

ANLEITUNG



8+



1-4



25 min



next → station

LONDON™

Strategisch planen, clever punkten.



SPIELMATERIAL

- 100 doppelseitige Stadtpläne
- 4 Buntstifte
- 11 Stations-Karten
- 5 Bonus-Ziel-Karten
- 4 Farb-Vorteils-Karten

VIDEO-ANLEITUNG



Ein spannender Wettbewerb erwartet euch:
Wer schafft es, die Pläne der Londoner
Underground neu zu gestalten und dabei
herausfordernde Kriterien zu erfüllen?



- 1 Deckt die Stations-Karten auf.
- 2 Entwerft strategisch geschickt neue Underground Linien.
- 3 Ermittelt eure gesammelten Punkte.

Londoner
Stadtplan



Oberirdische
Stations-Karten



Bonus-Ziel-
Karten



Unterirdische
Stations-Karten



Farb-Vorteils-
Karten



ÜBERBLICK

Eine Partie wird über 4 Runden gespielt. In jeder Runde zeichnet ihr auf eurem Stadtplan eine Underground Linie in der Farbe eures jeweiligen Buntstifts ein, sodass am Ende der Partie 4 Linien in 4 verschiedenen Farben entstanden sind. Im unteren Bereich des Stadtplans notiert ihr eure Punkte.

VOR DEM SPIEL

- 1 Nehmt euch jeweils ein Blatt mit einem Londoner Stadtplan sowie einen der 4 Buntstifte. Platziert euren Stadtplan offen vor euch.
- 2 Spielt ihr nicht zu viert, legt ihr die verbleibenden Stifte an eine beliebige Stelle zwischen euch. Ihr werdet sie später noch verwenden.
- 3 Du kannst auch alleine spielen und nacheinander die 4 Underground Linien auf deinem Plan einzeichnen.
- 4 Entscheidet euch, ob ihr mit oder ohne Zusatz-Karten spielt. Genaueres dazu findet ihr auf den Seiten 14-17.
- 5 Wer von euch ist zuletzt U-Bahn gefahren? Diese Person wird zum Zugbegleiter oder zur Zugbegleiterin ernannt.

SPIELABLAUF

In jeder der 4 Runden werden jeweils die folgenden Schritte durchgeführt, die später noch genauer erläutert werden:

- 1 Findet eure Start-Station
- 2 Deckt die Stations-Karten auf und zeichnet eure U-Bahn-Linie
- 3 Ermittelt eure Punkte
- 4 Bereitet eure nächste U-Bahn-Linie vor

STADTBEZIRKE

London ist in 13 Stadtbezirke aufgeteilt, die durch gelbe Raster gekennzeichnet sind: 9 Hauptbezirke, die jeweils mehrere Stationen enthalten, und 4 Randbezirke, die in den 4 Ecken der Stadt liegen und jeweils nur eine Station enthalten.

STATIONEN

Es gibt verschiedene Arten von Stationen. Jede davon wird durch ein Symbol dargestellt:

 Quadrat  Dreieck  Fünfeck  Kreis



Zentralbahnhof:

Darf als Joker eingesetzt und jederzeit von einer angrenzenden Station aus angefahren werden, unabhängig davon, welches Symbol mit der Stations-Karte aufgedeckt wurde.




Touristen-Stationen:

Fünf Stationen, darunter auch der Zentralbahnhof, befinden sich in der Nähe von wichtigen Touristen-Attraktionen und bringen euch zusätzliche Punkte ein. Sie werden als Windrose dargestellt.

① - STARTPUNKT

• Findet euren jeweiligen Startpunkt: Er hat dieselbe Farbe wie der Buntstift, den ihr in dieser Runde verwendet.



 Beispiel: Wenn ihr in einer Runde den **grünen Buntstift** verwendet, ist das grüne Dreieck eure Start-Station.

• Start-Stationen haben dieselben Merkmale wie normale Stationen und können auch von den Linien der anderen Farben gekreuzt werden, wenn das entsprechende Symbol aufgedeckt wird.

2 UNDERGROUND LINIEN

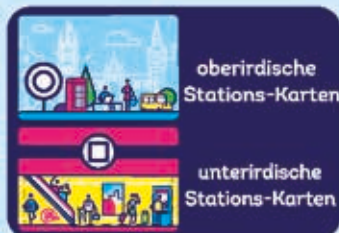
STRECKENABSCHNITT

Eine Underground Linie besteht aus mehreren miteinander verbundenen Streckenabschnitten. Als Streckenabschnitt gilt jeder gerade Strich, der zwei Stationen direkt miteinander verbindet. Dieser kann horizontal, vertikal oder diagonal den dünnen Rasterlinien folgen. **Einen Streckenabschnitt einzuzeichnen, ist immer optional.**



SO WIRD GESPIELT

- Mischt die 11 Stations-Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Mitte. Es gibt 6 oberirdische Stations-Karten (blau) und 5 unterirdische Stations-Karten (pink/gelb).



- Der/die Zugbegleiter/in zieht die erste Karte vom Stapel und legt sie offen in die Mitte. Verbindet nun euren Startpunkt mit einer Station, die das gleiche Symbol wie die aufgedeckte Karte hat. Anschließend wird die nächste Karte aufgedeckt und ein weiterer Streckenabschnitt eingezeichnet. Die Runde wird so lange gespielt, bis die fünfte unterirdische Karte aufgedeckt wurde und ihr euren letzten Streckenabschnitt einzeichnet, der zu dem entsprechenden Symbol führt.

Beispiel: John spielt im ersten Durchgang mit dem grünen Buntstift. Seine Start-Station ist diejenige mit dem grünen Dreieck. Da eine Karte mit dem Kreis-Symbol aufgedeckt wird, entscheidet John sich dafür, seinen Streckenabschnitt zu dem Kreis-Symbol links von seiner Start-Station zu zeichnen.



Jeder Streckenabschnitt kann zu jeder Zeit von einem der beiden Endpunkte der aktuellen U-Bahn-Linie aus eingezeichnet werden.

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



Jede Station darf pro Farbe nur einmal angefahren werden. Die Linien verschiedener Farben dürfen sich in ein- und derselben Station jedoch kreuzen, sofern sie aus unterschiedlichen Richtungen kommen. **Zwischen zwei Stationen darf immer nur ein Streckenabschnitt eingezeichnet werden.**





Umsteigen: Umsteigemöglichkeiten bringen dir zusätzliche Punkte ein. Sie lassen sich erzielen, indem an einer Station mehrere U-Bahn-Linien aufeinander treffen.



Beispiel: In einer Runde führt John seine pinkfarbene Underground Linie durch die Fünfeck-Station, die er in einer früheren Runde schon mit seiner grünen U-Bahn-Linie erreicht hat.



BESONDERE STATIONS-KARTEN



Joker-Symbol: Wird diese Karte aufgedeckt, dürft ihr frei entscheiden, zu welchem Stations-Symbol ihr euren nächsten Streckenabschnitt führt.



Weichen-Symbol: Diese Karte ermöglicht es euch, euren Streckenabschnitt als Abzweigung an einer beliebigen Station einzuzichnen, die ihr mit eurer Underground Linie bereits passiert habt. Um das Symbol der nächsten Station zu bestimmen, wird die darauffolgende Stations-Karte aufgedeckt. Bis zum Ende dieser Runde kann die Linie nun auch an dieser Abzweigung weitergeführt werden.



Beispiel: Ihr habt die Weichenkarte aufgedeckt. Um das Symbol der nächsten Station zu bestimmen, wird auch die darauffolgende Karte (Quadrat) aufgedeckt. John könnte seine U-Bahn-Linie nun von dem Kreis-Symbol am unteren Ende seiner Linie zu einem der Quadrat-Symbole weiterführen. Aber er nutzt lieber die Funktion der Weichenkarte und wählt die Zwischenstation mit dem Dreieck, um sie (wie mit der gestrichelten Linie verdeutlicht) mit der lilafarbenen Quadrat-Station zu verbinden.



③ PUNKTE

Jede Underground Linie bringt euch Punkte ein. Entscheidend sind die folgenden Faktoren:



Stadtbezirke: Durch wie viele Stadtbezirke führt eure Linie? Denkt daran: London ist in 13 Bezirke aufgeteilt - 9 Hauptbezirke und 4 Randbezirke.

X



Stationen: Ermittelt den Stadtbezirk, in dem die meisten Stationen angefahren wurden. Tragt die Anzahl dieser Stationen in das entsprechende Feld ein.

+



Themse: Wie oft wurde mit eurer Linie die Themse überquert? Multipliziert eure Zahl mit 2.

=



Errechnet die Gesamtpunktzahl, die eure Underground Linie euch einbringt: Multipliziert die Summe der Stadtbezirke, durch die diese Linie führt, mit der größten Anzahl von Stationen, die diese Linie innerhalb eines Stadtbezirks anfährt. Addiert dann die Punkte, die ihr mit den Überquerungen der Themse erzielt habt.

Wie ihr euer Endergebnis ermittelt, erfahrt ihr auf Seite 12.





Beispiel: John hat seine grüne U-Bahn-Linie durch 6 verschiedene Stadtbezirke geführt. Die höchste Anzahl von Stationen innerhalb eines Bezirks ist 3. Für eine Überquerung der Themse erhält er weitere 2 Punkte. Gesamtpunktzahl:

$$6 \times 3 + 2 = 20$$



Touristen-Stationen: Ermittelt nach jeder Runde die von euch angefahrenen Stationen, die sich in der Nähe von Touristen-Attraktionen befinden, und streicht pro Station je 1 Windrose auf eurer Sightseeing-Skala durch.

Sightseeing-Skala:



Beispiel: Während der ersten Runde hat John seine grüne Underground Linie über 2 Touristen-Stationen geführt. Er streicht zwei Symbole auf seiner Sightseeing-Skala durch.



④-DIE NÄCHSTE RUNDE

- Sobald ihr alle Punkte eingetragen habt, die eure Linie euch einbringt, gebt ihr eure Buntstifte im Uhrzeigersinn weiter und startet die neue Runde mit einer neuen Farbe.
- Insgesamt werden 4 Runden gespielt, sodass am Schluss auf jedem Stadtplan 4 Underground Linien in verschiedenen Farben eingezeichnet sind.
- Seid ihr weniger als 4 Spielerinnen und Spieler, verwendet ihr trotzdem alle vorhandenen Buntstifte, sodass ihr am Ende 4 Linien habt. Auch die Rolle des Zugbegleiters oder der Zugbegleiterin wandert im Uhrzeigersinn weiter.



ENDE DES SPIELS

Die Partie endet nach der vierten Runde, sobald ihr alle eure Linien in den 4 Farben eingezeichnet habt.

Berechnet eure finalen Punkte:

Die 4 Linien:

Addiert zunächst die Punkte, die ihr mit euren 4 Linien erzielt habt. Notiert die Summe in dem fünften pinkfarbenen Feld.

Touristen-Stationen:

Seht auf eurer Sightseeing-Skala nach, wie viele Touristen-Stationen ihr durchgestrichen habt. Übertragt die Zahl aus der Windrose rechts davon in die große Windrose darüber.

Umsteigemöglichkeiten:

Umsteigemöglichkeiten zwischen mehreren Linien ergeben zusätzliche Punkte. Ermittelt die Anzahl der aufeinandertreffenden Linien und notiert diese in den Feldern neben den Symbolen der Umsteigemöglichkeiten. Tragt die Summe in die entsprechenden grünen Felder rechts davon ein.

-  2 aufeinandertreffende Linien: 2 Punkte pro Station
-  3 aufeinandertreffende Linien: 5 Punkte pro Station
-  4 aufeinandertreffende Linien: 9 Punkte pro Station

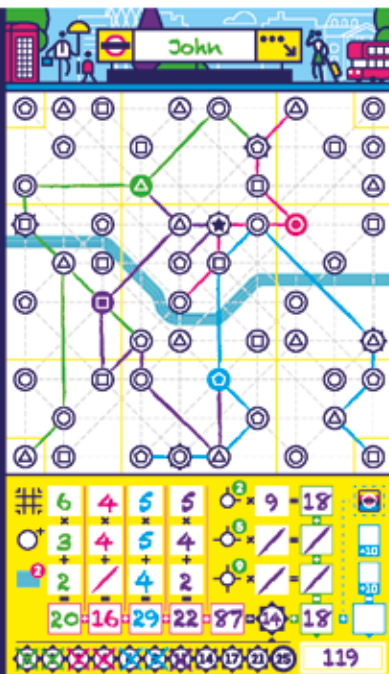
Ermittelt euer Endergebnis, indem ihr die Punkte eurer 4 Underground Linien, der Touristen-Stationen und eurer Umsteigemöglichkeiten zusammenrechnet. Schreibt das Ergebnis in das Feld unten rechts im Punktebereich.

Beispiel:

John hat seine Linien 7x über Stationen mit Touristen-Attraktionen geführt, was ihm 14 Punkte einbringt.

John hat 9 Umsteigemöglichkeiten zwischen je 2 Linien geschaffen, doch keine zwischen 3 oder 4 Linien. Für seine Umsteigemöglichkeiten erhält er also 18 Punkte.

Insgesamt erzielt John mit seinem gesamten Londoner U-Bahn-Netz 119 Punkte (87 + 14 + 18).



ENDSTATION!

Alle Buntstifte abgeben! Wer das höchste Endergebnis erzielt, gewinnt den Londoner Wettbewerb und das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die U-Bahn-Linie, mit der die höchste Punktzahl erzielt wurde.



ZUSATZ-KARTEN

Mit den zusätzlichen Herausforderungen könnt ihr noch mehr Punkte erspielen:

Bonus Ziele (5 Karten)

Zieht vor Spielbeginn verdeckt 2 der 5 Bonus-Karten und platziert sie offen in der Mitte. Die anderen 3 Karten legt ihr während dieser Partie zurück in die Schachtel.



Die Bonus Ziele können von allen Spielerinnen und Spielern individuell gemeistert und mit wertvollen Punkten belohnt werden:



Bildet an mindestens 8 eurer angefahrenen Stationen eine oder mehrere Umsteigemöglichkeiten.

Erreicht in jedem der 13 Stadtbezirke mindestens 1 Station.



Führt eure Underground Linien durch alle 5 Touristen-Stationen.

Erreicht mit euren Linien alle 9 Stationen in dem zentralen Stadtbezirk.



Überquert mit euren Linien mindestens 6x die Themse.

Die Bonus Ziele sind für die gesamte Partie gültig und werden nach der vierten Runde abgerechnet. Habt ihr ein oder sogar beide Ziele erreicht, markiert jeweils ein **+10** Feld und addiert die entsprechenden Punkte zu eurem Endergebnis dazu.



Farb-Vorteile (4 Karten)

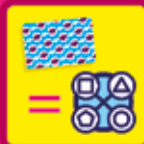
Teilt vor Spielbeginn jedem Buntstift eine zufällige Vorteils-Karte zu. Diese Karte gehört für die gesamte Dauer der Partie zu dem jeweiligen Buntstift und wird am Ende jeder Runde mit ihm an die nächste Person weitergegeben.



Jede Vorteils-Karte kann pro Runde nur **1x** eingesetzt werden. **Die Karten zu benutzen, ist immer optional.**

Folgende Vorteils-Karten sind im Spiel:

Entscheidet euch bei einer beliebigen aufgedeckten Stations-Karte, einen zusätzlichen Streckenabschnitt einzuzeichnen. Der zweite Streckenabschnitt muss zum selben Symbol führen wie der erste, auch wenn die aufgedeckte Stations-Karte eine Joker-Karte ist.



Nutzt eine beliebige aufgedeckte Stations-Karte wie eine Karte mit Joker-Symbol.

Nutzt eine beliebige aufgedeckte Stations-Karte, als sei zuvor das Weichen-Symbol aufgedeckt worden.



Kreist während dieser Runde eine beliebige Station auf eurer Underground Linie ein und wertet sie bei der Ermittlung der Stationen innerhalb eines Stadtbezirks doppelt.

Beispiel: John kann eine Station in einem der Stadtbezirke einkreisen, durch die seine grüne Linie führt. Dieser Vorteil ermöglicht es ihm, in diesem Bezirk nicht nur 3, sondern 4 miteinander verbundene Stationen zu werten.



↳ **Achtung**, dieser Bonus zählt nur für die Berechnung der in dieser Runde gezeichneten U-Bahn-Linie. Er zählt **nicht** für die Linien, die in den anderen Runden diese Station erreichen, und kann **nicht** genutzt werden, um eine Touristen-Station zu verdoppeln.



SPIELERGEBNIS

(beim Spielen ohne Zusatz-Karten)

< 90

Sag mal, bist du unterwegs falsch abgebogen? Versuch's nochmal und stell die Weichen richtig!

90 < ... < 120

Geht doch! Dein Bauprojekt ist auf einem guten Weg! Mach so weiter, dann wirst du vielleicht bald zum Profi!

120 < ... < 150

Du kannst ordentlich anpacken! Es macht Spaß, so viele zufriedene Passagiere zu sehen. Du bist fast am Ziel.

150 <

Dich hält niemand auf! Du bist ein wahrer Strategie-Experte auf deinem Gebiet und wirst noch viele spannende Wettbewerbe gewinnen! **GLÜCKWUNSCH!**



© 2022 Blue Orange Edition. Next Station London and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. <http://www.blueorangegames.eu>



HCM
KINZEL

©2022 HCM Kinzel GmbH
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld
Deutschland
www.hcm-kinzel.de

HCM Nr. 55198



4 018928 551982