

Příští vystupuju!

Cíl hry

Každý hráč začíná se šesti kartami v ruce. Cílem hry je projet všechny zastávky a vystoupit, nebude to však tak jednoduché!

Vyhráváš, když jako první odehraješ všechny své karty, tj. "vystoupíš", a vydržíš s prázdnou rukou do chvíle, než na tebe přijde znovu řada (tedy že tě během té doby nikdo z protivníků nepošle zpátky do tramvaje).

Když ti zůstane v ruce jedna karta, musíš to **oznámit slovy "Příští vystupuju!"** Pokud tak neučiníš před tím, než započne svůj tah následující cestující a někdo tě na tuto skutečnost upozorní, musíš si jako pokutu dobrat dvě karty.

Hra se obvykle hraje do tří posledních cestujících. Pokračování ve dvou je na individuálním rozhodnutí.

Při hře ve třech doporučujeme rozdat 8 karet a hrát o vítěze, tedy o prvního vystoupivšího.

Před začátkem hry

Hrací balíček důkladně zamíchej a rozdej každému cestujícímu šest karet.

Zbývající karty polož na stůl lícem dolů – z nich vznikne dobírací balíček¹.

Z dobíracího balíčku poté odkryj první kartu a umísti ji vedle balíčku lícem nahoru – to je naše první zastávka. (Pokud se jedná o akční kartu, odkrývej dále, dokud na stůl nepoložíš zastávku.)

Máme rozdané karty, můžeme vyrazit!



¹ Kartiček je opravdu hodně, takže dobírací balíček může být složen z více kupiček.

Začíná nejmladší hráč

a vyjíždíme po směru hodinových ručiček.

V každém tahu máš dvě možnosti:

1. **Přejet na další zastávku.**
2. **Zahrát akční kartu.**

Pokud nemáš možnost provést ani jednu z těchto variant², dober si kartu z dobíracího balíčku. Poté přichází na řadu další cestující.

V jednom tahu nelze kombinovat přejetí na zastávku a zahrání akční karty. Výjimkou je **Přestupování s Lítačkou**.

Po akční kartě je třeba dát na stůl vždy kartu zastávky. Toto pravidlo nelze obejít, kromě situací, kdy dochází k **Přebíjení akčních karet** nebo **Prokázání se Lítačkou**.

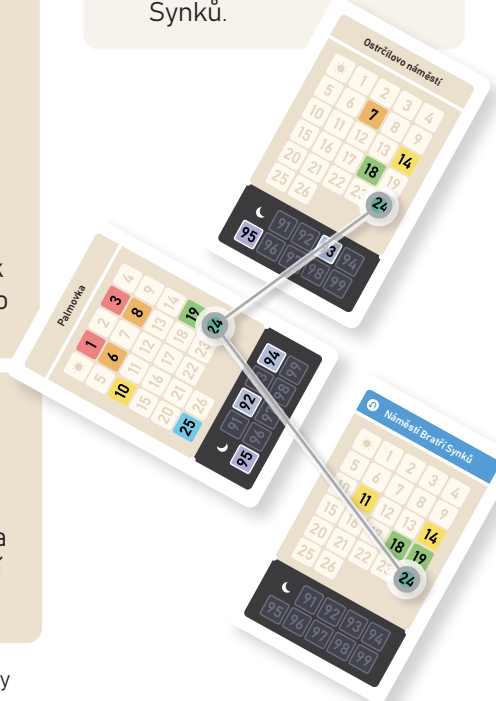
Přejet na další zastávku:

Při přejíždění na další zastávku záleží, zda už na zastávce stojíš, nebo byla jako poslední zahrána akční karta, tedy že jdeš **pěšky**.

² Nemusíš hrát když nechceš, někdy je taktičtější si dobrat kartu.

1. Když je poslední odložená karta **zastávka**: Vlož všechny své karty zastávek, na které můžeš dojet spojem ze současné zastávky bez nutnosti přestupu³.

- Z Ostrčilova náměstí můžeš jet pouze tramvaji číslo 7, 14, 18, 24 nebo nočními tramvaji 93 a 95.
- V tomto příkladu vyrazíš 24kou. Pojedeš na Palmovku a následně na zastávku Náměstí Bratří Synků.



2. Když je poslední odložená karta akční a jdu **pěšky**: Vlož všechny své karty zastávek, na které se můžeš dostat bez nutnosti přestupu. Nastoupit můžeš na jakékoliv zastávce, tedy jet libovolnou linkou.

- V tomto příkladu se rozhodneš nastoupit na Albertov na 7ku a s ní jet na Škola Radlice.



Musíš dopředu ohlásit ostatním cestujícím čím pojedeš!

Musíš před svým tahem výslovně prohlásit: "Jedu 24kou!" Díky tomuto prohlášení budou mít ostatní cestující možnost ověřit, že linka číslo 24 skutečně vyjíždí z poslední vyložené zastávky⁴.

Poté můžeš postupně vyložit karty zastávek, například: "Na Palmovku a pak na Náměstí Bratří Synků."

Pěšky:

Pokud nemáš možnost pokračovat v jízdě tramvají, můžeš zahrát akční kartu **Pěšky** a tím dočasně vystoupit z tramvaje (vyhneš se tak dobrání karty z balíčku). Následující cestující pak pěšky dojde na libovolnou

³ Nemusíš dodržovat směr linky. Podstatné je, že když nastoupíš na tramvaj 3, smíš položit pouze zastávku kam jede tramvaj 3. Výjimkou je speciální karta Lítačka, která umožňuje přestupy. Můžeš vyložit i jen jednu kartu.

⁴ Podvádění se trestá dvěma kartami z dobíracího balíčku a nekonečnou ostudou!

zastávku, kde započne svůj tah nástupem do tramvaje. Dále může pokračovat na jakoukoliv zastávku nebo sérii zastávek nacházejících se na stejné tramvajové lince.

V režimu **pěšky** fungují i všechny ostatní **akční karty**. Tedy po vyložené akční kartě může následující cestující začít na libovolné stanici a stejným způsobem pokračovat v jízdě.

Nesmíš jít pěšky dvakrát po sobě, tedy nesmíš položit akční kartu na akční kartu. Výjimkou je **Přebíjení a Prokázání se Lítačkou**.



Denní a Noční linky

Během hry můžeš libovolně využívat denní a noční spoje. Pokud zahraješ akční kartu **Mazej spát** nebo **Dobré ráno**, nelze používat denní, resp. noční linky (nepomůže ani **Lítačka**).

Efekt kartičky končí opět u tebe, ty pak můžeš znovu cestovat denními i nočními spoji.

V případě, že někdo zahraje **Obraťtíště** a otočí směr hry dřív, než budeš na řadě, efekt trvání pokračuje a skončí teprve až opět nastane tvůj tah.

Pokud v průběhu kola jiný cestující zahraje svoji kartu **Mazej spát** nebo **Dobré ráno**, původní efekt se ruší a platí efekt i trvání poslední zahrané karty.

Zahrát akční kartu

Kromě zastávek hra obsahuje také akční karty. Ty, mimo jiné, fungují v režimu **pěšky**. To znamená, že po zahrání akční kartě může následující cestující pokračovat ve hře jakoukoliv kartou zastávky, nikoliv kartou akční.

Nesmíš položit akční kartu na akční kartu. Výjimkou je **Přebíjení a Prokázání se Lítačkou**.

Pokud si dobereš karty jako pokutu od **Revizora**, byl jsi vyhozen z tramvaje, ale zůstáváš na tahu a můžeš rovnou nastoupit na jinou zastávku⁵.



⁵ Pokud přecejene nemůžeš hrát, musíš si dobrat kartu jako obvykle.

Přebíjení

Pokud předchozí cestující zahraje kartu **Revizor**, **Zpoždění**, **Překážka v jízdě** nebo **Nedodržení přepravních podmínek**, můžeš zahrát stejnou kartu. Tím její efekt na tebe zneplatníš a posuneš dále. V případě karty **Kapsář** toto pravidlo neplatí – její efekt nelze přebít.



Revizor

Pokud předchozí cestující zahraje kartu **Revizor**, máš povinnost si dobrat dvě karty jako pokutu.

Stejně tak můžeš zahrát svou kartu **Revizor**. Pokud tak učiníš, pokuty se sečtou a následující hráč se musí potýkat s pokutou čtyř karet a tak dále.

Existuje však ještě poslední varianta – **Prokázat se Lítačkou** a pokutě se vyhnout. Když se tak rozhodneš, kartu zahraj, revizor poděkuje a odchází, trest se nekoná.

Překážka na trati

Pokud na tebe předchozí cestující zahraje akční kartu **Překážka na trati**, musíš vynechat jedno kolo. Stejně tak můžeš zahrát svou kartu **Překážka na trati**. Tím přenešeš tento efekt na dalšího cestujícího v pořadí a tak dále.

Zpoždění

Pokud na tebe následující cestující zahraje akční kartu **Zpoždění**, jsi povinen si dobrat jednu kartu. Stejně tak můžeš zahrát svou kartu **Zpoždění**. Tím přesuneš povinnost dobrání karet na cestujícího, který hrál před tebou. Ten se ocitá v situaci, kdy si musí dobrat buď karty dvě, nebo zahrát své **Zpoždění** a tak dále.

Herní cyklus poté pokračuje podle původního řádu, tedy u hráče, který by býval hrál, kdyby tato komplikovaná situace nenastala.

Nedodržení přepravních podmínek

Pokud jakýkoliv cestující zahraje tuto akční kartu, všichni ostatní si musí dobrat jednu kartu z dobřacího balíčku.

V případě, že máš taky tuto akční kartu, vylož ji (i v případě, že nejsi na tahu) a vyhneš se povinnosti dobrání karty. Každý z ostatní cestujících si pak musí dobrat karty dvě.

Stejným způsobem se počítá, když tuto kartu vyloží více cestujících.

Herní cyklus poté pokračuje podle původního řádu, tedy u hráče, který by býval hrál, kdyby tato komplikovaná situace nenastala.

Prokázat se lítačkou

Lítačka je silná karta, která slouží k více účelům. **Lítačku** můžeš vyložit jako doklad při setkání s **Revizorem** a vyhnout se tak možné pokutě. Následující hráč začíná v režimu **pěšky**, může tedy **nastoupit na jakékoliv zastávce**.

V "Revizor, dober si karty!"



"Ha, nemusím, mám Lítačku!" **G**

Použit Lítačku jako Pěšky

Lítačku můžeš prostě nevyužít a zahrát ji stejně jako kartu **Pěšky**. Musíš však dodržet pravidla akčních karet. Lze ji takto zahrát pouze na kartu zastávky.

Přestupovat s Lítačkou

Nejsilnější funkcí **Lítačky** je možnost přestupování mezi linkami v rámci jednoho tahu.

Přestupování zahájíš stejným způsobem, jakým cestuješ ve standardním tahu – tedy musíš vyrazit linkou, která navazuje na poslední vyloženou zastávku. Poté můžeš pokračovat v jízdě tak dlouho, dokud ti navazují spoje, které máš v ruce.

Pozor! I v tomto případě platí pravidla **Denních a Nočních linek**.

V tomto konkrétním příkladu na zastávce Vinice nastoupíš do tramvaje číslo 7 a vyrazíš na Palackého náměstí. Protože máš **Lítačku**, můžeš pokračovat v jízdě noční linkou 92 a na závěr ještě přestoupit zpět na denní tramvaj číslo 17. Na začátku své cesty ukaž **Lítačku**, tím ji aktivuješ. Po ukončení cesty polož **Lítačku** na vrch odkládacího balíčku a ukonči tak tím i svůj tah. Následující hráč musí **nastoupit na jakékoliv zastávce a nemůže zahrát jinou akční kartu**.

Pozor! **Lítačka** je v této situaci stále považována za akční kartu, **můžeš s ní vyrazit na cestu pouze ze zastávky**.

Obratiště

Některé zastávky se nacházejí u tramvajových obratišť. Ty jsou na zastávkách vyobrazeny modrou barvou.

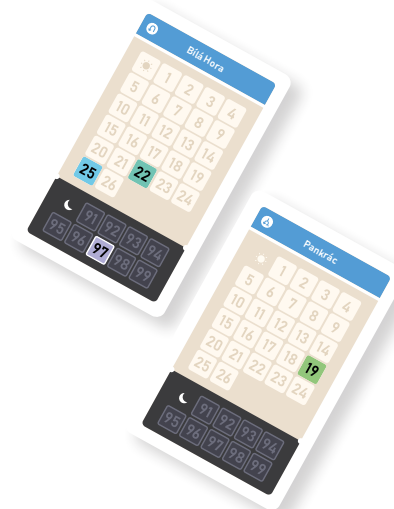
Když ukončíš svůj tah kartou s obratištěm, máš možnost obrátit směr hry. V takovém případě bude jako další na řadě cestující, který hrál před tebou. Těto možnosti **nemusíš využít**.

Obratiště můžeš využít jako skvělý nástroj k tomu, abys jiného cestujícího **Vrátil zpět do tramvaje**. Po vystoupení z tramvaje musí každý cestující čekat, než přijde znovu na řadu, aby zvítězil. Pokud obrátíš směr hry, může se čekání ještě o něco prodloužit a dát jiným cestujícím šanci vrátit ho do hry akční kartou.

Vrátit hráče do tramvaje

Aby ses mohl stát vítězem, musíš nejen opustit tramvaj tím, že se zbavíš všech svých karet, ale musíš také zůstat bez karet do chvíle, než na tebe přijde znovu řada.

Do hry tě může znovu zatáhnout jakákoliv **akční karta**, která vyžaduje dobrání karet z balíčku, jako například **Revizor**, **Zpoždění**, **Porušení přepravních podmínek** nebo **Kapsář**. Ostatní hráči mohou využít i **Obratiště** k vhodnému otočení směru hry, aby předešli tomu, že na tebe přijde řada.



Kapsář

Vylož akční kartu **Kapsář**. Poté předej jednu svou kartu libovolnému z cestujících – je na tobě, komu ji dáš.

S **Kapsářem** můžeš vystoupit bez nutnosti předchozího **ohlášení "Příští vystupuju!"**, jelikož se tímto tahem zbavíš dvou karet najednou.

Pokud ti jako poslední karta v ruce zůstane **Kapsář**, předej vybranému hráči vrchní kartu z dobřacího balíčku.



Příjemnou zábavu

Není ti něco jasné? Navštiv nás na webu www.pristivystupuju.cz, kde najdeš videonávody a příklady situací ze hry.



Hodně zábavy a šťastnou cestu!

