

PUNKTY ZA LINIĘ

LICZBA DZIELNIC

Policz, przez ile różnych dzielnic przebiega twoja linia metra. Zapisz tę liczbę w odpowiednim polu.

Przypominamy: Londyn jest podzielony na 13 dzielnic: 9 głównych i 4 podmiejskie.

Następnie znajdź dzielnicę, w której twoja linia metra łączy najwięcej stacji. Zapisz tę liczbę stacji w odpowiednim polu.

PRZECIĘCIE TAMIZY

Każdy odcinek metra, który przecina Tamizę, daje 2 punkty.

Policz, ile odcinków twojego metra przebiega pod Tamizą, pomnóż przez 2 i zapisz wynik w odpowiednim polu.

OBIEKTY TURYSTYCZNE

Na koniec każdej rundy policz, ile stacji z obiektami turystycznymi łączy twoja linia metra.

Za każdą taką stację zakreśl jedno koło na osi punktacji obiektów turystycznych. Przyłączone obiekty turystyczne zapewniają na koniec gry dodatkowe punkty (patrz *Koniec gry* na str. 5).

Przykład: W swojej pierwszej rundzie Janek doprowadził zieloną linię metra do 2 obiektów turystycznych. Zakreśla on zatem 2 koła na osi punktacji obiektów turystycznych.



11



MODUŁY ZAAWANSOWANE

Jeśli opanowaliście grę podstawową, zachęcamy do gry z modułami zaawansowanymi. Możecie włączyć do gry karty celów wspólnych lub karty mocy kredek. Rozgrywka z obydwoma modułami będzie nie lada wyzwaniem!

Cele wspólne (5 kart)

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie grę według zasad podstawowych.

Przetasujcie zakryte karty celów wspólnych i wylosujcie z nich 2. Połóżcie je odkryte koło stosu kart stacji, a pozostałe karty celów odłóżcie do pudełka.

JAK GRAĆ

Obie karty celów wspólnych będą widoczne przez całą grę. Stanowią one 2 niezależne cele, które każdy z graczy będzie starał się osiągnąć w trakcie gry. Do realizacji celów twoja sieć linii metra traktowana jest jako spójna całość. Każdy osiągnięty cel zapewni ci 10 dodatkowych punktów na koniec gry.

Opis każdej karty celów wspólnych:

8≠ Twoja sieć metra ma co najmniej 8 różnych stacji przesiadkowych (łączyjących przynajmniej 2 różne linie).

Twoja sieć metra ma co najmniej 1 stację w każdej z 13 dzielnic miasta.

12



x5 Twoja sieć metra łączy się ze wszystkimi obiektami turystycznymi.

Twoja sieć metra łączy się ze wszystkimi 9 stacjami w centralnej dzielnicy miasta.

x6 Twoja sieć metra przecina Tamizę co najmniej 6 razy.

OSTATECZNY WYNIK

Podczas podliczania punktów za każdy osiągnięty wspólny cel zaznacz pole „+10” po prawej stronie obszaru punktacji. Dodaj te punkty do ostatecznego wyniku.

Moce kredek (4 karty)

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie grę według zasad podstawowych. Przetasujcie zakryte karty mocy kredek i przydzielcie 1 losową kartę każdej kredce, a następnie odkryjcie je. W grze solo, dla 2 lub 3 graczy nadal przydzielcie po 1 karcie każdej kredce, nawet tym, które nie są w tej rundzie używane. W czasie całej gry użyjcie każdej kredki i przydzielonej jej karty.

14



JAK GRAĆ
Każda karta mocy kredki jest przydzielona do jednej konkretnej kredki na całą grę. Każda z mocy jest przydatna, ale można jej użyć tylko raz na rundę. Użycie mocy kredki w czasie każdej rundy jest dobrowolne. Po użyciu karty mocy odłóż ją zakrytą przed sobą. Karta pozostanie zakryta do końca rundy.

Opis kart mocy kredek:

Podczas tury narysuj drugi odcinek metra łączący inną stację o tym samym symbolu co odwrócona przez zawiadowcę karta.

Wyjątkowe okoliczności: Jeśli chcesz użyć tej mocy, a odwróconą kartą jest joker, drugi odcinek musi się łączyć ze stacją o tym samym symbolu co stacja dołączona pierwszym odcinkiem.

Potraktuj odwróconą przez zawiadowcę kartę, jak gdyby była jokerem.

Potraktuj odwróconą przez zawiadowcę kartę, jak gdyby była obok niej karta zwrotnicy kolejowej.

W każdym momencie rundy możesz zakreślić dowolnie wybraną przez siebie stację na swojej linii. Ta stacja będzie się liczyć jak dwie w czasie podliczania punktów za linię, zwiększając tym samym liczbę połączonych ze sobą stacji w danej dzielnicy.

15



TRYB SOLO
Grę „Następna stacja: Londyn” możesz również rozegrać samemu.

PRZYGOTOWANIE GRY
Ułóż przed sobą wszystkie kredki w dowolnej kolejności. Możesz również dodać do gry karty celów wspólnych lub karty mocy kredek. Przygotuj wtedy grę według zasad opisanych w modułach.

JAK GRAĆ
W trybie solo obowiązują wszystkie zasady z gry dla wielu graczy. Kolejność ułożonych przed tobą kredek określa kolejność rysowanych kolorów linii. Twoim celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Porównaj swój wynik z tabelką na następnej stronie, by zobaczyć, jak ci poszło.

OSTATECZNY WYNIK
Gdy grasz z modułami zaawansowanymi, odejmij od ostatecznego wyniku 10 punktów za każdy użyty moduł.

Pod koniec rundy, po zapisaniu wszystkich punktów za linię, każda karta mocy kredek pozostaje przy swojej kredce i przechodzi do gracza po lewej w fazie przygotowania się do budowy kolejnej linii. Reszta gry przebiega aż do końca wg podstawowych zasad.



16



PRZYKŁAD: Janek może zakreślić jedną ze stacji linii zielonej. Ta moc pozwoliłaby mu zwiększyć liczbę połączonych ze sobą stacji w tej dzielnicy z 3 do 4. Dzięki temu Janek zdobywa 26 punktów (6 x 4 + 2) za linię zieloną.

Przykład: Janek może zakreślić jedną ze stacji linii zielonej. Ta moc pozwoliłaby mu zwiększyć liczbę połączonych ze sobą stacji w tej dzielnicy z 3 do 4. Dzięki temu Janek zdobywa 26 punktów (6 x 4 + 2) za linię zieloną.

Przykład: Janek może zakreślić jedną ze stacji linii zielonej. Ta moc pozwoliłaby mu zwiększyć liczbę połączonych ze sobą stacji w tej dzielnicy z 3 do 4. Dzięki temu Janek zdobywa 26 punktów (6 x 4 + 2) za linię zieloną.

Przykład: Janek może zakreślić jedną ze stacji linii zielonej. Ta moc pozwoliłaby mu zwiększyć liczbę połączonych ze sobą stacji w tej dzielnicy z 3 do 4. Dzięki temu Janek zdobywa 26 punktów (6 x 4 + 2) za linię zieloną.

Przykład: Janek może zakreślić jedną ze stacji linii zielonej. Ta moc pozwoliłaby mu zwiększyć liczbę połączonych ze sobą stacji w tej dzielnicy z 3 do 4. Dzięki temu Janek zdobywa 26 punktów (6 x 4 + 2) za linię zieloną.



17



KONIEC TRASY! Prosimy wszystkich o wyjście! Musisz zabrać się do roboty, a nie spać między stacjami!

Nie tędy droga! Spróbuj ponownie, ale tym razem postaraj się ustawić poprawnie inżyniera murarzystę!

Dobrze idzie! Twój projekt ma potencjał! Pracuj tak dalej, a awans na głównego inżyniera murarzystę!

Doskonale nadzorujesz linię. Dawno nie widzieliśmy tylu zadowolonych podróżnych. Jesteś już prawie u celu!

Jesteś nie do powstrzymania! Burmistrz ma wkrótce dzwonić z ofertą pracy. TAK TRZYMAĆ!

Znasz metro jak własną kieszeń, a lepszego eksperta od ruchu podziemnego ze świecą szukać. GRATULUJEMY!

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London i Blue Orange są znakami towarowymi Blue Orange Edition, Francja. Gra opublikowana i dystrybuowana zgodnie z licencją Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu

18



NASTĘPNA STACJA LONDYN™

Burmistrz Londynu zlecił wam przebudowę sieci metra.

Zoptymalizujcie połączenia i stacje przesiadkowe. Doprowadźcie linię metra do jak największej liczby obiektów turystycznych i wykorzystajcie tunele biegnące pod Tamizą, a to wszystko zgodnie z wytycznymi miasta.



ELEMENTY GRY

- notatnik z mapami Londynu
- 4 kredki w kolorach: fioletowym, niebieskim, różowym i zielonym
- 11 kart stacji: 6 kart ulicy (niebieskie tło) i 5 kart metra (różowo-żółte tło)
- 5 kart celów wspólnych
- 4 karty mocy kredek



