

ANLEITUNG

Ein cleveres Planspiel für 1–4 U-Bahn-Fans ab 8 Jahren von Matthew Dunstan

NEXT STATION

PARIS

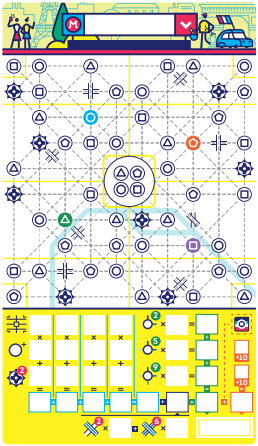
Strategisch planen, clever punkten.



Plant das U-Bahn-Netz von Paris neu!

Verbindet viele Stadtbezirke miteinander, denkt an Umsteigemöglichkeiten und vergesst die Sehenswürdigkeiten nicht. Nutzt auch die Kreuzungen und erfüllt die Vorgaben der Stadtverwaltung. Nach 4 Durchgängen habt ihr ein Netz aus 4 U-Bahn-Linien in 4 Farben gezeichnet und erhaltet dafür Punkte. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Spielmaterial



1 Block mit 100 Stadtplänen von Paris (doppelseitig)



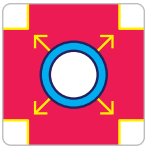
6 oberirdische Stationskarten



4 Effekt-karten



5 unterirdische Stationskarten



4 Symbol-karten



4 Buntstifte



5 Zielkarten



4 Zielkarten „Sport“

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team



Spielvorbereitung

- Nehmt euch je **1 Stadtplan von Paris** und **1 Buntstift** eurer Wahl und legt beides vor euch ab.
  - **Bei 3 Personen:** Legt den übrigen Stift zwischen 2 Personen eurer Wahl, ihr benötigt ihn später noch.
  - **Bei 2 Personen:** Legt je 1 übrigen Stift links bzw. rechts zwischen euch, ihr benötigt sie später noch.
  - **Solospiel:** Details weiter hinten (*siehe S. 18 „Solospiel“*).
- Mischt alle **11 Stationskarten** (oberirdisch und unterirdisch) zusammen und legt sie verdeckt als Stapel in die Mitte eurer Spielfläche.
- Die **Effektkarten**, **Symbolkarten** und **Zielkarten** benötigt ihr nur im Fortgeschrittenenspiel (*siehe S. 14 „Fortgeschrittenenspiel“*). Wir empfehlen, eure ersten Partien ohne diese Module zu spielen.

Stadtplan von Paris

Im großen Bereich des Plans zeichnet ihr eure U-Bahn-Linien ein, indem ihr **Stationen** miteinander verbindet. Im unteren Bereich notiert ihr eure **Punktzahlen**.

Paris ist durch gelbe Striche in **13 Stadtbezirke** unterteilt:

- **1 Zentralbezirk** mit 1 Station
- **8 Hauptbezirke** mit je mehreren Stationen
- **4 Randbezirke** in den 4 Ecken mit je 1 Station

Der abgebildete Fluss, die **Seine**, ist nur im Fortgeschrittenenspiel von Bedeutung *(siehe S. 17 „Zielkarten Sport“)*.

Spielablauf

Ihr spielt immer alle **gleichzeitig**. Eine Partie verläuft über **4 Durchgänge**. Jeder Durchgang ist in **4 Phasen** unterteilt, die ihr in dieser Reihenfolge ausführt:

Phase 1: Startstation finden
Phase 2: U-Bahn-Linie einzeichnen
Phase 3: Punkte ermitteln
Phase 4: Nächsten Durchgang vorbereiten

Nach dem 4. Durchgang endet die Partie mit einer **Schlusswertung**.

Phase 1: Startstation finden

In jedem Durchgang zeichnet ihr eine neue U-Bahn-Linie in einer anderen Farbe. Die **Startstation** deiner aktuellen U-Bahn-Linie für diesen Durchgang ist die Station mit **derselben Farbe** wie dein aktueller **Buntstift**. Jede Person hat also in jedem Durchgang eine eigene Startstation.

Beispiele:


Startstation der Person mit dem grünen Buntstift


Startstation der Person mit dem orangen Buntstift

Phase 2: U-Bahn-Linie einzeichnen

In dieser Phase zeichnest du mit deinem Buntstift über mehrere **Runden** hinweg eine **U-Bahn-Linie**, die aus mehreren aneinandergereihten Streckenabschnitten derselben Farbe besteht. Ein Streckenabschnitt ist eine **direkte** Verbindung zwischen 2 Stationen, ohne dass eine andere Station dazwischenliegt.

Rundenablauf

Diese Phase besteht aus 5–10 **Runden**, je nachdem, welche Stationskarten ihr aufdeckt. In jeder Runde deckt ihr zunächst die oberste Stationskarte vom Stapel auf und legt sie **offen** aus. Dann zeichnet ihr alle **gleichzeitig** mit eurem Buntstift auf eurem Stadtplan **1 Streckenabschnitt** ein. Sobald ihr alle einen Streckenabschnitt eingezeichnet habt, beginnt die nächste Runde mit dem Aufdecken der nächsten Stationskarte.

Das Einzeichnen ist **freiwillig**. Falls du in einer Runde keinen Streckenabschnitt einzeichnen kannst oder willst, setzt du in der Runde einfach aus.

Lasst alle aufgedeckten Stationskarten eines Durchgangs sichtbar liegen. Sobald ihr die **5. unterirdische Stationskarte** (blau/grün) aufgedeckt habt, dürft ihr noch einen letzten Streckenabschnitt für eure aktuelle U-Bahn-Linie einzeichnen. Danach endet diese Phase.

Stationskarten

Auf den meisten Stationskarten ist 1 dieser 4 **Stationssymbole** abgebildet:

Quadrat Dreieck Fünfeck Kreis

Der Streckenabschnitt, den du in einer Runde einzeichnest, muss zu einer Station **mit demselben Stationssymbol wie auf der aufgedeckten Stationskarte** führen.

Dein **erster** Streckenabschnitt eines Durchgangs muss von deiner **Startstation** ausgehen. Jeder weitere Streckenabschnitt muss von einem der beiden **Enden** deiner aktuellen U-Bahn-Linie ausgehen.

Beispiel: *Du spielst in dieser Runde mit dem orangen Stift. Dein erster Streckenabschnitt muss von deiner orangen Startstation ausgehen. Ihr deckt einen Kreis auf. Du entscheidest dich dazu, deine Startstation mit der Kreis-Station links oben zu verbinden. Dein nächster Streckenabschnitt muss entweder von der Kreis-Station links oben ausgehen oder von deiner Startstation, weil dies die beiden aktuellen Enden deiner Linie sind.*





Auf den Stationskarten gibt es zudem Sondersymbole: **Joker / Sightseeing** und **Weiche**.



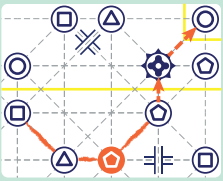
Joker / Sightseeing: Zeigt die aufgedeckte Karte diese Symbole, darfst du dich entscheiden, **entweder den Joker oder das Sightseeing** (eine Kombination aus Sehenswürdigkeit und Joker) zu nutzen.



Joker: Zeichne einen Streckenabschnitt zu einer **Station deiner Wahl**, unabhängig vom Stationssymbol.



Sightseeing: Zeichne **zuerst** einen Streckenabschnitt zu einer **Sehenswürdigkeit** und **von dort aus** sofort einen zweiten Streckenabschnitt zu einer **Station deiner Wahl**, unabhängig vom Stationssymbol.



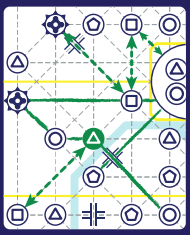


Weiche: Zeigt die aufgedeckte Karte eine Weiche, deckt zunächst noch **1 weitere Stationskarte** für diese Runde auf, da die Weichenkarte kein Stationssymbol enthält. Die zweite Karte gibt das Stationssymbol für den Streckenabschnitt vor. (Dies kann auch Joker / Sightseeing sein.) Aufgrund der Weiche **darfst** du jetzt **abzweigen**. Das heißt, du darfst optional diesen einen Streckenabschnitt nicht nur an einem der beiden Enden deiner aktuellen Linie beginnen, sondern an irgendeiner Station deiner Wahl, die bereits mit deiner aktuellen U-Bahn-Linie verbunden ist. Falls du dies nutzt und abzweigst, hast du für den Rest des Durchgangs immer 3 mögliche Enden, an denen du deine aktuelle Linie weiterführen darfst.

***Hinweis:** Deckt ihr in der 1. oder 2. Runde eines Durchgangs eine Weiche auf, sind Abzweigungen zwar noch nicht möglich, aber ihr deckt trotzdem eine zweite Stationskarte auf, um das Stationssymbol für diese Runde zu bestimmen.*

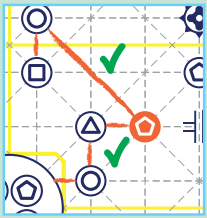


***Beispiel:** Ihr habt eine Weiche aufgedeckt. Deshalb deckt ihr noch eine Stationskarte auf, ein Quadrat. Du hast mehrere Optionen, eine Station an deine grüne Linie anzuschließen. Einige davon (nicht alle) sind hier beispielhaft mit grün gestrichelten Doppelpfeilen dargestellt.*

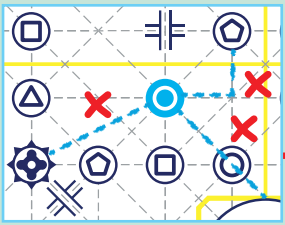


Streckenführung

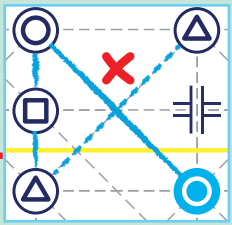
Jeder Streckenabschnitt muss **gerade** verlaufen und darf **nicht abknicken**. Er muss waagerecht, senkrecht oder diagonal den dünnen, grau gestrichelten Streckenoptionen folgen.



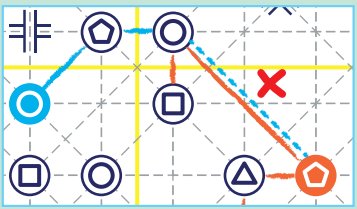
Jeder Streckenabschnitt muss 2 Stationen verbinden, ohne eine andere Station zu durchqueren und ohne einen anderen Streckenabschnitt zu kreuzen, egal in welcher Farbe. U-Bahn-Linien dürfen sich nur in Stationen kreuzen. Die einzige Ausnahme sind **Kreuzungen** *(siehe S. 8/9 „Kreuzungen“)*.

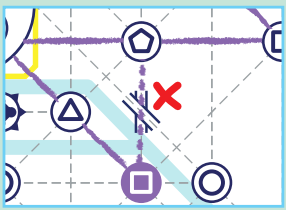






Zwischen 2 Stationen darf immer nur 1 Streckenabschnitt verlaufen, niemals 2 parallel. Du darfst deine U-Bahn-Linie nicht wieder zu einer Station führen, die du mit derselben Linie schon einmal verbunden hast, also keinen „Rundkurs“ bilden. Auch mit einer Weiche ist dies nicht erlaubt.





Für die **Seine** gibt es keine besonderen Regeln, du kannst sie beim Einzeichnen einfach kreuzen. Sie kann jedoch im Fortgeschrittenenspiel von Bedeutung sein *(siehe S. 17 „Zielkarten Sport“)*.

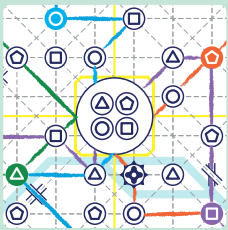
Besondere Stationen



Startstationen: Startstationen haben dieselben Stationssymbole wie normale Stationen. Du kannst sie für U-Bahn-Linien anderer Farben als Stationen nutzen, wenn das passende Stationssymbol aufgedeckt wird. (Dies gilt auch für Startstationen, deren Linien du erst in einem späteren Durchgang einzeichnen wirst.)



Zentralstation: Die Zentralstation enthält **alle 4 Stationssymbole**. Du kannst sie unabhängig von der aufgedeckten Stationskarte über irgendeine der dünnen, grau gestrichelten Streckenoptionen in deine Linie einbauen, wie bei einem Joker.



Auch mit der Zentralstation darfst du keinen „Rundkurs" bilden, somit kann jede U-Bahn-Linie nur 1× durch die Zentralstation führen. Es ist allerdings möglich, mit einer Weiche von der Zentralstation aus abzuzweigen, sodass 1 Linie mit 3 Streckenabschnitten aus der Zentralstation führen kann.



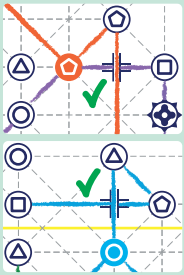
Sehenswürdigkeiten: In jedem der 8 Hauptbezirke gibt es 1 Sehenswürdigkeit. Genau wie die Zentralstation kannst du eine Sehenswürdigkeit unabhängig von der aufgedeckten Stationskarte anschließen, wie bei einem Joker. Sehenswürdigkeiten bringen dir Zusatzpunkte, wenn du sie mit deinen Linien verbindest. Du kannst sie (wie alle Stationen) auch mit mehreren Linien verbinden und dadurch noch mehr zusätzliche Punkte erhalten *(siehe S. 10 „Phase 3: Punkte ermitteln")*.

Kreuzungen



Kreuzungen: In jedem der 8 Hauptbezirke gibt es 1 Kreuzung. An einer Kreuzung dürfen sich 2 Streckenabschnitte ausnahmsweise außerhalb von Stationen kreuzen, unabhängig von den Farben der Linien. Eine Kreuzung ist keine Station.

Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge für die Nutzung von Kreuzungen. Du kannst frei wählen, ob du zuerst den oberen oder unteren Teil der Kreuzung nutzt, solange du die grau gestrichelten Streckenoptionen beachtest.



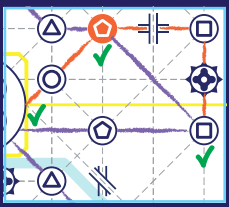
Du darfst beide Abschnitte der Kreuzung in derselben Farbe einzeichnen, dies bildet keinen „Rundkurs".

Außerhalb von Kreuzungen und Stationen dürfen sich U-Bahn-Linien weiterhin nicht kreuzen.

Umsteigemöglichkeiten

In jedem Durchgang zeichnest du eine neue U-Bahn-Linie in einer anderen Farbe (*siehe S. 11 „Phase 4: Nächsten Durchgang vorbereiten"*). Das führt dazu, dass du ab dem 2. Durchgang Stationen mit **Umsteigemöglichkeiten** bilden kannst. Umsteigemöglichkeiten sind Stationen, die mit 2, 3 oder 4 U-Bahn-Linien unterschiedlicher Farben verbunden sind. Dies gilt auch bei der Zentralstation und den Sehenswürdigkeiten. Solche Umsteigemöglichkeiten bringen dir bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte, und zwar umso mehr Punkte, je mehr U-Bahn-Linien sich bei einer Umsteigemöglichkeit treffen (*siehe S. 12 „Schlusswertung"*).

***Hinweis:** Kreuzungen sind keine Stationen und somit auch keine Umsteigemöglichkeiten.*



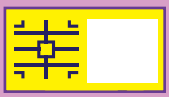
***Beispiel:** Du hast zwischen deiner orangen und deiner violetten Linie bereits 3 Umsteigemöglichkeiten gebildet, die dir zusätzliche Punkte einbringen. In den nächsten Durchgängen kannst du versuchen, weitere U-Bahn-Linien mit diesen Stationen zu verbinden, um noch mehr Punkte zu erhalten.*

U-Bahn-Linie beenden

Sobald ihr die **5. unterirdische Stationskarte** (blau/grün) aufgedeckt habt, darfst du noch einen letzten Streckenabschnitt für deine aktuelle U-Bahn-Linie einzeichnen. Danach endet diese Phase.

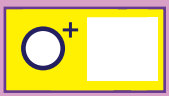
Phase 3: Punkte ermitteln

In dieser Phase ermittelst du deine Punktzahl für die U-Bahn-Linie, die du in diesem Durchgang eingezeichnet hast, abhängig von ihrer Route. Für jeden Durchgang bzw. jede Linie hast du unten im Punktebereich eine eigene Spalte zum Eintragen.



Stadtbezirke: Zähle die Anzahl der Stadtbezirke, durch die deine U-Behn-Linie führt, und schreibe diese Zahl in das 1. Feld. (Zur Erinnerung: Paris ist in 13 Stadtbezirke unterteilt, auch die Zentralstation zählt als 1 Bezirk.)

×



Stationen: Ermittle den Bezirk, in dem deine Linie die **meisten** Stationen hat. Schreibe die Anzahl der Stationen in diesem Bezirk in das 2. Feld. (Zur Erinnerung: Auch die Zentralstation und Sehenswürdigkeiten zählen jeweils als 1 Station. Kreuzungen sind dagegen keine Stationen.)

+

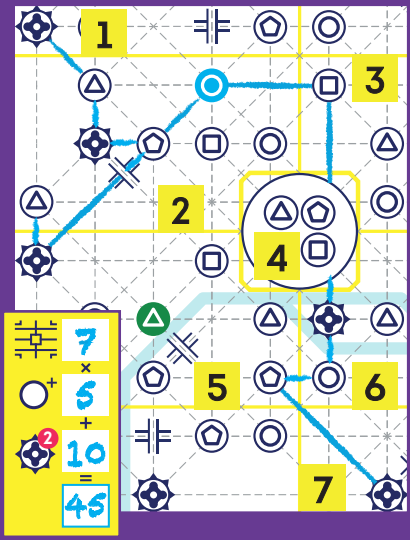


Sehenswürdigkeiten: Für jede Sehenswürdigkeit, die du an deine Linie angeschlossen hast, erhältst du 2 Punkte. Zähle die Anzahl der Sehenswürdigkeiten an deiner Linie, multipliziere diese Anzahl mit 2 und schreibe das Ergebnis in das 3. Feld.

=



Punktzahl: Um deine Punktzahl für die Linie zu erhalten, multipliziere die 1. Zahl (Stadtbezirke) mit der 2. Zahl (Stationen) und zähle dann die 3. Zahl (Sehenswürdigkeiten) hinzu. Schreibe diese Punktzahl in das 4. Feld.



Beispiel: *Deine blaue Linie aus diesem Durchgang führt durch* ***7 Stadtbezirke****. Die meisten Stationen dieser Linie befinden sich im Bezirk, der in der Abbildung mit 2 nummeriert ist, und zwar* ***5 Stationen****. Du hast 5 Sehenswürdigkeiten an die blaue Linie angeschlossen, das bringt dir* ***10 Punkte*** *ein.*

Die ***Gesamtzahl*** *für deine blaue Linie beträgt* ***7 × 5 + 10 = 45 Punkte****.*

Phase 4: Nächsten Durchgang vorbereiten

Gebt nun alle euren **Buntstift nach links** weiter und nehmt euch den Buntstift rechts von euch. Verwendet bei 2 oder 3 Personen auch die Buntstifte, die zwischen euch liegen und die ihr in diesem Durchgang nicht benutzt habt, sodass ihr alle im Laufe der 4 Durchgänge jeden Buntstift genau 1× erhaltet und somit **4 Linien in 4 Farben** einzeichnen könnt.

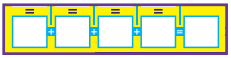
Mischt erneut alle **11 Stationskarten** und legt sie verdeckt als neuen Stapel in die Mitte eurer Spielfläche. Beginnt dann den nächsten Durchgang wieder mit Phase 1.

Hinweis: *Am Ende des 4. Durchgangs entfällt diese Phase. Die Partie endet und ihr geht zur* ***Schlusswertung*** *über.*

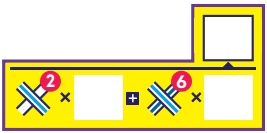
Spielende

Nach dem 4. Durchgang habt ihr alle je 4 U-Bahn-Linien in 4 Farben eingezeichnet und geht zur Schlusswertung über.

Schlusswertung



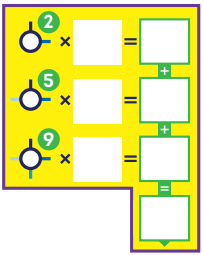
U-Bahn-Linien: Zähle die Punktzahlen aller 4 Linien zusammen, die du bisher notiert hast, und trage die Summe in das letzte Feld ein.



Kreuzungen: Ermittle die Anzahl der Kreuzungen, die du **genau 1×** passiert hast. Trage diese Zahl in das 1. Feld ein. Wiederhole dies für Kreuzungen, die du **genau 2×** passiert hast. Trage diese Zahl in das 2. Feld ein. Multipliziere dann diese Zahlen jeweils mit den links davon abgebildeten Punktzahlen:

- Jede **genau 1×** passierte Kreuzung bringt dir **2 Punkte**.
- Jede **genau 2×** passierte Kreuzung bringt dir **6 Punkte**.

Trage die Gesamtpunkte für deine Kreuzungen in das Feld darüber ein.



Umsteigemöglichkeiten: Ermittle die Anzahl der Stationen mit Umsteigemöglichkeiten, die **genau 2** U-Bahn-Linien miteinander verbinden. Trage diese Zahl in das 1. Feld der linken Spalte ein. Wiederhole dies für Umsteigemöglichkeiten mit **genau 3** und **genau 4** U-Bahn-Linien und trage diese in die entsprechenden Felder darunter ein. Multipliziere dann diese Zahlen jeweils mit den links davon abgebildeten Punktzahlen:



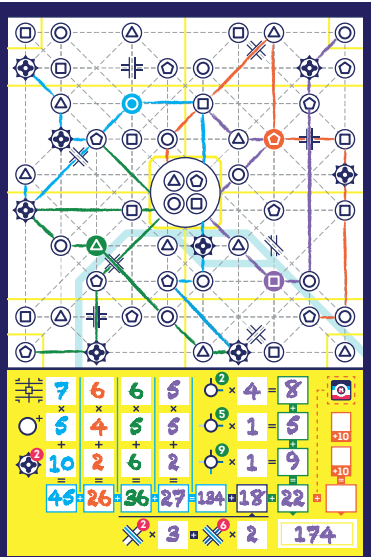
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 2 U-Bahn-Linien** bringt dir **2 Punkte**.
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 3 U-Bahn-Linien** bringt dir **5 Punkte**.
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 4 U-Bahn-Linien** bringt dir **9 Punkte**.

Trage die Ergebnisse jeweils in die rechte Spalte ein. Zähle dann diese 3 Ergebnisse zusammen und trage die Summe in das Feld darunter ein.

Ermittle nun dein Endresultat: Zähle dazu deine Gesamtpunkte der U-Bahn-Linien, Kreuzungen und Umsteigemöglichkeiten zusammen und trage dieses Endresultat in das letzte Feld ganz unten rechts ein.

Wer das höchste Endresultat erzielt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer die höchste Punktzahl mit einer einzelnen U-Bahn-Linie erzielt hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel: *Mit deinen 4* ***U-Bahn-Linien*** *hast du 45 + 26 + 36 + 27 =* ***134 Punkte*** *erzielt. Für 3 einmal passierte und 2 zweimal passierte* ***Kreuzungen*** *erhältst du 6 + 12 =* ***18 Punkte****. Für 4/1/1* ***Umsteigemöglichkeiten*** *mit 2/3/4/ Linien erhältst du 8 + 5 + 9 =* ***22 Punkte****. Dein Endresultat beträgt somit* ***134 + 18 + 22 = 174 Punkte****.*



Fortgeschrittenenspiel

Wenn ihr etwas Erfahrung mit **Next Station: Paris** habt, könnt ihr das Spiel erweitern. Dazu stehen euch **2 unterschiedliche Module** zur Verfügung: **„Randbezirkseffekte“** und **„Zielkarten“**. Als Bonusmaterial liegen dieser Ausgabe auch 4 **„Zielkarten Sport“** bei. Jedes Modul ist **optional**, das heißt ihr könnt frei wählen, ob ihr nur 1 Modul eurer Wahl hinzunehmt oder ob ihr mit 2 Modulen in Kombination spielt.

Randbezirkseffekte

Spielvorbereitung: Legt die **4 Symbolkarten** (rot) **offen** untereinander in eine Spalte in der Mitte eurer Spielfläche. Jeder Symbolkarte stellt eine Station in einem der **4 Randbezirke** in den Ecken des Stadtplans dar. Mischt die **4 Effektkarten** (gelb), legt je 1 davon rechts neben jede Symbolkarte und deckt sie auf, sodass nun für die gesamte Partie **jeder Station in einem Randbezirk genau ein Effekt zugeteilt** ist.

Spielablauf: Jedes Mal, wenn du mit einem Streckenabschnitt eine Station in einem **Randbezirk** erreichst, darfst du optional **sofort** den entsprechenden Effekt, der dieser Station zugeteilt ist, einmal nutzen. Du darfst diesen Effekt **nicht** für einen späteren Zeitpunkt aufheben. Falls du eine solche Station in einem Randbezirk im Laufe der Partie mehrmals mit unterschiedlichen Linien erreichst, darfst du den Effekt jedes Mal erneut nutzen.

Sollte ein Effekt dazu führen, dass du unmittelbar in derselben Runde noch eine Station eines anderen Randbezirks erreichst, führe zunächst den zuerst erreichten Effekt vollständig aus, bevor du den nächsten Effekt nutzt.



Erklärung der Randbezirkseffekte:



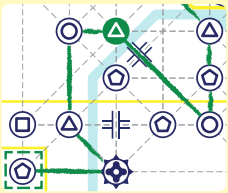
Weiche + Joker: Du darfst **sofort** in dieser Runde **einen weiteren Streckenabschnitt** zu einer **Station deiner Wahl** einzeichnen, unabhängig vom Stationssymbol. Dabei darfst du abzweigen, als wäre zuvor eine Weiche aufgedeckt worden.



Doppeljoker: Du darfst **sofort** in dieser Runde **zwei weitere Streckenabschnitte** jeweils zu einer **Station deiner Wahl** einzeichnen, unabhängig vom Stationssymbol, einzeln und **nacheinander**.



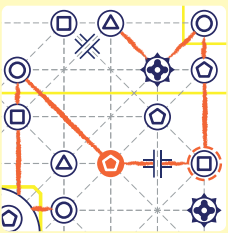
Doppelbezirk: Du darfst **sofort** den Randbezirk, den du gerade erreicht hast, mit deinem Buntstift umrahmen. Dieser Bezirk zählt in Phase 3 beim Ermitteln deiner Punkte **für die aktuelle Linie als 2 Bezirke**. Auch diesen Effekt kannst du erneut nutzen, sofern du in einem späteren Durchgang eine andere U-Bahn-Linie erneut an diesen Randbezirk anschließt.



(Für das Erfüllen von Zielkarten zählt der Bezirk nicht doppelt.)



Doppelstation: Du darfst **sofort eine Station**, die an deiner aktuellen U-Bahn-Linie liegt, **einkreisen**. Diese Station zählt in Phase 3 beim Ermitteln deiner Punkte **für die aktuelle Linie als 2 Stationen**.



(Für Linien in anderen Farben, die du in anderen Durchgängen an diese Station anschließt, zählt die Station nicht doppelt. Auch für das Erfüllen von Zielkarten zählt die Station nicht doppelt.)

Wichtig: Besondere Stationen darfst du mit diesem Effekt **nicht** einkreisen, also weder Startstationen noch die Zentralstation oder Sehenswürdigkeiten.

Zielkarten

Spielvorbereitung: Mischt alle **5 Zielkarten** verdeckt, deckt 2 davon auf und legt sie offen in die Mitte. Legt die übrigen 3 Zielkarten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Spielablauf: Am Spielablauf ändert sich nichts. Die 2 ausliegenden Zielkarten sind freiwillige Zusatzaufgaben, die ihr im Laufe der Partie erfüllen könnt, wenn ihr möchtet. Erfüllte Zielkarten bringen euch zusätzliche Punkte bei der Schlusswertung.

Schlusswertung: Markiere für jede erfüllte Zielkarte ein oranges „+10"-Feld ganz rechts im Punktebereich, um jeweils 10 Punkte zu erhalten. Trage die Summe deiner Punkte für die Zielkarten in das Feld darunter ein und zähle sie hinzu, wenn du dein Endresultat ermittelst.



Erklärung der Zielkarten:



Bilde mit deinem U-Bahn-Liniennetz **mindestens 3 Stationen mit Umsteigemöglichkeiten**, die jeweils **mindestens 3 U-Bahn-Linien** verbinden.



Führe **eine U-Bahn-Linie** durch **mindestens 7 Stadtbezirke**.



Schließe **mindestens 6 Sehenswürdigkeiten** an dein U-Bahn-Liniennetz an.



Passiere mit deinem U-Bahn-Liniennetz **mindestens 2 Kreuzungen jeweils 2×**, unabhängig von den Farben der Linien.



Schließe **in mindestens einem Hauptbezirk alle Stationen** an dein U-Bahn-Liniennetz an. Der Zentralbezirk und die Randbezirke sind davon ausgenommen.

Zielkarten „Sport“

Bonusmaterial

Als Bonusmaterial liegen dieser Ausgabe auch 4 **„Zielkarten Sport“** bei. Ihr könnt diese 4 Zielkarten anstelle der 5 ursprünglichen Zielkarten verwenden, indem ihr die „Sport“-Karten mischt und 2 davon aufdeckt. Alternativ könnt ihr auch alle 9 Zielkarten zusammenmischen und 2 davon aufdecken.

Es gelten dieselben Regeln wie für die ursprünglichen Zielkarten, nur die Ziele sind anders.

Erklärung der Zielkarten „Sport“:



Marathonlauf: Schließe **alle 8 Sehenswürdigkeiten** an dein U-Bahn-Liniennetz an.



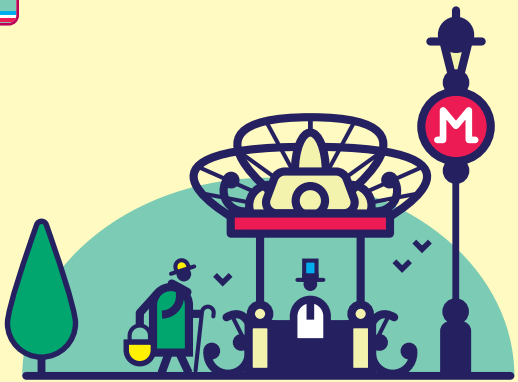
Hochsprung: Passiere mit deinem U-Bahn-Liniennetz **mindestens 6 Kreuzungen jeweils mindestens 1×**. Dabei muss **jede U-Bahn-Linie mindestens 1 Kreuzung** passieren.



Schwimmen: Kreuze die Seine mit jeder U-Bahn-Linie jeweils mindestens 1×. (Die Seine ist der Fluss, der den unteren Teil deines Stadtplans durchquert.)



Baseball: Führe **eine U-Bahn-Linie** durch **alle 4 Startstationen**.



Solospiel

Spielvorbereitung: Lege die 4 Buntstifte in zufälliger Reihenfolge vor dir ab.

Spielablauf: Am Spielablauf ändert sich nichts. Wenn ein Durchgang endet, legst du den benutzten Buntstift bis zum Ende der Partie beiseite und nimmst den nächsten Buntstift in der Reihenfolge, wie sie vor dir liegen.

Schlusswertung: Dein Ziel ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Schau in der Übersicht rechts nach, wie die Stadtverwaltung von Paris deine Leistung beurteilt.

Fortgeschrittenenspiel: Alle Module des Fortgeschrittenenspiels kannst du auch im Solospiel einsetzen. Für jedes eingesetzte Modul musst du 10 Punkte von deinem Endresultat abziehen, bevor du dir deine Beurteilung anschaust.

Impressum

Spieldesign: Matthew Dunstan | **Illustration:** Maxime Morin

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese | **Redaktion:** Thygra Spiele
Original-Übersetzung: Barbara Wiebking und Malte Kühle für The Geeky Pen

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange International.
© 2024 Blue Orange Edition.
© der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

blue orange™ Hot Games Cool Planet

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Beurteilung der Stadtverwaltung

0-100

Der Zug ist abgefahren! Die Stadt Paris bedankt sich bei dir, aber weitere Aufträge wirst du mit solch einer Leistung kaum noch bekommen. Versuche es am besten sofort nochmal und zeige, was du wirklich draufhast!

101-120

Komm schon, da geht doch noch mehr! Mit so einem Netz wirst du die Stadt nicht sonderlich beeindrucken!

121-140

Dein Projekt ist beendet, doch leider gab es ein paar Pannen bei deinen Entwürfen. Dennoch konntest du dir beim Thema Netzwerkplanung durchaus einen Namen machen.

141-160

Du hast die Weichen sehr gut gestellt! Noch ein bisschen mehr Einsatz und du wirst bald der Star der U-Bahn-Netzwerke sein.

161-180

Bravo! Bahn frei! Dank deiner tollen Leistung läuft die Pariser Métro wie geschmiert. Und diese Effizienz!

180+

Glückwunsch! Das Schienennetz einer Großstadt hat keine Geheimnisse vor dir. Du bist eine Legende des unterirdischen Nahverkehrs von Paris!

Lust auf weitere Städte?





Die beiden anderen Spiele in dieser Reihe, **Next Station London** und **Next Station Tokyo**, enthalten ebenfalls Module für das Fortgeschrittenenspiel. Die **Effekt-Module** könnt ihr auch in den anderen Spielen der Reihe verwenden:

- Die **Randbezirkseffekte** aus diesem Spiel könnt ihr auch in **Next Station London** und in **Next Station Tokyo** einsetzen.
- Die **Stationseffekte** aus **Next Station Tokyo** könnt ihr auch in **Next Station London** und in **Next Station Paris** einsetzen.
- Die **Farbeffekte** aus **Next Station London** könnt ihr auch in **Next Station Paris** und in **Next Station Tokyo** einsetzen.

In jedem Fall empfehlen wir euch, immer nur 1 dieser 3 Effekt-Module einzusetzen und nicht mehrere gleichzeitig.

Die Zielkarten könnt ihr nicht zwischen den Spielen austauschen, weil sie spezifisch für den jeweiligen Stadtplan sind. Dies gilt auch für die Zielkarten „Sport“ aus diesem Spiel und das Modul „Tag der offenen Tür“ aus **Next Station London**.