



2-5



14+



60'

ON THE UNDERGROUND

LONDON/BERLIN

Die London Underground ist die weltweit erste U-Bahn und wurde 1863 eröffnet. Ihre 11 Linien bewegen täglich rund 5 Millionen Passagiere zu 270 Bahnhöfen über eine Strecke von 400 km (250 mi).

Das riesige Netzwerk der Londoner U-Bahn-Stationen bildet eines der komplexesten Transportsysteme der Welt, und On the Underground fordert Sie heraus, es zu entwickeln. Baue die erfolgreichsten Linien, verbinde diese mit Wahrzeichen und locke Touristen an!

Diese Ausgabe von On the Underground beinhaltet den brandneuen Berliner Spielplan, welcher das Streckennetz der U-Bahn und S-Bahn umfasst.

Die Regeln sind weitgehend gleich, beinhalten aber einige zusätzliche Ansätze, die in diesen Regeln mit **Berlin** vermerkt sind, während Ansätze, die für den Londoner U-Bahn-Plan wichtig sind, mit **London** vermerkt sind.

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	3
Aufbau	4
Übersicht	5
Spielzug	6
Der erste Spielzug	6
Aktion: Ein Weichenplättchen nehmen	6
Verwenden von Weichenplättchen	6
Aktion: Platzieren eines Gleismarkers	6
Beispiele eines Spielzugs	8
Bewegen des Passagiers	10
Ende eines Zuges	11
Ende des Spiels	12
Danksagungen	12



Spielmaterial



55 Zielkarten London
22 Express & 33 normale



4 Zielmarker Express

1 Passagiermarker



190 Gleismarker

jeweils 20 in den Farben Rot, Schwarz, Gelb, Blau und Violett; jeweils 15 in den Farben Rosa, Orange, Grün, Braun, Weiß und Grau



55 Zielkarten Berlin
25 Express & 30 normale



4 Zielmarker normale



8 Verbindungsplättchen
London
je 2 der folgenden 4 Arten:
Restaurants, Denkmäler,
Geschäfte und Parks



10 Wertungsplättchen

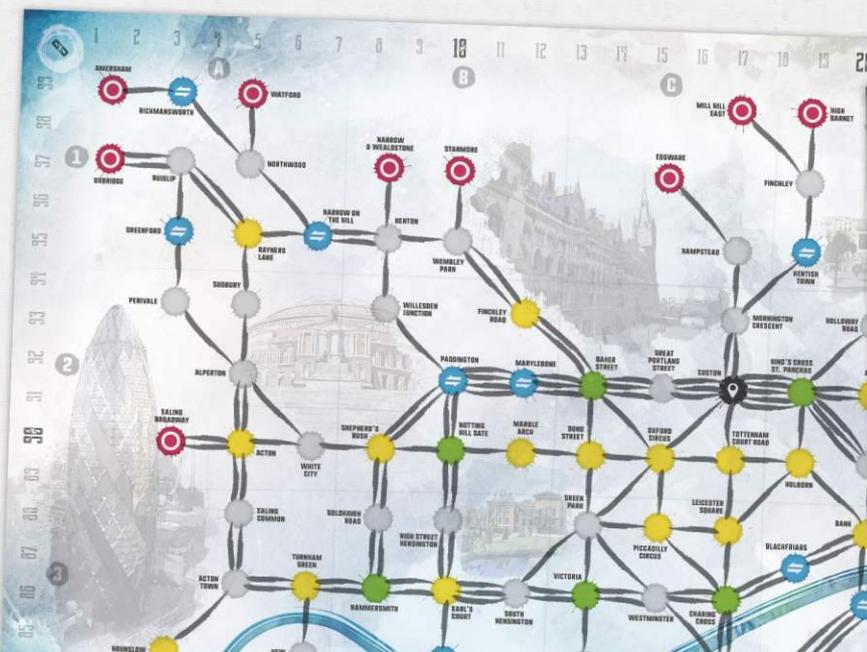


40 Wahrzeichenplättchen
Berlin
jeweils 8 der folgenden 5 Arten:
Kultur, Regierung, Einzelhandel,
Bildung und Sport

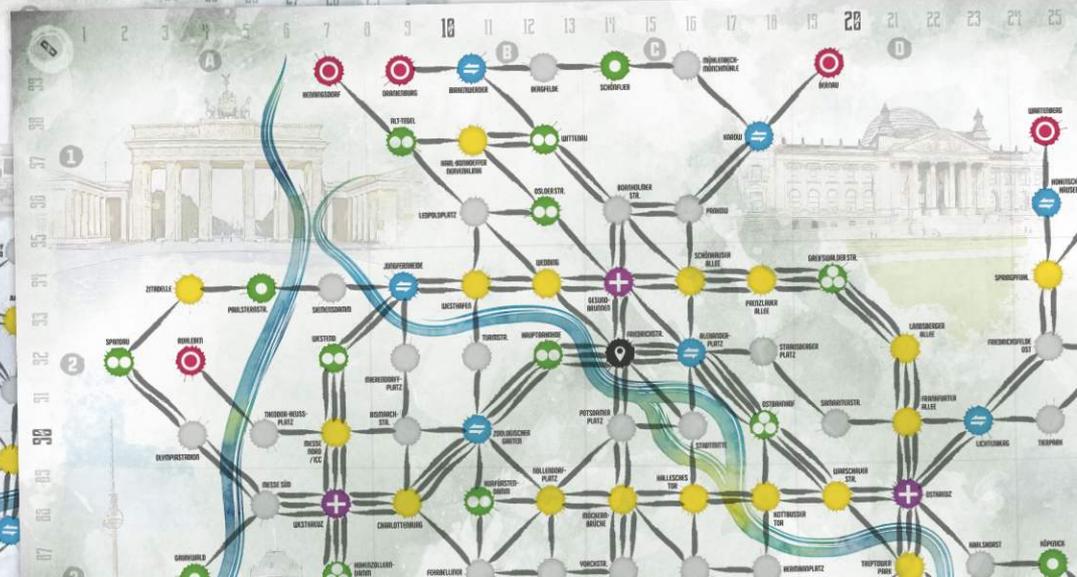
1 Startspielerplättchen



20 Weichenplättchen



Doppelseitiger Spielplan
London/Berlin



Aufbau

1 Wählt aus, ob mit dem Spielplan **London** oder **Berlin** gespielt werden soll und legt den Spielplan dann mit der entsprechenden Seite nach oben in die Mitte des Tisches.

HINWEIS: Der Londoner Spielplan wird für das erste Spiel empfohlen.

2 Platziert den Passagiermarker auf den Startbahnhof des Passagiers: **Euston** **London** oder **Friedrichstr.** **Berlin**.

3 Platziert die Verbindungs- oder Wahrzeichenplättchen:

London Legt zufällig ein Verbindungsplättchen auf jede der acht Verbindungsstationen.

Berlin

Sortiert die Wahrzeichenplättchen nach Typ. Dann teilt diese für jeden Typ auf folgende Weise auf:

- ein Stapel mit 3 Plättchen
- zwei Stapel mit 2 Plättchen
- ein einzelnes Plättchen.



Legt zufällig einen Stapel mit 3 Plättchen auf jede der fünf Stationen.

Legt dann zufällig einen Stapel mit 2 Plättchen auf jede der zehn Stationen.

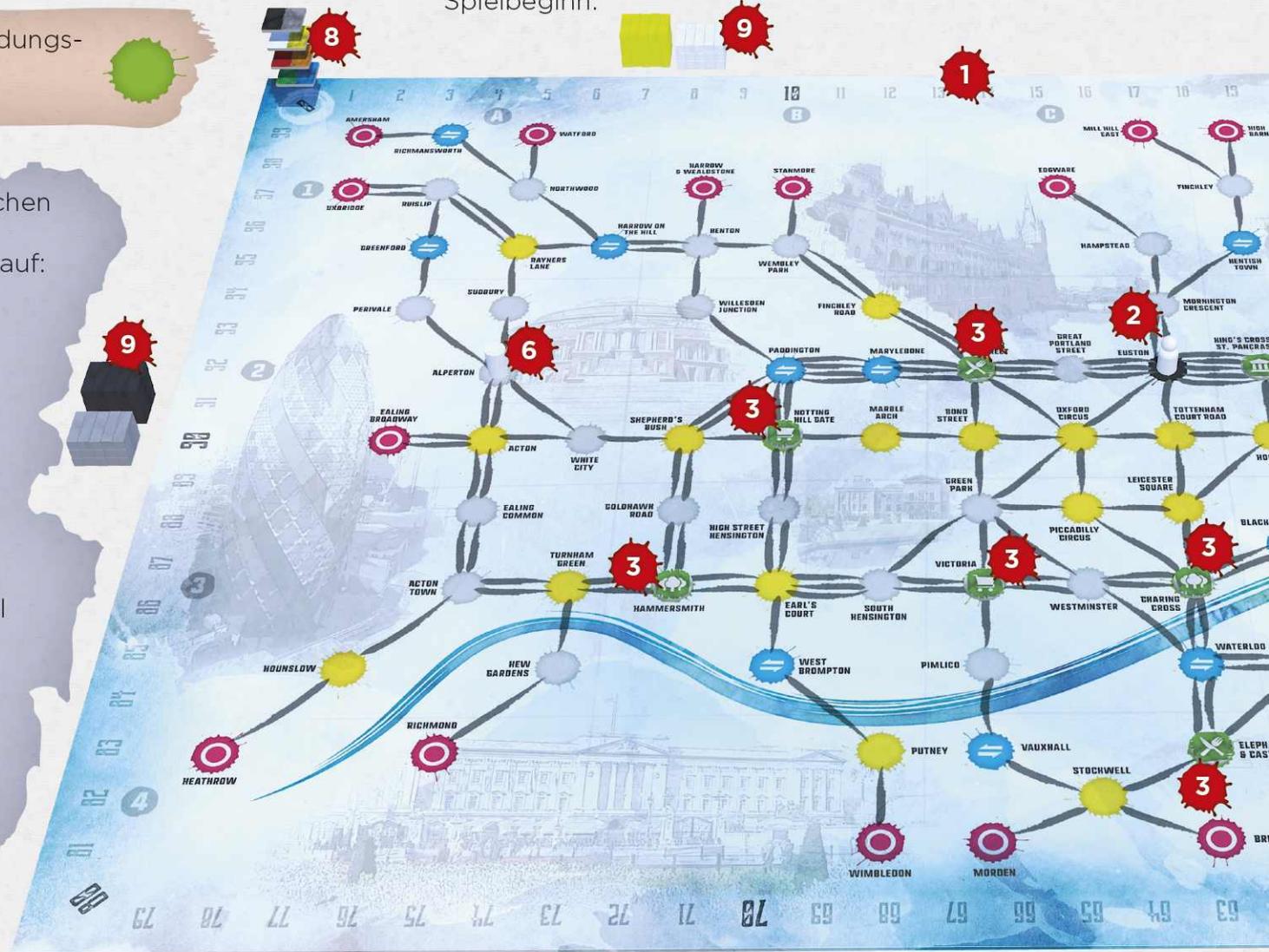
Platziert schließlich zufällig ein einzelnes Plättchen auf den fünf Stationen.

Alle Wahrzeichenplättchen sollten aufgedeckt ausliegen, sodass ihr Typ sichtbar ist.

4 Nehmt die Zielkarten für die ausgewählte Stadt und mischt sowohl die normalen als auch die Express-Zielkarten zusammen. Legt sie mit der Vorderseite nach unten als Nachziehstapel neben den Spielplan und lasst Platz für einen Ablagestapel.

5 Deckt die obersten 4 Karten des Nachziehstapels auf und legt sie offen neben den Spielplan.

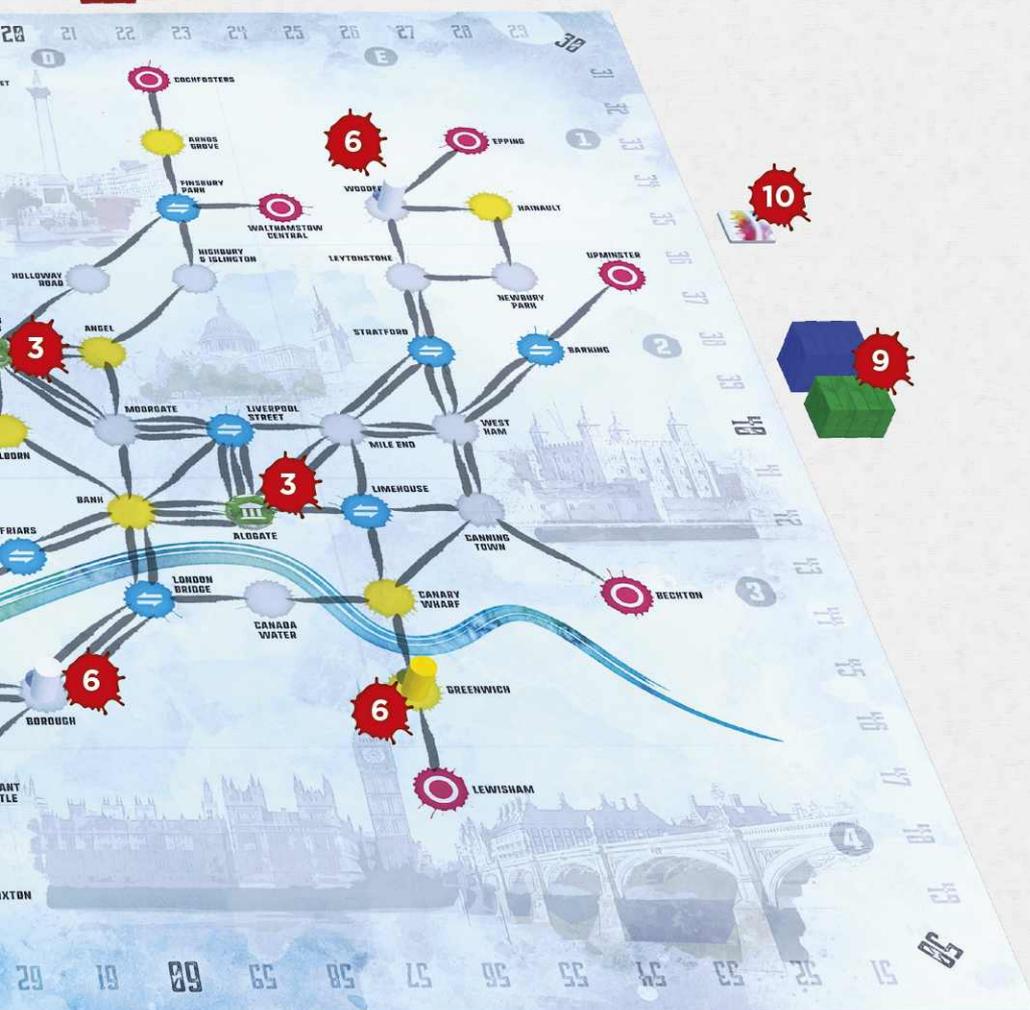
6 Platziert die Zielmarker auf den Stationen auf dem Spielplan, die mit den 4 aufgedeckten Zielkarten übereinstimmen. Dies sind die Zielstationen zu Spielbeginn.



7 Legt die Gleismarker neben den Spielplan.

8 Jeder Spieler nimmt ein Wertungsplättchen entsprechend der Anzahl der Spieler und platziert ihn auf der "0"-Position der Wertungsleiste:

- In einem Spiel mit 2 Spielern sollte jedes Wertungsplättchen vier Linienfarben haben.
- In einem Spiel mit 3 Spielern sollte jedes Wertungsplättchen drei Linienfarben haben.
- In einem Spiel mit 4 oder 5 Spielern sollte jedes Wertungsplättchen zwei Linienfarben haben.



Dies ist der Spielaufbau für 4 Spieler, die den Spielplan **London** benutzen, mit den Spielerfarben schwarz/grau, weiß/gelb, rot/orange und blau/grün.



9 Jeder Spieler nimmt dann die Gleismarker der Farben, die auf seinem Wertungsplättchen dargestellt sind.

Jeder Spieler kontrolliert somit mehrere Linien, die jeweils entweder aus 20 oder 15 Gleismarker bestehen.

10 Der Spieler, der zuletzt mit der U-Bahn gefahren ist, ist der Startspieler.

Alternativ können die Spieler auch einen Startspieler nach Belieben bestimmen.

Gebt diesem Spieler den Startspielermarker.

Jetzt kann es losgehen!

Übersicht

In *On the Underground* konkurrieren die Spieler um den Aufbau des wertvollsten und bequemsten Verkehrsnetzes in London oder Berlin. Jeder Spieler steuert 2-4 verschiedene Linien, abhängig von der Spieleranzahl.

Zu Beginn jeder Runde liegen **4 Zielkarten** aufgedeckt aus, entsprechend den Stationen auf dem Spielplan.

Der Zug eines Spielers besteht aus **vier** Aktionen, gefolgt von der Bewegung des Passagiers.

Jede Aktion besteht entweder darin, einen Streckenabschnitt zu bauen, indem man einen Gleismarker platziert, oder einen Weichenplättchen zu nehmen.

Nach dem Zug des Spielers wird der Passagier entlang gebauter Linien bewegt, wobei leere Gleisfelder so weit wie möglich vermieden werden, um 1 oder 2 der 4 verfügbaren Zielstationen zu erreichen.

Die Zielkarten, die den besuchten Stationen entsprechen, werden dann durch neue ersetzt und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Die Spieler sammeln auf zwei Arten Punkte:

- Durch den Bau von Gleisen und die Verbindung ihrer Linien mit verschiedenen Arten von Bahnhöfen, durch den Bau einer Ringlinie **London** oder durch das Sammeln von Wahrzeichenplättchen **Berlin**.
- Indem der Passagier ihre Linien beim Fahren benutzt.

Das Spiel ist vorbei, nachdem alle Zielkarten gezogen wurden und alle Spieler die gleiche Anzahl von Zügen hatten.

Spielzug

Wenn man an der Reihe ist, führt man vier Aktionen aus*. Für jede dieser Aktionen können eine von zwei Optionen gewählt werden:

- **einen Weichenplättchen nehmen** oder
- **einen Gleismarker platzieren**

*Der erste Spielzug

In der ersten Runde darf der Startspieler nur 3 Aktionen ausführen. Der letzte Spieler in der Reihe darf 5 Aktionen ausführen.

# Anzahl der Spieler im Spiel	Aktionen in der ersten Runde für				
	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
2	3	5			
3	3	4	5		
4	3	4	4	5	
5	3	4	4	4	5

Aktion: Ein Weichenplättchen nehmen

Für jede auf diese Weise ausgeführte Aktion darf sich ein Spieler 1 Weichenplättchen aus dem Vorrat nehmen.



Der Vorrat an Weichenplättchen ist unbegrenzt; wenn die Weichenplättchen ausgehen, nimmt etwas anderes um sie darzustellen.

Verwenden von Weichenplättchen

Beim Platzieren einer Gleise können zwei Weichenplättchen zurück in den Vorrat gelegt werden, um die Verlängerung einer Linie von einem anderen Ort als einem ihrer Enden aus zu ermöglichen. Der platzierte Gleismarker muss noch mit der Linie verbunden sein.

ACHTUNG! Es ist möglich, dass man auch bei Verwendung von Weichenplättchen daran gehindert wird, Gleise zu legen. Startlinien am Rand der Karte können gefährlich sein!

Aktion: Platzieren eines Gleismarkers

Wenn ein Spieler einen Gleismarker platziert, kann er einen Marker in jeder seiner Linienfarben verwenden.

Beachtet, dass die Anzahl der Gleismarker begrenzt ist. Die Spieler sollten sorgfältig überlegen, wohin sie diese platzieren.

Gleismarker werden nach diesen Regeln auf den Gleisfeldern zwischen den Stationen platziert:

- Der erste Gleismarker jeder Farbe kann auf jedem freien Platz auf dem Spielplan platziert werden.
- Alle weiteren Gleismarker derselben Linie (d.h. der gleichen Farbe) müssen ans jeweilige Ende der Linie angelegt werden, um diese zu verlängern. Das Ende einer Linie ist definiert als ein Bahnhof mit nur einem Gleismarker derselben Farbe. **Ausnahme: Siehe Verwenden von Weichenplättchen.**
- In einigen Teilen des Spielplans befinden sich zwei oder mehr parallele Felder für Gleismarker. Jeder dort platzierte Gleismarker muss eine andere Farbe haben.

Nach dem Platzieren der einzelnen Gleismarker können Punkte und Weichenplättchen gesammelt werden:



Fernbahnhof. 1 Punkt, wenn eine Linie zum ersten Mal mit einem Fernbahnhof verbunden wird.



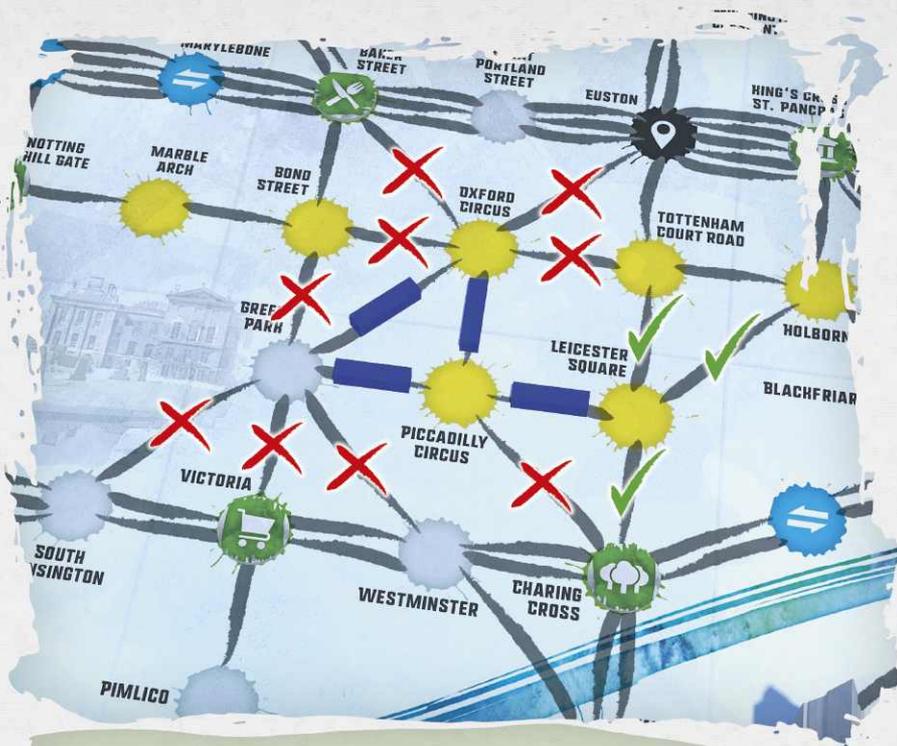
Endstation. 2 Punkte und einen Weichenplättchen, wenn eine Linie mit einer Endstation verbunden ist.



Verbindungen. 3 Punkte, wenn zwei Verbindungsplättchen mit dem gleichen Symbol durch die gleiche Linie verbunden werden.



Ringe. 1 Punkt für jede Station (eines beliebigen Typs) innerhalb eines Rings, die durch eine Linie erzeugt wird. Stationen, die durch die Linie des Rings verbunden sind, werden nicht mitgezählt.

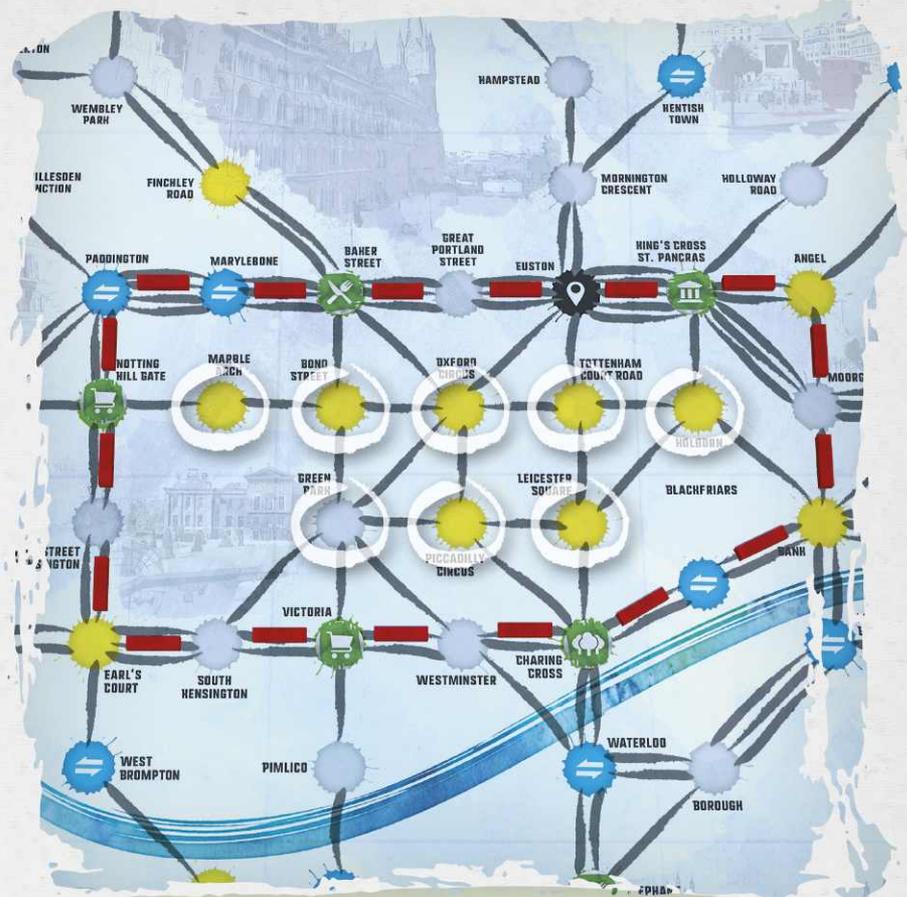


BEISPIEL: Eine Linie verlängern

Ohne Verwendung von Weichenplättchen kann die blaue Linie nur auf den mit Häkchen markierten Feldern verlängert werden. ✓

Die mit einem X markierten Felder erstrecken sich alle von einem Bahnhof aus, an den bereits mehr als ein blaues Gleis angeschlossen ist. ✗

Um hier ein Gleis zu bauen, werden 2 Weichenplättchen benötigt.



BEISPIEL: Wertung eines Rings

Der Spieler, dem die rote Linie gehört, hat einen Ring gebaut und erhält für jede Station innerhalb des Rings 1 Punkt, d.h. insgesamt 8 Punkte.

Berlin

+ **Stationen.** 0 Punkte für die erste **+**-Station, die mit einer Linie verbunden ist, 2 Punkte für jede zweite und dritte **+**-Station, die mit derselben Linie verbunden ist, und 4 Punkte für die vierte **+**-Station, die mit einer Linie verbunden ist.

Wahrzeichen. Wenn eine Linie mit einer Station mit Wahrzeichen-Feld verbunden ist, nimmt der aktuelle Spieler eines der Plättchen und legt es mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.

Hat ein Spieler ein Set von fünf verschiedenen Arten von Wahrzeichenplättchen gesammelt, werden diese fünf Plättchen abgeworfen und der Spieler erhält 10 Punkte.

Am Ende des Spiels können unvollständige Wahrzeichen-Sets Bonuspunkte wert sein (siehe Punktestand, Seite 12).

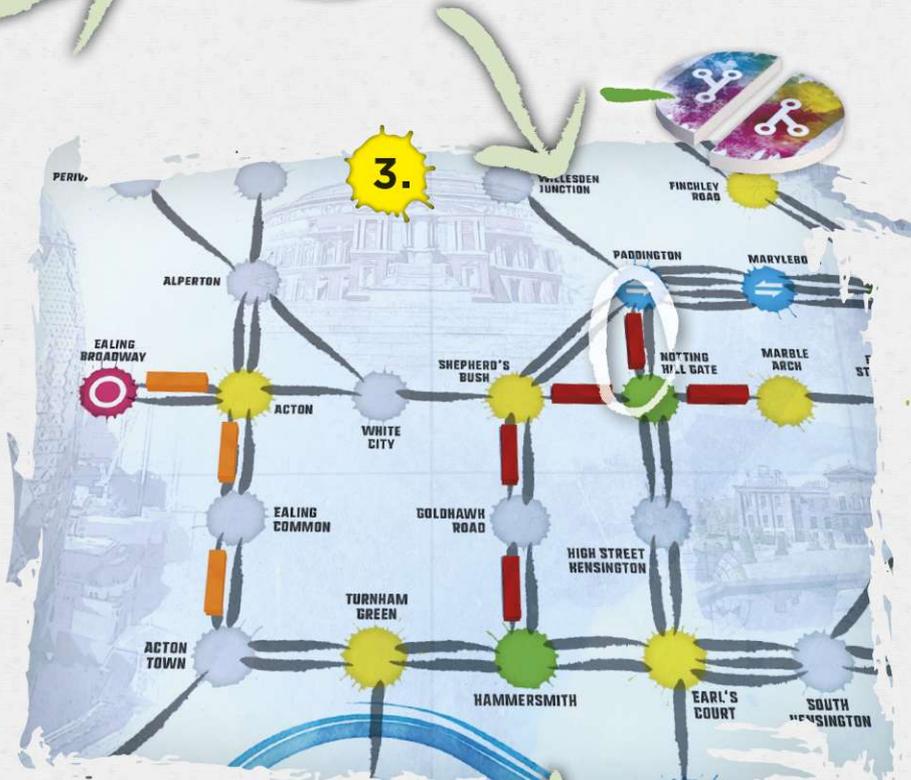
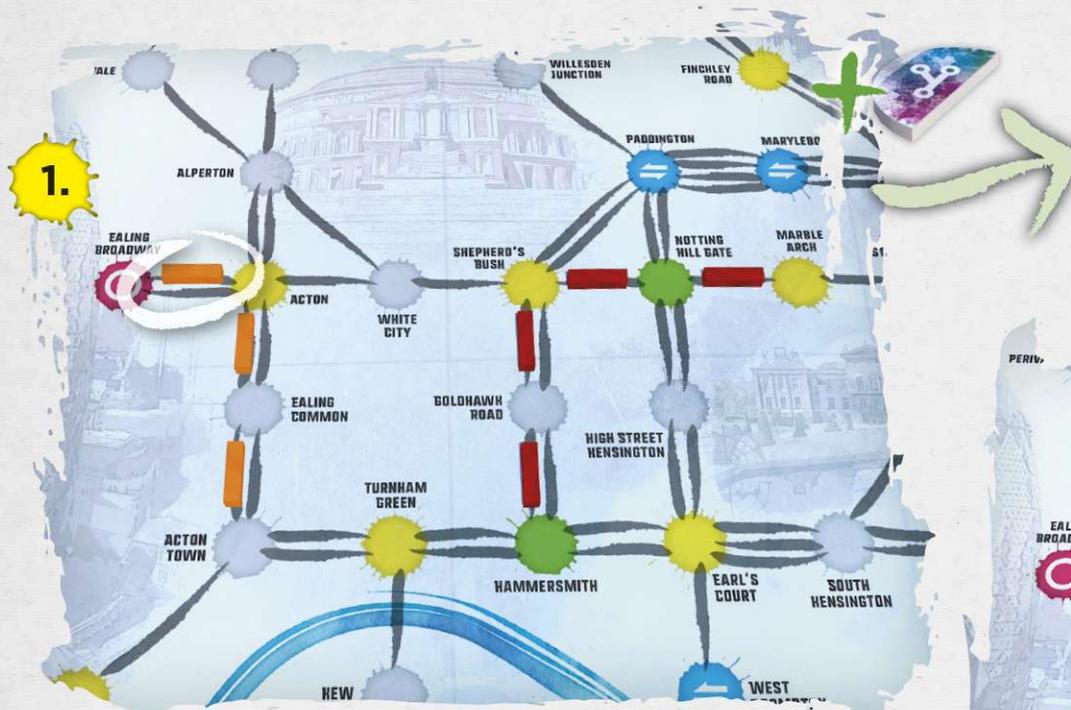
ANMERKUNGEN

London ● **Verbindungen,** **Berlin** + **Bahnhöfe, Fernbahnhöfe und Endstationen.** Eine Linie muss nicht die erste sein, die mit einer solchen Station verbunden ist, um den Bonus zu erhalten. Mehrere Linien können den Bonus erhalten, auch wenn sie demselben Spieler gehören, aber jede Linie nur einmalig.

London **Verbindungen.** Die Verbindungsplättchen werden nicht vom Spielplan entfernt, wenn sie gewertet werden.

London **Ringe.** Stationen innerhalb von Ringen können für jede Linie nur einmalig gewertet werden, auch wenn ein Ring anschließend in kleinere Ringe unterteilt wird.

Beispiele eines Spielzugs



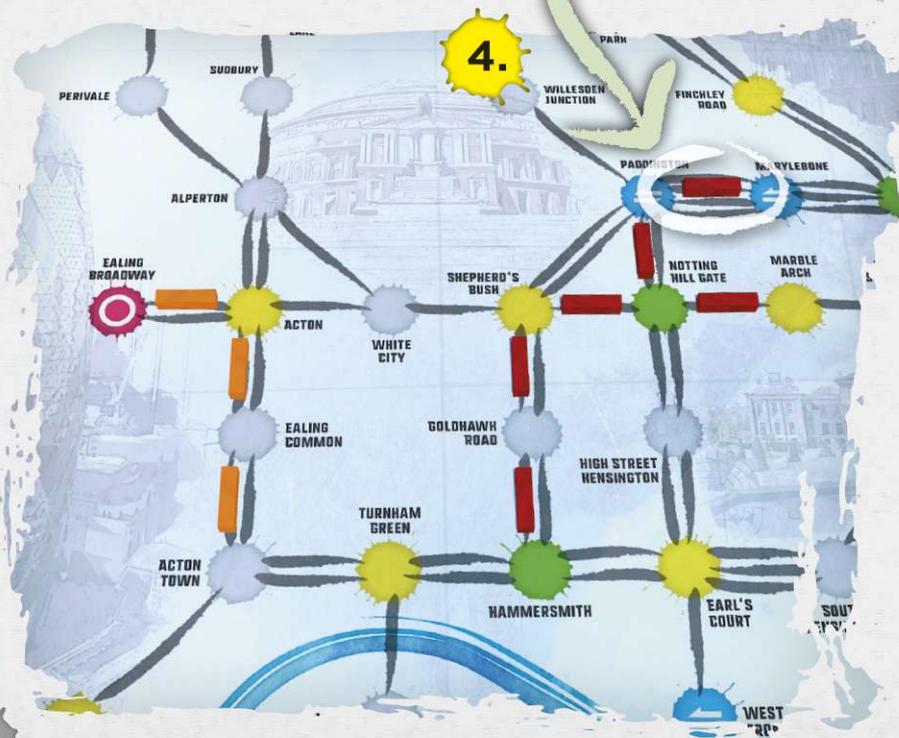
BEISPIEL: WEICHENPLÄTTCHEN

Aktion 1: Ein orangefarbener Gleismarker wird zwischen Acton und Ealing Broadway, einer Endhaltestelle, platziert, die 2 Punkte und 1 Weichenplättchen gibt.

Aktion 2: Der Spieler nimmt einen Weichenplättchen.

Aktion 3: Die beiden Weichenplättchen werden zurück in den Vorrat gelegt, so dass ein roter Gleismarker zwischen Notting Hill Gate und Paddington, einem Fernbahnhof, platziert werden kann, der 1 Punkt bringt.

Aktion 4: Ein roter Gleismarker wird zwischen Paddington und Marylebone, auch ein Fernbahnhof, platziert und gibt einen weiteren Punkt.



BEISPIEL: Ein (neuer) Ring

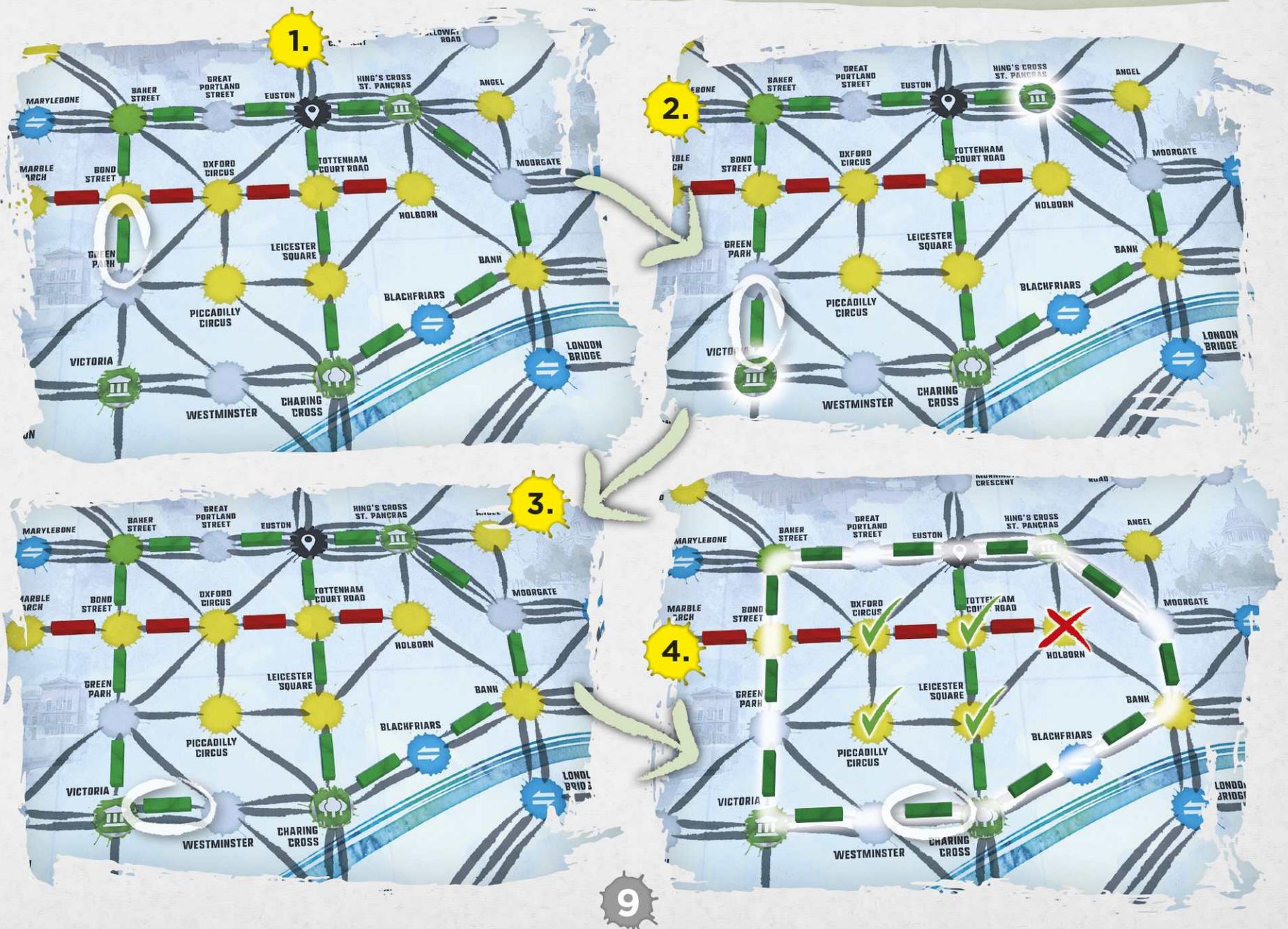
Aktion 1: Ein grüner Gleismarker wird zwischen Bond Street und Green Park platziert.

Aktion 2: Ein grüner Gleismarker wird zwischen Green Park und Victoria platziert, verbindet den Verbindungsmarker dort mit dem in St. Pancras und gibt 3 Punkte.

Aktion 3: Ein grüner Gleismarker wird zwischen Victoria und Westminster platziert.

Aktion 4: Ein grüner Gleismarker wird zwischen Westminster und Charing Cross platziert, bildet einen Ring und generiert 4 Punkte für die 4 Stationen innerhalb des Rings (markiert mit einem Häkchen).

Beachtet, dass Holborn bereits als Teil eines vorherigen grünen Rings gewertet wurde und nicht erneut gewertet wird.



Bewegen des Passagiers

Sobald ein Spieler alle Aktionen seines Zuges durchgeführt hat, muss der Passagier bewegt werden.

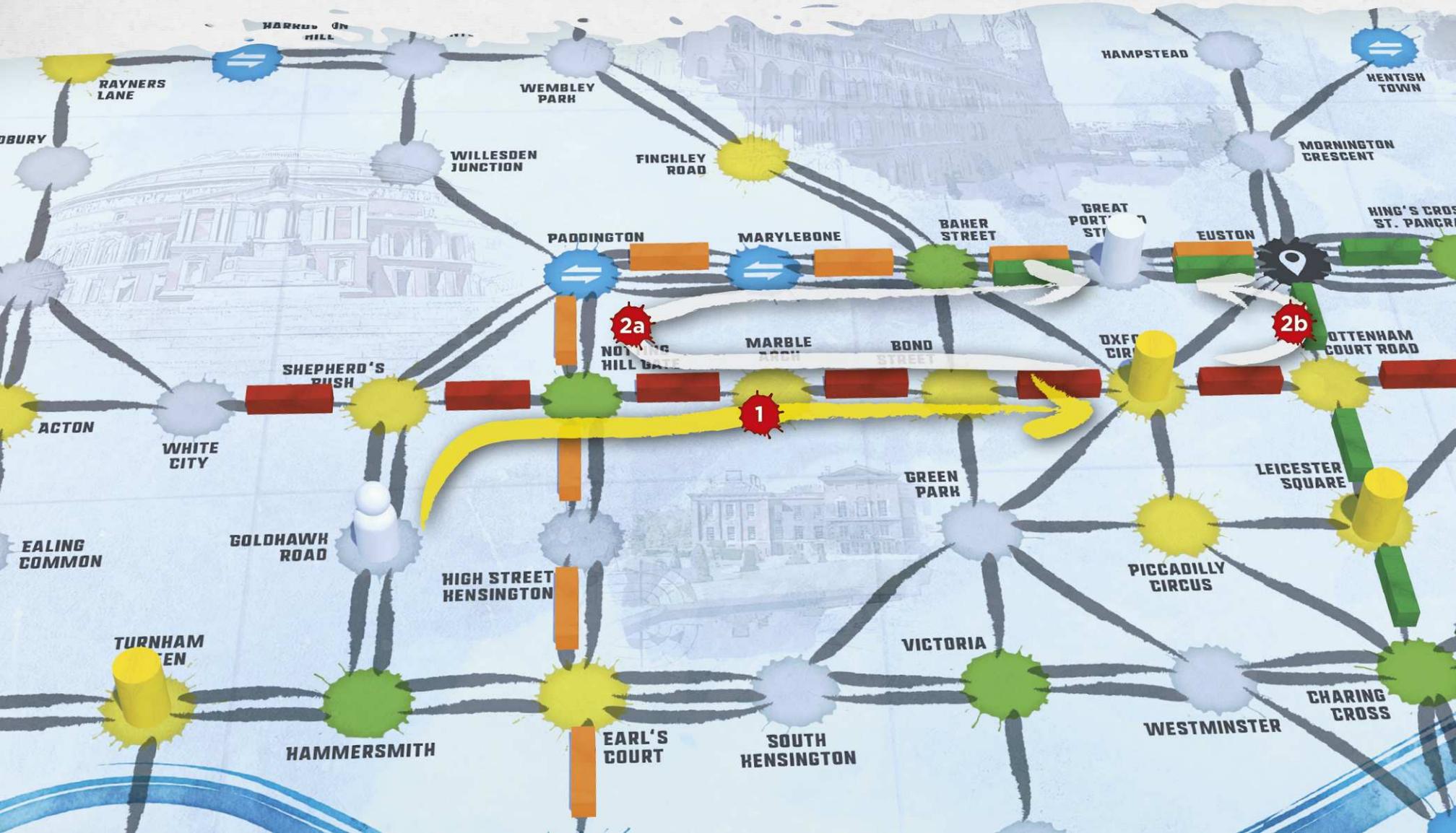
Es gibt 4 potenzielle Ziele, die durch die Zielmarker auf dem Spielplan markiert sind, von denen jedes einer aufgedeckten Zielkarte entspricht. Der Passagier besucht 1 oder 2 dieser Stationen.

- **Wenn es sowohl Express- als auch normale Bahnhöfe gibt: 2 Bewegungen.**
Der Passagier fährt zuerst zu einem **Express**-Bahnhof und dann weiter zu einem **normalen** Bahnhof.
- **Wenn es nur Expressstationen gibt: 1 Bewegung.** Der Passagier bewegt sich zu einem **Express**-Bahnhof.
- **Wenn es nur normale Stationen gibt: 1 Bewegung.** Der Passagier bewegt sich zu einem **normalen** Bahnhof.

Die Passagerroute

Auf der Reise fährt der Passagier auf den von den Spielern gebauten Linien und bei Bedarf auch auf leeren Gleisfeldern. Der Passagier entscheidet, wie er sich nach den folgenden Regeln bewegen möchte:

- Der Passagier wählt die Route, die die geringste Anzahl an leeren Gleisfeldern aufweist.
- Wenn zwei oder mehr Strecken die gleiche Anzahl von leeren Gleisfeldern haben, wählt der Passagier die Strecke mit den wenigsten (oder keinen) Linien.
- Die Anzahl der Gleismarker, die eine Linie bilden, spielt keine Rolle, nur die Anzahl der Linien.
- Wenn zwei oder mehr Routen mit der gleichen Anzahl von leeren Gleisfeldern und der gleichen Anzahl von Linien verbunden sind, entscheidet der Spieler, der den Passagier bewegt, welche Route genommen wird.



Ende eines Zuges

Nachdem alle Passagierbewegungen abgeschlossen sind, werden neue Karten gezogen, um die aus dem Spiel entfernten zu ersetzen, so dass wieder 4 Karten aufgedeckt ausliegen.

Die entsprechenden Zielmarker (Express/normal) werden dann auf den Bahnhöfen platziert, die den neu aufgedeckten Karten entsprechen.

Passagierwertung

Nachdem die Route ausgewählt wurde, wird der Passagiermarker auf dieser Route zum entsprechenden Zielbahnhof bewegt.

Für jede Linie, die der Passagier zum Reisen benutzt, erhält der Spieler, der diese Linie besitzt, 1 Punkt.

Die Anzahl der Gleismarker, die eine Linie bilden, spielt keine Rolle, nur die Anzahl der Linien. Jede verwendete Linie erzeugt 1 Punkt, unabhängig von der Anzahl der Gleismarker.

Wenn der Passagier an einem Bahnhof ankommt, wird der Zielmarker auf diesem Bahnhof vom Spielplan entfernt und die entsprechende Zielkarte auf den Ablagestapel gelegt. Der Ablagestapel darf während des Spiels nicht durchsucht werden.

BEISPIEL: Passagierbewegung

Der Passagier befindet sich derzeit an der **Goldhawk Road**. Die vier Ziele sind Leicester Square, Oxford Circus, Turnham Green und Great Portland Street.

- 1 Der Passagier reist zunächst zu einem **Expressziel**, falls es eines gibt, und in diesem Fall stehen drei zur Auswahl:

Leicester Square. Ein leeres Feld zu Shepherd's Bush und dann zwei Linien (rot und grün).

Oxford Circus. Ein leeres Feld zu Shepherd's Bush und dann eine Linie (rot).

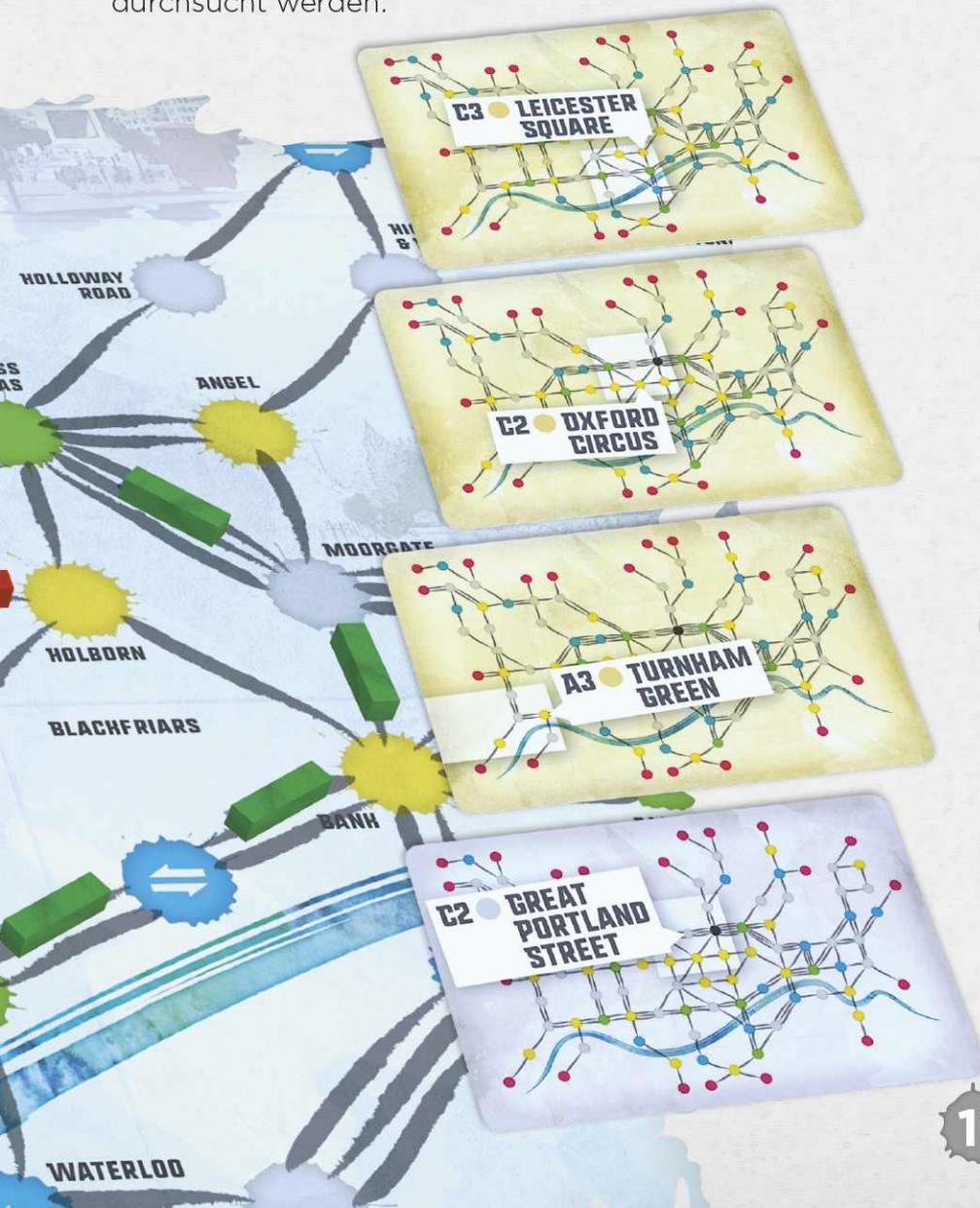
Turnham Green. Zwei leere Felder (zu Hammersmith und dann zu Turnham Green)

Die Bewegung zum Leicester Square oder Oxford Circus wird der Bewegung nach Turnham Green vorgezogen, da eines dieser Ziele weniger leere Felder hat, um es zu erreichen.

Leicester Square wird dann mit Oxford Circus verglichen, und da der Passagier weniger Linien benötigt, um Oxford Circus zu erreichen, reist der Passagier dorthin und bringt dem Spieler, der die rote Linie besitzt 1 Punkt.

- 2 Der Passagier reist dann zu einem **normalen** Zielbahnhof, und in diesem Fall gibt es nur eine - Great Portland Street. Der schnellste Weg vom Oxford Circus dorthin führt über zwei Linien, entweder rot und dann orange (2a) oder rot und dann grün (2b).

Der Spieler, der den Passagier gerade bewegt, darf wählen, welche Kombination verwendet wird und somit welche Spieler Punkte sammeln.



Ende des Spiels

Wenn keine weiteren Karten mehr im Nachziehstapel vorhanden sind, wird das Ende des Spiels ausgelöst.

Wenn dies am Ende des Zuges des letzten Spielers in der Reihe geschieht, endet das Spiel sofort.

Andernfalls habe alle Spieler noch Züge, bis der letzte Spieler in der Reihe seinen Zug abgeschlossen hat, d.h. bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatten.

Berlin

Wird mit dem Berliner Spielplan gespielt, zählt jeder Spieler, wie viele Wahrzeichenmarker er von jedem Typ hat und erhält dann 3 Punkte pro Plättchen des Typs mit den meisten Plättchen.

Das Spiel ist dann vorbei.

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Weichenplättchen. Wenn es weiterhin noch Unentschieden ist, freuen sich die Spieler über den gemeinsamen Sieg.

Danksagungen

Spieldesign: Sebastian Bleasdale

Entwicklung: LudiCreations

Illustration und Grafikdesign: Viktor Csete

Bearbeitung der Spielregeln: Paul Grogan

Berlin Expertise und

Deutsche Übersetzung: Daniel Roessink

CYA-Konformität: Brett Gilbert

Neuausrichtung der Wertungsleiste: Liam Taylor

Besonderer Dank: Ian O'Toole, Harry Beck.

Der Designer dankt allen seinen Spieltestern für ihre Beiträge, insbesondere Jim Bleasdale, Caroline Bleasdale, Ian Jackson, Matthew Reid, Fran Snook, Colin Towers, Matthew Woodcraft und Stephen Wright.

Der Verlag & Anniina dankt Christos C. & Iggy Pop, für Berlin und für alles andere.

Für Ersatzteilservice, Downloads und weitere einzigartige Spiele besuchen Sie bitte **LudiCreations.com**.



LudiCreations



HINWEIS: Nachdem das Ende des Spiels ausgelöst wurde, stehen keine Karten mehr zur Verfügung, um die entfernten zu ersetzen. Daher ist es möglich, dass sich der Passagier in den letzten Zügen nicht bewegt. In diesem Fall beenden die Spieler einfach ihren Zug, nachdem sie 4 Aktionen durchgeführt haben.



BEISPIEL: Berlin Wertung unvollständiger Sets von Wahrzeichenplättchen

Ein Spieler hat am Ende des Spiels die folgenden Plättchen:

4x Bildung, 4x Kultur, 3x Sport, 1x Regierung

Die Wahrzeichen Bildung und Kultur sind am häufigsten vorhanden, jeweils 4. Der Spieler erhält 12 Punkte.

Henry Charles Beck (4. Juni 1902 - 18. September 1974) war ein englischer technischer Zeichner, der vor allem für die Erstellung der vorliegenden Londoner U-Bahn-Karte im Jahr 1931 bekannt war.

Beck hat das Diagramm in seiner Freizeit als technischer Zeichner im London Underground Signals Office erstellt.

Die Londoner U-Bahn war zunächst skeptisch gegenüber Becks radikalem Vorschlag, einem nicht in Auftrag gegebenen Freizeitprojekt, stellte es aber 1933 in einer kleinen Broschüre vorläufig der Öffentlichkeit vor.

Es war sofort beliebt und die Underground verwendet seitdem topologische Karten, um das Netzwerk zu veranschaulichen.

Quelle: wikipedia.org