



8+



1-4



25 min



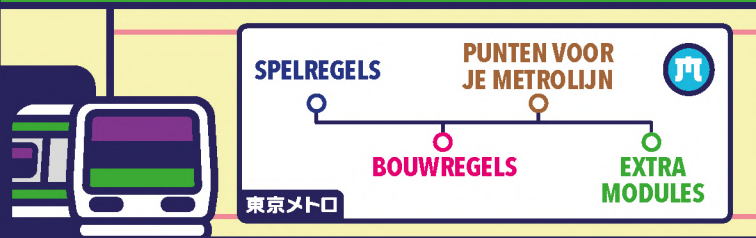
SPELREGELS



NEXT STATION TOKYO™

De stad Tokio heeft je nodig om een nieuw metronetwerk aan te leggen!

Blijf zo goed mogelijk verbonden met de centrale groene luslijn. Optimaliseer je overstappen en verzamel zoveel mogelijk Toeristenzegels in de stad!



SPELMATERIAAL

- 1 scheurblok met kaarten van Tokio
- 4 verschillende kleurpotloden: paars, blauw, roze en bruin
- 11 Stationskaarten: 6 Straatkaarten (roze achtergrond) en 5 Metrokaarten (groene en gele achtergrond)
- 5 Gezamenlijke Doelkaarten
- 8 Speciale Stationskaarten: 4 Symboolkaarten en 4 Effectkaarten



SPELREGELS



DOEL VAN HET SPEL

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

SPELVOORBEREIDING

- Elke speler neemt 1 kaart van Tokio en 1 kleurpotlood en legt deze onderdelen voor zich neer.
- Leg in een spel met **3 spelers** het resterende potlood tussen twee van de spelers. Dit potlood wordt later in het spel gebruikt.
- Leg in een spel met **2 spelers** 1 van de 2 resterende potloden links van elke speler. Deze potloden worden later in het spel gebruikt.
- Volg voor het solospel de instructies aan het einde van deze handleiding, in het gedeelte **SOLOVARIANT**.
- Als dit je eerste spelletje is, raden we je aan de 5 Gezamenlijke Doelkaarten en de 4 Speciale Stationskaarten in de doos te laten. Ze kunnen in latere spelletjes worden toegevoegd voor meer uitdaging, nadat je eerst verschillende spelletjes zonder deze kaarten hebt gespeeld. Zie **EXTRA MODULES**.
- De speler die als laatste de metro heeft genomen, is tijdens de eerste ronde de werfleider.

SPELOVERZICHT

Het spel verloopt over 4 rondes. In elke ronde tekenen alle spelers de specifieke metrolijn in de kleur van hun potlood op hun kaart. Aan het einde van het spel hebben alle spelers hun eigen netwerk van 4 metrolijnen in de stad Tokio getekend: 1 metrolijn van elke kleur.



KAART VAN TOKIO

Elk blad toont de stad Tokio - waar je je metrolijnen tekent - en een scorezone waar je je gescoorde punten noteert.

WIJKEN

De stad Tokio is opgedeeld in 13 wijken:

- 9 centrumwijken, elk met meerdere metrostations
- 4 buitenwijken, in de vier uithoeken van de stad, elk met 1 metrostation.

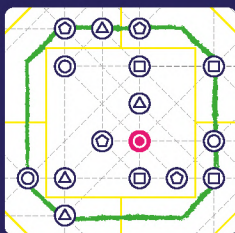
STATIONS

Er zijn 4 soorten stations, die elk een eigen symbool hebben:

- Vierhoek
- ▲ Driehoek
- ⬠ Vijfhoek
- Cirkel

CENTRALE LUSLIJN

Op je kaart van Tokio staat al 1 metrolijn voorgedrukt: deze doorlopende groene lijn is de centrale lijn van de stad. Deze metrolijn vormt een lus, die 8 stations in de centrumwijk van Tokio met elkaar verbindt. Deze lus zorgt voor beperkingen bij de aanbouw van je verschillende metrolijnen: zie *Bouwregels*.



SPELVERLOOP

Voer tijdens elk van de 4 spelrondes deze 4 fases in volgorde uit:

- 1 Zoek je vertrekstation
- 2 Bouw je metrolijn
- 3 Scoor punten voor je metrolijn
- 4 Bereid je voor om aan de volgende metrolijn te bouwen

1 Zoek je vertrekstation

Zoek je vertrekstation op je kaart van Tokio (waar jouw metrolijn zal beginnen). Dit station heeft dezelfde kleur als het potlood dat je deze ronde gebruikt. Elke speler beschikt iedere ronde over een eigen vertrekstation.

▲ Vertrekstation voor de speler die deze ronde het *bruine potlood* gebruikt.

2 Bouw je metrolijn

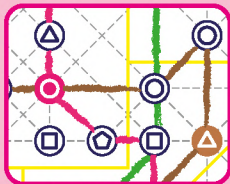
Deze bouwfase bestaat uit meerdere (5 tot 10) beurten, afhankelijk van de Stationskaarten die worden omgedraaid. Elke beurt mogen de spelers met hun kleurpotlood een segment van hun metrolijn tekenen. Op die manier breiden ze langzaam hun netwerk uit.

SEGMENTEN VAN EEN METROLIJN

Een metrolijn bestaat uit verschillende segmenten die aan elkaar gekoppeld zijn. Een segment is een streep die 2 stations rechtstreeks met elkaar verbindt.

De werfleider van de huidige ronde schudt de 11 Stationskaarten en legt ze in een gedekte stapel in het midden van de tafel.

Elke beurt draait de werfleider de bovenste Stationskaart van de stapel om. Leg de kaart in het midden van het speelveld, zodat deze kaart en alle eerder omgedraaide kaarten zichtbaar zijn. Alle spelers tekenen nu gelijktijdig een segment. Ze moeten hierbij de **bouwregels** respecteren (*zie pagina's 7-13*).



Zodra de werfleider de 5^{de} Metrokaart (groene en gele achtergrond) omdraait, geeft dit het einde van deze ronde aan. De spelers mogen dan een laatste segment van hun metrolijn tekenen, en hun metrolijn verbinden met een station met het symbool op deze laatste kaart.

3 Scoor punten voor je metrolijn

Elke metrolijn scoort punten, afhankelijk van de route die hij volgt door de verschillende wijken van Tokio. Noteer het aantal punten dat je voor je metrolijn scoort in je scorezone (*zie pagina 14*).

4 Bereid je voor om aan de volgende metrolijn te bouwen

(Sla deze fase over aan het einde van de 4^e ronde!)

Nadat je de punten voor je metrolijn hebt gescoord, moet je van potlood wisselen.

Geef je potlood door aan de speler links van je, en ontvang het potlood van de speler rechts van je.

➡ In een spel met 2 of 3 spelers: neem het ongebruikte potlood dat rechts van je ligt. De speler rechts van je legt het potlood dat hij of zij zonet heeft gebruikt tussen jullie op tafel.

➡ Neem in een solospel gewoon het volgende potlood, in volgorde (*zie Solovariant*).

- Speel in de nieuwe ronde met het potlood dat je zojuist hebt genomen, en teken hiermee een nieuwe metrolijn in deze kleur. De speler links van de vorige werfleider wordt deze ronde de nieuwe werfleider.

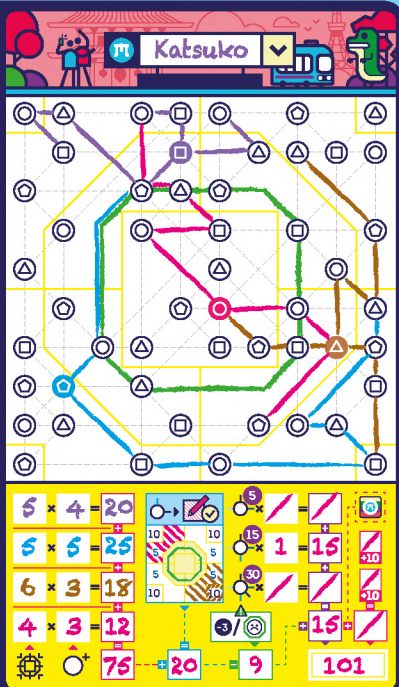
EINDE VAN HET SPEL

Als aan het einde van de 4^e ronde alle spelers hun netwerk van 4 metrolijnen in verschillende kleuren hebben getekend, is het spel afgelopen. Tel de punten die je voor je metronetwerk van Tokio hebt 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 onderste roze veld van je scorezone, links onderaan.
- **Punten voor je verzameling Toeristenzegels:** zoek alle wijken die je tijdens het spel hebt aangeduid op je minimap voor Toeristenzegels. Tel de waardes in de relevante gebieden bij elkaar op en noteer het totaal in het blauwe veld van je scorelijn (*zie Overstappen op pagina's 12 en 13*).
- **Punten die je verliest voor je groene centrale luslijn:** tel op je kaart van Tokio het aantal stations in de groene luslijn die niet met minstens 1 van je 4 metrolijnen verbonden zijn. Vermenigvuldig dit aantal met 3 en noteer het totaal in het groene veld van je scorelijn. Bij de berekening van je eindscore verlies je deze punten. Je kunt hierdoor maximaal 24 punten verliezen (3 punten x 8 stations).
- **Punten voor Overstapstations:** Scoor punten voor al je Overstapstations die 3, 4 of 5 metrolijnen met elkaar verbinden (*zie pagina 13*).
 - Tel de Overstapstations van elke soort in je hele netwerk, en noteer dit aantal in de overeenkomstige velden.
 - Vermenigvuldig dit aantal met de punten die je voor elke soort scoort:
 - ➡ elk Overstapstation met 3 verbonden lijnen levert 5 punten op,
 - ➡ elk Overstapstation met 4 verbonden lijnen levert 15 punten op,
 - ➡ elk Overstapstation met 5 verbonden lijnen levert 30 punten op,
 - Tel de punten die je voor elk Overstapstation scoorde bij elkaar op en noteer dit totaal in het overeenkomstige paarse veld van je scorelijn.

Bereken je eindscore door de punten voor je 4 metrolijnen en de punten voor je Toeristenzegels bij elkaar op te tellen, en de strafpunten voor de groene centrale luslijn van dit totaal af te trekken. Tel tot slot de punten voor je Overstapstations hierbij op. Noteer je eindscore in het veld rechts onderaan je scorezone.

Voorbeeld: met behulp van haar 4 metrolijnen in verschillende kleuren scoorde Katsuko in totaal 75 punten. Bovendien wist ze gedurende de 4 rondes van het spel Toeristenzegels te verzamelen in 3 verschillende delen van de stad. Deze verzameling levert haar in totaal 20 punten op, zoals aangegeven op haar minimap. In totaal zijn er 3 stations op de groene luslijn die Katsuko niet kon verbinden met haar metronetwerk. Hierdoor verliest ze 9 punten. Tot slot bouwde ze 1 Overstapstation dat 4 lijnen verbindt. Hiervoor scoort ze 15 punten. Aan het einde van het spel scoort Katsuko 101 punten voor haar metronetwerk (75 + 20 - 9 + 15).

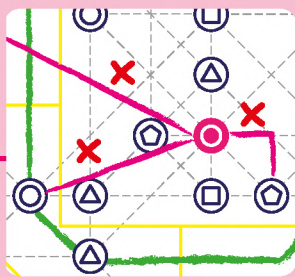
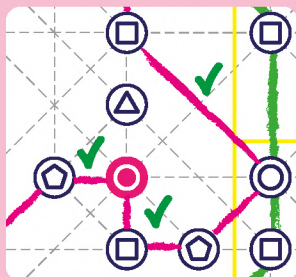


De speler met de hoogste score wint het spel en wordt uitgeroepen tot beste metroplanner van Tokio.

Bij een gelijkspel wint de speler met de metrolijn die de meeste punten scoorde. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze briljante metroplanners de overwinning!

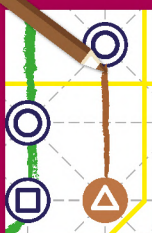
BOUWREGELS

- De spelers zijn nooit verplicht een segment te tekenen. Als je tijdens een beurt geen segment kunt of wilt tekenen, dan mag je de zonet omgedraaide Stationskaart negeren en op de volgende kaart wachten.
- Elk segment dat je tekent, moet een enkele, rechte streep zijn die de grijze lijnen op de kaart **horizontaal**, **verticaal** of **diagonaal** volgt.



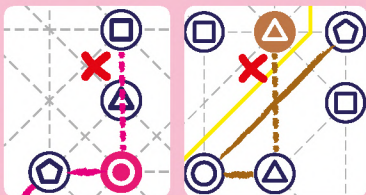
- Het 1e segment van een metrolijn moet altijd starten bij het vertrekstation. Je moet het verbinden met een station dat overeenkomt met het symbool op de kaart die door de werfleider werd omgedraaid.

Voorbeeld: Bunta speelt in de 1^e ronde met het bruine potlood. Hij vertrekt in het bruine, Driehoekige station. De Stationskaart die de werfleider omdraaide, vertoont een Cirkel. Bunta kiest ervoor een segment van zijn metrolijn te tekenen vanuit zijn vertrekstation naar het Cirkelvormige station erboven.

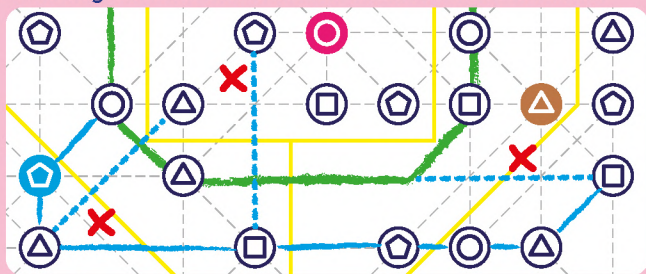


- Elk toekomstig segment moet starten vanuit een van de uiteindes van je metrolijn. Het moet aansluiten op een station met het symbool op de nieuwe kaart die door de werfleider werd omgedraaid. Uitzondering: zie **Stationskaarten - Spoorwissel**.

• Een segment moet altijd 2 stations met elkaar verbinden, zonder door een ander station te gaan. Bovendien mag het segment de huidige metrolijn of andere bestaande metrolijnen niet doorkruisen.

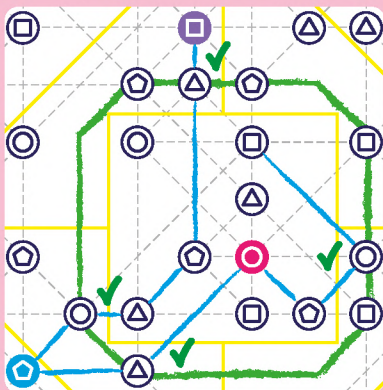


• **Groene centrale luslijn:** omdat de groene centrale luslijn al voorgedrukt staat op je kaart van Tokio, mag je geen nieuwe segmenten tekenen die deze lus doorkruisen.



Om je huidige metrolijn uit te breiden van of naar de centrumwijk van de stad, moet je hem dus met 1 van de 8 stations op deze groene lijn verbinden.

• **Vertrekstations:** de 4 onderstaande stations vertegenwoordigen de startpunten voor de verschillende metrolijnen aan het begin van elke ronde, maar je mag ze ook gebruiken als normale stations.



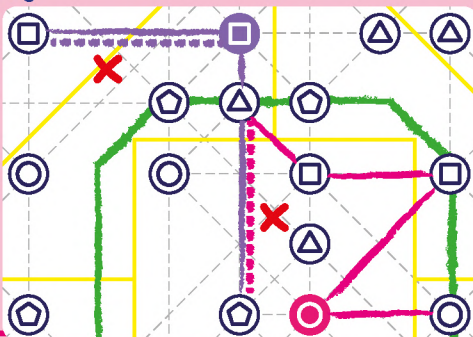
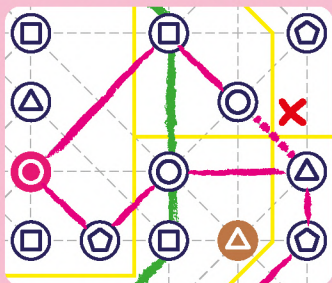
Dit betekent dat het mogelijk is om andere metrolijnen op deze stations aan te sluiten als de werfleider een kaart met het overeenkomstige symbool omdraait.



• Je mag nooit terugkeren naar een station dat al deel uitmaakt van dezelfde metrolijn.

• Je mag nooit meer dan 1 segment tekenen dat tussen dezelfde 2 stations loopt.

De enige uitzondering op deze regel ontstaat als er een kaart met een Joker en een Dubbel Spoor onthuld wordt: zie Stationskaarten.



STATIONSKAARTEN

Joker en Dubbel Spoor

➔ Als de kaart die deze beurt werd omgedraaid dit symbool vertoont, mogen alle spelers zelf het symbool kiezen waarmee ze het nieuwe segment van hun metrolijn willen verbinden.



➔ Elke Jokerkaart vertoont ook het symbool van een Dubbel Spoor. Het gebruik van dit symbool is optioneel: iedere speler mag zelf kiezen om het al dan niet te gebruiken. Dit symbool staat je toe een segment te tekenen naast een bestaand segment dat 2 stations verbindt. Dit mag ook een segment naast de groene centrale luslijn zijn, en zelfs een segment naast een bocht.

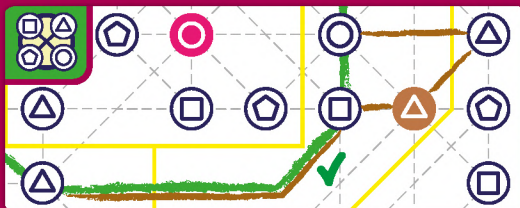




Voorbeeld: Hitomi gebruikt een Jokersymbool om haar nieuwe segment te tekenen, vanuit het Vierhoekige station naar het Driehoekige station links onderaan haar centrale luslijn.

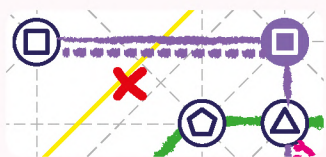
Hiervoor gebruikt ze het Dubbel Spoor, dat haar toestaat langs deze

groene metrolijn te bouwen en het Driehoekige station te bereiken.



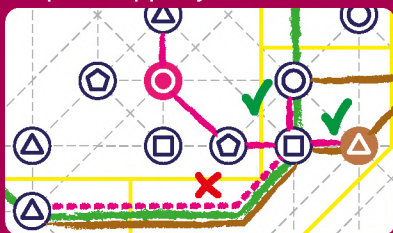
Opgelet: Dubbele Sporen die je bouwt, moeten een verschillende kleur hebben. Met andere woorden, je mag geen Dubbel Spoor tussen 2 stations bouwen met dezelfde kleur van potlood.

Bovendien mag je tussen 2 stations maximaal 2 segmenten tekenen. Daarna mag je geen extra segmenten meer tekenen, ongeacht hun kleur.



Voorbeeld: tijdens een latere ronde wil Hitomi de optie van het Dubbel Spoor gebruiken op de beschikbare kaart met een Joker en een Dubbel Spoor. Ze mag het nieuwe roze segment niet tekenen op de stippellijn.

Ze mag echter wel een Dubbel Spoor bouwen vanuit het Vierhoekige station naar het Cirkelvormige station erboven, of naar het Driehoekige station aan de rechterkant.



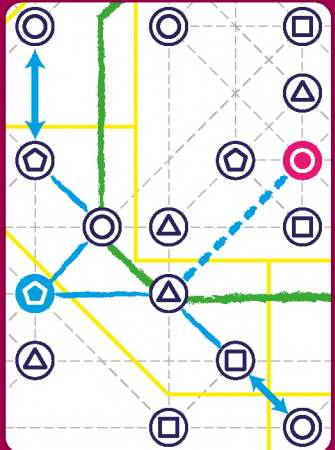


Spoorwissel: tijdens een beurt waarin de kaart met de Spoorwissel wordt omgedraaid, draait de werfleider onmiddellijk de volgende Stationskaart van de stapel om. Leg deze kaart naast de kaart met de Spoorwissel.

De combinatie van deze 2 kaarten staat alle spelers toe hun nieuwe segment te tekenen vanuit een station naar keuze dat al met hun metrolijn verbonden is. Deze kaart staat de spelers toe een vertakking aan hun metrolijn te bouwen, waarmee ze tot het einde van de ronde hun toekomstige segmenten mogen verbinden.

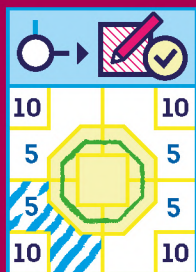
Bijzondere situatie: als de werfleider de kaart met de Spoorwissel in de 1e of de 2^e beurt van een ronde omdraait, wordt deze kaart genegeerd.

Voorbeeld: de werfleider draait de kaart met de Spoorwissel om, en draait daarna meteen de volgende Stationskaart van de stapel om. Deze kaart vertoont een Cirkel. Yasuhide zou een nieuw segment van zijn blauwe metrolijn kunnen tekenen dat naar een van de 2 Cirkelvormige stations loopt, zoals aangegeven door de respectieve blauwe dubbele pijlen. Hij zou daarentegen best profiteren van de Spoorwissel. Hij kan het Driehoekige station als overstapstation gebruiken, en een segment tekenen dat dit station verbindt met het Cirkelvormige station rechtsboven, zoals aangegeven door de stippellijn.



Omdat dit Overstapstation in 1 van de 8 wijken aan de rand van de stad ligt, levert het punten op voor zijn verzameling Toeristenzegels. Bunta kleurt de wijk onmiddellijk in op zijn minimap.

Merk op dat het Overstapstation tussen de blauwe lijn en de groene luslijn in het Driehoekige station niet meetelt voor zijn verzameling Toeristenzegels, omdat dit station zich in een van de 5 centrumwijken bevindt.



Opgelet: zodra je een wijk hebt ingekleurd op je minimap, scoren latere Overstapstations in dezelfde wijk geen extra punten meer voor je verzameling Toeristenzegels.

Overstapstations die 3 of meer metrolijnen verbinden

Tijdens de 4 rondes van het spel kun je Overstapstations bouwen die 3, 4, of zelfs 5 metrolijnen met elkaar verbinden, dankzij de bestaande groene luslijn. Al deze verbindingen scoren extra punten aan het einde van het spel, afhankelijk van het aantal verbonden metrolijnen. Zie **Punten voor de Overstapstations** ([pagina 5](#)).

Voorbeeld: in deze ronde verbindt Hitomi haar roze metrolijn vanuit het Vijfhoekige station met het Vierhoekige station, dat ze tijdens een vorige ronde al had verbonden met haar bruine metrolijn.

Omdat dit station al verbonden is met de groene luslijn, heeft Hitomi nu een Overstapstation met 3 metrolijnen dat haar 5 punten zal opleveren aan het einde van het spel.

In latere rondes mag ze proberen nog meer metrolijnen met dit station te verbinden, om nog meer punten te scoren.



PUNTEN VOOR JE METROLIJN



Tel eerst hoeveel verschillende wijken je metrolijn doorkruist. Noteer dit aantal in het overeenkomstige veld.

Onthoud: de stad Tokio is opgedeeld in 13 wijken: 9 centrumwijken en 4 buitenwijken.



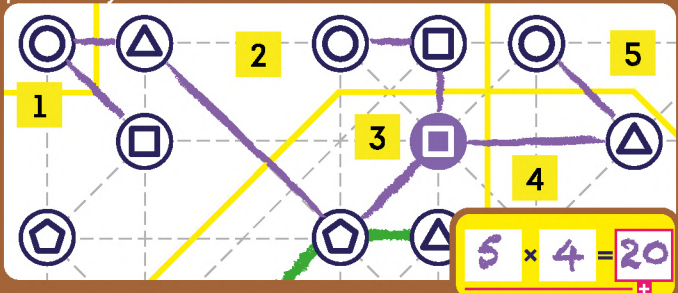
Zoek de wijk waarin je metrolijn de meeste stations passeert. Noteer dit aantal stations in het overeenkomstige veld.



Om te bepalen hoeveel punten je lijn in totaal scoort, moet je het aantal verschillende wijken dat deze lijn doorkruist vermenigvuldigen met het grootste aantal stations dat deze lijn in 1 wijk doorkruist.

Voorbeeld: de paarse metrolijn van Katsuko doorkruist 5 wijken. De wijk met de meeste doorkruiste stations op deze lijn telt 4 stations.

Katsuko scoort in totaal 20 punten (5x4) voor haar paarse lijn.



EXTRA MODULES

Voor een nieuwe uitdaging kun je **Next Station Tokyo** spelen met extra modules. Voeg Gezamenlijke Doelkaarten of Speciale Stationskaarten toe, of speel zelfs met beide!

Gezamenlijke Doelen (5 kaarten)

VOORBEREIDING

- Volg de voorbereiding van het basisspel.
- Schud de 5 Gezamenlijke Doelkaarten en leg ze in een gedekte stapel op tafel. Trek 2 kaarten en leg ze open naast de stapel met Stationskaarten. Stop de ongebruikte kaarten terug in de doos.



SPELVERLOOP

De 2 Gezamenlijke Doelkaarten blijven het hele spel zichtbaar. Het zijn 2 onafhankelijke doelen die alle spelers tijdens de 4 rondes van het spel kunnen behalen. Je netwerk wordt hierbij in zijn geheel beschouwd. Elk behaald doel levert je aan het einde van het spel 10 extra punten op.

Omschrijving van de Gezamenlijke Doelkaarten:



Verzamel met je metronetwerk minstens 4 Toeristenzegels in de stad.

Bouw een Overstapstation met minstens 4 verschillende metrolijnen.



Maak een verbinding met alle stations op de groene luslijn.



Maak een verbinding met minstens 1 station in elke wijk van de stad.

Maak een verbinding met alle 8 stations in de centrumwijken van de stad.



EINDSCORE

- Vink bij de eindscore voor elk gezamenlijk doel dat je met je metronetwerk hebt behaald een veld met '+10' aan.
- Voeg per behaald doel 10 punten toe aan je totaal. Dit is je eindscore.



Speciale Stations: 4 Symboolkaarten (blauw) en 4 Effectkaarten (oranje)

VOORBEREIDING

- Volg de voorbereiding van het basisspel.
- Schud daarna de 4 Symboolkaarten (blauw) en leg ze in een gedekte stapel naast de Stationskaarten.
- Schud de 4 Effectkaarten (oranje) en leg ze in een gedekte stapel rechts naast de Symboolkaarten.



SPELVERLOOP

- Aan het begin van elke ronde draait de werfleider de bovenste Symboolkaart en de bovenste Effectkaart van de stapels om.
- Deze 2 kaarten zijn tijdens deze ronde aan elkaar gekoppeld. Telkens de werfleider een Stationskaart omdraait met het symbool dat op de blauwe kaart staat aangegeven, mogen alle spelers - als ze dat willen - het speciale effect gebruiken dat op de oranje kaart staat aangegeven om het bijbehorende segment te tekenen.



Voorbeeld: aan het begin van de ronde draait de werfleider een Symboolkaart met een Cirkel om. De omgedraaide Effectkaart vertoont een Spoorwissel.

Telkens de werfleider deze ronde een Stationskaart met een Cirkel omdraait, mogen de spelers er dankzij de oranje Effectkaart voor kiezen hun segment als een Spoorwissel te tekenen.



- Alle effecten zijn optioneel: iedere speler mag kiezen om een effect al dan niet te gebruiken als de overeenkomstige Stationskaart door de werfleider wordt omgedraaid.
- De spelers mogen het effect van een oranje kaart niet toepassen als de werfleider een kaart met een Joker omdraait.

Omschrijving van de oranje Effectkaarten:

Spoorwissel: telkens de werfleider een Stationskaart omdraait met hetzelfde symbool als op de blauwe kaart, mogen alle spelers in combinatie met deze Stationskaart een Spoorwissel tekenen.



Joker en Dubbel Spoor: telkens de werfleider een Stationskaart omdraait met hetzelfde symbool als op de blauwe kaart, mogen alle spelers deze Stationskaart gebruiken als een kaart met een Joker en een Dubbel Spoor.

Uitbreiding: telkens de werfleider een Stationskaart omdraait met hetzelfde symbool als op de blauwe kaart, mogen alle spelers eerst zoals gewoonlijk hun overeenkomstige segment tekenen. Daarna mogen alle spelers onmiddellijk een 2^e segment tekenen.



Ze moeten dit 2^e segment rechtstreeks verbinden met een bereikbaar station, ongeacht het symbool ervan. Bovendien



moet het in een rechte lijn liggen met het 1^e segment, en dezelfde richting volgen. De **Bouwregels** blijven steeds van kracht.

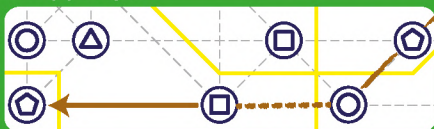
Voorbeeld: aan het begin van de ronde is de Uitbreiding verbonden aan het symbool van een Vierhoek. De werfleider draait een Stationskaart met een Vierhoek om.



Yasuhide tekent een segment tussen het Cirkelvormige station en het Vierhoekige station links ervan. Dit 1^e segment is aangegeven met een stippellijn.



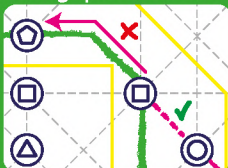
Daarna besluit hij het effect van de Uitbreiding te gebruiken.



Yasuhide tekent een 2^e segment, dat in een rechte lijn ligt met het 1^e. Zo verbindt hij het volgende bereikbare station in deze richting: een Vijfhoekig station. Dit 2^e segment is aangegeven met een pijl.

- Als je deze ronde geen segment hebt getekend, mag je het effect van de Uitbreiding niet gebruiken.
- Als je vanuit je 1^e segment geen station in een rechte lijn kunt bereiken, mag je het effect van de Uitbreiding niet gebruiken.
- Je mag het effect van de Uitbreiding niet gebruiken om een Dubbel Spoor te bouwen.

De twee onderstaande voorbeelden tonen dat het mogelijk is om via de stippellijn een 1^e segment naar een Vierhoekig station te tekenen. Het effect van de Uitbreiding - aangeduid als een pijl - kan hier echter niet worden toegepast, omdat het niet is toegestaan een Dubbel Spoor te bouwen.





Dubbel Station: telkens de werfleider een Stationskaart omdraait met hetzelfde symbool als op de blauwe kaart, mogen alle spelers eerst zoals gewoonlijk hun overeenkomstige segment tekenen. Daarna mogen alle spelers het station dat ze net hebben verbonden met een stippellijn omcirkelen. Dit station telt als 2 stations in plaats van 1 als het aan het einde van de ronde voor deze metrolijn punten scoort.



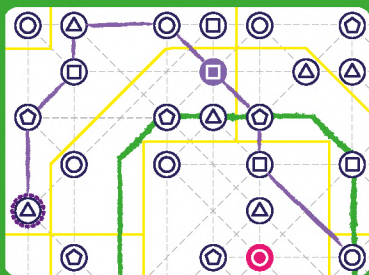
Voorbeeld: aan het begin van de ronde is het Dubbel Station verbonden aan het symbool van een Driehoek.



De werfleider draait een Stationskaart met een Driehoek om. Hitomi tekent een segment dat het Vijfhoekige station verbindt met het Driehoekige station eronder.

Daarna besluit ze het effect van het Dubbel Station te gebruiken: Hitomi omcirkelt dit Driehoekige station. Als ze punten scoort voor haar lijn, zal het station dubbel tellen.

Dankzij het effect van het Dubbel Station scoort Hitomi in de overeenkomstige wijk aan het einde van deze ronde 6 stations voor deze lijn in plaats van 5. Haar paarse lijn scoort in totaal 30 punten ($5 \times 6 = 30$).



➡ **Opgelet,** de bonus van het Dubbel Station telt enkel voor de metrolijn waaraan je deze ronde bouwt. Hij telt geen 2^e keer voor lijnen die dit station in latere rondes doorkruisen.



EINDE VAN DE RONDE

Leg aan het einde van elke ronde de omgedraaide blauwe en oranje kaarten af. Draai daarna nieuwe kaarten om voor de volgende ronde. Op die manier gebruiken de spelers tijdens het spel alle 4 de Symboolkaarten en alle 4 de Effectkaarten.

COMBINEREN met het spel *Next Station London*

Je kunt de extra modules van *Next Station London* en *Next Station Tokyo* als volgt combineren:

- Ofwel speel je *Next Station Tokyo* met de Kleurenkrachtkaarten uit *Next Station London*. Raadpleeg in dat geval de spelregels van *Next Station London* voor de regels van de Kleurenkrachtkaarten.
- Ofwel speel je *Next Station London* met de Speciale Stationskaarten uit *Next Station Tokyo*. Je kunt deze kaarten gebruiken met de stadskaart van Londen. Raadpleeg in dat geval de spelregels van *Next Station Tokyo* voor de regels van de Speciale Stationskaarten.
- We raden je aan de Speciale Stationskaarten en Kleurenkrachtkaarten niet door elkaar te gebruiken.
- Opgelet: gebruik de Gezamenlijke Doelkaarten van beide spellen niet door elkaar. De doelen zijn immers specifiek aan hun overeenkomstige stadskaart.



SOLOVARIANT



Met behulp van de solomodus kun je **Next Station Tokyo** ook in je eentje spelen.

VOORBEREIDING

● Leg de 4 kleurpotloden in willekeurige volgorde voor je neer.

↳ Als je dat wil, mag je **Gezamenlijke Doelkaarten** of **Speciale Stationskaarten** toevoegen, of zelfs beide! Bereid het spel voor zoals hierboven omschreven, afhankelijk van de extra modules die je toevoegt.



SPELVERLOOP

Alle regels zijn identiek aan die van het basisspel.

De volgorde waarin je de potloden hebt neergelegd, is de volgorde waarin je de overeenkomstige metrolijnen moet tekenen.

Optimaliseer je metronetwerk, scoor zoveel mogelijk punten, en neem de felicitaties van de keizer in ontvangst!

EINDSCORE

Als je met 1 of beide modules speelt, trek dan voor elke gebruikte module 10 punten af van je score voordat je de prestatietabel controleert.



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



< 70

EINDSTATION! Iedereen afstappen! Stroop de volgende keer je mouwen op, en val niet in slaap tussen de stations!



71 < ... < 85

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



86 < ... < 100

Mooi zo! Je project neemt een vliegende start! Als je zo verder doet, word je nog een echte bouwmeester!



101 < ... < 115

Wauw, je bent een echte bouwmeester! Het is geweldig om zoveel teureden reizigers te zien! Je bent er bijna.



116 < ... < 130

Je bent niet te stoppen! De keizer zal je vast en zeker inhuren om zijn metronetwerk uit te breiden! GOED GEDAAN!



> 130

Je kent het metronetwerk van Tokio als je broekzak! Je bent een echte expert! GEFELICITEERD!

© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu
Nederlandse vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen



blue orangeTM
Hot Games Cool Planet

