

# 1 VYHODNOCOVÁNÍ LINEK

## VEDENÍ TRASY

Nejprve sečtete, kolika různými čtvtěmi města trasa linky vede. Pro každou linku je určen jeden sloupeček polí – číslo zapíše do příslušného pole, je to první pole sloupce.

Mějte na paměti, že na mapě je vyznačeno celkem 13 čtvtí, 9 hlavních a 4 okrajové.

Vyhledejte čtvt, v níž má právě hodnocená linka nejvíce stanic, a tyto stanice spočítejte. Číslo zapíše do příslušného pole, tj. do druhého pole sloupce.

## KŘÍŽENÍ TEMŽE

Za každý úsek trasy, který křížuje Temži, získáte po 2 bodech. Součet zapíše do příslušného pole, je to třetí pole sloupce.

## TURISTICKÉ ATRAKCE

Na konci kola zjistíte, kolik stanic u turistických atrakcí na vaší lince leží.

Za každou stanicí u turistické atrakce označte nové pole, a to i v případě, že danou stanicí již prochází linka jiné barvy (z předchozích kol). Body za zaškrtnutá pole listů se udělují až při závěrečném vyhodnocení.

**Příklad:** V prvním kole vytvořil Richard zelenou linku tak, že na ní leží dvě stanice u turistických atrakcí. Zaškrtně si první dvě pole listů turistických atrakcí.

# 2 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 Zvláštní vlastnosti barev. Lze je zařadit do hry jednotlivě i zkombinovat oba najednou.

## Společné úkoly - 5 karet

### PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle.

Poté zamíchejte všech 5 karet společných úkolů, 2 z nich vylosujte a vyložte na stůl licem vzhůru. 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 8 různých přestupních stanic (libovolného druhu).

Vytvořte alespoň 1 stanicí u každé ze 13 čtvtí.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Za každý splněný úkol si zaškrtněte jedno pole posledního sloupce a do součtového řádku zapíše součet.

Za každý splněný úkol získáte 10 bodů.

## Zvláštní vlastnosti barev (4 karty)

### PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako obvykle.

Poté zamíchejte všechny 4 karty zvláštních vlastností jednotlivých barev a náhodně přiřadte každé barvě pastelky jednu.

Při hře v menším počtu hráčů nezapomeňte přiřadit kartu i barvám pastelek, jež na začátku hry leží na stole.

## PRŮBĚH HRY

Každá barva bude mít svou zvláštní vlastnost. Jsou silné, ale každou může každý hráč využít během hry jen jednou. Využití není povinné.

Jakmile vlastnost využijete, kartu otočte pro zbytek kola licem dolů.

## Popis jednotlivých karet

V jednom tahu smíte zakreslit až 2 úseky. Oba musejí vést ke stanicím se symbolem odpovídajícím otočené kartě.

**Zvláštní případ:** Je-li na otočené kartě žolíkový symbol, musí vést druhý úsek ke stanicí se stejným symbolem jako první úsek (pokud ude v tomto případě první úsek ke stanicí s otazníkem, může vést druhý úsek kamkoli).

Můžete považovat libovolný symbol na otočené kartě za žolíkový symbol.

Otočenou kartu můžete považovat za kartu se symbolem Výhybka.

Jednu libovolnou stanicí aktuálně zakreslované linky můžete zakroužkovat. Bude se vám v tomto kole počítat dvakrát pro účely sčítání stanic u jedné čtvti.

## SÓLOVÁ VARIANTA

Hru si můžete zahrát i sólově.

### PŘÍPRAVA HRY

Pastelky setřídte do náhodného pořadí a položte 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.

Cílem je jako obvykle dosáhnout co nejvyššího součtu bodů. Vděk městské radě za ideální síť metra je zaručen!

### ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

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

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

**Příklad:** Zelená barva má tuto vlastnost, Richard si v kole, kdy zakresluje zelenou linku, zakroužkuje uvedenou stanicí. Za zelenou linku tak získá  $6 \times 4 + 2 = 26$  bodů místo 20 (viz příklad na str. 12).

**Pozor:** tento bonus se nadále pro žádné jiné účely nepočítá – pokud danou stanicí později připojí na linku jiné barvy, žádný další efekt zakroužkování nemá.

Ve fázi 4 přípravy dalšího kola při předávání pastelek nezapomeňte předat s ní i příslušnou kartu zvláštní vlastnosti, kterou si její nový držitel opět otočí licem vzhůru.

Jinak hra probíhá podle všech obvyklých pravidel.

## MINDOK HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

mindok.cz  
/hry.mindok  
/hry.mindok

## KONEČNÁ! Všichni uen. Vyhrňte si rukávy a ne že se budete mezi stanicemi flákat!

91 < ... < 105

Spletli jste si tunel? Zkuste to znovu a nastavte si úhybky pořádně.

106 < ... < 120

Celkem to ujde. Jen tak dál a možná z vás něco bude.

121 < ... < 135

Dobrá práce! Je prima vidět tolik spokojených pasažérů.

136 < ... < 150

Vynikající! Starosta vás dozajista pověří rozšiřováním sítě i na předměstí. Blahopřejeme.

> 150

LEGENDÁRNÍ! Podzemí celého města znáte jako své boty. Jste nejujetším londýnským tunelovým expertem. SRDČNĚ GRATULUJEME!

## PŘÍŠTÍ STANICE LONDÝN

Představitelé města Londýna vás poučili úkolem navrhnout zcela nový systém jejich podzemní dráhy.

Optimalizujte dopravní spojení, postavte stanice na co nejvíce turisticky zajímavých místech a využijte tunelů vedoucích pod Temží. Nezapomeňte přitom zohlednit všechny požadavky, které na vás klade vedení města. Kdo z vás bude nejlepší architekt londýnského metra?

## HERNÍ MATERIÁL

- 1 blok map Londýna
- 4 barevné pastelky v barvách fialová, modrá, červená a zelená
- 11 karet stanic: 6 nadzemních (modré pozadí) a 5 podzemních (růžové a žluté pozadí)
- 5 karet společných úkolů
- 4 karty zvláštních vlastností jednotlivých barev



## CÍL HRY

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



## PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si vezme 1 list s mapou Londýna a barevnou pastelku dle své volby a položí je před sebe na stůl.
- V partii 3 hráčů položte přebývajících pastelku na stůl mezi 2 libovolné hráče, budete ji později potřebovat.
- V partii 2 hráčů položte zbylé pastelky na stůl, po jedné po pravici obou hráčů. Budete je později potřebovat.
- Pokyny pro **sólovou hru** najdete ve zvláštním oddávku na konci pravidel.
- V několika prvních partiích vám doporučujeme nechat v krabici karty společných úkolů a zvláštních vlastností jednotlivých barev. Používají se až ve variantě pro pokročilé, jak se dozvíte dále.
- Hráč, který jel naposledy metrem, bude revizorem v prvním kole.

## ÚVOD

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.



## MAPA LONDÝNA

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

### ČTVRTĚ

Město Londýn je rozděleno na 13 čtvrtí:

- **9 hlavních čtvrtí**, v každém z nich se nachází několik stanic.
- **4 okrajové čtvrti** v rozích mapy, v každém se nachází jen 1 stanice.

### STANICE

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

- čtverec
- △ trojúhelník
- ⬢ pětiúhelník
- kruh

## PRŮBĚH HRY

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 zelenou linku.**
- ⬢ **Výchozí stanice hráče, který bude v aktuálním kole zakreslovat modrou linku, atd.**

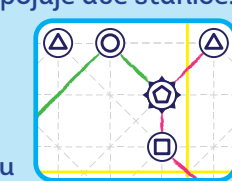
### 2. Zakreslení linky

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 jeden úsek linky a postupně ji tak rozšiřovat.

#### ÚSEK LINKY

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

- Revizor na začátku kola zamíchá 11 karet stanic a jejich balíček položí licem dolů na stůl.
- V každém tahu revizor otočí urční kartu z balíčku a vyloží ji licem uzhůru na stůl tak, aby ji všichni dobře viděli. Všichni hráči současně do své mapy mohou zakreslit úsek trasy dle pravidel budování (viz str. 7 a 8).
- Jakmile vyloží revizor kartu **páté podzemní stanice** (růžové a žluté pozadí), je tato fáze u konce. Každý hráč smí zakreslit svůj poslední úsek vedoucí ke stanici se symbolem na právě otočené kartě. Poté si každý sečte body dosažené za svou právě dobudovanou linku.



### 3. Zaznamenání dosažených bodů

Každá linka vám přinese body ve třech kategoriích: vedení trasy, počet křížení Temže a počet stanic ležících v blízkosti turistických atrakcí. Dosažené body za každou kategorii zulašť si zapíšte na vyhrazené místo ve spodní části mapy (viz str. 11 a 12).

### 4. Příprava dalšího kola

- (Ve čtvrtém kole tato fáze odpadá.) Jakmile si zapíšte dosažené body, předejte si pastelky takto:
  - svou pastelku předejte sousedovi po levici a vezměte si pastelku od souseda po pravici.

- ➔ Pokud ve hře 2 a 3 hráčů vedle vás upravo leží na stole odložená pastelka, vezměte si tu a váš soused svou pastelku položí na její místo.
- 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 v každé barvě.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Při prvním čtení pravidel můžete tento odstavec přeskocit a vrátit se k němu, až se seznámíte s vyhodnocením jednotlivých kol popsaným na str. 11 a 12.

Po ukončení 4. kola si sečtete všechny dosažené body takto:

- **Body za všechny 4 linky:** Sečtete všechny body, které jste získali za jednotlivé linky a zapíšte je do pátého pole součtového řádku.
- **Body za turistické atrakce:** Vyhledejte na listě turistických atrakcí své mapy první nezaškrtnuté pole. Jeho hodnotu opište do odpovídajícího pole součtového řádku.
- **Body za přestupní stanice:** Během hry se vám mohlo podařit vytvořit přestupní stanice 2 linek, 3 linek nebo všech 4 linek.
  - Sečtete zulašť všechny přestupní stanice každého z těchto druhů a součet zapíšte do polí pátého sloupce.
    - ➔ Za každou přestupní stanici 2 linek získáte 2 body.
    - ➔ Za každou přestupní stanici 3 linek získáte 5 bodů.
    - ➔ Za každou přestupní stanici 4 linek získáte 9 bodů.
  - Znásobite počet přestupních stanic bodovou hodnotou a výsledek zapíšte do odpovídajícího zeleně orámovaného pole.
  - Součet bodů za všechny přestupní stanice pak zapíšte do zeleně orámovaného pole součtového řádku.

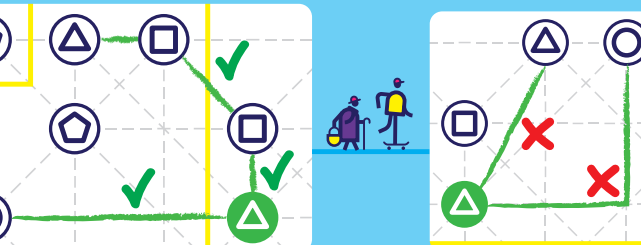
**Celkový součet získaných bodů:** Sečtete hodnoty všech polí součtového řádku a celkový výsledek zapíšte do většího pole v pravém dolním rohu mapy.

Richard napojil do své sítě 7 stanic u turistických atrakcí. První nezaškrtnuté pole listy udává hodnotu 14, Richard si tedy zapsal tuto hodnotu do příslušného pole součtového řádku. Dále je v jeho síti 9 přestupních stanic 2 linek, jiné přestupní stanice zde nejsou. Získá za přestupní stanice 18 bodů. Richard dosáhl celkového součtu  $87 + 14 + 18 = 119$  bodů.

Konečná stanice – prosíme, odložte pastelky! Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu bodů, vítězí a stává se nejlepším budovatelem londýnského metra. V případě shody vítězí hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů za svou nejhodnotnější jednotlivou linku. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

## PRAVIDLA BUDOVÁNÍ

- Zakreslení úseku trasy je vždy volitelné. Pokud v některém tahu nechcete nebo nemůžete žádný úsek zakreslit, neprovedete nic a počkáte na další otočnou kartu.
- Každý úsek musí vždy tvořit přímou úsečku **vodorouně, svisle** nebo **diagonálně** po čárkovaných čarách vyznačených na mapě.

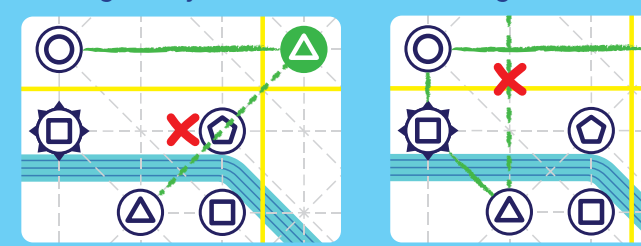


- ➔ První úsek musí vždy spojit výchozí stanici se stanicí, jejíž symbol odpovídá symbolu na právě otočené kartě.
- ➔ Každý další úsek musí navazovat na některý z konců již existující trasy a musí vést ke stanici se symbolem odpovídajícím symbolu na právě otočené kartě (pozor na kartu zvláštní stanice Výhybka, viz dále na str. 9).

**Příklad:** Richard zakresluje v prvním kole hry zelenou linku. Jeho výchozí stanice je označena zeleným trojúhelníkem. Revizor otočí jako první kartu se symbolem kruhu a Richard se rozhodne zakreslit první úsek tak, že vede ke stanici se symbolem kruhu vlevo od výchozí stanice.

## PRAVIDLA BUDOVÁNÍ (cont.)

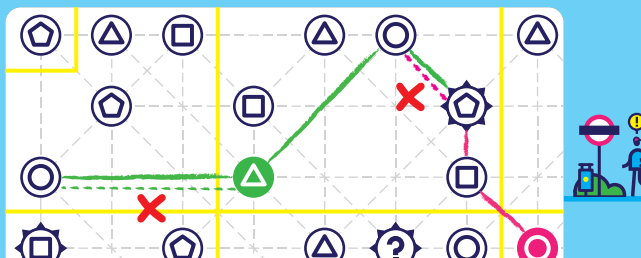
- Každý úsek musí vždy přímo spojit dvě stanice, aniž by křížil jinou stanici či úsek trasy.



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



- Linka nesmí nikdy vést znovu do stanice, kterou trasa téže barvy už vede.
- Není možné žádným úsekem vést více linek, ale je možné, aby jedna či více stanic ležely na více linkách, viz Přestup na str. 10.



## ZVLÁŠTNÍ STANICE

- **Central Station:** Tuto stanici v srdci Londýna představuje symbol s otazníkem. Lze ji vždy považovat za stanici s jakýmkoli symbolem a zakreslit k ní úsek trasy bez ohledu na symbol na otočené kartě.
- **Turistická atrakce:** Pět stanic leží v blízkosti turistických atrakcí a jsou označeny symbolem s „ozubením“.

Čím více takových stanic budete na svých trasách mít, tím více bodů získáte, viz podrobněji **Turistické atrakce** na str. 11.

Všimněte si, že i stanice Central Station patří mezi 5 turistických atrakcí.

- **Žolíkový symbol:** Je-li na otočené kartě tento symbol, může si každý hráč libovolně zvolit, ke které stanici svůj úsek zakreslí.

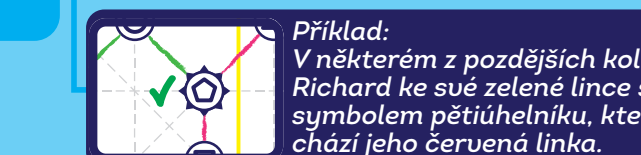
- **Výhybka:** Je-li na otočené kartě tento symbol, revizor hned otočí a vyloží ještě jednu kartu z balíčku. Každý hráč pak může ve své trase vytvořit odbočku z libovolné stanice ke stanici se symbolem odpovídajícím druhé otočené kartě. Až do konce kola je pak možné rozvíjet trasu od všech tří různých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

**POZOR:** Je-li karta Výhybka otočena jako první nebo druhá karta v probíhajícím kole, její efekt se v daném kole vůbec neuplatní. Otočte další kartu.



**Příklad:** Revizor otočí kartu Výhybka a vyloží další kartu, na níž je symbol čtverce. Richard může prodloužit svou linku ze stanice s kruhem k jedné ze dvou stanic se symbolem čtverce, ale rozhodne se raději vytvořit odbočku z některé své stanice. Zvolí stanici se symbolem trojúhelníku a spojí ji se stanicí se symbolem čtverce upravo dole (vyznačeno čárkovanou čarou).

- **Přestup:** Od druhého kola hry je možné vést úseky i ke stanicím, kudy už vedou linky jiných barev. Tím vznikne přestupní stanice. Na konci hry za ně získáte body, a to tím více, čím více různých linek bude přestupní stanicí procházet.



**Příklad:** V některém z pozdějších kol hry připojí Richard ke své zelené lince stanici se symbolem pětiúhelníku, kterou již prochází jeho červená linka.