

ANLEITUNG

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

NEXT STATION

TOKYO

Strategisch planen, clever punkten.



Plant das U-Bahn-Netz von Tokyo neu!

Verbindet viele Stadtbezirke miteinander und denkt an Umsteigemöglichkeiten – insbesondere auch mit der bereits existierenden Yamanote-Linie. Nutzt Doppelgleise, bildet neue Touristen-Hotspots 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 Tokyo (doppelseitig)



6 oberirdische Stationskarten



4 Effekt-karten



5 unterirdische Stationskarten



4 Symbol-karten



4 Buntstifte



5 Zielkarten

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 Tokyo** 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. 20 „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. 16 „Fortgeschrittenenspiel“*). Wir empfehlen, eure ersten Partien ohne diese Module zu spielen.

Stadtplan von Tokyo

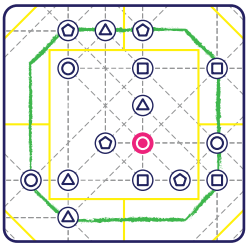
Im großen Bereich des Plans zeichnet ihr eure U-Bahn-Linien ein, indem ihr **Stationen** miteinander verbindet. Im unteren Bereich notiert ihr eure **Punktzahlen**.

Tokyo ist durch gelbe Striche in **13 Stadtbezirke** unterteilt, von innen nach außen:

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

Yamanote-Linie

Auf dem Stadtplan ist bereits eine grüne Bahn-Linie eingezeichnet, die Yamanote-Linie. Sie verbindet 8 Stationen rund um den Zentralbezirk ringförmig miteinander.



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

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.

Beispiel:

Startstation der Person mit dem blauen 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** (grün/gelb) 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:

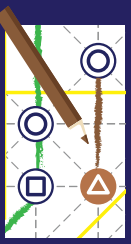
Quadrat Dreieck Fünfeck Kreis

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





Auf den Stationskarten gibt es zudem Sondersymbole: **Joker + Doppelgleis** sowie **Weiche**.



Joker + Doppelgleis: Zeigt die aufgedeckte Karte diese Symbole, darfst du einen Streckenabschnitt zu einer **Station deiner Wahl** einzeichnen, unabhängig vom Stationssymbol. Dabei **darfst du optional** ausnahmsweise diesen einen Streckenabschnitt **parallel** neben einem bereits bestehenden Streckenabschnitt einzeichnen, was sonst nicht erlaubt wäre (*siehe S. 8 „Streckenführung“*). Dies gilt auch parallel zur Yamanote-Linie und auch dann, wenn deren Abschnitt eine Kurve enthält.

Beispiel: *Ihr habt Joker + Doppelgleis aufgedeckt. Du zeichnest deinen Streckenabschnitt ausgehend vom unteren Ende deiner braunen Linie an der Quadrat-Station parallel zur Yamanote-Linie bis zur Dreieck-Station links unten.*



Achtung: Parallele Linien müssen immer **unterschiedliche Farben** haben, das heißt dieselbe U-Bahn-Linie darf niemals parallel zu sich selbst verlaufen. Außerdem dürfen auf einem Streckenabschnitt **höchstens 2 Linien parallel** verlaufen, unabhängig von der Farbe, niemals 3 oder noch mehr.

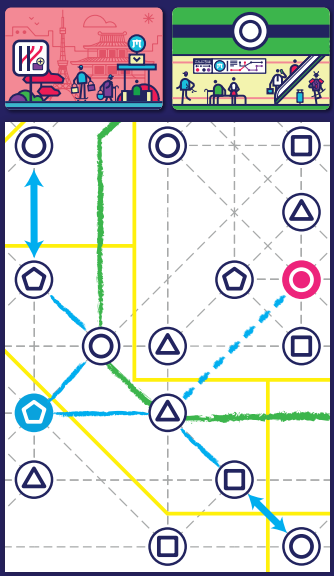
Beispiel: *In einem späteren Durchgang habt ihr Joker + Doppelgleis aufgedeckt. Du darfst deine rosa Linie nicht so zeichnen wie die gestrichelte Linie in der Abbildung. Du darfst aber von der Quadrat-Station aus zur Kreis-Station darüber oder zur Dreieck-Station rechts ein Doppelgleis einzeichnen.*



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 + Doppelgleis 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.

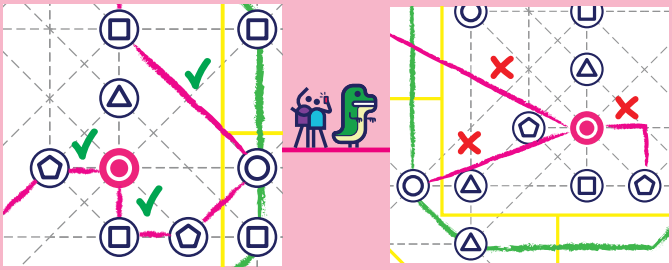
Hinweis: *Deckt ihr in der 1. oder 2. Runde eines Durchgangs eine Weiche auf, sind Abzweigungen zwar noch nicht möglich, aber ihr deckt trotzdem eine zweite Stationskarte auf, um das Stationssymbol für diese Runde zu bestimmen.*

Beispiel: *Ihr habt eine Weiche aufgedeckt. Deshalb deckt ihr noch eine Stationskarte auf, einen Kreis. Du könntest deinen Streckenabschnitt von einem der beiden Enden deiner blauen Linie aus zu einer Kreis-Station führen (abgebildete Doppel-Pfeile). Aufgrund der Weiche darfst du aber auch von der Dreieck-Station aus zur Kreis-Station abzweigen, die zugleich die rosa Startstation ist (gestrichelte Linie).*

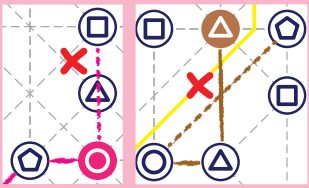


Streckenführung

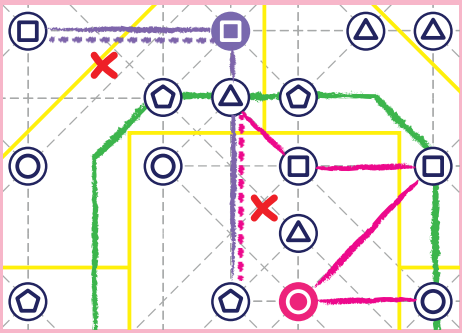
Jeder Streckenabschnitt muss **gerade** verlaufen und darf **nicht abknicken**. Er muss waagerecht, senkrecht oder diagonal den dünnen, grau gestrichelten Streckenoptionen folgen.



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 (*siehe S. 10 „Umsteigemöglichkeiten“*).

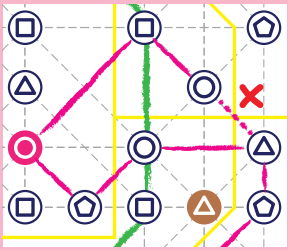


Zwischen 2 Stationen darf immer nur 1 Streckenabschnitt verlaufen, niemals 2 parallel. Die einzige Ausnahme ist **Joker + Doppelgleis** *(siehe S. 6 „Joker + Doppelgleis“)*.

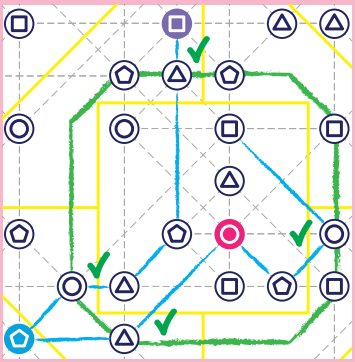


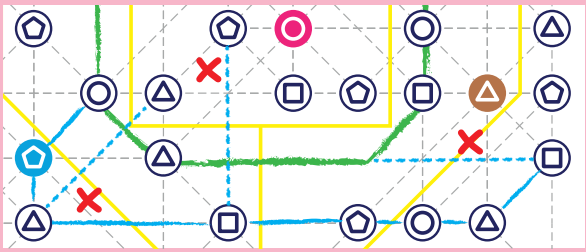


Du darfst deine U-Bahn-Linie nicht wieder zu einer Station führen, die du mit derselben Linie schon einmal verbunden hast, also keinen „Rundkurs“ bilden. Auch mit einer Weiche ist dies nicht erlaubt.



Für die **Yamanote-Linie** gelten dieselben Regeln. Du kannst sie nicht mit Streckenabschnitten kreuzen, aber du kannst deine eigene Linie mit einer der 8 Stationen der Yamanote-Linie verbinden, um sie in den Zentralbezirk hinein- bzw. aus ihm herauszuführen.







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.)

Umsteigemöglichkeiten

In jedem Durchgang zeichnest du eine neue U-Bahn-Linie in einer anderen Farbe *(siehe S. 13 „Phase 4: Nächsten Durchgang vorbereiten“)*. Das führt dazu, dass du Stationen mit Umsteigemöglichkeiten bilden kannst. **Umsteigemöglichkeiten** sind Stationen, die mit 2 oder mehr U-Bahn-Linien unterschiedlicher Farben verbunden sind. Dabei zählt auch die Yamanote-Linie mit.

Umsteigemöglichkeiten sind in mehrfacher Hinsicht von Bedeutung:

- Durch Umsteigemöglichkeiten in den **äußeren Hauptbezirken** und **Randbezirken** entstehen neue **Touristen-Hotspots** und bringen dir zusätzliche Punkte bei der Schlusswertung *(siehe S. 11 „Touristen-Hotspots“ und S. 14 „Schlusswertung“)*.
- Stationen der **Yamanote-Linie**, die du nicht mit mindestens einer anderen Linie zu einer Umsteigemöglichkeit verbindest, bringen dir bei der Schlusswertung jeweils **3 Minuspunkte** *(siehe S. 14 „Schlusswertung“)*.
- Umsteigemöglichkeiten, die **mindestens 3 U-Bahn-Linien** miteinander verbinden, bringen dir bei der Schlusswertung **zusätzliche Punkte**, und zwar umso mehr Punkte, je mehr Linien sich bei einer Umsteigemöglichkeit treffen *(siehe S. 14 „Schlusswertung“)*.



Beispiel: *Du verbindest deine rosa Linie von der Fünfeck-Station aus mit der Quadrat-Station, die bereits mit deiner braunen Linie und auch der Yamanote-Linie verbunden ist. Damit hast du eine Umsteigemöglichkeit mit 3 Linien gebildet, die dir zusätzliche Punkte einbringt. In den nächsten Durchgängen kannst du versuchen, diese Station noch mit weiteren Linien zu verbinden, um noch mehr Punkte zu erhalten.*

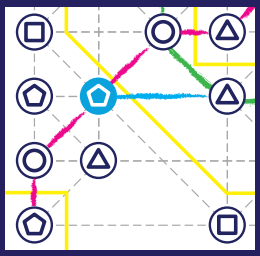
Touristen-Hotspots

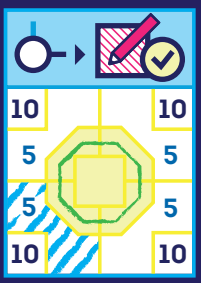
Jeder **Randbezirk** mit einer **Umsteigemöglichkeit** wird zu einem **Touristen-Hotspot** und bringt dir bei der Schlusswertung **10 Punkte** ein. Jeder **äußere Hauptbezirk mit mindestens einer Umsteigemöglichkeit** wird ebenfalls zu einem **Touristen-Hotspot** und bringt dir bei der Schlusswertung **5 Punkte** ein.

Sobald in einem dieser Bezirke ein Touristen-Hotspot entsteht, markiere den entsprechenden Bezirk auf dem kleinen Plan in deinem Punktebereich durch Ausmalen oder Schraffieren. So behältst du den Überblick, welche Bezirke schon Touristen-Hotspots geworden sind. Weitere Umsteigemöglichkeiten in schon bestehenden Touristen-Hotspots bringen keine weiteren Punkte für diese Wertung ein (aber evtl. für andere Bereiche der Schlusswertung).

Durch Umsteigemöglichkeiten im **Zentralbezirk** sowie in den **inneren Hauptbezirken** entstehen **keine** neuen Touristen-Hotspots.

Beispiel: *Zu Beginn des 2. Durchgangs beginnst du deine blaue Linie von ihrer Startstation zur Dreieck-Station rechts von ihr. Da diese Startstation vorher schon mit deiner rosa Linie verbunden war, ist hier eine neue Umsteigemöglichkeit (blau/rosa) entstanden.*
Die blaue Startstation liegt in einem äußeren Hauptbezirk, der dadurch zu einem Touristen-Hotspot wird. Du markierst diesen Bezirk sofort im kleinen Plan deines Punktebereichs. Beachte: Die neue Umsteigemöglichkeit an der Dreieck-Station (blau/grün) liegt in einem inneren Hauptbezirk und wird deshalb nicht zu einem Touristen-Hotspot.





U-Bahn-Linie beenden

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

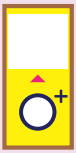
Phase 3: Punkte ermitteln

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 Zeile zum Eintragen.



Stadtbezirke: Zähle die Anzahl der Stadtbezirke, durch die deine U-Bahn-Linie führt, und schreibe diese Zahl in das 1. Feld. (Zur Erinnerung: Tokyo ist in 13 Stadtbezirke unterteilt.)

×



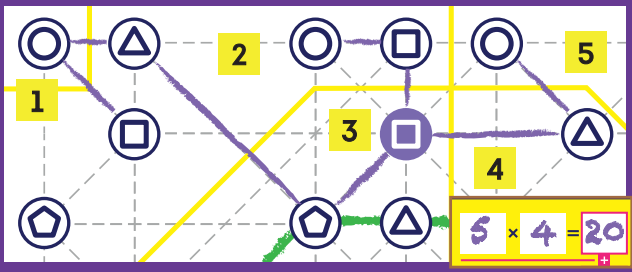
Stationen: Ermittle den Bezirk, in dem deine Linie die **meisten** Stationen hat. Schreibe die Anzahl der Stationen deiner Linie in diesem Bezirk in das 2. Feld.

=



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





Beispiel: *Deine violette Linie aus diesem Durchgang führt durch* ***5 Stadtbezirke****. Die meisten Stationen dieser Linie befinden sich im Bezirk, der in der Abbildung mit 2 nummeriert ist, und zwar* ***4 Stationen****. Die* ***Gesamtzahl*** *für deine violette Linie beträgt* ***5 × 4 = 20 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.*



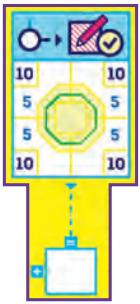
Spielende

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.



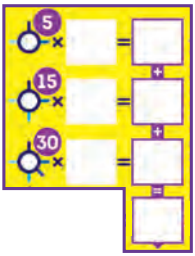
Touristen-Hotspots:

- Jeder **Randbezirk** mit einer **Umsteigemöglichkeit** bringt dir **10 Punkte**.
- Jeder **äußere Hauptbezirk mit mindestens einer Umsteigemöglichkeit** bringt dir **5 Punkte**.

Zähle alle Punkte für Touristen-Hotspots zusammen und trage die Summe in das Feld darunter ein.



Yamanote-Linie: Zähle die Anzahl der Stationen der Yamanote-Linie, die du **nicht** mit mindestens einer deiner U-Bahn-Linien zu einer Umsteigemöglichkeit verbunden hast. Multipliziere diese Anzahl mit 3 und schreibe das Ergebnis in das entsprechende Feld. Beachte: Dies sind **Minuspunkte**, die später bei der Berechnung deines Endresultats abgezogen werden.



Umsteigemöglichkeiten: Ermittle die Anzahl der Stationen mit Umsteigemöglichkeiten, die **genau 3** U-Bahn-Linien miteinander verbinden. Trage diese Zahl in das 1. Feld der linken Spalte ein. Wiederhole dies für Umsteigemöglichkeiten mit **genau 4** und **genau 5** U-Bahn-Linien und trage diese in die entsprechenden Felder darunter ein. Multipliziere dann diese Zahlen jeweils mit den links davon abgebildeten Punktzahlen:

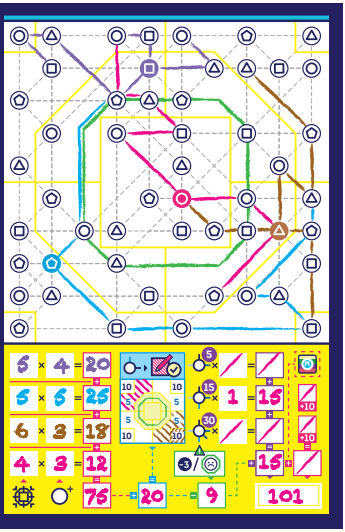
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 3 U-Bahn-Linien** bringt dir **5 Punkte**.
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 4 U-Bahn-Linien** bringt dir **15 Punkte**.
- Jede Umsteigemöglichkeit mit **genau 5 U-Bahn-Linien** bringt dir **30 Punkte**.

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 deine Gesamtpunkte der U-Bahn-Linien und deine Punkte für Touristen-Hotspots zusammen. Ziehe dann die Minuspunkte durch die Yamanote-Linie davon ab und addiere zum Schluss deine Punkte für Umsteigemöglichkeiten. 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 20 + 25 + 18 + 12 =* ***75 Punkte*** *erzielt. Für deine Touristen-Hotspots erhältst du 5 + 5 + 10 =* ***20 Punkte****. 3 Stationen der Yamanote-Linie sind nicht mit deinem Liniennetz verbunden, das ergibt 3 × 3 =* ***9 Minuspunkte****. Für 0/1/0* ***Umsteigemöglichkeiten*** *mit 3/4/5/ Linien erhältst du* ***15 Punkte****. Dein Endresultat beträgt somit* ***75 + 20 – 9 + 15 = 101 Punkte****.*



Fortgeschrittenenspiel

Wenn ihr etwas Erfahrung mit **Next Station Tokyo** habt, könnt ihr das Spiel erweitern. Dazu stehen euch **2 unterschiedliche Module** zur Verfügung: **„Stationseffekte“** und **„Zielkarten“**. 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.

Stationseffekte

Spielvorbereitung: Mischt die **4 Symbolkarten** (blau) sowie die **4 Effektkarten** (orange) getrennt voneinander und legt sie jeweils verdeckt als Stapel neben den Stapel der Stationskarten.

Spielablauf: Deckt zu Beginn jedes Durchgangs jeweils die **oberste Symbolkarte** und die **oberste Effektkarte** auf und legt sie offen aus. Diese beiden Karten sind nun für den aktuellen Durchgang miteinander verknüpft. **Jedes Mal**, wenn ihr eine **Stationskarte mit demselben Symbol** wie auf der offenen Symbolkarte aufdeckt, darfst du optional den Effekt der offenen Effektkarte einmal nutzen. Du darfst diesen Effekt **nicht** für eine spätere Runde aufheben. Wenn ihr Joker + Doppelgleis aufdeckt, darfst du die Effektkarte **nicht** nutzen.

Legt die offene Symbolkarte und Effektkarte am Ende des Durchgangs ab. So kommen alle 4 Symbolkarten und alle 4 Effektkarten während der 4 Durchgänge zum Einsatz.

Erklärung der Stationseffekte:



Weiche: Du darfst in dieser Runde abzweigen, als wäre zuvor eine Weiche aufgedeckt worden.



Joker + Doppelgleis: Du darfst in dieser Runde so einzeichnen, als hättet ihr eine Stationskarte mit Joker + Doppelgleis aufgedeckt.



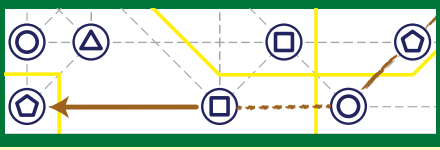
Verlängerung: Nachdem du deinen Streckenabschnitt für diese Runde eingezeichnet hast, darfst du **sofort 1 zusätzlichen Streckenabschnitt** einzeichnen. Der zweite Streckenabschnitt muss **in exakt dieselbe Richtung** eingezeichnet werden wie der erste Abschnitt. Er muss dort beginnen, wo der erste Abschnitt endet, und an der nächsten Station in dieser Richtung enden, unabhängig vom Stationssymbol. Du darfst die Verlängerung nicht nutzen, um ein Doppelgleis einzuzeichnen. Ansonsten gelten die üblichen Regeln für die Streckenführung.

Hinweis: *Falls in derselben Richtung keine Station erreichbar ist oder falls du in dieser Runde keinen Streckenabschnitt einzeichnest, kannst du die Verlängerung nicht nutzen.*

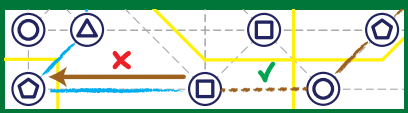
Beispiel: *In diesem Durchgang liegen die Symbolkarte „Quadrat“ und die Effektkarte „Verlängerung“ aus. Ihr deckt eine Stationskarte mit einem Quadrat auf. Du verbindest die Kreis-Station am Ende deiner aktuellen braunen Linie mit der Quadrat-Station links davon (gestrichelte Linie). Danach nutzt du die Effektkarte, um in derselben Richtung die Fünfeck-Station zu verbinden (Pfeil).*

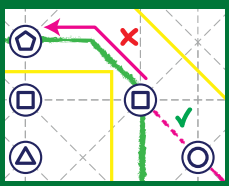






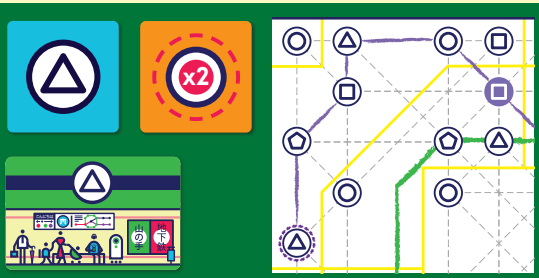
Beispiel: *In beiden Abbildungen würde deine Verlängerung zu einem Doppelgleis führen, welches nicht erlaubt ist.*





Doppelstation: Nachdem du deinen Streckenabschnitt für dieser Runde eingezeichnet hast, darfst du die soeben **neu verbundene Station 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.)



Beispiel: *In diesem Durchgang liegen die Symbolkarte „Dreieck" und die Effektkarte „Doppelstation" aus. Ihr deckt eine Stationskarte mit einem Dreieck auf. Du verbindest die Fünfeck-Station links am Ende deiner aktuellen violetten Linie mit der Dreieck-Station darunter. Danach nutzt du die Effektkarte, um diese Dreieck-Station einzukreisen. Bei der Berechnung deiner Punktzahl am Ende des Durchgangs zählt diese Station doppelt, somit darfst du deine 5 Stationen in diesem Bezirk als 6 Stationen zählen.*

Lust auf weitere Städte?

Auf Seite 24 findest du eine Erklärung, welche Module aus **Next Station London** und **Next Station Paris** du auch in diesem Spiel einsetzen kannst. Umgekehrt kannst du die Stationseffekte aus diesem Spiel auch in den anderen Spielen dieser Reihe einsetzen.

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 rosa „+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 **Touristen-Hotspots in mindestens 4 Bezirken**.



Bilde mit deinem U-Bahn-Liniennetz **mindestens 1 Station mit Umsteigemöglichkeiten**, die **mindestens 4 U-Bahn-Linien** verbindet.



Schließe **alle 8 Stationen der Yamanote-Linie** an dein U-Bahn-Liniennetz an.



Schließe **in allen 13 Stadtbezirken je mindestens 1 Station** an dein U-Bahn-Liniennetz an.



Schließe **alle 8 Stationen des Zentralbezirks** an dein U-Bahn-Liniennetz an.

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 London 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: Malte Kühle und Philipp Kühnl für The Geeky Pen

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Orange International.
© 2023 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

0-70	Der Zug ist abgefahren! Die Stadt Tokyo 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!
71-85	Komm schon, da geht doch noch mehr! Mit so einem Netz wirst du die Stadt nicht sonderlich beeindrucken!
86-100	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.
101-115	Du hast die Weichen sehr gut gestellt! Noch ein bisschen mehr Einsatz und du wirst bald der Star der U-Bahn-Netzwerke sein.
116-130	Bravo! Bahn frei! Dank deiner tollen Leistung läuft die U-Bahn von Tokyo wie geschmiert. Und diese Effizienz!
130+	Glückwunsch! Das Schienennetz einer Großstadt hat keine Geheimnisse vor dir. Du bist eine Legende des unterirdischen Nahverkehrs von Tokyo!

Hat euch dieses Flip & Write gefallen?

Der Kartograph



Die Kartographin



• Klassiker der Flip & Write-Spiele
• über 200.000 verkaufte Spiele
• zusätzlich 3 Erweiterungen mit neuen Spielplänen erhältlich

Trails of Tucana



• das Flip & Write für die ganze Familie
• Erweiterungsblock mit neuen Elementen erhältlich

Für weitere Details zu den Spielen besucht unsere Webseite **www.pegasus.de**.

Dann probiert doch auch diese aus:

Welcome to the Moon



• eigenständiger Titel der „Welcome to"-Reihe
• 8 verschiedene Spielpläne, die hintereinander als Kampagne gespielt werden können

Welcome to your perfect Home Big Box



• das beliebte Flip & Write-Spiel inkl. aller Erweiterungspläne
• in Summe 12 verschiedene, abwischbare Spielpläne

Im gut sortierten
Fachhandel erhältlich.

Lust auf weitere Städte?



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

- Die **Stationseffekte** aus diesem Spiel 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 Tokyo** und in **Next Station Paris** einsetzen.
- Die **Randbezirkseffekte** aus **Next Station Paris** könnt ihr auch in **Next Station London** 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 Module „Tag der offenen Tür“ aus **Next Station London** und „Sport“ aus **Next Station Paris**.