v pravo od ní a spojená čarou. Každá výhybka má 2 (např. "Rudá propast"), 3 nebo 5 sousedních výhybek. Poslední výhybky (např. "Malé prameny") je možné nastavit na libovolné území týmu.

Výhybky představují cedule rozvěšené po stromech. Červená rafička ukazuje která trať je právě aktivní. Rozmístění cedulí zhruba odpovídá rozmístění v plánu.

2.2 Tratě

Trať je cesta mezi výhybkami. Je znázorněna pouze v plánu a modelu tratí.

3 Přehazování výhybek

V každém kole se na začátku odehraje fáze Přehazování výhybek.

3.1 Odpočítávání

Hráči jsou v průběhu fáze, po určitých časových intervalech, informováni o zbývajícím čase. Až čas vyprší, bude nahlas oznámen konec fáze.

3.2 Pohyb

Dokud čas nevypršel, mohou se hráči volně pohybovat mezi výhybkami. Je ovšem zakázáno jakkoliv bránit jiným hráčům v pohybu. Ve

chvíli, kdy je oznámen konec fáze, musí všichni zůstat stát na místě.

3.3 Změna směru výhybky

Na konci první fáze můžete přehodit směr výhybky ve vaší bezprostřední blízkosti. Směr změníte posunutím rafičky na ceduli. Pakliže se u jedné výhybky nachází více hráčů, sečtou se útočná čísla dohromady za celý tým. Tým s nejvyšším hromadným číslem si může vybrat kam výhybku přehodí. Pokud by nastala remíza (hromadná čísla jsou stejná) zůstává nastavení výhybky nepozměněné. **Útočné číslo** každého hráče je **1 + jednotky samurajů** (4.4). Síla jednotek samurajů hráče není veřejná informace a nemusí jí nikomu zdělovat (naopak může blafovat).

4 Vyhodnocení

4.1 Oznámení přehození výhybky

Každý hráč, který přehodil některou z výhybek, dojde oznámit svou akci osobě u modelu aktivních tratí.

4.2 Výjezd vlaků

Po aktualizování modelu vyjede z každého japonského města jeden vlak. Tým, jemuž patří území kam dojde, získá **100 bodů**. Za jedno kolo je tedy možné získat až 400 bodů.

4.3 Vítězství

Hra končí v momentě, kdy některý z týmů získá více než **1400 bodů**. Tento tým okamžitě vyhrává.

4.4 Jednotky samurajů

Na konci fáze Vyhodnocení bude každému týmu přidělen stejný počet jednotek samurajů. Jednotky se mohou lišit v síle a není předem známo, jaké tým obdrží. Různé týmy mohou mít různě silné jednotky. Jednotky z předešlého kola naopak vrátí. Každý hráč smí mít u sebe pouze jednu jednotku. Jednotky je možné si vyměňovat pouze v rámci týmu a ve fázi Vyhodnocení.