8+ 1-4 25 min REGELN

MATTHEW DUNSTAN · MAXIME MORIN

NEXT STATION

TOKYO™

Die Stadt Tokio braucht dich, um ein neues U-Bahn-Netz zu schaffen!

Verbinde es mit dem grünen inneren Cityring, so gut du kannst. Optimiere deine Umsteigemöglichkeiten und sammle überall in der Stadt so viele Touristenstempel wie möglich!

GRUNDREGELN

PUNKTE FÜR DEINE U-BAHN-LINIE

BAUREGELN

VERSION FÜR FORTGESCHRITTENE

東京メトロ

SPIELMATERIAL

- 1 Block mit Stadtplänen von Tokio
- 4 Buntstifte in den Farben: lila, blau, pink und braun
- 11 Stationskarten: 6 Straßenkarten (pinker Hintergrund) und 5 Untergrundkarten (grüner und gelber Hintergrund)
- 5 Karten „Gemeinsames Ziel"
- 8 spezielle Stationskarten: 4 Symbolkarten und 4 Effektkarten

GRUNDREGELN

ZIEL DES SPIELS

Hol dir die höchste Punktzahl, indem du 4 U-Bahn-Linien auf deinem Tokioter Stadtplan optimal einzeichnest.

VORBEREITUNG

- Nehmt euch alle je ein Blatt mit einem Stadtplan von Tokio und einen Buntstift eurer Wahl und legt beides vor euch bereit.
  - Legt in einer Partie zu dritt den verbleibenden Stift zwischen zwei von euch ab. Ihr werdet diesen Stift später noch verwenden.
  - Legt in einer Partie zu zweit beide je einen der 2 verbleibenden Stifte links von euch ab. Ihr werdet diese Stifte später noch verwenden.
  - Für eine Solopartie nutzt du die Regeln am Ende dieser Anleitung. Siehe *SOLO-VARIANTE*.
- Für eure ersten Partien empfehlen wir, die 5 Gemeinsamen Ziele und die 8 speziellen Stationskarten wegzulassen. Ihr könnt sie später in der Fortgeschrittenen-Version verwenden, falls ihr mehrere Partien ohne sie gespielt habt.
  - ➥ *Mehr dazu findet ihr im Abschnitt VERSION FÜR FORTGESCHRITTENE.*
- Wer von euch zuletzt U-Bahn gefahren ist, wird der Schaffner des ersten Durchgangs.

ÜBERBLICK

Eine Partie wird über vier Durchgänge gespielt. Im Lauf jedes Durchgangs zeichnest du auf deinem Blatt eine U-Bahn-Linie in der Farbe des Buntstiftes, den du gerade in den Händen hältst. Am Ende der Partie habt ihr alle euer eigenes Netz aus 4 Strecken der Tokioter U-Bahn gezeichnet, mit einer Linie in jeder Farbe.

STADTPLAN VON TOKIO

Jedes Blatt zeigt einen Plan von Tokio, auf den ihr eure U-Bahn-Linien zeichnet. Im unteren Punktebereich notiert ihr eure Punktzahlen.

STADTBEZIRKE

Tokio ist in 13 Stadtbezirke aufgeteilt:

- **9 „Hauptbezirke“**, von denen jeder mehrere Stationen enthält,
- und **4 „Randbezirke“**, die in den 4 Ecken der Stadt liegen und nur jeweils eine Station enthalten.

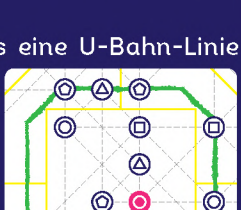
STATIONEN

Es gibt 4 Arten von Stationen. Jede davon wird durch ein Symbol dargestellt:

Quadrat ▲ Dreieck ⬟ Fünfeck ● Kreis

INNERER CITYRING

Auf deiner Karte von Tokio ist bereits eine U-Bahn-Linie eingezeichnet: der innere Cityring, dargestellt durch eine durchgehende grüne Linie. Diese U-Bahn-Linie bildet einen Ring, der 8 Stationen rund um den zentralen Stadtbezirk von Tokio miteinander verbindet. Dieser Ring bringt bestimmte Einschränkungen für den Bau deiner verschiedenen U-Bahn-Linien mit sich, siehe *Bauregeln*.



SPIELABLAUF

In jedem der 4 Durchgänge führt ihr die folgenden Phasen in der folgenden Reihenfolge aus:

1. **Finde deine Start-Station**
2. **Zeichne deine U-Bahn-Linie**
3. **Ermittle die Punkte deiner Linie**
4. **Bereite deine nächste U-Bahn-Linie vor**

1 Finde deine Start-Station

Mach auf deinem Plan von Tokio die Station ausfindig, an der die U-Bahn-Linie beginnt, die du nun baust. Die Station hat dieselbe Farbe wie der Buntstift, den du gerade in der Hand hältst. Alle von euch haben also eine ganz persönliche Start-Station für den laufenden Durchgang.

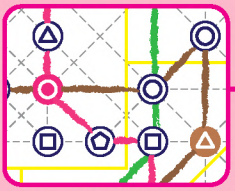
▲ *Start-Station der Person, die im laufenden Durchgang den braunen Buntstift verwendet.*

② Zeichne deine U-Bahn-Linie

Diese Bauphase besteht aus mehreren Runden: mindestens 5 und höchstens 10, je nach aufgedeckten Stationskarten. In jeder Runde zeichnet ihr alle, falls ihr möchtet, mit eurem Buntstift einen Streckenabschnitt ein, um nach und nach eure U-Bahn-Linie zu verlängern.

STRECKENABSCHNITT

Eine U-Bahn-Linie besteht aus mehreren miteinander verbundenen Streckenabschnitten. Als „Streckenabschnitt" gilt jeder Strich, der zwei Stationen direkt miteinander verbindet.



- Der Schaffner dieses Durchgangs mischt die 11 Stationskarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte.
- In jeder Runde zieht der Schaffner die oberste Stationskarte vom Stapel und legt sie offen für alle gut sichtbar aus. Lasst dabei die zuvor gezogenen Karten weiterhin sichtbar. Zeichnet alle gleichzeitig auf eurem Blatt einen Streckenabschnitt ein und befolgt dabei die **Bauregeln** *(siehe S. 7 bis 13)*.
- Sobald der Schaffner die 5. Untergrundkarte aufdeckt (grüner und gelber Hintergrund), endet der laufende Durchgang. Ihr dürft alle einen letzten Streckenabschnitt zeichnen, um eure U-Bahn-Linie mit dem aufgedeckten Symbol zu verbinden.

③ Ermittle die Punkte deiner Linie

Jede U-Bahn-Linie gibt dir Punkte abhängig davon, wie sie durch die verschiedenen Stadtbezirke von Tokio führt. Schreibe die Anzahl der Punkte, die du für deine U-Bahn-Linie erhältst, in deinen Punktebereich (*siehe S. 14*).

④ Bereite deine nächste U-Bahn-Linie vor

(Ignoriert diese Phase im 4. Durchgang!)

Nachdem ihr die Punkte für eure Linie notiert habt, fahrt ihr mit dem Tausch der Buntstifte fort.

- Gib deinen Buntstift an die Person zu deiner Linken weiter, und die Person zu deiner Rechten gibt dir ihren Buntstift.
- ➥ Falls in einer Partie zu zweit oder zu dritt ein unbenutzter Buntstift zu deiner Rechten liegt, nimm diesen stattdessen. Die Person zu deiner Rechten legt den Buntstift, den sie gerade benutzt hat, auf den Tisch zwischen euch beiden.

- Nimm in einer Solopartie einfach den nächsten Buntstift an der Reihe (*siehe **Solo-Variante***).
- Spiele den nächsten Durchgang mit dem Buntstift, den du gerade erhalten hast, und zeichne die U-Bahn-Linie mit der entsprechenden Farbe. Schaffner des neuen Durchgangs wird, wer links vom Schaffner des aktuellen Durchgangs sitzt.

ENDE DER PARTIE

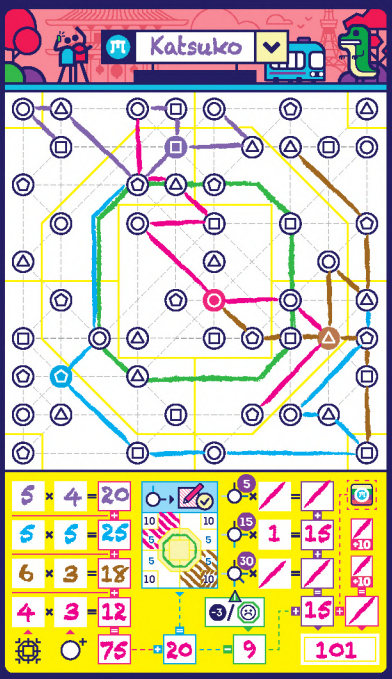
Die Partie endet nach Ablauf des vierten Durchgangs, sobald ihr alle ein Streckennetz von 4 U-Bahn-Linien in allen Farben gezeichnet habt. Fahre fort mit der finalen Berechnung aller Punkte deines Tokioter U-Bahn-Netzes:

- **Punkte aller 4 Linien:** Zähle zunächst die Punkte deiner 4 U-Bahn-Linien zusammen und schreibe diese Summe in das letzte pinke Feld ganz links in deinem Punktebereich.
- **Punkte für deine Touristenstempel-Sammlung:** Zähle die Werte in den entsprechenden Gebieten zusammen und trage die Gesamtpunkte in das blaue Feld in deinem Punktebereich ein (*siehe **Umsteigemöglichkeiten** auf S. 12 bis 13*).
- **Punkteverlust durch den grünen inneren Cityring:** Zähle auf deiner Karte von Tokio die Anzahl der Stationen des grünen Cityrings, die nicht an eine deiner 4 U-Bahn-Linien angeschlossen sind. Multipliziere diese Anzahl von Stationen mit 3 und trage die Summe in das grüne Feld in deinem Punktebereich ein. Diese Punkte musst du bei der Berechnung deines Endergebnisses abziehen. Du kannst auf diese Weise höchstens 24 Punkte (3 Punkte x 8 Stationen) verlieren.
- **Punkte für Umsteigemöglichkeiten:** Das sind die Punkte, die du für alle deine Umsteigemöglichkeiten erhältst, die 3, 4 oder 5 U-Bahn-Linien verbinden (*siehe S. 13*).
  - In deinem ganzen Streckennetz zählst du, wie viele Umsteigemöglichkeiten du für jede der 3 Arten geschaffen hast, und schreibst sie in die entsprechenden Felder.
  - Jede Art von Umsteigemöglichkeit bringt eine bestimmte Anzahl von Punkten:
    - Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 3 Linien bringt 5 Punkte,
    - Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 4 Linien bringt 15 Punkte,
    - Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 5 Linien bringt 30 Punkte.

Zähle die Punkte zusammen, die es für jede Art von Umsteigemöglichkeit gibt, und schreibe die Gesamtzahl in das lila Feld in deinem Punktebereich.

Ermittle dein Endergebnis indem du die Punkte deiner 4 U-Bahn-Linien zu denen deiner Touristenstempel-Sammlung addierst. Ziehe dann alle Punkte ab, die durch den grünen inneren Cityring verloren gehen, und addiere zum Schluss die Punkte deiner Umsteigemöglichkeiten. Schreibe das Ergebnis in das Feld ganz unten rechts in deinem Punktebereich.

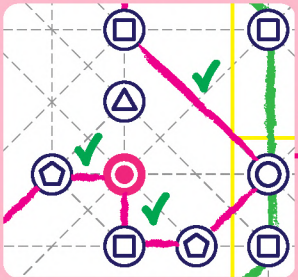
Beispiel: Katsuko hat dank ihrer vier verschiedenfarbigen U-Bahn-Linien insgesamt 75 Punkte erzielt. Außerdem konnte sie in den 4 Durchgängen des Spiels in drei verschiedenen Teilen der Stadt Touristenstempel sammeln. Diese Sammlung brachte ihr insgesamt 20 Punkte ein, die auf ihrer Minikarte angezeigt werden. Es gibt insgesamt 3 Stationen auf dem grünen Cityring, die Katsuko nicht an ihr U-Bahn-Netz anschließen konnte. Also verliert sie 9 Punkte. Schließlich hat sie 1 Umsteigemöglichkeit mit 4 Linien angelegt: Dafür erhält sie 15 Punkte. Am Ende der Partie erhält Katsuko 101 Punkte (75 + 20 – 9 + 15) für ihr gesamtes U-Bahn-Netz in Tokio.

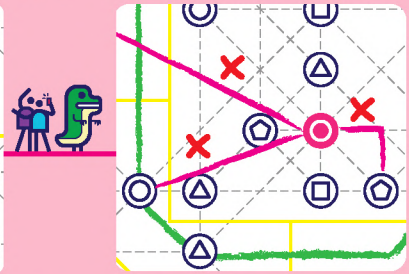


Endstation! Alle Buntstifte abgeben! Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt die Partie und hat Tokios U-Bahn-Netz am erfolgreichsten geplant.
Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die höchste Punktzahl mit einer einzelnen U-Bahn-Linie erzielt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, freut ihr euch gemeinsam, dass ihr mit dieser grandiosen Leistung gemeinsam den Sieg davontragt!

BAUREGELN

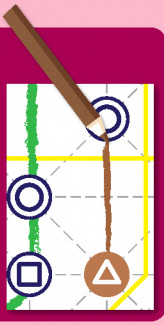
- Einen Streckenabschnitt einzuzeichnen ist immer optional. Falls du in einer Runde keinen Streckenabschnitt einzeichnen kannst oder willst, ignorierst du die aufgedeckte Stationskarte und führst deine U-Bahn-Linie mit der nächsten Stationskarte fort.
- Jeder Streckenabschnitt, den du zeichnest, muss eine gerade Linie sein. Sie folgt **horizontal**, **vertikal** oder **diagonal** den gestrichelten Rasterlinien.





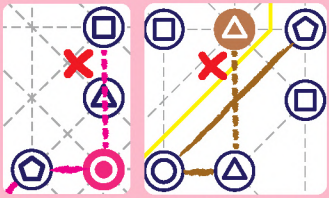
➥ Der erste Streckenabschnitt einer U-Bahn-Linie muss immer die Start-Station mit einer Station verbinden, die dasselbe Symbol hat wie die Karte, die der Schaffner aufgedeckt hat.

Beispiel: Bunta spielt seinen ersten Durchgang mit dem braunen Stift. Seine Start-Station ist die mit dem braunen Dreieck. Die Stationskarte, die der Schaffner umdreht, zeigt einen Kreis. Bunta entscheidet sich dafür, einen Abschnitt seiner U-Bahn-Linie zu zeichnen, der von seiner Start-Station zum Kreis-Symbol oben verläuft.

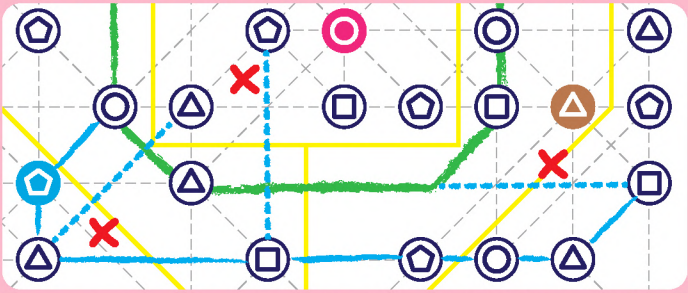


➥ Jeder folgende Streckenabschnitt kann von einem der Enden der aktuellen U-Bahn-Linie aus gezeichnet werden. Er muss dabei zu einer Station mit dem Symbol, das auf der gerade aufgedeckten Stationskarte zu sehen ist, führen.
Ausnahme: siehe **Stationskarten - Weiche**.

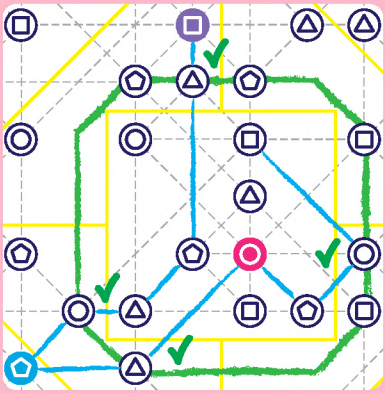
- Jeder deiner Streckenabschnitte muss immer zwei Stationen miteinander verbinden, ohne eine andere Station zu durchqueren oder einen anderen Streckenabschnitt zu kreuzen.



- **Grüner innerer Cityring:** Da der grüne innere Cityring bereits auf deiner Karte von Tokio vorhanden ist, kannst du keinen neuen Streckenabschnitt zeichnen, der diesen Ring kreuzt.

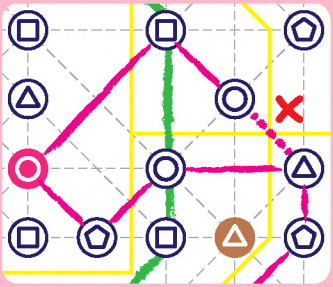


Du musst also mit einer der 8 Stationen dieser grünen Linie verbunden sein, um deine aktuelle U-Bahn-Linie in den zentralen Stadtbezirk hinein oder aus ihm heraus verlängern zu können.

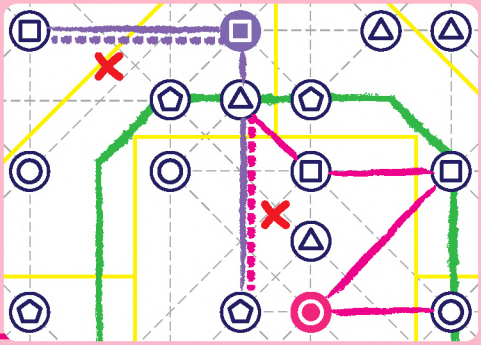


- **Start-Stationen**: Obwohl du hier mit der Konstruktion deiner U-Bahn-Linie beginnst, gelten diese 4 Stationen als normale Stationen. Du darfst sie auch als Stationen der Linien in den anderen Farben verwenden, sobald der Schaffner das entsprechende Symbol aufdeckt.

- Du kannst deine U-Bahn-Linie nicht wieder über eine Station führen, die in dieser Linie schon einmal genutzt wurde.



- Du kannst nicht mehrere Streckenabschnitte zwischen den selben Stationen zeichnen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist das Aufdecken einer **Joker-** und **Doppelgleis-Karte**: siehe **Stationskarten**.



STATIONSKARTEN

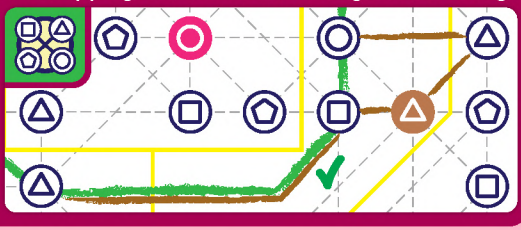
Joker und Doppelgleis-Karte

➥ In der Runde, in der dieses Symbol auf der vom Schaffner aufgedeckten Karte zu sehen ist, dürft ihr alle frei entscheiden, zu welchem Stations-Symbol ihr euren nächsten Streckenabschnitt zeichnet.

➥ Außerdem hat jede Jokerkarte ein Doppelgleis-Symbol. Die Verwendung des Doppelgleis-Symbols ist optional, es steht euch frei, es zu verwenden oder nicht. Mit diesem Symbol darfst du deinen Streckenabschnitt neben einem bestehenden Streckenabschnitt zwischen 2 Stationen zeichnen, auch neben einem Streckenabschnitt des grünen inneren Cityrings und sogar neben einer Kurve.

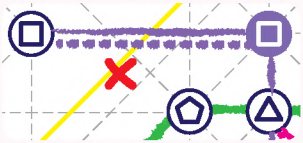
Beispiel: Hitomi zeichnet mit einem Jokersymbol ihren neuen Streckenabschnitt vom Quadrat bis zum Dreieck-Symbol unten links auf dem inneren Cityring.

Dazu wählt sie das Doppelgleis, das es ihr ermöglicht, entlang dieser grünen U-Bahn-Linie zu gehen und die gewünschte Dreieck-Station zu erreichen.



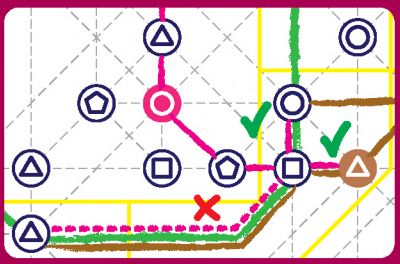
Achtung: Die Doppelgleise, die du erstellen darfst, müssen unterschiedliche Farben haben. Mit anderen Worten: Du kannst kein Doppelgleis zwischen zwei Stationen mit demselben farbigen Stift zeichnen.

Außerdem darfst du maximal 2 Streckenabschnitte zwischen 2 Stationen zeichnen. Du kannst keine weiteren Streckenabschnitte zeichnen, unabhängig von ihrer Farbe.



Beispiel: In einem späteren Durchgang möchte Hitomi die Option «Doppelgleis» nutzen, die durch den aufgedeckten Joker und die Doppelgleis-Karte angezeigt wird. Sie kann den neuen pinken Streckenabschnitt, der durch die gestrichelte Linie gezeigt wird, nicht zeichnen.

Stattdessen kann sie ein Doppelgleis zeichnen, das von der Quadrat-Station bis zur darüber liegenden Kreis-Station oder bis zur Dreieck-Station auf der rechten Seite führt.



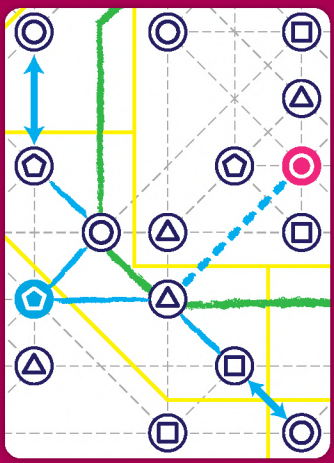
Weichen-Symbol: In der Runde, in der die Weichen-Karte aufgedeckt wird, deckt der Schaffner zusätzlich die nächste Karte des Stapels auf. Diese wird neben die Weichen-Karte gelegt. Die Kombination dieser beiden Karten ermöglicht es euch, den neuen Streckenabschnitt an jeder beliebigen, bereits auf der Linie liegenden Station anzuzeichnen.
Diese Karte ermöglicht also, eine zusätzliche Abzweigung an die U-Bahn-Linie anzuzeichnen. Bis zum Ende des laufenden Durchgangs kannst du die folgenden Streckenabschnitte auch an diese Abzweigung zeichnen.

Sonderfall: Deckt der Schaffner die Weichen-Karte in der ersten oder zweiten Runde eines Durchgangs auf, kann ihr Effekt nicht genutzt werden.

Beispiel :
Der Schaffner zieht die Weichen-Karte. Er deckt außerdem sofort die nächste Stations-Karte auf.

Diese Karte zeigt das Kreis-Symbol. Yasuhide könnte seiner blauen U-Bahn-Linie einen neuen Streckenabschnitt hinzufügen, der entweder zu einem der beiden Kreis-Symbole führt, wie durch die entsprechenden blauen Doppelpfeile angezeigt.

Aber er nutzt lieber den Effekt der Weichen-Karte: Er wählt eine Zwischenstation, in diesem Fall eine Dreiecks-Station, um sie mit dem Kreis rechts oberhalb zu verbinden, hier mit der gestrichelten Linie eingezeichnet.

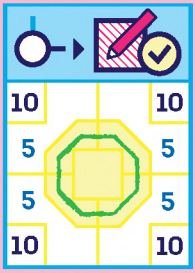


UMSTEIGEMÖGLICHKEITEN

Ab dem zweiten Durchgang und bis zum Ende der Partie habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, mehrere U-Bahn-Linien mit derselben Station zu verbinden. So entstehen Umsteigemöglichkeiten.

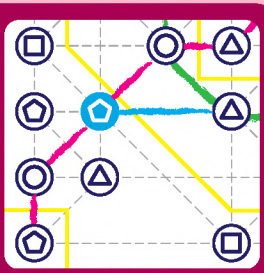
Umsteigemöglichkeiten und Touristenstempel-Sammlung
Falls du eine Umsteigemöglichkeit erstellst, kann sie dir Punkte für deine Touristenstempel-Sammlung einbringen, je nach Bezirk, in dem du sie erstellst.

Der Miniplan der Stadt Tokio in deinem Wertungsbereich zeigt dir, wie viele Punkte du je nach Bezirk sammeln kannst.

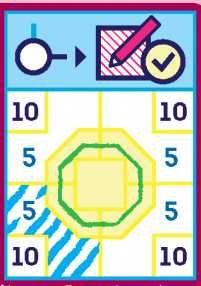


- Wann immer du eine neue Umsteigemöglichkeit erstellst, gibst du sofort an, in welchem Stadtbezirk sie sich befindet.
  - Falls sie sich in einem der 5 Stadtbezirke im Zentrum der Stadt befindet, bringt sie keine Punkte für deine Touristenstempel-Sammlung. Das Stadtzentrum von Tokio ist bereits weltbekannt!
  - Falls sie in einem der 8 Stadtbezirke in der Umgebung der Stadt liegt, bringt sie dir Punkte für deine Touristenstempel-Sammlung. Male auf deinem Miniplan sofort den Stadtbezirk aus, in dem du diese Umsteigemöglichkeit erstellt hast. So wächst deine Touristenstempel-Sammlung und bringt dir am Ende der Partie Punkte.

Beispiel: Zu Beginn des zweiten Durchgangs beginnt Bunta mit dem Bau seiner blauen U-Bahn-Linie. Er zeichnet seinen ersten Streckenabschnitt vom blauen Fünfeck bis zur Dreieck-Station, die sich auf der rechten Seite befindet. Da Bunta mit seiner pinken U-Bahn-Linie bereits im vorherigen Durchgang durch diese Fünfeck-Station gekommen ist, erstellt er an dieser Fünfeck-Station sofort eine neue Umsteigemöglichkeit.



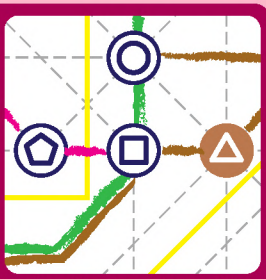
Da diese Umsteigemöglichkeit in einem der 8 Stadtbezirke in der Umgebung der Stadt liegt, bringt sie Punkte für seine Touristenstempel-Sammlung. Bunta malt diesen Stadtbezirk sofort auf seinem Miniplan aus.
Hinweis: Die Umsteigemöglichkeit zwischen der blauen und der grünen Linie des Cityrings an der Dreieck-Station zählt nicht zu seiner Touristenstempel-Sammlung, da sich diese Station in einem der 5 inneren Stadtbezirke befindet.



Achtung: Sobald du einen Stadtbezirk auf deinem Miniplan ausgemalt hast, bringen dir Umsteigemöglichkeiten, die du später in diesem Bezirk erstellst, keine zusätzlichen Punkte für deine Touristenstempel-Sammlung.

Umsteigemöglichkeiten, die 3 oder mehr U-Bahn-Linien miteinander verbinden: Während der 4 Durchgänge kannst du Umsteigemöglichkeiten erstellen, die 3, 4 oder sogar 5 Linien (inkl. dem bestehenden grünen Cityring) miteinander verbinden. Für alle diese Verbindungen erhältst du am Ende des Spiels zusätzliche Punkte, je nachdem, wie viele U-Bahn-Linien mit ihnen verbunden sind. Siehe **Punkte für Umsteigemöglichkeiten** *(siehe 5)*.

Beispiel: In einem Durchgang verbindet Hitomi ihre pinke U-Bahn-Linie von der Fünfeck-Station bis zur Quadrat-Station, die sie bereits in einem früheren Durchgang mit ihrer braunen U-Bahn-Linie verbunden hat. Da diese Station auch mit der grünen Cityring-Linie verbunden ist, hat Hitomi eine Umsteigemöglichkeit mit 3 U-Bahn-Linien geschaffen, für die sie am Ende der Partie 5 Punkte erhält. In den folgenden Durchgängen kann sie auch versuchen, weitere U-Bahn-Linien mit dieser Station zu verbinden, um mehr Punkte zu erhalten.



PUNKTE FÜR DEINE U-BAHN-LINIE

Zähle zunächst die Zahl der verschiedenen Stadtbezirke, durch die deine U-Bahn- Linie führt: Schreibe die Anzahl der Stadtbezirke in das entsprechende Feld.

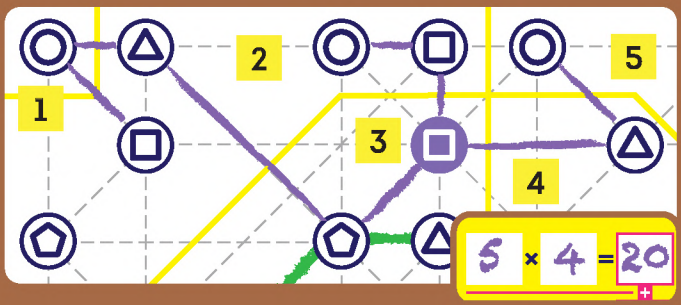
Denke daran: Die Stadt Tokio ist in 13 unterschiedliche Stadtbezirke aufgeteilt, 9 Hauptbezirke und 4 Randbezirke.

Ermittle dann den Stadtbezirk, in dem deine U-Bahn-Linie die meisten Stationen anfährt. Schreibe die Anzahl dieser Stationen in das entsprechende Feld.

Berechne die Gesamtpunkte deiner U-Bahn-Linie. Multipliziere dazu die Zahl der unterschiedlichen Stadtbezirke, durch die diese Linie führt, mit der größten Anzahl von Stationen, die diese Linie innerhalb eines Stadtbezirks durchquert.

Beispiel: Katsuko ist mit ihrer lila U-Bahn-Linie durch 5 verschiedene Stadtbezirke gefahren. Auf dieser Linie hat der Stadtbezirk mit den meisten Stationen, die von der Linie durchquert werden, 4 Stationen.

Katsuko erhält insgesamt 20 Punkte (5 × 4) für ihre lila Linie.



VERSION FÜR FORTGESCHRITTENE

Zusätzlich zu den Grundregeln könnt ihr **Next Station Tokyo** auch in der Version für Fortgeschrittene spielen. Ihr fügt entweder die Gemeinsamen Ziele oder die speziellen Stationskarten hinzu, oder ihr nutzt beide Kartensets!

Gemeinsame Ziele (5 Karten)

VORBEREITUNG

- Baut das Spielmaterial wie in den Grundregeln beschrieben auf.
- Mischt dann verdeckt die 5 Gemeinsamen Ziele, zieht 2 davon und legt sie offen neben den Stapel mit den Stationskarten. Legt die nicht verwendeten Karten in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF

Die 2 Gemeinsamen Ziele liegen während der gesamten Partie offen aus. Sie geben zwei verschiedene Ziele vor, die ihr im Lauf der 4 Durchgänge erreichen könnt. Jedes dieser Ziele gibt dir am Ende der Partie 10 zusätzliche Punkte, falls du es erfüllt hast.

Beschreibung der Gemeinsamen Ziele:

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass du mindestens 4 Touristenstempel in der Stadt sammelst.

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass du eine Station mit Umsteigemöglichkeit erstellst, durch die mindestens 4 verschiedene U-Bahn-Linien führen.

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass du es mit allen Stationen der grünen Cityring-Linie verbindest.

13

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass es mit mindestens einer Station in jedem Stadtbezirk verbunden ist.

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass du es mit allen 8 Stationen im zentralen Stadtbezirk verbindest.

8

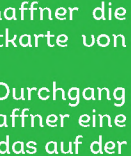
SCHLUSSWERTUNG

- Markiere bei der Schlusswertung für jedes Gemeinsame Ziel, das du erreicht hast, ein „+10“-Feld in deinem Punktebereich.
- Füge dann 10 Punkte pro erreichtem Ziel zu deinem Endergebnis hinzu.

Spezielle Stationen: 4 Symbolkarten (blau) und 4 Effektkarten (orange)

VORBEREITUNG

- Baut das Spielmaterial wie in den Grundregeln beschrieben auf.
- Mischt dann die 4 Symbolkarten (blau), und legt sie als verdeckten Stapel neben die Stationskarten.
- Mischt die 4 Effektkarten (orange), und legt sie als verdeckten Stapel rechts neben die Symbolkarten.



SPIELABLAUF

- Zu Beginn jedes Durchgangs deckt der Schaffner die oberste Symbolkarte und die oberste Effektkarte von ihren jeweiligen Stapeln auf.
- Diese beiden Karten sind für den aktuellen Durchgang miteinander verknüpft: Wann immer der Schaffner eine Stationskarte mit demselben Symbol aufdeckt, das auf der blaue Karte abgebildet ist, dürft ihr den auf der orange Karte abgebildeten Spezialeffekt nutzen, um den entsprechenden Streckenabschnitt in diesem Durchgang zu zeichnen.

Beispiel: Zu Beginn eines Durchgangs ist die aufgedeckte Symbolkarte der Kreis und die aufgedeckte Effektkarte ist das Weichen-Symbol. Wann immer der Schaffner in diesem Durchgang eine Stationskarte mit dem Kreis-Symbol aufdeckt, dürft ihr euren Streckenabschnitt in dieser Runde als Weiche zeichnen, wie durch die orange Effektkarte angezeigt.

- Alle Effekte sind optional: Es steht euch frei, sie zu nutzen oder nicht, sobald die entsprechende Stationskarte vom Schaffner aufgedeckt wird.
- Außerdem gilt der Effekt einer orange Karte nicht, falls der Schaffner eine Jokerkarte aufdeckt.

Beschreibung der orange Effektkarten:

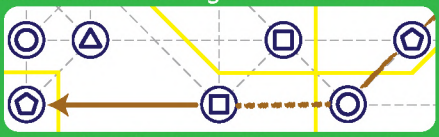
Weichen-Karte: Wann immer der Schaffner eine Stationskarte mit demselben Symbol wie auf der blaue Karte aufdeckt, dürft ihr diese Stationskarte so behandeln, als ob sie ein Weichen-Symbol hätte.

Joker und Doppelgleis-Karte: Wann immer der Schaffner eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blaue Karte aufdeckt, dürft ihr diese Stationskarte so behandeln, als wäre sie ein Joker und Doppelgleis-Karte.

Verlängerung: Wann immer der Schaffner eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blaue Karte aufdeckt, zeichnet ihr zunächst ganz normal euren entsprechenden Streckenabschnitt. Dann dürft ihr direkt nach dem ersten Streckenabschnitt einen zweiten Streckenabschnitt zeichnen. Dieser zweite Streckenabschnitt muss so gezeichnet werden, dass er unmittelbar eine weitere erreichbare Station verbindet, unabhängig von deren Symbol. Er muss einer geraden Linie folgen, die genau in die gleiche

Richtung verläuft wie der erste gezeichnete Streckenabschnitt, wobei die Bauregeln stets zu beachten sind.

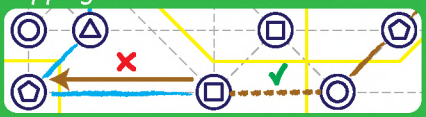
Beispiel: Zu Beginn eines Durchgangs ist das Quadrat-Symbol mit der Verlängerung kombiniert. In diesem Durchgang deckt der Schaffner eine Stationskarte mit dem Quadrat-Symbol auf. Yasuhide zeichnet einen Streckenabschnitt, um die Kreis-Station mit der Quadrat-Station auf ihrer linken Seite zu verbinden: Dieser erste Streckenabschnitt wird durch gestrichelte Linien dargestellt.

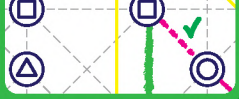


Dann beschließt er, den Effekt der Verlängerungskarte zu nutzen. Yasuhide zeichnet einen zweiten Streckenabschnitt. Dieser folgt einer geraden Linie vom ersten Streckenabschnitt, um die nächste erreichbare Station in dieser Richtung zu verbinden, die hier eine Fünfeck-Station ist: Dieser zweite Streckenabschnitt wird durch einen einzelnen Pfeil dargestellt.

- Falls du in dieser Runde keinen Streckenabschnitt gezeichnet hast, kannst du den Effekt der Verlängerung nicht nutzen
- Falls keine weitere Station auf einer geraden Linie von deinem ersten Streckenabschnitt aus erreichbar ist, kannst du diesen Effekt nicht nutzen.
- **Achtung**: Falls du den Effekt Verlängerung nutzt, kannst du ihn nicht verwenden, um ein Doppelgleis zu erstellen.

Die beiden Beispiele unten zeigen, dass es möglich ist, einen ersten Streckenabschnitt zu einer Quadrat-Station zu zeichnen, die durch gestrichelte Linien dargestellt wird. Die als Pfeil dargestellte Verlängerung ist hier jedoch nicht möglich, da du kein Doppelgleis erstellen kannst.

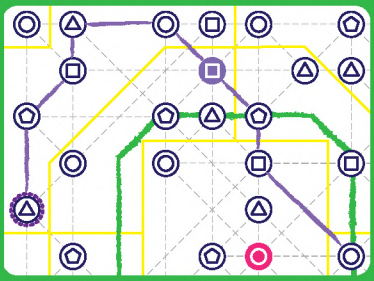




Doppelstation: wann immer der Schaffner eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blaue Karte aufdeckt, zeichnet ihr zunächst ganz normal den entsprechenden Streckenabschnitt. Dann dürft ihr die Station, die ihr gerade verbunden habt, mit einer gestrichelten Linie einkreisen: Das zeigt an, dass sie bei der Wertung am Ende des Durchgangs als 2 Stationen zählt, statt als eine.

Beispiel: Zu Beginn eines Durchgangs ist das Dreieck-Symbol mit dem Effekt Doppelstation verbunden.

In diesem Durchgang deckt der Schaffner eine Stationskarte mit dem Dreieck-Symbol auf. Hitomi zeichnet einen Streckenabschnitt, um die Fünfeck-Station mit der Dreieck-Station unten zu verbinden.



Sie beschließt, den Effekt der Doppelstation zu nutzen: Hitomi umkreist diese Dreieck-Station, die bei der Wertung ihrer Linie nun als 2 statt einer gezählt wird. Am Ende dieses Durchgangs kann Hitomi durch den Effekt der Doppelstation insgesamt 6 statt 5 Stationen, die mit dieser Linie verbunden sind, im betreffenden Stadtbezirk werten.

Sie erhält insgesamt 30 Punkte durch ihre lila Linie (30 = 5 × 6).

↳ **Achtung**, der Bonus für die Doppelstation gilt nur für die Linie, die du in diesem Durchgang baust. Er zählt nicht doppelt für Linien, die diese Station in zukünftigen Durchgängen passieren.

ENDE EINES DURCHGANGS

Legt am Ende jedes Durchgangs die aufgedeckten blaue und orange Karten ab. Deckt dann neue Karten für den nächsten Durchgang auf, wie oben beschrieben: Ihr werdet also alle 4 Symbolkarten und alle 4 Effektkarten während einer Partie verwenden.

KOMPATIBILITÄT mit dem Spiel Next Station London

Es ist möglich, die fortgeschrittenen Module von **Next Station London** oder **Next Station Tokyo** folgendermaßen zu kombinieren:

- Ihr könnt **Next Station Tokyo** entweder mit den Spezialfähigkeiten der Buntstifte aus dem Spiel **Next Station London** spielen. Dazu wendet ihr die Regeln für die Spezialfähigkeiten der Buntstifte an, die in der Anleitung von **Next Station London** beschrieben sind.
- Oder ihr könnt **Next Station London** mit den speziellen Stationskarten aus **Next Station Tokyo** spielen. Diese Karten sind auch mit dem Stadtplan von London kompatibel: Es gelten die Regeln für besondere Stationskarten, wie sie in der Anleitung von **Next Station Tokyo** beschrieben sind.

- In jedem Fall empfehlen wir, die Module „spezielle Stationskarten“ und „Spezialfähigkeiten der Buntstifte“ nicht gleichzeitig zu verwenden.
- **Achtung**: Ihr könnt die Karten mit den gemeinsamen Zielen nicht zwischen den beiden Spielen austauschen, denn jedes Ziel bezieht sich auf die entsprechende Stadtkarte.

SOLO-VARIANTE

Du kannst **Next Station Tokyo** auch als Solo-Variante spielen.

VORBEREITUNG

- Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge in deinen Spielbereich.
  - Falls du möchtest, kannst du die Solo-Variante zusätzlich mit den **Gemeinsamen Zielen**, den speziellen **Stationskarten** oder beidem spielen. Baue jedes dieser Module wie oben beschrieben auf.

SPIELABLAUF

Alle Regeln sind identisch mit den Grundregeln.

Die Reihenfolge, in der die Buntstifte in deinem Spielbereich ausliegen, zeigt dir an, in welcher Reihenfolge du deine U-Bahn-Linien zeichnen wirst.

Dein Ziel ist es, das optimale Liniennetz zu erschaffen und eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Der Dank des Kaisers ist dir sicher!

SCHLUSSWERTUNG

Falls du mit den **Gemeinsamen Zielen**, mit den **Spezialfähigkeiten** oder beidem spielst, ziehe 10 Punkte für jedes verwendete Modul von deinem Endergebnis ab.

blueorangegames.eu/en/games/nextstationtokyo/#downloads

< 70	ENDSTATION! Alle aussteigen! Krempel die Ärmel hoch und schlaf nicht zwischen den Stationen ein!
71 < ... < 85	Sag mal, hast du dich unterwegs im Tunnel geirrt? Versuch's nochmal und stelle die Weichen richtig!
86 < ... < 100	Geht doch! Dein Projekt ist auf einem guten Weg! Mach so weiter, dann leitest du vielleicht bald das Team!
101 < ... < 115	Du kannst ordentlich anpacken! Es macht Spaß, so viele zufriedene Fahrgäste zu sehen. Du bist fast am Ziel.
116 < ... < 130	Dich hält niemand auf! Der Kaiser wird dich sicherlich engagieren, um das Streckennetz zu erweitern. BRAVO!
> 130	Du kennst das U-Bahn-Netz von Tokio wie deine Westentasche! Du bist wirklich der Experte! HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

Deutsche Übersetzung: Malte Kühle, unterstützt von Philipp Kühnl für The Geeky Pen

blue orange™
Hot Games Cool Planet