

NASTUPOVAT, PROSÍM

NEW YORK
& LONDON

PRAVIDLA

**Ach, autobus už přijíždí! Honem
dovnitř, ať nezmokneme!**

**Jako každou cestu vás fascinují
ostatní cestující na palubě –
turisté, úředníci, studenti...**

**I když každý jede jinam, všichni
cestují společně. Tahle linka je
opravdu výjimečná... ale dopraví
všechny v pořádku do jejich cílové
destinace?**



Saashi



Monsieur Z



OBSAH

- | | |
|---|---|
| 1 oboustranný herní plán
1 strana Londýn
1 strana New York | 12 lístků na autobus |
| 50 oboustranných
záznamových listů | 6 karet společných cílů |
| 160 značení trasy | 10 karet osobních cílů
5 karet pro Londýn
5 karet pro New York |
| 5 startovních figurek | 1 žeton revizora |
| 5 tužek | |

CÍLE HRY

Vaším úkolem je vytvořit během 12 kol tu nejlepší autobusovou linku ve městě. Každé kolo odhalí nový lístek s trasou, kterou všichni musíte absolvovat. Dopravte cestující tam, kam potřebují, vyhněte se zácpám a nasbírejte co nejvíce vítězných bodů!

HERNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ A PŘÍPRAVA HRY

- 1** Každý hráč si vybere barvu a postaví si před sebe příslušné komponenty:
32 značení trasy a 1 startovní figurku.

Značení trasy pokládá hráč na herní plán tak, aby znázorňovala, kudy jeho linka pojedje.

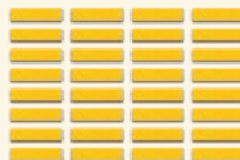
- 2** Každý hráč si z krabice vezme **1 záznamový list a tužku.** Ujistěte se, že nikdo z hráčů nemá stejnou horní část listu (zbytek listu by už měl vypadat stejně).

Na záznamový list si hráči budou zapisovat údaje o tom, kde na trase zastavili, a kdo do jejich autobusu nastoupil, za což budou získávat vítězné body.

- 3** Umístěte herní plán doprostřed stolu. Pokud hrajete ve **2 až 3 hráčích**, otočte ho na stranu **New Yorku**. Pokud hrajete ve **4 až 5 hráčích**, otočte ho na stranu **Londýna**.

Na herním plánu je zobrazena mapa města s různými ulicemi. Na každé křižovatce je jeden z těchto cestujících (👤, 👤, 👤, 👤), jedno z těchto míst (🏠, 🏢, 🏢, 🏢) nebo semafor. Mista označená názvem v barevném poli označujeme jako významná místa. Na herním plánu jsou dvě políčka označená čísly pro vyložení karet společných cílů (lícem nahoru). Další dvě políčka jsou určena pro dobírací a odkládací balíček autobusových lístků. Na mapě New Yorku jsou ještě černě vyznačené ulice, které jsou neustále blokovány dopravní zácpou.

1



2



3



- 4** Zamíchejte **6 karet společných cílů**, a položte vždy po jedné kartě (žlutou stranou nahoru) na **2 příslušná políčka** na herním plánu. Nepoužité karty vraťte do krabice.

Karty společných cílů hráčům ukazují, kolik cestujících musí nabrat nebo na kolika místech musí zastavit, aby získali vítězné body.

- 5** Zamíchejte **5 karet osobních cílů** pro stranu herního plánu, se kterou právě hrajete, pak **každému hráči rozdejte po jedné kartě, lícem dolů**. Ostatní karty vraťte do krabice. Pokud jste soutěživí, můžete rozdané karty otočit lícem nahoru, aby na ně všichni viděli.

Karty osobních cílů hráči určují, které 3 křižovatky v rámci své trasy musí projet, aby získal vítězné body. Tyto křižovatky jsou vyznačeny černými body s písmeny, červené body s čísly slouží jako orientační body na mapě.

- 6** Pokud hrajete na straně Londýna, zamíchejte všech **12 karet autobusových lístků**, pokud hrajete na straně New Yorku, zamíchejte pouze karty označené **1 až 6**. Pak rozdejte každému hráči po dvou kartách, lícem dolů.

Každý hráč se podívá na obě karty, které dostal, jednu si vybere a položí lícem dolů před sebe. Až budou mít všichni hráči před sebou jednu kartu, společně je otočí. Pak každý hráč umístí svou startovní figurku na semafor křižovatky, jejíž číslo je na kartě lístku, která leží před ním.

Tato figurka hráči ukazuje začátek jeho autobusové linky.

- 7** Vezměte zpět všech **12 autobusových lístků**, zamíchejte je a balíček karet položte lícem dolů na příslušné pole na herním plánu.

Karty autobusových lístků mají číslo a barvu. Číslo slouží při přípravě hry pro určení startovního políčka trasy každého hráče. Barva je důležitá v průběhu hry.

- 8** Nejstarší hráč se stává prvním revizorem. Vezme si **žeton revizora** a položí ho před sebe.

Žeton revizora určuje pořadí hráčů v daném kole. Revizor vždy hraje první, po něm následují další hráči ve směru hodinových ručiček. Žeton se po každém kole přesouvá k dalšímu hráči.



PRŮBĚH HRY

Hra *Nastupovat prosím* se hraje na 12 kol.
Každé kolo má 4 fáze:

- 1 NOVÝ AUTOBUSOVÝ LÍSTEK
- 2 VYZNAČENÍ TRASY
- 3 KONTROLA SPOLEČNÝCH CÍLŮ
- 4 VÝMĚNA REVIZORA

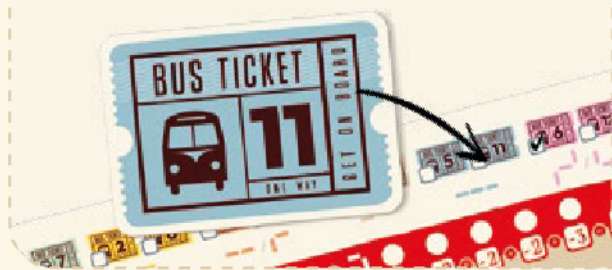
1 NOVÝ AUTOBUSOVÝ LÍSTEK

Revizor otočí vrchní kartu z balíčku autobusových lístků a položí ji lícem nahoru na pole pro odkládací balíček.

Každý hráč si zaškrtně jedno ze dvou políček příslušné barvy v horní části svého záznamového listu. Toto políčko hráči určuje tvar jeho trasy u kroku 2 VYZNAČENÍ TRASY, a také ukazuje jaké tvary tras mu zbývají do konce hry.

Pokračujte k fázi 2 VYZNAČENÍ TRASY.

PŘÍKLAD



2 VYZNAČENÍ TRASY

Počínaje revizorem, pak každý hráč ve směru hodinových ručiček provede 2 kroky:

- a UMÍSTĚNÍ ZNAČENÍ TRASY
- b NASTUPOVAT

a UMÍSTĚNÍ ZNAČENÍ TRASY

Na herním plánu vyznačte **tvar trasy**, která je určena autobusovým lístkem pro toto kolo.

Tvar trasy musí respektovat následující pravidla:

- Hráč může na jednu ulici umístit pouze jedno své značení, ale více hráčů může mít značení na stejné ulici společně.
- Vaše trasa vždy začíná v místě, kde v předchozím kole skončila. V prvním kole trasa začíná od startovní figurky.
- Smíte umístit jen **tolik značení**, kolik vám určuje váš záznamový list.
- Tvar vaší trasy může mít jen **tolik zatáček**, kolik vám určuje váš záznamový list. Záleží pouze na počtu zatáček, ne jejich směru. O směru zatáčky se pokaždé můžete rozhodnout (**doprava**, **či doleva**).
Napojení trasy na konec z předchozího kola může vytvořit zatáčku (tedy nemusíte začínat přímkou, ale hned zatočit). **Tato zatáčka se však nepočítá do počtu zatáček určených autobusovým lístkem pro toto kolo.**
- Hráč se v ulici nesmí nikdy otočit a jet stejnou cestou zpět.



RŮZNÉ TVARY TRAS

ROVNÁ TRASA



Umístěte 1, 2 nebo 3 značky podle obrázku. Pokud umísťujete 2 nebo 3 značky, musí společně tvořit rovnou čáru.

1 ZATÁČKA



Umístěte 2 značky, které společně tvoří zatáčku v pravém úhlu.

2 ZATÁČKY



Umístěte 3 značky, které společně tvoří dvě zatáčky v pravém úhlu. Tyto dvě zatáčky mohou být ve stejném směru (a tvořit písmeno U), nebo ve směru opačném (a tvořit písmeno S).

Pokud vám váš záznamový list nabízí dva různé tvary tras oddělené lomítkem, vyberte jednu z nich, kterou v tomto kole použijete.



PŘÍKLAD: *Toto kolo musíte umístit 3 značky, které vytvoří 2 zatáčky. Rozhodnete se je umístit takto (viz obrázek). Zatáčka vytvořená napojením nové trasy na konec trasy z předchozího kola se do zadané dvojice zatáček nepočítává.*



DOPRAVNÍ ZÁCPY

DOPRAVNÍM ZÁCPÁM SE
SNAŽTE CO NEJÚČ VYHNOUT!



Pokaždé, když vaše trasa vede ulicí, kde je již jedna nebo více značek ostatních hráčů, musíte si zaškrtnout příslušný počet autobusů ve své sekci dopravní zácpa (v levém dolním rohu záznamového listu). Autobusy zaškrtnávejte postupně, začněte vlevo nahoře.

Tyto autobusy představují dopravní zácpy v rámci vaší trasy a negativně ovlivní váš finální počet vítězných bodů.

NEW YORK

NĚKTERÉ ULICE JSOU STÁLE
UCPANÉ!



Pokaždé, když vaše trasa povede dopravní zácpou, tedy černě označenou ulicí, musíte si v záznamovém listu v sekci dopravní zácpa zaškrtnout 1 autobus navíc.

PŘÍKLAD: Položíte 1 svou značku na ulici, ve které už jsou značky dalších 2 hráčů. Proto si na svém záznamovém listu zaškrtnete 3 autobusy (1 za dopravní zácpu a 2 za další značky).



ZELENÁ NA SEMAFORU

SE ZELENOU NA SEMAFORU
BUDE LINKA RYCHLEJŠÍ!



Jestliže svůj tah skončíte na křižovatce se semaforem, umístíte další značku podle pravidel (v jakémkoli směru), tím si trasu prodloužíte. Pokud znovu skončíte na semaforu, umístíte další značku. Zelená na semaforu překrytém startovní figurkou se považuje za jakýkoli jiný semafor se zelenou.

V případech, že vám značky dojdou, použijte jiný vhodný předmět jako náhradu a pokračujte ve hře.

PŘÍKLAD: Ukončili jste svůj tah na křižovatce se semaforem, můžete tedy umístit další značku.



SMYČKY NEJSOU DOVOLENY

LINKA, KTERÁ SE OTÁČÍ, NENÍ EFEKTIVNÍ!

Pokud na své trase projedete stejnou křižovatku dvakrát, musíte ukončit svůj tah. Vypadáváte ze hry a na konci hry nezískáváte žádné vítězné body. Vaše značení tras zůstávají na herním plánu do konce hry.

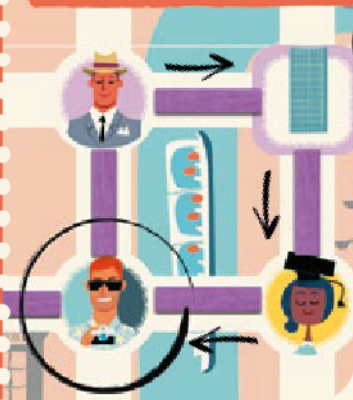
ROVNÉ ÚSEKY A ZATÁČKY

Pokud vám nevyhovuje požadovaný tvar trasy kvůli prostoru nebo vaší strategii, můžete zvýšit nebo snížit počet zatáček.

Abyste tak mohli učinit, musíte si zaškrtnout první volné políčko zleva v části zatáčky (červeně označený pravý horní roh záznamového listu). Za každé zaškrtnuté políčko si můžete vyměnit rovný úsek za zatáčku nebo zatáčku za rovný úsek. Tato změna neovlivňuje počet značek, které hráč musí umístit. Počet značek změnit nelze.

V této části můžete zaškrtnout nejvýše 5 políček. Pokud jste už všechna políčka zaškrtnuli a požadovaný tvar trasy nemůžete vytvořit, protože by vedla mimo herní plán (ne ovšem proto, že byste musel projet stejnou křižovatku dvakrát), považujte tvar zadání trasy jako rovnou linku o jedné značce.

PŘÍKLAD: Na vaší trase jste jednu křižovatku projeli dvakrát. Vypadáváte ze hry.

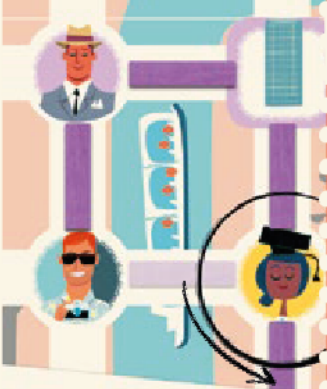


Když umístíte všechny značky, postupte ke kroku

1 NASTUPOVAT




PŘÍKLAD: Na své trase byste dojeli na stejnou křižovatku, kde už jste jednou byli. Rozhodnete se tedy narovnat jednu zatáčku tak, že si zaškrtnete políčko v části zatáčky ve svém záznamovém listu. Vyhnete se tak křižovatce a vypadnutí ze hry.

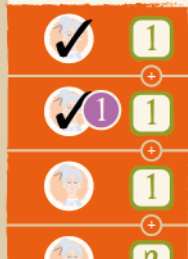


b NASTUPOVAT

Každého cestujícího, kterého naberete, nebo místo, kterým projedete u kroku **VYZNAČENÍ TRASY** v tomto kole, si zaznamenejte do vašeho záznamového listu podle následujících pokynů. Na některých křižovatkách jsou 2 cestující. Pokud projedete jednou z těchto křižovatek, aplikujte účinky obou cestujících.





- 1 Ihned zaškrtněte nejvyšší volné políčko  na svém záznamovém listu. Pokud již jsou všechna políčka zaškrtnuta, nic se nestane.



NEBO



- 2 Ihned si zaškrtněte jedno z příslušných políček ve svém záznamovém listu. Pokud již jsou všechna políčka zaškrtnuta, nic se nestane.

Pozor! Tři  v posledním řádku si smíte zaškrtnout pouze jako bonus za . To jsou stážisté.

Příklad: Projeli jste kolem , zaškrtněte si políčko .





NEBO



Ihned si zaškrtněte volné políčko nebo , nejvíce vlevo v neuzavřeném řádku (bez čísla úplně vpravo). Pokud žádné v této řadě žádné políčko není volné, nebo jsou už všechny řádky uzavřené, nic se nestane.



NEBO



NEBO



- Podívejte se na poslední (pokud jste projeli kolem) nebo (pokud jste projeli kolem nebo , kterého jste zaškrtili v nevyšším neuzavřeném řádku (bez čísla úplně vpravo). Potom si zkontrolujte, kolik bodů je vyznačeno v dolní části příslušného sloupce. Tento počet vítězných bodů si запиšte do políčka úplně vpravo v tomto neuzavřeném řádku.

- přináší právo na zaškrtnutí bonusového cestujícího. Zaškrtněte si příslušného cestujícího, kterého najdete v dolní části sloupce u vítězných bodů, podle pokynů, jako byste ho vezli. Když získáte jako bonus , zaškrtněte jednoho studenta ve třetím řádku: v tomto řádku jsou stážisté a mohou být zaškrtnuti jen pomocí tohoto bonusu.

- Poté začerněte zbylá nezaškrtnutá políčka nebo , v tomto řádku, abyste označili řádek za uzavřený. Když budete potřebovat zaškrtnout políčka v dalším kole, pokračujte v zaškrťování na novém řádku.

- Pokud jste nezaškrtili žádného ani , než jste jeli kolem míst výše, nic se nestane.

Příklad:

- 1 Projeli jste se 2 zaškrtnutými v neuzavřeném řádku.
- 2 Zapište si tedy číslo 4 do políčka v pravé části tohoto řádku a pak zaškrtněte dalšího volného .
- 3 Začerněte poslední políčko abyste označili řádek za uzavřený.



Pak projedete , když máte už 3 zaškrtnuté v neuzavřeném řádku.

- 1 Zaškrtněte jedno z políček pod příslušným místem.
- 2 Zapište si číslo 9 do políčka v pravé části tohoto řádku.
- 3 Začerněte poslední políčko abyste označili řádek za uzavřený.






Dvě karty společných cílů vám určují, že máte projet přes 3 nebo 3 . Pokud jsou tyto karty ve hře, pak zaznamenávejte svůj postup zaškrťováním jednotlivých políček u příslušných míst, ať už jste převezli cestující nebo ne. Toto slouží pouze pro zapamatování si navštívených míst.


- ★ Times Square ★
- ★ Piccadilly Circus ★
- ★ Columbia ★
- ★ King's College ★
- ★ Guggenheimovo muzeum ★
- ★ Buckinghamský palác ★
- ★ Wall Street ★
- ★ Londýnské Čty ★

Na každém herním plánu jsou 4 významná místa, která stojí za to navštívit. Poznáte je dobře podle barevné cedulky s názvem ohraničeným hvězdami.



Pokud jedno z těchto místo projedete, zapíšete počet již zaškrtnutých cestujících v příslušné barvě do políčka stejné barvy označeném hvězdičkou.

Pro turisty existují dvě možnosti: světle modrá pro toto  významné místo a tmavě modrá pro toto  významné místo. Políčko se symbolem  se používá pouze na konci při sčítání vítězných bodů (viz strana 12).



PŘÍKLAD: Přijedete do zastávky Columbia, v té chvíli máte již zaškrtnutá 4 políčka se . Takže si do žlutého políčka s hvězdičkou zapíšete číslo 4.



PŘÍKLAD: Přijedete do zastávky Times Square, máte již zaškrtnutá 2 políčka s , takže si do světle modrého políčka s hvězdičkou zapíšete číslo 2. Později přijedete do stanice Guggenheimovo muzeum a máte již 5 zaškrtnutých . Zapíšete si tedy číslo 5 do tmavě modrého políčka s hvězdičkou.



Pokud si všichni hráči vyznačili trasu a zaškrtnuli všechna příslušná políčka v záznamovém listu pro toto kolo, pokračujte ke kroku

③ KONTROLA SPOLEČNÝCH CÍLŮ



3 KONTROLA SPOLEČNÝCH CÍLŮ

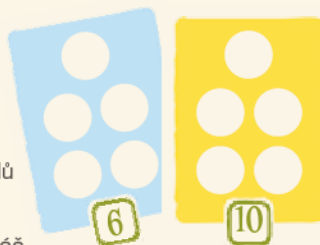
Zkontrolujte si, zda jste splnili některý ze společných cílů dle následujících pravidel:

Cíl může splnit více hráčů najednou, přičemž každý hráč jej smí splnit pouze jednou.

Pokud v jednom kole jeden nebo více hráčů splnili cíl na žluté straně karty, **zapiší si do bonusové sekce svého záznamového listu 10 VB. Potom otočí kartu společného cíle na modrou stranu.**

Pokud jeden nebo více hráčů splní cíl na modré straně karty, **zapiší si do bonusové sekce svého záznamového listu 6 VB.** Karta společných cílů zůstane otočena na modré straně.

Poté pokračujte ke kroku **4 VÝMĚNA REVIZORA**



4 VÝMĚNA REVIZORA



Pokud jste právě dohráli 12. kolo (dobírací balíček autobusových lístků je prázdný), pokračujte ke kroku Konec hry.

Jinak **předejte žeton revizora** dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Pokračujte dalším kolem.

PŘÍKLAD: *Pátý nastoupil do vašeho autobusu v tomto kole. Společný cíl byl splněn jiným hráčem už v minulém kole, takže si do svého záznamového listu zapišete pouze 6 VB.*



Autor: Saashi

Ilustrátor: Monsieur Z

Vedoucí projektu: Xavier Taverne

Grafický design: Vincent Mougnot

© 2018 Saashi & Shaashi

© 2021 IELLO. All rights reserved.



Saashi & Saashi



