

Shinjuku 新宿

Tōkyō Metropolis 



Fuji Rails



ONIGATETSU



Tokyo SkyLine



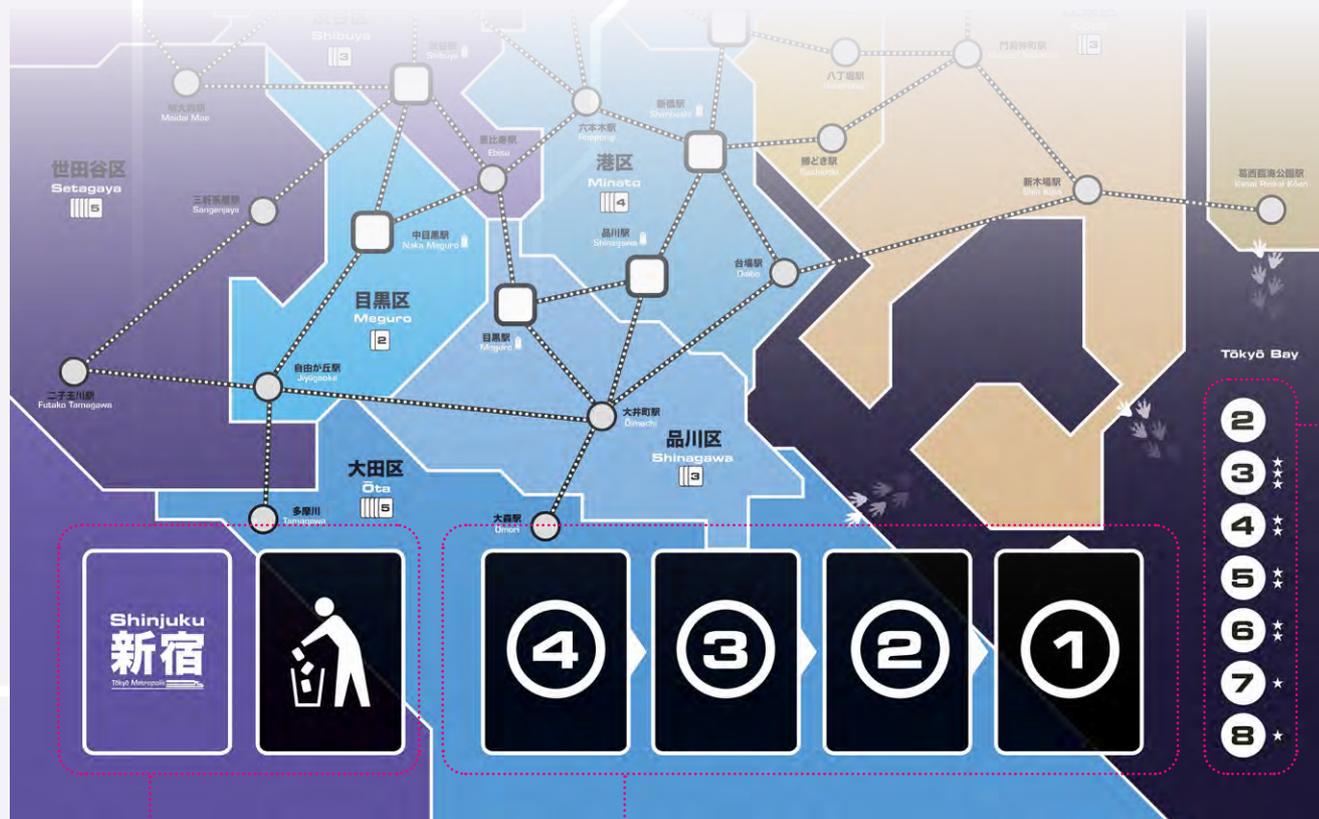
ROBOTRANS

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett mit dem Stadtplan von Tokyo
- 72 Bezirkskarten
- 72 Kundenmarker mit 4 verschiedenen Waren-Symbolen: ESSEN, KLEIDUNG, BÜCHER und ELEKTRONIK
- 1 Kundenbeutel für die Kundenmarker
- 32 Ladenmarker (8 pro Spielerfarbe): 2 Marker je Ladentyp
- 12 Kaufhausmarker (3 pro Spielerfarbe)
- 64 Schienenmarker (16 pro Spielerfarbe)
- 4 Sichtschirme (1 pro Spielerfarbe)
- 11 graue Sternmarker als Aufwertungsbonus
- 1 Startspielerkarte

Spielvarianten

- 4 CEO-Auto-Figuren (1 pro Spielerfarbe)
- 1 monsterrhafte Kaiju-Figur und 1 Kaiju-Karte



Bezirksstapel und Ablagestapel
Legt die gemischten Bezirkskarten bzw. eure genutzten Karten hier ab.

Warteschlange
Von hier kommen neue Kunden auf den Plan.

Stadtplan von Tokyo

Das Spielbrett zeigt die 23 Bezirke Tokyos und das Streckennetz mit Bahnhöfen.

Im Spiel könnt ihr auf den abgebildeten Kreisen und Quadraten Läden eröffnen und auf den Linien dazwischen Schienen bauen.

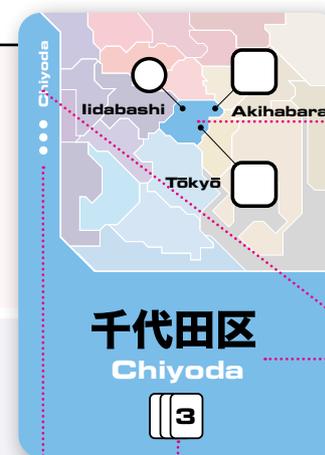
Das so entstehende Streckennetz kann von euch allen genutzt werden. (Wobei die Streckenbetreiber einen kleinen Bonus erhalten, wenn Kunden über Fremdstrecken bewegt werden.)

Bezirkskarten

DIE METROPOLE TOKYO

Seit einer Gebietsreform im Jahr 1943 ist Tokyo keine Stadt mehr, sondern unterteilt in 23 Sonderbezirke (sogenannte „ku“, geschrieben 区), die größtenteils als selbstständige Kommunen fungieren.

Jeder Karte zeigt einen bestimmten Bezirk, seine Lage auf dem Plan und die Bahnhöfe, die es in ihm gibt. (Die Anzahl der Bezirkskarten im Deck entspricht grob der Bevölkerungszahl des jeweiligen Bezirks.)



Lage des Bezirks

Name des Bezirks

Anzahl der Exemplare im Deck (seitlich als Punkte)

Sternmarker-Leiste

Hier liegen die Sternmarker, die ihr als Bonus für das Aufwerten eurer Läden erhaltet. Die höchste sichtbare Zahl gibt an, wie viele Kunden in der Warteschlange sind (zu Beginn 2).



Startkarte

Kunden

Es gibt insgesamt 72 Kundenmarker, auf denen jeweils ein Warenwunsch aufgedruckt ist:



ESSEN

KLEIDUNG

BÜCHER

ELEKTRONIK



Manche Kundenmarker sind golden statt weiß. Das sind Premiumkunden, die in der Schlusswertung als **2 Kundenmarker** zählen.

Die 72 Kundenmarker verteilen sich so:

- 23 x ESSEN
- 20 x KLEIDUNG
- 16 x BÜCHER
- 13 x ELEKTRONIK

Spielmaterial der Konzerne

In jeder Farbe gibt es:



Sternmarker

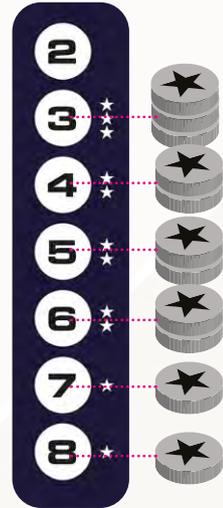
Wenn ihr einen Laden zum Kaufhaus aufwertet, bekommt ihr den nächsten verfügbaren Stapel dieser Bonusmarker.



Bei der Schlusswertung gilt jeder Sternmarker als Joker-Kunde mit beliebigem Wunsch.

SPIELAUFBAU

- Legt das **Spielbrett** in die Tischmitte.
- Steckt alle **Kundenmarker in den Kundenbeutel**.
- Legt die **Sternmarker auf die senkrechte Leiste** auf dem Spielbrett rechts unten. Pro Stern legt ihr einen Marker auf das nebenstehende Zahlenfeld. Auf der 2 liegt also kein Marker, auf der 3 liegen drei Marker, auf 4 bis 6 liegen zwei Marker und auf 7 und 8 je 1 Marker.
- Mischt die **Bezirkskarten** und macht daraus einen verdeckten Nachziehstapel. Legt ihn auf den lila Kartenplatz links unten auf dem Spielbrett.
- **Startkunden:** Zieht Karten vom Bezirksstapel, bis ihr 4 unterschiedliche gezogen habt. Dann zieht ihr für jeden dieser vier Bezirke je 2 Kundenmarker aus dem Beutel und legt sie auf den Bezirk. Anschließend legt ihr die gezogenen Bezirkskarten auf den Ablagestapel.
- Wählt je eine Farbe und nehmt euch das **Spielmaterial eures Konzerns**.
- Teilt **4 Handkarten pro Person** aus.
- Wer von euch dieses Spiel am besten kennt, nimmt sich die **Startkarte**. Sie bleibt das gesamte Spiel über sichtbar liegen.
- **Befüllt die Warteschlange**, indem ihr 4 Karten vom Bezirksstapel zieht und auf die Felder der Warteschlange legt.



- **Legt 2 Kunden in die Warteschlange:** Zieht zuerst 1 Kundenmarker aus dem Beutel und legt ihn auf die Karte ganz rechts in der Warteschlange. Zieht dann noch 1 Kundenmarker. Hat er das gleiche Symbol, legt ihn auf dieselbe Karte. Hat er ein anderes Symbol, legt ihn auf die nächste Karte.

Tipp: Fürs erste Spiel empfehlen wir euch die CEO-Variante, bei der ihr alle mit einer CEO-Figur startet. Die CEO-Regeln findet ihr auf Seite 9.

FUN FACTS

Die Texte in diesen Pfeilen sind nicht wichtig fürs Spiel, aber interessant. 😊

SPIELABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer die Startkarte hat, beginnt. Jeder Zug besteht aus folgenden Schritten:

1. Legt neue Kunden auf den Stadtplan*
2. Füllt die Warteschlange auf*
3. Bewege deinen CEO (optional, falls im Spiel)
4. Bewege den Kaiju (falls im Spiel)
5. Führe 2 unterschiedliche Aktionen aus

* Wir empfehlen, dass du die Auffüll-Schritte zu Beginn deines Zuges den anderen überlässt, um dich ganz auf deine Aktionen konzentrieren zu können.

1. Legt neue Kunden auf den Stadtplan

Nehmt alle Kundenmarker von der Bezirkskarte ganz rechts in der Warteschlange und legt sie in den entsprechenden Bezirk auf dem Stadtplan. Legt die Marker, nach Warensorte getrennt, mittig in den Bezirk – sie gehören nicht zu einem bestimmten Bahnhof.

Du nimmst die Bezirkskarte von Feld 1 auf die Hand.

2. Füllt die Warteschlange auf

- Schiebt alle Karten in der Warteschlange um einen Kartenplatz nach rechts.
- Zieht eine neue Karte und legt sie auf den Kartenplatz 4.
- Zieht einen Kundenmarker nach dem anderen aus dem Beutel und legt ihn in die Warteschlange.
 - > Liegt bereits ein Kundenmarker dieser Ware in der Warteschlange, legt ihr den neuen Marker auf dieselbe Karte.
 - > Gibt es noch keinen Kundenmarker dieser Ware in der Warteschlange, legt ihr den Marker auf die am weitesten rechts liegende Karte, auf der noch kein Kundenmarker liegt.

Ihr zieht immer genauso viele Kundenmarker nach, wie ihr gerade auf den Stadtplan gelegt habt. Die höchste sichtbare Zahl auf der Sternmarker-Leiste gibt an, wie viele Kundenmarker insgesamt in der Warteschlange liegen.

Hinweis: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr den Ablagestapel und macht daraus einen neuen Nachziehstapel.

3. Bewege deinen CEO (optional, falls im Spiel)

Siehe Seite 9.

4. Bewege den Kaiju (falls im Spiel)

Siehe Seite 9.

Beispiel für die Warteschlange



In diesem Beispiel ist das Spiel schon etwas fortgeschritten und es sind bereits 6 Kundenmarker in der Warteschlange.



Zu Beginn des Zuges werden die 3 ESSEN-Kundenmarker von der Karte ganz rechts in den Bezirk **Katsushika** gelegt und wer an der Reihe ist, nimmt die Karte auf die Hand.



Die übrigen 3 Karten in der Warteschlange rücken mitsamt ihren Kundenmarkern nach rechts auf und eine neue Karte (**Minato**) wird auf den freigewordenen Kartenplatz gelegt.



Da 3 Kundenmarker aus der Warteschlange entfernt wurden, müssen 3 neue Marker gezogen und ausgelegt werden:

1. Ein ESSEN-Kundenmarker auf **Setagaya** (die am weitesten rechts liegende leere Karte), da noch kein ESSEN-Kunde in der Warteschlange lag.
2. Ein ELEKTRONIK-Kundenmarker zu dem ausliegenden ELEKTRONIK-Kunden auf **Nerima**.
3. Ein KLEIDUNG-Kundenmarker auf **Minato**.

5. Führe 2 unterschiedliche Aktionen aus

Während deines Zugs darfst du zwei unterschiedliche dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen: ERÖFFNEN, BAUEN, BEWEGEN, AUFWERTEN und EINKOMMEN.

Im Anschluss ist die Person zu deiner Linken an der Reihe. Ist der Kundenbeutel leer und es sind keine Kunden mehr in der Warteschlange, wird das Spielende ausgelöst (siehe Seite 12).

AKTIONEN

Aktion: ERÖFFNEN

Eröffne einen **neuen Laden** für eine Warensorte in einem leeren Bahnhof oder **bewege einen deiner Läden (keine Kaufhäuser!)** an einen neuen Ort.



Lege die Bezirkskarte des Bahnhofs ab, in dem du den Laden (neu) eröffnen willst. Lege dann einen deiner Ladenmarker - aus deinem Vorrat oder vom Spielbrett - auf den entsprechenden Bahnhof.

Dein Laden ermöglicht dir ab sofort ...

- **je einen Kunden der passenden Warensorte zu erhalten**, wenn Kunden durch den Bahnhof mit deinem Laden bewegt werden. (Mehr dazu ab Seite 6.)
- **Bezirkskarten des Bezirks**, in dem dein Laden steht, als **Joker** zu nutzen. (Mehr dazu auf Seite 8.)

Aktion: BAUEN

Mit der BAUEN-Aktion vergrößerst du das Streckennetz und schließt Bahnhöfe an.

Dabei gilt: Egal wie lang die abgebildete Linie zwischen zwei Bahnhöfen ist, du benötigst für jede Strecke 1 Schienenplättchen.

Einfache Strecke:

Lege einen deiner **Schienenmarker** aus deinem Vorrat **auf eine leere Verbindungslinie** zwischen zwei Bahnhöfen. Du musst dabei nicht zwingend an das bestehende Streckennetz anschließen.

Ab jetzt kann die neue Bahnverbindung von euch allen genutzt werden, um Kunden zu bewegen.



Du baust 1 Schiene und verbindest dadurch Yotsuya und Tokyo.

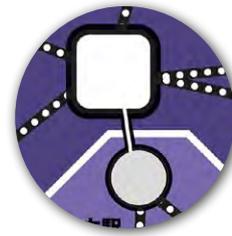
Doppel-Strecke (erfordert Karte):

Lege eine **Bezirkskarte ab**, die zu einem der Bahnhöfe passt, die du verbinden willst. Verbinde die Bahnhöfe, indem du zwei deiner Schienenmarker aus deinem Vorrat auf miteinander verbundene leere Verbindungslinien legst.

Du darfst keine zwei voneinander getrennten Schienen bauen!



Du baust 2 Schienen und verbindest dadurch Yotsuya, Tokyo und Hatchobori. Dazu musst du 1 Bezirkskarte von Shinjuku (Yotsuya), Chiyoda (Tokyo) oder Chuo (Hatchobori) ablegen.



Die **Direktverbindung Shinjuku-Yoyogi** ist permanent. Du darfst eine Doppel-Strecke bauen, die durch die beiden Bahnhöfe verläuft! Dadurch gibt es einen Bahnhof mehr, zu dem die abzulegende Bezirkskarte passen kann. (Verläuft die Strecke nur durch einen der beiden Bahnhöfe - z. B. von lidabashi über Shinjuku nach Yotsuya -, darfst du natürlich nicht die Bezirkskarte des anderen Bahnhofs nutzen.)



Du baust eine Doppel-Strecke von lidabashi über Shinjuku-Yoyogi nach Roppongi. Lege dafür eine der folgenden Bezirkskarten ab: Chiyoda, Shinjuku, Shibuya, oder Minato.

WOHIN GENAU?

Sich in Tokyo zurechtzufinden ist eine Herausforderung! So liegt bspw. der Bahnhof **Shinagawa** nicht im gleichnamigen Bezirk, sondern im **Minato**-Bezirk, und der Bahnhof **Meguro** liegt im **Shinagawa**-Bezirk, statt im gleichnamigen Bezirk. Alles klar?

Bewegungsbeispiel 2



Du bist Robottrains (orange):

- Du willst die Kundenmarker im Bezirk **Chuo** (KLEIDUNG und 2x BÜCHER) bewegen und legst dazu eine **Chuo**-Bezirkkarte ab.
- Als Startbahnhof wählst du **Kachidoki**.
- Zuerst bewegst du alle Kunden über die pinke Schiene nach **Shimbashi**. Da du eine fremde Schiene nutzt, darf Onigatetsu (pink) jetzt sofort eine EINKOMMEN-Aktion ausführen.
- In **Shimbashi** hast du ein Kaufhaus, du darfst also aussuchen, welchen Kunden du dort aussteigen lässt. Mit Blick auf deine weitere Route, legst du den KLEIDUNG-Kunden auf dein Kaufhaus, um ihn später nicht Fuji Rails (grün) überlassen zu müssen.*
- Dann bewegst du die beiden BÜCHER-Kunden weiter über **Roppongi** und **Ebisu** nach **Shibuya**. Da du dabei auch eine fremde Schiene nutzt, darf nun auch Fuji Rails (grün) eine EINKOMMEN-Aktion ausführen.
- In **Shibuya** hast du einen BÜCHER-Laden. Da zwei BÜCHER-Kunden zur Auswahl stehen, legst du den Premiumkunden auf deinen Laden und beendest deine Bewegung, indem du den übrigen Bücher-Kunden in den Bezirk **Shibuya** legst. Dann nimmst du dir die beiden Kundenmarker von deinen Geschäften.

* Würdest du mehr Bücher-Kunden für die Schlusswertung benötigen, könntest du natürlich auch einen BÜCHER-Kunden bei deinem Kaufhaus aussteigen lassen und Fuji Rails (grün) in **Roppongi** den KLEIDUNG-Kunden überlassen.

Bewegungsbeispiel 3

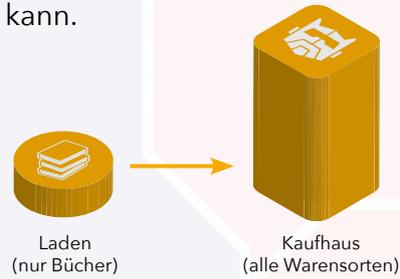


Du bist Robottrains (orange):

- Du willst die Kundenmarker im Bezirk **Itabashi** (3x ESSEN) bewegen und legst dazu eine **Itabashi**-Bezirkkarte ab.
- Der einzige mögliche Startbahnhof ist **Oyama**.
- Du hast 2 Möglichkeiten:
 - Bewegst du die Kunden von **Oyama** über **Ikebukuro** und **Komagome** nach **Oji**, erhältst du zwei der Kunden-Marker und Tokyo Skyline (blau) einen.
 - Bewegst du die Kunden nicht über die Schienen, sondern startest und beendest die Bewegung in **Itabashi**, erhältst nur du einen der Kunden-Marker und die anderen beiden bleiben im Bezirk **Itabashi**.

Aktion: AUFWERTEN (erfordert passenden Kunden)

Werte einen deiner Läden zu einem Kaufhaus auf, das alle Warenwünsche erfüllen kann.



1. **Lege eine Karte des Bezirks ab**, in dem sich der Laden befindet, den du aufwerten willst. Wichtig: Der Laden muss sich an einem Bahnhof mit **eckiger Kaufhaus-Markierung** befinden.
2. Lege einen deiner zum Laden **passenden Kundenmarker** von hinter deinem Sichtschirm auf eine Karte **in der Warteschlange** (nach den üblichen Regeln).
3. Nimm den Laden-Marker wieder zurück in deinen Vorrat und ersetze ihn durch einen der **Kaufhaus-Marker** aus deinem Vorrat.
4. Nimm dir den **nächsten verfügbaren Sternmarker-Stapel** und lege ihn hinter deinen Sichtschirm. Dadurch wird die nächste Zahl auf der Sternleiste sichtbar. (Da du gerade einen deiner Marker in die Warteschlange gelegt hast, sollte die Anzahl der Kundenmarker jetzt korrekt sein.)



Kaufhaus-Markierung



Sternmarker gelten bei der Schlusswertung als Kundenjoker. Sie können jedoch nicht genutzt werden, um Läden aufzuwerten.

Aktion: EINKOMMEN (beendet den Zug!)

Hast du weniger als 4 Handkarten, **ziehe auf 4 Karten nach**. Hast du 4 oder mehr Handkarten, ziehe **genau 1 Karte**.

Nach dieser Aktion **endet deinen Zug sofort**, selbst wenn du eigentlich noch eine Aktion übrig hättest.

Tipp: Lasse keine Aktion verfallen! Selbst ohne Handkarten kannst du eine einfache Strecke bauen.

TOKYO IST VIELFÄLTIG!

Jede Nachbarschaft hat ihre eigene Geschichte und Kultur, die es zu entdecken gilt.

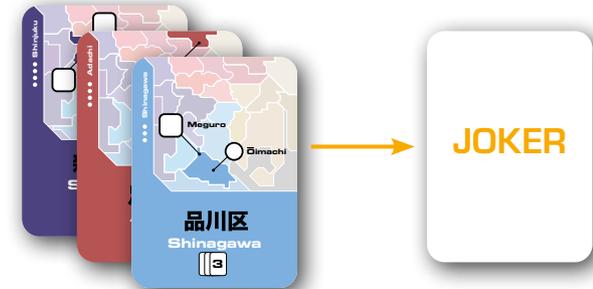
In **Shibuya** kann man die auffälligen Mode-Subkulturen Tokyos bewundern. Das Geschäftsviertel **Minato** verwandelt sich bei Nacht in eine Partymeile mit zahlreichen

Joker

Du kannst Joker als **Bezirkkarte deiner Wahl** für Aktionen nutzen. Im Deck befinden sich keine speziellen Jokerkarten, stattdessen gibt es zwei Möglichkeiten, Joker zu erzeugen:

Joker aus Karten:

Du kannst drei beliebige Handkarten ablegen, um einen Joker zu nutzen.



Joker durch Läden:

Die Bezirkskarten aller Bezirke, in denen du einen Laden/ein Kaufhaus hast, gelten für dich als Joker.



Tipp: Da es die Bezirkskarten unterschiedlich oft gibt (2 bis 5 Mal), ist die Chance, sie als Joker zu ziehen, unterschiedlich hoch.

Varianten

Der CEO ist in der Stadt!

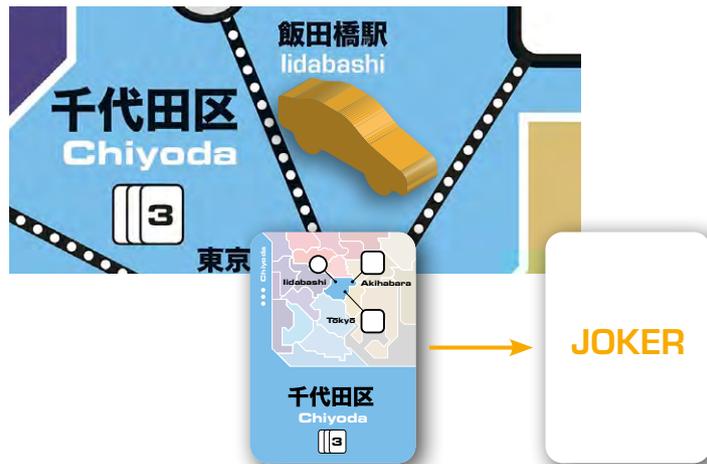
Diese Variante ermöglicht, Bezirkskarten des Standorts deines CEO als Joker zu nutzen, und macht das Spiel damit etwas einfacher.

- Beim Aufbau nimmst du dir das Auto (die CEO-Figur) in deiner Spielerfarbe.
- In deinem allerersten Spielzug stellst du das Auto in einen beliebigen Bezirk. Es ist (mit Ausnahme des Kaiju) egal, was sich sonst in dem Bezirk befindet.
- In späteren Zügen **darfst** du das Auto immer, bevor du deine 2 Aktionen ausführst, in einen **benachbarten Bezirk** verschieben.



Joker durch CEO-Standort:

Die Bezirkskarten des Bezirks, in dem sich dein CEO gerade befindet, gelten für dich als Joker.



CEOs haben genauso viel Angst vor dem Kaiju wie normale Kunden.

- CEO Autos können sich nicht in den Bezirk des Kaiju bewegen oder dort stehenbleiben.
- Bewegst du den Kaiju in einen Bezirk mit CEOs, bewege jedes Auto in einen benachbarten Bezirk deiner Wahl.

CEOs + Kaiju

Kaiju-Angriff!

Ein riesiges Monster stapft durch die Stadt und macht den Kunden Angst! Wir empfehlen diese Spielvariante, wenn ihr ein strategischeres, interaktiveres und aggressiveres Spiel wollt.

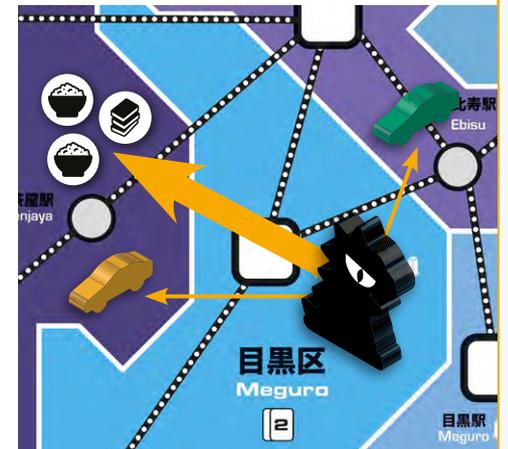
Nutzt den Kaiju nicht in eurer ersten Partie!

- Beim Aufbau (direkt vor dem ersten Zug) mischt ihr die Kaiju-Karte in den Bezirksstapel und stellt die Kaiju-Figur neben dem Stadtplan bereit.
- Sobald die Kaiju-Karte in die Warteschlange gelegt wird, oder du sie als EINKOMMEN ziehst:
 - Zeige den anderen die Kaiju-Karte und nimm sie aus dem Spiel.
 - Stelle die Kaiju-Figur auf Tōkyō Bay.
 - Ziehe eine neue Bezirkskarte als Ersatz und spiele weiter.
- Ab sofort **musst** du die Kaiju-Figur nach dem Auffüllen der Warteschlange (und nach dem Bewegen deines CEO), also vor deinen 2 Aktionen, in einen **benachbarten Bezirk** bewegen. Es ist dem Kaiju völlig egal, was sich sonst in dem Bezirk befindet.



- Der Kaiju bewegt sich nie zurück nach Tōkyō Bay!

- Nachdem sich der Kaiju in einen Bezirk bewegt hat, laufen alle Kunden darin schreiend davon. Wähle einen benachbarten Bezirk und bewege **alle Kunden** dorthin. Das kann der Bezirk sein, aus dem der Kaiju gerade kam.



- Bei der BEWEGEN-Aktion dürfen Kunden nicht durch Bahnhöfe in dem Bezirk fahren, in dem der Kaiju steht.
- Neue Kunden aus der Warteschlange legt ihr wie üblich auf den Stadtplan, selbst wenn der Kaiju sich in ihrem Bezirk befindet. (Sie wohnen dort.)

KAIJU (UNGEHEUER, WÖRTLICH: SELTSAME BESTIE)

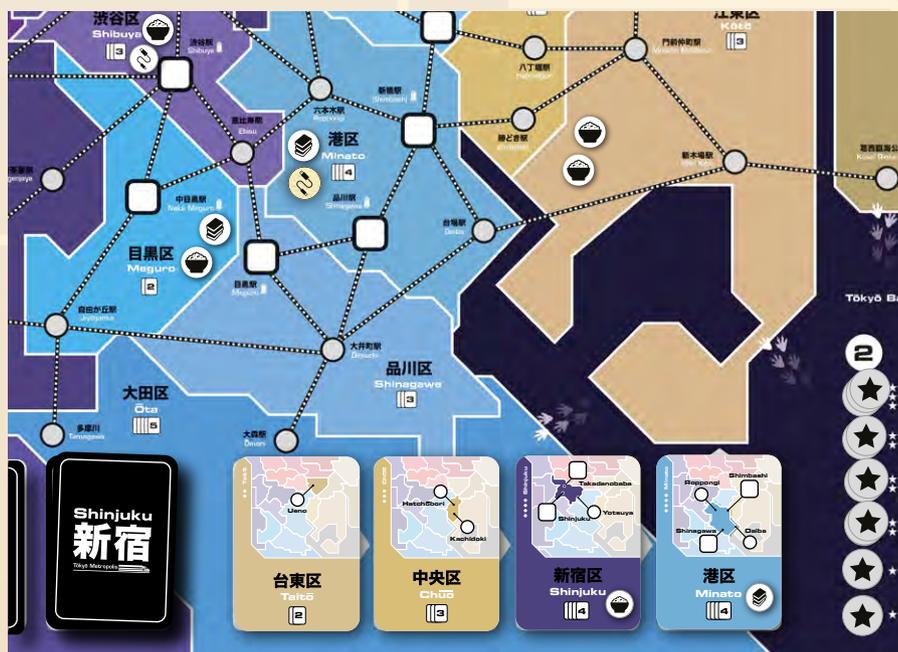
Traditionelle japanische Legenden sind voller Fabelwesen, Geister und Monster. Im 20. Jahrhundert gelang einigen dieser Monster der Sprung auf die Kinoleinwand. Riesige Ungeheuer attackierten von Zorn gepackt Städte, Menschen sowie einander und begründeten so das japanische Horror-

Subgenre der Kaiju-Filme. Dabei bezieht sich das Wort Kaiju erst einmal nur auf ein äußerst gefährliches und fremdartige Wesen. Die Riesenmonster heißen genauer Daikaijū (大怪獣), während menschenähnliche Monster als Kaijin (怪人) bezeichnet werden.

Spielbeispiel: 2 Personen mit CEOs

Aufbau

- Ihr nehmt euch alles Spielmaterial eurer Farbe inklusive CEO-Figur: **Du bist Robottrains (orange)** und spielst gegen Onigatetsu (pink). Du nimmst dir die Startkarte.
- Ihr legt die Sternmarker in Stapeln auf die Sternleiste wie rechts davon angegeben. Die freiliegende 2 zeigt an, wie viele Kundenmarker in die Warteschlange kommen.
- Ihr zieht Bezirkskarten bis ihr 4 verschiedene gezogen habt und verteilt je 2 Startkunden auf diese Bezirke: *Shibuya*, *Meguro*, *Minato* und *Koto*. Dann kommen die Karten auf den Ablagestapel.
- Ihr legt Karten auf die vier Kartenplätze der Warteschlange und zieht nacheinander 2 Kundenmarker. Der erste Kundenmarker (BÜCHER) kommt auf die erste Karte von rechts (*Minato*). Der zweite Kundenmarker zeigt einen anderen Warenwunsch (ESSEN) und kommt daher auf die nächste Karte (*Shinjuku*).



- Abschließend zieht ihr beide je 4 Handkarten. Du ziehst: *Katsushika*, *Nerima*, *Itabashi* und *Shinagawa*.

Zug 1: Orange (du)

Kunden & Warteschlange: Ihr legt den BÜCHER-Kundenmarker von der *Minato*-Bezirkskarte in den Bezirk *Minato*. Dann nimmst du die *Minato*-Karte auf die Hand. Ihr schiebt alle verbleibenden Karten in der Warteschlange (samt Kundenmarkern) um einen Platz nach rechts, zieht eine neue Karte (*Bunkyo*) und legt sie auf den jetzt freien 4. Platz der Warteschlange.

Dann zieht ihr einen Kundenmarker (ESSEN) und legt ihn auf die *Shinjuku*-Bezirkskarte, weil dort bereits ein solcher ist.

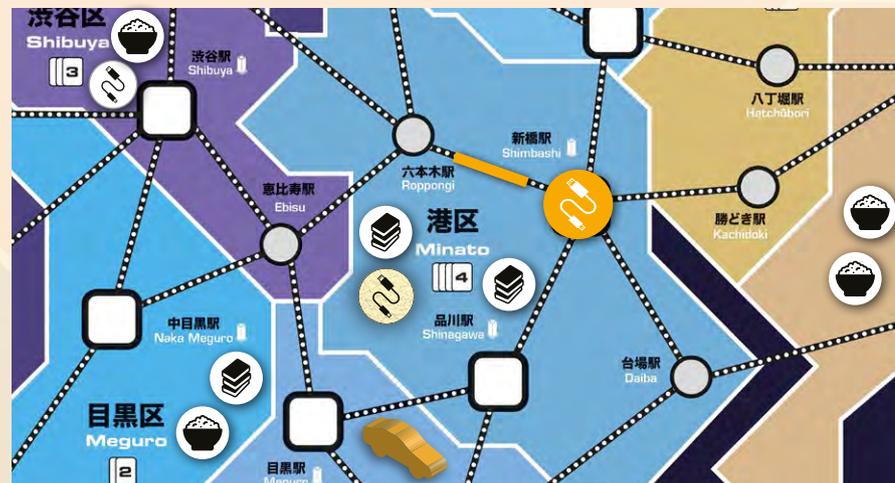


CEO: Du stellst deine CEO-Figur in einen Bezirk deiner Wahl: *Shinagawa*. Dadurch wird die *Shinagawa*-Karte auf deiner Hand zum Joker.

Aktion 1: Du willst später den goldenen ELEKTRONIK-Kundenmarker aus *Minato* bekommen. Daher legst du deine Joker-*Shinagawa*-Karte ab, um einen ELEKTRONIK-Laden am Bahnhof *Shimbashi* zu **ERÖFFNEN**. (Die gerade erhaltene *Minato*-Karte kannst du dadurch für später aufheben.)

Aktion 2: Mit der **BAUEN**-Aktion legst du eine Schiene auf die Strecke von Bahnhof *Shimbashi* zum Bahnhof *Roppongi*.

Nach deinem Zug sieht der Stadtplan so aus:



Zug 2: Pink

Kunden & Warteschlange: Ihr legt die beiden ESSEN-Kundenmarker nach *Shinjuku* - Pink nimmt sich die *Shinjuku*-Karte -, ihr rückt die Warteschlange auf, legt eine neue Karte (*Nakano*) auf den freigewordenen Platz und zieht 2 neue Kundenmarker:

Zuerst kommt ein Marker (ELEKTRONIK) auf die *Chuo*-Karte ganz rechts, dann ein Marker (ESSEN) auf die *Taito*-Karte.

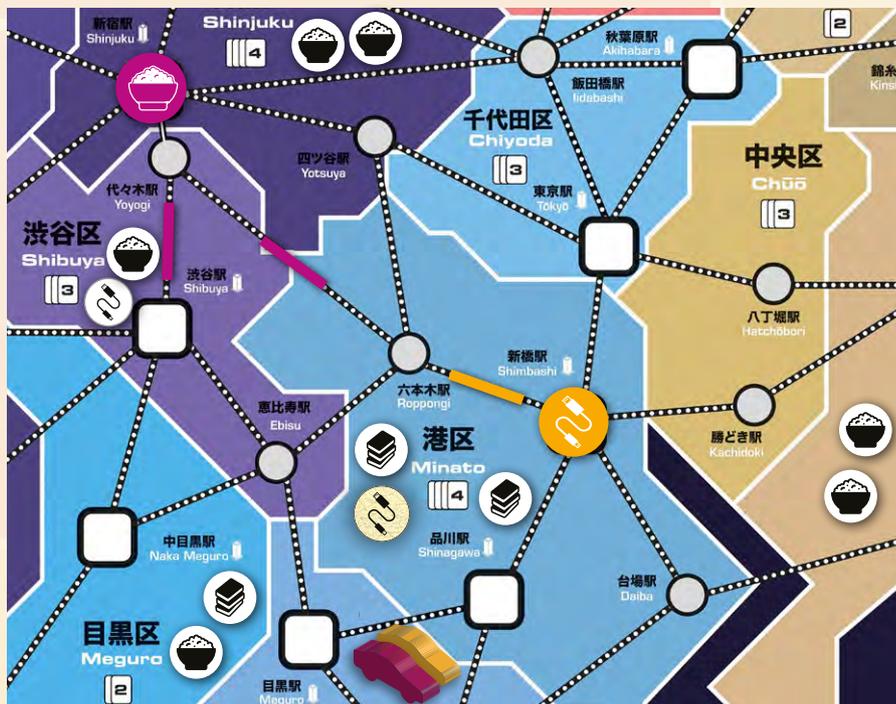


CEO: Pink stellt die eigene CEO-Figur ebenfalls in den Bezirk *Shinagawa*.

Aktion 1: Pink legt die gerade erhaltene *Shinjuku*-Karte ab, um einen ESSEN-Laden im Bahnhof *Shinjuku* zu **ERÖFFNEN**.

Aktion 2: Pink führt eine **BAUEN**-Aktion aus und verbindet mit einer Doppel-Strecke die Bahnhöfe *Shibuya*, *Yoyogi* und *Roppongi*. Dazu legt Pink eine *Shibuya*-Bezirkskarte ab. (Eine *Minato*-Bezirkskarte oder eine *Shinagawa*-Bezirkskarte, die durch den pinken CEO ein Joker ist, wäre auch möglich gewesen.)

Nach dem Zug sieht der Stadtplan so aus:



Zug 3: Orange (du)

Kunden & Warteschlange: Ihr legt den ELEKTRONIK-Kundenmarker nach *Chuo* - du nimmst dir die *Chuo*-Karte -, ihr rückt die Warteschlange auf, legt eine neue Karte (*Ota*) auf den freigewordenen Platz und zieht 2 neue Kundenmarker:

Zuerst kommt ein weiterer Marker (ESSEN) auf die *Taito*-Karte, dann ein Marker (KLEIDUNG) auf die *Bunkyo*-Karte.



Deine Handkarten sind jetzt: *Katsushika*, *Nerima*, *Itabashi*, *Minato* und *Chuo*.

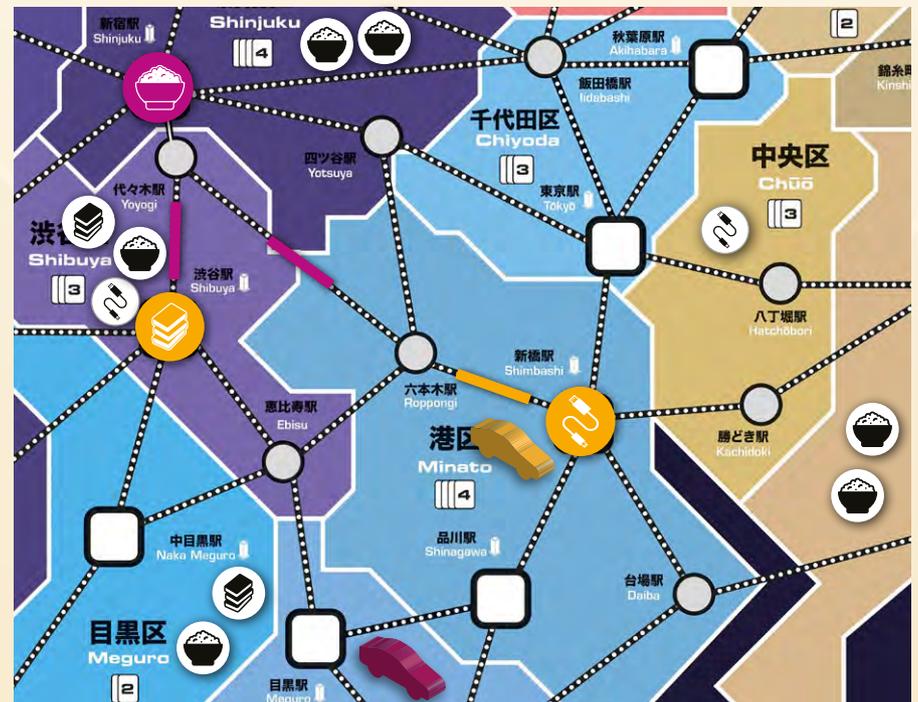
CEO: Du bewegst deine CEO-Figur in den benachbarten Bezirk *Minato*. (Um sie beim nächsten Mal weiter in den Bezirk *Chuo* zu bewegen, wodurch deine *Chuo*-Karte ein Joker wäre.)

Aktion 1: Du legst die drei Karten *Katsushika*, *Nerima* und *Itabashi* ab, um einen Joker zu erzeugen. Diesen nutzt du für eine **ERÖFFNEN**-Aktion im Bezirk *Shibuya* und legst einen deiner **BÜCHER**-Läden auf den Bahnhof *Shibuya*.

Aktion 2: Du legst deine *Minato*-Karte ab, um die Kundenmarker (1x ELEKTRONIK, 2x BÜCHER) von dort zu **BEWEGEN**. Als Startbahnhof wählst du *Shimbashi*. Dort gibt es einen ELEKTRONIK-Laden, also legst du den ELEKTRONIK-Premium-Kundenmarker darauf. Dann bewegst du die übrigen Kundenmarker über *Roppongi* und *Yoyogi* nach *Shibuya*. Dabei nutzt du auch pinke Schienen - Pink darf also sofort eine **EINKOMMEN**-Aktion machen. (Pink hat 3 Karten, zieht also auf 4 nach.) In *Shibuya* gibt es einen **BÜCHER**-Laden, also legst du einen der **BÜCHER**-Kundenmarker

darauf. Hier endet die Bewegung und du legst den letzten verbliebenen Kundenmarker in den Bezirk *Shibuya*. Jetzt nehmen sich alle, auf deren Läden/Kaufhäusern Kundenmarker sind, diese Marker und legen sie hinter ihre Sichtschirme: In diesem Fall erhältst nur du etwas (1x ELEKTRONIK-Premium, 1x BÜCHER).

Nach deinem Zug sieht der Stadtplan so aus:



Zug 4: Pink

Kunden & Warteschlange: Ihr legt die Marker von *Taito* auf den Stadtplan - Pink nimmt sich die *Taito*-Karte - und ihr legt eine neue Karte (*Shibuya*) sowie zwei neue Marker (2x **BÜCHER**) in die Warteschlange.

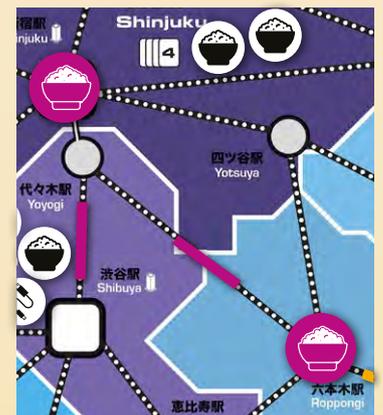


CEO: Pink bewegt die CEO-Figur nicht.

Aktion 1: Pink legt eine *Minato*-Karte (CEO-Joker) ab, um einen **ESSEN**-Laden im Bahnhof *Roppongi* zu eröffnen.

Aktion 2: Pink legt eine *Shinjuku*-Karte ab, um die beiden **ESSEN**-Kundenmarker von *Shinjuku* über *Yoyogi* nach *Roppongi* zu **BEWEGEN**, wodurch Pink beide Marker erhält.

... Es wird spannend!

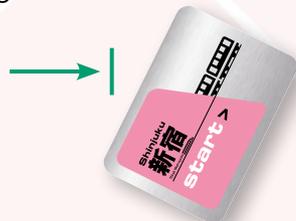


Spielende

Wurde der letzte Kundenmarker aus dem Beutel gezogen, spielt ihr weiter, allerdings wird die Warteschlange ab jetzt nur noch mit Karten aufgefüllt.

Das Spielende wird ausgelöst, wenn zu Beginn deines Zuges der letzte Kundenmarker auf den Stadtplan gelegt wird.

- Du hast die Startkarte:
Ihr spielt die laufende Runde zu Ende.
- Jemand anders hat die Startkarte:
Ihr spielt ihr im Anschluss an diese Runde noch exakt eine weitere Runde.



(Das Spiel endet also, nachdem ihr alle noch mindestens eine Chance hattet, Kunden zu bewegen.)

In diesen letzten Zügen ohne neue Kundenmarker zieht ihr weiterhin eine Karte aus der Warteschlange auf die Hand.

Wichtig: Kundenmarker, die durch eine AUFWERTEN-Aktion in die Warteschlange kämen, werden nun stattdessen aus dem Spiel genommen.

Schlusswertung

Kundenmarker geben Punkte pro Set:

- 10 Punkte für jedes Set aus 4 verschiedenen Kundenmarkern.
- 6 Punkte für jedes Set aus 3 verschiedenen Kundenmarkern.
- 3 Punkte für jedes Set aus 2 verschiedenen Kundenmarkern.
- 1 Punkt für jeden verbleibenden Kundenmarker.

Jeder goldene Premium-Kundenmarker zählt wie 2 normale Marker der angegebenen Warensorte (also zu 2 unterschiedlichen Sets).

Jeder Sternmarker zählt als 1 Kundenmarker deiner Wahl.

Gleichstände auflösen

Bei gleicher Punktzahl gewinnt die daran beteiligte Person mit den meisten Sternmarkern. Besteht auch hier Gleichstand gewinnen die Beteiligten gemeinsam.

Beispielwertung

				3 Sets mit 4 Markern = 30 Punkte
	(Premium)	(Premium)		
	(Premium)			1 Set mit 3 Markern = 6 Punkte
				1 Set mit 2 Markern = 3 Punkte
				2 einzelne Marker = 2 Punkte
Gesamtpunktzahl				= 41 Punkte

DER BAHNHOF SHINJUKU

Diesen gigantischen Verkehrsknotenpunkt passieren täglich über 3,5 Millionen Menschen! Neben mehr als 50 Bahnsteigen umfasst der Bahnhofskomplex eine ganze Reihe von Kaufhäusern, Einkaufszentren und unterirdischen Gängen.

CREDITS

Autor: Gary Kacmarcik

Entwicklung: Adam Blinkinsop

Anleitung: Gary Kacmarcik

Redaktion: Travis D. Hill und Donny Behne

Ein besonderes Dankeschön geht an alle, die das Spiel vorab getestet haben. Danke für euer Feedback und eure Verbesserungsvorschläge, vor allem an Adam Blinkinsop, Jeff Bowden, Sverre Rabbelier, Adrian Kacmarcik, John, Kate, Lucy & Megan Pallett, Ken Kuhn und Joshua Yanchar.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Christina Brombach

Layout & Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Michael Csorba (Spieletexter Ludiversal Translations), Dirk Nielsen, Sören Textor

STUDIO
SUPERNOVA

