



8+



1-4



25 perc

JÁTÉKSZABÁLY



# KÖVETKEZŐ MEGÁLLÓ PÁRIZS™

Tervezd újra Párizs metróhálózatát!  
A felüljárókkal összekötheted a főváros műemlékeit,  
de közben figyelj a központi állomáson  
áthaladó rövidítésekre is!



## TARTOZÉKOK

- 1 tömbnyi Párizs térkép
- 4 különböző színű ceruza: narancs, zöld, lila és kék
- 11 állomáskártya: 6 db utcakártya (sárga háttér) és 5 db metrókártya (kék és zöld háttér)
- 5 célkártya
- 8 városkapukártya





## A JÁTÉK CÉLJA

Szerezz minél több pontot a térképeden található 4 metróvonal optimalizálásával.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

- Minden játékos magához vesz 1 Párizs térképet és 1 színes ceruzát, és lehelyezi ezeket maga elé.
- 3 játékos esetén a megmaradt ceruzát tegyék két játékos közé. 2 játékos esetén tegyék 1-1 ceruzát mindkét játékos bal oldalára.
- Mindenki írja fel a nevét a térképlapra.
- Az első fordulóban az lesz a játékvezető, aki a legtöbb ült metrón.

## PÁRIZS TÉRKÉPE

Minden térképlap két részből áll. Egy Párizs városát ábrázoló térképből, amire a metróvonalakat rajzoljátok és egy pontozó részből, ahol a pontjaitokat gyűjthetitek.

4 féle állomás található a térképen. Mindegyiket egy-egy ikon szimbolizál:

- ◻ négyzet
- ◴ háromszög
- ◼ ötszög
- ◯ kör






## A JÁTÉK MENETE

A játék 4 fordulóból áll. Minden fordulóban az aktuális ceruzának megfelelő színű metróvonalat fogjátok megrajzolni. A fordulók során a következő fázisokat hajtsátok végre:

- 1- Kezdőállomás meghatározása;
- 2- Metróvonal megépítése;
- 3- Metróvonal lepontozása;
- 4- Felkészülés a következő vonal megépítésére.

### 1-Kezdőállomás meghatározása

Keresd meg a térképeden a kezdőállomásod (azt a pontot, ahonnan a vonalad indulni fog). Ennek az állomásnak ugyanaz a színe, mint az épp nálad lévő ceruzáé. Minden játékosnak új kezdőállomása van minden fordulóban.

 A **narancs ceruzát** használó játékos kezdőállomása ebben a fordulóban.

### 2-Metróvonal megépítése

- A forduló játékvezetője megkeveri a 11 állomáskártyát, és a paklit képpel lefelé az asztal közepére teszi.
- Ez a fázis több körből (5-10) áll a felfordított állomáskártyáktól függően. A játékvezető minden körben elveszi a pakli tetején lévő lapot, és képpel felfelé a pakli mellé teszi. Ezután minden játékos rajzol egy szakaszt az **ÉPÍTKEZÉSI SZABÁLYOK** szerint (*lásd 6. oldal*).
- ➔ Egy szakasz rajzolása mindig opcionális. Ha nem tudsz vagy nem akarsz szakaszt rajzolni, hagyd figyelmen kívül a felfordított állomáskártyát.
- Amikor a játékvezető felfordítja az ötödik metrókártyát (kék és zöld háttér), azzal kiváltja a forduló végét. A játékosok megrajzolhatják ezt az utolsó szakaszt, majd ez a fázis véget ér.

### 3-Metróvonal lepontozása

Minden metróvonal pontot ér az útvonaltól és attól függően, hogy hány műemléket köt össze. Jegyezd fel a pontjaidat a térképlapod pontozó részén a **METRÓVONALAK PONTOZÁSA** alapján (*lásd 10. oldal*).



## 4 Felkészülés a következő vonal megépítésére

(A 4. forduló végén ugorjátok át ezt a részt.)

- ➔ Vegyétek el a töletek jobbra ülő játékosától a ceruzát. Ha kevesebb, mint 4 játékos van, vegyétek el a töletek jobbra lévő ceruzát.

- A következő fordulóban a most felvett ceruzát használod a megfelelő színű metróvonal megrajzolásához. Az előző játékvezetőtől balra ülő játékos lesz a játékvezető ebben a fordulóban.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. forduló után ér véget, amikor mindenki megrajzolta mind a négy különböző színű metróvonalát. Számoljátok össze a metróhálózatotok pontjait a következő módon:

- **A 4 metróvonal pontjai:** Adjátok össze a 4 metróvonalra kapott pontjaitokat, és írjátok be az utolsó kék négyzetbe, ami a pontozósávon (a pontozólapon található sáv a kontúrozott négyzetekkel) található.

- **Felüljárókért járó pontok:** Számoljátok meg azokat a felüljárókat, amelyeken metróvonal halad át. Minden felüljáró, amit egyszer használtatok, 2 pontot, amit kétszer, az pedig 6 pontot ér. Írjátok be az összeget a pontozósávon a fekete négyzetbe.

- **Csomópontokért járó pontok:** Számoljátok meg az összes pontot, amit csomópontokért kaptatok. Minden csomópont, ami 2 metróvonalat köt össze 2 pontot, minden csomópont, ami 3 metróvonalat köt össze 5 pontot, és minden csomópont, ami 4 metróvonalat köt, össze 9 pontot ér.

- ➔ A központi állomás is állomás, így az is működik csomópontként a metróvonalaitok között.

Adjátok össze a csomópontokért járó pontokat, és írjátok be az összeget a zöld négyzetbe a pontozósávon.



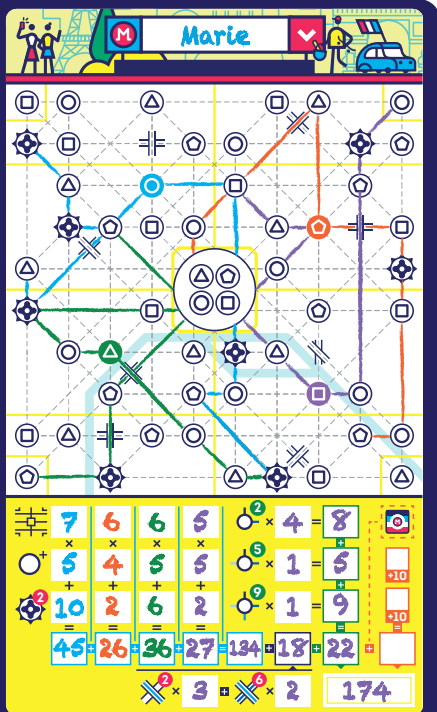
- **A végső pontszámotok kiszámolásához** adjátok össze a **4 metróvonalért**, a **felüljárókért** és a **csomópontokért** járó pontjaitokat. Az eredményt irjatok a pontozó rész jobb alsó sarkában található helyre.

*Példa: Marie 134 pontot szerzett a 4 metróvonalal.*

*Áthaladt 3 felüljárón egyszer (6 pont) és 2 felüljárón kétszer (12 pont).*

*Volt 4 csomópontja, ami 2 vonalat kötött össze (8 pont), 1 csomópontja, ami 3 vonalat kötött össze (5 pont) és 1 csomópontja, ami 4 vonalat kötött össze (9 pont).*

*A metróhálózatával így összesen 174 pontot szerzett.*



Végállomás! Tegyétek le a ceruzákat. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz, és ezzel megkapja a „Párizs legjobb metrótérvezője” címet.

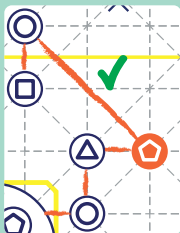
Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb pontot szerezte egyetlen metróvonalal. Ha így is döntetlen az állás, a döntetlenre álló játékosok osztoznak a briliáns tervezésért járó győzelemben.

# ÉPÍTKEZÉSI SZABÁLYOK

Egy metróvonal több, egymással érintkező szakaszból áll. Egy „szakasz” az a vonal, ami összeköt két állomást.

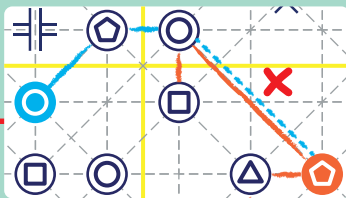
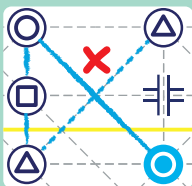
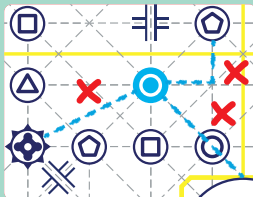
## ● Egy szakasz megrajzolásakor:

- ➔ össze kell kötnöd 2 állomást egy egyenes vonallal, ami vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan halad, követve a szürkével jelölt lehetséges vonalakat a térképen;
- ➔ az első szakasz, amit rajzolsz, mindig a kezdőállomásodból indul ki, és egy olyan szimbólummal jelölt állomásban kell véget érnie, ami a játékvezető által felfordított állomáskártyán látható;
- ➔ minden szakasznak a metróvonalad egyik végéből kell kiindulnia.

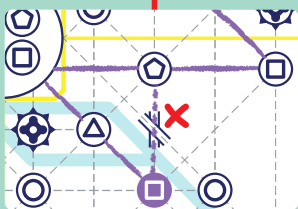


## ● Nem szabad:

- ➔ olyan szakaszt rajzolni, ami nem követ egy szürkével jelölt lehetséges vonalat;
- ➔ megváltoztatni a vonal irányát, mielőtt eléri a következő állomást;
- ➔ átmenni egy állomáson, hogy a szakasz a következőnél érjen véget;
- ➔ a metróvonalaknak keresztezniük egymást, szintől függetlenül (kivéve, ha felüljárót használsz);
- ➔ 2 állomás között több szakaszt berajzolni, szintől függetlenül;



- ➔ hurkot képezni. (Nem mehetsz vissza olyan állomáshoz, ami már az adott metróvonal része. A központi állomás is állomás. Lásd **KÜLÖNLEGES ÁLLOMÁSOK**.)



## KÜLÖNLEGES ÁLLOMÁSOK



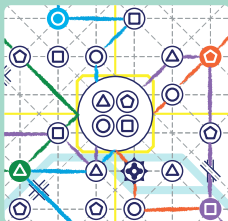
**Kezdőállomások:** Azon kívül, hogy kezdőpontként funkcionálnak a

fordulók elején, a kezdőállomások egyszerű állomásként is használhatók. Ez azt jelenti, hogy más metróvonalak is összeköthetők ezekkel az állomásokkal, ha az azoknak megfelelő szimbólumot fordítjátok fel.



**Központi állomás:** Ezen az állomáson 4 szimbólum látható, ami azt jelenti,

hogy a játékosok húzhatnak szakaszt az állomáshoz, függetlenül attól, hogy milyen szimbólum látható a kártyán. Minden metróvonal kapcsolódhat a központi állomáshoz, és elhagyhatja azt egy hozzá kapcsolódó szürke vonalon.



**Ne feledjétek:** nem mehettek keresztül olyan állomáson, ami már az adott metróvonal része, tehát mind a 4 metróvonal csak egyszer haladhat át a központi állomáson.



**Párizsi műemlékek:** A térképen található 8 műemlék állomásként is funkcionál, a köröd alatt kiindulhat innen és végződhet itt metrószakasz, függetlenül attól, hogy milyen szimbólum látható a felfordított kártyán. Minden műemlék, ami kapcsolódik a metróvonalaitokhoz, 2 pontot ér a forduló végén: lásd **METRÓVONALAK PONTOZÁSA**

## FELÜLJÁRÓK

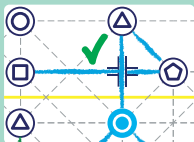


A térképen található 8 felüljáró felhasználható arra, hogy 2 metrószakasz keresztezze egymást egymás felett, a színüktől függetlenül.

**Megjegyzés:** a felüljáró nem állomás, hanem egy útvonal a metrószakaszoknak. Előfordulhat, hogy ugyanannál a felüljárónál mindkét irányba rajzolhattok szakaszt.



Ha először használtok egy kereszteződést, megrajzolhatjátok a szakaszt alul vagy felül is, de bizonyosodjatok meg róla, hogy a megfelelő irányba halad.



Ha 2 egyforma színű szakasz halad át egy kereszteződésen, az nem számít huroknak.



**Ne feledjétek:** ezen kívül a szakaszok nem keresztezhetik egymást sehol máshol a metróhálózatban.

## KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK



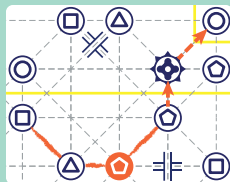
**Ingyen belépő vagy ideguzvezetés:** Ha egy kör során ezt a szimbólumot fordítjátok fel, minden játékos választhat egyet a következő akciók közül:



**Ingyen belépő:** rajzolj meg egy metrószakaszt egy általad választott állomásig.



**Ideguzvezetés:** rajzolj meg egy műemlékhez vezető szakaszt, majd rajzolj meg egy szakaszt, ami ettől a műemléktől indul egy általad választott állomásig.



**Megjegyzés:** amikor megrajzoljátok ezeket a szakaszokat, ne feledkezzetek meg az ÉPÍTKEZÉSI SZABÁLYOKRÓL.



**Váltókártya:** Ha egy kör során ezt a szimbólumot fordítjátok fel, a játékező egyből fordítsa fel a következő állomáskártyát is. A váltókártya lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az aktuális metróvonaluk bármelyik, már meglévő állomásából indíthassák a következő szakaszukat.

Ezzel a kártyával a játékosok létrehozhatnak egy új elágazást a metróvonalukon, ahonnan később folytathatják a szakaszok rajzolását.





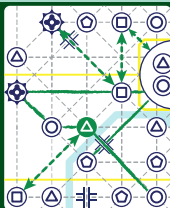
- ➔ A váltókártya használata opcionális: amennyiben nem tudtok vagy nem akartok egy új elágazást a metróvonalatokhoz adni, akkor rajzoljátok meg az új szakaszt a metróvonal egyik végéből.
- ➔ Ha a központi állomás ebben a fordulóban már része a metróvonalnak, a váltókártyát létrehozhattok egy új végződést a központi állomástól.

**Megjegyzés:** nem használhatjátok a váltókártyát arra, hogy hurkot hozzatok létre a metróvonalatokon.



*Példa: A játékvezető a váltókártyát fordítja fel, majd egy állomáskártyát, amin a négyzet szimbólum található.*

*Frank 4 lehetőségből választhat, amit a képen nyilak mutatnak, hogy elágazást hozzon létre a zöld metróvonalához.*



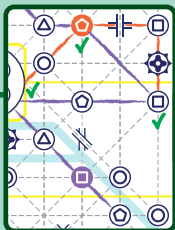
## CSOMÓPONTOK

A második fordulótól a játék végéig lehetőség nyílik egy állomáson több metróvonalat is átvezetni. Az ilyen állomásokat csomópontoknak nevezzük.

A metróhálózatban minden csomópont pontokat fog érni a játék végen attól függően, hogy hány metróvonal csatlakozik hozzá.

Lásd **CSOMÓPONTOKÉRT JÁRÓ PONTOK.**

**Megjegyzés:** A felüljárók nem állomások, így azok nem számítanak csomópontnak.



A központi állomás része lehet akár az összes metróvonalnak.

**Példa:** Simon 3 csomópontot hozott létre a narancs és a lila metróvonalaiával.

# METRÓVONALAK PONTOZÁSA

## ÚTVONAL:



Párizs 13 kerületre van osztva:

**8 elsődleges kerületre**, amelyek mindegyikében több állomás található és **5 másodlagos kerületre**, amelyek mindegyikében 1 állomás található. 4 másodlagos kerület a térkép sarkaiban helyezkedik el, az ötödik pedig középen, ahol a központi állomás is található.

➔ Először számold meg, hogy hány kerületen megy keresztül a metróvonalad, és írd be a számot a megfelelő négyzetbe.

**Ne feledjétek:** a központi állomás is külön kerület.



Keress meg azt a kerületet, amelyben a metróvonalad a legtöbb állomást érinti. Írd az ebben a kerületben érintett állomások számát a megfelelő négyzetbe.

**Megjegyzés:** a központi állomás és minden műemlék állomásnak számít.

**Ne feledjétek:** a felüljárók nem állomások.

## MŰEMLÉKEK



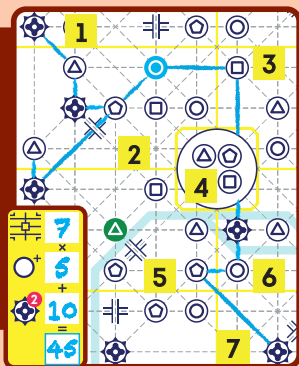
A metróvonaladon elhelyezkedő minden műemlék 2 pontot ér. Szorozd meg a metróvonaladon található műemlékek számát 2-vel, és írd be az eredményt a megfelelő négyzetbe.

## A METRÓVONALÉRT KAPOTT ÖSSZPONTSZÁM

Szorozd meg az érintett kerületek számát az egy kerületben érintett legtöbb állomás számával, majd add hozzá a műemlékekért járó pontokat.

*Példa: Marie 7 különböző kerületet érintett a kék metróvonalával. Ezen a vonalon a legtöbb érintett állomást tartalmazó kerület 5 összekötött állomást tartalmaz (2-es kerület).*

*A metróvonalán található 5 műemlék összesen 10 pontot ér. Marie a kék metróvonalért összesen 45 pontot kap:  $(7 \times 5) + 10$ .*





Ha már lejátszottatok néhány játékot, próbáljátok ki a célkártyákat, a városkapukártyákat, vagy játszhattok akár mind a két pakli kártyával is.

## KÖZÖS CÉLOK (5 kártya)

### ELŐKÉSZÜLETEK

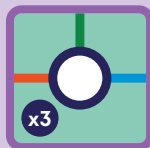


- Készítsétek elő a játékot az eredeti szabályok szerint.
- Keverjétek meg a célkártyákat képpel lefelé, és húzzatok közülük 2-t. Ezt a két kártyát képpel felfelé tegyétek az állomáskártyák paklija mellé. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.

### A JÁTÉK MENETE

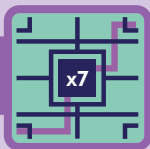
A két célkártya az egész játék során látható marad. Ezek két különálló célt jelölnek, amelyeket minden játékos megpróbálhat teljesíteni a 4 forduló során. Minden elért cél a játék végen 10 extra pontot ér az azt teljesítő játékosnak.

#### A célok leírásai:



Rajzolj olyan metróhálózatot (minden vonalad beleszámít), amiben van legalább 3 különböző csomópont, amelyeken legalább 3 metróvonal halad át.

Legyen olyan metróvonalad, ami legalább 7 kerületen áthalad.

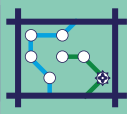


Rajzolj olyan metróhálózatot (minden vonalad beleszámít), ami legalább 6 műemléket érint.



Rajzolj olyan metróhálózatot (minden vonalad beleszámít), ami tartalmaz legalább két felüljárót, amit kétszer használtál (bármilyen színű vonallal).

Rajzolj olyan metróhálózatot (minden vonalad beleszámít), ami érinti a 8 elsődleges kerület egyikének minden állomását.



## VÉGSŐ PONTOZÁS

- A végső pontozás során minden teljesített célért pipálj be egy „+10” jelölésű négyzetet a képen látható helyen.
- Adj a pontszámodhoz 10 pontot minden elért cél után, hogy megkapd a végső pontszámod.



## VÁROSKAPU: 4 másodlagos kerületkártya (piros) és 4 bónuszkártya (sárga)

### ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsétek elő a játékot az eredeti szabályok szerint.
- Fordítsátok fel a 4 másodlagos kerületkártyát (piros), és helyezétek azokat egy oszlopban az asztal közepére. Mindegyik kártya 1 állomást jelöl, ami a 4 sarokban lévő másodlagos kerületek egyikében helyezkedik el.
- Keverjétek meg a 4 bónuszkártyát (sárga) képpel lefelé. Tegyetek 1-et minden másodlagos kerületkártya jobb oldalára, majd fordítsátok a bónuszkártyákat képpel felfelé. Mindegyik bónuszkártya a tőle balra elhelyezkedő másodlagos kerületkártyára vonatkozik a játék végéig.



### A JÁTÉK MENETE

Amikor egy játékos olyan szakaszt rajzol, aminek a vége az egyik másodlagos kerületkártyán szerepel, aktiválhatja a mellette lévő bónuszkártya hatását.



- Minden játékos mind a 4 bónuszt aktíválhatja a játék során, amikor egy szakaszt az adott kerület állomásánál fejez be.
- A bónuszkártya hatása opcionális és azonnali: nem tarthatod meg későbbre.
- Ha egy bónuszkártya hatása az, hogy a szakaszt egy másik másodlagos kerület állomásánál fejezd be, először aktíváld az első bónuszkártya hatását, és csak utána aktíváld a második bónuszkártya hatását.

### Bónuszkártyák leírása:

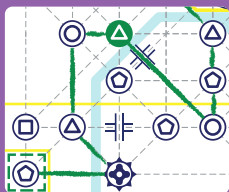


**Váltókártya és ingyen belépő:** azonnal rajzolj egy újabb szakaszt ebben a körben, a vonalad bármelyik állomásától egy általad választott állomásig.

**Dupla ingyen belépő:** azonnal rajzolj 2 szakaszt az általad választott állomásokig. Minden szakasznál kiválaszthatod, hogy a metróvonalad melyik végéből kezded a rajzolást.



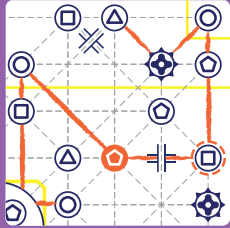
**Dupla kerület:** azonnal rajzold körbe be szaggatott vonallal azt a kerületet, ahol a szakaszod éppen véget ért. Ez azt jelzi, hogy ez a másodlagos kerület 2 kerületnek számít 1 helyett a forduló végén, amikor összeszámolod a metróvonalért szerzett pontjaidat. Ez a bónusz csak akkor érvényes, amikor az ebben a körben épített metróvonalad pontozod.



➔ **Megjegyzés:** ha azzal a **célkártyával** játszotok, amelynél az a cél, hogy legyen olyan metróvonalad, ami Párizs legalább 7 kerületén áthalad, ez a másodlagos kerület 1-nek számít.



**Dupla Állomás:** azonnal karikázd be szaggatott vonallal a metróvonalad egyik állomását. Ez az állomás 2 állomásnak számít 1 helyett a forduló végén, amikor összeszámolod a metróvonalért szerzett pontjaidat. Ez a bónusz csak akkor érvényes, amikor az ebben a körben épített vonalad pontozod.



↳ **Megjegyzés:** nem használhatod ezt a bónuszt arra, hogy különleges állomást karikázz be.

## KOMPATIBILITÁS a Következő megálló: London és a Következő megálló: Párizs között

- **Játszhatjátok:**
  - a **Következő megálló: Párizst** a **Következő megálló: London** ceruzaképességek kártyáival.
  - a **Következő megálló: Londont** a **Következő megálló: Párizs** városkapukártyáival
- Bármelyik kombinációt is választjátok, azt javasoljuk, hogy egyszerre csak 1-et használjatok a 3 játékváltozat közül: minden esetben olvassátok el a játékváltozatra vonatkozó szabályokat.
- FigyeljeteK arra, hogy mindkét játéknak saját célkártyái vannak, amelyek megfelelnek az adott város térképének, így azokat nem használhatjátok a másik játékkal.



# EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A Következő megálló: Párizst egyedül is játszhatod.

## A JÁTÉK CÉLJA

A célod az, hogy minél több pontot szerezz, és ezzel elnyerd a polgármester elismerését.

## ELŐKÉSZÜLETEK

● Helyezd magad elé a 4 ceruzát véletlenszerű sorrendben.

➔ Ha szeretnéd, hozzáadhatod a játékhoz a **célok**at vagy a **városkapukártyákat**, vagy akár mindkettőt. A kiválasztott játékváltozatokat készítsd elő a 11. és a 12. oldal szerint.



## A JÁTÉK MENETE:

Minden szabály megegyezik a többszemélyes játéknál leírtakkal.

Abban a sorrendben fogsz rajzolni a ceruzákkal, amiben lehelyezted azokat, balról jobbra haladva.

## VÉGSŐ PONTOZÁS

Ha a **célok**, a **városkapu** vagy mindkét változat kártyáit használod, vonj le 10 pontot a végső pontszámodból minden egyes használt játékváltozat után.

Számold ki a végső pontszámodat, és nyerd el a polgármester elismerését az alapján, hogy mennyire volt sikeres a tervezésed.





$\leq 100$

VÉGÁLLOMÁS! Párizs városa köszöni a munkád, de ez alkalommal nem jártál sikerrel. Játssz újra, és mutasd meg, hogy milyen fából faragtak!

$101 < \dots < 120$

Gyerünk! Itt az idő, hogy újra visszatérj. A város nem fog rád szavazni egy ilyen hálózattal.

$121 < \dots < 140$

A projekted befejezted, de volt néhány hiba a tervezési fázisban. Nem vagy messze attól, hogy elismert tervező legyél.

$141 < \dots < 160$

Jól kivitelezett projekt. Még egy kis erőfeszítés, és te leszel a hálózattervezés új csillaga.

$161 < \dots < 180$

Szép munka! Neked köszönhetően a párizsi metró újra olajozottan működik. Nagyon hatékony voltál.

$\geq 181$

Gratulálunk! Még maga Fulgence is büszke lenne rád! (Fulgence Bienvenüe volt a párizsi metró építéséért felelős építőmérnök.)

© 2024 Blue Orange Edition. A Next Station Paris és Blue Orange védjegyek a Blue Orange Edition, France alá tartoznak. A játékot a Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Ponta Mousson, France engedélyével adták ki és értékesítették. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

