



8+

1-4

25 min.



PRAVIDLÁ  
HRY



NASLEDUJÚCA → STANICA

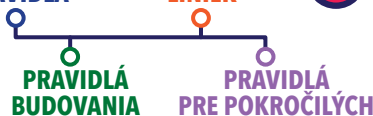
# PARÍŽ™

Naurhnite pre mesto Paríž najlepšiu sieť metra všetkých čias. Využite križovania, aby ste prepojili ikonické turistické atrakcie metropole, a optimalizujte skratky cez centrálnu stanicu.



ZÁKLADNÉ  
PRAVIDLÁ

VYHODNOCOVANIE  
LINIEK



## HERNÝ MATERIÁL

- 1 blok máp Paríža
- 4 farebné pastelky vo farbách oranžová, zelená, fialová a modrá
- 11 kariet staníc: 6 nadzemných (žlté pozadie) a 5 podzemných (modré a zelené pozadie)
- 5 kariet spoločných úloh
- 8 kariet mestských brán



# ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ



## CIEĽ HRY

Získajte čo najviac bodov tým, že naurhnete čo najlepší systém 4 liniek metra na svojej mape Paríža.

## PRÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme 1 list s mapou Paríža a farebnú pastelku podľa svojej voľby a položí ich pred seba na stôl.
  - V partii 3 hráčov položte zvyšnú pastelku na stôl medzi 2 ľubovoľných hráčov, budete ju neskôr potrebovať.
  - V partii 2 hráčov položte zvyšné pastelky na stôl, vždy po jednej po pravici oboch hráčov. Budete ich neskôr potrebovať.
- Každý hráč si označí svoj list svojím menom do bieleho rámčeka na urchu.
  - Pokyny pre **sólovú hru** nájdete v osobitnom odstavci na konci pravidiel (strana 15).
- V niekoľkých prúch partiách vám odporúčame karty spoločných úloh a mestských brán nechať v krabici. Používajú sa až vo variante pre pokročilých, ako sa dozviete ďalej.
- Hráč, ktorý jazdil naposledy metrom, bude reuizorom v prvom kole.

## MAPA PARÍŽA

Každý list predstavuje mapu Paríža, do ktorej bude každý zakresľovať svoju sieť metra. V spodnej časti je vyhradený priestor pre zapisovanie bodov.

Na mape sa vyskytujú stanice 4 druhov, každému druhu prislúcha symbol:

-  štvorec  trojuholník  päťuholník  kruh

## PRIEBEH HRY

Partia hry sa hrá na 4 kolá. V každom kole každý hráč kreslí do svojej mapy linku vo farbe pastelky, ktorú má práve v ruke. Na konci partie tak každý bude mať zakreslené linky všetkých 4 farieb.





V každom zo 4 kôl hry prebehnú nasledujúce fázy v uvedenom poradí:

- 1 **Vyhľadanie východiskovej stanice**
- 2 **Zakreslenie linky**
- 3 **Zaznamenanie dosiahnutých bodov**
- 4 **Príprava ďalšieho kola**

### 1 **Vyhľadanie východiskovej stanice**

Vyhľadajte na svojej mape stanicu, kde bude vaša linka začínať. Linka každej farby má na mape vždy vyznačenú jednu stanicu ako východiskovú.

 *Východisková stanica hráča, ktorý bude v aktuálnom kole zakresľovať **oranžovú linku**.*

### 2 **Zakreslenie linky**

Táto fáza budovania sa skladá z niekoľkých ťahov (5 až 10) podľa toho, ktoré karty staníc budú otočené. V každom ťahu má každý hráč možnosť zakresliť úsek linky a postupne ju tak rozširovať.

- Revízor na začiatku kola zamieša 11 kariet staníc a ich balíček položí lícom nadol na stôl.
- V každom ťahu revízor otočí urchnú kartu z balíčka a vyloží ju lícom nahor na stôl. Všetci hráči súčasne do svojej mapy môžu zakresliť úsek trasy podľa pravidiel budovania (pozri str. 6).
  - ➔ Zakreslenie úseku nie je povinné, pokiaľ žiadny úsek v súlade s pravidlami zakresliť nemôžete alebo nechcete, otočenú kartu ignorujte.
- Len čo vyloží revízor kartu **piatej podzemnej stanice** (modré a zelené pozadie), je táto fáza na konci. Každý hráč smie zakresliť svoj posledný úsek.

### 3 **Zaznamenanie dosiahnutých bodov**

Každá linka vám prinesie body podľa toho, kadiaľ vedie a ako spája turistické atrakcie mesta. Dosiahnuté body si zapíšete na vyhradené miesto v spodnej časti mapy (pozri str. 10).



## 4 Príprava ďalšieho kola

(Vo štvrtom kole táto fáza odpadá.)

- ➔ Len čo si zapíšete dosiahnuté body, odouzdajte si pastelky takto – svoju pastelku odouzdajte susedovi po ľavici a vezmite si pastelku od suseda po pravici, alebo pastelku ležiacu vedľa vás upravo (u menšom počte hráčov ako 4).
- ➔ V ďalšom kole budete zakresľovať linku farbou pastelky, ktorú ste práve obdržali. Revízorom sa stane hráč po ľavici končiaceho revízora.

## KONIEC HRY

Partia končí po štyroch kolách hry, kedy má každý hráč vo svojej mape zakreslené 4 linky metra, po jednej u každej farbe.

Spočítajte všetky dosiahnuté body takto:

● **Body za všetky 4 linky:** Spočítajte všetky body, ktoré ste získali za jednotlivé linky, a zapíšte ich do posledného modrého poľa súčtového riadka. Bodovanie jednotlivých liniek pozrite ďalej.

● **Body za križovania:** Vyhľadajte križovania, ktorými vaše linky prechádzajú. Každé križovanie, ktorými prechádza 1 linka, vám prinesie 2 body, križovanie, ktorým prechádzajú 2 linky, alebo jedna linka duakrát, prinesie 6 bodov. Zapíšte dosiahnuté body do polí v poslednom riadku a súčet do čierneho poľa vedľa súčtu bodov za jednotlivé linky.

● **Body za prestupné stanice:** Zistite, koľko prestupných staníc sa vám podarilo vytvoriť. Za každú prestupnú stanicu 2 liniek (t. j. dvoch rôznych farieb) získate 2 body, za každú prestupnú stanicu 3 liniek získate 5 bodov a za každú prestupnú stanicu všetkých 4 liniek získate 9 bodov.

➔ Centrálna stanica je tiež stanica a môže byť prestupná.

Spočítajte zulašť všetky prestupné stanice každého z týchto druhov a súčet dosiahnutých bodov zapíšte do zeleného poľa súčtového riadku.



- **Celkový súčet:** Spočítajte všetky dosiahnuté body za 4 linky, križovania a prestupné stanice. Výsledok zapíšte do väčšieho poľa v pravom dolnom rohu mapy.

*Příklad: Mária získala za svoje 4 linky 134 bodov. Okrem toho sú na mape 3 križovania, ktorými vedie jedna trať (spolu za 6 bodov) a ďalšie dve križovania, kadiaľ vedú dve trate (spolu 12 bodov). Ďalej sú v jej sieti 4 prestupné stanice dvoch línií (8 bodov), 1 prestupná stanica troch línií (5 bodov) a 1 prestupná stanica všetkých štyroch línií (9 bodov). Mária dosiahla celkový súčet  $134 + 18 + 22 = 174$  bodov.*

	7	6	6	5	$2 \times 4 = 8$			
$\times$	5	4	5	5	$5 \times 1 = 5$	$+10$	$+10$	
$+$	10	2	6	2	$9 \times 1 = 9$	$+10$	$+10$	
$=$	45	26	36	27	134	18	22	
$\times$	$3 \times 3 = 9$						$\times$	$2 \times 2 = 4$
$+$							$+$	174

Konečná stanica – prosíme, odložte pastelky! Hráč, ktorý dosiahol najvyšší súčet bodov, víťazí a stáva sa najlepším budúceho parížskeho metra.

V prípade zhody víťazí hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov za svoju najhodnotnejšiu jednotlivú linku. Ak zhoda trvá, dotknutí hráči sa o víťazstvo delia.



# PRAVIDLÁ BUDOVANIA

Celá trasa linky sa skladá zo vzájomne prepojených úsekov. Úsek je čiara, ktorá priamo prepája dve stanice.

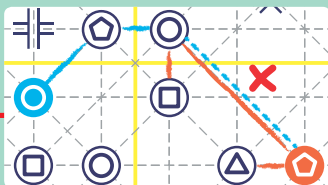
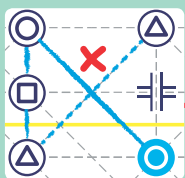
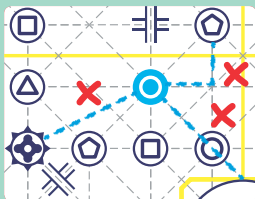
## Správne zakreslené úseky musia spĺňať tieto pravidlá:

- Každý úsek musí vždy tvoriť priamu úsečku vodorovne, zvislo alebo diagonálne po čiarkovaných čiarach uyznačených na mape.
- Prvý úsek musí vždy spájať východiskovú stanicu so stanicou, ktorej symbol zodpovedá symbolu na prave otočenej karte.
- Každý ďalší úsek musí nadväzovať na niektorý z koncov už existujúcej trasy.

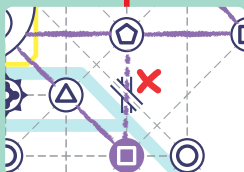


## Naopak takto úseky zakresľovať nie je možné:


- Úsek nesmie viesť tadiaľ, kde nie je uyznačená čiarkovaná čiara na mape.
- Úsek pred dosiahnutím stanice nesmie zatáčať, ani sa lomiť.
- Úsek nesmie prechádzať inou stanicou, než dorazí do stanice so správnym symbolom.
- Úseky medzi stanicami nesmú križovať iné úseky ktorejkoľvek farby inde než v predtlačenom križovaní.




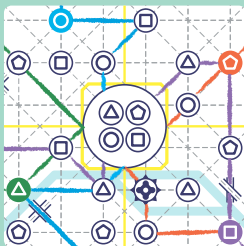
- Úsek nesmie viesť znova medzi dvoma stanicami, medzi ktorými už nejaká linka vedie.
- Úsek nesmie viesť znova do stanice (vrátane centrálnej stanice), kam už linka danej farby vedie (linka nesmie tvoriť slučku či kruh).



## ŠPECIÁLNE STANICE


 **Východisková stanica:** Okrem toho, že na nich musí linka začínať, platí ako každá iná stanica svojho druhu. Je možné ju používať ako stanicu liniek iných farieb, pokiaľ je na otočenej karte v ďalšom kole zodpovedajúci symbol.

 **Centrálna stanica:** Táto stanica má všetky 4 symboly. Je možné k nej teda nakresliť úsek trasy bez ohľadu na symbol na otočenej karte. Navyše k nej vedie viac čiarkovaných čiar než k iným staniciam.




### PRIPOMÍNAME

Pozor, k žiadnej stanici nesmie žiadna linka viesť viackrát než raz, takže i touto stanicou smie každá vaša linka prechádzať maximálne raz.

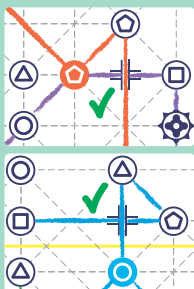
 **Turistická atrakcia:** Každá z 8 staníc turistických atrakcií je označená žolíkovým symbolom a je možné k nej tiež nakresliť úsek trasy bez ohľadu na symbol na otočenej karte. Každá turistická atrakcia, ktorou vaša linka prejde, vám prinesie pri vyhodnocovaní danej linky 2 body (pozri Vyhodnocovanie liniek na str. 10).

## KRIŽOVANIE

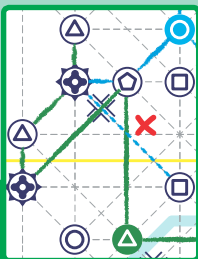
 Na každom z 8 predtlačených križovaní sa vaše linky môžu výnimočne križovať bez ohľadu na ich farbu (môžu sa tu teda križovať i úseky rounakej farby).

### POZORI

Križovanie nie je stanica, len miestom, kde sa linky križujú (míňajú). Každým križovaním môžu prechádzať maximálne 2 úseky tratí.



Je jedno, v akom poradí zakreslíte úseky prechádzajúce križovaním, či najpru „vrchný“ úsek a potom „spodný“, alebo opačne. Úseky však musia ako vždy rešpektovať čiarkované čiary, inakadiaľ križovaním viesť nemôžu. Ak sa križujú v križovaní úseky rovnakej farby, nejde o vytvorenie slučky.



## PRIPOMÍNAME

Nikde inde než u križovaní sa žiadne linky križovať nesmú.

## ŠPECIÁLNE KARTY



**Žolíkový symbol / Atrakcia plus žolíkový symbol:** Ak je na otočenej karte tento symbol, môže si každý hráč ľubovoľne

zvoliť jednu z dvoch možností:

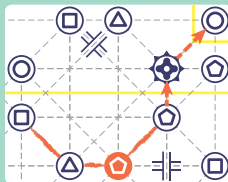


**Žolíkový symbol:** Zakresľovaný úsek môže viesť k stanici s ktorýmkoľvek symbolom.



**Atrakcia plus žolíkový symbol:** Smiete zakresliť DVA úseky, pričom prvý

musí viesť k turistickej atrakcii, druhý úsek musí viesť od danej atrakcie k stanici s ktorýmkoľvek symbolom.



**POZOR!** Pri zakresľovaní oboch úsekou platia všetky obvyklé pravidlá budovania.



**Výhybka:** Ak je na otočenej karte tento symbol, revízor hneď otočí a vyloží ešte jednu kartu z balíčka. Každý hráč potom môže vo svojej trase vytvoriť odbočku z ľubovoľnej stanice ku stanici so symbolom zodpovedajúcim druhej otočenej karte. Až do konca kola je potom možné rozvíjať trasu i týmto tretím smerom.

**POZOR:** Ak je karta Výhybka otočená ako prvá alebo druhá karta u prebiehajúcom kole, jej efekt nemožno využiť – odhodte ju.



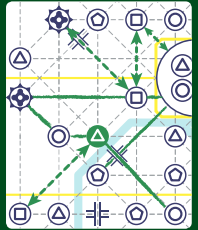
- ↳ Využitie úhybky a vytvorenie odbočky nie je povinné.
- ↳ Ak prechádza vaša linka už centrálnou stanicou, môže byť výhodné vytvoriť odbočku práve z nej.

### PRIPOMÍNAME

Linka nesmie nikdy tvoriť slučku, a to ani po vytvorení odbočky.




*Príklad: Revízor otočí kartu Výhybka a vyloží ďalšiu kartu, na ktorej je symbol štvorca. Mária môže zvoliť jednu zo štyroch možností, ako svoj nový úsek zakreslí (pozri čiarkované šípky na obr.).*



## PRESTUPNÁ STANICA

Od druhého kola hry je možné viesť úseky aj k stanicám, keď už vedú linky iných farieb. Vznikajú tým prestupné stanice.

 Na konci hry za ne získate body, a to tým viac, čím viac rôznych liniek bude prestupnou stanicou prechádzať (pozri ods. Body za prestupné stanice na str. 4).

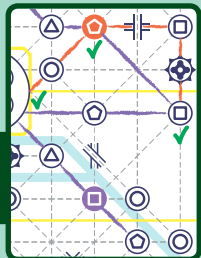
Počet prestupných staníc medzi tými istými dvoma linkami nie je pri dodržaní pravidiel budovania nijak obmedzený.

### PRIPOMÍNAME

Križovanie nie je stanica, tu prestupovať nie je možné.

Centrálna stanica je obzvlášť výhodná pre zriaďovanie prestupnej stanice veľkého množstva liniek.

*Príklad: Mária má vo svojej sieti metra 3 prestupné stanice medzi oranžovou a fialovou linkou.*



# VYHODNOCOVANIE LINIEK

## VEDENIE TRASY



Mesto Paríž je rozdelené na 13 štvrtí: 8 hlavných štvrtí, u každej z nich sa nachádza niekoľko staníc, a 5 okrajových, u ktorých sa nachádza len 1 stanica. Štyri z nich sú situované do rohu mapy, piatou je centrálna stanica uprostred.

➔ Najpru spočítajte, koľkými rôznymi štvrtami mesta trasa linky vedie. Pre každú linku je určený jeden stĺpček polí - číslo zapíšte do prvého poľa stĺpčka.

### PRIPOMÍNAME

Centrálna stanica zároveň tvorí samostatnú štvrt.



Potom zistite, aký je najväčší počet vašich staníc u jednej ľubovoľnej štvrti. Číslo zapíšte do druhého poľa príslušného stĺpčka.

### PRIPOMÍNAME

Centrálna stanica je len jedna stanica, rovnako ako každá turistická atrakcia je len jedna stanica.

Križovania stanicami nie sú.

## TURISTICKÉ ATRAKCIE

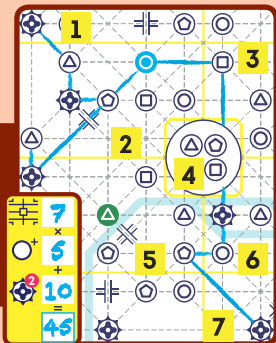


Každá turistická atrakcia na linke pridáva 2 body. Vynásobte počet rôznych atrakcií ležiacich na linke duoma a súčin zapíšte do tretieho poľa stĺpca.

## SÚČET BODOV ZA DOKONČENÚ LINKU

Spočítajte dosiahnuté body za dokončenú linku takto: číslo v prvom poli (za počet obslužených štvrtí) vynásobte číslom v druhom poli (za počet staníc u najobslúženejšej štvrti) a pripočítajte číslo u treťom poli (za turistické atrakcie). Výsledok zapíšte do súčtového riadka (šturté pole stĺpca).

*Príklad: Modrá linka vedie 7 rôznymi štvrtami mesta a najväčší počet staníc u jednej štvrti leží v štvrti 2 - je to 5 staníc. Linka spája 5 turistických atrakcií. Spolu získala Mária za modrú linku  $7 \times 5 + 10 = 45$  bodov.*



# PRAVIDLÁ PRE POKROČILÝCH

Len čo sa s hrou viac zoznámite, môžete si ju spestriť pridaním pravidiel pre pokročilých. K dispozícii sú dva doplnkové moduly, Spoločné úlohy a Mestské brány. Je možné ich zaradiť do hry jednotlivo aj skombinovať obe naraz.

## Spoločné úlohy (5 kariet)

### PRÍPRAVA HRY

- Hru pripravať ako obvykle.
- Potom zamiešajte všetkých 5 kariet spoločných úloh, 2 z nich vylosujte a vyložte na stôl lícom nahor. Zvyšné karty môžete vrátiť do krabice.



### PRIEBEH HRY

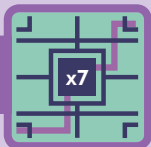
Vyložené karty spoločných úloh ležia na stole po celú dobu hry. Na každej je uvedená jedna spoločná úloha, ktorú môže každý hráč počas partie splniť, za čo získa pri záverečnom vyhodnotení dodatočných 10 bodov.

### Opis jednotlivých kariet



Vytvorte vo svojej sieti aspoň 3 rôzne pre-  
stupné stanice aspoň 3 liniek.

Vytvorte na tej istej linke aspoň 1 stanicu  
u aspoň 7 rôznych šturtiach.



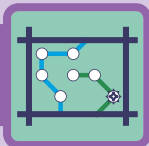
Pripojte do siete aspoň 6 rôznych turistických  
atrakcií (na všetkých linkách dohromady).





Vaše linky (ľubovoľných farieb) musia dva-krát prechádzať aspoň 2 rôznymi križovankami.

Pripojte do siete všetky stanice u aspoň jednej (ľubovoľnej) z 8 hlavných štvrtí (na všetkých linkách dohromady).



## ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

- Za každú splnenú úlohu si zaškrtnete jedno políčko posledného stĺpca a do súčtového riadku zapíšete súčet.
- Za každú splnenú úlohu získate 10 bodov.



**Mestské brány (4 karty okrajových štvrtí (červené) a 4 bonusové karty (žlté))**

## PRÍPRAVA HRY

- Hru pripravte ako obvykle.
- Potom vložte na stôl do stĺpčeka všetky 4 karty okrajových štvrtí. Každá predstavuje stanicu u jednej zo štyroch okrajových štvrtí.
- Potom zamiešajte všetky 4 bonusové karty a ku každej karte okrajovej štvrte priradte jednu, najprv lícom nadol, len čo priradíte všetky, otočte ich lícom nahor.



## PRIEBEH HRY

Len čo ktorýkoľvek z hráčov zakreslí úsek vedúci k niektorej stanici u okrajovej štvrte, môže využiť efekt príslušnej bonusovej karty.

- Každý hráč môže počas hry využiť všetky 4 efekty bonusových kariet aj opakovane (uždy keď zakreslí úsek vedúci ku každej zo štyroch staníc u okrajových štvrtiach).



- Efekty bonusových kariet sú voliteľné a pôsobia hneď – nie je možné ich odkladať do ďalších ťahov.
- Ak vám umožní efekt pripojiť ďalšiu stanicu v okrajovej šturti, vyhodnotte najpru celý efekt prvej bonusovej karty, než začnete vyhodnocovať nasledujúcu bonusovú kartu.

## Opis jednotlivých bonusových kariet:



### Výhybka do ľubovoľnej stanice.

Hneď vytvoríte odbočku – ďalší úsek z ľubovoľnej stanice práve zakresľovanej linky do stanice s ktorýmkoľvek symbolom. Namiesto vytvorenia odbočky je možné i obyčajné predĺženie súčasnej linky.

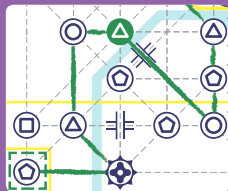
### Dvojité žolík

Hneď zakreslíte až dva ďalšie úseky (jeden po druhom) do staníc s ktorýmkoľvek symbolom. Každý z oboch nových úsekov môže vychádzať z ktoréhokolvek konca vašej linky, ale nesmie vytvoriť odbočku.



### Dvojnásobne významná štvrť

Hneď zvýrazníte hranice okrajovej šturte, ktorú ste práve dosiahli. Pri vyhodnocovaní tejto linky sa bude táto okrajová štvrť počítať ako dve šturte namiesto jednej. Tento bonus platí len v práve prebiehajúcom kole.



### ➡ POZORI!

Ak hráte zároveň s kartou spoločnej úlohy, podľa ktorej máte vytvoriť po 1 stanici v aspoň 7 šturtiach, platí pre jej účely zvýraznená štvrť ako obvykle len za jednu štvrť, nie za dve.



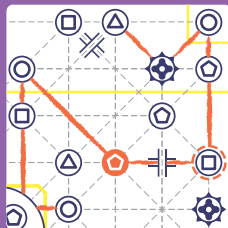
x2

x2



### Dvojnásobne významná stanica

➡ Hneď zvýraznite jednu ľubovoľnú stanicu na práve zakreslovanej linke. Pri uyhodnocovaní tejto linky sa bude počítať ako dve stanice namiesto jednej. Tento bonus platí len v práve prebiehajúcom kole.



### ➡ POZOR!

Žiadnu zo špeciálnych staníc takto zvýrazniť nesmiete.

## Kombinácia hier Nasledujúca stanica Paríž, Nasledujúca stanica Londýn a Nasledujúca stanica Tokio (slovensky zatiaľ nevyšla)

- Modul Špeciálne vlastnosti farieb z hry Nasledujúca stanica Londýn je možné použiť i v oboch zvyšných hrách.
- Modul Špeciálne stanice z hry Nasledujúca stanica Tokio je možné použiť i v oboch zvyšných hrách.
- Modul Mestské brány z hry Nasledujúca stanica Paríž je možné použiť i v oboch zvyšných hrách.
- Bez ohľadu na to, akú hru budete hrať, odporúčame, aby ste vždy použili najviac jeden z týchto troch modulov.
- Dávajte si pozor, aby ste pre každú hru použili správne karty modulu Spoločné úlohy, pretože sú koncipované špeciálne pre každú mapu osobitne.



# SÓLOVÝ VARIANT



Hru si môžete zahrať i sólo.

## CIEĽ HRY

Vaším cieľom je optimalizovať vedenie liniek metra tak, aby ste dosiahli čo najvyšší súčet bodov a získali nehynúcu slávu obyvateľov i vedenia mesta Paríž.

## PRÍPRAVA HRY

● Pastelky zoradíte do náhodného poradia a položíte ich na stôl.

➔ Sólový variant je možné hrať i s modulmi pre pokročilých podľa všetkých ich pravidiel opísaných vyššie.



## PRIEBEH HRY

Platia všetky obyčajné pravidlá.

Poradie pasteliek udáva, v akom poradí budete zakresľovať svoje linky.

## ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

Ak hráte s jedným modulom pre pokročilých, odrátajte si z celkového výsledku 10 bodov, ak hráte s oboma, odrátajte si 20 bodov.

Na nasledujúcej stránke sa dozviete, ako vaše snaženie hodnotí mestská rada.



Ojedinele sa stane, že v hre z výroby chýba časť herného materiálu. V tom prípade sa obráťte priamo na nás: [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace), chýbajúce prvky vám pošleme.



$\leq 100$

Vlak vám ušiel. Mesto vám síce ďakuje, ale nestačí to. Skúste to znova a ukážte, čo vo vás je!



$101 < \dots < 120$

Ale no tak. Vráťte sa do tunela. Takouto prácou nikoho neoslňte.



$121 < \dots < 140$

Projekt je hotový, ale je v ňom pár chýb. K titulu staviteľa metra aušak už nechýba veľa.



$141 < \dots < 160$

Dobrá práca! Raz z vás bude hviezda.



$161 < \dots < 180$

Vynikajúco! Doživotná permanentka pre celú rodinu je vaša. V metre svišťa ulaky ako po masle.



$\geq 181$

LEGENDÁRNE! Nikto už vám nepovie inak než Fulgence (podľa staviteľa parížskeho metra Fulgence Bienvenüe)!



Výhradný distribútor pre ČR a SR:  
**MINDOK**, s. r. o., Korunní 810/104,  
101 00 Praha 10



© 2024 Blue Orange Edition. Next Station Paris a Blue Orange sú registrované ochranné známky Blue Orange Edition, Francúzsko. Hra vydaná a distribuovaná v licencii Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francúzsko.

