

DOEL VAN HET SPEL

Scoor zoveel mogelijk punten door de routes van de 4 metrolijnen op jouw kaart van Londen te optimaliseren.



SPELVOORBEREIDING

- Elke speler neemt één kaart van Londen en één kleurpotlood en legt deze voor zich neer.
- Plaats in een spel met 3 spelers het overgebleven potlood op de tafel tussen twee spelers. Dit potlood wordt later in het spel gebruikt.
- Plaats in een spel met 2 spelers links van elke speler een van de 2 overgebleven potloden. Deze potloden worden later in het spel gebruikt.
- Volg voor het solospel de instructies aan het einde van deze spelregels in het gedeelte *Solo-modus*.
- Wanneer je je eerste spel speelt, raden we je aan om de 5 gezamenlijk doel-kaarten en de 4 kleurenkracht-kaarten in de doos te laten. Ze kunnen bij latere spellen worden toegevoegd voor een meer uitdagend spel nadat je eerst verschillende spelletjes zonder die kaarten hebt gespeeld.
- ➡ Zie Modules met meer uitdaging.
- De laatste speler die de metro heeft genomen, is de werfleider voor de eerste ronde.

SPELOVERZICHT

Het spel wordt gespeeld over 4 ronden. In elke ronde tekenen alle spelers op hun kaart de specifieke metrolijn in de kleur van hun potlood. Aan het einde van het spel heeft iedereen zijn eigen netwerk van 4 metrolijnen in de stad Londen getekend, één metrolijn van elke kleur.



KAART VAN LONDEN

Elk blad toont de stad Londen waar je jouw metrolijnen tekent en een scorezone waar je de behaalde punten noteert.

WIJKEN

De stad Londen is opgedeeld in 13 wijken:

- 9 centrumwijken, elk met meerdere metrostations,
- 4 buitenwijken, op de vier hoeken van de stad en met één metrostation elk.

STATIONS

Er zijn 4 soorten stations, elk vertegenwoordigd door een symbool:

- Vierkant Driehoek Vijfhoek Cirkel

SPELVERLOOP

Voer in elk van de 4 spelrondes de volgende 4 fasen in volgorde uit:

- 1 Bepaal je vertrekstation
- 2 Bouw je metrolijn
- 3 Scoor punten voor je metrolijn
- 4 Maak je klaar om de volgende metrolijn te bouwen

1 Bepaal je vertrekstation

Kijk op de kaart van Londen en zoek waar je vertrekstation (waar jouw metrolijn zal beginnen) is afgebeeld. Dit station heeft dezelfde kleur als het potlood dat je in deze ronde gebruikt. Elke speler heeft voor een ronde een eigen vertrekstation.

- Vertrekstation voor de speler die het groene potlood gebruikt in deze ronde.
- Vertrekstation voor de speler die het blauwe potlood gebruikt in deze ronde, enzovoort.

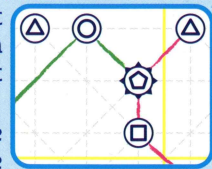
2 Bouw je metrolijn

Deze bouwfase bestaat uit meerdere beurten (tussen 5 en 10) bepaald door de stationskaarten die worden omgedraaid. Bij elke beurt kunnen spelers een streep tekenen met hun kleurpotlood om een sectie van hun metrolijn te bouwen om zo geleidelijk hun metrolijn op te bouwen.

SECTIES VAN DE METROLIJN

Een metrolijn bestaat uit verschillende aan elkaar gekoppelde secties. Een sectie is een streep die twee stations rechtstreeks met elkaar verbindt.

- De werfleider van de ronde schudt de 11 stationskaarten door elkaar en legt deze gedekt op een stapel in het midden van de tafel.
- Elke beurt neemt de werfleider de bovenste stationskaart van de stapel, draait deze om, en plaatst ze in het midden van het speelveld, zodat deze en alle eerder getrokken kaarten zichtbaar zijn. Alle spelers tekenen dan tegelijkertijd een sectie, met inachtneming van de geldende bouwregels (zie pagina's 7-8).
- Wanneer de werfleider de 5^{de} metrokaart (roze en gele achtergrond) omdraait, geeft dit het einde van deze ronde aan. Spelers kunnen een laatste sectie van hun metrolijn tekenen om hun metrolijn te verbinden met een station met het symbool dat op deze laatste kaart staat.



3 Scoor punten voor je metrolijn

Elke metrolijn scoort punten op basis van de volgende 3 kenmerken: de genomen route, hoe vaak de metrolijn onder de Theems doorgaat en het aantal toeristische sites dat de metrolijn passeert.

Noteer in de gele scorezone het aantal punten dat je scoort voor elk kenmerk van je metrolijn (zie pagina's 11-12).

4 Maak je klaar om de volgende metrolijn te bouwen

- (Sla deze fase over aan het einde van de 4^{de} ronde!)
- Nadat je al je punten voor je metrolijn hebt opgeteld, ga je van potlood wisselen.
- Geef je potlood door aan de speler links van je; de speler rechts van je geeft je zijn/haar potlood.

- ➡ Als bij een spel met 2 of 3 spelers een ongebruikt potlood aan je rechterkant ligt, neem dat dan. De speler rechts van je legt het potlood dat hij zojuist heeft gebruikt op tafel tussen jullie twee in.

- ➡ In een solospel neem je gewoon het volgende potlood in volgorde (zie *Solo-modus*).

- Speel de nieuwe ronde met het potlood dat je zojuist hebt genomen om een nieuwe metrolijn in deze kleur te tekenen. De persoon die in de vorige ronde links van de werfleider zit, wordt de werfleider voor deze ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de vierde ronde wanneer alle spelers hun netwerk van 4 metrolijnen in verschillende kleuren hebben getekend.

Tel de punten die door je metronetwerk zijn gescoord als volgt op:

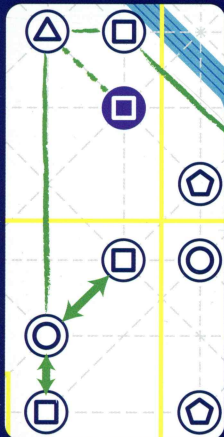
- Punten voor de 4 lijnen: tel alle gescoorde punten van je 4 metrolijnen bij elkaar op en noteer dit totaal in het laatste roze vierkant aan de rechterkant van je scoreslijn.
- Punten voor toeristische sites: zoek op je scorespoor voor de toeristische sites de meest linkse niet-doorstreepte cirkel en noteer dit getal in het overeenkomende symbool op je scoreslijn.
- Punten voor overstapstations: tel de punten die je scoort voor al je overstapstations. Er zijn 3 soorten overstapstations: stations die 2, 3 of 4 metrolijnen verbinden.
- Tel het aantal overstapstations van elk type dat je in je hele netwerk hebt en schrijf dit aantal in de bijbehorende vakjes.
- Vermenigvuldig voor elk type het behaalde aantal met het aantal punten dat elk type scoort:
 - ➡ elk overstapstation dat 2 lijnen verbindt, levert 2 punten op,
 - ➡ elk overstapstation dat 3 lijnen verbindt, levert 5 punten op,
 - ➡ elk overstapstation dat 4 lijnen verbindt, levert 9 punten op.
- Tel de punten dat elk type overstapstation scoorde bij elkaar op en noteer dit totaal in het overeenkomstige groene vierkant op je scoreslijn.



Voorbeeld: de werfleider draait de spoorwisselkaart om en draait dan meteen de volgende stationskaart van de stapel om. Deze kaart toont het vierkant-symbool. John zou

een nieuw deel van zijn metrolijn kunnen toevoegen, vertrekkende van de cirkel onderaan de kaart naar een van de vierkant-stations net daaronder en rechts ervan, zoals aangegeven door de pijlen.

Hij kan zijn driehoek-station als overstapstation gebruiken en een sectie tekenen die het verbindt met het vierkante station eronder, zoals aangegeven door de stippellijn.



Overstapstations: vanaf de tweede ronde tot aan het einde van het spel is het mogelijk om meerdere metrolijnen met hetzelfde station te verbinden. Dit wordt een overstapstation genoemd.

Elk overstapstation in je spoorwegnetwerk levert je aan het einde van het spel extra punten op, afhankelijk van het aantal metrolijnen dat erop is aangesloten. Zie Punten voor overstapstations.



Voorbeeld: tijdens een ronde verbindt John zijn roze metrolijn met het vijfhoek-station waar hij in een vorige ronde met zijn groene metrolijn doorheen was gegaan.

Bereken je eindscore door de punten voor de 4 metrolijnen, de punten voor de toeristische sites en de punten voor de overstapstations bij elkaar op te tellen. Schrijf dit totaal in het vakje rechtsonder in je scorezone.

Voorbeeld: het netwerk van John passeerde 7 maal toeristische sites. Op het scorespoor van de toeristische sites toont de meest linkse niet-doorstreepte cirkel 14 punten. Hij schrijft dit getal in het bijbehorende symbool op zijn scoreslijn. Hij heeft negen overstapstations die 2 metrolijnen verbinden, geen enkel overstapstation dat 3 lijnen verbindt en geen enkel dat 4 lijnen verbindt. John scoort in totaal 18 punten voor al zijn overstapstations. Aan het einde van het spel behaalt John een eindscore van 119 punten ($87 + 14 + 18$) voor zijn hele Londense metronetwerk.

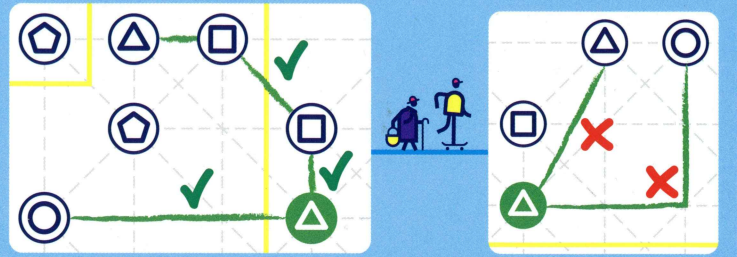
6	4	5	5	9	18
3	4	5	4	5	10
2	4	2	5	10	10
20	16	29	22	87	14
119					

De speler met de hoogste score wint het spel en wordt uitgeroepen tot beste metroplanner van Londen.

Bij een gelijke stand wordt de speler met de hoogste score voor een enkele metrolijn tot winnaar uitgeroepen. Als dat nog steeds een gelijke stand oplevert, delen de betrokken spelers de overwinning voor hun briljante planning!

BOUWREGELS

- Het tekenen van een sectie is nooit verplicht. Als je tijdens een beurt geen sectie kunt of wilt tekenen, negeer dan de zojuist omgedraaide stationskaart en wacht op de volgende kaart.
- Elke sectie die je tekent, moet een enkele rechte streep zijn die **horizontaal, verticaal of diagonaal** de toegelaten grijze lijnen op de kaart volgt.



- ➔ De eerste sectie van een metrolijn moet altijd starten vanaf het vertrekstation en moet verbonden zijn met een station met hetzelfde symbool als afgebeeld op de kaart die door de werfleider werd omgedraaid.
- ➔ Elke volgende sectie moet worden getekend vanaf een van de uiteinden van je metrolijn en moet aansluiten op een station met hetzelfde symbool als afgebeeld op de kaart die door de werfleider werd omgedraaid. Uitzondering: zie Speciale stationskaarten - **Spoorwissel**.

Voorbeeld: John speelt zijn eerste ronde met het groene potlood. Zijn vertrekstation is het station met de groene driehoek. De stationskaart die door de werfleider werd omgedraaid toont een cirkel. John kiest ervoor om een deel van zijn metrolijn te tekenen van zijn vertrekstation naar het cirkelsymbool aan de linkerkant.

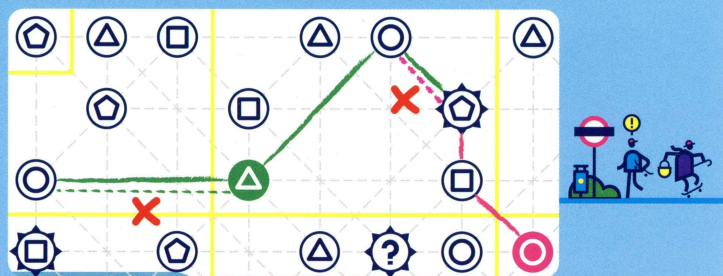
- Elk van je secties moet altijd twee stations met elkaar verbinden zonder door een ander station te passeren of een reeds getekende streep te kruisen, niet van deze metrolijn noch van andere metrolijnen.



- **Vertrekstations:** naast de startpunten voor de verschillende metrolijnen aan het begin van elke ronde, worden de 4 onderstaande stations ook gebruikt als normale stations. Dit betekent dat het mogelijk is om andere metrolijnen op deze stations aan te sluiten als een kaart met het bijbehorende symbool wordt omgedraaid.



- Je mag nooit terugkeren naar een station dat al deel uitmaakt van dezelfde metrolijn.
- Je mag nooit meer dan één sectie tekenen tussen dezelfde twee stations.



SPECIALE STATIONS



Centraal station: dit station, gelegen in het centrum van Londen, wordt weergegeven door het vraagteken. Dit laat toe dat een speler een sectie van zijn metrolijn kan tekenen die naar dit station leidt, ongeacht het symbool dat wordt weergegeven op de kaart die door de werfleider is omgedraaid.

Toeristische sites: vijf stations in de stad bevinden zich op toeristische sites. Zo'n site heeft 8 kompaspunten rond het symbool van het metrostation. Als je een of meer metrolijnen verbindt met toeristische sites, ontvang je aan het einde van het spel extra punten. Zie *Punten voor toeristische sites*.

Let op: het symbool van het Centraal station heeft ook kompaspunten en is een van de 5 toeristische sites in de stad.

Joker-kaart: als dit symbool verschijnt op de kaart die tijdens een beurt is omgedraaid, mag elke speler zelf het stationssymbool kiezen voor de nieuwe sectie van zijn metrolijn.

Spoorwissel-symbool: tijdens een beurt waarin de spoorwisselkaart wordt omgedraaid, draait de werfleider onmiddellijk de volgende stationskaart van de stapel om. Door de spoorwisselkaart kunnen alle spelers hun nieuwe sectie tekenen vertrekkende van een van de stations die al op hun metrolijn liggen. Met deze kaart kunnen spelers een extra tak aan hun metrolijn starten waaraan spelers tot het einde van de ronde toekomstige secties kunnen toevoegen.

Bijzondere situatie: als de spoorwisselkaart in de eerste of tweede beurt van de ronde door de verkeersleider wordt omgedraaid, wordt deze genegeerd.

AANTAL PUNTEN GESCOORD DOOR JE METROLIJN

ROUTE GENOMEN DOOR DE METROLIJN



Tel eerst in hoeveel verschillende wijken je metrolijn passeert. Schrijf dit nummer in het bijbehorende vak.

Herinnering: de stad Londen is opgedeeld in 13 wijken: 9 centrumwijken en 4 buitenwijken.



Zoek de wijk waarin je metrolijn de meeste stations passeert. Schrijf het aantal stations dat de metrolijn in die wijk aandoet in het overeenkomstige vakje.

OVERTOCHTEN ONDER DE THEEMS



Elke sectie van je metrolijn die onder de Theems doorgaat, levert je 2 punten op.

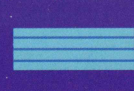
Tel hoeveel secties van je metrolijn onder de Theems passeren, vermenigvuldig dit aantal met 2 en noteer dit totaal in het bijbehorende vakje.

TOERISTISCHE SITES

- Tel aan het einde van elke ronde het aantal toeristische sites op je metrolijn.
- Voor elke toeristische site op je metrolijn, kruis je één cirkel af op het scorespoor voor toeristische sites. Aan het einde van het spel scoor je extra punten voor toeristische sites: zie **EINDE VAN HET SPEL**.



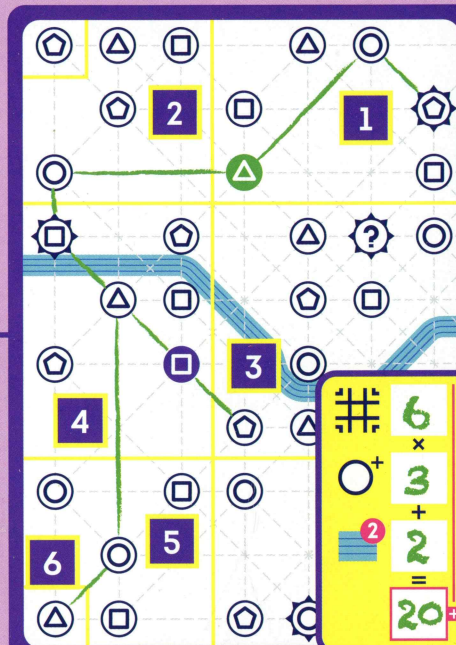
Voorbeeld: tijdens de eerste ronde passeert John 2 toeristische sites met zijn groene metrolijn. Hij doorstreept 2 cirkels op zijn scorespoor voor toeristische sites.



Let op: je mag maximaal 10 cirkels op je scorespoor voor toeristische sites doorstrepen voor maximaal 25 punten. Extra toeristische sites gaan verloren.

TOTAAL AANTAL PUNTEN GESCOORD DOOR JE METROLIJN

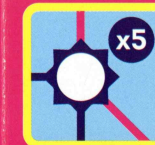
Om het totale aantal punten te berekenen dat door je metrolijn wordt gescoord, vermenigvuldig je het aantal verschillende wijken dat door deze lijn wordt doorkruist met het grootste aantal stations die met elkaar zijn verbonden in één wijk, en tel je daar tenslotte de punten bij op die je scoorde voor het oversteken van de Theems.



Voorbeeld: John passeerde 6 verschillende wijken met de groene metrolijn. Op deze lijn telt de wijk met de meeste aan elkaar gekoppelde stations 3 aangesloten stations. Deze lijn kruist de Theems op één plaats en scoort 2 extra punten.

John scoort in totaal 20 punten (6x3 + 2) voor zijn groene lijn.

MODULES VOOR MEER UITDAGING



Teken je metronetwerk zo dat het verbinding maakt met alle 5 toeristische sites in de stad.

Teken je metronetwerk zo dat het verbinding maakt met alle 9 stations in de centrumwijken van de stad.



Teken je metronetwerk zo dat het minstens 6 keer de Theems oversteekt.

Voor een nieuwe uitdaging kun je **Next Station London** spelen met extra modules. Voeg ofwel gezamenlijk doelkaarten of kleurenkrachtkaarten toe aan de mix, of speel zelfs met beide sets kaarten!

Gezamenlijke doelen (5 kaarten)

SPELVOORBEREIDING

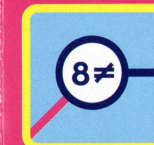
- Bereid het spel voor zoals uitgelegd in de originele regels.
- Schud de 5 gezamenlijk doelkaarten met de beeldzijde naar beneden en trek willekeurig 2 kaarten van de stapel. Leg deze 2 kaarten open naast de stapel stationskaarten. Alle ongebruikte kaarten worden terug in de doos gedaan.



SPELVERLOOP

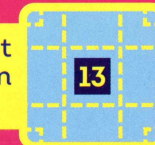
De 2 gezamenlijk doelkaarten blijven het hele spel zichtbaar. Dit zijn twee onafhankelijke doelstellingen die elke speler kan proberen te bereiken tijdens de 4 rondes, en die hun netwerk als geheel beschouwen. Elk doel dat een speler bereikt, levert aan het einde van het spel 10 extra punten op.

Beschrijving van elke gezamenlijk doelkaart:



Teken je metronetwerk met minstens 8 verschillende overstapstations (waar telkens minstens 2 verschillende metrolijnen moeten passeren).

Teken je metronetwerk zo dat het verbinding maakt met minstens één station in alle 13 wijken van de stad.



EINDSCORE

- Vink tijdens de eindscore voor elk gezamenlijk doel dat je hebt bereikt met je metronetwerk een '+10'-vakje aan in de scorezone.
- Tel 10 punten per behaalde doelstelling op bij je totaal om je eindscore te krijgen.



Kleurenkracht (4 kaarten)

SPELVOORBEREIDING

- Bereid het spel voor zoals uitgelegd in de originele regels.
- Schud de 4 kleurenkrachtkaarten gedekt door elkaar en leg bij elk potlood een willekeurige kaart neer. Draai de kaarten naast elk potlood om zodat ze met de afbeelding naar boven liggen.



Wijs in een Solo-, een 2- of een 3-spelerspel één kleurenkrachtkaart toe aan elk potlood, zelfs degene die momenteel niet worden gebruikt. Je gebruikt elk potlood en de bijbehorende kaart tijdens de verschillende spelrondes.



SPELVERLOOP

Elke kleurenkrachtkaart is gekoppeld aan één enkele potloodkleur voor het ganse spel. Elke kracht is nuttig, maar mag slechts één keer per ronde worden gebruikt. Het gebruik van kleurenkrachten is optioneel en je hoeft ze niet in elke ronde te gebruiken.

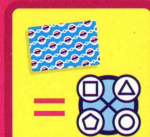
Zodra je je kleurenkrachtkaart hebt gebruikt, draai je deze om met de afbeelding naar beneden tot aan het einde van de ronde.

Beschrijving van elke kleurenkrachtkaart:

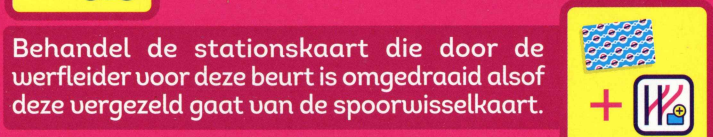
Teken tijdens een beurt aan je metrolijn een tweede sectie die aansluit op een ander station met hetzelfde symbool als getoond op de kaart die door de werfleider is omgedraaid.



Bijzondere situatie: als je deze kracht gebruikt nadat een jokerkaart is omgedraaid, moet je je tweede sectie zo tekenen dat deze aansluit op een station met hetzelfde symbool als voor de eerste sectie die je deze beurt tekende.



Behandel de stationskaart die door de werfleider is omgedraaid voor deze beurt alsof het een joker is.



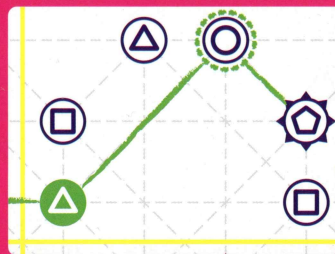
Behandel de stationskaart die door de werfleider voor deze beurt is omgedraaid alsof deze vergezeld gaat van de spoorwisselkaart.



Eenmaal tijdens deze ronde mag je een van de stations naar eigen keuze op je metrolijn omcirkelen. Dit station telt voor twee stations in plaats van één bij het tellen van de punten voor de route die door deze metrolijn wordt afgelegd, waardoor het aantal aangesloten stations in de overeenkomende wijk toeneemt.



Voorbeeld: John kan een station omcirkelen in een van de wijken die op zijn groene lijn zijn aangesloten. Met deze kracht zou hij in totaal 4 aangesloten stations in die wijk kunnen tellen, in plaats van slechts 3.



Op die manier zou John 26 punten ($6 \times 4 + 2$) scoren voor zijn groene lijn.

Pas op, deze bonus telt alleen voor de metrolijn die je tijdens deze ronde bouwt. Dit station telt niet voor twee voor toekomstige lijnen die in latere rondes door dit station gaan.

Aan het einde van een ronde, na het noteren van alle punten die door de lijn zijn gescoord, blijft elke kleurenkrachtkaart bij zijn potlood en beide worden naar links doorgegeven tijdens de fase

Maak je klaar om de volgende metrolijn te bouwen.

Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als in de originele regels tot het einde van de vierde ronde.



SOLO-MODUS

Je kunt **Next Station London** ook solo spelen in de solo-modus.

SPELVOORBEREIDING

Leg de 4 kleurpotloden in willekeurige volgorde voor je op het speelveld.

Als je wilt, kun je ofwel de gezamenlijke doelen- of kleurenkracht-modules toevoegen, of zelfs beide! Bereid het spel voor zoals hierboven uitgelegd volgens elke toegevoegde module.



SPELVERLOOP

Alle regels zijn hetzelfde als bij een gewoon spel.

De volgorde waarin je de potloden hebt geplaatst, is de volgorde waarin je de bijbehorende metrolijnen gaat tekenen.

Je doel is om je spoorwegnetwerk te optimaliseren om zoveel mogelijk punten te verdienen en de goedkeuring van de burgemeester te krijgen!

EINDSCORE

Als je met een of beide modules speelt, trek dan 10 punten af van je score voor elke gebruikte module voordat je de prestatietabel controleert.



LAATSTE HALTE! Iedereen afstappen! Je moet je mouwen opstropen en niet slapen tussen de stations!



Heb je onderweg de verkeerde tunnel genomen? Beproef je geluk opnieuw en gebruik deze keer de juiste spoorwissel.



Dat is het! Je project start goed! Ga zo door en je staat aan het hoofd van het bouwteam!



Wauw, je bent een echte werfleider. Fijn om zoveel teureden reizigers te zien! Je bent er bijna.



Je bent niet te stoppen! De burgemeester zal je zeker inhuren om het ondergrondse netwerk uit te breiden! **GOED GEDAAN!**



Je kent de metro als je broekzak! Je bent echt een expert in ondergronds transport! **GEFELICITEERD!**

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en veeleld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu

