

SPIELANLEITUNG



8+

1-4

25 min

⚙ Matthew Dunstan

\\ Maxime Morin

next → station

TOKYO™

Strategisch planen, clever punkten.



Spielmaterial

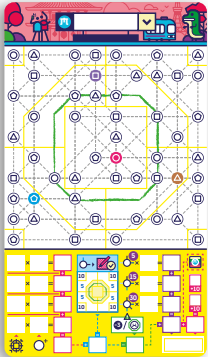
- 100 doppelseitige Stadtpläne von Tokyo
- 4 Buntstifte (Lila, Blau, Pink, Braun)
- 6 oberirdische Stationskarten
- 5 unterirdische Stationskarten
- 5 Karten „Gemeinsames Ziel“
- 4 Symbolkarten
- 4 Effektkarten

Video-Anleitung



Spielmaterial

Stadtplan



Karten „Gemeinsames Ziel“



Effektkarten



Symbolkarten



Spielidee und Spielziel

Plant das neue U-Bahn-Netz von Tokyo so, dass möglichst viele Stadtbezirke miteinander verbunden werden. In jeder Runde zeichnet ihr mit jeweils einem anderen Buntstift eine U-Bahn-Linie auf dem Stadtplan. Bildet dabei Stationen mit Umsteigemöglichkeiten und Touristen-Hotspots.

Zusätzlich müsst ihr die grüne Yamanote-Linie mit euren U-Bahn-Linien verbinden. Nach vier Runden habt ihr ein U-Bahn-Netz aus vier Linien in vier unterschiedlichen Farben gezeichnet. Für alle diese Aktionen erhaltet ihr Punkte. Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.



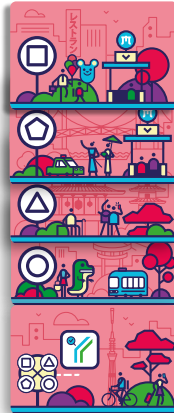
Unterirdische Stationskarten



Joker/Doppelgleis



Oberirdische Stationskarten



Weiche



Spielvorbereitung

Spielt ihr zu viert, nehmt ihr euch ein Blatt mit dem Stadtplan von Tokyo, sowie einen beliebigen Buntstift. Legt beides vor euch ab.

Spielt ihr **nicht** zu viert, legt ihr die nicht genommenen Stifte links zwischen euch. Ihr werdet sie später noch verwenden.

Mischt die elf ober- und unterirdischen Stationskarten zusammen und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.

Die fünf Karten „Gemeinsames Ziel“ und die vier Effekt- und Symbolkarten bleiben in der Schachtel. Mehr dazu findet ihr im Kapitel „Variante für Fortgeschrittene“ auf Seite 16.

Next Station Tokyo kann auch allein gespielt werden. Mehr dazu findet ihr im Kapitel „Solo-Variante“ auf Seite 23.

Stadtbezirke von Tokyo

Der Stadtplan von Tokyo hat 13 Stadtbezirke, die durch gelbe Linien unterteilt sind. Der Zentrumsbezirk, die vier inneren und die vier äußeren Stadtbezirke enthalten jeweils mehrere Stationen. Die vier Randbezirke in den Ecken des Stadtplans enthalten jeweils nur eine Station.

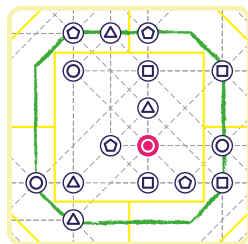
U-Bahn-Stationen

Es gibt unterschiedliche U-Bahn-Stationen. Jede wird durch ein Symbol dargestellt:



Yamanote-Linie

Auf dem Stadtplan ist bereits eine Linie eingezeichnet – die Yamanote-Linie. Sie verbindet die acht Stationen rund um den Zentrumsbezirk miteinander.



Spielablauf

Next Station Tokyo wird über vier Runden gespielt. In jeder Runde spielt ihr **gleichzeitig** und zeichnet auf eurem Stadtplan eine U-Bahn-Linie. Eine Runde ist in vier Schritte unterteilt, die ihr nacheinander ausführt:

- 1 Findet eure Start-Station
- 2 Stationskarte aufdecken und einen Streckenabschnitt zeichnen
- 3 Ermittelt die Punkte eurer U-Bahn-Linie
- 4 Karten mischen und Buntstifte weiterreichen

1 Schritt 1: Findet eure Start-Station

Macht auf eurem Stadtplan die Station ausfindig, die die gleiche Farbe hat, wie der Buntstift, den ihr gerade besitzt. Bei dieser Station beginnt ihr eure U-Bahn-Linie einzuzeichnen.

Wenn ihr beispielsweise in einer Runde den braunen Buntstift besitzt, ist die braune Station mit dem Dreieck eure Start-Station.

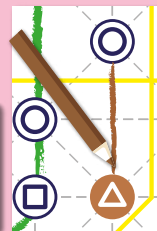
Start-Stationen haben dieselben Symbole wie normale Stationen und können auch von den Linien der anderen Farben angebunden werden.



2 Schritt 2: Stationskarte aufdecken und einen Streckenabschnitt zeichnen

Schritt 2 ist in mehrere Spielzüge unterteilt. Für jeden Spielzug wird zuerst eine Stationskarte vom Stapel aufgedeckt und offen für alle gut sichtbar neben den Stapel gelegt. Das kann eine rote ober- oder eine grüne unterirdische Stationskarte sein. Lasst im Laufe der Spielzüge zuvor gezogene Stationskarten weiterhin sichtbar, damit ihr erkennen könnt, wie viele Spielzüge noch gespielt werden.

Verbindet nun eure Start-Station mit einer Station, die das gleiche Symbol wie die aufgedeckte Karte hat.



In jedem Spielzug zeichnet ihr mit eurem Buntstift einen Streckenabschnitt zur nächsten Station gemäß der aktuellen Stationskarte. Habt ihr alle einen Streckenabschnitt eingezeichnet, wird die nächste Stationskarte aufgedeckt.

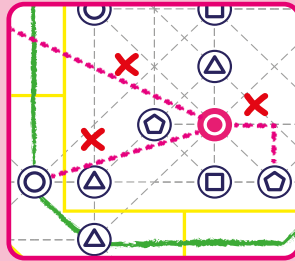
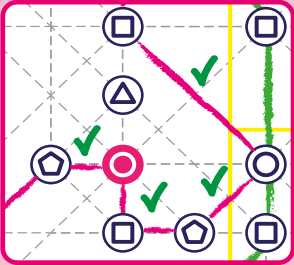
Beispiel: Bunta spielt in der ersten Runde mit dem braunen Stift. Seine Start-Station ist die braune Station mit dem Dreieck. Die aufgedeckte unterirdische Stationskarte im ersten Spielzug zeigt einen Kreis. Bunta entscheidet sich dafür, seine Start-Station mit der darüber liegenden Kreis-Station zu verbinden.

Achtung: Es kann passieren, dass ihr keinen neuen Streckenabschnitt einzeichnen könnt. Ihr könnt auch freiwillig darauf verzichten. In beiden Fällen setzt ihr in dem Spielzug einfach aus und führt eure U-Bahn-Linie mit der nächsten Stationskarte fort.

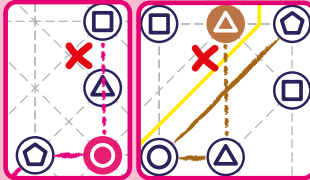
Sobald die fünfte und letzte unterirdische Stationskarte aufgedeckt wurde, seid ihr im letzten Spielzug. Ihr dürft alle noch einen letzten Streckenabschnitt für die aktuelle U-Bahn-Linie einzeichnen.

Streckenabschnitte

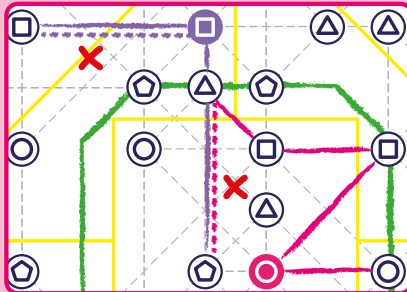
Eine U-Bahn-Linie besteht aus mehreren miteinander verbundenen Streckenabschnitten. Als Streckenabschnitt gilt jeder **gerade** Strich, der zwei Stationen direkt miteinander verbindet. **Wichtig:** Der Streckenabschnitt muss den dünnen gestrichelten Linien folgen und darf nicht abknicken.



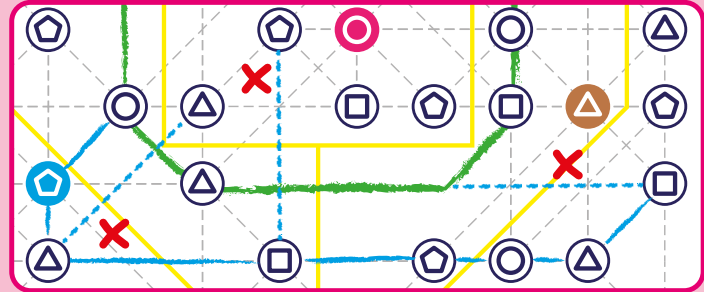
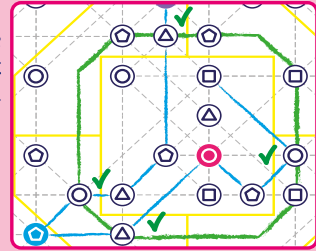
Dabei darf ein Streckenabschnitt keine andere Station dazwischen durchqueren und keinen anderen Streckenabschnitt kreuzen, auch nicht in der gleichen Farbe.



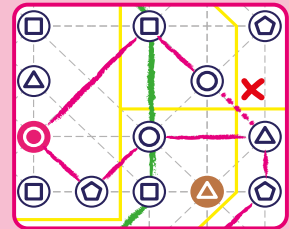
Zwischen zwei Stationen darf immer nur ein Streckenabschnitt eingezeichnet werden. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist der Spielzug, in dem die Stationskarte „Joker/Doppelgleis“ aufgedeckt wurde (siehe auch Seite 8).



Die beschriebenen Regeln gelten auch für die Yamanote-Linie, die auf eurem Stadtplan eingezeichnet ist. Ihr dürft jedoch die Stationen dieser Linie mit euren U-Bahn-Linien verbinden. Dadurch kommt ihr in den Zentrumsbezirk.



Eine U-Bahn-Linie darf in jedem Spielzug von einer der beiden Endstationen der aktuellen U-Bahn-Linie aus verlängert werden. Sie darf aber nicht zu einem „Kreis“ verbunden werden. Das heißt, eine Station, die bereits mit der aktuellen Farbe verbunden wurde, darf nicht noch einmal mit der gleichen Farbe verbunden werden.



Stationskarten mit einem Symbol

Auf den meisten ober- und unterirdischen Stationskarten ist nur ein Symbol (Quadrat, Dreieck, Fünfeck oder Kreis) abgebildet. Wird so eine Karte aufgedeckt, müsst ihr den Streckenabschnitt zu einer Station mit dem gleichen Symbol zeichnen.



Stationskarte „Joker/Doppelgleis“

Wird diese Karte aufgedeckt, könnt ihr euch frei entscheiden zu welcher Station ihr euren Streckenabschnitt zeichnet.

Zusätzlich hat diese Stationskarte das Doppelgleis-Symbol. Das heißt, in diesem Spielzug ist es euch erlaubt, euren Streckenabschnitt von einem eurer Endstationen parallel entlang eines bereits vorhandenen Abschnitts zwischen zwei Stationen zu zeichnen. Dies gilt auch entlang eines Streckenabschnitts der Yamanote-Linie, auch wenn der Abschnitt abknickt. Durch ein Doppelgleis könnt ihr Stationen mit mehr Umsteigemöglichkeiten bilden (siehe auch Seite 10).

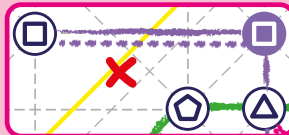
Hinweis: Ihr könnt das Doppelgleis-Symbol für euren Streckenabschnitt nutzen – müsst es aber nicht.



Beispiel: Hitomi nutzt die Stationskarte mit dem Joker/Doppelgleis-Symbol. Sie zeichnet ihren neuen Streckenabschnitt von der Quadrat- bis zur Dreieck-Station unten links parallel entlang der Yamanote-Linie.

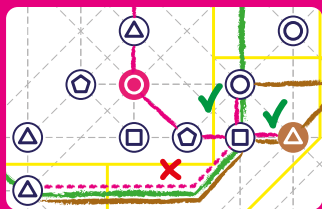


Achtung: Ein Doppelgleis zwischen zwei Stationen darf nur aus zwei unterschiedlich farbigen U-Bahn-Linien bestehen. Drei Linien oder zwei gleichfarbige Linien sind nicht erlaubt.



Beispiel: In einer späteren Runde und mit dem pinkfarbenen Buntstift möchte Hitomi erneut die aufgedeckte Stationskarte „Joker/Doppelgleis“ nutzen. Sie kann den neuen Streckenabschnitt, der durch die gestrichelte Linie in Pink gezeigt wird, nicht zeichnen.

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



Stationskarte „Weiche“

Wird diese Karte umgedreht, muss eine zusätzliche Stationskarte aufgedeckt werden, da die „Weiche“ kein Stationssymbol zeigt.

Die Kombination dieser beiden Karten erlaubt es euch, den neuen Streckenabschnitt eurer U-Bahn-Linie nicht nur von einer der Endstationen aus zu zeichnen, sondern auch von einer beliebigen Station, die ihr mit eurer aktuellen U-Bahn-Linie bereits angebunden habt. Sollte dabei die Stationskarte „Joker/Doppelgleis“ aufgedeckt werden, dürft ihr sie nutzen.

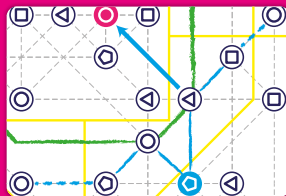


Ab sofort hat eure aktuelle U-Bahn-Linie drei Endstationen, von denen aus ihr mit weiteren Streckenabschnitten eure U-Bahn-Linie verlängern könnt.

Sonderfall: Wird die „Weiche“ als erste oder zweite Stationskarte in einer Runde aufgedeckt, kann ihr Effekt nicht genutzt werden, sondern nur das Stationssymbol der zusätzlich aufgedeckten Stationskarte und wenn aufgedeckt, auch das Joker/Doppelgleis-Symbol.



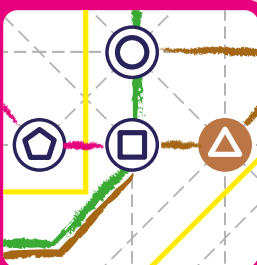
Beispiel: Die Stationskarte „Weiche“ ist aufgedeckt worden. Sofort wird die nächste Stationskarte aufgedeckt und danebengelegt. Diese Karte zeigt das Kreis-Symbol (siehe vorherige Seite). Yasuhide könnte seiner blauen U-Bahn-Linie von seinen beiden Endstationen aus einen neuen Streckenabschnitt hinzufügen, der zu einer der beiden Stationen mit einem Kreis führt, wie durch die entsprechenden gestrichelten Linien angezeigt. Aber er nutzt lieber den Effekt der „Weiche“. Er wählt die schon angebundene Dreieck-Station als Weiche, um sie mit der Kreis-Station rechts oberhalb zu verbinden, erkennbar an dem blauen Pfeil.



Umsteigemöglichkeiten

Ab der zweiten Runde könnt ihr Stationen mit Umsteigemöglichkeiten bilden. Das sind Stationen, die mit 3, 4 oder sogar 5 U-Bahn-Linien unterschiedlicher Farben (inkl. der Yamanote-Linie) verbunden sind. Für jede dieser Stationen erhaltet ihr am Ende des Spiels zusätzliche Punkte, abhängig davon, wie viele U-Bahn-Linien ihr mit einer Station verbunden habt. Dies gilt auch für die acht Stationen, die durch die Yamanote-Linie verbunden sind. Denn nur über eine dieser Stationen, könnt ihr eure aktuelle U-Bahn-Linie aus dem Zentrumsbezirk heraus oder hinein verlängern.

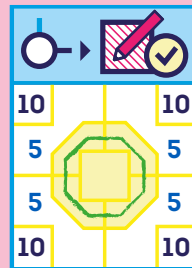
Beispiel: Hitomi verbindet ihre pinkfarbene U-Bahn-Linie von der Fünfeck-Station bis zur Quadrat-Station, die bereits mit ihrer braunen U-Bahn-Linie verbunden ist. Da diese Station auch mit der Yamanote-Linie verbunden ist, hat Hitomi eine Umsteigemöglichkeit mit drei U-Bahn-Linien gebildet, für die sie am Ende des Spiels fünf Punkte erhält. In weiteren Runden kann sie erneut versuchen, U-Bahn-Linien mit dieser Station zu verbinden, um mehr Punkte zu erhalten.



Achtung: Für eine Station, die nur zwei U-Bahn-Linien verbindet, erhaltet ihr keine zusätzlichen Punkte.

Touristen-Hotspots

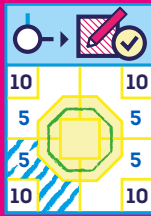
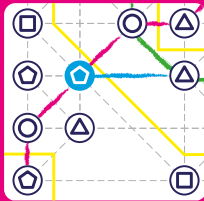
Wenn ihr in bestimmten Stadtbezirken eine Station mit Umsteigemöglichkeiten erstellt, erhaltet ihr Bonuspunkte für einen gebildeten Touristen-Hotspot. Dies sind die äußeren Stadt- und Randbezirke, die sich außerhalb der Yamanote-Linie befinden. Der Zentrumsbezirk und die vier inneren Stadtbezirke bringen euch keine Punkte. Erstellt ihr in einem der äußeren Stadt- bzw. Randbezirke eine erste Umsteigemöglichkeit, muss dies sofort in eurem Punktebereich auf dem kleinen Plan markiert werden. Der kleine Plan zeigt euch, wie viele Bonuspunkte ihr je nach Stadtbezirk am Ende des Spiels erhaltet (5 bzw. 10 Punkte).



Achtung: Nur die erste Station mit der ersten Umsteigemöglichkeit in einem der äußeren Stadt- bzw. Randbezirke macht diesen Bezirk zu einem Touristen-Hotspot und bringt euch Bonuspunkte ein. Solltet ihr die gleiche Station mit weiteren U-Bahn-Linien verbinden, erhaltet ihr weitere Punkte für die Umsteigemöglichkeiten.



Beispiel: In der zweiten Runde plant Bunta seine blaue U-Bahn-Linie. Er zeichnet seinen ersten Streckenabschnitt von seiner blauen Start-Station mit dem Fünfeck bis zur Dreieck-Station, die sich auf der rechten Seite befindet. Die Fünfeck-Station ist nun ein Touristen-Hotspot, da die blaue Fünfeck-Station in einem der äußeren Stadtbezirke liegt. Bunta markiert diesen Stadtbezirk sofort im kleinen Plan seines Punktebereichs und erhält dafür am Ende des Spiels fünf Bonuspunkte für seinen Touristen-Hotspot.



Hinweis: Die gleichzeitig erstellte Umsteigemöglichkeit an der Dreieck-Station, die mit Buntas blauer U-Bahn-Linie und der Yamanote-Linie verbunden ist, zählt nicht als Touristen-Hotspot, da sich diese Station in einem der fünf inneren Stadtbezirke befindet. Bunta erhält auch noch keine Punkte für die Umsteigemöglichkeit, da die Station bisher nur mit zwei U-Bahn-Linien verbunden ist.



3 Schritt 3: Ermittelt die Punkte eurer Linie

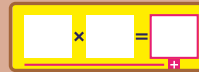
Nun erhaltet ihr für eure aktuelle U-Bahn-Linie Punkte. Entscheidend ist dabei die Anzahl der Stadtbezirke, durch die eure aktuelle U-Bahn-Linie führt und wie viele Stationen ihr in einem Stadtbezirk verbunden habt. Schreibt die entsprechenden Ergebnisse in euren Punktebereich.



Stadtbezirke: Zählt zunächst die Stadtbezirke, durch die eure U-Bahn-Linie führt. Schreibt das Ergebnis in das entsprechende Feld.



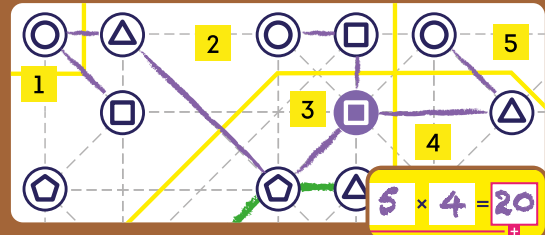
Stationen: Ermittelt dann den Bezirk, in dem ihr die meisten Stationen an eure U-Bahn-Linie angehängt habt. Schreibt das Ergebnis in das entsprechende Feld.



Um die Gesamtpunktzahl für eure U-Bahn-Linie zu erhalten, multipliziert ihr die Zahl der unterschiedlichen Stadtbezirke mit der Zahl der Stationen.

Beispiel: Katsukos lila U-Bahn-Linie führt durch fünf Stadtbezirke. Der Stadtbezirk mit den meisten Stationen, der an ihr U-Bahn-Netz angehängt ist, hat vier Stationen (gekennzeichnet mit der Nr. 2).

Katsuko erhält für Ihre lila U-Bahn-Linie insgesamt $5 \times 4 = 20$ Punkte.



4-Schritt 4: Karten mischen und Buntstifte weiterreichen

Sobald ihr die Punkte für eure U-Bahn-Linie im Punktebereich eingetragen habt, gebt ihr euren Buntstift nach links weiter. Die Person zu eurer Rechten gibt euch ihren Buntstift.

Gibt es im Spiel zu zweit oder zu dritt einen unbenutzten Buntstift zu eurer Rechten, nutzt ihr ihn für die nächste Runde. Die Person zu eurer Rechten legt den Buntstift, den sie gerade benutzt hat, auf den Tisch zwischen euch beiden.

Spielt die neue Runde mit dem Stift, den ihr gerade genommen habt, um eine neue U-Bahn-Linie einzuzeichnen. Die neue Runde beginnt wieder wie unter Schritt 1 beschrieben.

Achtung: Am Ende der vierten Runde entfällt Schritt 4 und es geht sofort zur Schlusswertung.

Spielende

Das Spiel endet nach Ablauf der vierten Runde, nachdem ihr auch die Punkte für die vierte U-Bahn-Linie ermittelt habt.

Es folgt noch eine Schlusswertung:

Punkte aller vier U-Bahn-Linien: Zählt zunächst die Punkte eurer vier U-Bahn-Linien zusammen und schreibt diese Summe in das letzte pinke Feld links unten in euren Punktebereich.

Punkte für eure Touristen-Hotspots: Zählt die Punkte von den Stadtbezirken in dem kleinen Plan zusammen, die ihr markiert habt. Tragt die Summe in das blaue Feld in eurem Punktebereich ein.

Punkteverlust durch die Yamanote-Linie: Zählt auf eurem Stadtplan die Stationen der Yamanote-Linie zusammen, die ihr nicht mit einer eurer vier U-Bahn-Linien verbunden habt. Multipliziert das Ergebnis mit „3 Punkten“ und tragt es in das grüne Feld eures Punktebereichs ein. Das sind Minuspunkte, die euch bei der Berechnung des Endergebnisses abgezogen werden. Ihr könnt maximal 24 Punkte verlieren (3 Punkte x 8 Stationen).

Punkte für Umsteigemöglichkeiten: Das sind die Punkte, die ihr für alle eure Stationen erhaltet, die ihr mit 3, 4 oder 5 U-Bahn-Linien verbunden habt. Zählt, wie viele Stationen mit Umsteigemöglichkeiten ihr im gesamten U-Bahn-Netz für jede dieser drei Arten geschaffen habt und tragt die Ergebnisse in die entsprechenden Felder ein.

Multipliziert eure Stationen wie folgt:

- Jede Station mit 3 Linien bringt euch 5 Punkte.
- Jede Station mit 4 Linien bringt euch 15 Punkte.
- Jede Station mit 5 Linien bringt euch 30 Punkte

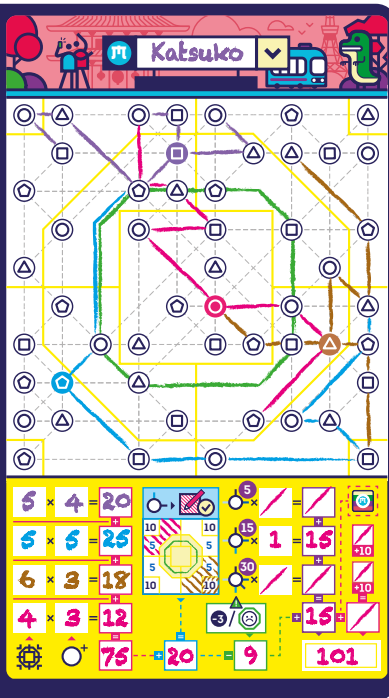
Zählt die Punkte zusammen, die es für jede Art von Umsteigemöglichkeit gibt, und schreibt die Gesamtzahl in das lila Feld eures Punktebereichs. Auch eure Doppelgleisverbindungen gelten als Umsteigemöglichkeiten.

Ermittelt euer Endergebnis, indem ihr die Punkte eurer vier U-Bahn-Linien und die Bonuspunkte der Touristen-Hotspots addiert. Davon zieht ihr die Minuspunkte durch die Yamanote-Linie ab. Zum Schluss addiert ihr die Punkte eurer Umsteigemöglichkeiten wieder hinzu.



Beispiel:

Katsuko hat dank ihrer vier verschiedenfarbigen U-Bahn-Linien insgesamt 75 Punkte erzielt. Für die Touristen-Hotspots hat sie drei verschiedene Stadtbezirke im kleinen Plan markiert. Dies bringt ihr 20 Bonuspunkte ein. Sie hat drei Stationen auf der Yamanote-Linie nicht an ihr U-Bahn-Netz anschließen können. Dafür erhält sie neun Minuspunkte. Für eine Umsteigemöglichkeit mit 4 Linien erhält sie 15 Punkte. Am Ende des Spiels erhält Katsuko 101 Punkte ($75 + 20 - 9 + 15$) für ihr gesamtes U-Bahn-Netz in Tokyo.



Endstation! Alle Buntstifte abgeben! Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel und hat Tokyos 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, dass ihr mit dieser grandiosen Leistung gemeinsam den Sieg davongetragen habt.

Variante für Fortgeschrittene

Zusätzlich zu den Grundregeln könnt ihr **Next Station Tokyo** auch in der „Variante für Fortgeschrittene“ spielen. Dafür nehmt ihr entweder die fünf Karten „Gemeinsame Ziele“ oder die vier Effekt- und Symbolkarten ins Spiel. Ihr könnt auch mit beiden Kartensets gleichzeitig spielen.

Karten „Gemeinsame Ziele“

Bei der Spielvorbereitung ändert sich nichts, außer dass ihr die Karten „Gemeinsame Ziele“ mischt, zwei Karten zufällig aufdeckt und für alle sichtbar in die Tischmitte legt. Die drei nicht verwendeten Karten legt ihr in die Schachtel zurück.



Die beiden „Gemeinsamen Ziele“ könnt ihr irgendwann innerhalb der vier Runden erfüllen. Erfüllt ihr eins oder beide Ziele, erhaltet ihr in der Schlusswertung jeweils 10 Punkte zusätzlich.

Beschreibung der „Gemeinsamen Ziele“:



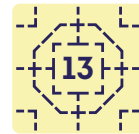
Plant euer U-Bahn-Netz so, dass ihr mindestens vier der äußeren Stadt- bzw. Randbezirke in dem kleinen Plan als Touristen-Hotspots markiert habt.



Plant euer U-Bahn-Netz so, dass ihr eine Station mit Umsteigemöglichkeit bildet, die mit vier oder fünf verschiedenen U-Bahn-Linien verbunden ist.



Plant euer U-Bahn-Netz so, dass ihr es mit allen Stationen der Yamanote-Linie verbunden habt.



Plant euer U-Bahn-Netz so, dass es mit mindestens einer Station in jedem der 13 Stadtbezirke verbunden ist.



Plant euer U-Bahn-Netz so, dass es mit allen acht Stationen im Zentrumsbezirk verbunden ist.





Bei der Schlusswertung könnt ihr für jedes „Gemeinsame Ziel“, das ihr erfüllt habt, im „+10“-Feld in eurem Punktebereich einen Haken machen. Zählt dann 10 Punkte für jedes erfüllte Ziel zu eurem Endergebnis hinzu.

Symbolkarten (blau) und Effektkarten (orange)

Bei der Spielvorbereitung ändert sich nichts, außer dass ihr die vier blauen Symbolkarten und die vier orangen Effektkarten getrennt mischt. Danach legt ihr sie als verdeckte Stapel neben den Stapel mit den Stationskarten.



Zu Beginn einer Runde werden eine Symbolkarte und eine Effektkarte von ihren jeweiligen Stapeln aufgedeckt. Diese beiden Karten sind für die aktuelle Runde miteinander verknüpft: Wann immer in einer Runde eine Stationskarte mit demselben Symbol aufgedeckt wird, das auf der blauen Symbolkarte (Quadrat, Kreis, Dreieck oder Fünfeck) abgebildet ist, dürft ihr den abgebildeten Effekt auf der orangen Karte für die Planung eures Streckenabschnittes nutzen.

Hinweis: Ihr seid frei in der Entscheidung einen Effekt zu nutzen oder nicht.

Beispiel: Während einer Runde ist auf der aufgedeckten Symbolkarte der Kreis und auf der aufgedeckten Effektkarte das Weichen-Symbol zu sehen. In einem Spielzug dieser Runde wird eine Stationskarte mit dem Kreis-Symbol aufgedeckt. Jetzt dürft ihr euren Streckenabschnitt in diesem Spielzug mit dem Effekt der „Weiche“ zeichnen, so als wäre die Stationskarte mit dem Weichen-Symbol aufgedeckt worden.



Achtung: Der Effekt einer Karte in Orange kann nicht genutzt werden, wenn eine Stationskarte mit Jokersymbol aufgedeckt worden ist.

Am Ende jeder Runde wird die aufgedeckte blaue Symbol- und die aufgedeckte orange Effektkarte aus dem Spiel genommen und jeweils eine neue Karte aufgedeckt. Es werden also alle vier Symbolkarten und alle vier Effektkarten während eines Spiels verwendet.

Beschreibung der Effektkarten in Orange:



Weiche: Wenn eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blauen Symbolkarte aufgedeckt wird, dürft ihr die „Weiche“ nutzen, ohne eine weitere Stationskarte aufzudecken.



Joker/Doppelgleis: Wenn eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blauen Symbolkarte aufgedeckt wird, dürft ihr diese Stationskarte so nutzen, als wäre sie eine Stationskarte mit „Joker/Doppelgleis“ Symbol.

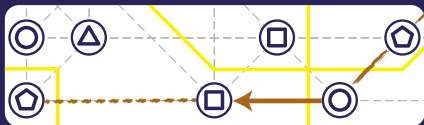


Verlängerung: Wenn eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blauen Symbolkarte aufgedeckt wird, zeichnet ihr wie üblich euren neuen Streckenabschnitt. Anschließend dürft ihr direkt einen zweiten Streckenabschnitt zeichnen und eine benachbarte Station verbinden, unabhängig ihres Symbols. Dieser zweite Streckenabschnitt muss jedoch so gezeichnet werden, dass er in gerader Linie der gleichen Richtung folgt, wie der zuvor gezeichnete Streckenabschnitt.



Beispiel: In einer Runde sind die Symbolkarte Quadrat und die Effektkarte „Verlängerung“ aufgedeckt. In einem Spielzug wird eine Stationskarte mit dem Quadrat-Symbol aufgedeckt.

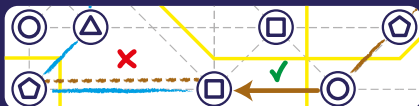
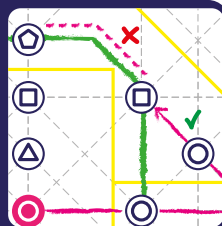
Yasuhide zeichnet einen Streckenabschnitt, um die Kreis-Station mit der Quadrat-Station nach links zu verbinden. Dieser erste Streckenabschnitt wird durch einen Pfeil dargestellt. Dann nutzt er den Effekt der Verlängerung. Yasuhide zeichnet einen zweiten Streckenabschnitt. Dieser folgt in gerader Linie dem ersten Streckenabschnitt, um die nächste erreichbare Station in dieser Richtung zu verbinden, die hier eine Fünfeck-Station ist. Dieser zweite Streckenabschnitt wird durch die gestrichelte Linie dargestellt.



Achtung: Solltet ihr in einem solchen Spielzug auf den ersten Streckenabschnitt verzichten, dann dürft ihr den Effekt der Verlängerung nicht nutzen. Falls keine Station in gerader Linie von eurem ersten Streckenabschnitt aus erreichbar ist, müsst ihr auf den Effekt der Verlängerung verzichten.

Hinweis: Ihr könnt den Effekt Verlängerung nicht dazu nutzen, um ein Doppelgleis zu bilden.

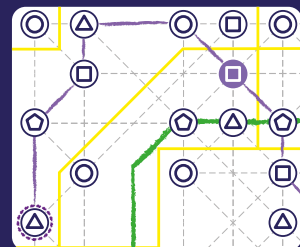
Beispiel: Es ist möglich einen ersten Streckenabschnitt von einer Kreis-Station zu einer Quadrat-Station zu zeichnen (jeweils durch einen Pfeil verdeutlicht). Die „Verlängerung“ ist jedoch in beiden Fällen nicht möglich, da ihr mit diesem Effekt kein Doppelgleis erstellen könnt (jeweils durch die gestrichelte Linie verdeutlicht)



Doppelstation: Wenn eine Stationskarte mit dem gleichen Symbol wie auf der blauen Symbolkarte aufgedeckt wird, zeichnet ihr wie üblich euren neuen Streckenabschnitt. Anschließend dürft ihr die neue verbundene Station einkreisen. Das zeigt an, dass ihr diese Station als zwei Stationen in Schritt 3 zählen dürft.

Beispiel: In einer Runde sind die Symbolkarte Dreieck und die Effektkarte „Doppelstation“ aufgedeckt. In einem Spielzug wird eine Stationskarte mit dem Dreieck-Symbol aufgedeckt.

Hitomi zeichnet einen Streckenabschnitt, der die Fünfeck-Station mit der Dreieck-Station rechts verbindet. Danach nutzt sie den Effekt der Doppelstation. Sie umkreist diese Dreieck-Station, damit sie bei der Wertung ihrer U-Bahn-Linie als zwei Stationen zählt. In Schritt 3 dieser Runde kann Hitomi durch den Effekt der Doppelstation ihre fünf Stationen als sechs Stationen werten, die in diesem Stadtbezirk mit dieser U-Bahn-Linie verbunden sind. Dadurch erhält Hitomi insgesamt 30 Punkte (5 Bezirke x 6 Stationen) für ihre lila U-Bahn-Linie.



Achtung: Der Effekt der Doppelstation gilt nur für die U-Bahn-Linie, die ihr in dieser Runde gezeichnet habt. In nachfolgenden Runden zählt diese Station nicht mehr doppelt, wenn sie von weiteren U-Bahn-Linien verbunden wird.

Zusammenspiel mit Next Station London

Es ist möglich, die Zusatzkarten von Next Station London oder Next Station Tokyo folgendermaßen zu kombinieren:

Nutzt die „Farbuorteile der Buntstifte“ aus Next Station London auch in Next Station Tokyo! Es gelten dazu die Regeln aus der Anleitung von Next Station London!



Oder nutzt die Effekt- und Symbolkarten aus Next Station Tokyo auch in Next Station London! Es gelten dazu die Regeln aus der Anleitung von Next Station Tokyo! Diese Karten sind auch mit dem Stadtplan von London spielbar.

Wir empfehlen, die Karten mit den „Farbuorteilen der Buntstifte“ und die Effekt- und Symbolkarten nicht gleichzeitig zu verwenden!

Achtung: Die Karten „Gemeinsames Ziel“ können nicht in dem Spiel Next Station London benutzt werden, da sich die Ziele auf den Stadtplan von Tokyo beziehen.

Solo-Variante

Du kannst Next Station Tokyo auch allein spielen.

Spielvorbereitung

Lege die vier Buntstifte in zufälliger Reihenfolge vor dir auf den Tisch. Ansonsten gibt es keine Änderungen gegenüber dem Mehrspieler-Modus.

Du kannst die „Solo-Variante“ auch mit den „Gemeinsamen Zielen“ und/oder mit den Effekt- und Symbolkarten spielen. Die Spielvorbereitung ändert sich dadurch nicht.

Spielablauf

Alle Regeln sind mit dem Mehrspieler-Modus identisch. Dein Ziel ist es, das optimale „U-Bahn-Liniennetz“ zu planen und eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Der Dank des Kaisers ist dir sicher!

Schlusswertung

Falls du mit den „Gemeinsamen Zielen“ und/oder mit den Effekt- und Symbolkarten spielst, ziehe 10 Punkte für jede verwendete Kartenart von deinem Endergebnis ab.



Das Punktergebnis der Solo-Variante

< 70

ENDSTATION! Alle aussteigen! Krempel die Ärmel hoch und schlaf nicht zwischen den Stationen ein!

71 - 85

Sag mal, hast du dich unterwegs im U-Bahn-Tunnel verirrt? 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 Tokyo wie deine Westentasche! Du bist wirklich der Experte! **HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!**



©2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo, Next Station London and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China.

Designed in France. <http://www.blueorangegames.eu>



©2023 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de