



8+



1-4



25 min



REGLAS



NEXT → STATION

TOKYO™

¡La ciudad de Tokio te necesita para crear una nueva red de metro!

Conéctate a la línea circular central verde de la mejor manera posible. Optimiza tus intercambiadores y colecciona el mayor número de sellos turísticos por toda la ciudad.



REGLAS PRINCIPALES

PUNTOS OBTENIDOS POR TU LÍNEA



東京メトロ

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

MÓDULOS AVANZADOS

CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 bloc con mapas de Tokio
- 4 lápices de colores diferentes: morado, azul, rosa y marrón
- 11 cartas de estación: 6 cartas de calle (fondo rosa) y 5 cartas de metro (fondo verde y amarillo)
- 5 cartas de objetivo conjunto
- 8 cartas de estación especial: 4 cartas de símbolo y 4 cartas de efecto



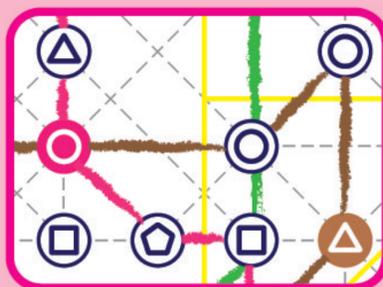
2 Construir tu línea de metro

Esta fase de construcción tiene varios turnos (entre 5 y 10) según las cartas de estación que se volteen. En cada turno los jugadores pueden dibujar una línea para completar una sección de su línea de metro con su lápiz de color e ir construyendo poco a poco su línea de metro.

SECCIONES DE UNA LÍNEA DE METRO

Una línea de metro se compone de varias secciones unidas entre sí. Una sección es una línea que une dos estaciones de forma directa.

- El controlador de la ronda baraja las 11 cartas de estación y las coloca boca abajo en un mazo en el centro de la mesa.
- En cada turno el controlador voltea la carta de estación de la parte superior del mazo para que quede boca arriba. La coloca en el centro de la zona de juego de forma que esta y todas las cartas volteadas anteriormente queden a la vista. A continuación, todos los jugadores dibujan una sección al mismo tiempo, respetando las reglas de construcción (ver páginas 7 a 13).
- Cuando el controlador voltea la quinta carta de metro (fondo verde y amarillo) llega el final de la ronda. Los jugadores pueden dibujar una última sección de su línea de metro para unirla a una estación cuyo símbolo se corresponda con el de la carta final.



3 Obtener puntos por tu línea de metro

Cada línea de metro otorga puntos según su recorrido por los diferentes distritos de Tokio. Anota los puntos que obtienes por tu línea de metro en tu zona de puntuación (ver página 14).

4 Prepararte para construir la siguiente línea de metro

(Sáltate este paso al final de la cuarta ronda)

Después de anotar los puntos obtenidos por tu línea se intercambian los lápices.

- Pasa tu lápiz al jugador situado a tu izquierda y el jugador situado a tu derecha te pasará el suyo.
- En una partida de 2 o 3 jugadores, si hay un lápiz sin usar a tu derecha, cógelo. El jugador que esté a tu derecha coloca el lápiz que acaba de usar en la mesa entre vosotros dos.
- Si juegas en solitario coge el siguiente lápiz que toque (ver modo solitario).

- Juega la nueva ronda con el lápiz que acabas de coger para dibujar una nueva línea de metro de este color. La persona sentada a la izquierda del controlador de la ronda anterior se convierte en el controlador de esta ronda.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la cuarta ronda, cuando todos los jugadores han dibujado su red de 4 líneas de metro de diferentes colores. Calcula los puntos obtenidos por tu red de metro de Tokio de la siguiente forma:

- Puntos por las 4 líneas:** suma los puntos obtenidos por cada una de tus 4 líneas y anota el total en la última casilla rosa situada en la parte inferior izquierda de tu zona de puntuación.
- Puntos por tu colección de sellos turísticos:** identifica todos los distritos que has marcado durante la partida en tu minimapa de colección de sellos turísticos. Suma los valores de las zonas correspondientes e introduce el total de puntos en la casilla azul de tu línea de puntuación (ver *Intercambiadores* páginas 12 y 13).
- Puntos perdidos por la línea circular central verde:** en tu mapa de Tokio, cuenta el número de estaciones de la línea circular verde que no están conectadas a ninguna de tus 4 líneas de metro. Multiplica este número de estaciones por 3 e introduce el total en la casilla verde de tu línea de puntuación. Estos puntos se restarán al calcular tu puntuación final. El número máximo de puntos que se pueden perder aquí son 24 puntos (3 puntos x 8 estaciones).
- Puntos por intercambiadores:** son los puntos que obtienes por todos tus intercambiadores que conectan 3, 4 o 5 líneas de metro (ver página 13).
 - Cuenta el número de intercambiadores de cada tipo que tienes en toda tu red y escribe estos números en sus casillas correspondientes.
 - Multiplica el número correspondiente por el número de puntos conseguidos por cada tipo:
 - Cada intercambiador que conecta 3 líneas otorga 5 puntos.
 - Cada intercambiador que conecta 4 líneas otorga 15 puntos.
 - Cada intercambiador que conecta 5 líneas otorga 30 puntos.

Suma todos los puntos obtenidos por cada tipo de intercambiador y anota el total en la casilla morada de tu línea de puntuación.

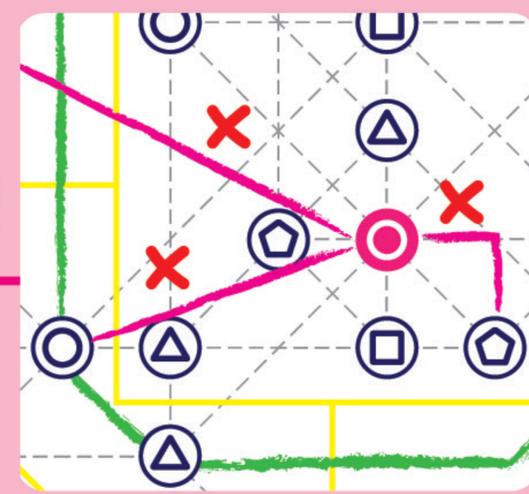
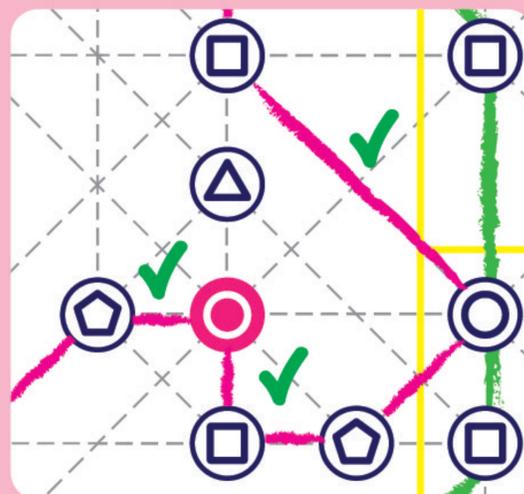
Calcula tu puntuación final sumando los puntos obtenidos por las 4 líneas de metro junto con los que consigas por tu colección de sellos turísticos. Después resta los puntos que hayas perdido por la línea circular central verde y añade los puntos de los intercambiadores. Anota el total en el espacio situado en la parte inferior derecha de tu zona de puntuación.

Ejemplo: Katsuko obtuvo un total de 75 gracias a sus cuatro líneas de metro de diferentes colores. Además, a lo largo de las 4 rondas de la partida, ha conseguido coleccionar sellos turísticos en tres partes diferentes de la ciudad. Esta colección le ha proporcionado un total de 20 puntos, que se muestran en su minimapa. Hay 3 estaciones en la línea circular verde que Katsuko no ha podido conectar a su red de metro, por lo que pierde 9 puntos. Por último, ha creado 1 intercambiador que conecta 4 líneas: por lo tanto, obtiene 15 puntos. Al final de la partida Katsuko tiene una puntuación total de 101 puntos (75 + 20 - 9 + 15) por toda su red de metro de Tokio.

El jugador que tenga la mayor puntuación será el ganador, convirtiéndose en el mejor planificador de metro de Tokio. En caso de empate el jugador con la mayor puntuación en una sola línea de metro será el ganador. Si se mantiene el empate, ambos jugadores comparten la victoria por su brillante planificación.

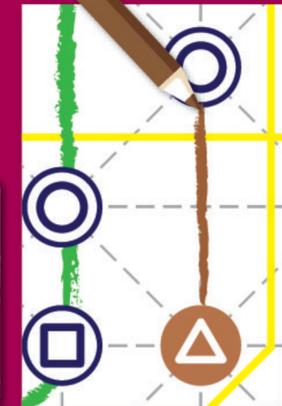
REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

- Dibujar una sección será siempre opcional. Si no puedes o no quieres dibujar una sección durante un turno, ignora la carta de estación que se acaba de voltear y espera la siguiente carta.
- Cada sección que dibujes debe ser una única línea recta que vaya en **horizontal, vertical o diagonal** siguiendo las posibles líneas grises marcadas en el mapa.



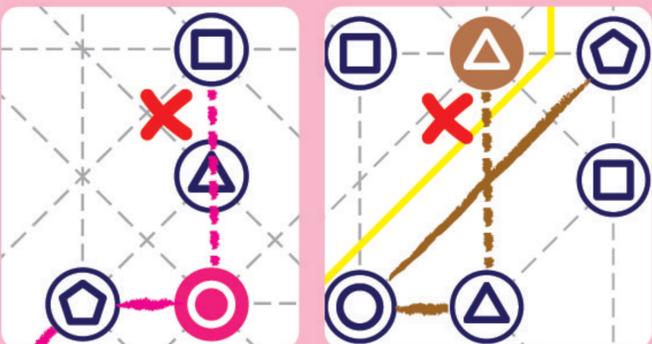
- ➡ La primera sección de una línea de metro debe trazarse siempre partiendo de la estación de salida y debe conectarse a una estación con el mismo símbolo que muestra la tarjeta volteada por el controlador.

Ejemplo: Bunta juega su primera ronda con el lápiz marrón. Su estación de salida es aquella que muestra el triángulo marrón. La carta de estación volteada por el controlador muestra un círculo. Bunta elige dibujar una sección de su línea de metro que va de su estación de salida hasta otra con símbolo de círculo que está encima.

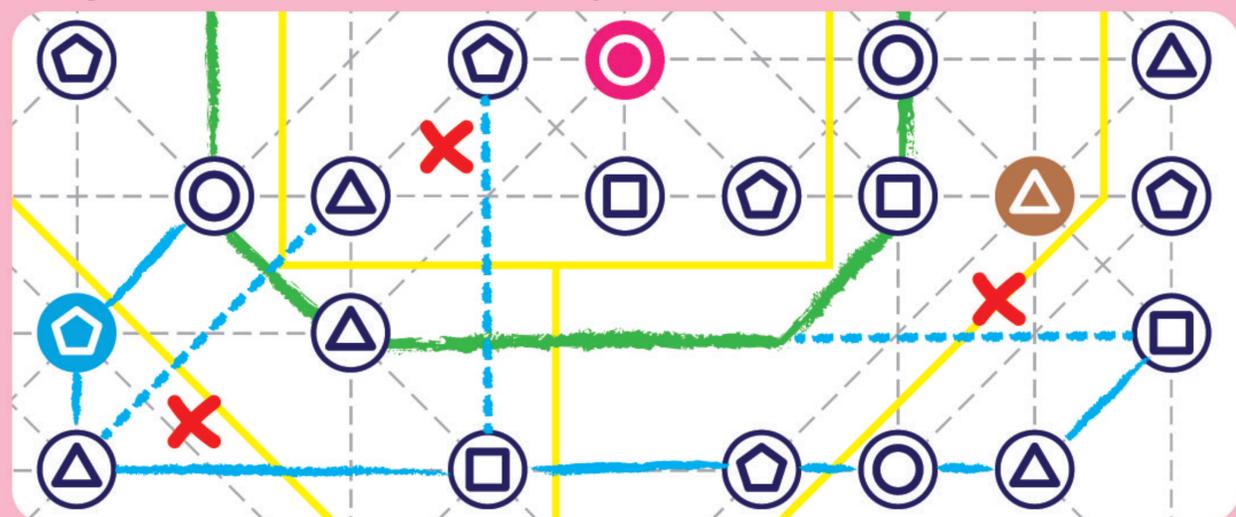


- ➡ A partir de ahí, cada sección debe dibujarse desde uno de los extremos de tu línea de metro y debe conectar con una estación que tenga el mismo símbolo que el que aparece en la carta que voltea el controlador. Excepción: ver **cartas de estación - desvío**.

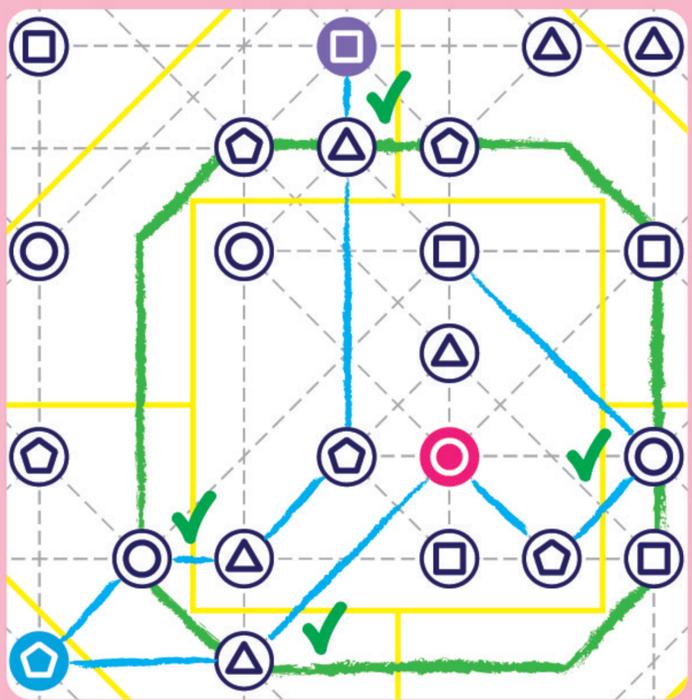
• Cada una de tus secciones debe unir siempre dos estaciones sin atravesar otra estación ni cruzar por encima de una sección ya dibujada, ya sea de esta línea de metro o de otras.



• **Línea circular central verde:** como la línea circular central verde ya está dibujada en tu mapa de Tokio no puedes dibujar una nueva sección que cruce este circuito.



Por lo tanto, debes conectarte a una de las 8 estaciones de esta línea verde para poder ampliar tu línea de metro actual hacia el distrito central de la ciudad o para salir de él.

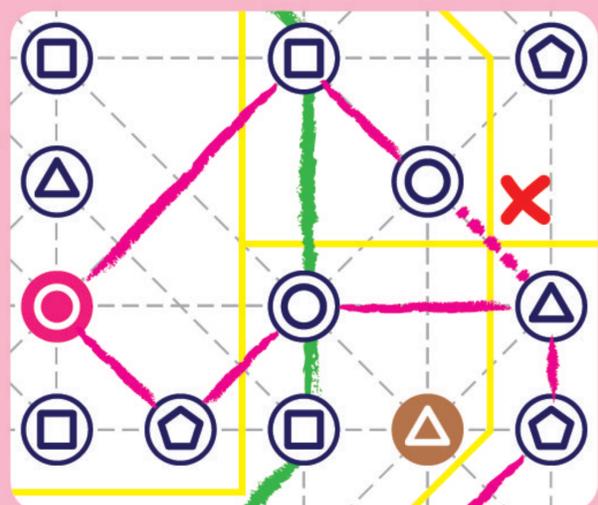


• **Estaciones de salida:** además de ser los puntos de partida de las diferentes líneas de metro al principio de cada ronda, esas 4 estaciones funcionan también como estaciones normales.

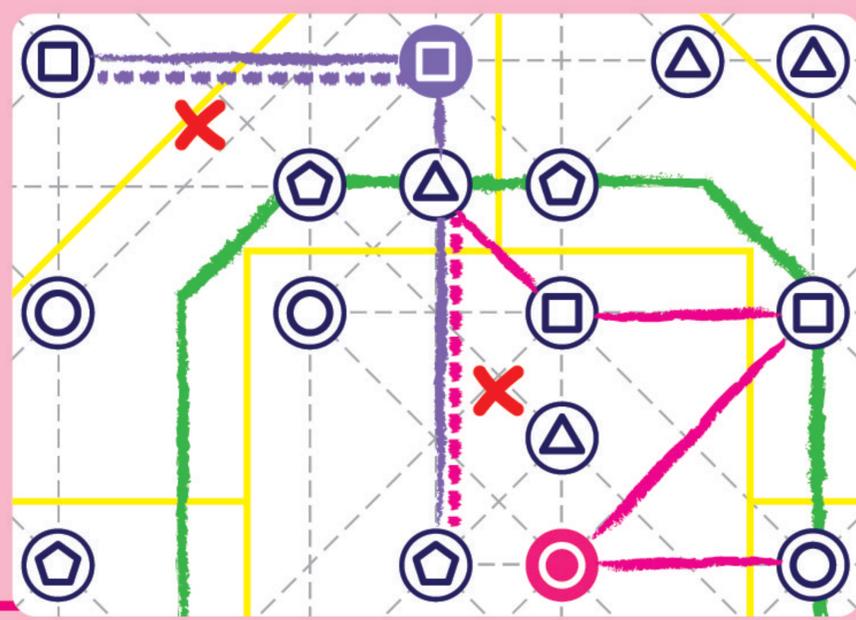
Esto significa que se pueden conectar otras líneas de metro a estas estaciones si se voltea una tarjeta con el símbolo correspondiente.



• No se puede volver a pasar por una estación que ya forma parte de esa línea de metro.



• No puedes dibujar más de una sección entre dos estaciones determinadas. La única excepción a esta regla tiene lugar cuando se revela una carta comodín y de vía de doble carril: ver cartas de estación.



CARTAS DE ESTACIÓN



Carta comodín y de vía de doble carril

➡ Si este símbolo aparece en la carta que se voltea en un turno, cada jugador puede elegir el símbolo de estación que más le convenga para construir la nueva sección de su metro.

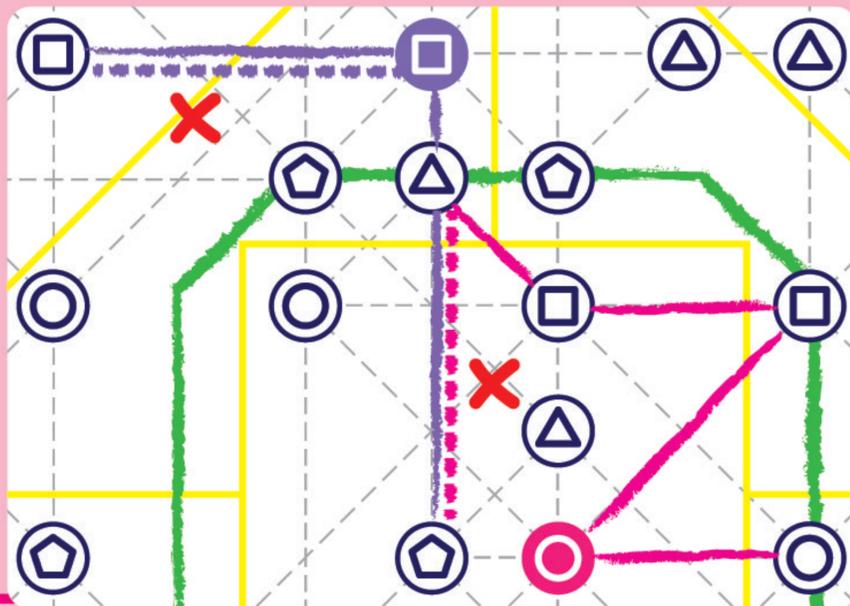
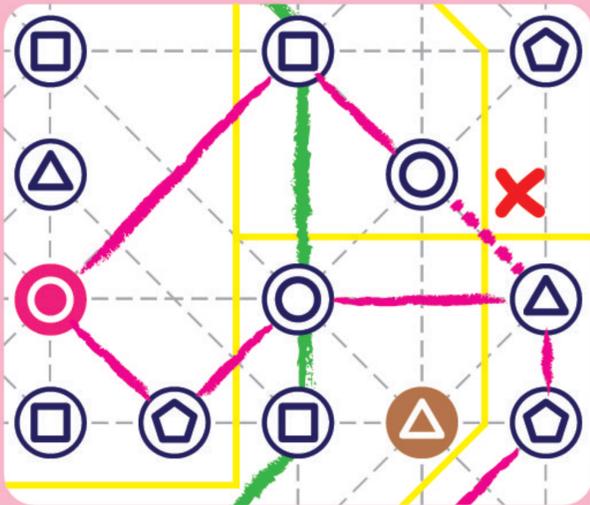


➡ Cada carta comodín tiene un símbolo de vía de doble carril. El uso de este símbolo de vía de doble carril es opcional, cada jugador es libre de utilizarlo o no. Este símbolo permite a cada jugador trazar su sección junto a un tramo existente entre 2 estaciones, junto a un tramo de la línea circular central verde e incluso junto a una curva.



● No se puede volver a pasar por una estación que ya forma parte de esa línea de metro.

● No puedes dibujar más de una sección entre dos estaciones determinadas. La única excepción a esta regla tiene lugar cuando se revela una carta comodín y de vía de doble carril: ver cartas de estación.



CARTAS DE ESTACIÓN

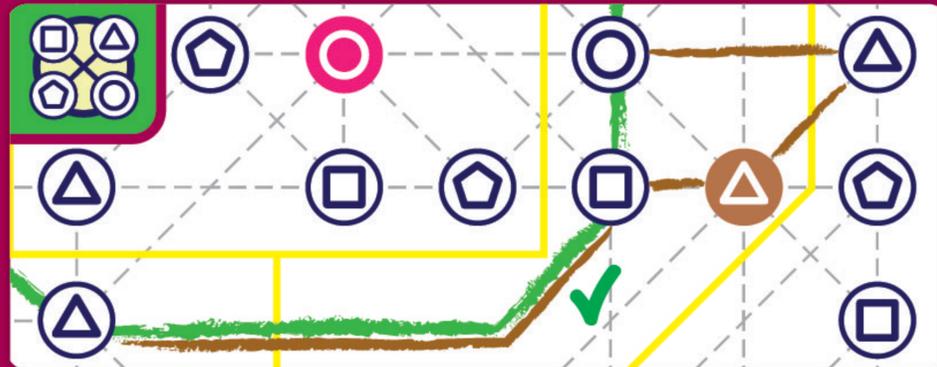
 **Carta comodín y de vía de doble carril**
 ➔ Si este símbolo aparece en la carta que se voltea en un turno, cada jugador puede elegir el símbolo de estación que más le convenga para construir la nueva sección de su metro.

 ➔ Cada carta comodín tiene un símbolo de vía de doble carril. El uso de este símbolo de vía de doble carril es opcional, cada jugador es libre de utilizarlo o no. Este símbolo permite a cada jugador trazar su sección junto a un tramo existente entre 2 estaciones, junto a un tramo de la línea circular central verde e incluso junto a una curva.



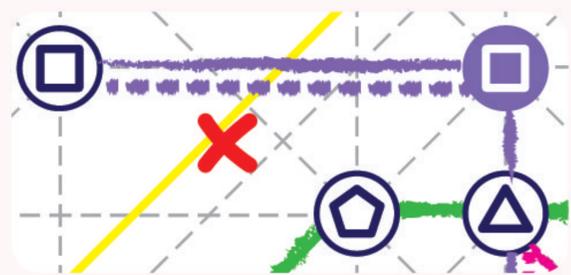
Ejemplo: Hitomi utiliza un símbolo comodín para dibujar su nueva sección desde la estación cuadrado hasta el símbolo triángulo en la parte inferior izquierda de la línea circular central.

Para hacerlo decide utilizar la vía de doble carril, que le permite avanzar a lo largo de esta línea de metro verde y llegar a la estación triángulo deseada.



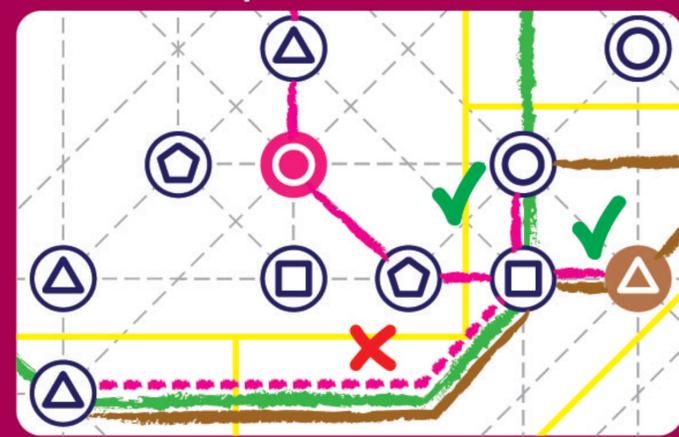
Atención: las vías de doble carril que puedes crear deben ser de diferentes colores. Es decir, no puedes dibujar una vía de doble carril entre dos estaciones con el mismo color de lápiz.

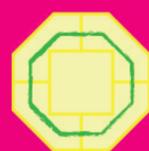
Además, 2 vías es el número máximo de secciones que puedes dibujar entre 2 estaciones. No puedes dibujar ninguna sección adicional, independientemente de su color.



Ejemplo: en una ronda posterior, Hitomi quiere utilizar la opción de la vía de doble carril que se muestra en la carta comodín y de la vía de doble carril. No puede dibujar la nueva sección rosa que muestra la línea de puntos.

Lo que sí puede hacer es crear una vía de doble carril que vaya desde la estación cuadrado hasta la estación círculo situada encima de ella, o hasta la estación triángulo situada a su derecha.





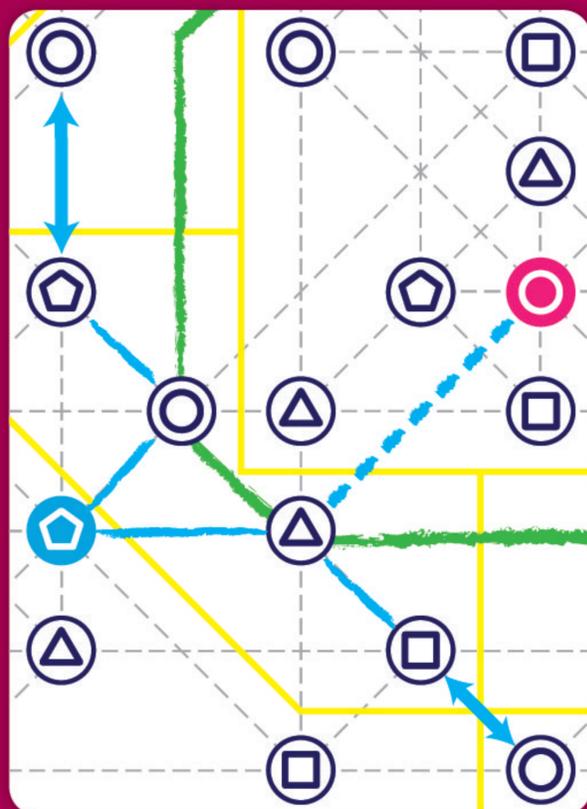
Desvío: durante un turno en el que se muestre el símbolo de desvío en la carta volteada, el controlador volteará inmediatamente la siguiente carta de estación del mazo. Esta se coloca junto a la carta de desvío y la combinación de estas dos cartas permite a todos los jugadores dibujar su nueva sección partiendo de cualquiera de las estaciones de su línea.

Esta carta permite a los jugadores construir una línea secundaria adicional de su línea de metro a la que los jugadores pueden añadir futuras secciones hasta el final de la ronda.

Circunstancia especial: si la carta de desvío se voltea en el primer o segundo turno de la ronda, se ignora.

Ejemplo: el controlador voltea la carta de desvío e inmediatamente después voltea la siguiente carta de estación del mazo. Esta carta muestra el símbolo del círculo.

Yasuhide podría añadir una nueva sección a su línea de metro azul que vaya a uno de los dos símbolos de círculo, tal y como muestran las flechas azules. Sin embargo, prefiere aprovechar el desvío. Puede utilizar su estación triángulo como estación intermedia y dibujar una sección que la conecte con la estación círculo situada arriba a la derecha, como muestra la línea de puntos.



INTERCAMBIADORES

A partir de la segunda ronda y hasta el final de la partida es posible enlazar varias líneas de metro con la misma estación. Esto se llama intercambiador.

Intercambiadores y colección de sellos turísticos
 Crear un intercambiador puede hacerte ganar puntos para tu colección de sellos turísticos, dependiendo del distrito en el que lo crees.

El minimapa de la ciudad de Tokio de tu zona de puntuación te muestra cuántos puntos puedes ganar en función del distrito.

	
10	10
5	5
5	5
10	10

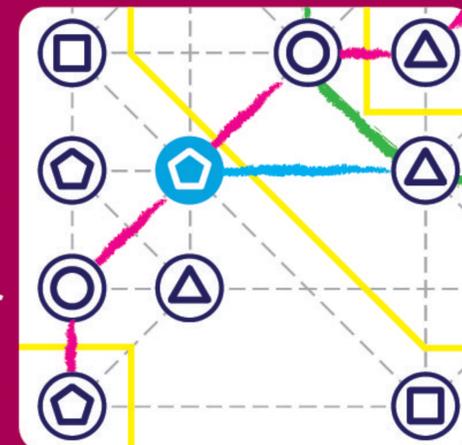
• Cuando crees un nuevo intercambiador identifica inmediatamente en qué distrito se encuentra.

➔ Si está en uno de los 5 distritos del centro de la ciudad no suma puntos a tu colección de sellos turísticos. ¡El centro de la ciudad de Tokio ya lo conocemos todos!

➔ Si está en uno de los 8 distritos de la periferia te dará puntos para tu colección de sellos turísticos. En tu minimapa, colorea inmediatamente el distrito en el que has creado este intercambiador. Esto aumentará tu colección de sellos turísticos y te hará ganar puntos al final de la partida.

Ejemplo: al empezar la segunda ronda, Bunta inicia la construcción de su línea de metro azul. Dibuja su primer tramo desde el pentágono azul de salida hasta la estación triángulo situada a su derecha.

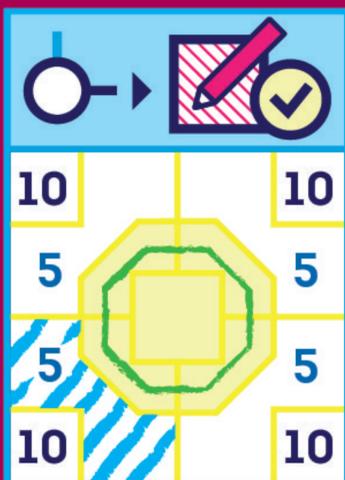
Como Bunta ya había pasado por esta estación pentágono durante la ronda anterior con su línea de metro rosa, crea inmediatamente un nuevo intercambiador en esta estación pentágono.





Como este intercambiador está en uno de los 8 distritos de la periferia, ganará puntos para su colección de sellos turísticos. Bunta colorea inmediatamente este distrito en su minimapa.

Cabe señalar aquí que el intercambiador formado entre la línea azul y la línea circular verde en la estación triángulo no cuenta para su colección de Sellos Turísticos porque esta estación está en uno de los 5 distritos centrales.



Ten en cuenta que en cuanto hayas coloreado un distrito en tu minimapa cualquier nuevo intercambiador que crees posteriormente en el mismo distrito no te dará puntos adicionales para tu colección de sellos turísticos.

Intercambiadores que conectan 3 o más líneas de metro

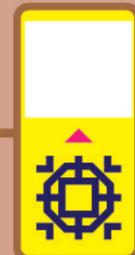
Durante las 4 rondas del juego podrás crear intercambiadores que conecten 3, 4 o incluso 5 líneas de metro, gracias a la línea circular verde ya creada. Todas estas conexiones te darán puntos extra al final de la partida, dependiendo del número de líneas de metro conectadas a ellos. Ver puntos de intercambiador (página 5).

Ejemplo: durante una ronda, Hitomi conecta su línea de metro rosa desde la estación pentágono hasta la estación cuadrado, que ya había conectado durante una ronda anterior con su línea de metro marrón. Como esta estación también está conectada a la línea circular verde, Hitomi ha creado un intercambiador con 3 líneas de metro, lo que le dará 5 puntos al final de la partida.

En las siguientes rondas puede intentar conectar más líneas de metro a esta estación para conseguir más puntos.

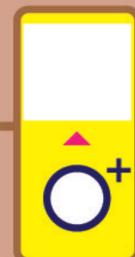


PUNTOS OBTENIDOS POR TU LÍNEA

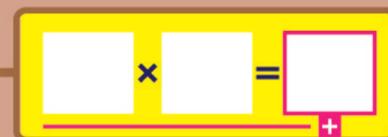


En primer lugar, cuenta cuántos distritos diferentes atraviesa tu línea de metro. Escribe este número en la casilla correspondiente.

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



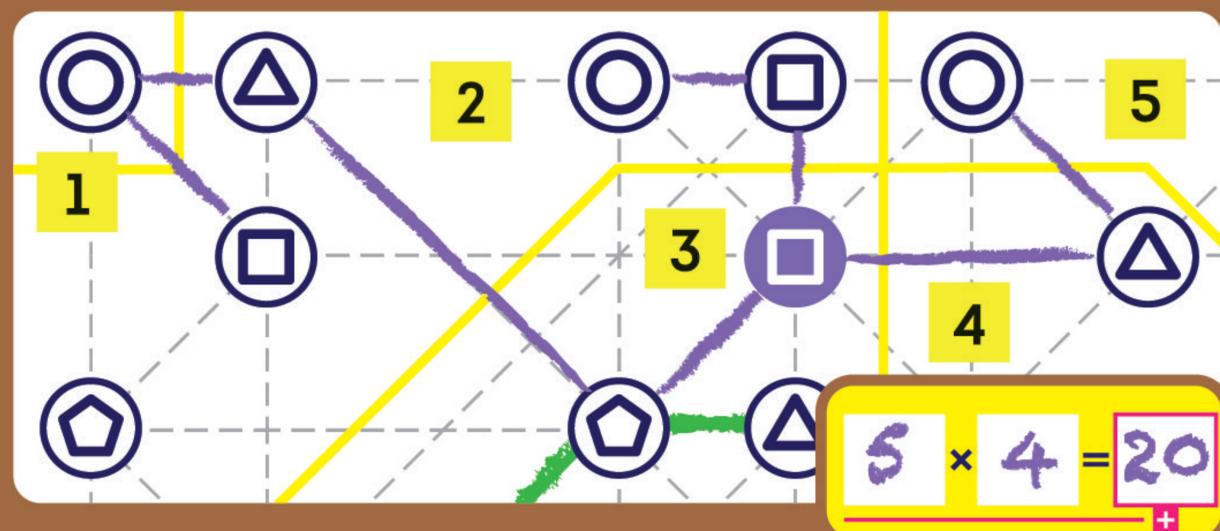
Encuentra el distrito en el que tu línea de metro pasa por más estaciones. Escribe en la casilla correspondiente el número de estaciones por las que pasa tu línea en ese distrito.



Para calcular el número total de puntos obtenidos por tu línea, multiplica el número de distritos diferentes atravesados por dicha línea por el mayor número de estaciones que cruza esta línea en un distrito.

Ejemplo: Katsuko atravesó 5 distritos diferentes con su línea de metro morada. En esta línea el distrito con más estaciones cruzadas por la línea tiene 4 estaciones.

Katsuko obtiene un total de 20 puntos (5 x 4) por su línea morada.



MÓDULOS AVANZADOS



Para un nuevo desafío puedes jugar **Next Station Tokyo** con los módulos avanzados. Añade las cartas de objetivo compartido o las cartas de estación especial o incluso puedes añadir ambos módulos al mismo tiempo.

Objetivos compartidos (5 cartas)

PREPARACIÓN

- Prepara la partida tal y como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 5 cartas de objetivo compartido boca abajo y saca al azar 2 cartas del mazo. Coloca estas 2 cartas boca arriba junto al mazo de cartas de estación. Las cartas no utilizadas se vuelven a colocar en la caja.



CÓMO SE JUEGA

Las dos cartas de objetivo compartido permanecen visibles durante toda la partida. Son dos objetivos independientes que cada jugador puede intentar completar a lo largo de las 4 rondas y que contemplan su red de metro como un todo. Cada objetivo completado por un jugador le otorga 10 puntos extra al final de la partida.

Descripción de las cartas de objetivo compartido:

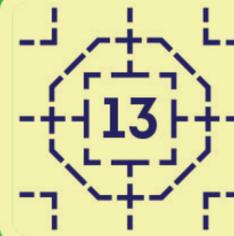


Dibuja tu red de metro de forma que coleccionas al menos 4 sellos turísticos en la ciudad.

Dibuja tu red de metro de forma que crees un intercambiador por el que pasen al menos 4 líneas de metro diferentes.



Dibuja tu red de metro de forma que conectes con todas las estaciones de la línea circular verde.



Dibuja tu red de metro de forma que conecte al menos con una estación en cada distrito de la ciudad.

Dibuja tu red de metro de forma que conecte con las 8 estaciones del distrito central de la ciudad.



PUNTUACIÓN FINAL

- En el momento de sumar la puntuación final, por cada objetivo compartido que hayas conseguido con tu red de metro marca una casilla "+10" en la zona correspondiente.
- Suma 10 puntos por cada objetivo cumplido a tu total para obtener tu puntuación final.



Cartas de símbolo (azul) y 4 cartas de efecto (naranja)

PREPARACIÓN

- Prepara la partida tal y como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 4 cartas de símbolo (azul) boca abajo, y colócalas en un mazo junto a las cartas de estación.
- Baraja las 4 cartas de efecto (naranja) boca abajo, y colócalas en un mazo a la derecha de las cartas de símbolo.



CÓMO SE JUEGA

- Al principio de cada ronda el controlador revela la primera carta de símbolo y la primera carta de efecto de sus respectivos mazos.
- Estas dos cartas están vinculadas entre sí para la ronda actual: cada vez que el controlador muestre una carta de estación con el mismo símbolo que el indicado por la carta azul todos los jugadores pueden utilizar, si lo desean, el efecto especial indicado por la carta naranja para dibujar su sección durante esta ronda.



Ejemplo: al principio de una ronda la carta de símbolo revelada es el círculo y la carta de efecto revelada es el símbolo de desvío. Durante esa ronda, siempre que el controlador revele una carta de estación con el símbolo del círculo, los jugadores pueden, si quieren, dibujar su sección de ese turno como un desvío, indicado por la carta de efecto naranja.



Todos los efectos son opcionales: cada jugador es libre de utilizarlos o no cuando el controlador revele la carta de estación correspondiente.

Además, el efecto de una carta naranja no se aplica cuando el controlador revela una carta comodín.

Descripción de cada carta naranja de efecto:

Desvío: siempre que el controlador revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, todos los jugadores podrán tratar esta carta de estación como si estuviera acompañada del símbolo de desvío.



Comodín y vía de doble carril: siempre que el controlador revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, todos los jugadores podrán tratar esta carta de estación como si fuera una carta de comodín y vía de doble carril.

Extensión: siempre que el controlador revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, todos los jugadores dibujarán primero su sección de metro como lo harían normalmente. A continuación, todos los jugadores pueden dibujar una segunda sección, justo a continuación de la primera.



Esta segunda sección debe dibujarse de forma que conecte directamente con otra estación accesible, sea cual sea su símbolo, siguiendo una línea recta en la misma dirección

que la primera sección dibujada y respetando siempre las **reglas de construcción**.

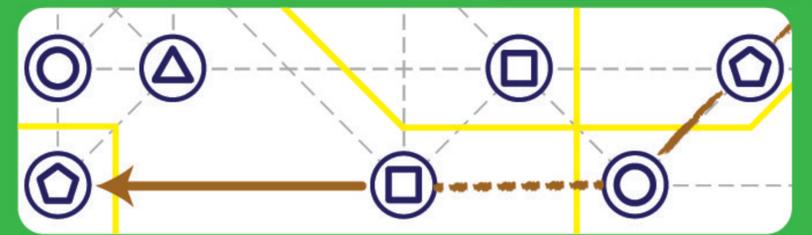
Ejemplo: al principio de una ronda, el símbolo del cuadrado está vinculado al efecto de extensión.



Durante esta ronda el controlador revela una carta de estación con el símbolo del cuadrado. Yasuhide dibuja una sección para conectar la estación círculo con la estación cuadrado que está a su izquierda: esta primera sección



se representa con una línea de puntos. Después decide utilizar el efecto de la carta



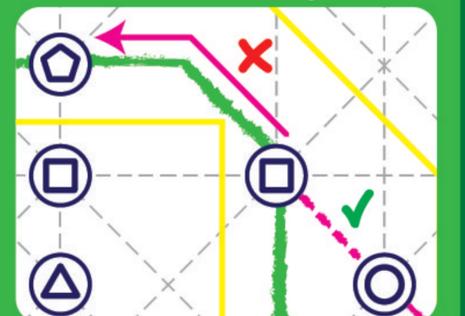
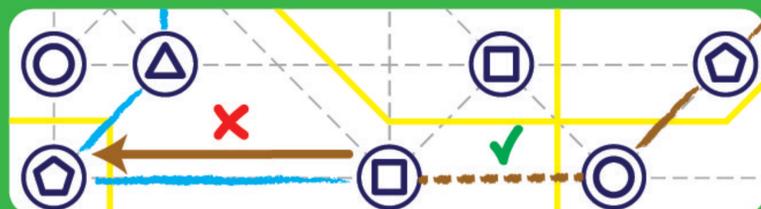
de extensión. Yasuhide dibuja una segunda sección siguiendo una línea recta desde la primera para llegar a la siguiente estación accesible en esta dirección, que aquí es una estación pentágono: esta segunda sección está representada por una flecha.

Si no has dibujado ninguna sección durante esta ronda no puedes aplicar el efecto de extensión.

Si no puedes llegar a ninguna otra estación siguiendo una línea recta desde tu primera sección no podrás utilizar este efecto.

Ten en cuenta que cuando te beneficias del efecto de extensión no puedes utilizarlo para crear una vía de doble carril.

Los dos ejemplos siguientes muestran que es posible dibujar una primera sección hasta una estación cuadrado, que se representa con una línea de puntos, pero el efecto de extensión, que se representa con una flecha, no se puede aplicar aquí, ya que está prohibido crear una vía de doble carril.





Estación doble: siempre que el controlador revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, todos los jugadores dibujarán primero su sección de metro como lo harían normalmente. A continuación, todos los jugadores pueden rodear la estación a la que acaban de conectarse con una línea de puntos: esto indica que contará como dos estaciones en vez de una al final de la ronda, cuando se anoten puntos de esta línea.



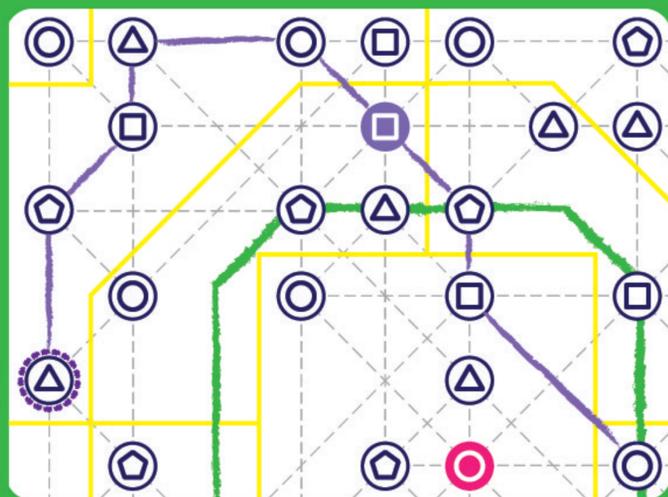
Ejemplo: al principio de una ronda el símbolo del triángulo está vinculado al efecto de estación doble.



Durante esta ronda el controlador revela una carta de estación con el símbolo del triángulo. Hitomi dibuja una sección para conectar la estación pentágono con la estación triángulo que está debajo.

Decide utilizar el efecto de estación doble: Hitomi rodea esta estación triángulo, que contará como dos en vez de una al sumar los puntos de su línea.

Al final de esta ronda el efecto de estación doble permite a Hitomi tener un total de 6 estaciones conectadas a esta línea, en vez de 5, en el distrito en cuestión. Consigue un total de 30 puntos por su línea morada ($30 = 5 \times 6$).



→ **Ten en cuenta,** que esta bonificación de estación doble solo es válida para la línea que estás construyendo durante esta ronda. No volverá a contar para ninguna línea futura que pase por esta estación en próximas rondas.

FINAL DE LA RONDA

Al final de cada ronda, descarta las cartas azul y naranja que se hayan revelado. A continuación, revela nuevas cartas para la siguiente ronda, tal y como se ha descrito anteriormente: de esta forma utilizarás las 4 cartas de símbolo y las 4 cartas de efecto durante la partida.

COMPATIBILIDAD con el juego Next Station London

Es posible combinar los módulos avanzados de *Next Station London* y *Next Station Tokyo* de esta manera:

- Puedes jugar a *Next Station Tokyo* utilizando las cartas de lápiz de poder del juego *Next Station London*. Para ello, aplica las reglas de los lápices de poder tal y como se describen en las reglas de *Next Station London*.
- También puedes jugar a *Next Station London* utilizando las cartas de estación especial del juego *Next Station Tokyo*. Estas cartas también son compatibles con el mapa de la ciudad de Londres: aplica las reglas de las cartas de estación especial tal y como se describen en las reglas de *Next Station Tokyo*.
- En cualquier caso, te recomendamos que no utilices los módulos de estaciones especiales y lápices de poder al mismo tiempo.
- Ten en cuenta que no puedes intercambiar las cartas de objetivos compartidos entre los dos juegos, ya que cada objetivo es específico del mapa de la ciudad correspondiente.



MODO SOLITARIO

Puedes jugar a *Next Station Tokyo* en solitario.

SETUP

● Coloca los 4 lápices de colores en la zona de juego en cualquier orden.

➔ Si lo deseas, puedes añadir los **módulos de objetivo** compartido, **estación especial** o incluso ambos. Prepara la partida tal y como se ha explicado anteriormente según cada módulo avanzado añadido.



CÓMO SE JUEGA

Las reglas son las mismas que en una partida normal.

El orden en el que has colocado los lápices es el orden en el que dibujarás tus líneas de metro.

Tu objetivo es optimizar tu red de metro para obtener la mayor cantidad de puntos posible y que el emperador te felicite.

PUNTUACIÓN FINAL

Cuando juegues con uno o ambos módulos, resta 10 puntos de tu puntuación final por cada módulo utilizado antes de consultar la tabla de logros.



¡ÚLTIMA PARADA! ¡Todo el mundo fuera!
¡Tendrás que trabajar duro y no dormirte en el tren!



¿Te has equivocado de túnel durante el trayecto? Vuelve a intentarlo y esta vez utiliza el desvío correcto.



¡Ya lo tienes! ¡Tu proyecto está despegando!
¡Sigue así y serás el jefe del equipo de construcción!



Guau, eres un gran supervisor. Es estupendo ver a tantos viajeros satisfechos. Ya falta poco.



¡No hay nada que te detenga! ¡El emperador no dudará en contratarte para expandir la red de metro! ¡BIEN HECHO!



Conoces la red de metro de Tokio como la palma de tu mano. Eres un verdadero experto. ¡ENHORABUENA!

© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu
Traducción al español de Clara Dacosta Seijo y Jael Herrera Gómez para The Geeky Pen