



8+



1-4



25 хв



ПРАВИЛА



НАСТУПНА → СТАНЦІЯ

# ЛОНДОН

**Вас найняли спроектувати  
нову схему лондонського метрополітену!**

Удосконалюйте розв'язки, додавайте до маршруту якнайбільше туристичних місць і використовуйте тунелі під Темзою, дотримуючись вимог, встановлених міською владою.

Тож хто найліпше спроектує нову мережу метро?



## ВМІСТ ГРИ

- 1 блокнот з листами мап Лондона
- 4 кольорові олівці: чорний, синій, червоний і зелений
- 11 карт станцій: 6 карт наземних (синій фон) і 5 карт підземних (рожевий і жовтий фон)
- 5 карт загальних цілей
- 4 карти властивостей олівців



## МЕТА ГРИ

Наберіть якнайбільше очок, спроектвавши найефективнішу мережу з 4 гілок метро на своїй мапі Лондона.



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Кожен гравець бере 1 лист із мапою Лондона та 1 кольоровий олівець, потім кладе їх перед собою.
- У грі **ВТРЬОХ** покладіть позосталий олівець на стіл між будь-якими двома гравцями (він знадобиться вам пізніше).
- У грі **ВДВОХ** покладіть по одному з 2 позосталих олівців на стіл ліворуч від кожного гравця (вони знадобляться вам пізніше).
- У **СОЛО-ГРІ** дотримуйтеся вказівок, наведених у розділі *«Соло-гра»* на с. 17.
- У вашій першій партії радимо залишити в коробці 5 карт загальних цілей і 4 карти властивостей олівців. Ви зможете використати їх у наступних партіях після того, як зіграєте кілька разів за базовими правилами.  
↳ див. **«Додаткові модулі»**
- Гравець, що останнім їздив у метро, стає контролером у першому раунді.

## ОГЛЯД ГРИ

Гра триває 4 раунди. Щораунду гравці малюють кольоровим олівцем нову секцію гілки метро на своїй мапі Лондона. Наприкінці гри кожен намалює власну мережу з 4 гілок лондонського метро (по одній кожного кольору).



## МАПА ЛОНДОНА

На кожному листі є мапа Лондона (на якій ви малюватимете гілки метро) і зона підрахунку очок.

## РАЙОНИ

Лондон ділиться на 13 районів:

- **9 великих районів**, у кожному з яких є кілька станцій метро;
- **4 малі райони** по кутах мапи, у кожному з яких є по 1 станції.

## СТАНЦІЇ

Є 4 типи станцій, кожній з яких відповідає певний символ:

- квадрат
- △ трикутник
- ⬠ п'ятикутник
- коло

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен з 4 раундів складається з таких 4 послідовних фаз:

- ➊ **Знайдіть свою станцію відправлення**
- ➋ **Прокладіть свою гілку метро**
- ➌ **Наберіть очки за свою гілку**
- ➍ **Приготуйтеся до прокладання наступної гілки**

### ➊ Знайдіть свою станцію відправлення

Подивіться на свою мапу Лондона й знайдіть свою станцію відправлення (звідки почнеться ваша гілка метро).

Колір цієї станції збігається з кольором олівця, який ви використовуєте в поточному раунді. Кожен гравець має лише одну станцію відправлення в кожному раунді.

- △ Станція відправлення гравця, що використовує **зелений олівець** у цьому раунді.
- ⬠ Станція відправлення гравця, що використовує **синій олівець** у цьому раунді й так далі...

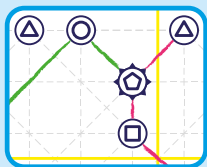
## 2 Прокладіть свою гілку метро

Ця фаза складається з кількох ходів (від 5 до 10) залежно від відкритих у поточному раунді карт станцій. Щоходу гравець може продовжити свою гілку метро, намалювавши нову секцію кольоровим олівцем.

### СЕКЦІЇ МЕТРО

Гілка метро складається з кількох секцій, з'єднаних між собою. Секція — це лінія, що безпосередньо з'єднує дві станції.

- Контролер тасує 11 карт станцій і кладе їх колодою долілиць на центр стола.
- Щоходу контролер перевертає горілиць верхню карту колоди карт станцій. Карти викладають в ігровій зоні так, щоб гравцям було видно всі відкриті в раунді карти. Потім усі гравці одночасно малюють на своїй мапі секцію, дотримуючись **правил прокладання** (див. с. 7–8).
- Після того як контролер переверне 5-ту карту метро з рожево-жовтим фоном, раунд завершується. Гравці можуть намалювати 1 останню секцію своєї гілки метро, щоб з'єднати свою гілку зі станцією із символом, зображеним на останній карті раунду.



## 3 Наберіть очки за свою гілку

Кожна гілка метро дає очки за трьома критеріями: прокладений маршрут, кількість перетинів Темзи та кількість туристичних місць.

Запишіть кількість набраних очок за кожним критерієм у своїй зоні підрахунку очок (див. с. 11–12).

## 4 Приготуйтеся до прокладання наступної гілки (Пропустіть цю фазу наприкінці 4-го раунду!)

- Порахувавши набрані очки за свою гілку, поміняйте олівець.
- Передайте свій олівець гравцеві ліворуч, а гравець праворуч віддасть вам свій олівець.



- ➡ У грі для 2–3 гравців, якщо праворуч від вас є невикористаний олівець, візьміть його. Гравець праворуч кладе щойно використаний олівець між вами.
- ➡ У соло-грі просто візьміть наступний за порядком олівець (див. «Соло-гра»).
- У наступному раунді ви малюватимете нову гілку метро щойно взятим олівцем. Гравець ліворуч контролера в попередньому раунді, стає контролером у новому раунді.

## КІНЕЦЬ ГРИ

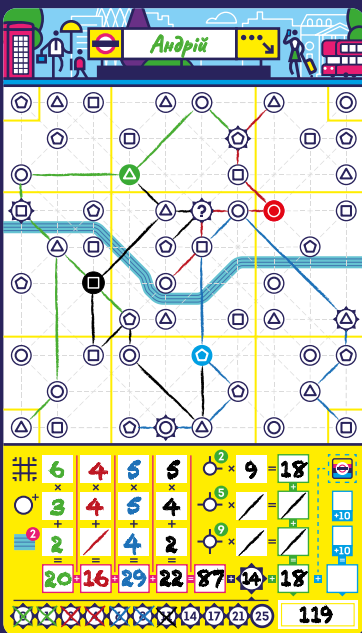
Гра закінчується наприкінці четвертого раунду після того, як усі гравці намалюють свою мережу з 4 гілок метро різних кольорів.

Підрахуйте очки, які дає ваша мережа гілок метро:

- **Очки за 4 гілки.** Додайте очки, набрані за свої 4 гілки метро, і запишіть цю суму в останню рожеву комірку у своїй зоні підрахунку очок.
- **Очки за туристичні місця.** Знайдіть крайнє ліве незакреслене коло на своєму треку туристичних місць і запишіть указане в ньому число у відповідну комірку у своїй зоні підрахунку очок.
- **Очки за станції пересадки.** Порахуйте очки, набрані за всі ваші станції пересадки. У грі є 3 типи станції пересадки: ті, які з'єднують 2, 3 або 4 гілки метро.
  - Порахуйте кількість станцій пересадки кожного типу у вашій мережі й запишіть ці цифри у відповідні комірки у своїй зоні підрахунку очок.
  - Для кожного типу помножте відповідне число на кількість очок, набраних за кожен тип:
    - ➡ кожна станція пересадки, що з'єднує 2 гілки, дає 2 очки;
    - ➡ кожна станція пересадки, що з'єднує 3 гілки, дає 5 очок;
    - ➡ кожна станція пересадки, що з'єднує 4 гілки, дає 9 очок.
- Додайте очки, набрані за кожен тип станцій пересадки, і запишіть цю суму у відповідну зелену комірку у своїй зоні підрахунку очок.

**Остаточний результат.** Додайте очки за свої 4 гілки метро, очки за свої туристичні місця та очки за свої станції пересадки. Запишіть отриману суму в праву нижню комірку своєї зони підрахунку очок.

Приклад. Мережа гілок метро Андрія проходить через туристичні місця 7 разів. На його треку туристичних місць у крайньому лівому незакресленому колі вказано 14 очок. Він записує це число в відповідну комірку в зоні підрахунку очок. Також Андрій має 9 станцій пересадки, що з'єднують 2 гілки метро; жодної, що з'єднує 3 гілки; жодної, що з'єднує 4 гілки метро. Андрій набирає загалом 18 очок за всі свої станції пересадки. Наприкінці гри Андрій набирає загалом 119 (87 + 14 + 18) очок за свою мережу лондонського метро.



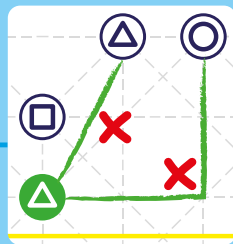
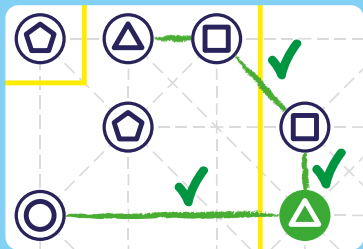
Перемагає гравець, що набирає найбільше очок. Його оголошують найкращим планувальником лондонського метро.

У разі нічиєї перемагає гравець, що набрав найбільше очок за одну гілку метро. Якщо й далі нічия, гравці ділять перемогу!



# ПРАВИЛА ПРОКЛАДАННЯ

- Ви не зобов'язані малювати секцію метро. Якщо у свій хід ви не можете або не хочете малювати секцію, просто проігноруйте щойно відкриту карту й дочекайтеся нової карти.
- Кожна ваша секція метро повинна бути прямою **горизонтальною**, **вертикальною** або **діагональною** лінією, намальованою на сірих пунктирних лініях на мапі.



- ➡ Перша секція гілки метро завжди повинна починатися зі станції відправлення і з'єднуватися зі станцією з тим самим символом, що й на відкритій контролером карти.
- ➡ Кожна наступна секція повинна продовжувати один з кінців вашої гілки метро та з'єднуватися зі станцією з таким самим символом, що й на відкритій контролером карти. Виняток. Див. **«Карти особливих станцій — Залізнична стрілка»**.

*Приклад. У першому раунді Андрій грає зеленим олівцем. Його станція відправлення позначена зеленим трикутником. На станції карти, відкритої контролером, зображено коло. Андрій вирішує намалювати секцію своєї гілки метро, що веде від його станції відправлення до станції із зображенням кола ліворуч від неї.*





# ОСОБЛИВІ СТАНЦІЇ



**Центральна станція.** Ця станція розташована в центрі Лондона й позначена знаком питання. Це означає, що кожен гравець може з'єднати свою гілку з цією станцією, незалежно від того, який символ є на відкритій контролером карті.



**Туристичні місця.** 5 станцій у місті являються туристичними місцями. Ці станції на мапі позначені зірочкою.

Ви наберете додаткові очки наприкінці гри, якщо прокладете одну чи кілька гілок метро через туристичні місця. Див. «Очки за туристичні місця».

**Примітка.** Центральна станція обведена зірочкою, бо це також одне з туристичних місць.



**Карта з символом джокера.** Якщо цей символ є на відкритій карті, то кожен гравець може вибрати будь-який символ для прокладання нової секції свого метро.



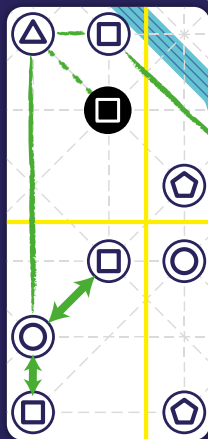
**Карта з залізничною стрілкою.** Якщо в поточний хід контролер відкрив карту з залізничною стрілкою, то він негайно відкриває наступну карту станції з колоди. Карта з залізничною стрілкою дає змогу всім гравцям намалювати нову секцію, що починається від будь-якої станції на їхній гілці.

Таким способом гравці отримують можливість створити додаткове відгалуження своєї гілки метро, до якої вони зможуть до кінця раунду додавати нові секції метро.

**Увага!** Якщо контролер відкриває карту з залізничною стрілкою в перший чи другий хід раунду, то цю карту ігнорують.



Приклад. Контролер відкриває карту з залізничною стрілкою, а потім відразу відкриває карту наступної станції з колоди. На цій карті зображено квадрат. Андрій може додати до своєї гілки метро нову секцію, що веде від станції з зображенням кола в нижній частині карти або до станції з зображенням квадрата (розташованої нижче), або до станції з зображенням квадрата (розташованої правіше й вище), як показано стрілками.



Однак Андрій вирішує скористатися залізничною стрілкою. Він може використати станцію з зображенням трикутника як проміжну, з'єднавши її зі станцією з зображенням квадрата (розташованою правіше й нижче), як показано зеленою пунктирною лінією.



**Станції пересадки.** Починаючи з другого раунду й до кінця гри, ви можете прокласти кілька гілок через ту саму станцію. Таку станцію називають станцією пересадки.

Кожна станція пересадки дасть вам додаткові очки наприкінці гри залежно від кількості гілок метро, що проходять через неї. Див. **«Очки за станції пересадки»**.



Приклад. У поточному раунді Андрій прокладає червону гілку метро через станцію з зображенням п'ятикутника, яку він приєднав до зеленої гілки метро в попередньому раунді.

# ПІДРАХУНОК ОЧОК ЗА ГІЛКУ



## ПРОКЛАДЕНИЙ МАРШРУТ



Насамперед підрахуйте, через скільки різних районів проходить ваша гілка метро. Запишіть це число у відповідну комірку в зоні підрахунку очок.

**Нагадування.** Лондон ділиться на 13 районів (9 великих і 4 малих).



Знайдіть район, у якому на вашій гілці метро найбільше всього станцій. Запишіть кількість станцій, через які проходить ваша гілка метро в цьому районі, у відповідну комірку в зоні підрахунку очок.

## ПЕРЕТИН З ТЕМЗОЮ



Кожна секція метро, що перетинається з Темзою, дає вам 2 очки.

Порахуйте, скільки секцій вашої гілки метро перетинаються з Темзою, помножьте це число на 2 і запишіть результат у відповідну комірку в зоні підрахунку очок.

## ТУРИСТИЧНІ МІСЦЯ

- Наприкінці кожного раунду рахуйте кількість туристичних місць на своїй гілці метро.
- За кожне туристичне місце на своїй гілці закресліть одне коло на вашому треку туристичних місць. Ви наберете додаткові очки за туристичні місця наприкінці гри (див. «**КІНЕЦЬ ГРИ**»).



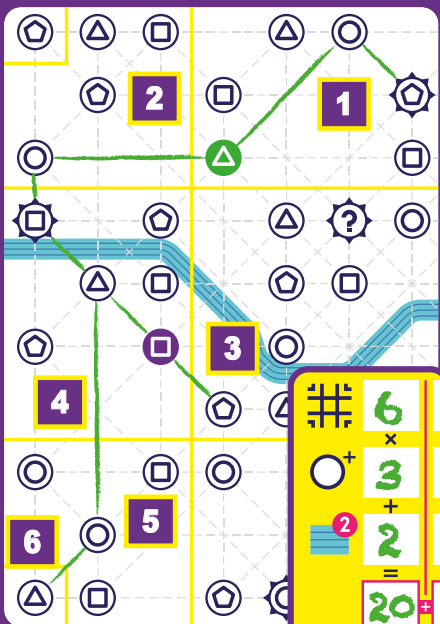
*Приклад. Під час першого раунду Андрій приєднав до своєї зеленої гілки 2 туристичні місця. Він закреслює 2 кола на своєму треку туристичних місць.*



**Увага!** Ви можете закреслити щонайбільше 10 кіл на своєму треку туристичних місць і набрати за це щонайбільше 25 очок. Якщо ви повинні закреслити 11-те коло, пропустіть цю дію.

## ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ ОЧОК ЗА ВАШУ ГІЛКУ МЕТРО

Для підрахунку очок за свою гілку метро помножте кількість районів, через які проходить ваша гілка, на найбільшу кількість станцій, з'єднаних цією гілкою в одному районі. Потім додайте до цього результату очки за перетини з Темзою.



*Приклад.*  
Зелена гілка Андрія проходить через 6 різних районів. Найбільша кількість станцій в одному з цих районів дорівнює 3. Крім того, ця гілка перетинає Темзу в одному місці, даючи 2 додаткові очки. За свою зелену гілку Андрій загалом набирає 20 очок ( $6 \times 3 + 2$ ).



# ДОДАТКОВІ МОДУЛІ

Якщо хочете урізноманітнити гру, радимо зіграти вам з додатковими модулями. Додайте до гри карти загальних цілей або карти властивостей олівців. А як хочете, то додайте всі карти разом!

## Загальні цілі (5 карт)

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ


- Приготуйте гру, дотримуючись базових правил.
- Перетасуйте долілиць 5 карт загальних цілей і візьміть з них 2 випадкові карти. Покладіть ці 2 карти горілиць біля колоди карт станцій. Усі невикористані карти поверніть у коробку.



### ПЕРЕБІГ ГРИ


Кarti загальних цілей лежатимуть горілиць протягом усієї гри. Це дві незалежні одна від одної цілі, які кожен гравець може спробувати досягти протягом чотирьох раундів. Вони стосуються мережі гравця загалом. Кожна досягнута гравцем загальна ціль дає 10 додаткових очок наприкінці гри.

### **Опис карт загальних цілей:**



Намалюйте мережу метро, що проходить щонайменше через 8 різних станцій пересадки (через кожен таку станцію має проходити щонайменше 2 різні гілки метро).

Намалюйте мережу метро, що проходить щонайменше через 1 станцію кожного з 13 районів міста.





Намалюйте мережу метро, що проходить через усі 5 туристичних місць.

Намалюйте мережу метро, що проходить через усі 9 станцій центрального району міста.



Намалюйте мережу метро, що перетинається з Темзою щонайменше 6 разів.

## ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

- Під час остаточного підрахунку поставте позначку в одну комірку «+10» в зоні підрахунку очок за кожну досягнуту вами загальну ціль.
- Потім додайте по 10 очок за кожну досягнуту вами загальну ціль до своєї підсумкової кількості очок.



## Властивості олівців (4 карти) ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Приготуйте гру, дотримуючись базових правил.
- Перетасуйте долілиць 4 карти властивостей і призначте кожному олівцеві по одній випадковій карті. Переверніть горілиць карти властивостей олівців.



- У соло-грі або у грі з 2–3 учасниками призначте по 1 випадковій карті властивостей кожному олівцю (навіть тим, які на цю мить гри ви не використовуєте). Ви використаєте кожен олівець і його відповідну карту в наступних раундах.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожна карта властивості відповідає окремому олівцю до кінця партії. Кожна властивість має свої переваги, але її можна використати лише 1 раз за раунд. Ви не зобов'язані використовувати властивості олівців щораунду. Ви можете їх узагалі не застосовувати.

Застосувавши властивість олівця, переверніть його карту долілиць до кінця раунду.

### Опис властивостей олівців:

Протягом ходу намалюйте другу секцію гілки метро, яка з'єднується з іншою станцією, з таким самим символом, що й на відкритій контролером карті.



**Особлива ситуація.** Якщо ви використовуєте цю властивість після відкриття карти із джокером, то повинні намалювати свою другу секцію так, щоб вона з'єднувалася зі станцією з тим самим символом, що й ваша перша секція, намальована в цей хід.



=



Трактуйте карту станції, відкриту контролером в цей хід, як джокера.

Трактуйте карту станції, відкриту контролером у цей хід, так, наче вона в парі з картою з залізничною стрілкою.



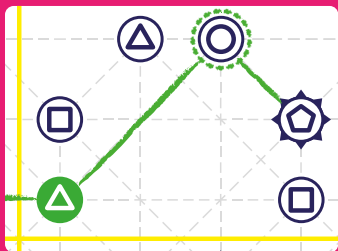
+



Під час раунду можете обвести 1 будь-яку станцію на своїй гілці. Цю станцію трактують як дві станції під час підрахунку очок за прокладений маршрут (тож вона відповідно збільшує кількість станцій у своєму районі).



Приклад. Андрій може обвести станцію, розташовану на зеленій гілці. Властивість олівця дає йому змогу зарахувати 4 станції на цій гілці в одному районі замість 3. Отже, за свою зелену гілку Андрій набирає 26 очок ( $6 \times 4 + 2$ ).



↳ **Зауважте**, що цей бонус ви рахуєте лише за ту гілку, яку прокладаєте в поточному раунді. Бонус не буде зарахований ще раз за будь-які майбутні гілки, проведені через цю станцію в наступних раундах.

- Наприкінці раунду (після того як гравці порахують очки за свої гілки метро) кожна карта властивості олівця залишається разом з відповідним олівцем. Олівець передають разом з його картою властивості під час наступної фази
- ④ **Приготуйтеся до прокладання наступної гілки.**
- Гра триває за базовими правилами до кінця четвертого раунду.



# СОЛО-ГРА



Ви також можете грати самостійно.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Покладіть 4 кольорові олівці перед собою в будь-якому порядку.
- ➔ Якщо хочете урізноманітнити гру, візьміть також карти **загальних цілей** або карти **властивостей олівців**. Або навіть використайте обидва модулі! Виконайте приготування до гри згідно з правилами для кожного модуля.



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Правила гри не змінюються.

Порядок, у якому ви виклали олівці, збігається з порядком, у якому ви малюватимете відповідні гілки метро.

Ваша мета — створити найефективнішу мережу метро, щоб набрати якнайбільше очок і здобути відзнаку мера!

## ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Якщо ви використовували якийсь один або обидва додаткові модулі, відніміть по 10 очок за кожен із них від своєї остаточної кількості очок.



## УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Перекладач: Святослав Михаць  
Редактор: Ігор Радчук  
Верстальник: Артур Патрихалко  
Керівник: Олександр Борисенко  
[www.feelindigo.com](http://www.feelindigo.com)





< 90

КІНЦЕВА ЗУПИНКА! Просимо покинути вагони! Доведеться бути уважнішим і не дрімати!



91 < ... < 105

Не туди повернули? Спробуйте ще раз і цього разу скористайтеся залізничною стрілкою.



106 < ... < 120

Молодець! Ваш проєкт набирає обертів! Продовжуйте в тому ж дусі, і невдовзі станете керівником будівельної бригади!



121 < ... < 135

Ова! Та ви природжений керівник. Приємно бачити стільки задоволених пасажирів! Майже ідеально!



136 < ... < 150

Вас не зупинити! Мер обов'язково найме вас для розширення мережі метро! ЧУДОВА РОБОТА!



> 150

Ви знаєте ці тунелі як свої п'ять пальців! Ви справжній експерт з підземного транспорту! ВІТАЄМО!

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London та Blue Orange — торгові марки Blue Orange Edition, France. Гру видають і розповсюджують за ліцензією Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Designed in France, [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

