



8+

1-4

25 min.



PRAVIDLA
HRY



PŘÍŠTÍ → STANICE PAŘÍŽ™

Naurhňte pro město Paříž nejlepší síť metra všech dob. Využijte křižení, abyste propojili ikonické turistické atrakce metropole, a optimalizujte zkratky přes centrální stanici.



ZÁKLADNÍ
PRAVIDLA

VYHODNOCOVÁNÍ
LINEK



PRAVIDLA
BUDOVÁNÍ

PRAVIDLA
PRO POKROČILÉ

HERNÍ MATERIÁL

- 1 blok map Paříže
- 4 barevné pastelky u barvách oranžová, zelená, fialová a modrá
- 11 karet stanic: 6 nadzemních (žluté pozadí) a 5 podzemních (modré a zelené pozadí)
- 5 karet společných úkolů
- 8 karet městských bran



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA



CÍL HRY

Získejte co nejvíce bodů tím, že naurhnete co nejlepší systém 4 linek metra na své mapě Paříže.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme 1 list s mapou Paříže a barevnou pastelku dle své volby a položí je před sebe na stůl.
 - V partii 3 hráčů položte přebývající pastelku na stůl mezi 2 libovolné hráče, budete ji později potřebovat.
 - V partii 2 hráčů položte zbylé pastelky na stůl, vždy po jedné po pravici obou hráčů. Budete je později potřebovat.
- Každý hráč si nadepíše svůj list svým jménem do bílého rámečku nahoře.
 - Pokyny pro **sólovou hru** najdete ve zvláštním odstavci na konci pravidel (strana 15).
- V několika prvních partiích vám doporučujeme karty společných úkolů a městských bran nechat v krabici. Používají se až ve variantě pro pokročilé, jak se dozvíte dále.
- Hráč, který jel naposledy metrem, bude revizorem v prvním kole.

MAPA PAŘÍŽE

Každý list představuje mapu Paříže, do které bude každý zakreslovat svou síť metra. Ve spodní části je vyhrazen prostor pro zapisování bodů.

Na mapě se vyskytují stanice 4 druhů, každému druhu přísluší symbol:

-  čtverec  trojúhelník  pětiúhelník  kruh

PRŮBĚH HRY

Partie hry se hraje na 4 kola. V každém kole každý hráč kreslí do své mapy linku v barvě pastelky, kterou má právě v ruce. Na konci partie tak každý bude mít zakresleny linky všech 4 barev.





V každém ze 4 kol hry proběhnou následující fáze v uvedeném pořadí:

- 1 Vyhledání výchozí stanice
- 2 Zakreslení linky
- 3 Zaznamenání dosažených bodů
- 4 Příprava dalšího kola

1 Vyhledání výchozí stanice

Vyhledejte na své mapě stanici, kde bude vaše linka začínat. Linka každé barvy má na mapě vždy vyznačenu jednu stanici jako výchozí.

 *Výchozí stanice hráče, který bude v aktuálním kole zakreslovat **oranžovou linku**.*

2 Zakreslení linky

Tato fáze budování se skládá z několika tahů (5 až 10) podle toho, které karty stanic budou otočeny. V každém tahu má každý hráč možnost zakreslit úsek linky a postupně ji tak rozšiřovat.

- Revizor na začátku kola zamíchá 11 karet stanic a jejich balíček položí lícem dolů na stůl.
- V každém tahu revizor otočí urční kartu z balíčku a vyloží ji lícem uzhůru na stůl. Všichni hráči současně do své mapy smějí zakreslit úsek trasy dle pravidel budování (viz str. 6).
➔ Zakreslení úseku není povinné, pokud žádný úsek v souladu s pravidly zakreslit nemůžete nebo nechcete, otočnou kartu ignorujte.
- Jakmile vyloží revizor kartu **páté podzemní stanice** (modré a zelené pozadí), je tato fáze u konce. Každý hráč smí zakreslit svůj poslední úsek.

3 Zaznamenání dosažených bodů

Každá linka vám přinese body podle toho, kudy vede a jak spojuje turistické atrakce města. Dosažené body si zapište na vyhrazené místo ve spodní části mapy (viz str. 10).



4 Příprava dalšího kola

(Ve čtvrtém kole tato fáze odpadá.)

- ➔ Jakmile si запиšete dosažené body, předejte si pastelky takto – svou pastelku předejte sousedovi po levici a vezměte si pastelku od souseda po pravici, nebo pastelku ležící vedle vás upravo (u menším počtu hráčů než 4).
- ➔ V dalším kole budete zakreslovat linku barvy pastelky, kterou jste právě obdrželi. Revizorem se stane hráč po levici končícího revizora.

KONEC HRY

Partie končí po čtyřech kolech hry, kdy má každý hráč ve své mapě zakreslené 4 linky metra, po jedné u každé barvě.

Sečtěte všechny dosažené body takto:

Body za všechny 4 linky: Sečtěte všechny body, které jste získali za jednotlivé linky, a запиšte je do posledního modrého pole součtového řádku. Bodování jednotlivých linek viz dále.

Body za křížení: Vyhledejte křížení, jimiž vaše linky procházejí. Každé křížení, kterým prochází 1 linka, vám přinese 2 body, křížení, kterým procházejí 2 linky, nebo jedna linka dvakrát, přinese 6 bodů. Zapište dosažené body do polí v posledním řádku a součet do černého pole vedle součtu bodů za jednotlivé linky.

Body za přestupní stanice: Zjistěte, kolik přestupních stanic se vám podařilo vytvořit. Za každou přestupní stanici 2 linek (tj. dvou různých barev) získáte 2 body, za každou přestupní stanici 3 linek získáte 5 bodů a za každou přestupní stanici všech 4 linek získáte 9 bodů.

➔ Centrální stanice je také stanice a může být přestupní.

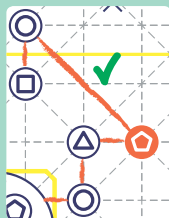
Sečtěte zůstatek všechny přestupní stanice každého z těchto druhů a součet dosažených bodů zapište do zeleného pole součtového řádku.

PRAVIDLA BUDOVNÍ

Celá trasa linky se skládá z vzájemně propojených úseků. Úsek je čára, která přímo propojuje dvě stanice.

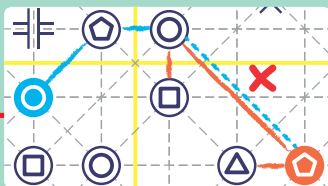
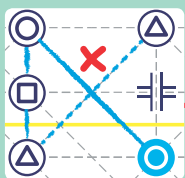
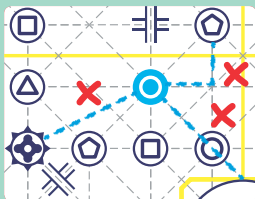
Správně zakreslené úseky musejí splňovat tato pravidla:

- Každý úsek musí vždy tvořit přímou úsečku vodorovně, svisle nebo diagonálně po čárkovaných čarách uyznačených na mapě.
- První úsek musí vždy spojit výchozí stanici se stanicí, jejíž symbol odpovídá symbolu na právě otočené kartě.
- Každý další úsek musí navazovat na některý z konců již existující trasy.

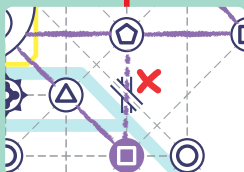


Naopak takto úseky zakreslovat nelze:

- Úsek nesmí vést nikudy, kde není uyznačena čárkovaná čára na mapě.
- Úsek před dosažením stanice nesmí zatáčet ani se lomit.
- Úsek nesmí procházet jinou stanicí, než dorazí do stanice se správným symbolem.
- Úseky mezi stanicemi nesmějí křížit jiné úseky kterékoli barvy jinde než u předtištěného křížení.



- Úsek nesmí vést znovu mezi dvěma stanicemi, mezi kterými už nějaká linka vede.
- Úsek nesmí vést znovu do stanice (učetně centrální stanice), kam už linka dané barvy vede (linka nesmí tvořit smyčku či kruh).



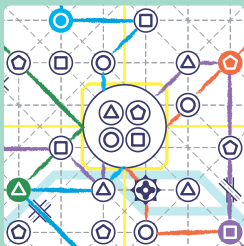
ZVLÁŠTNÍ STANICE



Výchozí stanice: Kromě toho, že na nich musí linka začínat, platí jako každá jiná stanice svého druhu. Je možné je používat jako stanice linek jiných barev, pokud je na otočené kartě v dalším kole odpovídající symbol.



Centrální stanice: Tato stanice má všechny 4 symboly. Lze k ní tedy nakreslit úsek trasy bez ohledu na symbol na otočené kartě. Navíc k ní vede více čarokovaných čar než k jiným stanicím.



PŘIPOMÍNÁME

Pozor, k žádné stanici nesmí žádná linka vést vícekrát než jednou, takže i touto stanicí smí každá vaše linka procházet maximálně jednou.



Turistická atrakce: Každá z 8 stanic turistických atrakcí je označena žolíkovým symbolem a lze k ní také nakreslit úsek trasy bez ohledu na symbol na otočené kartě. Každá turistická atrakce, kterou vaše linka projde, vám přinese při vyhodnocování dané linky 2 body (viz Vyhodnocování linek na str. 10).

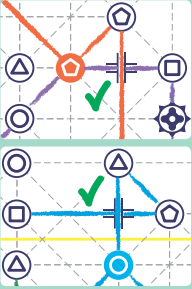
KŘÍŽENÍ



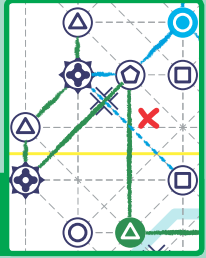
Na každém z 8 předtištěných křížení se vaše linky smějí výjimečně křížit bez ohledu na jejich barvu (mohou se tu tedy křížit i úseky téže barvy).

POZORI

Křížení není stanice, jen místem, kde se linky kříží (míjejí). Každým křížením mohou procházet maximálně 2 úseky tratí.



Je jedno, v jakém pořadí zakreslíte úseky procházející křížením, zda nejprve „vrchní“ úsek a potom „spodní“, nebo opačně. Úseky však musejí jako vždy respektovat čárkované čáry, jinak křížením vést nemohou. Kříží-li se v křížení úseky téže barvy, nejde o vytvoření smyčky.



PŘIPOMÍNÁME

Nikde jinde než v křížení se žádné linky křížit nesmějí.

ZVLÁŠTNÍ KARTY



Žolíkový symbol / Atrakce plus žolíkový symbol: Je-li na otočené kartě tento symbol, může si každý hráč libovolně

zvolit jednu ze dvou možností:

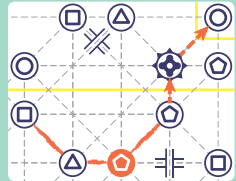


Žolíkový symbol: Zakreslovaný úsek může vést ke stanici s kterýmkoli symbolem.



Atrakce plus žolíkový symbol: Smíte zakreslit DVA úseky, přičemž

první musí vést k turistické atrakci, druhý úsek musí vést od dané atrakce ke stanici s kterýmkoli symbolem.



POZOR! Při zakreslování obou úseků platí všechna obvyklá pravidla budování.



Výhybka: Je-li na otočené kartě tento symbol, revizor hned otočí a vyloží ještě jednu kartu z balíčku. Každý hráč pak může ve své trase vytvořit odbočku z libovolné stanice ke stanici se symbolem odpovídajícím druhé otočené kartě. Až do konce kola pak je možné rozvíjet trasu i tímto třetím směrem.

POZOR: Je-li karta Výhybka otočena jako první nebo druhá karta v probíhajícím kole, její efekt nelze využít – odhodte ji.



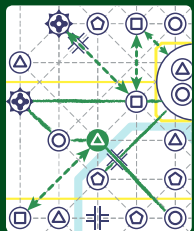
- ➔ Využití úhybky a vytvoření odbočky není povinné.
- ➔ Prochází-li vaše linka už centrální stanicí, může být výhodné vytvořit odbočku právě z ní.

PŘIPOMÍNÁME

Linka nesmí nikdy tvořit smyčku, a to ani po vytvoření odbočky.




Příklad: Revizor otočí kartu Výhybka a vyloží další kartu, na níž je symbol čtverce. Marie může zvolit jednu ze čtyř možností, jak svůj nový úsek zakreslí (viz čárkované šipky na obr.).



PŘESTUPNÍ STANICE

Od druhého kola hry je možné vést úseky i ke stanicím, kudy už vedou linky jiných barev. Vznikají tím přestupní stanice.

 Na konci hry za ně získáte body, a to tím více, čím více různých linek bude přestupní stanicí procházet (viz odst. Body za přestupní stanice na str. 4).

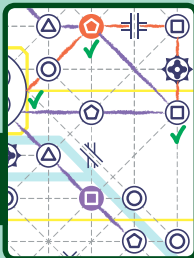
Počet přestupních stanic mezi týmiž dvěma linkami není při dodržení pravidel budování nijak omezen.

PŘIPOMÍNÁME

Křížení není stanice, zde přestupovat nelze.

Centrální stanice je obzvláště výhodná pro zřizování přestupní stanice velkého množství linek.

Příklad: Marie má ve své síti metra 3 přestupní stanice mezi oranžovou a fialovou linkou.



VYHODNOCOVÁNÍ LINEK

VEDENÍ TRASY



Město Paříž je rozděleno na 13 čtvrtí: 8 hlavních čtvrtí, u každé z nich se nachází několik stanic, a 5 okrajových, u nichž se nachází jen 1 stanice. Čtyři z nich jsou situovány do rohů mapy, pátou je centrální stanice uprostřed.

➔ Nejprve sečtěte, kolika různými čtvrtěmi města trasa linky vede. Pro každou linku je určen jeden sloupeček polí – číslo zapište do prvního pole sloupečku.

PŘIPOMÍNÁME

Centrální stanice zároveň tvoří samostatnou čtvrt.



Poté zjistěte, jaký je největší počet vašich stanic u jedné libovolné čtvrti. Číslo zapište do druhého pole příslušného sloupečku.

PŘIPOMÍNÁME

Centrální stanice je jen jedna stanice, stejně jako každá turistická atrakce je jen jedna stanice.

Křížení stanicemi nejsou.

TURISTICKÉ ATRAKCE

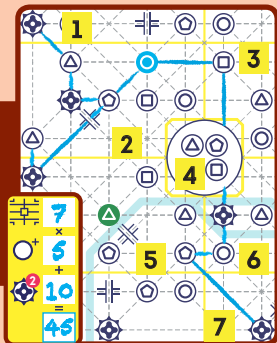


Každá turistická atrakce na lince přidává 2 body. Vynásobte počet různých atrakcí ležících na lince dvěma a součin zapište do třetího pole sloupce.

SOUČET BODŮ ZA DOKONČENOU LINKU

Sečtěte dosažené body za dokončenou linku takto: číslo u prvního poli (za počet obslužených čtvrtí) vynásobte číslem u druhém poli (za počet stanic u nejobslouženější čtvrti) a přičtěte číslo u třetím poli (za turistické atrakce). Výsledek zapište do součtového řádku (čtvrté pole sloupce).

Příklad: Modrá linka vede 7 různými čtvrtěmi města a největší počet stanic u jedné čtvrti leží ve čtvrti 2 – je to 5 stanic. Linka spojuje 5 turistických atrakcí. Celkem získala Marie za modrou linku $7 \times 5 + 10 = 45$ bodů.



PRAVIDLA PRO POKROČILÉ

Jakmile se s hrou více seznámíte, můžete si ji zpestřit přidáním pravidel pro pokročilé. K dispozici jsou dva doplňkové moduly, Společné úkoly a Městské brány. Lze je zařadit do hry jednotlivě i zkombinovat oba najednou.

Společné úkoly (5 karet)

PŘÍPRAVA HRY

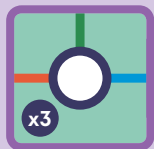
- 1 Hru připravte jako obvykle.
- 2 Poté zamíchejte všech 5 karet společných úkolů, 2 z nich vylosujte a vyložte na stůl lícem uzhůru. Zbylé karty můžete vrátit do krabice.



PRŮBĚH HRY

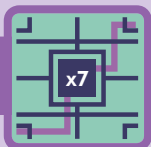
Vyložené karty společných úkolů leží na stole po celou dobu hry. Na každé je uveden jeden společný úkol, který může každý hráč během partie splnit, za což získá při závěrečném vyhodnocení dodatečných 10 bodů.

Popis jednotlivých karet



Vytvořte ve své síti alespoň 3 různé přestupní stanice alespoň 3 linek.

Vytvořte na téže lince po alespoň 1 stanici u alespoň 7 různých čtvrtích.



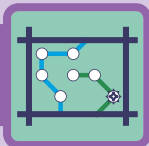
Připojte do sítě alespoň 6 různých turistických atrakcí (na všech linkách dohromady).





Vaše linky (libovolných barev) musejí dukrát procházet alespoň 2 různými kříženími.

Připojte do sítě všechny stanice u alespoň jedné (libovolné) z 8 hlavních čtvrtí (na všech linkách dohromady).



ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

- Za každý splněný úkol si zaškrtněte jedno políčko posledního sloupce a do součtového řádku запиšte součet.
- Za každý splněný úkol získáte 10 bodů.



Městské brány (4 karty okrajových čtvrtí (červené) a 4 bonusové karty (žluté))

PŘÍPRAVA HRY

- Hru připravte jako obvykle.
- Poté vyložte na stůl do sloupečku všechny 4 karty okrajových čtvrtí. Každá představuje stanici u jedné ze čtyř okrajových čtvrtí.
- Poté zamíchejte všechny 4 bonusové karty a ke každé kartě okrajové čtvrti přiřadte jednu, nejprve lícem dolů, jakmile přiřadíte všechny, otočte je lícem vzhůru.



PRŮBĚH HRY

Jakmile kterýkoli z hráčů zakreslí úsek vedoucí k některé stanici u okrajové čtvrti, může využít efekt příslušné bonusové karty.

- Každý hráč může během hry využít všechny 4 efekty bonusových karet i opakovaně (uždy, když zakreslí úsek vedoucí ke stanici u okrajové čtvrti).



- Efekty bonusových karet jsou volitelné a působí hned – nelze je odkládat do dalších tahů.
- Umožní-li vám efekt připojit další stanici v okrajové čtvrti, vyhodnoťte nejprve úplně efekt první bonusové karty, než začnete vyhodnocovat následující bonusovou kartu.

Popis jednotlivých bonusových karet:



Výhybka do libovolné stanice.

Hned vytvořte odbočku – další úsek z libovolné stanice právě zakreslované linky do stanice s kterýmkoli symbolem. Namísto vytvoření odbočky je možné i prosté prodloužení stávající linky.

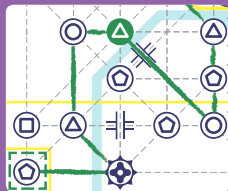
Dvojitý žolík

Hned zakreslete až dva další úseky (jeden po druhém) do stanic s kterýmkoli symbolem. Každý z obou nových úseků může vycházet z kteréhokoli konce vaší linky, ale nesmí vytvořit odbočku.



Dvojnásobně významná čtveř

Hned zvýrazněte hranice okrajové čtvrti, které jste právě dosáhli. Při vyhodnocování této linky se bude tato okrajová čtveř počítat jako dvě čtvrti namísto jedné. Tento bonus platí pouze v právě probíhajícím kole.



➔ POZOR!

Hrajete-li zároveň s kartou společného úkolu, podle níž máte vytvořit po 1 stanici v alespoň 7 čtvrtích, platí pro její účely zvýrazněná čtveř jako obvykle jen za jednu čtveř, nikoli za dvě.



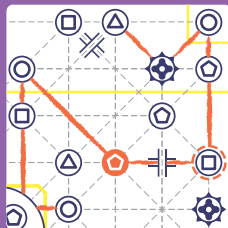
x2

x2



Dvojnásobně významná stanice

➡ Hned zvýrazněte jednu libovolnou stanici na právě zakreslované lince. Při vyhodnocování této linky se bude počítat jako dvě stanice namísto jedné. Tento bonus platí pouze u právě probíhajícím kole.



➡ POZOR!

Žádnou ze zvláštních stanic takto zvýraznit nesmíte.

Kombinace her Příští stanice Paříž, Příští stanice Londýn a Příští stanice Tokio (česky dosud

nevyšlo)

- Modul Zvláštní vlastnosti barev ze hry Příští stanice Londýn je možné použít i v obou dalších hrách.
- Modul Zvláštní stanice ze hry Příští stanice Tokio je možné použít i v obou dalších hrách.
- Modul Městské brány ze hry Příští stanice Paříž je možné použít i v obou dalších hrách.
- Bez ohledu na to, jakou hru budete hrát, doporučujeme, abyste vždy použili nejujše jeden z těchto tří modulů.
- Dávejte si pozor, abyste pro každou hru použili správné karty modulu Společné úkoly, protože jsou koncipovány speciálně pro každou mapu zvlášť.



SÓLOVÁ VARIANTA



Hru si můžete zahrát i sólou.

CÍL HRY

Vášim cílem je optimalizovat vedení linek metra tak, abyste dosáhli co největšího součtu bodů a získali nehynoucí slávu u obyvatel i vedení města Paříže.

PŘÍPRAVA HRY

● Pastelky seřadíte do náhodného pořadí a položíte je na stůl.

➔ Sólovou variantu lze hrát i s moduly pro pokročilé podle všech jejich pravidel popsaných výše.



PRŮBĚH HRY

Platí všechna obvyklá pravidla.

Pořadí pastelek udává, v jakém pořadí budete zakreslovat své linky.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hrajete-li s jedním modulem pro pokročilé, odečtete si z celkového výsledku 10 bodů, hrajete-li s oběma, odečtete si 20 bodů.

Na následující stránce se dozvíte, jak vaše snažení hodnotí městská rada.



Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu.
V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace,
chybějící prvky vám dopošleme.



≤ 100

Vlak vám ujel. Město vám sice děkuje, ale nestačí to. Zkuste to znovu a ukažte, co ve vás je!



$101 < \dots < 120$

Ale no tak. Vraťte se do tunelu. Takovouhle práci nikoho neoslňuje.



$121 < \dots < 140$

Projekt je hotový, ale je v něm pár chyb. K titulu stavitele metra oušem už nechybí moc.



$141 < \dots < 160$

Dobrá práce! Jednou z vás bude hvězda.



$161 < \dots < 180$

Vynikající! Doživotní tramvajaenka pro celou rodinu je vaše. V metru sviští ulaky jako po másle.



≥ 181

LEGENDÁRNÍ! Nikdo už vám neřekne jinak než Fulgence (podle stavitele pařížského metra Fulgence Bienvenüe)!



Výhradní distributor pro ČR a SR:
MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104,
101 00 Praha 10



© 2024 Blue Orange Edition. Next Station Paris a Blue Orange jsou registrované ochranné známky Blue Orange Edition, Francie. Hra vydána a distribuována v licenci Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francie.