

Proč vznikla naše hra?

Bydlíme ve městě, kde více než před 100 lety započala jedna historická a také technická etapa. Bohužel trvala pouhých 10 let. Tramvajovou trať začala stavět v roce 1910 firma AEG z Vídně. Město ji provozovalo v letech 1911–1921. Definitivní tečku za touto etapou udělalo rozdělení Rakouska-Uherska, a tím i rozdělení města TESCHEN na polský CIESZYN a ČESKÝ TĚŠÍN. Tato hra symbolizuje opětovné spojení obou částí města v jedno.

1911 1921
110 let 100
2021 2021

IN MEMORIAM TĚŠÍNSKÁ TRAMVAJ
TRAMWAJ CIESZYŃSKI 1911-1921

Hru vytvořilo NENO GAMES studio
v roce 2021

www.1910.eu

Ilustrace karet a motivu tramvaje
na obalu a hracím plánu

Grafický design hracího plánu
a obalu

Texty, vývoj hry a produkce

Autor původní myšlenky hry,
hracího systému a prototypu

Asmaul Husna (Una)
Indonésie

Michal Jakubec
Modest Studio Zlín

Zuzana Bláhová
NeNo design Ltd.

Milan Bláha
NeNo design Ltd.

© Všechna práva vyhrazena.



100 / 100
Výroční
edice



2 HRY
pro celou
rodinu

Pravidla hry

Tramvaj 1910



Pravidla hry

Hra simuluje život obsluhy tramvajové trati v malém městě a rozvíjí vaše strategické uvažování a samostatné rozhodování. Na začátku hry se stáváte údržbářem tramvajové trati. Postupným sbíráním záznamů s tramvajových zastávek a karet s oceněním se pak dostanete na vyšší pozice – průvodcí, řidič, a nakonec přednosta tramvajové trati.

Hra pro: 2 až 4 hráče Věk: od 5 let

Hra obsahuje:

- 1 herní plán oboustranný (použijeme stranu s červenou tramvají)
- 4 kartonové figurky tramvají se stojánky
- 1 bodová kostka
- 1 bloček záznamů
- 112 hracích karet – z toho:
 - 16 karet s označením P
 - 32 karet s označením M
 - 40 karet s označením A
 - 24 karet s označením S
 - 7 karet s popisem (celomodré nehrací karty)



Cíl hry:

Cílem hry je získat záznam o projetí všech 11 tramvajových zastávek a stát se přednostou stanice.



Příprava hry:

Rozložte herní plán na rovnou plochu mezi hráče. Na začátku hry obdrží každý hráč list z bloku tramvajových zastávek a 4 ks karet s označením P – údržbář, průvodcí, řidič, přednosta. Karty se seřadí před sebe dle hodnoty vzestupně. Všichni hráči si před sebe jako první – položí kartu údržbář. Na herní plán se umístí promíchaný balíček se všemi kartami (kromě karet s označením P a 7 karet s popisem).

Pravidla hry

Hru začíná hráč, který hodil nejvyšší počet bodů v rozstřelu. Hází kostkou a postupuje svou figurkou o hozený počet bodů s výjimkou, že padne na kostce číslo 6 viz HÁZENÍ KOSTKOU – speciální hody na konci pravidel.

Hráč vyjíždí ze stanice DEPO ve dvou libovolných směrech až do konečných stanic v jednom směru – 11 Nádraží; ve druhém směru – 1 Bielská ulice.

Po cestě zastavuje na některém z následujících políček:

1. ZASTÁVKA

Hráč zaškrte získanou zastávku na hrací kartě. Postupně takto zaškrťuje všechn 11 políček s označením ZASTÁVKA. Současně si z hromádky karet na hracím plánu vytahuje vždy jednu kartu.



3

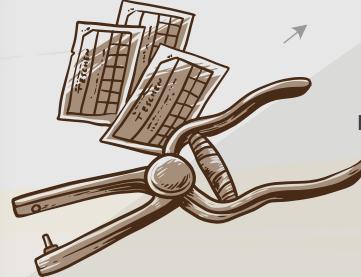
4

Pokud obdrží kartu (M) MILNÍK – hráč si ji ponechá a přiloží ji ke svým kartám (P) POZICE. Pro získání v pořadí vyšší pozice potřebuje vždy karty dvě. Cílem je získat 6 libovolných bonusových karet s označením (M) z 8 celkových. Hráči se mohou dohodnout, že žádná ze získaných bonusových karet nebude stejná.

Přednosta



Řidič



Průvodčí



Údržbář



M



M



M



M



M

2. STOP

Hráč 1x nehází kostkou a zdrží se o 1 kolo.

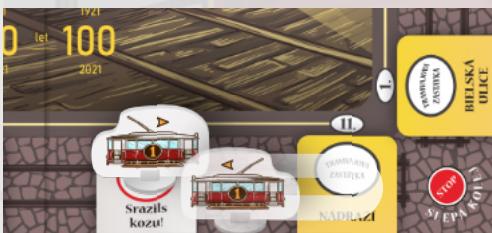


3. NEHODA

Pokud hráč stoupne na toto políčko, vrací se zpět na políčko DEPO a začíná svoji jízdu znova.

4. KONEČNÁ

11. Nádraží a **1.** Bielská ulice



Zde se hráč otáčí – viz postup u bodu 5 stejně jako na poli VÝHYBKA. Pokud zde hráč po tahu přímo zastaví a z hromádky karet si vytáhne kartu s posunutím ve směru vzad, tato karta neplatí. Další kartu si již nebere.

5. VÝHYBKA/ZASTÁVKA

► **3.** ► Dolní rynek

► **8.** ► Most na Olze

Pokud hráč na poli VÝHYBKA zastaví postupuje stejně jako v bodě 1. pravidel.



Tato políčka ale hráč může také využít ke změně směru jízdy za účelem získání chybějící zastávky (zastávek). Pokud hráč hodí na kostce vyšší počet bodů, než by na zastávce zastavil, může se na poli VÝHYBKA otočit a nemusí již pokračovat dále ve směru jízdy. Otočí se tak, že dopočítá na kostce hozený počet bodů v opačném směru jízdy. Kartu si v tomto případě nebere.

5

6 SPECIÁLNÍ KARTY VE HŘE tzv. NEPOSEDNÉ KARTY

Jedná se o speciální škodící či výhodu dávající karty s označením S (24 ks). Význam jednotlivých karet je samostatně popsán na pomocných celomodrých kartách (7 ks).

Neposedné karty pravidla

Balíček karet vznikl z vašich popůdu vytvořit ve hře trochu nepředvídatelné vzněti, aby hráč nebyla jen o náhodě a háně kostkou. Neposedné karty v balíku vám dají nezaloženou výhodu svůj tah mění ve svůj prospěch, čímž hráč získává soupeřový prvek.



HÁZENÍ KOSTKOU – speciální hody

Kostkou se hází vždy 1x. Pokud padne číslo 6 jedná se o BONUS a hráč může buď rovnou táhnout nebo zvolit druhou variantu a házet ještě jednou. Pokud volí druhý hod, posouvá se již povinně pouze o poličku hogená ve druhém hodu.

Pokud ve druhém hodu hodí na kostce znova číslo 6 jedná se o JACKPOT a hráč se může přesunout okamžitě na políčko kterékoliv zastávky, které potřebuje získat.

KONEC HRY:

Hru vyhrává hráč, který nejdřív dokončí oba úkoly – a sice zaškrta postupně všechn 11 zastávek tramvaje a nasbírá 6 bonusových karet (M). Stane se tak přednostou stanice. Zbývající hráči mohou ale nemusí hrnu dohrát.



K této doplňkové hře potřebujeme:

1 herní plán (se skutečnou historickou tramvajovou trasou městem)

4 kartonové figurky tramvají se stojánky

40 karet s označením A

1 odznak tramvajáka

Cíl hry:

Cílem hry je dostat svoji barevnou tramvaj na pole CÍL rychleji než všichni spoluhráči a získat tak odznak nejrychlejšího tramvajáka Aloise Prchlíka.

Příprava hry:

Hráči postaví své tramvaje na pole START. Důkladně se zamíchá balíček karet s označením A (40 ks). Hromádka se položí rubovou stranou navrch. Pořadí tahu se určí hodem kostkou nebo rozlosováním tramvají – hrnu začíná hráč, který hodil nejvyšší číslo nebo si vylosoval tramvaj č. 1. Poté pokračují další hráči v tahu dle směru hodinových ručiček.

Pravidla hry

Tato doplňková hra ke hře Tramvaj 1910 je závodem pro 2-4 hráče s vlastní barevnou tramvají. Pomocí plusových a ménusových karet s označením A (40 ks) se tramvaje postupně pohybují ze startu závodu do cíle. Vítěz tajného nočního závodu získává odznak nejrychlejšího tramvajáka Aloise Prchlíka.

Hra pro: 2 až 4 hráče Věk: od 5 let

Zahájení a průběh hry:

Hráči si v každém kole postupně v pořadí berou kartu z hromádky – pokud je na kartě kladná hodnota posunou svou tramvaj o požadovaný počet polí dopředu. V případě, že se na kartě objeví záporná hodnota, hráč si kartu bud' ponechá a vyčká na další kartu se zápornou hodnotou (záporné hodnoty se v tomto případě sčítají a tím se zrychlí pohyb tramvaje kupředu). Zápornou kartu může hráč také použít 1x za hru jako žolíka. Za pomocí žolíka vrátí vedoucího hráče po dráze zpět o počet polí uvedených na kartě.

Všechny použité karty se odkládají lícem vzhůru vedle hromádky. Pokud karty z hromádky dojdou a další chybí, znova se zamíchají a otočí rubem nahoru karty již použité.



Příklad pohybu pomocí dvou záporných karet: Dostanete kartu s číslem -3, ponecháte si ji a v některém z dalších kol dostanete kartu -2. Karty se spojí, ukážou se soupeřům a vy se posunete celkem o 5 polí dopředu.

Políčko STOP – hráč stojí 1 kolo – tzn. nebude tahat z hromádky žádnou kartu. Na toto políčko se může tramvaj dostat i díky soupeřově žolíkové mínusové kartě. V tom případě 1 kolo stojí také.

Konec hry: Odznak nejrychlejšího tramvajáka získává vždy ten, kdo se dostane v daném kole na pole CÍL jako první. Při shodě dvou a více tramvají vyhrává ta tramvaj, která dojezdila přesněji.

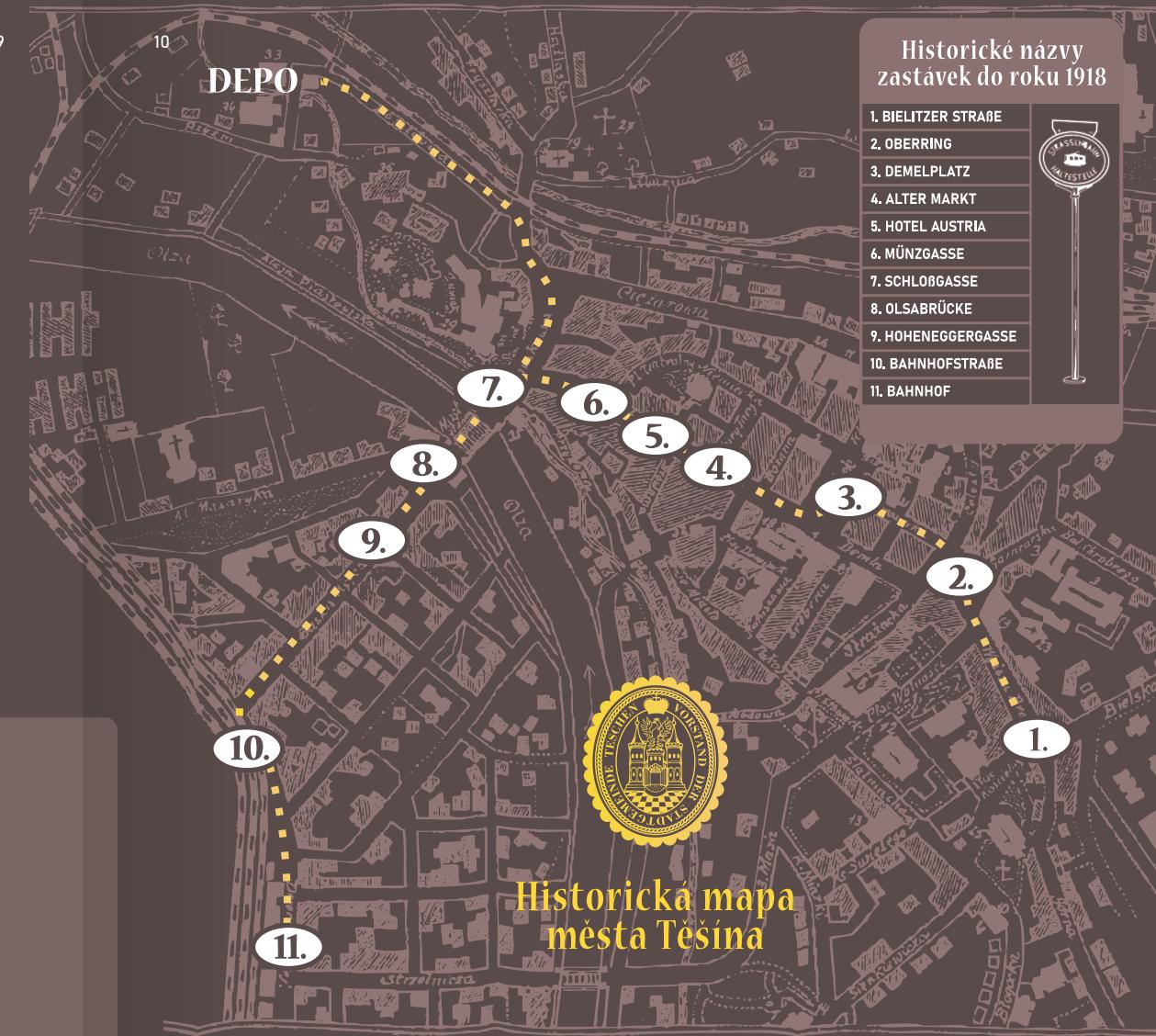
Příklad: Ve stejném kole dojely do cíle 3 tramvaje každá s jinou kartou... Vyhrává tedy ta, která dojela bud' stanutím na přesný cíl, nebo na co nejméně políček za ním. Druhá se pak umístila ta, jež přeřečela cíl o políčku více než ta první atd.

Sláva vítězům a čest poraženým!

Váš přednosta Alois Prchlík

Tato pravidla jsou doporučením, jak obě hry hrát, aby byly rychlé a zábavné. Pokud hráči přijdou na lepší způsob, jak hru obohatit, mohou si pravidla přizpůsobit. Budeme rádi, když se o tato vylepšení podělíte s námi na games@neno.cz.

Hodně štěstí ve hře.



- 1. BIELITZER STRÄBE
- 2. OBERRING
- 3. DEMELPLATZ
- 4. ALTER MARKT
- 5. HOTEL AUSTRIA
- 6. MÜNZGASSE
- 7. SCHLOßGASSE
- 8. OLSABRÜCKE
- 9. HOHENEGGERGASSE
- 10. BAHNHOFSTRÄBE
- 11. BAHNHOF

Historická mapa
města Těšína