



8+



1-4



25 min



REGLAS



— NEXT → STATION —

LONDON™

La ciudad de Londres te ha contratado para rediseñar sus líneas de metro.

Optimiza tus intercambiadores, para en tantos lugares turísticos como puedas y aprovecha los túneles que pasan bajo el Támesis mientras sigues los requisitos establecidos por la ciudad.

¿Quién será el mejor planificador?



CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 bloc con mapas de Londres
- 4 lápices de diferentes colores: púrpura, azul, rosa y verde.
- 11 Cartas de estación: 6 cartas de calle (fondo azul) y 5 cartas de metro (con fondo rosa y amarillo)
- 5 cartas de objetivo conjunto
- 4 cartas de lápiz de poder



OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener tantos puntos como sea posible optimizando las rutas de las cuatro líneas de metro de tu mapa de Londres.



PREPARACIÓN

- Cada jugador coge una hoja con el mapa de Londres y un lápiz de color y los coloca en su área de juego.
- En partidas a **3 jugadores**, coloca el lápiz restante en la mesa entre dos de los jugadores. Este lápiz se usará más tarde durante la partida.
- En partidas a **2 jugadores**, coloca cada uno de los dos lápices restantes a la izquierda de ambos jugadores. Estos lápices se usarán más tarde durante la partida.
- Para partidas en solitario, sigue las instrucciones que se encuentran al final de estas reglas en la sección titulada *Modo Solitario*.
- Para la primera partida se recomienda dejar las 5 cartas de objetivo conjunto y las 4 cartas de lápiz de poder en la caja. Podrán añadirse más adelante para una partida más avanzada después de jugar varias partidas sin ellas.
➡ *Ver Módulos Avanzados*.
- El último jugador que haya tomado el metro será el controlador durante la primera ronda.

RESUMEN DEL JUEGO

La partida consta de 4 rondas. En cada ronda, todos los jugadores dibujarán la línea de metro específica que coincida con el color de su lápiz en su hoja de mapa. Al final de la partida habrán dibujado su propia red de 4 líneas de metro de la ciudad de Londres, cada una de un color.



MAPA DE LONDRES

Cada hoja muestra la ciudad de Londres en la que dibujarás tus líneas de metro y una zona de puntuación en la que anotarás tus puntos.

DISTRITOS

La ciudad de Londres se divide en 13 distritos:

- **9 distritos Principales**, cada uno de ellos con varias estaciones de metro.
- **y 4 distritos Secundarios**, que se encuentran en las cuatro esquinas de la ciudad y que contienen una única estación de metro.

ESTACIONES

Existen 4 tipos de estación, cada uno de ellos representado por un símbolo:

-  Cuadrado  Triángulo  Pentágono  Círculo


CÓMO SE JUEGA


En cada una de las 4 rondas del juego llevarás a cabo las siguiente 4 fases en orden:

- ➊ **Identificar tu estación de salida**
- ➋ **Construir tu línea de metro**
- ➌ **Obtener puntos por tu línea de metro**
- ➍ **Preparar la construcción de la siguiente línea de metro**

➊ Identificar tu estación de salida

Mira tu mapa y localiza tu estación de salida (donde comenzará tu línea). Dicha estación es del mismo color que el lápiz que estás usando esta ronda. Cada jugador tiene su propia estación de salida en esta ronda.

 Estación de salida para el jugador que usa *el color verde* durante esta ronda.

 Estación de salida para el jugador que usa *el color azul*, durante esta ronda y así sucesivamente...

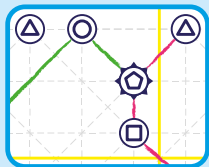
2 Construir tu línea de metro

Esta fase de construcción consta de varios turnos (entre 5 y 10) de acuerdo con las cartas de estación que se hayan volteado. En cada turno los jugadores pueden dibujar una línea para completar una sección de su línea de metro con su lápiz de color para construir su línea de metro de forma gradual.

SECCIONES DEL METRO

Una línea de metro se compone de varias secciones unidas entre sí. Una sección es una línea que une de forma directa dos estaciones.

- El controlador de la ronda mezcla las 11 cartas de estación y las coloca boca abajo formando un mazo en el centro de la mesa.



- En cada turno el controlador voltea la carta superior del mazo de manera que quede boca arriba en el centro del área de juego de forma que las cartas que ya se han volteado con anterioridad permanezcan visibles. Todos los jugadores dibujarán entonces una sección al mismo tiempo, respetando las siguientes **reglas de construcción** (ver páginas 7 y 8).
- Cuando el controlador voltea la quinta carta de metro (con fondo rosa y amarillo) se provoca el final de ronda. Los jugadores pueden dibujar una última sección de su línea de metro para unirla a una estación cuyo símbolo se corresponda con el mostrado en la carta final.

3 Obtener puntos por tu línea de metro

Cada línea de metro otorga puntos en función de las siguientes características: **su recorrido**, **el número de veces que pasa bajo el Támesis** y **los lugares turísticos** en los que para. Anota los puntos que has obtenido por cada una de estas características de la línea en tu zona de puntuación de la siguiente manera (ver páginas 11 y 12).

4 Preparar la construcción de la siguiente línea de metro (Ignora esta fase al final de la cuarta ronda)

- Después de sumar todos tus puntos obtenidos por tu línea se intercambian los lápices:
- Pasa tu lápiz al jugador situado a tu izquierda y recibe el lápiz del jugador situado a tu derecha.

- En partidas de 2 y tres jugadores, si hay un lápiz sin usar a tu derecha coge dicho lápiz en su lugar. El jugador situado a tu derecha colocará el lápiz que acaba de usar sobre la mesa entre los dos.
- En partidas en solitario, simplemente coger el siguiente lápiz por orden (ver *Modo Solitario*).
- Juega la siguiente ronda con el lápiz que acabas de coger para dibujar una nueva línea de metro de este color. La persona sentada a la izquierda del controlador de la ronda anterior se convierte en controlador en esta nueva ronda.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la cuarta ronda, cuando todos los jugadores han dibujado su red de 4 líneas de metro de diferentes colores. Calcula los puntos obtenidos por tu red de metro de la siguiente forma:

- **Puntos por las 4 líneas:** suma los puntos obtenidos por cada una de tus 4 líneas y anota el total en el último cuadro de borde rosa situado a la derecha de tu línea de puntuación.
- **Puntos por lugares turísticos:** en tu marcador de puntuación de lugares turísticos localiza el círculo no tachado situado más a la izquierda y anota dicho número en el símbolo correspondiente de tu línea de puntuación.
- **Puntos por estaciones de transbordo:** suma los puntos obtenidos por todas tus estaciones de transbordo. Hay 3 tipos de estaciones de transbordo: aquellas que conectan 2, 3 o cuatro líneas de metro.
 - Cuenta el número de estaciones de transbordo de cada tipo que tengas en tu red y anota dichos números en sus correspondientes cuadros.
 - Por cada uno de los diferentes tipos, multiplica el número de estaciones de dicho tipo por el número de puntos que otorga cada tipo:
 - Cada estación de transbordo que conecta 2 líneas otorga 2 puntos.
 - Cada estación de transbordo que conecta 3 líneas otorga 5 puntos.
 - Cada estación de transbordo que conecta 4 líneas otorga 9 puntos.
 - Suma todos los puntos obtenidos por cada tipo de

estación de transbordo y anota el total en el cuadro de borde verde de tu línea de puntuación.

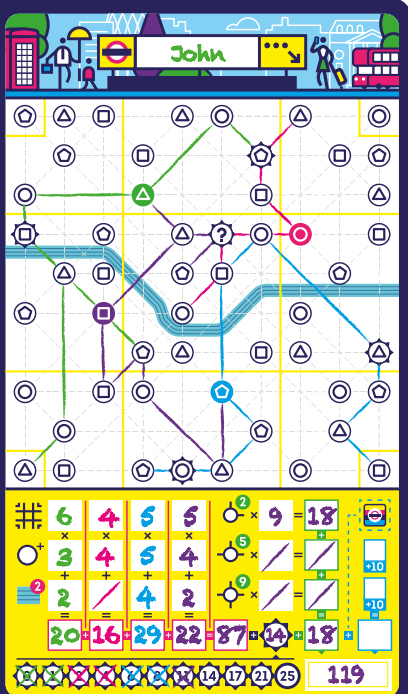
Calcula tu puntuación final sumando los puntos obtenidos por las 4 líneas de metro, los puntos obtenidos por lugares turísticos y los puntos de las estaciones de transbordo. Anota el total en el espacio situado en la parte inferior derecha de tu zona de puntuación.

Ejemplo: La red de Juan pasa por 7 espacios turísticos.

En su marcador de puntuación de lugares turísticos el círculo no tachado situado más a la izquierda muestra 14 puntos. Anota dicho número en el espacio correspondiente de su línea de puntuación.

Tiene nueve estaciones de transbordo que conecten 2 líneas, ninguna estación de transbordo que conecte 3 líneas y ninguna que conecte 4 líneas. Juan obtiene 18 puntos por sus estaciones de transbordo.

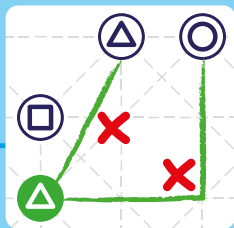
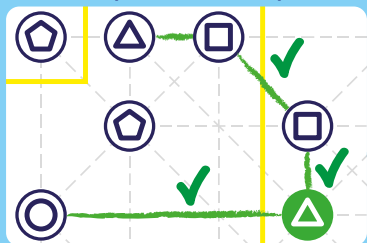
Al final de la partida Juan tiene una puntuación total de 119 puntos (87 + 14 + 18).



El jugador que tenga la mayor puntuación será el ganador, convirtiéndose en el mejor planificador de metro de Londres. En caso de empate, el jugador empatado que tenga la mayor puntuación en una línea concreta será el ganador. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

- Dibujar una sección siempre es opcional. Si no puedes o no quieres dibujar una sección durante un determinado turno, ignora la carta de estación que acaba de voltearse y espera a la siguiente carta.
- Cada sección que dibujes debe ser una única línea recta **horizontal**, **vertical** o **diagonal** siguiendo las líneas potenciales que se muestran en el mapa.

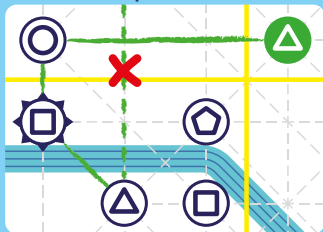


- ➡ La primera sección de una línea de metro siempre debe dibujarse saliendo de la estación de partida y debe conectarse con una estación que tenga el mismo símbolo que muestre la carta que ha volteado el controlador.
- ➡ Cada sección dibujada tras la primera debe dibujarse partiendo de uno de los extremos de tu línea de metro y debe conectarse con una estación con el mismo símbolo que muestre la carta que ha volteado el controlador. Excepción: ver Cartas de estación especiales - **Intercambiador**.

Ejemplo: Juan juega su primera ronda con el lápiz verde. Su estación de salida es aquella que muestra el triángulo con fondo verde. La carta de estación volteada por el controlador muestra un círculo. Juan elige dibujar una sección de su línea de metro comenzando en su estación de salida hasta otra con símbolo de círculo situada a la izquierda.



- Cada una de tus secciones siempre debe unir dos estaciones sin pasar por encima de otra estación ni pasar por encima de una sección previamente dibujada ya sea para esta línea de metro o cualquier otra línea.

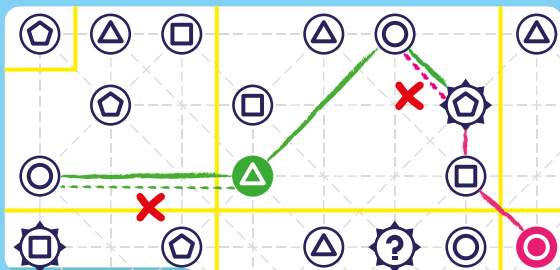


- **Estaciones de partida:** además de ser los puntos de inicio para las diferentes líneas de metro al comienzo de cada ronda, las 4 estaciones mostradas se usan también como si fuesen estaciones normales. Esto significa que es posible conectarlas con otras líneas de metro a ellas si la carta volteada muestra el símbolo correspondiente.




- No puedes volver a una estación que ya sea parte de la misma línea de metro.


- No puedes dibujar más de una sección entre dos estaciones determinadas.



ESTACIONES ESPECIALES



 **Estación central:** esta estación, que se encuentra en el centro de Londres, se representa por un símbolo de interrogación. Esto significa que cada jugador puede dibujar una sección de su línea de metro que se conecte con ella independientemente del símbolo mostrado en la carta volteada por el controlador.

 **Lugares turísticos:** cinco estaciones de la ciudad se encuentran en lugares turísticos. Cada lugar turístico se identifica por un borde especial con puntos cardinales alrededor del símbolo de estación.

Conectar una o más líneas de metro con lugares turísticos proporciona puntos adicionales al final de la partida. Ver *Puntos por lugares turísticos*.

Nota: la estación central está rodeado por el borde especial con puntos cardinales y es uno de los cinco lugares turísticos de la ciudad.



Carta comodín: si se muestra este símbolo en la carta volteada cada jugador podrá elegir cualquier símbolo a su elección para dibujar una nueva sección de su línea de metro.



Intercambiador: durante un turno en el que se muestre el símbolo del intercambiador en la carta volteada el controlador volteará inmediatamente la siguiente carta de estación del mazo. La carta de intercambiador permite a todos los jugadores dibujar su nueva sección partiendo de cualquiera de las estaciones de su línea.

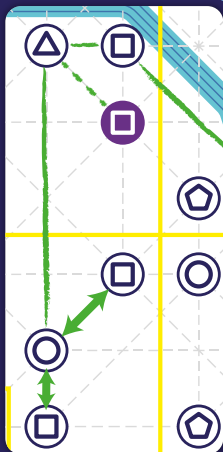
Esta carta permite a los jugadores crear una nueva rama en su línea de metro a la que los jugadores podrán añadir secciones en el futuro hasta el final de la ronda.

Circunstancia especial: la carta de Intercambiador se ignora si se voltea en el primer o segundo turno de la ronda.



Ejemplo: el controlador voltea la carta del Intercambiador e inmediatamente voltea la siguiente carta del mazo. Esta carta muestra un cuadrado. Juan podría añadir una nueva sección a su línea de metro desde el círculo en la parte inferior del mapa a cualquier estación con símbolo cuadrado (la que se encuentra justo debajo o a la derecha de ella) tal y como muestran las flechas.

Sin embargo, prefiere aprovechar la ventaja del Intercambiador. De esta manera puede usar su estación con símbolo de triángulo como estación intermedia y dibujar una sección que la conecte con la estación cuadrado que se encuentra bajo ella, tal y como muestra la línea de puntos.



Estaciones de transbordo: a partir de la segunda ronda hasta el final de la partida es posible unir varias líneas de metro a la misma estación, que se denominará estación de transbordo. Cada estación de transbordo de tu red otorgará puntos adicionales dependiendo del número de líneas conectadas a ella ver **Puntos de estación de transbordo**.



Ejemplo: durante una ronda, Juan une su línea de metro de color rosa a la estación con símbolo pentágono que atravesó con su línea de metro de color verde en una ronda previa.

PUNTOS OBTENIDOS POR TU LÍNEA

RECORRIDO DE LA LÍNEA



En primer lugar, cuenta el número de distritos diferentes por los que pasa tu línea de metro. Anota dicho número en la caja correspondiente.

Recordatorio: la ciudad de Londres se divide en 13 distritos: 9 distritos principales y 4 distritos secundarios.



Localiza el distrito en el que tu línea de metro pasa por mayor número de estaciones. Anota el número de estaciones por las que pasa en dicho distrito en la caja.

CRUCES BAJO EL TÁMESIS



Cada sección de tu línea de metro que pase bajo el otorga 2 puntos.

Cuenta el número de secciones de tu línea de metro que pasan bajo el Támesis y multiplícalo por 2, anotando el resultado en la caja correspondiente.

PARADAS EN LUGARES TURÍSTICOS

- Al final de cada ronda se cuentan el número de lugares turísticos conectados por tu línea de metro.
- Por cada lugar turístico de tu línea tacha un círculo en tu marcador de puntuación de lugares turísticos. Obtendrás puntos adicionales por lugares turísticos al final de la partida: ver **FINAL DE LA PARTIDA**.



Ejemplo: durante la primera ronda, Juan pasa por dos lugares turísticos con su línea de metro verde por lo que tacha dos círculos de su marcador de puntuación de lugares turísticos.

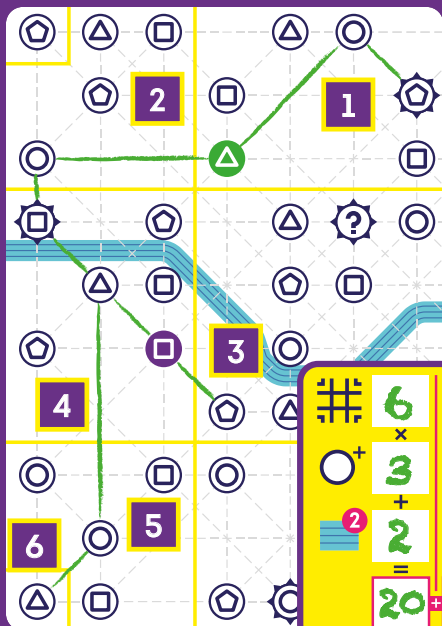




Nota: solo puedes tachar un máximo de 10 círculos en tu marcador de puntuación de lugares turísticos para obtener un máximo de 25 puntos. Si tuvieras que tachar más círculos simplemente ignora esta acción.

TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS POR TU LÍNEA DE METRO

Para calcular el número total de puntos obtenidos por tu línea, multiplica el número de distritos diferentes atravesados por dicha línea por el mayor número de estaciones unidas entre sí en un distrito y después suma los puntos obtenidos por cruzar el Támesis al resultado.



Ejemplo:
 Juan pasó por 6 distritos diferentes con la línea de metro verde. Para esta línea, el mayor número de estaciones unidas entre sí es de 3. Dicha línea atraviesa el Támesis en un lugar, otorgando dos puntos adicionales.

Juan obtiene un total de 20 puntos ($6 \times 3 + 2$) por su línea verde.



Para un nuevo desafío puedes jugar **Next Station London** estación Londres con sus módulos avanzados. Añade las cartas de Objetivo compartido o las cartas de Lápiz de poder o incluso añade ambos módulos al mismo tiempo.

Objetivos compartidos (5 cartas)

PREPARACIÓN

- Prepara la partida tal y como se explica en las reglas normales.
- Mezcla las 5 Cartas de Objetivo formando un mazo boca abajo y escoge dos de ellas. Coloca dichas cartas boca arriba junto al mazo de las cartas de estación. Las cartas no usadas se devuelven a la caja.



CÓMO JUGAR

Las dos cartas de Objetivo compartido permanecerán visibles durante toda la partida. Estas cartas muestran dos objetivos independientes que cada uno de los jugadores puede intentar completar a lo largo de las 4 rondas y que consideran su red como un todo. Cada objetivo cumplido otorgará al jugador 10 puntos adicionales al final de la partida.

Descripción de las cartas de objetivo compartido:



Dibuja tu red de metro con al menos 8 estaciones de transbordo (atravesadas por al menos dos líneas diferentes).

Dibuja tu red de metro de manera que conecte al menos una estación en cada uno de los 13 distritos de la ciudad.



8 ≠



9



x5

Dibuja tu red de metro de manera que conecte los 5 lugares turísticos de la ciudad.

Dibuja tu red de manera que conecte las 9 estaciones del distrito central de la ciudad.



x6

Dibuja tu red de manera que atraviese el Tamesis al menos 6 veces.

PUNTUACIÓN FINAL

- Durante la puntuación final, por cada Objetivo Compartido conseguido con tu red de metro tacha un espacio '+10' en la zona correspondiente.
- Suma 10 puntos por cada objetivo conseguido a tu puntuación para obtener la puntuación final.



Lápiz de poder (4 cartas)

PREPARACIÓN

- Prepara la partida tal y como se explica en las reglas normales.
- Mezcla las 4 cartas de Lápiz de Poder boca abajo y asigna una al azar a cada lápiz. Voltea cada una de las cartas junto a cada lápiz de manera que permanezcan boca arriba.



- ➡ En partidas en solitario, 2 o 3 jugadores asigna una carta de Lápiz de Poder a cada lápiz incluso aunque no se esté usando actualmente. Usarás dicho lápiz y su carta asociada durante las diferentes rondas del juego.



CÓMO JUGAR

Cada carta de Lápiz de Poder está unida a un único lápiz de color durante toda la partida. Cada poder solo se puede usar una vez por ronda. Usar los poderes es opcional y no tienes que usarlos en cada ronda.

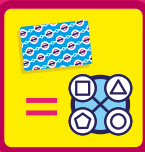
Cuando uses la carta de Lápiz de Poder, voltéala boca abajo hasta el final de la ronda.

Descripción de cada carta de Lápiz de Poder:

Durante un turno, dibuja una segunda sección de tu línea de metro a otra estación con el mismo símbolo que se muestre en la carta volteada por el controlador.



Circunstancia especial: si usas este poder después de haberse volteado una carta de comodín, deberás dibujar tu segunda sección de manera que conecte a una estación con el mismo símbolo que la que conectaste con la primera sección que dibujaste en este turno.



Trata la carta volteada por el controlador durante este turno como si fuese un comodín.

Trata la estación de estación volteada por el controlador durante este turno como si estuviese acompañada de una carta de intercambiador.

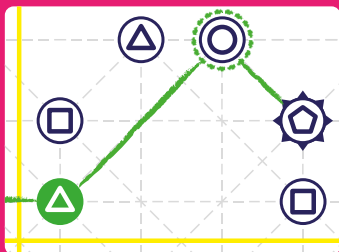


En cualquier momento de esta ronda puedes rodear con un círculo una de las estaciones a tu elección. Dicha elección contará como si fuesen dos estaciones en lugar de una cuando se calculen los puntos otorgados por la ruta, incrementando al número de estaciones conectadas en el distrito correspondiente.



Ejemplo: Juan puede rodear una estación de uno de sus distritos conectados por su línea de color verde. Este poder le permite contar un total de 4 estaciones conectadas en lugar de 3.

De esta manera Juan obtendría 26 puntos ($6 \times 4 + 2$) por su línea de color verde.



➡ Esta bonificación solo se tendrá en cuenta para la línea que se está construyendo durante esta ronda. No contará doble por las futuras líneas que pasen por esta estación en rondas futuras.

- Al final de la ronda, tras anotar los puntos obtenidos por cada línea, cada carta de Lápiz de poder permanece asociada a su lápiz y se pasa a la izquierda durante la fase de **4 Preparar la construcción de la siguiente línea de metro.**
- La partida se juega de la misma forma que en el juego original hasta el final de la cuarta ronda.



MODO SOLITARIO



Puedes jugar a **Next Station London** en solitario.

PREPARACIÓN

- Coloca los 4 lápices de colores en la zona de juego en cualquier orden.
- ➡ Si lo deseas, puedes añadir los módulos de **Objetivo Compartido** o **Lápiz de Poder** o incluso ambos de ellos. Prepara la partida tal y como se explica en las reglas de cada uno de los módulos.



CÓMO JUGAR

Todas las reglas son iguales que en las partidas normales.

El orden en el que has colocado los lápices se considera el orden en el que dibujarás las correspondientes líneas de metro.

Tu objetivo es optimizar tu red de metro para obtener la mayor cantidad de puntos posible y convencer al alcalde.

PUNTUACIÓN FINAL

Al jugar con uno o ambos módulos avanzados, resta 10 puntos de tu puntuación por cada módulo usado antes de comprobar la tabla de logros.



blueorangegames.eu/en/games/nextstationlondon/#downloads



< 90

¡ÚLTIMA PARADA! Arremángate y no te duermas en el trayecto.



91 < ... < 105

¿Tomaste el túnel equivocado? Prueba suerte de nuevo y usa el intercambiador correcto esta vez.



106 < ... < 120

¡Eso es! ¡Tu proyecto está despegando! ¡Sigue así y serás el jefe del equipo de construcción!



121 < ... < 135

Vaya, eres un verdadero supervisor de proyecto. ¡Es genial ver tantos viajeros satisfechos! Ya casi lo tienes.



136 < ... < 150

¡No hay nada que te detenga! ¡El alcalde definitivamente te contratará para expandir la red de metro! ¡BIEN HECHO!



> 150

¡Conoces el metro como la palma de tu mano! ¡Realmente eres un experto en transporte subterráneo! ¡FELICIDADES!

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu

