



8+



1-4



25 мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ



NEXT → STATION

# LONDON™

**Вам выпала честь разработать новую схему лондонской подземки!**

Закладывайте пересадочные станции, включайте в маршрут туристические объекты и используйте туннели под Темзой, следуя требованиям, установленным городской администрацией.

Кто станет лучшим конструктором метрополитена?



## КОМПОНЕНТЫ

- 1 блок полей с картой Лондона
- 4 цветных карандаша: фиолетовый, голубой, розовый и зелёный
- 11 карт станций: 6 карт с голубым фоном и 5 карт с жёлто-розовым фоном
- 5 карт общих целей
- 4 карты свойств карандашей



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше очков, спроектировав самую эффективную сеть из 4 линий подземки на вашей карте Лондона.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт 1 поле с картой Лондона и 1 цветной карандаш, затем кладёт их перед собой.
- При игре с **3 участниками** положите оставшийся карандаш на стол между любыми двумя игроками (он понадобится вам позже).
- При игре с **2 участниками** положите по одному из двух оставшихся карандашей на стол слева от каждого игрока (они понадобятся вам позже).
- При игре **в одиночку** следуйте указаниям в разделе *Соло-режим* в конце правил.
- Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем оставить 5 карт общих целей и 4 карты свойств карандашей в коробке. Вы можете использовать их в будущих партиях, после того как сыграете несколько раз по базовым правилам.  
↳ см. *Продвинутые правила*.
- Тот, кто последним спускался в метро, становится контролёром в первом раунде.

## ОБЗОР

Игра проходит в 4 раунда. В каждом раунде игроки рисуют новую линию подземки цветным карандашом на своём поле с картой Лондона. В конце игры у каждого игрока должно получиться 4 линии лондонской подземки (по одной каждого цвета).



## КАРТА ЛОНДОНА

На каждом поле есть карта Лондона, где игроки будут рисовать линии подземки, и область для подсчёта очков.

## РАЙОНЫ

Лондон делится на 13 районов:

- **9 больших районов**, в каждом из которых расположено несколько станций подземки,
- **4 малых района**, в каждом из которых расположена одна станция подземки (по углам города).

## СТАНЦИИ

Станции делятся на 4 типа, каждый из которых обозначается отдельным символом:

-  Квадрат  Треугольник  Пятиугольник  Круг

## ХОД ИГРЫ

Каждый из 4 раундов игры состоит из следующих 4 фаз (в приведённом порядке):

- ① **Найдите станцию отправления**
- ② **Постройте линию подземки**
- ③ **Получите очки за вашу линию**
- ④ **Подготовьтесь к постройке следующей линии**

### ① **Найдите станцию отправления**

Посмотрите на карту Лондона и найдите свою станцию отправления (откуда возьмёт начало ваша линия подземки). Её цвет совпадает с цветом карандаша, который вы используете в этом раунде. У каждого игрока есть только одна станция отправления в каждом раунде.

 Станция отправления игрока, использующего *зелёный карандаш* в этом раунде.

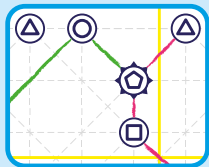
 Станция отправления игрока, использующего *голубой карандаш*, в этом раунде, и так далее...

## 2 Постройте линию подземки

Эта фаза состоит из нескольких ходов (от 5 до 10) в зависимости от открытых в текущем раунде карт станций. В каждый ход игроки могут продолжить свою линию подземки, нарисовав новый участок с помощью цветного карандаша.

### УЧАСТКИ ПОДЗЕМКИ

Линия подземки состоит из нескольких соединённых вместе участков. Участок — это отрезок, напрямую соединяющий две станции.



- Контролёр перемешивает 11 карт станций и кладёт их рубашкой вверх в виде стопки в центр стола.
- В каждый ход контролёр переворачивает верхнюю карту станции из стопки лицом вверх. Карты выкладываются на стол так, чтобы игрокам было видно все карты, открытые в текущем раунде. Затем все игроки одновременно рисуют на своём поле участок подземки, следуя правилам постройки (см. стр. 7-8).
- Когда контролёр переворачивает пятую карту станции с жёлто-розовым фоном, раунд завершается. Игроки могут нарисовать последний участок подземки, чтобы соединить свою линию со станцией с символом, изображённым на последней карте раунда.

## 3 Получите очки за вашу линию подземки

Каждая линия подземки приносит очки в соответствии с тремя критериями: проложенный маршрут, количество пересечений с Темзой и количество туристических объектов.

Запишите количество полученных очков по каждому критерию в области для подсчёта очков следующим образом (см. стр. 11-12).

## 4 Подготовьтесь к постройке следующей линии (Пропустите эту фазу в конце четвёртого раунда!)

- После того как вы подсчитали очки за вашу линию подземки, поменяйте карандаш.
- Передайте свой карандаш игроку слева. Игрок справа отдаёт вам свой карандаш.

- ➡ При игре с 2 или 3 участниками, если справа от вас лежит неиспользованный карандаш, возьмите его. Игрок справа кладёт только что использованный карандаш между вами.
- ➡ При игре в соло-режиме просто возьмите следующий карандаш (см. *Соло-режим*).
- В следующем раунде вы будете рисовать новую линию подземки карандашом, который вы только что взяли. Игрок, сидевший слева от контролёра в предыдущем раунде, становится контролёром в новом раунде.

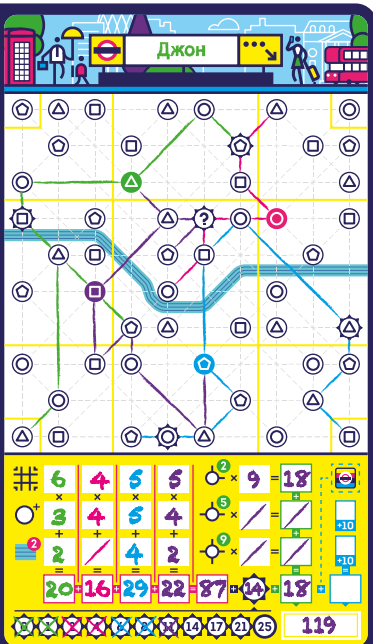
## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после четвёртого раунда, когда все игроки нарисуют сеть из 4 линий подземки разных цветов. Подсчитайте очки, которые приносит ваша сеть линий подземки, следующим образом:

- **Очки за 4 линии:** сложите очки, полученные за все 4 ваши линии подземки, и запишите сумму в крайней правой розовой ячейке в области для подсчёта очков.
- **Очки за туристические объекты:** найдите крайний левый незачёркнутый кружок на вашем треке туристических объектов и запишите число, указанное в нём, в соответствующей ячейке в области для подсчёта очков.
- **Очки за пересадочные станции:** сложите очки за пересадочные станции. В игре есть три типа пересадочных станций: соединяющие 2, 3 или 4 линии подземки.
  - Посчитайте количество пересадочных станций каждого типа в вашей сети подземки и запишите эти числа в соответствующих ячейках в области для подсчёта очков.
  - Для каждого типа умножьте получившееся число на количество очков, полагающееся за этот тип:
    - ➡ каждая пересадочная станция, соединяющая 2 линии подземки, приносит 2 очка,
    - ➡ каждая пересадочная станция, соединяющая 3 линии подземки, приносит 5 очков,
    - ➡ каждая пересадочная станция, соединяющая 4 линии подземки, приносит 9 очков.
  - Сложите очки, полученные за каждый тип пересадочной станции, и запишите сумму в соответствующей ячейке зелёного цвета в области для подсчёта очков.

**Финальный подсчёт:** Посчитайте своё итоговое количество очков, сложив очки за 4 ваших линии подземки, очки за туристические объекты и очки за пересадочные станции. Запишите получившуюся сумму в правой нижней ячейке вашей области для подсчёта очков.

Пример: Сеть линий подземки Джона проходит через туристические объекты 7 раз. На его треке туристических объектов в крайнем левом незачёркнутом кружке указано 14 очков. Он записывает это число в соответствующую ячейку в области для подсчёта очков. Также у него 9 пересадочных станций, соединяющих 2 линии подземки, ни одной пересадочной станции, соединяющей 3 линии подземки, и ни одной пересадочной станции, соединяющей 4 линии подземки. Джон получает 18 очков в сумме за все свои пересадочные станции. В сумме Джон получает 119 ( $87 + 14 + 18$ ) очков за свою сеть лондонской подземки.

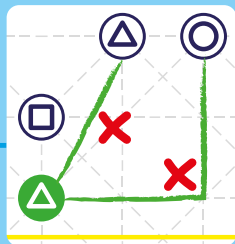
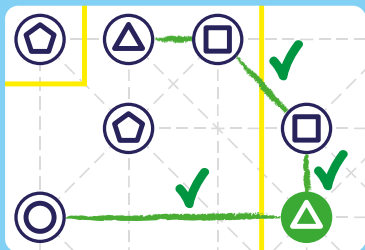


Участник с наибольшим количеством очков побеждает в игре и становится лучшим проектировщиком метрополитена в Лондоне.

В случае ничьей побеждает участник с наибольшим количеством очков за одну линию подземки. Если между игроками сохраняется ничья, они разделяют победу за свои блестящие навыки проектирования!

# ПРАВИЛА ПОСТРОЙКИ

- Игроки не обязаны рисовать участок подземки. Если вы не можете или не хотите рисовать участок подземки, просто проигнорируйте только что перевёрнутую карту.
- Каждый участок подземки должен представлять собой горизонтальную, вертикальную или диагональную линию, следующую разметке на карте.



- Первый участок подземки всегда должен начинаться от станции отправления и соединяться со станцией с таким же символом, как и на карте, перевёрнутой контролёром.
- Каждый последующий участок должен продолжать один из концов вашей линии подземки и соединяться со станцией с таким же символом, как и на карте, перевёрнутой контролёром. Исключение: см. **Особые станции – Железнодорожная стрелка**.

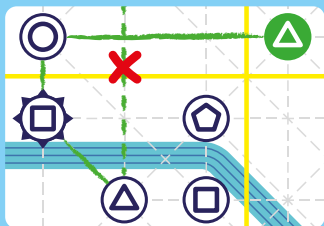
*Пример: В первом раунде Джон играет с зелёным карандашом. Его станция отправления обозначена зелёным треугольником.*

*На станции карты, перевёрнутой контролёром, изображён круг.*

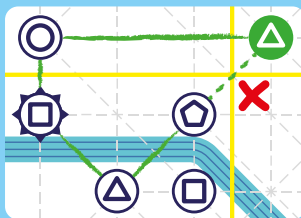
*Джон решает нарисовать участок своей линии подземки, ведущий от его станции отправления к станции с изображением круга слева от неё.*



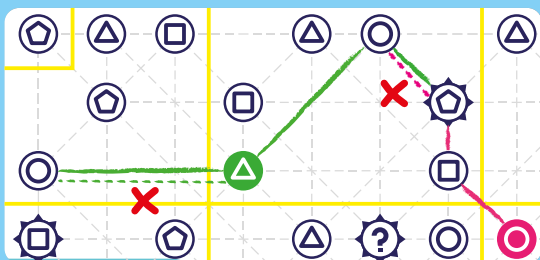
- Каждый новый участок подземки должен соединять две станции, не пересекая другие станции или уже нарисованные участки подземки, принадлежащие к этой линии.



- Станции отправления:** помимо того, что они являются стартовыми точками для разных линий подземки в начале каждого раунда, четыре изображённые ниже станции служат как обычные станции. Это означает, что вы можете проложить другие линии подземки через эти станции, если на перевернутой карте оказался соответствующий символ.



- Вы не можете провести линию подземки второй раз через одну и ту же станцию.
- Вы не можете нарисовать более одного участка подземки между двумя станциями.





# ОСОБЫЕ СТАНЦИИ



**Центральная станция:** эта станция расположена в центре Лондона и обозначена вопросительным знаком. Это означает, что игроки могут соединить свою линию с этой станцией участком подземки вне зависимости от того, какой символ изображён на карте, перевёрнутой контролёром.



**Туристические объекты:** 5 станций в городе являются туристическими объектами. Эти станции обозначены звёздочкой.

Вы получите дополнительные очки в конце игры, если проведёте одну или несколько линий подземки через туристические объекты (см. *Очки за туристические объекты*).

**Примечание:** центральная станция обозначена звёздочкой, так как является одним из туристических объектов.



**Джокер:** если на карте, перевёрнутой в текущий ход, оказался этот символ, то каждый игрок может выбрать любой символ для постройки нового участка своей линии подземки.



**Железнодорожная стрелка:** если в текущий ход была перевёрнута карта железнодорожной стрелки, контролёр немедленно переворачивает следующую карту станции из стопки.

Карта железнодорожной стрелки позволяет игрокам нарисовать новый участок подземки, начинающийся от любой станции на их линии. Так, игроки получают возможность создать дополнительное ответвление в своей линии подземки, к которому они смогут до конца раунда присоединять новые участки подземки.

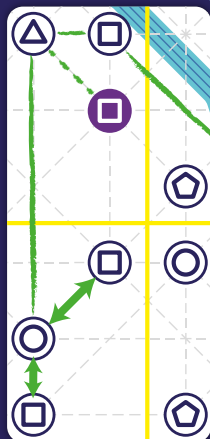
**Особый случай:** если контролёр переворачивает карту железнодорожной стрелки в первый или второй ход раунда, то эта карта игнорируется.



Пример: контролёр открывает карту железнодорожной стрелки и сразу же переворачивает следующую карту станции из стопки. На карте изображён квадрат. Джон может добавить к своей

линии подземки новый участок, ведущий от станции с изображением круга в нижней части карты либо к станции с изображением квадрата, расположенной ниже, либо к станции с изображением квадрата, расположенной правее и выше, как показано стрелками.

Однако Джон решает воспользоваться железнодорожной стрелкой. Он может использовать станцию с изображением треугольника как промежуточную, соединив её со станцией с изображением квадрата, расположенной правее и ниже, как показано пунктирной линией.



**Пересадочные станции:** начиная со второго раунда, вы можете провести несколько линий подземки через одну и ту же станцию. Такая станция называется пересадочной.


Каждая пересадочная станция принесёт вам дополнительные очки в конце игры в зависимости от количества линий подземки, проходящих через неё (см. **Очки за пересадочные станции**).




Пример: в текущем раунде Джон проводит розовую линию подземки через станцию с изображением пятиугольника, которую он присоединил к зелёной ветке подземки в предыдущем раунде.




## ПРОЛОЖЕННЫЙ МАРШРУТ

 Сначала посчитайте, через какое количество районов пролегает ваша линия подземки. Запишите это число в соответствующей ячейке в области для подсчёта очков.

**Напоминание:** Лондон делится на 13 районов (9 больших и 4 малых).

 Найдите район, в котором на вашей линии подземки больше всего станций. Запишите количество станций, через которые проходит ваша линия подземки в этом районе, в соответствующей ячейке в области для подсчёта очков.


## ПЕРЕСЕЧЕНИЯ С ТЕМЗОЙ

 Каждый участок подземки, пересекающийся с Темзой, приносит вам 2 очка.

Посчитайте, сколько участков вашей линии подземки пересекается с Темзой, умножьте это число на 2 и запишите результат в соответствующей ячейке в области для подсчёта очков.

## ТУРИСТИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

- В конце каждого раунда посчитайте количество туристических объектов на вашей линии подземки.
- За каждый туристический объект на вашей линии зачеркните один кружок на вашем треке туристических объектов. Вы получите дополнительные очки за туристические объекты в конце игры (см. **КОНЕЦ ИГРЫ**).

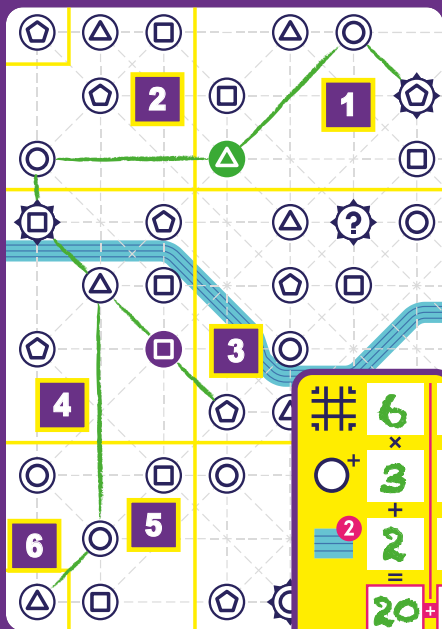
 *Пример: в ходе первого раунда Джон присоединил к своей зелёной линии два туристических объекта. Он зачёркивает два кружка на своём треке туристических объектов.*



**Примечание:** вы можете зачеркнуть максимум 10 кружков на вашем треке туристических объектов и получить за это максимум 25 очков. Если вы должны зачеркнуть одиннадцатый кружок, пропустите это действие.

## ОЧКИ ЗА ВАШУ ЛИНИЮ ПОДЗЕМКИ

Чтобы подсчитать количество очков, которые приносит ваша линия подземки, умножьте количество районов, через которые проходит ваша линия подземки, на самое большое число станций, соединённых этой линией в одном районе, а затем добавьте очки за пересечения с Темзой.



*Пример: зелёная линия Джона проходит через 6 разных районов. Наибольшее количество станций в одном районе, соединённых этой линией, равно трём.*

*Эта линия пересекает Темзу в одном месте, принося два дополнительных очка. Джон получает в сумме 20 очков ( $6 \times 3 + 2$ ) за свою зелёную линию.*

# ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Бросьте себе новый вызов, сыграв с продвинутыми правилами. Добавьте в игру карты общих целей либо карты свойств карандашей. При желании вы можете объединить два режима!

## Общие цели (5 карт)

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Произведите подготовку к игре в соответствии с базовыми правилами.
- 2 Перемешайте 5 карт общих целей рубашкой вверх, затем возьмите любые две из них. Положите эти две карты лицом вверх рядом со стопкой карт станций. Оставшиеся карты общих целей уберите обратно в коробку.



### ХОД ИГРЫ

Карты общих целей остаются лежать в открытую на протяжении всей игры. Это две независимые друг от друга цели, которые каждый игрок может попытаться выполнить в течение четырёх раундов. Они касаются сети подземки игрока в целом. Каждая выполненная игроком общая цель приносит 10 дополнительных очков в конце игры.

### Описание общих целей:



Создайте сеть подземки, включающую в себя как минимум 8 разных пересадочных станций (через каждую такую станцию должно проходить как минимум 2 разные линии подземки).

Создайте сеть подземки, включающую в себя как минимум одну станцию в каждом из 13 районов города.





Создайте сеть подземки, включающую в себя все 5 туристических объектов города.

Создайте сеть подземки, включающую в себя все 9 станций центрального района города.



Создайте сеть подземки, имеющую как минимум 6 пересечений с Темзой.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

- В ходе финального подсчёта очков отметьте одну ячейку «+10» в области для подсчёта очков за каждую выполненную вами общую цель.
- Затем прибавьте по 10 очков за каждую выполненную вами общую цель к своему итоговому количеству очков.



## Свойства карандашей (4 карты)

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Произведите подготовку к игре в соответствии с базовыми правилами.
- Перемешайте 4 карты свойств карандашей рубашкой вверх и присвойте по одной случайной карте каждому карандашу. Переверните карты свойств карандашей лицом вверх.
- При игре с 2 и 3 участниками, а также в соло-режиме присвойте по одной случайной карте каждому карандашу — даже тем, которые в данный момент в игре не используются. Вам предстоит применить каждый карандаш и соответствующую ему карту в последующих раундах.





## ХОД ИГРЫ

Карта присваивается одному из карандашей на всю партию. Каждое свойство призвано помочь игрокам, но может быть использовано только один раз за раунд. Вы не обязаны использовать свойства карандашей каждый раунд — при желании вы можете их не применять. Как только вы применили свойство карандаша, переверните эту карту лицом вниз до конца раунда.

### Описание свойств карандашей:

Нарисуйте второй участок подземки, соединённый со станцией с таким же символом, как и на карте, перевёрнутой контролёром.



**Особый случай:** если вы применяете это свойство после того, как была перевёрнута карта джокера, вы должны нарисовать второй участок подземки, соединённый со станцией с таким же символом, как и первый участок, нарисованный вами в этот ход.



Расценивайте карту станции, перевёрнутую контролёром в этот ход, как джокер.

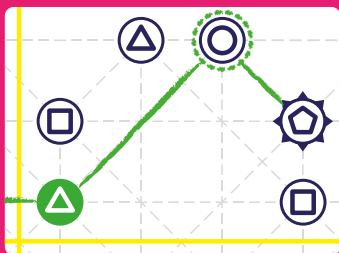
Расценивайте карту станции, перевёрнутую контролёром в этот ход, как если бы она шла в паре с картой железнодорожной стрелки.



В ходе раунда вы можете обвести одну любую станцию на вашей линии. Эта станция считается за две при подсчёте очков за проложенный маршрут и увеличивает количество станций в соответствующем районе.



Пример: Джон может обвести станцию, расположенную на зелёной линии. Свойство карандаша позволяет ему засчитать 4 станции на этой линии в одном районе вместо 3.



Так, он получает 26 очков ( $6 \times 4 + 2$ ) за свою зелёную линию.

➔ **Обратите внимание**, что бонус засчитывается только за линию, которую вы проводите в этом раунде. Бонус не будет засчитан дважды за любые будущие линии, проведённые через эту станцию в последующих раундах.

В конце раунда, после того как игроки получают очки за свои линии подземки, каждая карта свойства карандаша остаётся вместе с соответствующим карандашом и передаётся вместе с ним следующему игроку в ходе фазы

#### 4 Подготовьтесь к постройке следующей линии.

Партия проходит по базовым правилам до конца четвёртого раунда.





# СОЛО-РЕЖИМ



Вы можете сыграть в одиночку в соло-режиме.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите 4 цветных карандаша перед собой в любом порядке.
- ➡ Если вы хотите усложнить игру, добавьте в игру карты общих целей либо карты свойств карандашей. При желании вы можете объединить два режима! Проведите подготовку к игре в соответствии с правилами каждого дополнительного режима игры.



## ХОД ИГРЫ

Правила игры остаются неизменными.

Порядок, в котором вы расположили карандаши, совпадает с порядком, в котором вы будете рисовать соответствующие линии подземки.

Ваша цель — создать самую эффективную сеть подземки, чтобы получить как можно больше очков и завоевать одобрение мэра!

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Если вы использовали дополнительные режимы игры, вычтите по 10 очков за каждый из них из своего итогового количества очков.



[blueorangegames.eu/en/games/nextstationlondon/#downloads](https://blueorangegames.eu/en/games/nextstationlondon/#downloads)



< 90

КОНЕЧНАЯ! Просьба освободить вагоны!  
Вам не стоит дремать на перегонах!



91 < ... < 105

Свернули не туда? Попробуйте снова и на этот раз не прозевайте железнодорожную стрелку!



106 < ... < 120

Так держать! Ваш проект набирает обороты! Продолжайте в том же духе и скоро станете начальником строительной бригады!



121 < ... < 135

Да вы настоящий руководитель объекта! Приятно видеть столько довольных пассажиров!



136 < ... < 150

Вас просто не остановить! Вас точно выберут, чтобы расширить сеть подземки!  
ХОРОШАЯ РАБОТА!



> 150

Вы знаете эти туннели как свои пять пальцев! Вы настоящий эксперт по подземному транспорту! ПОЗДРАВЛЯЕМ!

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



**blue orange**<sup>TM</sup>  
Hot Games Cool Planet