



СЛЕДУЮЩАЯ → СТАНЦИЯ

ЛОНДОН™

**Администрация Лондона
наняла вас для перестройки
линий метрополитена!**

Располагайте станции рядом с достопримечательностями, делайте удобные пересадки, прокладывайте пути в туннелях под Темзой и не забывайте о требованиях мэрии города.

Кто из вас станет лучшим проектировщиком линий метро?



БАЗОВЫЕ
ПРАВИЛА

ОЧКИ ЗА ЛИНИЮ
МЕТРО



ПРАВИЛА
СТРОИТЕЛЬСТВА

УСЛОЖНЁННЫЕ
ПРАВИЛА



СОСТАВ ИГРЫ

- Блокнот Лондона.
- 4 карандаша разного цвета: фиолетовый, голубой, красный и зелёный.
- 11 карт станций: 6 карт улиц (с голубым фоном) и 5 карт метро (с розово-жёлтым фоном).
- 5 карт общих целей.
- 4 карты способностей карандашей.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получите как можно больше очков за оптимальное расположение 4 линий метро на карте Лондона.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Каждый игрок берёт 1 лист из блокнота Лондона и 1 цветной карандаш и помещает эти компоненты перед собой.
- В партии **втроём** положите оставшийся карандаш на стол между двумя игроками. Этот карандаш понадобится вам позже.
- В партии **вдвоём** положите по 1 оставшемуся карандашу справа от каждого игрока. Эти карандаши понадобятся вам позже.
- При игре **в одиночку** следуйте указаниям в разделе «Одиночный режим» на с. 17.
- В первой партии советуем оставить в коробке 5 карт общих целей и 4 карты способностей карандашей. После нескольких партий вы сможете добавить их в игру, чтобы сделать её сложнее.
- ➡ См. раздел «Усложнённые правила» на с. 13.
- Последний, кто ездил на метро, становится инспектором первого раунда.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра длится 4 раунда. В каждом раунде все игроки рисуют какую-то одну линию метро на своих листах Лондона. Цвет этой линии определяется цветом карандаша.

В конце партии у каждого игрока будет нарисована своя сеть из 4 линий метро, по 1 линии каждого цвета.



КАРТА ЛОНДОНА

Каждый лист изображает город Лондон, где вы будете рисовать линии метро, а также область для подсчёта очков, где вы будете записывать полученные очки.

РАЙОНЫ

Лондон разделён на 13 районов:

- **9 основных районов**, в каждом из которых находится несколько станций метро;
- **4 угловых района** на четырёх краях листа, в каждом из которых располагается единственная станция метро.

СТАНЦИИ

В игре есть 4 вида станций, каждый представлен своим символом:

- | | |
|---|--|
|  Квадрат |  Пятиугольник |
|  Треугольник |  Круг |

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В каждом из 4 раундов игры вы по порядку проходите следующие 4 фазы:

- 1 **Определение начальной станции**
- 2 **Постройка линии метро**
- 3 **Получение очков за линию метро**
- 4 **Подготовка к строительству новой линии метро**

1 **Определение начальной станции**

Посмотрите на ваш лист Лондона и найдите станцию, откуда начнётся ваша линия. Цвет этой станции соответствует цвету карандаша, который вы используете в текущем раунде. У каждого игрока своя единственная начальная станция для текущего раунда.

-  Начальная станция игрока, использующего в этом раунде **зелёный карандаш**.
-  Начальная станция игрока, использующего в этом раунде **голубой карандаш**, и так далее.

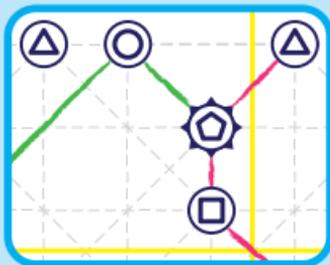
2 Постройка линии метро

Эта фаза состоит из нескольких ходов (от 5 до 10) в зависимости от карт станций. Во время каждого хода игроки получают возможность нарисовать прямую линию карандашом своего цвета, чтобы тем самым создать новый участок метро. Так они постепенно строят свою линию метро.

УЧАСТКИ МЕТРО

Линия метро состоит из нескольких продолжающих друг друга участков. Участок — это прямая, соединяющая две станции.

Инспектор текущего раунда перемешивает все 11 карт станций и кладёт их лицевой стороной вниз в стопку посередине стола.



На каждом ходу инспектор переворачивает верхнюю карту станции из стопки лицевой стороной вверх. Он кладёт её в середину игровой зоны так, чтобы каждый видел эту новую карту и все предыдущие карты. Затем все игроки одновременно рисуют участок метро, соблюдая **правила строительства** (см. с. 7 и 8).

Когда инспектор переворачивает 5-ю карту метро (с розово-жёлтым фоном), раунд подходит к концу. Игроки рисуют последний участок своих линий метро (как обычно, проводя прямую к указанному на открывшейся карте символу).

3 Получение очков за линию метро

Каждая линия метро приносит очки с учётом 3 критериев: по какому маршруту она проложена, сколько раз она прошла под Темзой и сколько достопримечательностей она в себя включила. Запишите, сколько очков вы получили по каждому критерию, в области подсчёта очков на вашем листе Лондона (см. с. 11 и 12).

4 Подготовка к строительству новой линии метро

(Пропустите эту фазу в конце 4-го раунда!)

Сложив все очки, полученные за текущую линию, игроки меняются карандашами.

- Передайте свой карандаш соседу слева и возьмите карандаш соседа справа.
 - ➔ В партии с 2 или 3 игроками, если справа от вас лежит неиспользованный карандаш, возьмите его вместо карандаша соседа. Ваш сосед справа кладёт свой карандаш на стол между вами.
 - ➔ В одиночной игре просто возьмите следующий карандаш по порядку (см. раздел «Одиночный режим» на с. 17).
- Начните следующий раунд с карандашом, который вы только что взяли. Вы будете рисовать новую линию метро новым цветом. Игрок, сидящий слева от прошлого инспектора, становится инспектором следующего раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце 4-го раунда. К этому моменту каждый игрок нарисует сеть из 4 линий метро разного цвета.

Подсчитайте очки за свою сеть метро следующим образом:

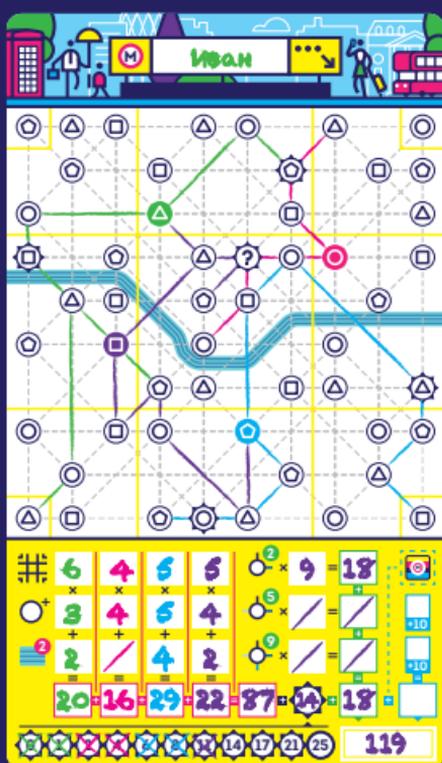
- **Очки за 4 линии.** Сложите все очки, полученные вами за 4 линии метро, и впишите сумму в крайний правый розовый квадрат на строке подсчёта очков на вашем листе Лондона.
- **Очки за достопримечательности.** Найдите на счётчике достопримечательностей на вашем листе Лондона крайний левый незачёркнутый кружок и впишите его число в соответствующий кружок на строке подсчёта очков на вашем листе Лондона.
- **Очки за пересадочные станции.** Подсчитайте очки, полученные за все ваши пересадочные станции. В игре 3 типа пересадочных станций: соединяющих 2, 3 или 4 линии метро.
 - Посчитайте количество пересадочных станций каждого типа во всей вашей сети метро и впишите эти числа в соответствующие квадраты на листе Лондона.
 - Умножьте эти числа на количества очков, которые приносят пересадочные станции соответствующих типов:

- каждая пересадочная станция, соединяющая 2 линии, приносит 2 очка;
- каждая пересадочная станция, соединяющая 3 линии, приносит 5 очков;
- каждая пересадочная станция, соединяющая 4 линии, приносит 9 очков.

Сложите очки, полученные за каждый тип пересадочных станций, и впишите сумму в соответствующий зелёный квадрат на строке подсчёта очков на листе Лондона.

Определите свой итоговый результат, сложив очки за 4 линии метро, очки за достопримечательности и очки за пересадочные станции. Впишите получившуюся сумму в прямоугольник в нижнем правом углу области подсчёта очков на вашем листе Лондона.

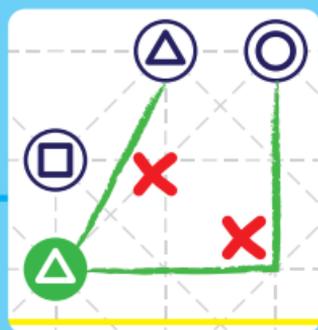
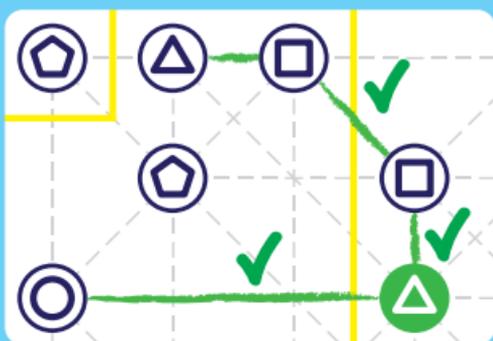
Пример. Иван 7 раз соединил достопримечательности со своими линиями метро. В крайнем левом незачёркнутом кружке на его счётчике достопримечательностей указано 14 очков. Он вписывает это число в соответствующий кружок на строке подсчёта очков. У Ивана 9 пересадочных станций, соединяющих 2 линии метро, и нет пересадочных станций, соединяющих 3 и 4 линии. Он получает 18 очков за все свои пересадочные станции. В конце игры Иван набирает 119 очков ($87 + 14 + 18$) за всю сеть метро.



Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем и лучшим проектировщиком метро в Лондоне! В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим количеством очков, полученным за одну линию метро. Если ничья не разрешилась, претенденты делят победу благодаря своему гениальному планированию.

ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

- Вы не обязаны рисовать участок метро. Если вы не можете или не хотите рисовать участок на своём ходу, игнорируйте только что перевёрнутую карту станции и ждите следующую карту.
- Каждый участок, который вы рисуете, должен быть единой прямой, идущей **горизонтально**, **вертикально** или **диагонально** по серому пунктиру на листе Лондона.



- Первый участок линии метро всегда рисуется от начальной станции и соединяется со станцией с символом, открывшимся на карте, которую только что перевёрнул инспектор.
- Каждый следующий участок должен начинаться от любого края вашей линии метро и соединяться со станцией с символом, открывшимся на карте, которую только что перевёрнул инспектор.

Исключение. См. раздел «Особые станции. Карта развилки» на с. 9.

Пример. Первый раунд. У Ивана зелёный карандаш, следовательно, начальная станция — это станция с зелёным треугольником. Инспектор открывает карту станции, и на ней указан круг. Иван решает нарисовать участок метро от начальной станции к станции с символом круга, расположенной слева.



- Участки вашей линии всегда должны соединять две станции, не пересекая другую станцию или уже нарисованный участок (любого цвета).



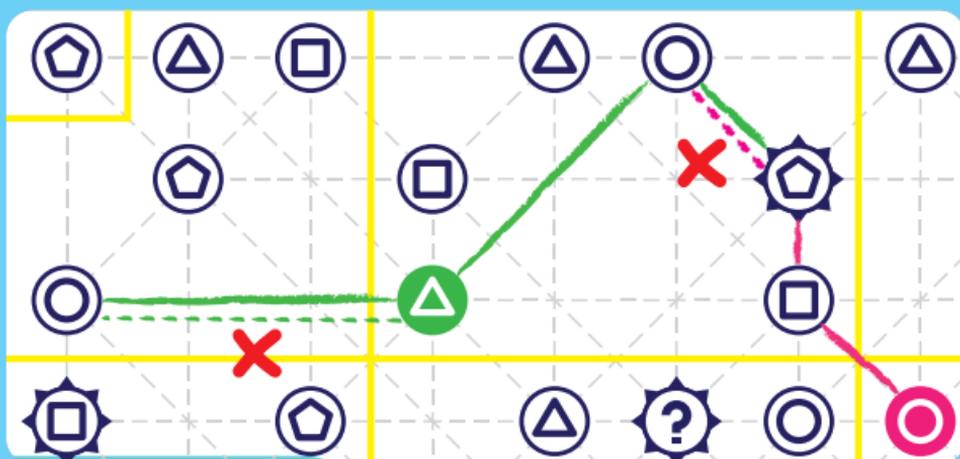
- Начальные станции.** Несмотря на то, что 4 начальные станции — стартовые точки 4 отдельных линий метро, они считаются обычными станциями. Это значит, что вы можете соединять с ними другие линии метро, если инспектор открывает карты с подходящими символами.



- Вы не можете провести новый участок к станции, которая уже входит в текущую линию метро.



- Вы не можете нарисовать более 1 участка между 2 станциями.



ОСОБЫЕ СТАНЦИИ



 **Центральная станция.** Эта станция находится в центре Лондона и отмечена знаком вопроса. Считайте его любым символом станции, вне зависимости от символа на карте станции, перевёрнутой инспектором.

 **Достопримечательности.** Пять станций на листе Лондона расположены рядом с городскими достопримечательностями. Эти станции обведены стрелками. Соединение линий метро с достопримечательностями приносит дополнительные очки в конце игры. См. раздел «Конец игры. Очки за достопримечательности» на с. 5.

Внимание! Центральная станция обведена стрелками и считается одной из пяти достопримечательностей города.



Карта джокера. Если на перевёрнутой карте станции открывается этот символ, то на текущем ходу каждый игрок может выбрать любой символ станции и провести к нему участок метро.



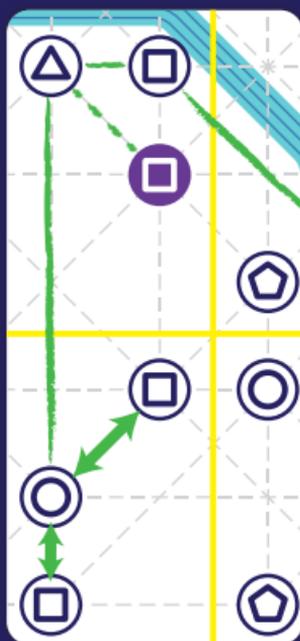
Карта развилки. Если на перевёрнутой карте станции открывается этот символ, инспектор немедленно переворачивает следующую карту станции в стопке. Карта развилки позволяет каждому игроку нарисовать новый участок от любой станции его текущей линии. Эта карта даёт возможность создать дополнительную ветку на линии метро, к которой затем можно добавлять новые участки до конца раунда.

Особый случай. Если инспектор переворачивает карту развилки на 1-м или 2-м ходу раунда, игнорируйте её.





Пример. Инспектор переворачивает карту развилки и тут же открывает следующую карту станции в стопке.



На ней указан символ квадрата. Иван мог бы добавить новый участок к своей линии метро от нижней станции-круга, проведя его к станции-квадрату снизу или справа, как изображено стрелками. Однако он решает воспользоваться свойством развилки, чтобы превратить верхнюю станцию-треугольник в промежуточную станцию и нарисовать от неё участок к станции-квадрату снизу, как изображено пунктиром.



Пересадочные станции. Начиная со второго раунда и до конца партии, у игроков появляется возможность соединять несколько линий метро с одной и той же станцией. Такая станция становится пересадочной. Каждая пересадочная станция в вашей сети метро приносит дополнительные очки в конце игры в зависимости от количества соединяющихся с ней линий метро. См. раздел «Конец игры. Очки за пересадочные станции» на с. 5.



Пример. В текущем раунде Иван соединил красную линию метро со станцией-пятиугольником, которую в прошлом раунде он соединил с зелёной линией.



ОЧКИ ЗА ЛИНИЮ МЕТРО

МАРШРУТ ЛИНИИ



Прежде всего посчитайте, через сколько разных районов проходит ваша текущая линия метро. Запишите это число в соответствующем квадрате в области подсчёта очков.

Напоминание. Лондон разделён на 13 районов: 9 основных и 4 угловых.



Найдите район, в котором ваша текущая линия метро проходит через наибольшее количество станций. Запишите это количество в соответствующем квадрате в области подсчёта очков.

ПРОХОД ПОД ТЕМЗОЙ



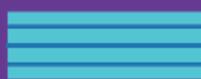
Вы получаете 2 очка за каждый участок вашей текущей линии метро, проходящий под Темзой. Посчитайте, сколько участков линии метро пересекает реку, умножьте это число на 2 и запишите итог в соответствующем квадрате в области подсчёта очков.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

- В конце каждого раунда посчитайте количество достопримечательностей на вашей текущей линии метро.
- За каждую из них зачеркните 1 кружок на счётчике достопримечательностей в области подсчёта очков. В конце партии вы получите дополнительные очки за достопримечательности. См. раздел «Конец игры. Очки за достопримечательности» на с. 5.



Пример. В первом раунде зелёная линия метро Ивана соединилась с 2 достопримечательностями. Он зачёркивает 2 кружка на счётчике достопримечательностей на своём листе Лондона.

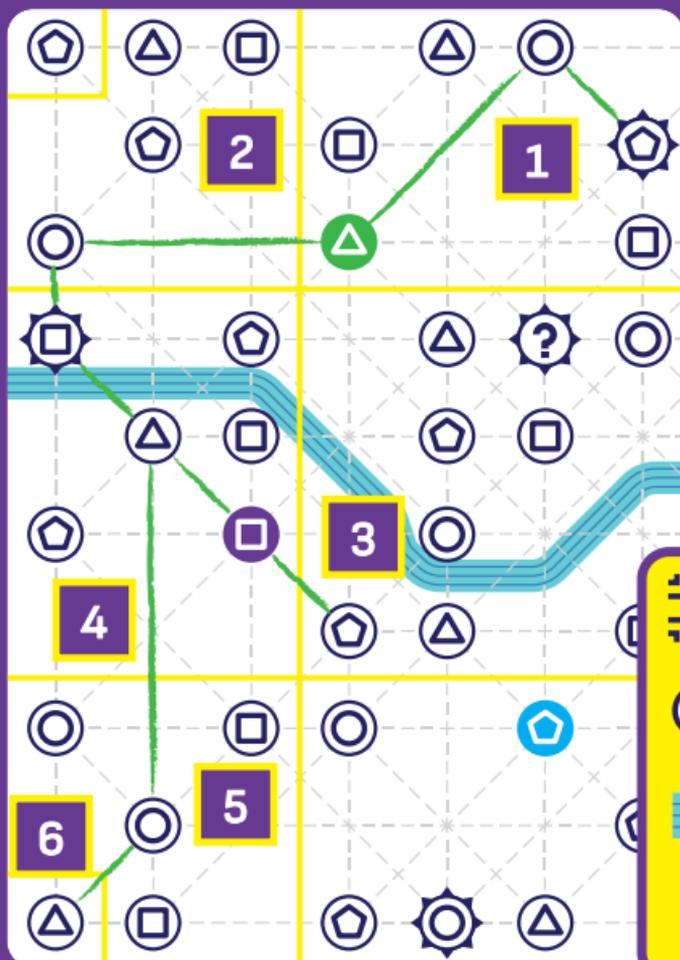


Внимание! Вы можете зачеркнуть не более 10 кружков на счётчике достопримечательностей и получить не более 25 очков. Если вам нужно зачеркнуть новые кружкки, не делайте этого.

СУММАРНЫЕ ОЧКИ ЗА ЛИНИЮ МЕТРО

Для подсчёта очков за всю линию метро умножьте количество районов с этой линией на наибольшее число станций, через которые она проходит в одном районе, а затем добавьте к результату умножения очки за пересечение Темзы.

Пример. Зелёная линия метро Ивана прошла через 6 разных районов. В районах с наибольшим количеством соединённых станций по 3 станции. Линия метро пересекает Темзу в одном месте, что приносит 2 очка. Иван получает суммарно 20 очков ($6 \times 3 + 2$) за зелёную линию.



УСЛОЖНЁННЫЕ ПРАВИЛА

Для усложнения игры вы можете добавить в неё дополнительные модули. Добавьте либо карты общих целей, либо карты способностей карандашей, либо оба набора карт сразу!

ОБЩИЕ ЦЕЛИ (5 КАРТ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подготовьте игру по базовым правилам.
- 2 Перемешайте 5 карт общих целей лицевой стороной вниз и случайным образом возьмите 2 карты из получившейся стопки. Положите их лицевой стороной вверх рядом со стопкой карт станций. Верните остальные карты целей в коробку.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Выложенные 2 карты общих целей остаются в игровой зоне до конца партии. Это 2 независимые цели, которых каждый игрок может попытаться достичь за 4 раунда при помощи всей своей сети метро. Каждая достигнутая игроком цель приносит ему 10 дополнительных очков в конце партии.

Описание карт общих целей



Нарисуйте свою сеть метро так, чтобы в ней было не менее 8 пересадочных станций (соединяющих хотя бы 2 разные линии метро).

Нарисуйте свою сеть метро так, чтобы в неё вошла хотя бы 1 станция в каждом из 13 районов города.



Нарисуйте свою сеть метро так, чтобы в неё вошли все 5 достопримечательностей города.

8≠



9

Нарисуйте свою сеть метро так, чтобы в неё вошли все 9 станций в центральном районе города.

9

x6

Нарисуйте свою сеть метро так, чтобы она пересекала Темзу не менее 6 раз.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

- Во время подсчёта очков в конце игры отметьте квадрат «+10» в области подсчёта очков на листе Лондона за каждую достигнутую вами общую цель.
- Добавьте по 10 очков за достигнутые цели к вашему суммарному количеству очков для определения итогового результата.



СПОСОБНОСТИ КАРАНДАШЕЙ (4 КАРТЫ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Подготовьте игру по базовым правилам.
- Перемешайте 4 карты способностей карандашей лицевой стороной вниз и положите по 1 случайной карте рядом с каждым карандашом. Переверните эти карты лицевой стороной вверх.



В одиночном режиме, а также в партиях с 2 или 3 игроками кладите по карте способности карандаша рядом с каждым карандашом, даже если какие-то из них пока не используются. В каждом раунде, используя карандаш, вы будете использовать и связанную с ним карту.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждая карта способности карандаша связана с каким-то одним цветом карандаша до конца игры.



Все способности полезны, однако использовать их можно только раз за раунд. Вы не обязаны применять способность карандаша каждый раунд и не обязаны применять её вовсе.

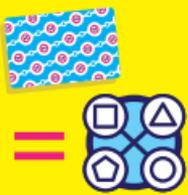
Применив свою карту способности карандаша, переверните её лицевой стороной вниз; в конце раунда вы перевернёте её обратно.

Описание карт способностей карандашей

Во время хода нарисуйте ещё один участок текущей линии метро, соединяющийся с другой станцией с тем же символом, что и на карте станции, перевёрнутой инспектором.



Особый случай. Если вы используете эту способность, когда инспектор открыл карту джокера, вы должны соединить второй участок со станцией с тем же символом, что и у первой станции, к которой вы нарисовали участок на этом ходу.



Считайте, что карта станции, перевёрнутая инспектором на этом ходу, — это карта джокера.

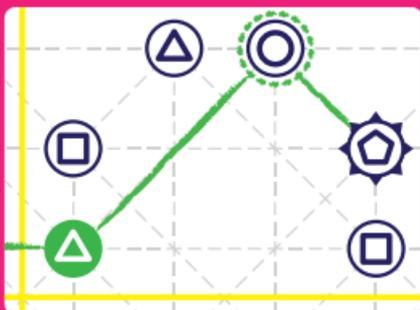
Считайте, что карта станции, перевёрнутая инспектором на этом ходу, дополнена картой развилки.



x2 В любой момент этого раунда вы можете обвести одну любую станцию на текущей линии метро. Считайте её как 2 станции при начислении очков за маршрут линии, увеличивая количество соединённых станций в соответствующем районе.



Пример. Иван может обвести 1 станцию в любом районе, через который проходит его зелёная линия метро. Сделав это так, как показано на рисунке, он увеличивает количество станций в этом районе с 3 до 4. Таким образом, в примере со с. 12 Иван получил бы 26 очков ($6 \times 4 + 2$) за зелёную линию.



Внимание! Этот бонус применяется только к линии, которую вы рисуете в текущем раунде. Не учитывайте его для линий, которые могут соединиться с этой станцией в будущих раундах.

- В фазе подготовки к строительству новой линии метро в конце раунда, записав все полученные за линию очки, передайте свой карандаш соседу слева вместе с соответствующей картой способности карандаша.
- Игра проходит по базовым правилам и заканчивается после 4-го раунда.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



Вы можете играть в «Следующую станцию: Лондон» в одиночку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите 4 цветных карандаша в игровую зону перед собой в любом порядке.
- При желании вы можете добавить к игре либо карты **общих целей**, либо карты **способностей карандашей**, либо оба набора карт сразу! Подготовьте игру так, как указано выше в разделах добавляемых модулей.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит по базовым правилам. Порядок, в котором вы выложили карандаши, определяет порядок, в котором вы рисуете линии метро.

Ваша цель — построить оптимальную сеть метро, чтобы набрать как можно больше очков и получить одобрение мэра!

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

При игре с одним или обоими модулями, прежде чем сверяться с таблицей достижений, вычтите 10 очков из своего результата за каждый используемый модуль.





< 90

Конечная станция! Все на выход! Соберитесь с мыслями и не спите в дороге!



91 < ... < 105

Вы свернули не в тот туннель? Попробуйте снова и на этот раз не пропустите развилку!



106 < ... < 120

Вот так! Ваш проект сдвинулся с мёртвой точки! Продолжайте в том же духе и скоро вы сядете в кресло бригадира!



121 < ... < 135

Ого, да вы прирождённый проектировщик. Приятно видеть столько довольных пассажиров! Вы почти у цели!



136 < ... < 150

Вас не остановить! Мэр определённо наймёт вас для расширения сети метро! Так держать!



> 150

Вы знаете метро как свои пять пальцев! Вы настоящий эксперт по подземному транспорту! Наши поздравления!



© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редактор: Павел Коврижкин

Переводчик: Михаил Сунцов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



