

# PUNKTEZAHL DEINER U-BAHN-LINIE



## STRECKENFÜHRUNG

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

**Denk daran:** Die Stadt London 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. Schreib die Anzahl dieser Stationen in das entsprechende Feld.

## ÜBERQUERUNGEN DER THEMSE

Jeder Streckenabschnitt, der die Themse überquert, bringt dir 2 Punkte.

Multipliziere die Anzahl der Streckenabschnitte deiner Linie, die die Themse überqueren, mit 2 und schreibe das Ergebnis in das entsprechende Feld.

## ERREICHTE TOURISTENATTRAKTIONEN

Am Ende jedes Durchgangs zählst du die Nummer der Touristenattraktion, die man mit dieser Linie erreichen kann.

Streiche die entsprechende Anzahl auf deiner Sightseeing-Skala durch. Zähl diese zusätzlichen Punkte am Ende der Partie: siehe Abschnitt ENDE DES SPIELS.

**Beispiel:** Während des ersten Durchgangs hat John seine grüne U-Bahn-Linie an zwei Touristenattraktionen vorbeigeführt. Er streicht 2 Symbole auf seiner Sightseeing-Skala.

**Achtung:** Auf deiner Sightseeing-Skala kannst du maximal 10 Symbole durchstreichen, um am Ende der Partie 25 Punkte zu erzielen. Wenn du deine U-Bahn-Linien mehr als 10 Mal an Touristenattraktionen vorbeiführt, kannst du keine zusätzlichen Symbole durchstreichen.

## GESAMTPUNKTEZAHL DEINER U-BAHN-LINIE

Errechne die Gesamtzahl der Punkte, die deine U-Bahn-Linie einbringt. Multipliziere dazu die Zahl der unterschiedlichen Stadtbezirke, durch die diese Linie führt, mit der größten Anzahl von Stationen, die diese Linie innerhalb eines Stadtbezirks anfährt. Rechne dann die Punkte hinzu, die du mit Überquerungen der Themse erzielt hast.

**Beispiel:** John hat seine grüne U-Bahn-Linie durch 6 verschiedene Stadtbezirke geführt. Auf dieser Linie gibt es einen Bezirk, in dem sie 3 Stationen miteinander verbindet. Dazu bringt ihm eine einzelne Überquerung der Themse 2 Punkte ein.

Die Gesamtzahl der Punkte, die die grüne Linie einbringt, beträgt 20 Punkte =  $6 \times 3 + 2$ .

# VERSION FÜR FORTGESCHRITTENE



Zusätzlich zu den Grundregeln könnt ihr **Next Station London** auch im Fortgeschrittenenmodus spielen. Ihr fügt entweder die Gemeinsamen Ziele oder die Spezialfähigkeiten der Buntstifte hinzu, oder ihr nutzt beide Module.

## Gemeinsame Ziele (5 Karten)

### AUFBAU

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

### SPIELABLAUF

Die 2 Gemeinsamen Ziele liegen während der gesamten Partie offen aus. Sie geben zwei verschiedene Ziele vor, die jeder Spieler im Lauf der 4 Durchgänge erreichen kann. Jedes dieser Ziele bringt den Spielern, die sie erreicht haben, 10 zusätzliche Punkte beim Endergebnis.

### Beschreibung der Gemeinsamen Ziele:

**8** Zeichne mindestens 8 verschiedene Umsteigestationen in dein U-Bahn-Netz (mit mindestens 2 Linien, die dort halten).

Zeichne mindestens eine Station in jeden der 13 Stadtbezirke.

**x5** Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass man alle 5 Touristenattraktionen erreichen kann.

Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass alle Stationen des zentralen Stadtbezirks erreicht werden.

**x6** Zeichne dein U-Bahn-Netz so, dass es mindestens 6 Mal die Themse überquert.

### ENDABRECHNUNG

- Markiere bei der Endabrechnung 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.

## Spezialfähigkeit der Buntstifte (4 Karten)

### AUFBAU

- Baut das Spielmaterial auf, wie in den Grundregeln beschrieben.
- Mischt anschließend verdeckt die 4 Karten, auf denen die Spezialfähigkeiten der Buntstifte abgebildet sind, und teilt zufällig jedem Buntstift eine der Karten zu. Deckt sie dann neben euch auf.

In einer Partie mit 2 oder 3 Spielern oder im Solo-Spiel vergeb ihr ebenfalls eine Karte an jeden Buntstift im Spielbereich. Ihr werdet im Lauf der Partie jeden Stift und seine Fähigkeit nutzen.

**x2** Jede Spezialfähigkeit gehört für die gesamte Partie zu dem Stift einer bestimmten Farbe. Jede Spezialfähigkeit ist stark, aber sie darf nur einmal pro Durchgang eingesetzt werden. Zudem ist die Spezialfähigkeit optional, ihr müsst sie also nicht anwenden. Sobald ihr die Spezialfähigkeit eingesetzt habt, dreht ihr die entsprechende Karte bis zum Ende des Durchgangs um.

### Beschreibung der Spezialfähigkeiten:

In einer Runde deiner Wahl darfst du einen zweiten Streckenabschnitt einzeichnen. Beide Streckenabschnitte müssen zu einer Station mit dem gleichen Symbol führen wie auf der Karte, die der Schaffner aufgedeckt hat.

**Sonderfall:** Wenn du diese Karte einsetzt, nachdem eine Joker-Karte aufgedeckt wurde, zeichnest du deinen zweiten Streckenabschnitt zu dem Symbol, das du für den ersten Abschnitt in dieser Runde gewählt hast.

Nutze die Stationskarte, die der Schaffner in dieser Runde aufgedeckt hat, als Joker-Symbol.

Nutze die Stationskarte, die der Schaffner in dieser Runde aufgedeckt hat, als hätte sie zusätzlich das Weichen-Symbol aufgedruckt.

Während dieses Durchgangs kannst du eine beliebige Station der U-Bahn-Linie, die du gerade zeichnest, einkreisen. Diese Station zählt als zwei Stationen, wenn du die Punktezahl für diese Linie ermittelst.

### SPIELABLAUF

Beispiel: John kann eine Station in einem der Stadtbezirke einkreisen, durch die seine grüne Linie führt. Diese Spezialfähigkeit ermöglicht ihm, in diesem Bezirk nicht nur 3, sondern 4 miteinander verbundene Stationen zu werten. Johns grüne Linie erzielt damit 26 Punkte =  $6 \times 4 + 2$ .

### AUFBAU

- Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge in deinen Spielbereich.
- Wenn du möchtest, kannst du die Solo-Variante zusätzlich mit den Gemeinsamen Zielen, den Spezialfähigkeiten 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 Punktezahl zu erzielen. Der Dank des Bürgermeisters ist dir sicher!

### ENDABRECHNUNG

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

Ermittle dein Endergebnis und schau dir an, wie der Bürgermeister deine Leistung beurteilt.

### AUFBAU

- Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge in deinen Spielbereich.
- Wenn du möchtest, kannst du die Solo-Variante zusätzlich mit den Gemeinsamen Zielen, den Spezialfähigkeiten 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 Punktezahl zu erzielen. Der Dank des Bürgermeisters ist dir sicher!

### ENDABRECHNUNG

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

Ermittle dein Endergebnis und schau dir an, wie der Bürgermeister deine Leistung beurteilt.

### AUFBAU

- Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge in deinen Spielbereich.
- Wenn du möchtest, kannst du die Solo-Variante zusätzlich mit den Gemeinsamen Zielen, den Spezialfähigkeiten 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 Punktezahl zu erzielen. Der Dank des Bürgermeisters ist dir sicher!

### ENDABRECHNUNG

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

Ermittle dein Endergebnis und schau dir an, wie der Bürgermeister deine Leistung beurteilt.

### AUFBAU

- Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge in deinen Spielbereich.
- Wenn du möchtest, kannst du die Solo-Variante zusätzlich mit den Gemeinsamen Zielen, den Spezialfähigkeiten 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 Punktezahl zu erzielen. Der Dank des Bürgermeisters ist dir sicher!

### ENDABRECHNUNG

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

Ermittle dein Endergebnis und schau dir an, wie der Bürgermeister deine Leistung beurteilt.



**REGELN**

# NEXT STATION LONDON™

Die Stadt London hat euch damit beauftragt, die Pläne ihrer U-Bahn neu anzulegen. Optimiert die Verbindungen, haltet an so vielen Touristenattraktionen wie möglich und nutzt die Tunnel, die unter der Themse hindurchführen. Achtet darauf, dass ihr die Vorgaben der Stadtverwaltung erfüllt. Wer von euch wird der beste U-Bahn-Planer?



### SPIELMATERIAL

- 1 Block mit Stadtplänen von London
- 4 Buntstifte in den Farben: lila, blau, rosa und grün.
- 11 Stationskarten: 6 Karten oberirdisch (blauer Hintergrund) und 5 Karten unterirdisch (rosa und gelber Hintergrund)
- 5 Karten „Gemeinsames Ziel“
- 4 Karten „Spezialfähigkeit der Buntstifte“



## ZIEL DES SPIELS

Holdir die höchste Punktzahl, indem du 4 U-Bahn-Linien auf deinem Londoner Stadtplan optimal einzeichnest.



## AUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt mit einem Stadtplan von London und einen Buntstift seiner Wahl und legt beides vor sich bereit.

In einer Partie mit 3 Spielern legt ihr den verbleibenden Stift in den Bereich zwischen zwei Spielern eurer Wahl. Ihr werdet diesen Stift später noch verwenden.

In einer Partie mit 2 Spielern legt ihr die 2 verbleibenden Stifte in euren Spielbereich, je einen Stift zur Linken jedes Spielers. Ihr werdet diese Stifte später noch verwenden.

Für eine Solopartie nutzt du die Hinweise am Ende dieser Regeln, im Abschnitt **Soloversion**.

Für eure ersten Partien empfehlen wir, die Gemeinsamen Ziele und die Spezialfähigkeiten der Buntstifte aus dem Spiel zu lassen. Ihr könnt sie später in der Fortgeschrittenen-Version verwenden, wenn ihr mehrere Partien ohne sie gespielt habt.

Mehr dazu findet ihr im Abschnitt **Version für Fortgeschrittene**.

Der Spieler, der 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 hat jeder von euch sein eigenes Netz aus 4 Strecken der Londoner U-Bahn gezeichnet, mit einer Linie in jeder Farbe.



## STADTPLAN VON LONDON

Jedes Blatt zeigt einen Plan von London, auf den ihr eure U-Bahn-Linien zeichnet. Im unteren Bereich notiert ihr eure Punktezahlen.

### STADTBZIRKE

London 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

## SPIELABLAUF

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

- Finde deine Start-Station
- Zeichne deine U-Bahn-Linie
- Ermittle die Punkte, die deine Linie einbringt
- Bereite deine nächste U-Bahn-Linie vor

### 1 Finde deine Start-Station

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

- Start-Station des Spielers, der im laufenden Durchgang den grünen Buntstift verwendet.
- Start-Station des Spielers, der den blauen Buntstift verwendet, und so weiter...

### 2 Zeichne deine U-Bahn-Linie

Diese Bauphase besteht aus mehreren Runden, mindestens 5, höchstens 10, je nach aufgedeckten Stationskarten. In jeder Runde zeichnen alle Spieler, wenn sie wollen, mit ihrem Buntstift einen Streckenabschnitt ein, um nach und nach ihre 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 verdeckt als Stapel in die Mitte.

In jeder Runde zieht der Schaffner die oberste Stationskarte vom Stapel und deckt sie für alle sichtbar auf. Alle Spieler zeichnen gleichzeitig auf ihrem Blatt einen Streckenabschnitt ein und befolgen dabei diese Bauregeln (siehe Seiten 7 und 8).

Sobald der Schaffner die fünfte unterirdische Stationskarte aufdeckt (rosa und gelber Hintergrund), endet der laufende Durchgang. Jeder Spieler kann einen letzten Streckenabschnitt zeichnen, um seine Linie mit dem aufgedeckten Symbol zu verbinden. Jeder von euch rechnet nun die Punkte aus, die ihm die gerade fertiggestellte U-Bahn-Linie einbringt.

Sobald der Schaffner die fünfte unterirdische Stationskarte aufdeckt (rosa und gelber Hintergrund), endet der laufende Durchgang. Jeder Spieler kann einen letzten Streckenabschnitt zeichnen, um seine Linie mit dem aufgedeckten Symbol zu verbinden. Jeder von euch rechnet nun die Punkte aus, die ihm die gerade fertiggestellte U-Bahn-Linie einbringt.

### 3 Ermittle die Punkte, die deine Linie einbringt

Jede U-Bahn-Linie bringt dir Punkte ein, abhängig von den folgenden drei Faktoren: ihre Streckenführung, Überquerungen der Themse und die Touristenattraktionen, an denen sie hält. Schreib die erzielten Punkte für jeden der drei Faktoren in deinen Punktebereich (siehe Seiten 11 und 12).

Bereite deine nächste U-Bahn-Linie vor (Ignoriert diese Phase im 4. Durchgang!)

Sobald ihr alle Punkte eingetragen habt, die eure Linien einbringen, fahrt ihr mit dem Tausch der Buntstifte fort:

Nimm dir den Buntstift des Spielers zu deiner Rechten oder nimm dir den Buntstift, der rechts von deinem Spielbereich liegt, wenn ihr weniger als 4 Spieler seid.

Spiel 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 der Spieler links vom Schaffner des abgelaufenen Durchgangs.

## ENDE DES SPIELS

Die Partie endet nach Ablauf des vierten Durchgangs, sobald alle Spieler ihr Streckennetz von 4 U-Bahn-Linien in allen Farben gezeichnet haben. Fahre fort mit der finalen Berechnung aller Punkte, die dein Londoner U-Bahn-Netz erzielt hat:

Punkte aller 4 Linien: Rechne zunächst die Punkte zusammen, die deine 4 U-Bahn-Linien erzielt haben, und schreib diese Zahl in das letzte rosa Feld ganz rechts in deinem Punktebereich.

Punkte für Touristenattraktionen: Sieh auf deiner Sightseeing-Skala nach, welche Zahl als erste von links nicht durchgestrichen ist. Schreib diese Punktezahl in das passende Symbol in deinem Punktebereich.

Punkte für Umsteigemöglichkeiten: Rechne dann die Punkte zusammen, die alle deine Umsteigemöglichkeiten zwischen 2, 3 und 4 U-Bahn-Linien einbringen. Es gibt davon drei Arten: Umsteigemöglichkeiten zwischen 2, 3 und 4 U-Bahn-Linien.

In deinem ganzen Streckennetz zählst du, wie viele Umsteigemöglichkeiten du für jede dieser 3 Arten geschaffen hast, und schreibst sie in die entsprechenden Felder.

Jede Art von Umsteigemöglichkeit bringt eine bestimmte Anzahl von Punkten:

- Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 2 Linien bringt 2 Punkte,
- Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 3 Linien bringt 5 Punkte,
- Jede Umsteigemöglichkeit zwischen 4 Linien bringt 9 Punkte.

Zähl die Punkte zusammen, die es für jede Art von Umsteigemöglichkeit gibt, und schreib die Gesamtzahl in das grün umrandete Feld in deinem Punktebereich.

Ermittle dein Endergebnis, indem du die Punkte deiner 4 U-Bahn-Linien, der Touristenattraktionen und deiner Umsteigemöglichkeiten zusammenrechnest: Schreib das Ergebnis in das Feld ganz unten rechts in deinem Punktebereich.

Beispiel: John hat seine Linien sieben Mal über Touristenattraktionen geführt. Auf seiner Sightseeing-Skala bringt ihm das erste nicht durchgestrichene Symbol 14 Punkte. Dazu hat er 9 Umsteigemöglichkeiten zwischen 2 U-Bahn-Linien geschaffen, aber keine Umsteigemöglichkeiten zwischen 3 oder 4 Linien. Er erhält 18 Punkte für seine Umsteigemöglichkeiten. John erzielt insgesamt 119 Punkte (87 + 14 + 18) für sein gesamtes Londoner U-Bahn-Netz.

Endstation! Alle Buntstifte abgeben! Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt die Partie und wird der erfolgreichste U-Bahn-Architekt von London.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl mit einer einzelnen U-Bahn-Linie erzielt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, freuen sich die beiden Spieler, dass sie mit dieser grandiosen Leistung gemeinsam den Sieg davontragen!

## BAUREGELN

Einen Streckenabschnitt einzuzeichnen ist immer optional. Wenn 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 dünnen Rasterlinien.



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

Jeder folgende Streckenabschnitt kann von einem der Enden der aktuellen U-Bahn-Linie aus gezeichnet werden. Dieser Streckenabschnitt führt zu einer Station mit dem Symbol, das auf der gerade aufgedeckten Stationskarte zu sehen ist. Ausnahme: siehe den Effekt der Spezialkarte **Weiche**.

Beispiel: John spielt im ersten Durchgang mit dem grünen Buntstift. Seine Start-Station ist diejenige mit dem grünen Dreieck. Der Schaffner deckt eine Karte mit einem Kreis-Symbol auf. John entscheidet sich dafür, seinen Streckenabschnitt zu dem Kreissymbol links von seiner Start-Station zu zeichnen.

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



Start-Stationen: Obwohl du hier mit der Konstruktion deiner U-Bahn-Linie beginnst, zählen diese 4 Stationen als normale Stationen. Du kannst sie auch als Stationen der Linien in den anderen Farben verwenden, wenn 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.



## BESONDERE STATIONEN

Zentralbahnhof: Diese Station im Herzen Londons wird durch ein Fragezeichen dargestellt. Das bedeutet, dass du den Zentralbahnhof jederzeit als beliebiges Symbol betrachten darfst und dorthin deine Streckenabschnitte zeichnen kannst, unabhängig davon, welche Karte der Schaffner aufgedeckt hat.

Touristenattraktionen: Fünf Stationen der Stadt befinden sich in der Nähe von Touristenattraktionen. Jede Attraktion wird durch eine Windrose gekennzeichnet, die das Symbol der betreffenden Station umschließt.

Du kannst eine oder mehrere U-Bahn-Linien mit einer oder mehreren Touristenattraktionen verbinden: Das bringt dir bei der Endabrechnung zusätzliche Punkte ein. Siehe den Abschnitt **Touristenattraktionen**.

Beachtet, dass der Zentralbahnhof von einer Windrose umgeben ist. Er ist eine der 5 Touristenattraktionen der Stadt.

Joker-Symbol: In der Runde, in der dieses Symbol auf der vom Schaffner aufgedeckten Karte zu sehen ist, darf jeder Spieler frei entscheiden, zu welchem Stations-Symbol er seinen nächsten Streckenabschnitt zeichnet.

Weichen-Symbol: In der Runde, in der die Weichen-Karte aufgedeckt wird, deckt der Schaffner zusätzlich die nächste Karte des Stapels auf. Die Weichen-Karte gestattet es allen Spielern, wenn sie mögen, ihren neuen Streckenabschnitt an jeder beliebigen Station der im Bau befindlichen Linie 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 Weichenkarte 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 die nächste Stations-Karte auf, ein Quadrat. John könnte seine U-Bahn-Linie verlängern, bis zu einem der beiden Quadrate in der Nähe seiner Station mit dem Kreis-Symbol.

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

Umsteigen: Ab dem zweiten Durchgang und bis zum Ende der Partie habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, mehrere U-Bahn-Linien mit einer Station zu verbinden. Das nennen wir Umsteigemöglichkeit. Jede Umsteigemöglichkeit in deinem Streckennetz bringt dir am Ende der Partie zusätzliche Punkte ein, abhängig von der Zahl der Linien, die dort verbunden sind. Siehe auch den Abschnitt **Punkte für Umsteigemöglichkeiten**.

Beispiel: In einem Durchgang verbindet John seine rosa Linie mit der Fünfeck-Station, die er in einem früheren Durchgang schon mit seiner grünen U-Bahn-Linie erreicht hat.