

## PUNTI OTTENUTI DALLA TUA LINEA

### IL PERCORSO

Prima di tutto, conta quanti distretti la tua linea attraversa. Segna questo numero nella casella corrispondente.

**Ricorda:** la città di Londra è divisa in 13 distretti (9 principali e 4 secondari).

Individua il distretto in cui la tua linea connette più fermate. Segna nella casella corrispondente il numero totale di fermate che la tua linea connette in quel distretto.

### PASSARE SOTTO IL TAMIGI

Ciascuna sezione della tua linea che passa sotto il Tamigi vale 2 punti.

Conta quante sezioni della tua linea Metropolitana attraversano il Tamigi, moltiplica il numero per 2 e segna il risultato nella casella corrispondente.

### FERMATE SITI TURISTICI

Al termine di ciascun round, contate il numero di siti turistici che la vostra linea raggiunge.

Per ciascun sito turistico raggiunto dalla vostra linea, segnate con una X uno dei Cerchi sul vostro tracciato punti Siti Turistici. Guadagnerai ulteriori punti bonus per i siti turistici al termine della partita: vedi **FINE DELLA PARTITA**.

**Esempio:** durante il primo round, John attraversa due siti turistici con la sua linea Metro verde. Segna quindi con una X due dei cerchi del tracciato punti dei Siti Turistici.



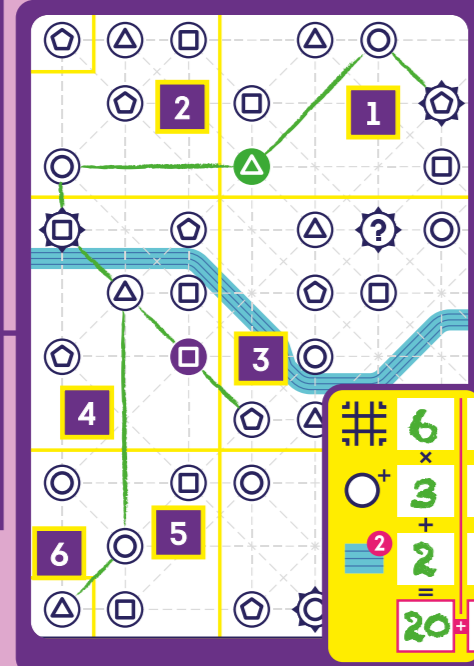
11



**Nota bene:** puoi segnare solo fino ad un massimo di 10 cerchi del tuo tracciato punti Siti Turistici per un massimo di 25 punti. Nel caso dovessi segnare di più, salta questa azione.

### PUNTI TOTALI OTTENUTI DALLA TUA LINEA METROPOLITANA

Per calcolare i punti totali ottenuti dalla tua linea, moltiplica il numero di distretti che la linea attraversa per il maggior numero di fermate che la linea connette in un unico distretto. Dopodiché aggiungi i punti che hai guadagnato per le sezioni che attraversano il Tamigi.



**Esempio:** John ha attraversato 6 distretti differenti con la sua linea Metropolitana verde. Per questa linea, il distretto con il maggior numero di fermate collegate ne conta 3. La sua linea attraversa il Tamigi solamente in un punto, quindi guadagna 2 punti extra. John realizza un totale di 20 punti (6 x 3 + 2) per la linea verde.

12

## MODULI AVANZATI

Per sfide più complesse, potete giocare a **Next Station London** con questi moduli avanzati. Aggiungete le carte Obiettivo Comune oppure le carte Potere Matita nel mazzo o addirittura usatele entrambe!

### Obiettivi Comuni (5 carte)

#### PREPARAZIONE

- Prepara il gioco come indicato nelle regole base.
- Mescola le 5 carte Obiettivo Comune a faccia in giù e pesca casualmente 2 carte dal mazzo. Posiziona queste 2 carte a faccia in su accanto alla pila di carte Fermata. Riponi le carte inutilizzate nella scatola.

#### COME SI GIOCA

Le 2 carte Obiettivo Comune rimangono visibili durante tutto il corso della partita. Queste rappresentano due obiettivi indipendenti che ciascun giocatore può provare a raggiungere nel corso dei 4 round e si applicano per l'intera rete. Ciascun obiettivo raggiunto vale 10 punti extra al termine della partita.

#### Descrizione delle carte Obiettivo Comune:

**8≠** Disegna la tua rete Metropolitana con almeno 8 differenti fermate di Interscambio (con almeno 2 diverse linee che le attraversino).

Disegna la tua rete Metropolitana in modo che si connetta con almeno una fermata in ciascuno dei 13 distretti della città.

13



**x5** Disegna la tua rete Metropolitana in modo che raggiunga tutti e 5 i Siti Turistici della città.

Disegna la tua rete metropolitana in modo che connetta tutte le 9 fermate del distretto centrale della città.

**x6** Disegna la tua rete Metropolitana in modo che attraversi il Tamigi 6 volte.

#### PUNTEGGIO FINALE

- Durante il calcolo del punteggio finale, per ogni Obiettivo Comune che hai raggiunto spunta una casella '+10' nell'area corrispondente.
- Aggiungi al punteggio totale 10 punti per ogni obiettivo raggiunto per calcolare il punteggio finale.

### Potere Matita (4 carte)

#### PREPARAZIONE

- Prepara il gioco come indicato nelle regole base.
- Mescola le 4 carte Potere Matita a faccia in giù e assegnane una casualmente ad ogni matita. Gira queste carte accanto ad ogni matita in modo che siano visibili.

Per partite in solitaria, a 2 o a 3 giocatori, attribuisce un Potere a ciascuna matita, anche quelle non attualmente utilizzate. Utilizzerai ciascuna matita e il suo Potere associato nel corso dei diversi round di gioco.

14



#### COME SI GIOCA

Ciascuna carta Potere Matita è legata da una singola matita colorata nel corso di tutta la partita. Ciascun Potere è utile, ma può essere utilizzato solo una volta per round. Utilizzare i Poteri Matita è facoltativo e non devi per forza usarli ad ogni round.

Una volta utilizzato il Potere Matita, gira la carta a faccia in giù di fronte a te fino al termine del round.

#### Descrizione delle carte Potere Matita

Durante un turno, disegna un'altra sezione della tua linea Metropolitana connettendola ad un'altra fermata con lo stesso simbolo mostrato dalla carta girata dal Dirigente.

**Casi speciali:** se decidi di usare questo potere dopo che è stata girata una carta Jolly, devi disegnare la tua seconda sezione connettendola ad una fermata con lo stesso simbolo della tua prima sezione disegnata in questo turno.

Considera la carta appena girata dal Dirigente come se fosse una carta Jolly.

Considera la carta appena girata dal Dirigente come se fosse accompagnata da una carta Scambio Ferroviario.

In qualsiasi momento del round, puoi tracciare un cerchio attorno ad una delle fermate della tua linea. Questa fermata varrà per due al momento di contare i punti per il percorso di questa linea, aumentando il numero di fermate connesse nel corrispondente distretto.

15



**Esempio:** John potrebbe disegnare un cerchio attorno ad una delle fermate in uno dei distretti connessi dalla sua linea verde. Questo potere gli permetterebbe di contare un totale di 4 fermate connesse in quel distretto, invece di 3. In questo modo, John guadagnerebbe 26 punti (6 x 4 + 2) per la sua linea verde.

**Attenzione,** questo bonus è valido solamente per la linea che stai costruendo durante il round in corso. Non si applica quindi a tutte le altre linee che passeranno per quella stazione nei round successivi.

- Al termine del round, dopo aver segnato tutti i punti ottenuti dalla linea, ciascun Potere Matita rimane legato alla matita iniziale e passato con essa al giocatore successivo durante la fase **4 Prepararsi a costruire la prossima linea Metropolitana.**
- Il gioco prosegue nello stesso modo delle partite descritte per il gioco base fino al termine del 4° round.



16

## MODALITÀ IN SOLITARIA

Puoi giocare a **Next Station London** anche da solo con questa modalità in solitaria.

#### PREPARAZIONE

- Posiziona le 4 matite colorate davanti a te nell'ordine che preferisci.
- Se desideri, puoi aggiungere anche le carte **Obiettivo Comune** o le carte **Potere Matita**, persino entrambi! In questo caso prepara il gioco come illustrato in precedenza a seconda del modulo utilizzato.

#### COME SI GIOCA

Le regole sono le stesse di una partita classica.

L'ordine secondo cui hai posizionato le matite di fronte a te corrisponde all'ordine in cui disegnerai ciascuna linea Metropolitana.

Il tuo obiettivo è di ottimizzare la tua rete in modo da ottenere più punti possibili ed ottenere l'approvazione del Sindaco!

#### PUNTEGGIO FINALE

Se giochi con uno o entrambi i moduli, sottrai 10 punti dal tuo totale per ciascun modulo utilizzato prima di controllare la tabella degli obiettivi.



17

**< 90** ULTIMA FERMATA! Si prega di scendere! Aurai bisogno di rimboccarti le maniche e non dormire tra una fermata e l'altra!

**91 < ... < 105** Hai sbagliato galleria? Riprova di nuovo e utilizza meglio lo scambio ferroviario questa volta!

**106 < ... < 120** Ci siamo! Il tuo progetto comincia a funzionare! Continua così e presto diverrai il leader del team di costruzione!

**121 < ... < 135** Wow sei davvero un ottimo supervisore! È fantastico vedere così tanti viaggiatori soddisfatti! Ci sei quasi.

**136 < ... < 150** Nessuno ti ferma più! Il Sindaco ti assumerà di sicuro per espandere la rete Metropolitana! **BEN FATTO!**

**> 150** Conosci la Metropolitana come il palmo della tua mano! Sei veramente un esperto di trasporti metropolitani! **CONGRATULAZIONI!**

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



18



**Londra ti ha appena assunto per riprogettare le proprie linee Metropolitane!**

Ottimizza i tuoi scambi, fai fermare la metro in più siti turistici possibili e approfitta delle gallerie che scorrono al di sotto del Tamigi, il tutto rispettando sempre i requisiti richiesti dalla città.

Chi di voi sarà il miglior metro planner?



**CONTENUTO**

- 1 blocchetto con le Mappe di Londra
- 4 matite di colori differenti: viola, blu, rosa e verde.
- 11 carte Fermata: 6 carte Strada (sfondo blu) e 5 carte Metro (sfondo rosa e giallo)
- 5 carte Obiettivo Comune
- 4 carte Potere Matita



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Guadagna più punti possibili ottimiz- zando le 4 linee Metropolitane della tua mappa di Londra.



## PREPARAZIONE

- Ciascun giocatore prende un foglio Mappa di Londra assieme ad una matita colorata e li posiziona di fronte a sé.
- Per partite a **3 giocatori**, sistema la matita avanzata sul tavolo tra due giocatori. Questa verrà utilizzata in seguito nel gioco.
- Per partite a **2 giocatori**, sistema ciascuna delle 2 matite rimanenti a sinistra di entrambi i giocatori. Queste verranno utilizzate in seguito nel gioco.
- Per partite in solitaria, segui le istruzioni che trovi alla fine di questo regolamento nella sezione intitolata **Modalità in Solitaria**.
- Per la tua prima partita ti suggeriamo di lasciare le 5 carte Obiettivo Comune e le 4 carte Potere Matita nella scatola. Potranno essere aggiunte più avanti per partite di livello più avanzato dopo aver giocato prima qualche round di prova.
- ➔ **Vedi Moduli Avanzati**.
- Il giocatore che per ultimo è salito su una Metropolitana sarà il Dirigente per il primo round.

## PANORAMICA DI GIOCO

Una partita è costituita da 4 round. In ciascuno di essi, i giocatori disegneranno, sul proprio foglio Mappa, la specifica linea Metropolitana che corrisponde al colore della propria matita. Al termine della partita, tutti i giocatori avranno disegnato la propria rete di 4 linee Metropolitane della città di Londra, una linea per colore.



## MAPPA DI LONDRA

Ciascun foglio mostra la parte di città in cui disegnerai le tue linee Metropolitane e l'area punteggio in cui segnerai i tuoi punti.

### DISTRETTI

La città di Londra è divisa in 13 distretti:

- 9 distretti "Principali"**, ciascuno contenente diverse Fermate;
- 4 distretti "Secondari"**, nei quattro angoli della città, ciascuno contenente una sola Fermata.

### FERMATE

Esistono 4 tipi diversi di Fermata, ognuna rappresentata da un simbolo:

- Quadrato
- Triangolo
- Pentagono
- Cerchio

## COME SI GIOCA

In ciascuno dei 4 round, svolgi le seguenti 4 fasi in ordine:

1. **Identificare la fermata di partenza**
2. **Costruire la tua linea Metropolitana**
3. **Guadagnare punti per la tua linea**
4. **Prepararsi a costruire la prossima linea Metropolitana**

### 1. Identificare la fermata di partenza

Osserva la tua mappa di Londra e individua dove è segnata la tua fermata di partenza (da dove partirà la tua linea). Questa fermata è dello stesso colore della matita che stai utilizzando in questo round. Ciascun giocatore possiede una propria fermata di partenza per il round in corso.

- Fermata di partenza per il giocatore che sta usando la matita verde in questo round.
- Fermata di partenza per il giocatore che sta usando la matita blu, in questo round, e così via...



### 2. Costruire la tua linea Metropolitana

La fase di costruzione è composta da diversi turni (tra i 5 e i 10) a seconda delle carte Fermate che vengono rivelate. In ciascun turno, i giocatori possono disegnare una riga per completare una sezione della propria linea Metropolitana con la matita colorata attualmente in uso e costruire gradualmente tutta la linea completa.

### SEZIONE DELLA METROPOLITANA

Una linea Metropolitana è composta da diverse fermate collegate. Una sezione corrisponde ad una linea che collega due fermate tra loro.

Il Dirigente del round in corso mescola le 11 carte Fermate e le posiziona in una pila a faccia in giù al centro del tavolo.

Ad ogni turno, il Dirigente gira a faccia in su la carta Fermata in cima alla pila e la sistema al centro dell'area di gioco, in modo che possa essere ben visibile assieme anche alle altre carte pescate in precedenza. Tutti i giocatori quindi disegnano contemporaneamente una sezione, rispettando le seguenti regole di costruzione (vedi pagine 7 e 8).

- Quando il Dirigente gira la 5ª carta Metropolitana (sfondo rosa e giallo) il round termina. I giocatori possono disegnare un'ultima sezione della propria linea Metropolitana per collegarla ad una fermata con il simbolo mostrato sull'ultima carta girata.

### 3. Guadagnare punti per la tua linea

Ciascuna linea Metropolitana genera punti basandosi sulle 3 seguenti caratteristiche: il percorso, quante volte passa sotto al Tamigi e i siti turistici che raggiunge.

Segna i punti che ottieni per ogni caratteristica della tua linea Metropolitana nell'area punteggio (vedi pagine 11 e 12).

### 4. Prepararsi a costruire la prossima linea Metropolitana (salta questa fase al termine del 4° round!)

- Dopo aver calcolato tutti i punti derivati dalla tua linea, cambierai matita.
- Passa la tua matita al giocatore alla tua sinistra e ricevine una nuova dal giocatore alla tua destra.



- Per partite a 2 o 3 giocatori, prendi invece la matita inutilizzata alla tua destra. Il giocatore alla tua destra poserà la matita appena utilizzata sul tavolo tra di voi.
- Per partite in solitaria, prendi semplicemente la prossima matita in ordine (vedi **Modalità in Solitaria**).
- Gioca un altro round con la matita che hai appena preso per disegnare la tua prossima linea Metropolitana di questo colore. Il giocatore che siede a sinistra del Dirigente diventa il nuovo Dirigente per questo round.

## FINE DELLA PARTITA

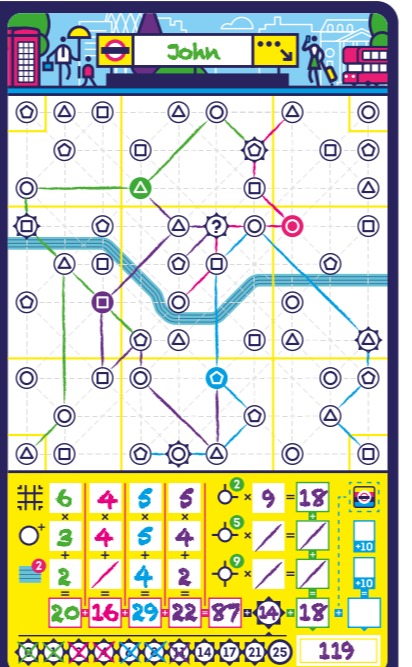
Il gioco termina alla fine del 4° round, quando tutti i giocatori hanno disegnato una rete di 4 linee metropolitane di colori differenti. Calcola i punti ottenuti dalla tua rete Metropolitana come segue:

- Punti per le 4 linee:** somma tutti i punti ottenuti dalle 4 linee e segna il totale nell'ultima casella rosa al margine destro della linea di punteggio.
- Punti Siti Turistici:** individua sul tuo tracciato Siti Turistici il cerchio non segnato più a sinistra e segna questo numero sul simbolo corrispondente della linea punteggio.
- Punti Fermate di Interscambio:** conta i punti ottenuti per tutte le tue fermate di interscambio. Esistono 3 tipi di fermate di Interscambio: quelle che connettono 2, 3 o 4 linee Metropolitane tra loro.
- Conta il numero di fermate di interscambio di ciascun tipo che si trovano sulla tua intera rete e segna il totale nelle caselle corrispondenti.
- Per ciascun tipo, moltiplica il numero corrispondente per il valore che ogni tipo di fermata di Interscambio fornisce:
  - ogni fermata di Interscambio che connette 2 linee vale 2 punti;
  - ogni fermata di Interscambio che connette 3 linee vale 5 punti;
  - ogni fermata di Interscambio che connette 4 linee vale 9 punti.
- Somma tutti i punti ottenuti da ciascun tipo di Fermata di Interscambio e segna il totale nella casella verde corrispondente della tua linea punteggio.



**Calcola il tuo punteggio finale** sommando tutti i punti derivati dalle 4 linee Metropolitane, dai Siti Turistici e dalle Fermate di Interscambio. Segna il totale nello spazio che trovi in basso a destra della tua area punteggio.

**Esempio: la rete di John attraversa 7 differenti Siti Turistici. Il cerchio non segnato che si trova più a sinistra del suo tracciato punti Siti Turistici mostra 14 punti. Egli quindi segna lo stesso numero nella casella con il simbolo corrispondente. John possiede inoltre nove fermate di Interscambio che connettono 2 linee tra loro, nessuna che ne connetta 3 o 4. Segna quindi un punteggio totale di 18 per tutte le sue fermate di Interscambio. Al termine della partita, John ha ottenuto un punteggio totale di 119 punti (87 + 14 + 18) per la sua intera rete.**



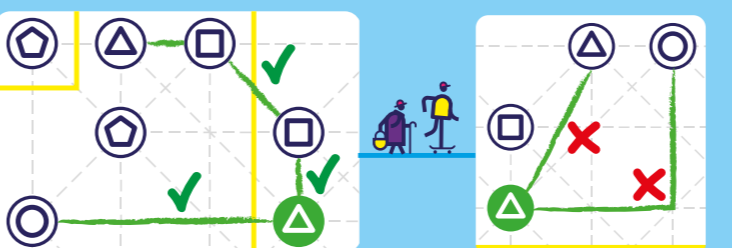
Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita ed è nominato il miglior metro planner di Londra.

In caso di pareggio, il giocatore con più punti di una singola linea è dichiarato vincitore. Se il pareggio permane, i giocatori condividono la vittoria per la loro brillante pianificazione!



## REGOLE DI COSTRUZIONE

- Disegnare una sezione è sempre opzionale. Se non puoi (o non vuoi) disegnare una sezione durante il turno, ignora la carta Fermata appena girata e attendi la prossima carta.
- Ciascuna sezione che disegni deve essere una linea retta verticale, orizzontale o diagonale, seguendo le potenziali guide che trovi sulla mappa.



- La prima sezione di una linea Metropolitana deve essere sempre disegnata iniziando dalla fermata di partenza e successivamente connessa ad una fermata con lo stesso simbolo mostrato dalla carta girata dal Dirigente.
- Ciascuna sezione dopo la prima deve essere disegnata partendo da un capo della tua linea Metropolitana e connessa ad un'altra fermata con lo stesso simbolo mostrato dalla carta girata dal Dirigente. Eccezione: vedi **carte Fermate Speciali - Scambio Ferroviario**.

**Esempio: John sta giocando il suo primo round con la matita verde. La sua fermata di partenza è rappresentata dal triangolo verde. La carta Fermata girata dal Dirigente mostra un Cerchio. John sceglie di disegnare la prima sezione della sua linea Metropolitana iniziando dalla sua fermata di partenza e arrivando al simbolo Cerchio sulla sinistra.**



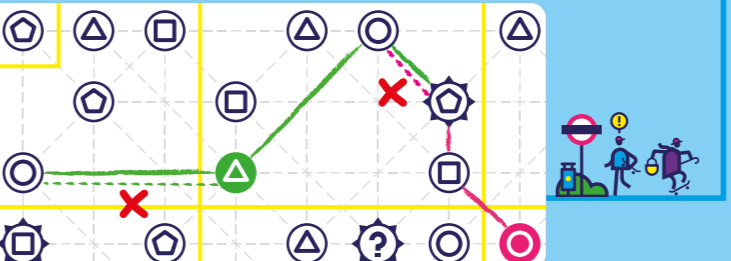
- Ciascuna delle tue sezioni deve connettere sempre due fermate tra loro senza mai attraversare un'altra fermata oppure un'altra sezione già disegnata per la stessa linea o per altre linee.



- Fermate di partenza:** oltre ad essere i punti di partenza delle diverse linee Metropolitane al principio di ciascun round, le 4 fermate qui sotto fungono anche da fermate normali. Ciò significa che è possibile connettervi altre linee Metropolitane nel caso dovesse essere girata una carta con il simbolo corrispondente.



- Non puoi tornare indietro attraverso una fermata che è già parte della stessa linea Metropolitana.
- Non puoi disegnare più di una sezione tra le medesime due fermate.



## FERMATE SPECIALI

- Fermata Centrale:** questa fermata, collocata al centro di Londra, è rappresentata da un punto di domanda. Questo significa che ciascun giocatore può disegnare una sezione della propria linea Metropolitana connettendosi a questa fermata, indipendentemente dal simbolo che compare sulla carta girata dal Dirigente.
- Siti Turistici:** cinque fermate della città sono contrassegnate come Siti Turistici. Ciascun Sito può essere riconosciuto dalle punte che circondano il suo simbolo fermata. Connettere una o più linee Metropolitane ai Siti Turistici ti farà guadagnare punti extra al termine della partita. Vedi **Punti Siti Turistici**.

**Attenzione:** anche la Fermata Centrale è circondata da punte e fa parte dei 5 siti turistici della città.

- Carta Jolly:** se appare questo simbolo sulla carta girata durante un turno, ciascun giocatore può scegliere qualsiasi simbolo fermata desideri per disegnare la nuova sezione della propria linea Metropolitana.

**Scambio Ferroviario:** durante il turno in cui viene scoperta la carta Scambio Ferroviario, il Dirigente gira immediatamente un'altra carta Fermata della pila. La carta Scambio Ferroviario permette a tutti i giocatori di disegnare la loro nuova sezione partendo da una qualsiasi delle fermate già presenti sulla loro linea. Questa carta permette ai giocatori di creare un ramo addizionale della loro linea Metropolitana a quale potranno aggiungere le prossime sezioni fino al termine del round.



**Circostanze Speciali:** se la carta Scambio Ferroviario viene girata dal Dirigente durante il primo o il secondo turno, questa viene ignorata.

**Esempio: il Dirigente gira la carta Scambio Ferroviario e immediatamente gira la successiva carta Fermata. Quest'ultima mostra il simbolo Quadrato. John potrebbe aggiungere una nuova sezione della propria linea Metropolitana partendo dal Cerchio in fondo alla mappa e arrivando o al quadrato subito sotto oppure a quello sulla destra, come indicato dalle frecce.**

**Tuttavia, preferisce sfruttare al massimo lo Scambio Ferroviario. Utilizza la sua fermata Triangolo come fermata intermedia e disegna una sezione allacciandola alla fermata Quadrato al di sotto, come indicato dalla linea tratteggiata.**

**Fermate di Interscambio:** dal secondo round fino al termine della partita, è possibile allacciare diverse linee Metropolitane alla medesima fermata. Questa viene chiamata Fermata di Interscambio. Ciascuna Fermata di Interscambio della tua rete Metropolitana ti farà guadagnare punti extra al termine della partita in base a quante linee vi sono connesse. Vedi **Punti Fermate di Interscambio**.

**Esempio: durante un round, John allaccia la sua linea Metropolitana rosa alla fermata Pentagono che ha già collegato alla sua linea verde nel corso di un round precedente.**

