Deluxe BigBox

Ein Spiel von Dirk Henn

für 1-6 Spieler ab 14 Jahren

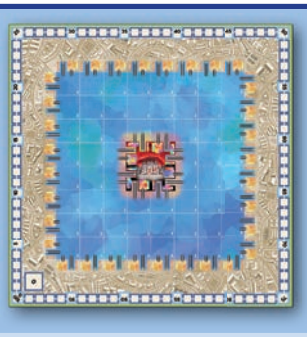
Die Regeln und die Materialien für **die sechs neuen City-Erweiterungen** Paris, Stockholm, London, New York, St. Petersburg und Berlin werden ab **Seite 10** beschrieben.

Spielidee für das Basisspiel

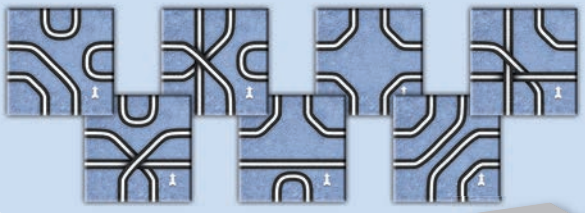
Jeder Spieler besitzt mehrere Metro-Linien in einer Farbe. Die Spieler versuchen möglichst lange Metro-Linien auf dem Spielplan auszubauen. Je länger die Linien eines Spielers sind, desto wertvoller sind sie. Für jede Linie erhalten die Spieler Siegpunkte. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Material für das Basisspiel

- **1 Spielplan**

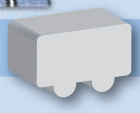


- **60 Schienenplättchen**



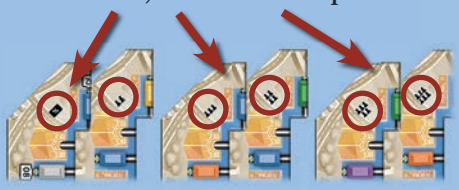
Rückseite

- **32 Waggons**



- **6 Zählsteine**

- **3 doppelseitige Aufbaurahmen,** *(jeweils vierteilig)* für %/2, 3/4 und 5/6 Spieler



- **1 Metrotower** *(wird aus fünf Teilen zusammengebaut)*

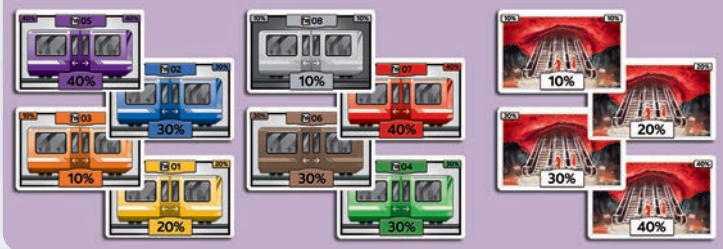
Material für Erweiterung 1 – Die Aktiengesellschaften

- **8 Zählplättchen für die Aktiengesellschaften**

- **1 Aktientableau**

- **32 Aktienkarten**

Rückseiten

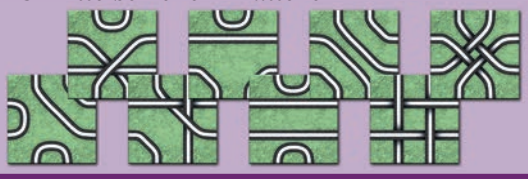


Material für Erweiterung 2 – Die Zentral-Bahnhöfe

- **8 Zentral-Bahnhofsplättchen**

Material für Erweiterung 3 – Die Mittelschienen

- **8 Mittelschienen-Plättchen**



Rückseite

Material für Erweiterung 4 – Das Solospiel

- **8 10%-Aktien** *(aus Erweiterung 1)*
- **8 Zählplättchen** *(aus Erweiterung 1)*

Spielaufbau und Vorbereitung

1) Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Der Spielplan zeigt:

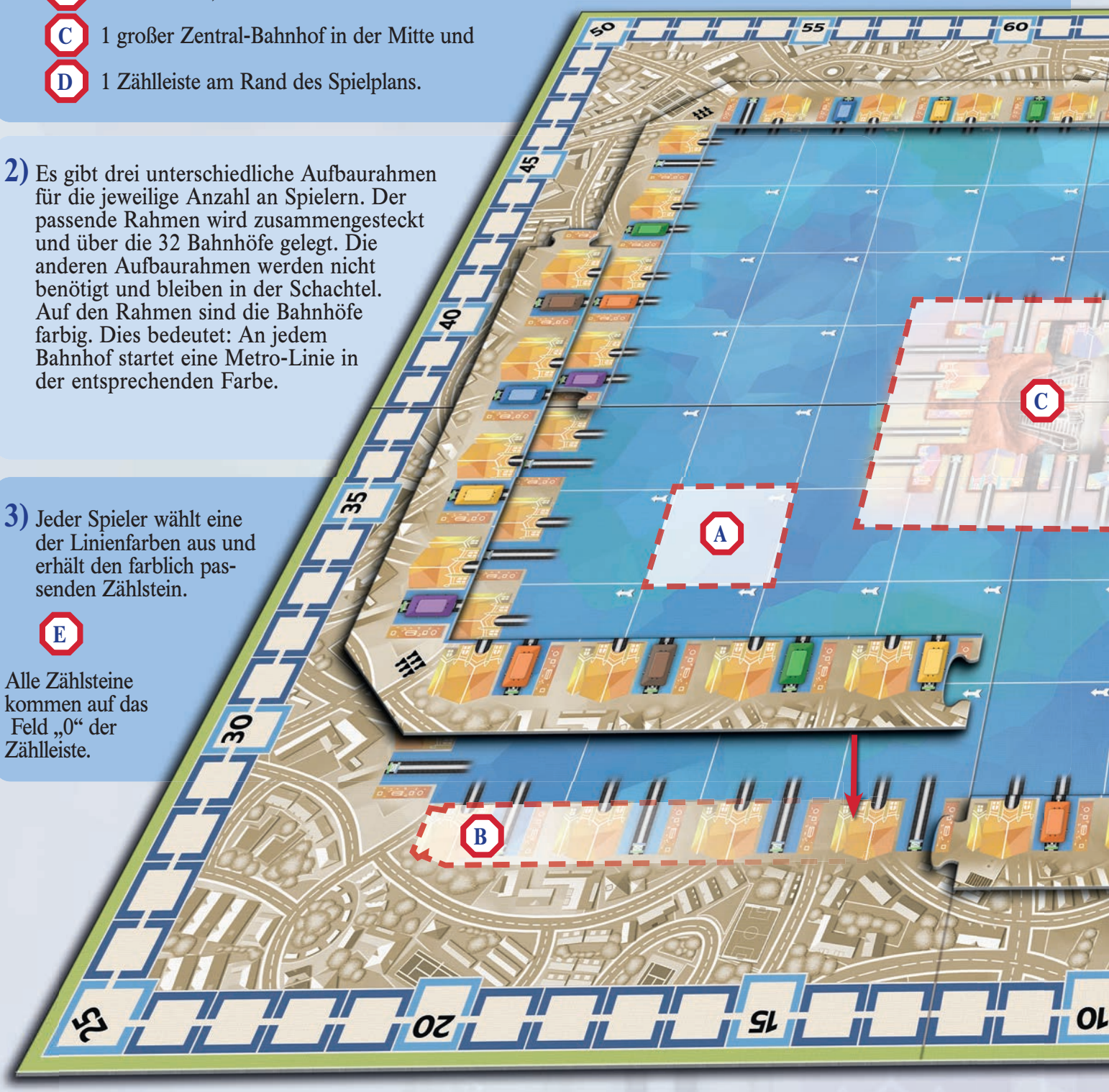
- **A** 60 quadratische Felder, auf die im Laufe des Spiels Schienenplättchen gelegt werden,
- **B** 32 Bahnhöfe,
- **C** 1 großer Zentral-Bahnhof in der Mitte und
- **D** 1 Zählleiste am Rand des Spielplans.

2) Es gibt drei unterschiedliche Aufbaurahmen für die jeweilige Anzahl an Spielern. Der passende Rahmen wird zusammengesteckt und über die 32 Bahnhöfe gelegt. Die anderen Aufbaurahmen werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel. Auf den Rahmen sind die Bahnhöfe farbig. Dies bedeutet: An jedem Bahnhof startet eine Metro-Linie in der entsprechenden Farbe.

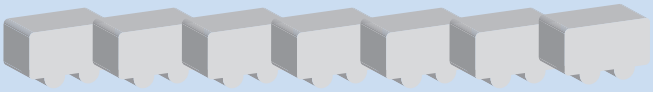
3) Jeder Spieler wählt eine der Linienfarben aus und erhält den farblich passenden Zählstein.

E

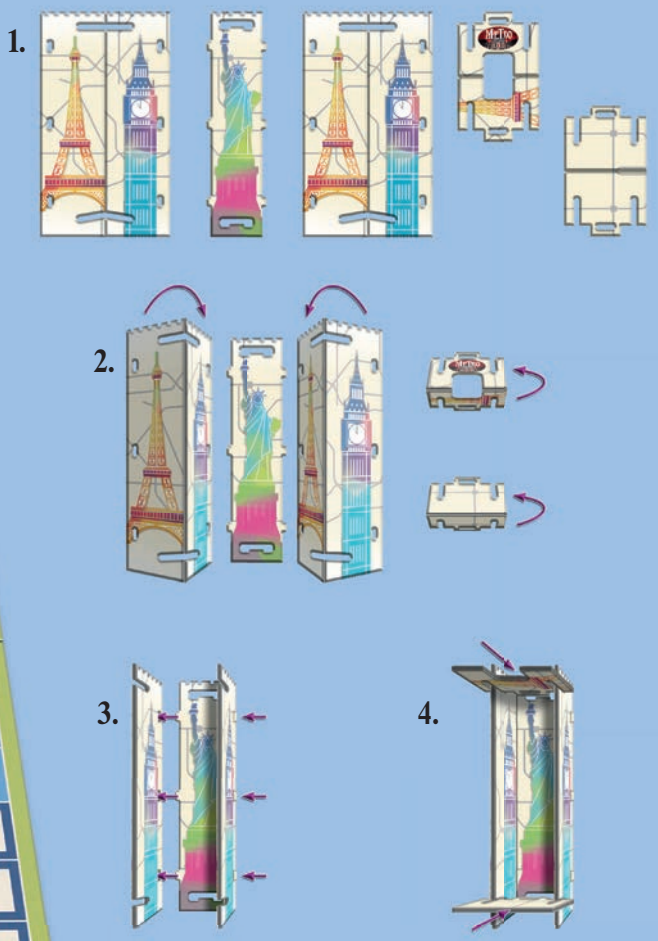
Alle Zählsteine kommen auf das Feld „0“ der Zählleiste.



4) Die 32 Holz-Waggons werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



5) Vor dem ersten Spiel wird der Metrotower zusammengesteckt und neben dem Spielplan griffbereit abgestellt. Eine ausführliche Bauanleitung ist auf der Rückseite des großen Beiblatts zu finden.



6) Die Schienenplättchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben im Metrotower gestapelt. Die Spieler nehmen nacheinander das oberste Schienenplättchen aus dem Metrotower verdeckt auf die Hand und schauen es sich an.

Spielablauf

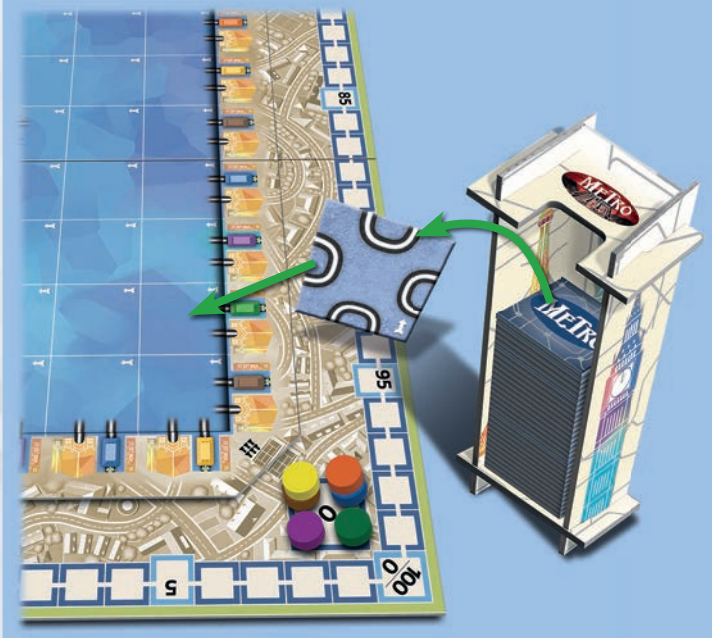
Der jüngste Spieler fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Schienenplättchen legen

Wer am Zug ist, legt das Schienenplättchen, das er auf der Hand hält, auf den Spielplan. Möchte er dieses Plättchen nicht legen, darf er, solange noch vorhanden, das oberste Plättchen vom Metrotower ziehen. Dieses **muss** er jedoch dann legen. Das andere Plättchen behält er auf der Hand.

Nach dem Legen nimmt sich der Spieler ein neues Schienenplättchen vom Metrotower auf die Hand, falls er keins mehr hat und noch Plättchen vorhanden sind.

Anmerkung: *Die Schienenplättchen wurden so entwickelt, dass jede Linie bei Spielende an einen Bahnhof anschließt. Es kann vorkommen, dass Schleifen gebaut werden, die mit keinem Bahnhof verbunden sind. Diese Schleifen haben für das Spiel keinerlei Bedeutung.*



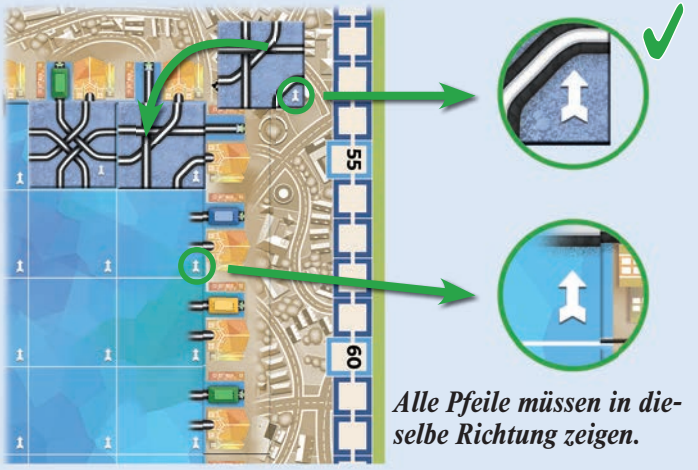
Beispiel: Uwe möchte das Schienenplättchen von seiner Hand noch nicht spielen und entscheidet sich dafür, ein neues vom Metrotower zu ziehen. Dieses muss er nun bauen. In seinem nächsten Zug kann er sich dann wieder entscheiden, ob er das Plättchen von seiner Hand oder eines vom Metrotower (falls vorhanden) legt.

Legeregeln

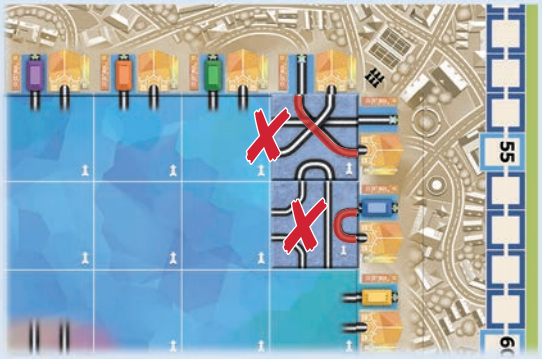
- Schienenplättchen dürfen an alle Linien angelegt werden.
- Jedes Plättchen muss auf ein freies Feld gelegt werden. Es muss dabei an mindestens ein bereits auf dem Spielplan liegendes Plättchen angrenzen *(Kante an Kante)* oder auf eines der Felder am Rand gelegt werden.
- Die Schienenplättchen müssen alle dieselbe Ausrichtung haben, d.h. der Pfeil auf den Schienenplättchen muss immer in die gleiche Richtung zeigen wie der Pfeil auf dem Spielplan.
- Ein Plättchen darf nicht so gelegt werden, dass eine Metro-Linie nur über ein Plättchen führt.

Einzige Ausnahme: *Das Plättchen kann nicht mehr anders gelegt werden.*

Anmerkung: *Auch Spieler, deren Linien bereits alle an einen Ziel-Bahnhof angeschlossen sind, legen weiter Plättchen ab.*



Alle Pfeile müssen in dieselbe Richtung zeigen.



Eine Metro-Linie darf nicht über nur ein Plättchen führen.

Metro-Linienwertung

Jede Linie wird sofort gewertet, wenn sie an einem Ziel-Bahnhof angekommen ist. Bei einer Linienwertung erhält nur der Spieler **Siegpunkte** für eine Linie, von dessen Start-Bahnhof die Linie begonnen wurde. Unabhängig davon, wer die Linie beendet hat.

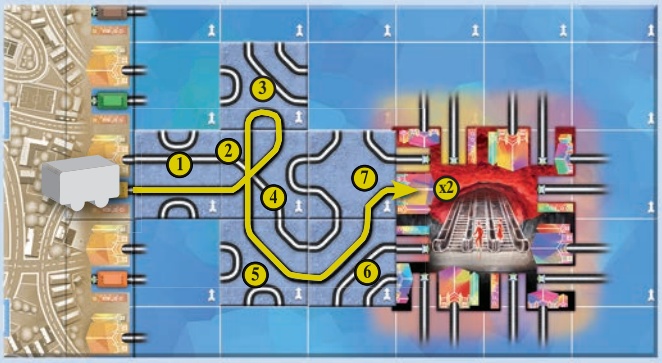
Für jedes Schienenplättchen, über das die Linie führt, erhält der entsprechende Spieler einen **Siegpunkt**. Führt die Linie mehrfach über dasselbe Plättchen, gibt es auch mehrfach Punkte.

Endet die Linie an einem Zentral-Bahnhof, wird die Punktzahl **verdoppelt**.

Die Siegpunkte werden auf der Zählleiste mit dem Zählstein des Spielers abgetragen. Ein Waggon wird aus dem Vorrat neben dem Spielplan genommen und auf den farbigen Start-Bahnhof gestellt, um anzuzeigen, dass die Linie nun gewertet worden ist.

Anmerkungen:

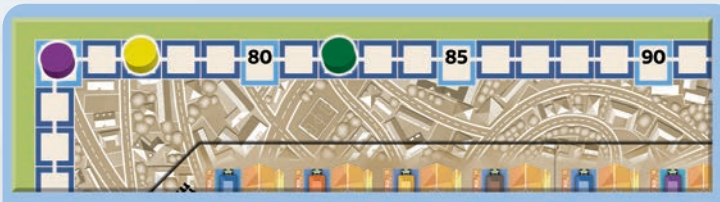
- *Wenn eine Linie vergessen wurde zu werten, kann dies jederzeit nachgeholt werden.*
- *Endet eine Linie an einem Zentral-Bahnhof, werden die aufgedruckten Schienen zum Bahnhof nicht mitgezählt. Lediglich gelegte Schienenplättchen zählen bei der Wertung einer Linie.*



Beispiel: Nach Peters Zug ist Ninas gelbe Linie an einem Ziel-Bahnhof angekommen. Die Strecke geht insgesamt über sechs Plättchen, ein Plättchen davon wird doppelt befahren. Zusätzlich endet die Linie am Zentral-Bahnhof. Somit erhält Nina für ihre gelbe Linie 14 Siegpunkte (7 Punkte für die Strecke x 2 wegen des Zentral-Bahnhofs). Sie nimmt einen Waggon aus dem Vorrat und stellt ihn auf den gelben Start-Bahnhof der Linie.

Spielende

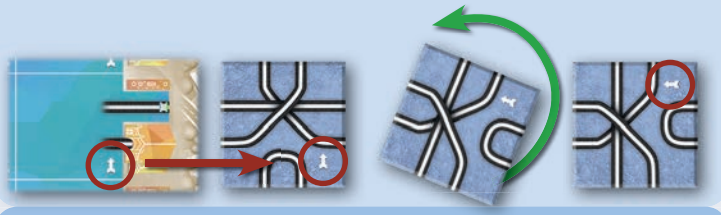
Das Spiel ist beendet, sobald alle Plättchen gelegt und alle Linien abgerechnet wurden. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



Beispiel: Ulrich (grün) hat mit 82 Punkten das Spiel gewonnen.

Varianten

- Für mehr Möglichkeiten beim Auslegen der Schienenplättchen kann auf die Ausrichtung der Pfeile verzichtet werden.



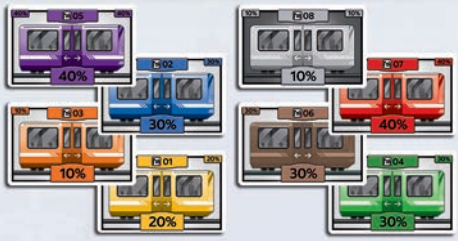
- Für eine größere Auswahl beim Legen der Schienenplättchen kann man vereinbaren, zwei oder drei Plättchen, statt nur eins auf der Hand zu halten. Die größere Auswahl kann aber die Spieldauer verlängern.

Erweiterung 1 – Die Aktiengesellschaften

Diese Erweiterung kann mit der Erweiterung 2 – Die Zentral-Bahnhöfe und/oder 3 – Die Mittelschienen und jeder City-Erweiterung kombiniert werden.

Spielidee

In dieser Erweiterung gehören die Linien zu bestimmten Aktiengesellschaften und nicht den Spielern. Die Spieler erwerben Aktien von diesen Gesellschaften. Für sie gilt es, am Ende des Spiels möglichst die Aktien der wertvollsten Gesellschaften zu besitzen. Unabhängig von der Spielerzahl sind immer alle acht verschiedenen Gesellschaften im Spiel. Während des Spiels erwerben die Aktiengesellschaften durch ihre Linien Erfolgspunkte. Die Spieler erhalten durch den Aktienbesitz Siegpunkte.

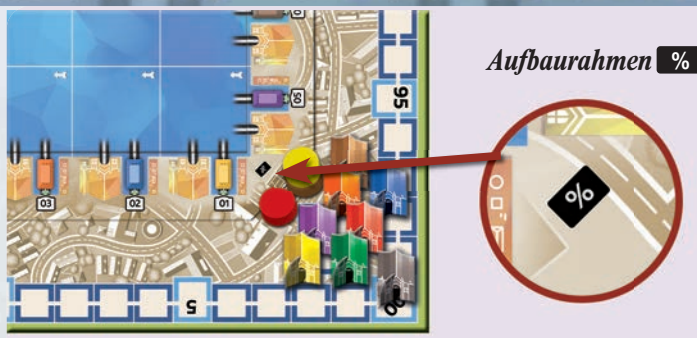


Aktien der 8 Gesellschaften mit den Werten 10% - 40%

Rückseiten

Spielaufbau

- Es wird der Aufbaurahmen „%“ benötigt. Er wird genauso zusammengesteckt und auf den Spielplan gelegt wie im Grundspiel.
- Alle acht Zählplättchen werden auf das Feld „0“ der Zählleiste gestellt. Sie zeigen die Erfolgspunkte der Aktiengesellschaften an. Die Zählsteine für die Spieler werden ebenfalls auf das Feld „0“ gestellt. Sie zeigen wie im Basisspiel die Siegpunkte der Spieler an.
- Das Aktientableau wird neben den Spielplan gelegt. Die Aktien werden nach Prozentzahlen (10% - 40%) sortiert. Die Stapel werden getrennt voneinander gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder des Aktientableaus gelegt. Jeder Spieler erhält von jedem Aktienstapel verdeckt eine Karte. Nun wird die oberste Karte jedes Stapels umgedreht und offen auf das Feld danebengelegt.



Aktientableau mit Aktien, geordnet nach den Werten 10% - 40%

4 Aktien auf einer Hand

Spielablauf

Wer am Zug ist, hat nun zwei Aktionen, zwischen denen er wählen kann:

- **Schienenplättchen legen** *(siehe Basisspiel)*

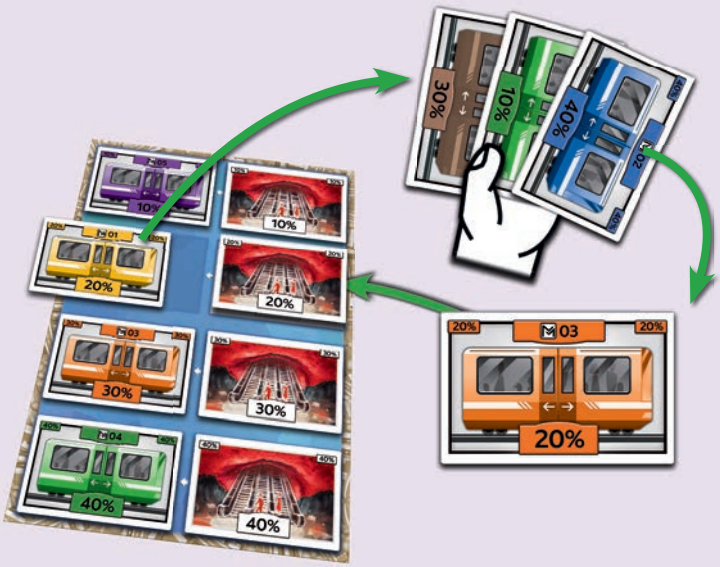
oder

- **Aktie tauschen**

Aktion: Aktie tauschen

Der Spieler legt eine seiner eigenen Aktien verdeckt unter den Stapel mit derselben Prozentzahl. Danach nimmt er entweder die offen ausliegende oder die oberste verdeckte Karte desselben Stapels. Entscheidet er sich für die offen ausliegende Aktie, deckt er eine neue auf.

Achtung: Aktien können nur so lange getauscht werden, bis der erste Zählstein einer Aktiengesellschaft das 25-Punkte-Feld auf dem Spielfeldrand erreicht oder überschritten hat.



Beispiel: Nina möchte die gelbe 20%-Aktie haben, die offen ausliegt. Sie legt ihre eigene orangene 20%-Aktie verdeckt unter den 20%-Stapel und nimmt sich dafür die gelbe 20%-Aktie. Danach deckt sie die oberste Karte des 20%-Stapels auf und legt sie an die Stelle der genommenen Karte.

Wertung einer Linie

Die Linien werden gewertet wie im Grundspiel. Jedoch sind die Punkte nun Erfolgspunkte der Aktiengesellschaften und nicht Siegpunkte der Spieler. Das heißt, das Zählplättchen der jeweiligen Aktiengesellschaft wird nach der Wertung auf der Zählleiste abgetragen.

Spielende und Schlusswertung

Sind alle Schienenplättchen gelegt und alle Linien gewertet, ist das Spiel beendet und es kommt zur Schlusswertung. Hierbei wird zuerst anhand der Erfolgspunkte der Wert jeder Gesellschaft bestimmt. Der Gesellschaftswert bestimmt dann darüber, wie viele Siegpunkte ein Spieler für seinen Aktienbesitz erhält.

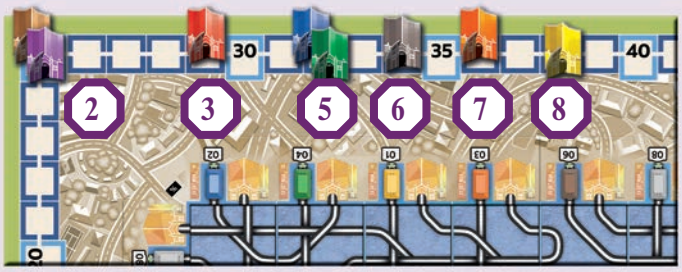
Die Siegpunkte, die ein Spieler dadurch erhält, werden mit den Zählsteinen auf der Zählleiste abgetragen.

Der Wert einer Aktiengesellschaft:

Die Aktiengesellschaft mit den meisten Erfolgspunkten erhält den Wert „8“, die Gesellschaft mit den wenigsten Erfolgspunkten erhält den Wert „1“. Siehe auch die Tabelle:

Gesellschaft	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4
Wert je 10%-Aktie	8	7	6	5
Gesellschaft	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Wert je 10%-Aktie	4	3	2	1

Haben mehrere Aktiengesellschaften die gleichen Erfolgspunkte erreicht, so nehmen diese Gesellschaften den besseren Platz ein und haben den gleichen höheren Wert. Die entsprechenden nachfolgenden Plätze fallen dann jedoch weg



Beispiel: Die gelbe Aktiengesellschaft ist mit 38 Erfolgspunkten auf Platz 1 und erhält den Wert „8“. Es folgen auf Platz 2 mit 36 Erfolgspunkten und auf Platz 3 mit 34 Erfolgspunkten die Gesellschaften Orange (Wert „7“) und Grau (Wert „6“). Auf Platz 4 mit 32 Erfolgspunkten stehen die beiden Aktiengesellschaften Grün und Blau. Beide erhalten den Wert „5“. Dadurch entfällt der Platz 5 und der Wert „4“. Die rote Aktiengesellschaft liegt mit 29 Erfolgspunkten auf Platz 6 und erhält den Wert „3“. Auf Platz 7 sind mit 25 Erfolgspunkten wieder zwei Aktiengesellschaften (Braun und Violett). Beide erhalten den Wert „2“. Dadurch entfällt der letzte Platz und der Wert „1“.

Der Wert der einzelnen Aktien

Für den Aktien-Besitz eines Spielers bedeutet dies: Er erhält für eine 10%-Aktie den einfachen Wert der Gesellschaft gleicher Farbe. Für eine 20%-Aktie erhält der Spieler den 2-fachen Wert der Gesellschaft gleicher Farbe usw. Ein Spieler, der eine 30%- und eine 40%-Aktie derselben Gesellschaft besitzt, erhält dann den 7-fachen Wert dieser Aktiengesellschaft.

Beispiel: Nina hat in Gelb die 40%- und die 20%-Aktie (Gelb hat den Wert „8“), die grüne 30%-Aktie (Grün hat den Wert „5“) und die blaue 10%-Aktie (Blau hat ebenfalls den Wert „5“). Für ihre gelben Aktien erhält sie 4 x 8 + 2 x 8 = 48 Siegpunkte; für die grüne Aktie 3 x 5 = 15 Siegpunkte und für die blaue Aktie 1 x 5 = 5 Siegpunkte. Nina erhält für ihre Aktien zusammen 48+15+5=68 Siegpunkte, die sie mit ihrem Zählstein auf der Zählleiste abträgt.

Bonuspunkte für den Mehrheitsaktionär

Der Spieler, der die höchste Prozentzahl an Aktien einer Gesellschaft hat, erhält Bonuspunkte. Hierfür werden die Erfolgspunkte für jede Gesellschaft durch 10 geteilt und gegebenenfalls abgerundet. Bei einem Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler die volle Anzahl Bonuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Alex *Uwe* *Nina*

Beispiel: Alex und Uwe besitzen Aktien in Orange. Alex hat die 40%-Aktie und Uwe die 30%- und 10%-Aktie. Beide haben somit jeweils 40% Anteile an der orangen Aktiengesellschaft. Die 36 Erfolgspunkte der orangen Gesellschaft werden durch 10 geteilt und abgerundet. Beide erhalten also drei Siegpunkte.

Nina hat durch die 40%- und die 20%-Aktie die Mehrheit bei der gelben Gesellschaft. Diese hatte 38 Erfolgspunkte. Nina erhält dafür 38:10 = 3 (abgerundet) Siegpunkte.

Erweiterung 2 – Die Zentral-Bahnhöfe

Diese Erweiterung kann mit der Erweiterung 1 – Die Aktiengesellschaften und jeder City-Erweiterung kombiniert werden.

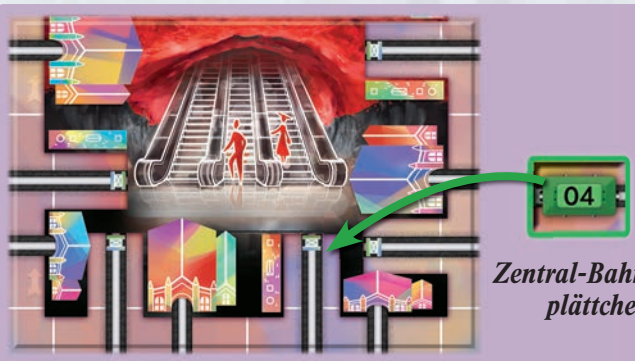
Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält das Zentral-Bahnhofsplättchen in seiner Farbe und legt es vor sich ab. Die restlichen Plättchen werden nicht benötigt.

Spielablauf

Der Spieler am Zug darf, anstatt ein Schienenplättchen zu legen, sein Zentral-Bahnhofsplättchen auf einen der acht unbesetzten Bahnhöfe in der Spielplan-Mitte legen. Diese weitere Metro-Linie kann der Spieler genauso wie eine andere seiner Linien werten.

- Auch eine solche Linie muss über mehr als ein Schienenplättchen führen.
- Die Punkte einer Linie mit einem Zentral-Bahnhofsplättchen können nicht verdoppelt werden.



Zentral-Bahnhofsplättchen

Beispiel: Ulrich hat die grünen Metro-Linien. Er entschließt sich dazu, in seinem Zug statt ein Schienenplättchen zu legen, sein grünes Zentral-Bahnhofsplättchen auf einen Bahnhof in der Spielplan-Mitte zu legen. Jetzt hat er die Chance eine grüne Linie mehr zu werten.

In Kombination mit der Erweiterung 1 – Die Aktiengesellschaften:

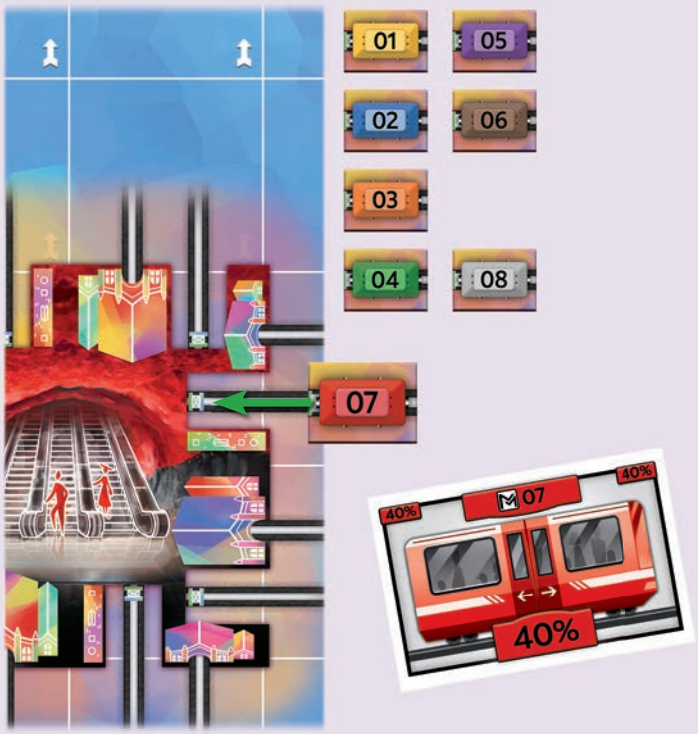
Spielvorbereitung

Die acht Zentral-Bahnhofsplättchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielablauf

Der Spieler am Zug darf, anstatt ein Schienenplättchen zu legen oder eine Aktie zu tauschen, nun eins der ausliegenden Zentral-Bahnhofsplättchen auf einen unbesetzten Bahnhof in der Spielplan-Mitte legen. Dazu muss er eine beliebige Aktie der betreffenden Aktiengesellschaft vorzeigen und vor sich auslegen. Er darf diese Karte nun nicht mehr tauschen. Die Gesellschaft besitzt damit eine weitere Linie.

Achtung: *Ob mit oder ohne Aktien gespielt wird, für beide Versionen gilt, ein Schienenplättchen kann nicht direkt an ein Zentral-Bahnhofsplättchen angelegt werden. Ein solcher Bahnhof kann nur über ein schon zuvor gelegtes benachbartes Schienenplättchen erreicht werden.*



Beispiel: Alex besitzt mehrere Aktien der roten Aktiengesellschaft. Er entscheidet sich daher in seinem Zug statt ein Schienenplättchen zu legen, das rote Zentral-Bahnhofsplättchen auf einen Bahnhof in der Spielplan-Mitte zu legen. Danach legt er seine 40% Aktie offen vor sich ab. Nun hat die rote Aktiengesellschaft die Chance auf mehr Erfolgspunkte und Alex kann am Ende mehr Siegpunkte erhalten.

Erweiterung 3 – Die Mittelschienen

Kann kombiniert werden mit Erweiterung 1 – Die Aktiengesellschaften und jeder City-Erweiterung.

Spielvorbereitung

Vier beliebige der acht zusätzlichen Mittelschienen-Plättchen werden in die Mitte des Spielplans gelegt und verdecken somit den Zentral-Bahnhof. Die anderen Mittelschienen werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Anmerkung: *Die Mittelschienen-Plättchen haben keine Ausrichtung, so dass sie in beliebiger Orientierung ausgelegt werden können.*

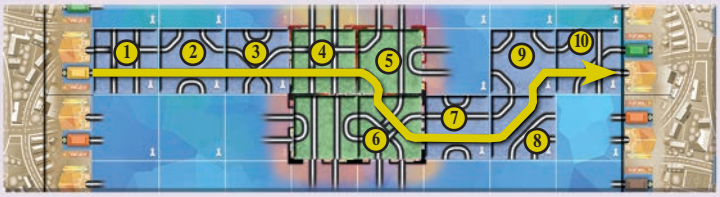
Vier Mittelschienen liegen auf dem Zentral-Bahnhof

Vier Mittelschienen gehen aus dem Spiel

Spielablauf

Linien, die in der Spielplan-Mitte ankommen, zählen nun nicht mehr doppelt. Sie werden entlang der in der Mitte ausgelegten Plättchen weitergeleitet. So kommen sie am Ende automatisch wieder am äußeren Rand an und zählen wie gewohnt.

Achtung: *Die Legeregel, dass ein zu legendes Schienenplättchen an mindestens ein bereits auf dem Spielplan liegendes Plättchen angrenzen muss, wird durch die Mittelschienen* ***NICHT*** *erfüllt. Mittelschienen können nur über benachbarte Schienenplättchen erreicht werden.*



Die gelbe Linie ist 10 Punkte wert.

Erweiterung 4 – Das Solospiel

Spielvorbereitung

Es wird der Aufbaurahmen mit der Bezeichnung „%“ benutzt. Die acht Zählplättchen kommen auf das Feld „0“ der Zählleiste.

Die acht 10%-Aktien der Gesellschaften werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Spielablauf

Der Spieler nimmt sich zwei Schienenplättchen aus dem Metrotower, die er offen vor sich ablegt.

Danach deckt er die oberste Aktienkarte auf und legt sie neben den Stapel. Er muss jetzt mit einem seiner beiden Schienenplättchen eine Linie der angezeigten Farbe verlängern. Danach zieht er ein neues Schienenplättchen aus dem Metrotower nach. Sollte die letzte Aktienkarte aufgedeckt worden sein, werden die aufgedeckten Karten gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

Achtung: *Bis der Aktienstapel zum ersten Mal durchgespielt ist (also jede Farbe einmal gezogen wurde),* ***darf*** *ein solches abgebildetes Plättchen abgelehnt werden. Dann wird es mittig in den Tower zurückgelegt und ein neues Schienenplättchen als Ersatz gezogen.*

Die **Legeregeln** des Grundspieles gelten auch im Solospiel.

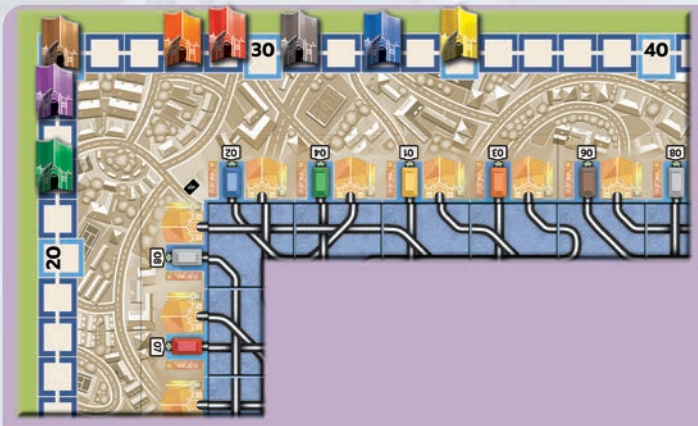
Ausnahme: *Eine Linie muss hier nicht mehr mindestens zwei Felder lang sein.*

Die Punkte für die Linien werden wie gewohnt vergeben und auf der Zählleiste abgetragen.

Wenn alle vier Linien einer Gesellschaft gewertet worden sind, wird die gleichfarbige Aktienkarte aus dem Spiel genommen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Linien gewertet worden sind. Der Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie das Zählplättchen der letzten Linie anzeigt.



Beispiel: Die gelbe Linie ist mit 35 Punkten auf dem ersten Platz, die grüne Linie ist mit 22 Punkten auf dem letzten Platz. Bei der normalen Wertung erhält der Spieler 22 Siegpunkte für die grüne Linie.

Herausfordernde Wertungsvariante:

Hier muss der Spieler nicht nur dafür sorgen, dass die Linie auf dem letzten Platz möglichst viele Punkte erhält. Er muss zusätzlich darauf achten, dass der Unterschied zwischen dem ersten und letzten Platz möglichst gering ist. Der Spieler erhält dann so viele Siegpunkte, wie die letzte Linie anzeigt, minus der Differenz zwischen erster und letzter Linie.

Bei der herausfordernden Wertung erhält der Spieler nur neun Siegpunkte. Die Differenz zwischen dem ersten und letzten Platz beträgt 13 Punkte. Diese werden von den Punkten der grünen Linie abgezogen: 22-13=9 Siegpunkte.

Die sechs Metro-City-Erweiterungen

Für **alle** folgenden City-Erweiterungen gelten weiterhin die Regeln des Grundspiels. Notwendige Änderungen werden in den jeweiligen Erweiterungen beschrieben. Siegpunkte, die ein Spieler durch die neuen Regeln erhält, werden zusätzlich zu den Siegpunkten des Grundspiels – entweder während des Spiels oder am Spielende – auf der Zählleiste mit Hilfe der Zählsteine abgetragen.

Die City-Erweiterungen können auch mit der Erweiterung 1 - Die Aktiengesellschaften kombiniert werden. Die Besitzer der Linien sind dann die Aktiengesellschaften. Erfolgspunkte der Gesellschaften werden mit den Zählplättchen abgetragen und die Siegpunkte der Spieler mit den Zählsteinen. Die Schlusswertung erfolgt wie in der Erweiterung 1 beschrieben.

Paris

Material:

- **12 Sehenswürdigkeits-Plättchen „Paris“**

Platz de la Concorde | Invaliden Dom | Brücke Alexander III. | Eiffelturm | Basilika Sacré-Coeur | Schloss Versailles | Triumph-bogen | Moulin Rouge | Kathedrale Notre-Dame | Louvre | Stiftung Louis Vuitton | Panthéon

- **32 Touristen in acht Farben**

Spielvorbereitung

Die Paris-Plättchen werden zufällig und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Je nach Spieleranzahl bekommt ein Spieler zwischen zwei und sechs Sehenswürdigkeiten. Jeder Spieler legt die erhaltenen Plättchen in einer beliebigen Reihenfolge **nebeneinander** vor sich ab.

Die Touristen werden zufällig auf die 32 inneren Spielplanfelder verteilt, die äußeren Randfelder bleiben frei.

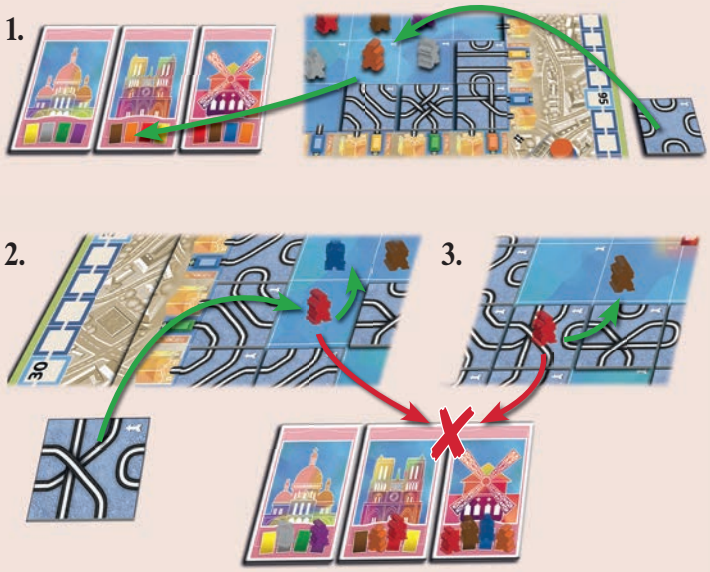
Spielablauf

1. Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld des Spielplans, auf dem sich ein Tourist befindet, erhält er diesen Touristen. Er muss ihn sofort auf ein leeres gleichfarbiges Feld seiner Sehenswürdigkeiten stellen.

2. Falls es kein passendes freies Feld auf den eigenen Sehenswürdigkeiten gibt, muss der Spieler den Touristen zu einem **benachbarten**, noch auf dem Spielplan befindlichen Touristen dazustellen.

3. Falls es kein benachbartes Feld mit einem Touristen gibt, wird der Tourist zu einem beliebigen anderen Touristen gestellt.

Ist kein anderer Tourist mehr auf dem Feld, geht der Tourist aus dem Spiel. Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld mit mehreren Touristen, erhält er alle Touristen, die auf dem Feld stehen.



Spielende

Der Spieler erhält für die längste Reihe *(ohne Lücken)* von Touristen auf seinen Sehenswürdigkeiten zwei Siegpunkte je Tourist – unabhängig davon, über wie viele Sehenswürdigkeiten sich eine solche Reihe erstreckt. Für alle anderen Touristen erhält er je einen Minuspunkt.

Ist eine Sehenswürdigkeit vollständig mit vier Touristen belegt, erhält er einen Bonus von drei Siegpunkten.

Beispiel: Nina hat auf Notre-Dame zwei Touristen stehen. Auf dem Eiffelturm sind alle vier Felder belegt und auf dem benachbarten Feld von Moulin Rouge steht noch ein fünfter Tourist. Nina erhält für die 5er-Reihe 5 x 2 Pluspunkte und für den Eiffelturm 3 Punkte Bonus. Für die beiden Touristen auf Notre-Dame muss sie 2 Punkte abziehen. Sie hat nun 11 Siegpunkte.

Stockholm

Material:

- **8 Marker in den Farben der Touristen** *Rückseite*

- **32 Touristen in acht Farben**

- **8 Sehenswürdigkeits-Plättchen „Stockholm“**

Spielvorbereitung

Die Sehenswürdigkeiten werden neben dem Plan in einer Reihe ausgelegt. Die Reihenfolge ist beliebig. Die Touristen werden zufällig auf die 32 inneren Spielplanfelder verteilt, die äußeren Randfelder bleiben frei.

Die Farbmarker werden gemischt und zufällig, verdeckt an die Spieler verteilt:

Spieler	2	3	4	5	6
Marker	3	2	2	1	1

Die übrigen Marker werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler hält die erhaltenen Farben bis zum Spielende vor den Mitspielern verdeckt. Für die Touristen in den erhaltenen Farben bekommt der Spieler Siegpunkte.

Bei vier Spielern bekommt jeder zwei Farbmarker.

Spielablauf

Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld des Spielplans, auf dem sich ein Tourist befindet, so stellt er ihn auf das am weitesten links gelegene freie Feld der Reihe der Sehenswürdigkeiten.

Beispiel: Nina besitzt den roten und Alex den violetten Farbmarker. Nina erhält für den roten Touristen bei Spielende drei Siegpunkte und Alex für den violetten Touristen vier Siegpunkte.

Spielende

Jeder Spieler erhält am Ende des Spiels die Siegpunkte, die unter den jeweiligen Touristen in seinen Farben abgedruckt sind.

Variante

Die acht Farbmarker werden nicht an die Spieler verteilt, sondern zufällig auf die acht Sehenswürdigkeiten gelegt.

Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld des Spielplans, auf dem sich ein Tourist befindet, so stellt er ihn wie bisher auf das am weitesten links gelegene freie Feld des Sehenswürdigkeits-Plättchens mit der Farbe des Touristen. Der Spieler erhält **sofort** die dort angegebenen Siegpunkte und zieht seinen Zählstein entsprechend vor.

Für die Variante werden die Farbmarker zufällig auf die Sehenswürdigkeiten verteilt.

London

Material:

- 1 „Taxi“
- 2 Richtungsplättchen

- 32 Touristen in acht Farben

- 8 Sehenswürdigkeits-Plättchen „London“

Spielvorbereitung

Die Touristen werden zufällig auf die 32 inneren Spielplanfelder verteilt, die äußeren Randfelder bleiben frei.

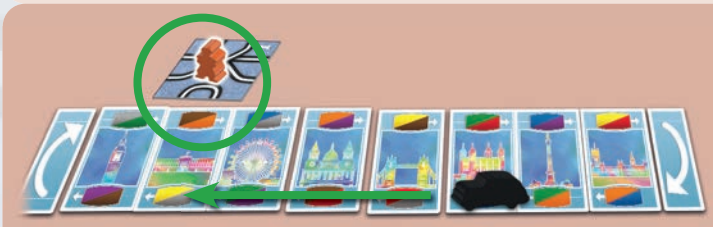
Die Sehenswürdigkeiten werden in einer Reihe neben dem Plan ausgelegt. An das jeweilige Ende wird ein Richtungsplättchen angelegt, so dass sich entlang der Pfeile ein Rundkurs ergibt. Dabei ist die Reihenfolge der Sehenswürdigkeiten - Plättchen innerhalb des Rundkurses beliebig, so dass sich in jeder Partie ein neuer Rundkurs ergibt. Das Taxi wird auf einen der beiden äußeren Pfeile gestellt.

Spielablauf

Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld des Spielplans, auf dem sich ein Tourist befindet, fährt das Taxi auf dem Rundkurs **maximal vier Felder** in Pfeilrichtung. Erreicht das Taxi während der Bewegung ein Feld in der Farbe des Touristen, stoppt es. Der Spieler erhält sofort so viele Siegpunkte, wie das Taxi Felder zurückgelegt hat. Dabei werden die Richtungsplättchen nicht mitgezählt. Der Tourist wird beiseite gelegt.

Beispiel: Matilda legt ein Schienenplättchen auf ein Feld mit einem braunen Touristen. Dadurch fährt das Taxi drei Felder weiter zum nächsten braunen Feld des Rundkurses. Sie erhält drei Siegpunkte.

Wird während der Fahrt kein Feld in der Touristenfarbe erreicht, erhält der Spieler auch keinen Siegpunkt.



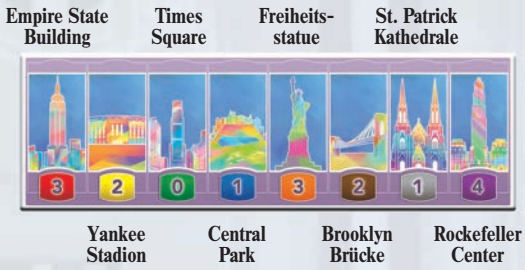
Beispiel: Uwe legt ein Schienenplättchen auf ein Feld mit einem orangenen Touristen. Das Taxi fährt vier Felder weiter, aber das nächste orangenfarbige Feld des Rundkurses ist weiter entfernt. Uwe erhält keinen Siegpunkt.

New York

Material:

- **32 Touristen in acht Farben**

- **8 Tableaus mit acht Sehenswürdigkeiten „New York“**



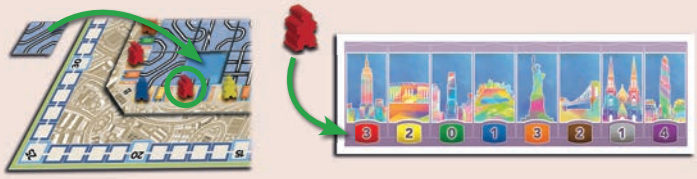
Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt ein Tableau, das er vor sich ablegt. Die 32 Touristen werden beliebig auf die 32 Bahnhöfe des Aufbaurahmens gestellt. Der Tourist kommt auf das jeweilige bunte Bahnhofsgebäude – nicht auf den farbigen Waggon *(siehe auch die Abbildung rechts).*

Achtung: Wird mit der Erweiterung 1 gespielt, werden die Tableaus den acht Aktiengesellschaften zugeordnet.

Spielablauf

Endet die Linie eines Spielers an einem Ziel-Bahnhof, so erhält er den Touristen, der dort steht. Er stellt ihn auf das Feld der entsprechenden Farbe seines Tableaus. Auf einem Farbfeld können im Laufe des Spieles mehrere Touristen derselben Farbe stehen.



Beispiel: Matildas Linie ist beendet worden. Auf ihrem Ziel-Bahnhof steht ein roter Tourist. Diesen Touristen stellt sie auf das gleichfarbige Feld ihres Tableaus.

Spielende

Am Ende des Spiels gibt es Siegpunkte für die Touristen. Der Spieler erhält für jeden seiner Touristen die Anzahl an Punkten, die auf dem eigenen Sehenswürdigkeiten-Tableau für diese Touristenfarbe steht.

Beispiel: Alex hat zwei rote (Wert je 3 Punkte), zwei blaue (Wert je 1 Punkt) und einen grünen (Wert 0 Punkte) Touristen gesammelt. Er erhält insgesamt 2x3 und 2x1 und 1x0 = 8 Punkte.

St. Petersburg

Material:

- **8x4 Punkteplättchen in den Farben der Touristen**

Rückseiten

- **8 Touristen in acht Farben**

- **8 Sehenswürdigkeits-Plättchen „St. Petersburg“**

Spielvorbereitung

Die acht Sehenswürdigkeits-Plättchen werden auf die acht inneren Diagonalfelder des Spielplans außerhalb des Zentral-Bahnhofs gelegt *(siehe auch Abbildung rechts).*

Die Punkteplättchen werden nach Farben neben dem Spielplan sortiert und offen bereitgelegt. Zu jeder Plättchen-Gruppe wird ein Tourist gleicher Farbe gestellt.

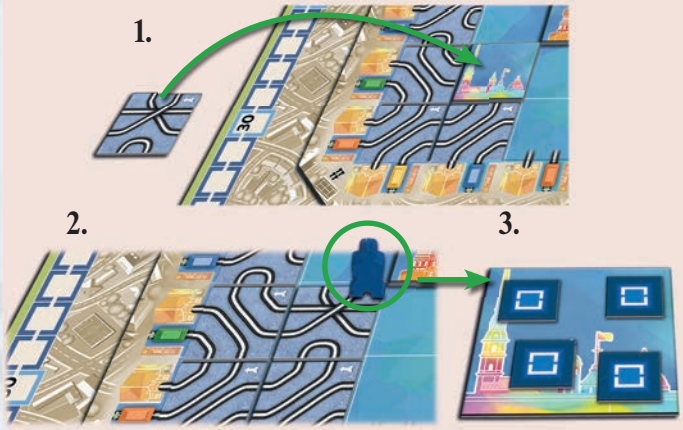
Punkteplättchen mit Touristen

Spielablauf

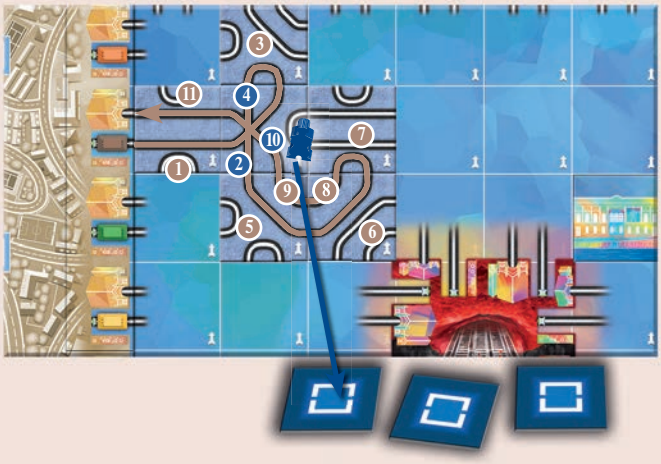
1. Legt ein Spieler ein Schienenplättchen auf ein Feld mit einem Sehenswürdigkeits-Plättchen, nimmt er die Sehenswürdigkeit weg.

2. Er stellt einen der neben dem Spielplan noch vorhandenen Touristen auf den Pfeil des Schienenplättchens.

3. Die farbgleichen Punkteplättchen werden jetzt gemischt und verdeckt auf die vom Spielplan genommene Sehenswürdigkeit gelegt.



Wird eine Linie beendet, die über ein Schienenplättchen mit einem Touristen führt *(auch in dem Zug, in dem der Tourist hingestellt wurde)*, so erhält der Besitzer der Linie für jeden Abschnitt der Linie, der über das Plättchen führt, sofort verdeckt ein Punkteplättchen dieser Farbe.



Beispiel: Peters Metro-Linie ist 11 Siegpunkte wert. Die Linie führt 3x über das Schienenplättchen mit dem blauen Touristen. Er erhält zusätzlich drei blaue Punkteplättchen und bei Spielende zusätzliche Punkte.

Spielende

Die Punkteplättchen werden aufgedeckt und die Siegpunkte auf der Zählleiste abgetragen.

Berlin

Material:

- **64 Fahrscheine in den Farben der Touristen**

- **24 Touristen in acht Farben**

- **8 Sehenswürdigkeits-Plättchen „Berlin“**

Alexanderplatz | Berliner Dom | Museumsinsel | Kaiser Wilhelm Gedächniskirche

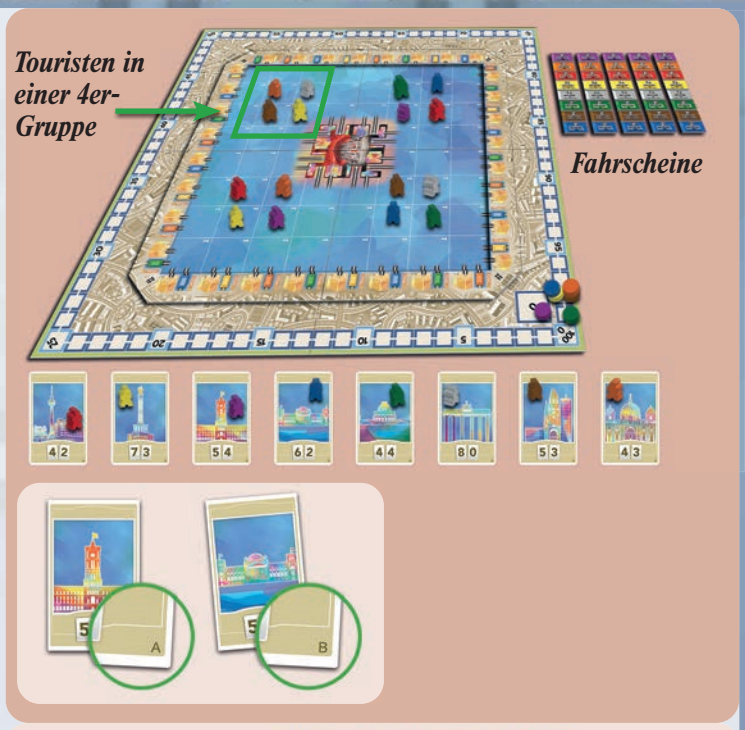
Rotes Rathaus | Reichstag | Siegessäule | Brandenburger Tor

Spielvorbereitung

Zuerst werden die Plättchen der acht Sehenswürdigkeiten in einer Reihe neben den Spielplan gelegt.
Dann werden 16 Touristen, je zwei einer Farbe, zufällig in vier 4er-Gruppen auf die Felder des Spielplans gestellt, so wie in der Abbildung rechts abgebildet. Dabei darf in einer 4er-Gruppe eine Farbe nicht zwei Mal vorkommen.
Zuletzt wird ein weiterer Tourist zufällig auf jede Sehenswürdigkeit gestellt.

Die Fahrscheine werden bereitgelegt.

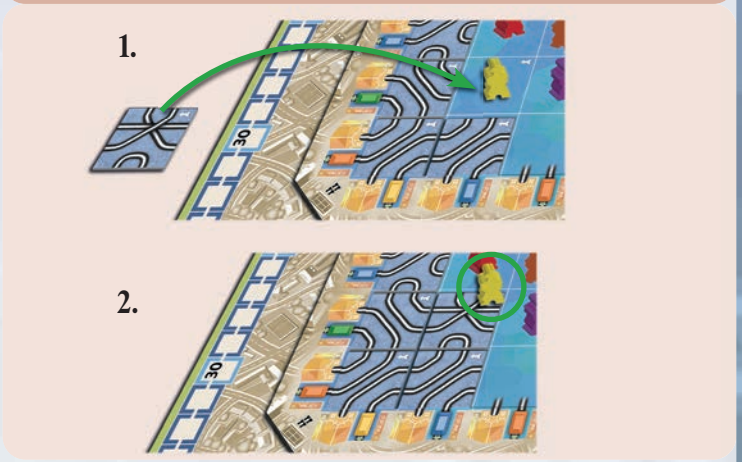
Achtung: *Jede Sehenswürdigkeit hat zwei Seiten mit Punktzahlen. Die Punktzahlen der B-Seite sind weiter gestreut als die Punkte auf der A-Seite. Daher schlagen wir vor mit der A-Seite zu beginnen. In einem späteren Spiel kann mit der B-Seite oder auch mit jeder beliebigen Mischung der beiden Seiten gespielt werden.*



Spielablauf

1. Wenn ein Schienenplättchen auf ein Feld mit einem Touristen gelegt wird,

2. wird der Tourist auf den Pfeil des Schienenplättchens gestellt.



Wird nun eine Metro-Linie, die über ein Plättchen mit Touristen führt, gewertet, erhält der Besitzer der Linie einen gleichfarbigen Fahrschein für jedes Befahren des Plättchens.

Spielende

Der Spieler mit den meisten Fahrscheinen einer Farbe erhält die höhere der beiden auf der Sehenswürdigkeit angegebenen Punktzahlen, der mit den zweitmeisten die niedrigere. Bei einem Gleichstand zwischen den beiden Spielern, werden die Punktzahlen zusammengezählt und durch zwei geteilt *(gegebenenfalls abgerundet).*

Achtung: *Am Ende des Spiels werden einige Fahrscheine übrigbleiben. Sie stammen von Linien, die innerhalb des Spielplans geschlossen sind und weder einen Start- noch einen Zielbahnhof haben. Diese Fahrscheine werden dann einem fiktiven Spieler zugeordnet, der bei der Schlusswertung berücksichtigt wird.*

Beispiel: Ulrich wertet seine grüne Linie. Die Linie geht über vier Schienenplättchen, dabei wird ein Plättchen 2x und ein Plättchen 3x überquert. Ulrich erhält für die Linie sieben Siegpunkte. Zusätzlich erhält er einen violetten und zwei gelbe Fahrscheine, weil das Plättchen mit dem gelben Touristen 2x und das mit dem violetten Touristen 1x überquert wird. Bei Spielende kann er für die Fahrscheine weitere Siegpunkte erhalten.

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.