

NASTUPOVAŤ, PROSÍM

NEW YORK
& LONDON

PRAVIDLÁ

Ach, autobus už prichádza! Rýchlo dovnútra, nech nezmokneme!

Ako každú cestu, vás fascinujú ostatní cestujúci na palube – turisti, úradníci, študenti...

Aj keď každý ide inam, všetci cestujú spoločne. Táto linka je naozaj výnimočná... ale dopraví všetkých v poriadku do ich cieľovej destinácie?



Saashi



Monsieur Z



OBSAH

- | | |
|--|---|
| 1 obojstranný herný plán
1 strana Londýn
1 strana New York | 12 lístkov na autobus |
| 50 obojstranných
záznamových listov | 6 kariet spoločných
cieľov |
| 160 značení trasy | 10 kariet osobných cieľov
5 kariet pre Londýn
5 kariet pre New York |
| 5 štartovných figúrok | 1 žetón revízora |
| 5 ceruziek | |

Vašou úlohou je vytvoriť počas 12 kôl tú najlepšiu autobusovú linku v meste. Každé kolo odhalí nový lístok s trasou, ktorú všetci musíte absolvovať. Dopravte cestujúcich tam, kam potrebujú, vyhňte sa zápcham a nazbierajte čo najviac víťazných bodov!

HERNÉ PRÍSLUŠENSTVO A PRÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vyberie farbu a postaví si pred seba príslušné komponenty:
32 značení trasy a 1 štartovnú figúrku.

Značenie trasy pokladá hráč na herný plán tak, aby znázorňovali, kadiaľ jeho linka pôjde.

- 2 Každý hráč si z krabíčky vezme **1 záznamový list** a **ceruzku**. Uistite sa, že nikto z hráčov nemá rovnakú hornú časť listu (zvyšok listu by už mal vyzeráť rovnako).

Na záznamový list si hráči budú zapisovať údaje o tom, kde na trase zastavili, a kto do ich autobusu nastúpil, za čo budú získavať víťazné body.

- 3 Umiestnite herný plán doprostred stola. Pokiaľ hráte **2 až 3 hráči**, otočte ho na stranu **New Yorku**. Pokiaľ hráte **4 až 5 hráčov**, otočte ho na stranu **Londýna**.

Na hernom pláne je zobrazená mapa mesta s rôznymi ulicami. Na každej križovatke je jeden z týchto cestujúcich (, , ,), jedno z týchto miest (, ,) alebo semafor. Miesta označené názvom vo farebnom poli označujeme ako významné miesta. Na hernom pláne sú dve políčka označené číslami pre vloženie kariet spoločných cieľov (lícom nahor). Ďalšie dve políčka sú určené pre doberací a odkladací balíček autobusových lístkov. Na mape New Yorku sú ešte čierno vyznačené ulice, ktoré sú neustále blokováné dopravnou zápchou.

1



2



3



- 4** Zamiešajte **6 kariet spoločných cieľov**, a položte vždy po jednej karte (žltou stranou hore) na **2 príslušné políčka** na hernom pláne. Nepoužité karty vráťte do krabice.

Karty spoločných cieľov hráčom ukazujú, koľko cestujúcich musí vziať alebo na koľkých miestach musia zastaviť, aby získali víťazné body.



- 5** Zamiešajte **5 kariet osobných cieľov** pre stranu herného plánu, s ktorou práve hráte, potom každému hráčovi rozdajte po jednej karte, lícom dole. Ostatné karty vráťte do krabice. Ak ste súťaživí, môžete rozdané karty otočiť lícom nahor, aby na nich všetci videli.

Karty osobných cieľov hráčovi určujú, ktoré 3 križovatky v rámci svojej trasy musia prejsť, aby získal víťazné body. Tieto križovatky sú vyznačené čiernymi bodmi s písmenami, červené body s číslami slúžia ako orientačné body na mape.

- 6** Pokiaľ hráte na strane Londýna, zamiešajte všetkých **12 kariet autobusových lístkov**, pokiaľ hráte na strane New Yorku, zamiešajte iba karty označené 1 až 6. Potom rozdajte každému hráčovi po dvoch kartách, lícom dole.

Každý hráč sa pozrie na obe karty, ktoré dostal, jednu si vyberie a položí lícom dole pred seba. Až budú mať všetci hráči pred sebou jednu kartu, spoločne ich otočia. Potom každý hráč umiestni svoju štartovnú figurku na semafor križovatky, ktorej číslo je na karte lístka, ktorá leží pred ním.

Táto figurka hráčovi ukazuje začiatok jeho autobusovej linky.

- 7** Vezmite späť všetkých **12 autobusových lístkov**, zamiešajte ich a balíček kariet položte lícom dole na príslušné pole na hernom pláne.

Karty autobusových lístkov majú číslo a farbu. Číslo slúži pri príprave hry na určenie štartového políčka trasy každého hráča. Farba je dôležitá v priebehu hry.

- 8** Najstarší hráč sa stáva prvým revízorom. Vezme si žetón revízora a položí ho pred seba.

Žetón revízora určuje poradie hráčov v danom kole. Revízor vždy hrá prvý, po ňom nasledujú ďalší hráči v smere hodinových ručičiek. Žetón sa po každom kole presúva k ďalšiemu hráčovi.



PRIEBEH HRY

Hra Nastupovať prosím sa hrá na **12 kôl**.
Každé kolo má **4 fázy**:

- 1 NOVÝ AUTOBUSOVÝ LÍSTOK
- 2 VYZNAČENIE TRASY
- 3 KONTROLA SPOLOČNÝCH CIEĽOV
- 4 VÝMENA REVÍZORA

1 NOVÝ AUTOBUSOVÝ LÍSTOK

Revízor otočí vrchnú kartu z balíčka autobusových lístkov a položí ju lícom hore na pole pre odkladací balíček.

Každý hráč si zaškrtnie jedno z dvoch políčok príslušnej farby v hornej časti svojho záznamového listu. Toto políčko hráčovi určuje tvar jeho trasy pri kroku **2 VYZNAČENIE TRASY**, a tiež ukazuje aké tvary trás mu zostávajú do konca hry.

Pokračujte k fáze **2 VYZNAČENIE TRASY**.

PRÍKLAD



2 VYZNAČENIE TRASY

Počnúc revízorom, potom každý hráč v smere hodinových ručičiek vykoná 2 kroky:

- a UMIESTNENIE ZNAČENIA TRASY
- b NASTUPOVAŤ

a UMIESTNENIE ZNAČENIA TRASY

Na hernom pláne vyznačte **tvar trasy**, ktorá je určená autobusovým lístkom pre toto kolo.

Tvar trasy musí rešpektovať nasledujúce pravidlá:

- Hráč môže na jednu ulicu umiestniť iba jedno svoje značenie, ale viac hráčov môže mať značenie na rovnakej ulici spoločne.
- Vaša trasa sa vždy začína na mieste, kde sa v predchádzajúcom kole skončila. V prvom kole trasa začína od štartovnej figúrky.
- Smiete umiestniť len **tolko značení, koľko vám určuje** váš záznamový list.
- Tvar vašej trasy môže mať len **tolko zákrut, koľko vám určuje** váš záznamový list. Záleží iba na počte zákrut, nie ich smere. O smere zákruty sa zakaždým môžete rozhodnúť (**doprava, či doľava**). Napojenie trasy na koniec z predchádzajúceho kola môže vytvoriť zákrutu. (teda nemusíte začínať priamkou, ale hneď zatočiť). Táto zákruta sa však nepočíta do počtu zákrut určených autobusovým lístkom pre toto kolo.
- Hráč sa v ulici nesmie nikdy otočiť a ísť rovnakou cestou späť.

DOPRAVNÉ ZÁPCHY

DOPRAVNÝM ZÁPCHAM SA
SNAŽTE ČO NAJVIAC VYHNÚŤ!



Zakaždým, keď vaša trasa vedie ulicou, kde je už jedna alebo viac značiek ostatných hráčov, musíte si zaškrtnúť príslušný počet autobusov vo svojej sekcii dopravná zápcha (v ľavom dolnom rohu záznamového listu). Autobusy zaškrávajú postupne, začnite vľavo hore.

Tieto autobusy predstavujú dopravné zápchy v rámci vašej trasy a negatívne ovplyvnia váš finálny počet víťazných bodov.

NEW YORK

NIEKTORÉ ULICE
SÚ STÁLE UPCHATÉ!



Zakaždým, keď vaša trasa povedie dopravnou zápchou, teda čierno označenou ulicou, musíte si v záznamovom liste v sekcii dopravná zápcha zaškrtnúť 1 autobus navyše.

PRÍKLAD: Položite 1 svoju značku na ulici, v ktorej už sú značky ďalších 2 hráčov. Preto si na svojom záznamovom liste zaškrtnete 3 autobusy (1 za dopravnú zápchu a 2 za ďalšie značky).



ZELENÁ NA SEMAFORE

SO ZELENOU NA SEMAFORE
BUDE LINKA RÝCHLEJŠIA!



Ak svoj ťah skončíte na križovatke so semaforom, umiestnite ďalšiu značku podľa pravidiel (v akomkoľvek smere), tým si trasu predĺžite. Ak znova skončíte na semafore, umiestnite ďalšiu značku. Zelená na semafore prekrytým štartovnou figúrkou sa považuje za akýkoľvek iný semafor so zelenou.

V prípade, že vám značky dôjdu, použite iný vhodný predmet ako náhradu a pokračujte v hre.

PRÍKLAD: Ukončili ste svoj ťah na križovatke so semaforom, môžete teda umiestniť ďalšiu značku.



SLUČKY NIE SÚ DOVOLENÉ

**LINKA, KTORÁ SA OTÁČA,
NIE JE EFEKTÍVNA!**

Pokiaľ na svojej trase prejdete rovnakú križovatku dvakrát, musíte ukončiť svoj ťah. Vypadávate z hry a na konci hry nezískavate žiadne víťazné body. Vaše značenia trás zostávajú na hernom pláne do konca hry.

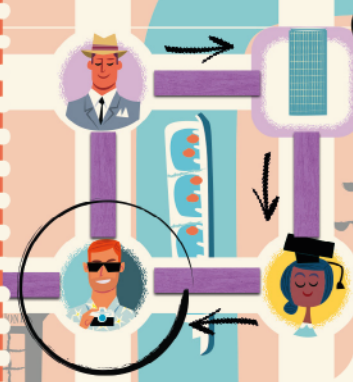
ROVNÉ ÚSEKY A ZÁKRUTY

Ak vám nevyhovuje požadovaný tvar trasy kvôli priestoru alebo vašej stratégii, môžete zvýšiť alebo znížiť počet zákrut.

Aby ste tak mohli urobiť, musíte si zaškrtnúť prvé voľné políčko zľava v časti zákruty (červeno označený pravý horný roh záznamového listu). Za každé zaškrtnuté políčko si môžete vymeniť rovný úsek za zákrutu alebo zákrutu za rovný úsek. Táto zmena neovplyvňuje počet značiek, ktoré hráč musí umiestniť. Počet značiek zmeniť nemožno.

V tejto časti môžete zaškrtnúť najviac 5 políčok. Pokiaľ ste už všetky políčka zaškrtnúť a požadovaný tvar trasy nemôžete vytvoriť, pretože by viedla mimo herného plánu (nie však preto, že by ste museli prejsť rovnakou križovatkou dvakrát), považujte tvar zadania trasy ako rovnú linku o jednej značke.

PRIKLAD: Na vašej trase ste jednu križovatku prešli dvakrát. Vypadávate z hry.



Keď umiestnite všetky značky, postupujte ku kroku
1 NASTUPOVAŤ




PRIKLAD: Na svojej trase by ste prišli na rovnakú križovatku, kde už ste raz boli. Rozhodnete sa teda narovnať jednu zákrutu tak, že si zaškrtnete políčko v časti zákruty vo svojom záznamovom liste. Vyhnete sa tak križovatke a vypadnutiu z hry.

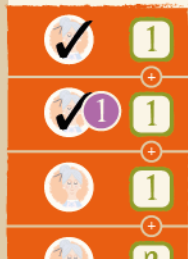


b NASTUPOVAŤ

Každého cestujúceho, ktorého priberiete, alebo miesta, ktorým prejdete pri kroku **VYZNÁČENIE TRASY** v tomto kole, si zaznamenajte do vášho záznamového listu podľa nasledujúcich pokynov. Na niektorých križovatkách sú 2 cestujúci. Pokiaľ prejdete jednou z týchto križovatiek, aplikujte účinky oboch cestujúcich.





- 1 Ihneď zaškrtnite najvyššie voľné políčko  na svojom záznamovom liste. Ak už sú všetky políčka zaškrtnuté, nič sa nestane.



ALEBO



- 2 Ihneď si zaškrtnite jedno z príslušných políčok vo svojom záznamovom liste. Ak už sú všetky políčka zaškrtnuté, nič sa nestane.

Pozor! Tri  v poslednom riadku si smiete zaškrtnúť iba ako bonus za . To sú stážisti.

Príklad: Prešli ste okolo , zaškrtnite si políčko .

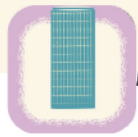




ALEBO



Ihneď si zaškrtníte voľné políčko alebo , najviac vľavo v neuzavretom riadku (bez čísla úplne vpravo). Pokiaľ žiadne políčko v tomto rade nie je voľné, alebo sú už všetky riadky uzavreté, nič sa nestane.



ALEBO



ALEBO



- Pozrite sa na posledného (ak ste prešli okolo) alebo (ak ste prešli okolo alebo) , ktorého ste zaškrtili v najvyššom neuzavretom riadku (bez čísla úplne vpravo). Potom si skontrolujte, koľko bodov je vyznačených v dolnej časti príslušného stĺpca. Tento počet víťazných bodov si zapíšete do políčka úplne vpravo v tomto neuzavretom riadku.
- prináša právo na zaškrtnutie bonusového cestujúceho. Zaškrtnite si príslušného cestujúceho, ktorého nájdete v dolnej časti stĺpca pri víťazných bodoch, podľa pokynov, ako by ste ho viezli. Keď získate ako bonus , zaškrtnite jedného študenta v treťom riadku: v tomto riadku sú stážisti a môžu byť zaškrtnutí len pomocou tohto bonusu.
- Potom začiernite zvyšné nezaškrtnuté políčka alebo , v tomto riadku, aby ste označili riadok za uzavretý. Keď budete potrebovať zaškrtnúť políčka v ďalšom kole, pokračujte v zaškrťovaní na novom riadku.
- Ak ste nezaškrtili žiadneho ani , než ste išli okolo miest vyššie, nič sa nestane.

Príklad:

- 1 Prešli ste s 2 zaškrtnutými v neuzavretom riadku.
- 2 Zapište si teda číslo 4 do políčka v pravej časti tohto riadku a potom zaškrtnite ďalšieho voľného .
- 3 Začerníte posledné políčko aby ste označili riadok za uzavretý.



Potom prejdete keď máte už 3 zaškrtnuté v neuzavretom riadku.

- 1 Zaškrtníte jedno z políčok pod príslušným miestom.
- 2 Zapište si číslo 9 do políčka v pravej časti tohto riadku.
- 3 Začerníte posledné políčko aby ste označili riadok za uzavretý.






Dve karty spoločných cieľov vám určujú, že máte prejsť cez 3 alebo 3 . Ak sú tieto karty v hre, potom zaznamenávajú svoj postup zaškrťovaním jednotlivých políčok pri príslušných miestach, či už ste previezli cestujúcich alebo nie. Toto slúži iba na zapamätanie si navštívených miest.


- ★ Times Square ★
- ★ Piccadilly Circus ★
- ★ Columbia ★
- ★ King's College ★
- ★ Guggenheimovo múzeum ★
- ★ Buckinghamský palác ★
- ★ Wall Street ★
- ★ Londýnske Gty ★

Na každom hernom pláne sú 4 významné miesta, ktoré stoja za to navštíviť. Poznáte ich dobre podľa farebnej cedulky s názvom ohraničeným hviezdami.



Pokiaľ jedno z týchto miest prejdete, zapíšete počet už zaškrtnutých cestujúcich v príslušnej farbe do políčka rovnakej farby označenom hviezdíčkou.

Pre turistov existujú dve možnosti: svetlomodrá pre toto  významné miesto a tmavomodrá pre toto  významné miesto. Políčko so symbolom  sa používa iba na konci pri sčítaní víťazných bodov (viď strana 12).



PRÍKLAD: Prídete na zastávku Columbia, v tej chvíli máte už zaškrtnuté 4 políčka so . Takže si do žltého políčka s hviezdíčkou zapíšete číslo 4.



PRÍKLAD: Prídete na zastávku Times Square, máte už zaškrtnuté 2 políčka s  takže si do svetlo modrého políčka s hviezdíčkou zapíšete číslo 2. Neskôr prídete do stanice Guggenheimovo múzeum a máte už 5 zaškrtnutých . Zapíšete si teda číslo 5 do tmavo modrého políčka s hviezdíčkou.



Pokiaľ si všetci hráči vyznačili trasu a zaškrtili všetky príslušné políčka v záznamovom liste pre toto kolo, pokračujte ku kroku

③ KONTROLA SPOLOČNÝCH CIEĽOV.



3 KONTROLA SPOLOČNÝCH CIEĽOV

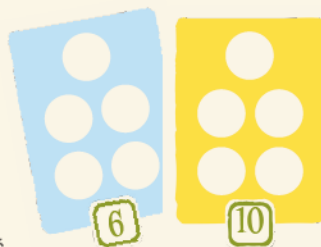
Skontrolujte si, či ste splnili niektorý zo spoločných cieľov podľa nasledujúcich pravidiel:

Cieľ môže splniť viac hráčov naraz, pričom každý hráč ho smie splniť iba raz.

Pokiaľ jeden alebo viac hráčov splní cieľ na modrej strane karty, **zapiš si do bonusovej sekcie svojho záznamového listu 10 VB.** Potom otočia kartu spoločného cieľa na modrú stranu.

Pokiaľ jeden alebo viac hráčov splní cieľ na modrej strane karty, **zapiš si do bonusovej sekcie svojho záznamového listu 6 VB.** Karta spoločných cieľov zostane otočená na modrej strane.

Potom pokračujte ku kroku **4 VÝMENA REVÍZORA**



4 VÝMENA REVÍZORA



Pokiaľ ste práve dohrali 12. kolo (doberací balíček autobusových lístkov je prázdny), pokračujte ku kroku Koniec hry.

Inak **odovzdajte žetón revízora** ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek. Pokračujte ďalším kolom.

PRÍKLAD: *Ľaty* nastúpil do vášho autobusu v tomto kole. Spoločný cieľ bol splnený iným hráčom už v minulom kole, takže si do svojho záznamového listu zapišete iba 6 VB.



Autor: Saashi

Ilustrátor: Monsieur Z

Vedúci projektu: Xavier Taverne

Grafický design: Vincent Mougenot

© 2018 Saashi & Shaashi

© 2021 IELLO. All rights reserved.






Saashi & Saashi










KONIEC HRY



Spočítajte si celkový počet bodov podľa nasledujúcich krokov:

- 1 Spočítajte si, koľko máte mínusových bodov v **sekcii zákruty**.
- 2 Spočítajte si, koľko máte celkovo bodov za zaškrtnuté .
- 3 **Vynásobte** počet zaškrtnutých  s počtom zaškrtnutých . Tento výsledok sčítajte s bodmi zapísanými v žltej zóne významných miest.

Pri sekcii s  a  postupujte nasledovne:

- 4 U **významných miest** pre  porovnajete hodnoty v oboch políčkach. Získavate vyššie z týchto dvoch čísel a zapíšete si ho do políčka vpravo so symbolom .
- 5 Za **uzavreté riadky** získavate body zapísané v pravom políčku, ktoré ste získali počas hry.
- 6 Za **neuzavreté riadky** (riadky kde nie sú zapísané body v políčku vpravo), získavate polovicu bodov (zaokrúhľujete dole), ktoré by ste získali, keď by ste prešli  alebo  pri  alebo  pri .
- 7 Sčítajte všetky čísla zo 4 políčkoch v stĺpci úplne napravo.

- 8 Sčítajte body získané počas hry za **spoločné ciele**.
- 9 **Skontroluje si svoj osobný cieľ**: ak ste prepojili všetky 3 križovatky (na poradí nezáleží), ktoré sú zázornené čiernymi bodmi, pripočítate si 10 bodov. Pokiaľ sa vám to nepodarilo, nepričítate si nič.

- 10 Spočítajte si, koľko máte mínusových bodov za **dopravné zápchy**.
- 11 Do pravého dolného rohu záznamového listu hráča si zapíšete celkový súčet víťazných bodov za všetkých 8 sekcií (políčka s  alebo  vpravo dole pri každej sekcii). Výsledok je váš konečný počet bodov.

Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Pokiaľ najvyšší počet bodov dosiaholo viac hráčov, zdieľajú víťazstvo.

Dino Toys s. r. o.

K Pískovné 108
295 01 Mnichovo Hradište
Czech Republic
www.mojedino.cz

