



8+



1-4



25 min



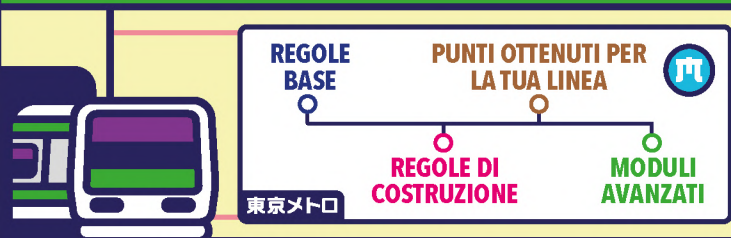
REGOLE



NEXT STATION TOKYO™

La città di Tokyo ha bisogno di te per creare una nuova rete Metropolitana!

Collegati all'anello Verde al meglio che puoi. Ottimizza gli Interscambi e raccogli più Francobolli possibile in tutta la città.



COMPONENTI

- 1 blocchetto con le Mappe di Tokyo
- 4 matite di colori differenti: viola, blu, rosa e marrone
- 11 carte Fermata: 6 carte Strada (sfondo rosa) e 5 carte Metro (sfondo verde e giallo)
- 5 carte Obiettivo Comune
- 8 carte Fermata Speciale: 4 carte Simbolo e 4 carte Effetto



REGOLE BASE



SCOPO DEL GIOCO

Ottimizza le 4 linee Metropolitane della tua mappa di Tokyo e guadagna più punti possibile.

PREPARAZIONE

- Ciascun giocatore prende un foglio Mappa di Tokyo assieme a una matita colorata e li posiziona di fronte a sé.
- Per partite a 3 giocatori, sistema la matita rimanente sul tavolo tra due giocatori, perché verrà utilizzata in seguito durante la partita.
- Per partite a 2 giocatori, sistema ciascuna delle 2 matite rimanenti a sinistra di entrambi i giocatori, perché verranno utilizzate in seguito durante la partita.
- Per partite in solitaria, segui le istruzioni che trovi alla fine di questo regolamento nella sezione intitolata **MODALITÀ IN SOLITARIA**.
- Per la tua prima partita ti suggeriamo di lasciare le 5 carte Obiettivo Comune e le 8 carte Fermata Speciale nella scatola. Potranno essere aggiunte più avanti per partite di livello più avanzato, dopo aver giocato prima qualche round di prova. *Vedi MODULI AVANZATI*.
- Il giocatore che è salito per ultimo su una metropolitana sarà il Dirigente nel primo round.

PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita è costituita da 4 round. In ciascuno di essi, i giocatori disegneranno, sul proprio foglio Mappa, la linea Metropolitana che corrisponde al colore della propria matita. Al termine della partita, tutti avranno disegnato la propria rete di 4 linee Metropolitane di Tokyo, una linea per colore.



MAPPA DI TOKYO

Ciascun foglio mostra la parte di città in cui disegnerai le tue linee Metropolitane e l'area punteggio in cui segnerai i punti.

DISTRETTI

La città di Tokyo è divisa in 13 distretti:

- **9 distretti "Principali"**, ciascuno contenente diverse Fermate;
- **4 distretti "Secondari"**, nei quattro angoli della città, ciascuno contenente una sola Fermata.

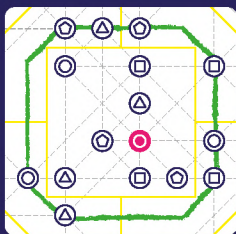
FERMATE

I tipi di Fermata sono 4, ognuno rappresentato da un simbolo:

- Quadrato ▲ Triangolo ⬠ Pentagono ○ Cerchio

ANELLO CENTRALE

Sulla tua Mappa di Tokyo è già presente una linea Metropolitana: si tratta della linea centrale della città, raffigurata da un anello Verde, che collega 8 fermate situate nel distretto centrale di Tokyo. Tale anello pone determinate restrizioni durante la creazione delle tue linee Metropolitane: vedi *Regole di Costruzione*.



SVOLGIMENTO

In ciascuno dei 4 round, svolgi le seguenti 4 fasi in ordine:

- 1 **Identificare la fermata di partenza**
- 2 **Costruire la tua linea Metropolitana**
- 3 **Guadagnare punti per la tua linea**
- 4 **Prepararsi a costruire la linea Metropolitana successiva**

1 **Identificare la fermata di partenza**

Osserva la tua mappa di Tokyo e individua dove è segnata la tua fermata di partenza (da cui partirà la tua linea). Questa fermata è dello stesso colore della matita che stai utilizzando in questo round. Ciascun giocatore possiede una fermata di partenza per il round in corso.

- ▲ *Fermata di partenza per il giocatore che sta usando la matita marrone in questo round.*

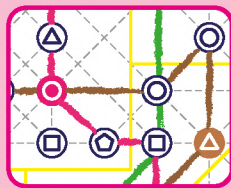
2 Costruire la tua linea Metropolitana

La fase di costruzione è composta da diversi turni (tra i 5 e i 10) a seconda delle carte Fermata che vengono girate. In ogni turno, i giocatori possono disegnare una riga per completare una sezione della propria linea Metropolitana con la matita colorata in uso e costruire a mano a mano la linea intera.

SEZIONI DI UNA LINEA METROPOLITANA

Una linea Metropolitana è composta da diverse sezioni collegate tra loro. Una sezione corrisponde a una riga che collega due fermate.

- Il Dirigente del round in corso mescola le 11 carte Stazione e posiziona il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.
- A ogni turno, il Dirigente gira a faccia in su la carta Fermata in cima al mazzo e la sistema al centro dell'area di gioco, in modo da renderla ben visibile, assieme alle carte pescate in precedenza. Tutti i giocatori disegnano contemporaneamente una sezione, seguendo le **Regole di Costruzione** (*vedi pagine da 7 a 13*).
- Quando il Dirigente gira la quinta carta Metro (sfondo verde e giallo), il round termina. I giocatori possono disegnare un'ultima sezione della propria linea Metropolitana per collegarla a una fermata con il simbolo mostrato sull'ultima carta girata.



3 Guadagnare punti per la tua linea

Guadagni punti in base al percorso che ogni linea Metropolitana fa tra i vari distretti di Tokyo. Scrivi i punti che ottieni per la tua linea Metropolitana nell'area punteggio (*vedi pagina 14*).

4 Prepararsi a costruire la linea Metropolitana successiva

(Salta questa fase al termine del quarto round!)

Dopo aver calcolato i punti derivati dalla tua linea, cambierai matita.

- Passa la tua matita al giocatore alla tua sinistra e ricevi quella del giocatore alla tua destra.
- ➡ Per partite a 2 o 3 giocatori, prendi la matita inutilizzata alla tua destra. Il giocatore alla tua destra poserà la matita appena utilizzata sul tavolo, in mezzo a voi.
- ➡ Per le partite in solitaria, prendi la matita successiva in ordine (*vedi Modalità in Solitaria*).

- Gioca il nuovo round con la matita che hai appena preso e disegna la tua prossima linea Metropolitana di questo colore. Il giocatore a sinistra del Dirigente diventa il nuovo Dirigente di questo round.

FINE DELLA PARTITA

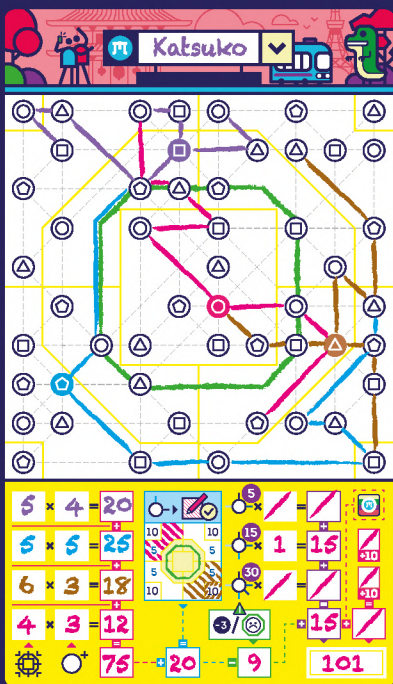
La partita termina alla fine del quarto round, quando tutti i giocatori hanno disegnato una rete di 4 linee metropolitane di colori differenti. Calcola i punti ottenuti dalla tua rete Metropolitana di Tokyo come segue:

- **Punti per le 4 linee:** somma tutti i punti ottenuti dalle 4 linee e segna il totale nell'ultima casella rosa in basso a sinistra nell'area punteggio.
- **Punti per la collezione di Francobolli:** identifica tutti i distretti che hai segnato sulla mini mappa della collezione di Francobolli durante la partita. Somma i valori ottenuti nelle diverse aree e inserisci il punteggio totale nella casella blu della tua linea punteggio (vedi Interscambi pagine 12 e 13).
- **Punti persi sull'anello Verde:** sulla tua mappa di Tokyo, conta quante fermate sull'anello Verde non sono collegate a nessuna delle tue 4 linee Metropolitane. Moltiplica il numero delle fermate per 3 e inserisci il totale nella casella verde della tua linea punteggio. Nel calcolo del punteggio finale, perderai questi punti, fino a un massimo di 24 (3 punti x 8 fermate).
- **Punti per le Fermate di Interscambio:** sono i punti guadagnati per tutte le tue Fermate di Interscambio che connettono 3, 4 o 5 linee Metropolitane tra loro (vedi pagina 13).
- Conta quante Fermate di Interscambio di ciascun tipo possiedi sulla tua rete e segna il totale nelle caselle corrispondenti.
- Moltiplica il numero di Fermate di Interscambio di ogni tipo per il numero di punti ottenuti da ognuno di essi:
 - ➡ ogni Fermata di Interscambio che collega 3 linee vale 5 punti,
 - ➡ ogni Fermata di Interscambio che collega 4 linee vale 15 punti;
 - ➡ ogni Fermata di Interscambio che collega 5 linee vale 30 punti.

Somma tutti i punti ottenuti da ciascun tipo di Fermata di Interscambio e segna il totale nella casella viola corrispondente della tua linea punteggio.

Calcola il tuo punteggio finale sommando tutti i punti derivanti dalle 4 linee Metropolitane a quelli della tua collezione di Francobolli; sottrai eventuali punti persi sull'anello Verde e, infine, somma i punti derivanti dalle Fermate di Interscambio. Segna il totale nello spazio in basso a destra della tua area punteggio.

Esempio: Katsuko realizza un totale di 75 punti grazie alle sue 4 linee Metropolitane di colori differenti. Inoltre, durante i 4 round della partita, è riuscita a raccogliere Francobolli in 3 diverse aree della città. La collezione le fa guadagnare un totale di 20 punti, segnati sulla sua mini mappa. Sull'anello Verde, Katsuko non è riuscita a collegare 3 fermate alla sua rete Metropolitana, pertanto perde 9 punti. Infine, ha creato una Fermata di Interscambio che connette 4 linee, per cui guadagna 15 punti. A fine partita, con tutta la sua rete Metropolitana, Katsuko realizza un punteggio finale di 101 punti (75 + 20 - 9 + 15).

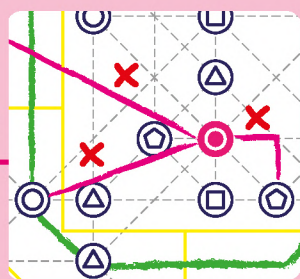
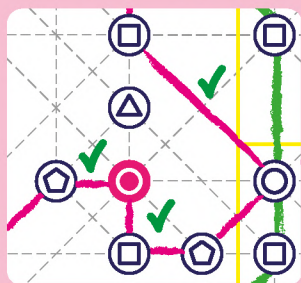


Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita e viene nominato il miglior metro planner di Tokyo.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ottiene più punti per una singola linea. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

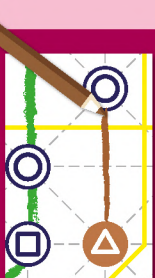
REGOLE DI COSTRUZIONE

- Non è obbligatorio disegnare una sezione. Se non puoi (o non vuoi) disegnare una sezione durante il turno, ignora la carta Fermata appena girata e attendi la prossima carta.
- È possibile disegnare solo linee rette **verticali**, **orizzontali** o **diagonali**, seguendo i segni che trovi sulla mappa.



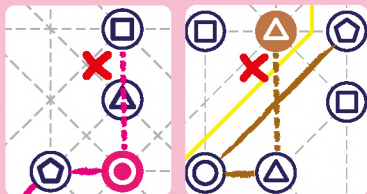
- ➔ La prima sezione di una linea Metropolitana va sempre disegnata iniziando dalla fermata di partenza e poi collegata a una fermata con lo stesso simbolo mostrato dalla carta girata dal Dirigente.

Esempio: Bunta gioca il suo primo round con la matita marrone. Il Triangolo marrone è la sua fermata di partenza. Sulla carta Fermata girata dal Dirigente c'è un Cerchio. Bunta decide di disegnare una sezione della sua linea Metropolitana dalla fermata di partenza al simbolo Cerchio in alto.

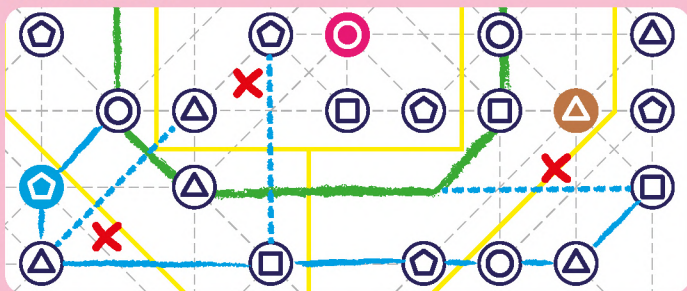


- ➔ Ogni sezione successiva alla prima va sempre disegnata partendo da un capo della tua linea Metropolitana e collegata a un'altra fermata con lo stesso simbolo mostrato dalla carta girata dal Dirigente.
Eccezione: vedi **carte Fermata - Scambio Ferroviario**.

- Ogni tua sezione deve collegare sempre due fermate tra loro, senza mai attraversare un'altra fermata o un'altra sezione già disegnata per la stessa linea o per altre linee.

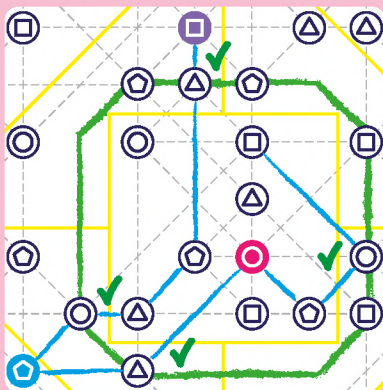


- **Anello Verde:** dato che l'anello Verde è già segnato sulla mappa di Tokyo, non puoi incrociarlo quando disegni una nuova sezione.



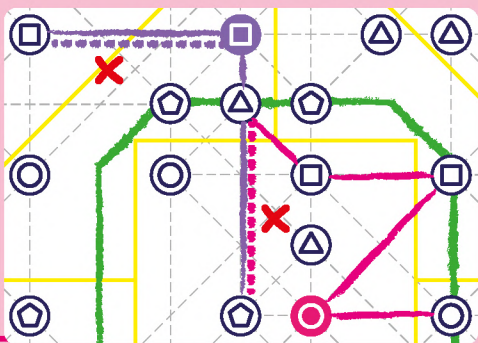
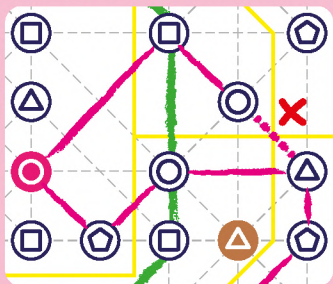
Pertanto, per poter prolungare la tua linea Metropolitana all'interno o all'esterno del distretto centrale, devi collegarti a una delle 8 fermate presenti sull'anello Verde.

- **Fermate di partenza:** oltre a essere i punti di partenza delle linee Metropolitane all'inizio di ogni round, le 4 fermate di seguito fungono anche da fermate normali. È quindi possibile collegarvi altre linee Metropolitane nel caso dovesse essere girata una carta con il simbolo corrispondente.



● Non puoi ritornare su una fermata che fa già parte della stessa linea Metropolitana.

● Non puoi disegnare più di una sezione tra due stesse fermate, ad eccezione di quando viene girata una carta Jolly e Doppio Binario: vedi carte Fermata.



CARTE FERMATA



Carta Jolly e Doppio Binario

➡ Quando su una carta girata durante un turno vi è questo simbolo, ogni giocatore può scegliere un qualsiasi simbolo fermata per disegnare la nuova sezione della propria linea Metropolitana.



➡ Ogni carta Jolly ha un simbolo Doppio Binario, il cui uso è facoltativo. Esso consente a ogni giocatore di disegnare la propria sezione di fianco a una sezione già esistente tra 2 fermate, di fianco a una sezione dell'anello Verde e persino seguendo la curva.





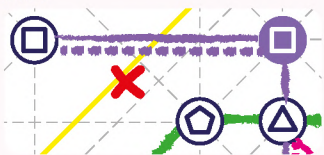
Esempio: Hitomi usa il simbolo Jolly per disegnare una nuova sezione dalla fermata Quadrato fino al simbolo Triangolo sull'anello Verde in basso sinistra.

A tal fine, decide di utilizzare l'opzione Doppio Binario, che le consente di fiancheggiare la linea Verde e raggiungere la fermata Triangolo desiderata.



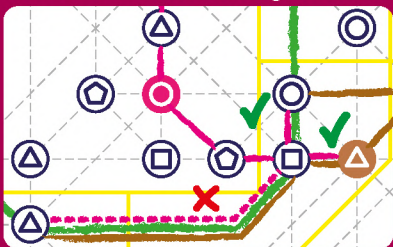
Nota: puoi creare solo doppi binari di diverso colore. In altre parole, non puoi disegnare un doppio binario tra due fermate con la stessa matita.

Inoltre, puoi disegnare massimo 2 binari tra due fermate. Non puoi aggiungere ulteriori sezioni, a prescindere dal colore.



Esempio: nei round successivi, Hitomi vorrebbe utilizzare l'opzione Doppio Binario presente sulla carta Jolly, ma non può disegnare la sezione in rosa, rappresentata dalla linea tratteggiata.

Può, però, creare un doppio binario dalla fermata Quadrato fino alla fermata Cerchio in alto o fino alla fermata Triangolo a destra.





Scambio Ferroviario: durante il turno, se viene scoperta la carta Scambio Ferroviario, il Dirigente gira immediatamente un'altra carta Fermata dal mazzo e la posiziona di fianco alla carta Scambio Ferroviario. La combinazione delle due carte permette a tutti i giocatori di disegnare la loro nuova sezione partendo da una qualsiasi delle fermate già presenti sulla loro linea.

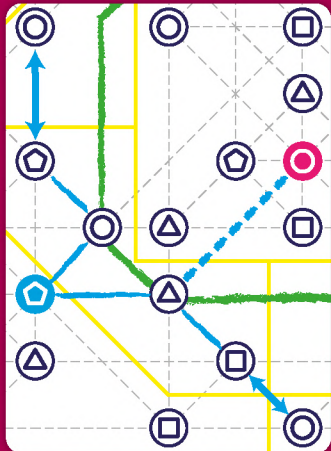
Questa carta permette ai giocatori di creare una diramazione della loro linea Metropolitana, alla quale potranno aggiungere le future sezioni fino al termine del round.

Circostanze speciali: se, durante il primo o il secondo turno, il Dirigente gira la carta Scambio Ferroviario, questa viene ignorata.

Esempio: il Dirigente gira la carta Scambio Ferroviario e immediatamente gira un'altra carta Fermata.



Questa carta mostra il simbolo Cerchio. Yasuhide potrebbe aggiungere alla sua linea blu una sezione che si colleghi a uno dei due simboli del Cerchio, come indicato dalle due frecce blu. Tuttavia, potrebbe trarre vantaggio dallo Scambio Ferroviario. Può usare la sua fermata Triangolo come fermata intermedia e disegnare una sezione che la colleghi alla fermata Cerchio in alto a destra, come mostrato dalla linea tratteggiata.





INTERSCAMBI

Dal secondo round fino al termine della partita, è possibile allacciare diverse linee Metropolitane alla stessa fermata. Questa azione viene chiamata Fermata di Interscambio.



Fermate di Interscambio e collezione di Francobolli

Quando crei una Fermata di Interscambio, in base al distretto in cui si trova, guadagni punti per la tua collezione di Francobolli.

La mini mappa di Tokyo presente nella tua area punteggio mostra quanti punti puoi guadagnare in base al distretto.

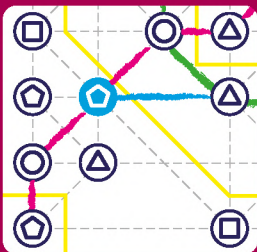
10				10
5				5
5				5
10				10

Quando crei una Fermata di Interscambio, identifica subito in che distretto si trova:

se si trova in uno dei 5 distretti centrali, non guadagni punti per la tua collezione Francobolli. Il centro di Tokyo è già ben conosciuto!

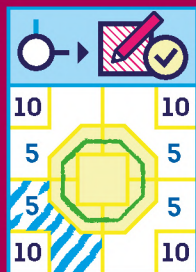
se si trova in uno degli 8 distretti di periferia, guadagni punti per la tua collezione Francobolli. Colora subito, sulla tua mini mappa, il distretto in cui hai creato la Fermata di Interscambio. Ciò farà accrescere la tua collezione e ti farà guadagnare punti a fine partita.

Esempio: all'inizio del secondo round, Bunta inizia a costruire la sua linea Metropolitana blu. Disegna la prima sezione dal Pentagono blu di partenza fino alla fermata Triangolo a destra. Dato che Bunta aveva già attraversato la fermata Pentagono nel round precedente con la sua linea rosa, vi crea immediatamente un nuovo Interscambio.



La Fermata di Interscambio si trova in uno degli 8 distretti di periferia, quindi farà guadagnare punti per la collezione di Francobolli di Bunta, che subito colora il distretto sulla sua mini mappa.

L'Interscambio creato dalla linea blu e dall'anello Verde nella fermata Triangolo non conta ai fini della collezione di Francobolli, perché si trova in uno dei 5 distretti centrali.



Nota: dopo aver colorato il distretto sulla mini mappa, qualsiasi nuova Fermata di Interscambio che crei nello stesso distretto non ti farà guadagnare punti extra per la collezione di Francobolli.



Fermate di Interscambio che collegano 3 o più linee Metropolitane

Nel corso dei 4 round, puoi creare Fermate di Interscambio che colleghino 3, 4 o perfino 5 linee Metropolitane, grazie all'anello Verde. Questi collegamenti ti faranno guadagnare punti extra a fine partita, in base al numero di linee collegate all'Interscambio. Vedi **Punti per le Fermate di Interscambio** (pagina 5).

Esempio: durante un round, Hitomi connette la sua linea rosa dalla fermata Pentagono alla fermata Quadrato, che aveva già collegato con la sua linea marrone in un round precedente. Dato che la fermata è già collegata all'anello Verde, Hitomi ha creato un Interscambio con 3 linee Metropolitane, che le farà guadagnare 5 punti a fine partita.

Nei round successivi, potrebbe provare a collegare più linee Metropolitane a questa fermata per ottenere più punti.



PUNTI OTTENUTI PER LA TUA LINEA

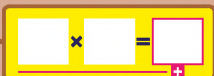


Prima di tutto, conta i distretti attraversati dalla tua linea e segna questo numero nella casella corrispondente.

Ricorda: la città di Tokyo è divisa in 13 distretti (9 principali e 4 secondari).



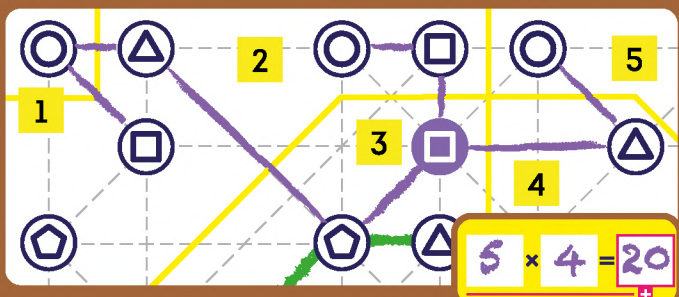
Individua il distretto in cui la tua linea collega più fermate e segna nella casella corrispondente il numero totale di fermate collegate dalla tua linea in quel distretto.



Per calcolare i punti totali ottenuti dalla tua linea, moltiplica il numero di distretti che la linea attraversa per il maggior numero di fermate che essa attraversa in un unico distretto.

Esempio: Katsuko ha attraversato 5 diversi distretti con la sua linea viola, la quale, in un unico distretto, attraversa 4 fermate.

Grazie alla linea viola, Katsuko realizza un totale di 20 punti (5 x 4).



MODULI AVANZATI

Per sfide più complesse, si può giocare a **Next Station Tokyo** con i moduli avanzati. Aggiungete le carte Obiettivo Comune oppure le carte Stazione Speciale nel mazzo o addirittura usatele entrambe!

Obiettivi Comuni (5 carte)

PREPARAZIONE

- 1 Prepara il gioco come indicato nelle regole base.
- 2 Mescola le 5 carte Obiettivo Comune a faccia in giù, pesca a caso 2 carte dal mazzo e posizionale a faccia in su accanto al mazzo di carte Fermata. Riponi le carte inutilizzate nella scatola.



SVOLGIMENTO

Le 2 carte Obiettivo Comune rimangono visibili durante tutta la partita. Rappresentano due obiettivi indipendenti che ciascun giocatore può provare a raggiungere nel corso dei 4 round e si applicano all'intera rete. A fine partita, ogni obiettivo raggiunto vale 10 punti in più.

Descrizione delle carte Obiettivo Comune:



Disegna la tua rete Metropolitana e raccogli almeno 4 Francobolli nella città.

Disegna la tua rete Metropolitana e crea una Fermata di Interscambio con almeno 4 diverse linee che la attraversino.



Disegna la tua rete Metropolitana e collega tutte le fermate dell'anello Verde.



Disegna la tua rete Metropolitana e connetti almeno una fermata in ogni distretto.

Disegna la tua rete Metropolitana e connetti tutte le 8 fermate del distretto centrale.



PUNTEGGIO FINALE

- Durante il calcolo del punteggio finale, per ogni Obiettivo Comune che hai raggiunto spunta una casella '+10' nell'area corrispondente.
- Aggiungi questi 10 punti per obiettivo raggiunto al punteggio totale.



Stazioni Speciali: 4 Carte Simbolo (blu) e 4 carte Effetto (arancione)

PREPARAZIONE

- Prepara il gioco come indicato nelle regole base.
- Mescola le 4 carte Simbolo (blu) a faccia in giù e posizionale in un mazzo di fianco alle carte Fermata.
- Mescola le 4 carte Effetto (arancione) a faccia in giù e posizionale in un mazzo a destra delle carte Simbolo.



SVOLGIMENTO

- All'inizio di ogni round, il Dirigente gira la prima carta Simbolo e la prima carta Effetto dei rispettivi mazzi.
- Le due carte sono collegate tra loro per il round in corso: ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con lo stesso simbolo presente sulla carta blu, tutti i giocatori possono usare, se lo desiderano, l'effetto speciale indicato sulla carta arancione, al fine di disegnare la sezione corrispondente durante il round.



Esempio: all'inizio di un round, sono girate la carta Simbolo Cerchio e la carta Effetto Scambio Ferroviario. Nel corso del round, ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con il simbolo Cerchio, i giocatori possono, in maniera facoltativa, disegnare una sezione che si comporta come uno Scambio Ferroviario, indicato sulla carta Effetto arancione.



- Tutti gli effetti sono facoltativi: ogni giocatore può decidere se usarli o meno se il Dirigente gira la carta Fermata corrispondente.
- Inoltre, quando il Dirigente gira una carta Jolly, l'effetto della carta arancione non si applica.

Descrizione delle carte Effetto arancioni

Scambio Ferroviario: ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con lo stesso simbolo presente sulla carta blu, essa va trattata come se avesse il simbolo Scambio Ferroviario.



Jolly e Doppio Binario: ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con lo stesso simbolo presente sulla carta blu, essa va trattata come se fosse una carta Jolly e Doppio Binario.

Prolungamento: ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con lo stesso simbolo presente sulla carta blu, tutti i giocatori disegnano, come di norma, la loro sezione della Metropolitana corrispondente. Possono poi disegnare un'altra sezione subito dopo la precedente. Questa sezione deve essere disegnata in modo che si colleghi subito a un'altra fermata accessibile, a prescindere dal simbolo, in linea





retta e nella stessa direzione della sezione precedentemente disegnata, sempre seguendo le **Regole di Costruzione**.

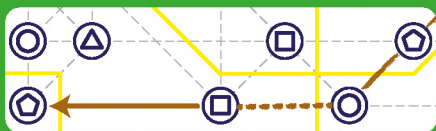
Esempio: all'inizio di un round, il simbolo Quadrato è collegato all'effetto Prolungamento.

Durante il round, il Dirigente gira una carta Fermata con il simbolo Quadrato. Yasuhide disegna una sezione per connettere la Fermata Cerchio alla Fermata Quadrato a sinistra: questa prima sezione è rappresentata da una linea tratteggiata.

Decide poi di utilizzare l'effetto della carta Prolungamento.

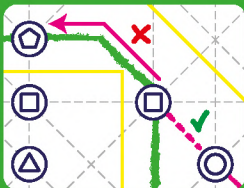
Disegna un'altra

sezione in linea retta, seguendo la prima, in modo tale da collegarla con la fermata accessibile più vicina in quella direzione, che in questo caso è la fermata Pentagono: quest'ultima sezione è raffigurata con una freccia.



- Se non hai disegnato nessuna sezione durante il round, non puoi applicare l'effetto Prolungamento.
- Se non ci sono fermate accessibili in linea retta dopo la prima sezione, non puoi utilizzare l'effetto.
- **Nota:** quando usufruisci dell'effetto Prolungamento, non puoi utilizzarlo per creare un Doppio Binario.

I due esempi seguenti mostrano che si può disegnare una prima sezione, rappresentata dalla linea tratteggiata, fino alla fermata Quadrato, ma l'effetto Prolungamento, rappresentato dalla freccia, non è applicabile perché non si può creare un Doppio Binario.





Doppia Fermata: ogni volta che il Dirigente gira una carta Fermata con lo stesso simbolo presente sulla carta blu, tutti i giocatori disegnano, come di norma, la sezione della Metropolitana corrispondente. Possono poi disegnare un cerchio tratteggiato attorno alla fermata a cui si sono appena connessi: alla fine del round, quando si guadagneranno i punti per questa linea, conterà come due fermate, anziché una.

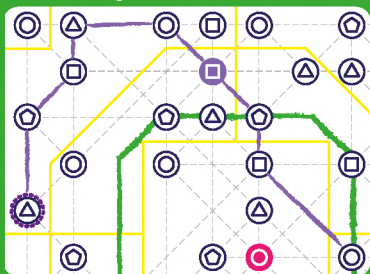


Esempio: all'inizio del round, il simbolo Triangolo è associato all'effetto Doppia Fermata.



Durante questo round, il Dirigente gira una carta Fermata con il simbolo Triangolo. Hitomi disegna una sezione per connettere la fermata Pentagono alla fermata Triangolo in basso.

Decide così di utilizzare l'effetto Doppia Fermata: Hitomi disegna un cerchio attorno alla fermata Triangolo, che conterà come due fermate anziché una durante il conteggio dei punti per la sua linea.



Alla fine del round, l'effetto Doppia Fermata consente a Hitomi di avere, nel distretto interessato, un totale di 6 fermate connesse a questa linea, anziché 5.

Hitomi realizza un totale di 30 punti grazie alla linea viola ($30 = 5 \times 6$).

➡ **Attenzione**, il bonus Doppia Fermata vale solo per la linea che costruisci durante questo round; non varrà di nuovo per le altre linee che attraverseranno la stessa fermata nei prossimi round.



FINE DEL ROUND

Alla fine di ogni round, scarta le carte blu e arancioni utilizzate e girane altre per il round successivo, come descritto sopra: durante la partita utilizzerai quindi 4 carte Simbolo e 4 carte Effetto.

COMPATIBILITÀ con Next Station London

I moduli avanzati di **Next Station London** o **Next Station Tokyo** si possono combinare nei seguenti modi:

- Puoi giocare a **Next Station Tokyo** utilizzando le carte Potere Matita di **Next Station London**, applicando le regole per i Poteri Matita descritti nel regolamento.
- Altrimenti puoi giocare a **Next Station London** utilizzando le carte Fermata Speciale di **Next Station Tokyo**, che sono compatibili con la mappa della città di Londra: applica le regole per le carte Fermata Speciale descritte nel regolamento di **Next Station Tokyo**.
- In entrambi i casi, è consigliabile non utilizzare i moduli Fermate Speciali e Poteri Matita contemporaneamente.
- **Nota:** non puoi scambiare le carte Obiettivo Comune tra i due giochi, perché ogni obiettivo è specifico della mappa della città corrispondente.



MODALITÀ IN SOLITARIA



Puoi giocare a **Next Station Tokyo** anche da solo con la modalità in solitaria.

PREPARAZIONE

● Posiziona le 4 matite colorate davanti a te nell'ordine che preferisci.

↳ Se lo desideri, puoi aggiungere anche le carte **Obiettivo Comune** o le carte **Fermata Speciale**, persino entrambe! In questo caso prepara il gioco come illustrato in precedenza a seconda del modulo avanzato in uso.



SVOLGIMENTO

Le regole sono le stesse di una partita classica.

L'ordine secondo cui hai posizionato le matite di fronte a te corrisponde all'ordine in cui disegnerai le tue linee Metropolitane.

L'obiettivo è ottimizzare la tua rete in modo da guadagnare più punti possibili ed ottenere l'approvazione dell'Imperatore!

PUNTEGGIO FINALE

Se giochi con uno o entrambi i moduli, prima di controllare la tabella degli obiettivi, sottrai 10 punti dal tuo totale per ciascun modulo utilizzato.



blueorangegames.eu/en/games/nextstationtokyo/#downloads



ULTIMA FERMATA! Si prega di scendere! Aurai bisogno di rimboccarti le maniche e non dormire tra una fermata e l'altra!



Hai sbagliato galleria? Riprova di nuovo cercando di utilizzare meglio lo scambio ferroviario!



Ci siamo! Il tuo progetto comincia a funzionare! Continua così e presto sarai il leader del team di costruzione!



Wow, sei davvero un ottimo supervisore! È fantastico vedere così tanti viaggiatori soddisfatti! Ci sei quasi.



Nessuno ti ferma più! L'Imperatore ti assumerà di sicuro per espandere la rete Metropolitana! **BEN FATTO!**



Conosci la rete metropolitana di Tokyo come le tue tasche! Sei un esperto! **COMPLIMENTI!**

© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu
Traduzione italiana: Giada Ruscitto e Valentino Ottomano per The Geeky Pen

