



8+



1-4



25 min



NEXT → STATION

# LONDON™

¡La ciudad de Londres te ha contratado para rediseñar sus líneas del Metro!

Optimiza sus combinaciones, pasa por la mayor cantidad de sitios turísticos, y toma ventaja construyendo tramos bajo el río Támesis, sin olvidar también los requerimientos de la ciudad.

¿Quién de ustedes hará la mejor planificación?



## COMPONENTES

- 1 libreta con el Mapa de Londres
- 4 lápices de colores diferentes: morado, azul, rosado y verde
- 11 cartas de Estación: 6 cartas de Calles (fondo azul) y 5 cartas de Metro (fondos rosado y amarillo)
- 5 cartas de Objetivos Comunes
- 4 cartas de Poder de Lápiz



## OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén la mayor cantidad de puntos de victoria optimizando las 4 Líneas de Metro en el Mapa de Londres.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Cada participante toma una hoja de Mapa de Londres y uno de los lápices de color, colocándolos delante suyo.
- En una partida de **3 participantes**, coloca el lápiz restante en la mesa entre dos participantes. Este lápiz será usado más adelante.
- En una partida de **2 participantes**, coloca cada uno de los lápices restantes a la izquierda de cada participante. Estos lápices serán usados más adelante.
- Para la partida solitaria, sigue las instrucciones que se encuentran al final del reglamento, en la sección de *Modo Solitario*.
- Para una primera partida, se recomienda devolver a la caja las 5 cartas de Objetivos Comunes y las 4 cartas de Poder de Lápiz. Pueden ser añadidas en el futuro para partidas más avanzadas, luego de haber jugado varias partidas sin ellas.  
➡ *Ver Módulos Avanzados.*
- La última persona en subirse a un Metro será quien controle la primera ronda.

## RESUMEN DEL JUEGO

Una partida se desarrolla en 4 rondas. En cada ronda, quienes participen dibujarán una Línea específica del Metro, que coincidirá con el color del lápiz usado. Al final de la partida, cada persona deberá tener su propia red de Metro de Londres, conformada por 4 Líneas de diferente color.



## MAPA DE LONDRES

Cada hoja muestra la ciudad de Londres donde debes dibujar tus 4 Líneas de Metro, y una Zona de Puntuación para anotar el puntaje obtenido.

## DISTRITOS

La ciudad de Londres se divide en 13 distritos (demarcados por una línea amarilla):

- 9 distritos Principales, donde cada uno contiene varias estaciones de Metro.
- 4 distritos Secundarios, que se encuentran en las esquinas de la ciudad, y que sólo contienen una estación de Metro.

## ESTACIONES

Existen 4 tipos de estaciones, cada una representada por un símbolo:

-  Cuadrado  Triángulo  Pentágono  Círculo


## DESARROLLO DE LA PARTIDA


En cada una de las 4 rondas de la partida debes seguir las siguientes fases en orden:

- 1- Identificar la estación de partida
- 2- Construir tu Línea de Metro
- 3- Puntuar tu Línea de Metro
- 4- Prepararse para construir la siguiente Línea de Metro

### 1- Identificar la estación de partida

Mira tu Mapa de Londres y encuentra la estación de partida marcada (donde comenzará tu Línea de Metro). Esta estación es del mismo color del lápiz que estás usando en esta ronda. Cada participante tiene su propia estación de partida en la ronda, por ejemplo:

 Estación de partida para la persona que esté usando el lápiz verde esta ronda.

 Estación de partida para la persona que esté usando el lápiz azul esta ronda.

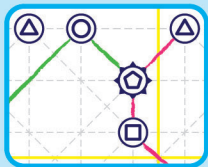
## 2 Construir tu Línea de Metro

Esta fase de construcción consiste en una serie de turnos (entre 5 a 10) de acuerdo a las cartas de Estación que se van volteando. En cada turno, cada participante puede dibujar una línea que complete un **tramo** del recorrido de la Línea de Metro del color que se esté usando.

### TRAMOS DE LA LÍNEA DE METRO

Una Línea de Metro se compone de varios tramos que se unen uno junto al otro. Un tramo es una línea directa que une dos estaciones.

- Quien controle la ronda baraja las 11 cartas de Estación y las coloca en una pila bocabajo en el centro de la mesa.
- En cada turno, quien controle la ronda voltea la primera carta de Estación de la pila y la deja bocarriba en el área de juego a la vista del resto de participantes. Cada carta volteada debe ir a la vista junto a las otras, de manera que se puedan ver que cartas ya han aparecido en la ronda. Luego de voltear la carta, cada participante dibuja un tramo de la Línea de Metro al mismo tiempo, respetando las **reglas de construcción** (ver páginas 7 y 8).
- Cuando la persona que controle la ronda voltea la 5ta carta de Metro (de fondo rosado y amarillo) significa que la ronda termina. Cada participante dibuja el último tramo correspondiente conectando su Línea de Metro con una estación con el símbolo mostrado en la última carta.



## 3 Puntuar tu Línea de Metro

Cada Línea de Metro te otorga puntos en base a los siguientes 3 criterios: la **ruta construida**, **cuántas veces pasa por debajo del río Támesis** y **por cuántos sitios turísticos se detiene**. Escribe el número de puntos obtenidos por cada criterio en tu Línea de Metro en tu Zona de Puntuación (ver páginas 11 y 12).

## 4 Prepararse para construir la siguiente Línea de Metro (Sáltate esta fase al final de la 4ta ronda)

- Luego de que cada participante haya anotado los puntos obtenidos por la Línea de Metro, deben cambiar sus lápices.
- Pasa tu lápiz a la persona de tu izquierda, y recibe el lápiz de la persona ubicada a tu derecha.

- En una partida de 2 o 3 participantes, si hay algún lápiz sin usar a tu derecha, toma ese en lugar del lápiz del participante a tu derecha. La persona de tu derecha deja el lápiz que acaba de usar en la mesa entre ustedes dos.
- En partidas en solitario, simplemente debes tomar el siguiente lápiz por orden (ver *Modo Solitario*).
- Juega la nueva ronda con el nuevo lápiz que hayas recibido para trazar la nueva Línea de Metro. La persona sentada a la izquierda de quien controló la última ronda se convierte en quién la controla durante la nueva ronda.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la 4ta ronda, cuando cada participante ha terminado de trazar sus 4 Líneas de Metro de diferentes colores.

Procede con la puntuación final de tu Red de Metro de la siguiente manera:

- **Puntos por las 4 Líneas:** suma todos los puntajes obtenidos de tus 4 Líneas de Metro y anota el total en el recuadro rosa más a la derecha de tu línea de puntuación.
- **Puntos por Zonas Turísticas:** en tu zona de puntuación turística, encuentra el primer número a la izquierda sin tachar, y anótalo en la casilla de tu línea de puntuación con el símbolo correspondiente.
- **Puntos por Estaciones con combinación:** cuenta los puntos obtenidos por todas tus estaciones donde combinan diferentes Líneas de Metro: aquellas que conecten 2, 3 o 4 distintas.
  - Cuenta el número de estaciones de cada tipo que tengas a lo largo de tu red de Metro y escribe estos números en las casillas correspondientes.
  - Para cada tipo, multiplica la cantidad de estaciones por la cantidad de puntos que otorgan cada tipo:
    - Cada estación que combine 2 Líneas de Metro otorga 2 puntos.
    - Cada estación que combine 3 Líneas de Metro otorga 5 puntos.
    - Cada estación que combine 4 Líneas de Metro otorga 9 puntos.
- Suma todos los puntos obtenidos en cada tipo

de estación y escribe el total en la casilla verde correspondiente de tu línea de puntuación.

**Calcula tu puntaje final** sumando los puntos obtenidos por tus 4 Líneas de Metro, por tus sitios turísticos, y por tus estaciones que combinan con más Líneas de Metro. Anota el total en la casilla encontrada a la derecha en tu zona de puntuación.

*Ejemplo: la red de Hilko pasa 7 veces por sitios turísticos. En su marcador de zonas turísticas, el puntaje sin tachar más a la izquierda es de 14 puntos. Escribe ese número en la casilla con el símbolo correspondiente en su línea de puntuación. El tiene 9 estaciones donde combinan 2 Líneas de Metro, y ninguna donde combinen 3 o 4 Líneas de Metro. Hilko obtiene 18 puntos por sus estaciones con combinación. Al finalizar la partida, Hilko obtiene un total de 119 (87 + 14 + 18) puntos por su Red de Metro de Londres.*

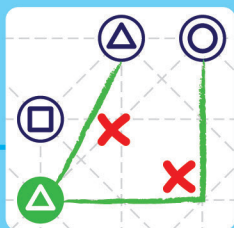
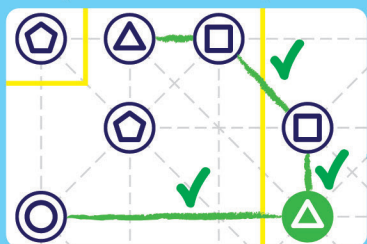
The game board features a grid with various symbols representing stations and lines. A banner at the top reads "John". Below the grid is a scoring table with columns for different symbols and their corresponding values. The table shows calculations for each symbol and a final total score of 119.

6	4	5	5	9	=	18
x	x	x	x	x	=	
3	4	5	4	5	=	
+	+	+	+	+	=	
2	4	2	9	=		
=	=	=	=	=		
20	16	29	22	87	14	18
						119

La persona con la puntuación más alta gana la partida, siendo quien mejor planificó la red de Metro de Londres. En caso de empate, la persona con el mayor puntaje en una de sus Líneas de Metro será quien gane. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria por su brillante planificación.

# REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

- Dibujar un tramo siempre es opcional. Si no puedes, o no quieres dibujar un tramo en tu turno, ignora la carta de Estación que se acaba de voltear y espera por la siguiente carta.
- Cada tramo que dibujas debe ser una sola línea recta que puede ir de manera **horizontal, vertical o diagonal**, siempre que sea encima de una de las líneas grises pre impresas en el mapa.



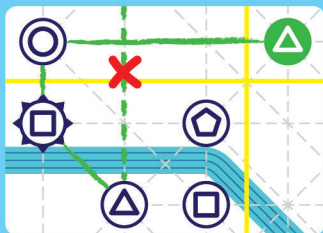
- El primer tramo de una Línea de Metro debe partir siempre desde la estación de partida correspondiente y debes conectarla con una estación del mismo símbolo que la carta volteada.
- Cada tramo posterior debe conectar una de las estaciones de los extremos de tu Línea de Metro con alguna estación del mismo símbolo que la carta volteada. Excepción: ver **Cartas Especiales de Estaciones - Bifurcación**.

*Ejemplo: Hilko está jugando su primera ronda con el lápiz verde. Su estación de partida es aquella con el Triángulo verde.*

*La carta de Estación volteada muestra un Círculo. Hilko escoge dibujar el tramo de su Línea de Metro que comienza en su estación de partida y termina en la estación con el símbolo de Círculo a su izquierda.*



- Cada uno de los tramos siempre debe conectar dos estaciones con una línea sin pasar por encima de otra estación u otro tramo previamente dibujado, sin importar el color de la Línea de Metro.

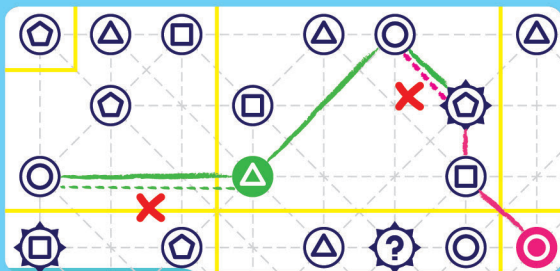


- Estaciones de partida: además de ser los puntos de partida iniciales de las diferentes Líneas de Metro al principio de cada ronda, las 4 estaciones también pueden ser usadas como estaciones normales. Esto significa que es posible que estas conecten con otra Línea de Metro cuando se revele una carta con el símbolo correspondiente.




- No puedes volver a pasar por la misma estación con una misma Línea de Metro.


- No puedes dibujar más de una línea en un mismo tramo entre dos estaciones.



# ESTACIONES ESPECIALES



 **Estación Central:** esta estación, que se encuentra en el centro de Londres, está representada por el símbolo de pregunta. Esto significa que cada persona puede dibujar un tramo que la conecte sin importar la carta que se ha volteado.

 **Sitios Turísticos:** cinco estaciones de Metro se encuentran en sitios turísticos. Cada una de estas pueden ser distinguidas por las marcas puntiagudas que rodean su símbolo.

Conectar una o más Líneas de Metro a estos sitios turísticos te entregarán más puntos al final de la partida. Ver *Puntos por Zonas Turísticas*.

**Nota:** la Estación Central también es considerada uno de los cinco sitios turísticos de la ciudad.



**Carta comodín:** si aparece este símbolo en la carta volteada, durante ese turno cada participante puede escoger cualquier símbolo de estación para dibujar el nuevo tramo de su Línea de Metro.

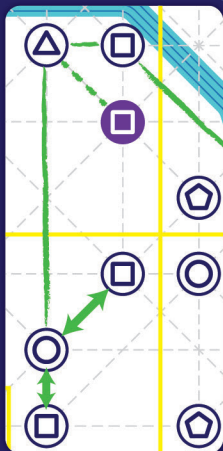


**Símbolo de Bifurcación:** en el turno en que se voltee una carta con este símbolo, inmediatamente se debe voltear una nueva carta de Estación junto a esta. La carta de Bifurcación permite a que cada participante dibuje un nuevo tramo desde cualquier estación ya presente de su Línea de Metro. Esta carta permite que cada participante cree una ramificación de su Línea de Metro, entregando más puntos de partida desde donde podrán dibujar un tramo en los próximos turnos de esa ronda.

**Circunstancia especial:** si la carta de Bifurcación es volteada en el primer o segundo turno de una ronda, se debe ignorar.



*Ejemplo: quien controla la ronda voltea una carta de Estación con el símbolo de Bifurcación, e inmediatamente después voltea junto a esta una nueva carta de la pila. La nueva carta muestra el símbolo del Cuadrado. Hilko puede añadir un nuevo tramo a su Línea de Metro desde la estación con un Círculo hacia cualquiera de las estaciones con Cuadrado, como la de abajo o la que se encuentra subiendo diagonalmente hacia la derecha, como muestran las flechas.*



*Sin embargo puede aprovechar la ventaja de la Bifurcación. Hilko podría partir un nuevo tramo de la estación con el Triángulo e ir a la estación con cuadrado como muestra la línea punteada.*



**Estaciones con combinaciones:** desde la segunda ronda, hasta el final de la partida, es posible que varias Líneas de Metro pasen por la misma estación. Estas estaciones pasan a ser Estaciones con combinación.

Cada una de estas estaciones en tu Red de Metro te otorgará puntos adicionales al final de la partida, dependiendo de cuántas Líneas de Metro se conecten. Ver **Puntos por Estaciones con combinación (página 5)**.



*Ejemplo: durante una ronda, Hilko conecta su Línea de Metro rosada a la estación con Pentágono donde ya pasaba con la Línea de Metro verde en una ronda anterior.*

# PUNTOS POR TU LÍNEA DE METRO

## LA RUTA TOMADA POR TU LÍNEA



Primero, cuenta la cantidad de distritos distintos por las que pasa tu Línea de Metro. Anota el número en su casilla correspondiente.

**Recordatorio:** la ciudad de Londres se divide en 13 distritos: 9 principales y 4 secundarios.



Encuentra el distrito en el cual tu Línea de Metro tiene más estaciones. Anota el número de estaciones por las que se detiene en su casilla correspondiente.

## CRUZANDO DEBAJO DEL RÍO TÁMESIS

2

Cada tramo de tu Línea de Metro que atraviese el río Támesis te otorga 2 puntos.

Cuenta cuántos tramos de tu Línea de Metro pasan por debajo del río Támesis y luego multiplica ese número por 2, escribiendo el resultado en su casilla correspondiente.

## PARANDO EN SITIOS TURÍSTICOS

- Al final de cada ronda, cuenta el número de estaciones de sitios turísticos por los que pasa tu Línea de Metro.
- Por cada sitio turístico en tu Línea de Metro, tacha uno de los círculos, de izquierda a derecha, de tu zona de puntuación turística. Esto te entregará puntos adicionales al finalizar la partida: ver **FINAL DE LA PARTIDA**.



*Ejemplo: durante la primera ronda, Hilko pasa a través de 2 sitios turísticos con su Línea de Metro verde. Hilko tacha dos círculos en su zona de puntuación turística.*

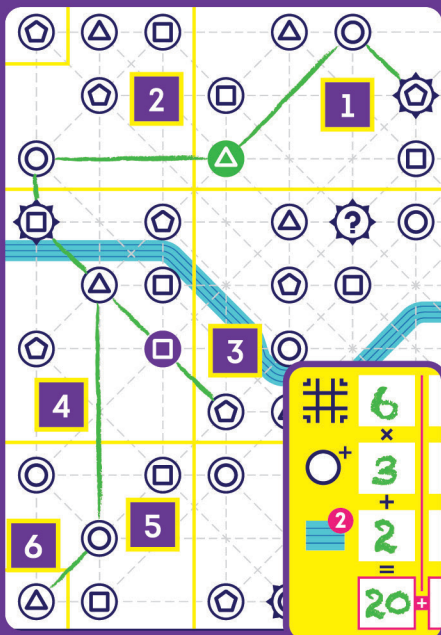




**Nota:** sólo puedes tachar un máximo de 10 círculos en tu zona de puntuación turística, lo que otorga un máximo de 25 puntos. Si vuelves a pasar por más zonas turísticas, debes saltarte esta acción.

## TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS POR TU LÍNEA DE METRO

Para calcular el total de puntos obtenidos por tu Línea de Metro, multiplica el número de distritos por el que pasaste con tu Línea de Metro, por el número más grande de estaciones por las que paraste en un mismo distrito. Luego suma los puntos obtenidos por atravesar el río Támesis.



*Ejemplo: Hilko pasó por 6 diferentes distritos con su Línea de Metro verde. En esta Línea, por el distrito que más se detuvo tiene 3 estaciones. Además la Línea de Metro cruza una vez el río Támesis, que le otorga 2 puntos adicionales. Hilko obtiene un total de 20 puntos ( $6 \times 3 + 2$ ) por su Línea de Metro verde.*

# MÓDULOS AVANZADOS



Para nuevos desafíos, puedes jugar Next Station: London con estos módulos avanzados. Puedes jugar con las cartas de Objetivo Común o con las cartas de Poder de Lápiz por separado, o incluso con ambos sets de cartas.

## Objetivos Comunes (5 cartas)

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Prepara la partida tal cual como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 5 cartas de Objetivos Comunes bocaabajo y roba 2 de ellos al azar. Coloca estas 2 cartas bocarriba junto a la pila de cartas de Estación. Las cartas que no se usan se devuelven a la caja.



### DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los 2 Objetivos Comunes permanecen visibles durante toda la partida. Estos son dos objetivos independientes que cada participante puede intentar cumplir durante las 4 rondas, y consideran toda tu Red de Metro. Cada objetivo cumplido otorga 10 puntos adicionales al final de la partida.

### Descripción de las cartas de Objetivos Comunes:



Traza una Red de Metro que contenga al menos 8 Estaciones con combinación (que conecten con al menos 2 Líneas de Metro cada una).

Traza una Red de Metro que conecte con al menos una estación en cada uno de los 13 distritos de la ciudad.



8 ≠



9



Traza una Red de Metro que conecte con los 5 sitios turísticos de la ciudad.

Traza una Red de Metro que conecte con las 9 estaciones del distrito central de la ciudad.



x6



Traza una Red de Metro que cruce al menos 6 veces el río Támesis.

## PUNTUACIÓN FINAL

- Durante la suma de puntos al final de la partida, por cada Objetivo Común que hayas cumplido, marca con un ticket un recuadro de "+10" en la zona correspondiente.
- Suma 10 puntos por cada objetivo cumplido a tu puntuación final.



## **Podere de Lápices (4 cartas)**

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Prepara la partida tal cual como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 4 cartas de Poder de Lápiz bocabajo, y asigna una carta al azar a cada lápiz, colocándolas bocarriba al lado de cada uno.



- ➡ En una partida solitaria, de 2 o de 3 participantes, asigna una carta de Poder de Lápiz a cada lápiz, incluso a aquellos que no se estén usando en la primera ronda. Deberán usar cada lápiz junto a su carta de Poder de Lápiz en las diferentes rondas de la partida.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada carta de Poder de Lápiz está asociada a un lápiz de color particular durante toda la partida. Cada poder entregará una ayuda **que se podrá usar sólo una vez por ronda**. Usar el Poder del Lápiz es opcional, por lo que no es obligatorio usarlo en cada ronda.

Una vez hayas usado la carta de Poder de Lápiz, voltéala bocabajo en frente tuyo hasta el final de la ronda.

### Descripción de cada carta de Poder de Lápiz:

Durante un turno, dibuja un segundo tramo de tu Línea de Metro, conectándola con otra estación del mismo símbolo de la carta revelada.



**Situación especial:** si usas este poder cuando una carta de comodín ha sido revelada, debes dibujar tu segundo tramo conectándola a una estación con el mismo símbolo que usaste para el primer tramo dibujado en este turno.



Trata la carta de Estación que se acaba de voltear como si fuera un Comodín este turno.

Trata la carta de Estación que se acaba de voltear como si estuviera acompañada con la carta de Bifurcación.

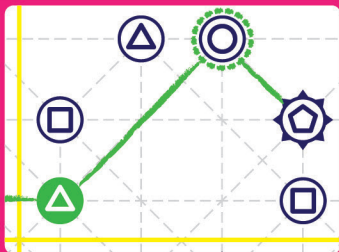


En cualquier momento durante esta ronda, puedes rodear con un círculo una de las estaciones a tu elección de tu Línea de Metro. Esta estación cuenta como dos estaciones en vez de una al momento de calcular el puntaje de la ruta tomada por esta Línea de Metro, aumentando el número de estaciones conectadas en el distrito correspondiente.



*Ejemplo: Hilko rodea con un círculo una de las estaciones conectadas de la Línea de Metro verde. Este poder le permitirá contar 4 estaciones conectadas en ese distrito en vez de sólo 3.*

*En ese sentido, Hilko puntuaría 26 puntos ( $6 \times 4 + 2$ ) por su Línea de Metro verde.*



➡ **Cuidado**, este bonus sólo cuenta para la Línea de Metro que estás construyendo esta ronda. No contará como dos estaciones para una futura Línea de Metro que conecte con esa estación en siguientes rondas.

Al final de la ronda, luego de anotar los puntos obtenidos por la Línea de Metro, cada Poder de Lápiz se mantiene con el Lápiz que es pasado hacia la izquierda en la fase

④ **Prepararse para construir la siguiente Línea de Metro.**

La partida se juega de la misma manera que las reglas originales, hasta el final de la cuarta ronda.



# MODO SOLITARIO



Puedes jugar **Next Station London** de manera solitaria con esta modalidad.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Coloca los 4 lápices de colores en cualquier orden en frente tuyo.
- ➔ Si lo deseas, puedes usar el módulo de **Objetivos Comunes** o el de **Poderes de Lápiz**, o incluso ambos juntos. Prepara la partida según como se explicó anteriormente para cada módulo que añadas.



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todas las reglas del juego base se mantienen.

El orden en que fueron colocados los lápices frente a ti será el orden en que tendrás que trazar cada Línea de Metro.

Tu objetivo es optimizar tu Red de Metro para ganar la mayor cantidad de puntos posibles y obtener la aprobación del alcalde.

## PUNTUACIÓN FINAL

Cuando juegues con uno o ambos módulos avanzados, resta 10 puntos a tu puntuación final por cada módulo avanzado que hayas usado. Haz esto antes de evaluar tu rendimiento con la tabla de la página siguiente.



[www.fractaljuegos.com/items/next-station%3A-london](http://www.fractaljuegos.com/items/next-station%3A-london)



< 90

¡ÚLTIMA PARADA! ¡Que todo el mundo se baje del Metro! Prepárate y no te quedes durmiendo entre estaciones otra vez.



91 < ... < 105

¿Tomaste el túnel equivocado en el camino? Prueba tu suerte de nuevo y usa el carril correcto esta vez.



106 < ... < 120

¡Eso es! ¡Tu proyecto está tomando fuerza! Sigue así y pronto encabezarás el equipo de construcción.



121 < ... < 135

¡Wow! Se ve que lideras la supervisión. Es genial ver a tantos pasajeros satisfechos. Estás muy cerca de lograrlo.



136 < ... < 150

¡Nada te detiene! El alcalde definitivamente te contratará para expandir las redes del Metro. ¡Buen trabajo!



> 150

Conoces las Líneas del Metro como la palma de tu mano. No hay nadie con más experticia que tú para liderar el equipo. ¡FELICITACIONES!

© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Editado en español por Fractal Juegos.  
Villarrica 565, Providencia, Santiago, Chile.  
[www.fractaljuegos.cl](http://www.fractaljuegos.cl)

