



8+ 1-4 25 min



NEXT STATION TOKYO™

¡La ciudad de Tokio te ha contratado para volver a diseñar sus líneas del Metro!

Conéctate con la línea circular verde del mejor modo posible. Optimiza tus estaciones con combinación y colecciona la mayor cantidad de zonas turísticas por toda la ciudad.



CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 libreta con el Mapa de Tokio
- 4 lápices de colores diferentes: morado, azul, rosado y café.
- 11 cartas de Estación: 6 cartas de Calles (fondo rosado) y 5 cartas de Metro (fondos verde y amarillo).
- 5 cartas de Objetivos Comunes
- 8 cartas de Estación Especial: 4 cartas de Símbolo y 4 cartas de Efecto



REGLAS PRINCIPALES



OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén la mayor cantidad de puntos de victoria optimizando las 4 Líneas de Metro en el Mapa de Tokio.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Cada participante toma una hoja de Mapa de Tokio y uno de los lápices de color, colocándolos delante suyo.
- En una partida de **3 participantes**, coloca el lápiz restante en la mesa entre dos participantes. Este lápiz será usado más adelante.
- En una partida de **2 participantes**, coloca cada uno de los lápices restantes a la izquierda de cada participante. Estos lápices serán usados más adelante.
- Para la partida solitaria, sigue las instrucciones que se encuentran al final del reglamento, en la sección **Modo Solitario**.
- Para una primera partida, se recomienda devolver a la caja las 5 cartas de Objetivos Comunes y las 8 cartas de Estación Especial. Pueden ser añadidas en el futuro para partidas más avanzadas, luego de haber jugado varias partidas sin ellas. *Ver Módulos Avanzados.*
- La última persona en subirse a un Metro será quien controle la primera ronda.

RESUMEN DEL JUEGO

Una partida se desarrolla en 4 rondas. En cada ronda, quienes participen dibujarán una Línea específica del Metro, que coincidirá con el color del lápiz usado. Al final de la partida, cada persona deberá tener su propia red de Metro de Tokio, conformada por 4 Líneas de diferente color.



MAPA DE TOKIO

Cada hoja muestra la ciudad de Tokio donde debes dibujar tus 4 Líneas de Metro, y una Zona de Puntuación para anotar el puntaje obtenido.

DISTRITOS

La ciudad de Tokio se divide en 13 distritos (demarcados por una línea amarilla):

- 9 distritos Principales, donde cada uno contiene varias estaciones de Metro.
- 4 distritos Secundarios, que se encuentran en las esquinas de la ciudad, y que sólo contienen una estación de Metro.

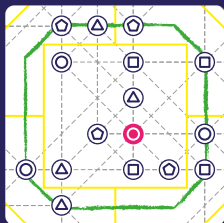
ESTACIONES

Existen 4 tipos de estaciones, cada una representada por un símbolo:

- Cuadrado ▲ Triángulo ⬠ Pentágono ○ Círculo

LÍNEA CIRCULAR CENTRAL

En el mapa de Tokio ya hay una línea de Metro dibujada: es la línea central de la ciudad, que se representa con una línea verde continua. Esta línea de Metro forma un circuito que conecta 8 estaciones alrededor del distrito central de Tokio. Este circuito impondrá ciertas restricciones a la hora de construir tus distintas líneas de Metro: consulta las **reglas de construcción**.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

En cada una de las 4 rondas de la partida debes seguir las siguientes fases en orden:

- 1 Identificar la estación de partida
- 2 Construir tu Línea de Metro
- 3 Puntuar tu Línea de Metro
- 4 Prepararse para construir la siguiente Línea de Metro

1 Identificar la estación de partida

Mira tu Mapa de Tokio y encuentra la estación de partida marcada (donde comenzará tu Línea de Metro). Esta estación es del mismo color del lápiz que estás usando en esta ronda. Cada participante tiene su propia estación de partida en la ronda, por ejemplo:

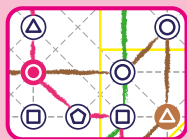
- ▲ Estación de partida para la persona que esté usando el lápiz café durante esta ronda.

2 Construir tu Línea de Metro

Esta fase de construcción consiste en una serie de turnos (entre 5 a 10) de acuerdo a las cartas de Estación que se van volteando. En cada turno, cada participante puede dibujar una línea que complete un tramo del recorrido de la Línea de Metro del color que se esté usando.

TRAMOS DE LA LÍNEA DE METRO

Una Línea de Metro se compone de varios tramos que se unen uno junto al otro. Un tramo es una línea directa que une dos estaciones.



- Quien controle la ronda baraja las 11 cartas de Estación y las coloca en una pila bocabajo en el centro de la mesa.
- En cada turno, quien controle la ronda voltea la primera carta de Estación de la pila y la deja bocarriba en el área de juego a la vista del resto de participantes. Cada carta volteada debe ir a la vista junto a las otras, de manera que se pueda ver que cartas ya han aparecido en la ronda. Luego de voltear la carta, cada participante dibuja un tramo de la Línea de Metro al mismo tiempo, respetando las **reglas de construcción** (ver páginas 7 a 13).
- Cuando la persona que controle la ronda voltea la 5ta carta de Metro (de fondo verde y amarillo) significa que la ronda termina. Cada participante dibuja el último tramo correspondiente conectando su Línea de Metro con una estación con el símbolo mostrado en la última carta.

3 Puntuar tu Línea de Metro

Cada Línea de Metro te otorga puntos según su recorrido por los distintos distritos de Tokio. Escribe el número de puntos obtenidos por tu Línea de Metro en la Zona de Puntuación (ver página 14).

4 Prepararse para construir la siguiente Línea de Metro

(Sáltate esta fase al final de la 4ta ronda)

Luego de que cada participante haya anotado los puntos obtenidos por la Línea de Metro, deben cambiar sus lápices.

- Pasa tu lápiz a la persona de tu izquierda, y recibe el lápiz de la persona ubicada a tu derecha.
- ➡ En una partida de 2 o 3 participantes, si hay algún lápiz sin usar a tu derecha, toma ese en lugar del lápiz del participante a tu derecha. La persona de tu derecha deja el lápiz que acaba de usar en la mesa entre ustedes dos.
- ➡ En partidas en solitario, simplemente debes tomar el siguiente lápiz en orden (ver *Modo Solitario*).

- Juega la nueva ronda con el nuevo lápiz que hayas recibido para trazar la nueva Línea de Metro. La persona sentada a la izquierda de quien controló la última ronda se convierte en quién la controla durante la nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la 4ta ronda, cuando cada participante ha terminado de trazar sus 4 Líneas de Metro de diferentes colores. Procede con la puntuación final de tu Red de Metro de la siguiente manera:

- **Puntos por las 4 Líneas:** suma todos los puntajes obtenidos de tus 4 Líneas de Metro y anota el total en la casilla rosa más a la derecha de tu línea de puntuación.
- **Puntos por tu colección de Zonas Turísticas:** identifica todos los distritos que has marcado durante la partida en tu minimapa de colección de Zonas Turísticas. Suma los valores correspondientes e introduce el total de puntos en la casilla azul de tu línea de puntuación (*ver Estaciones con combinación páginas 12 y 13*).
- **Puntos perdidos por la línea circular central verde:** en tu mapa de Tokio, cuenta el número de estaciones de la línea circular verde que no están conectadas a ninguna de tus 4 líneas de Metro. Multiplica ese número por 3 e introduce el total en la casilla verde de tu línea de puntuación. Estos puntos se restarán al calcular tu puntuación final. El número máximo de puntos que se pueden perder aquí son 24 puntos (3 puntos x 8 estaciones).
- **Puntos por Estaciones con combinación:** cuenta los puntos obtenidos por todas tus estaciones donde se combinan diferentes Líneas de Metro: aquellas que conecten 3, 4 o 5 distintas (*ver página 13*).
 - Para cada tipo, multiplica la cantidad de estaciones por la cantidad de puntos que otorga cada tipo:
 - ➡ Cada estación que combine 3 líneas de Metro otorga 5 puntos.
 - ➡ Cada estación que combine 4 líneas de Metro otorga 15 puntos.
 - ➡ Cada estación que combine 5 líneas de Metro otorga 30 puntos.
 - Suma todos los puntos obtenidos en cada tipo de estación y escribe el total en la casilla morada de tu línea de puntuación.

Calcula tu puntaje final sumando los puntos por tus 4 líneas de Metro junto con los que consigas por tu colección de Zonas Turísticas. Luego resta los puntos que **hayas perdido por la línea central verde** y añade los puntos por las Estaciones con combinación. Anota el total en la casilla encontrada a la derecha en tu zona de puntuación.

Ejemplo: Goku obtuvo un total de 75 puntos por sus cuatro líneas de Metro de colores diferentes. Además, a lo largo de las cuatro rondas ha conseguido coleccionar Zonas Turísticas en tres partes diferentes de la ciudad. Esta colección le ha proporcionado un total de 20 puntos, que se muestran en su minimapa. Hay tres estaciones en la línea circular verde que Goku no ha podido conectar a su red de Metro, por lo que pierde 9 puntos. Por último, ha creado una estación que combina cuatro líneas, por lo que obtiene 15 puntos. Al finalizar la partida, Goku obtiene un total de 101 puntos (75 + 20 - 9 + 15) por toda su red de Metro de Tokio.

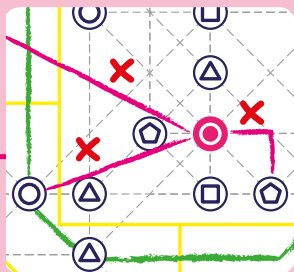
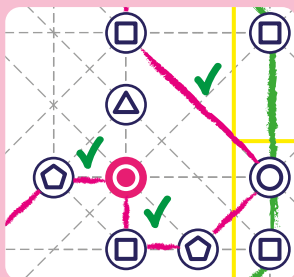
5 x 4 = 20	10 → 10	5 x 5 = 25	10 → 10	5 x 3 = 15	15 x 1 = 15	10 → 10
6 x 3 = 18	5 → 5	4 x 3 = 12	5 → 5	3 → 3	15 → 15	10 → 10
75	20	9	15	101		

La persona con la puntuación más alta gana la partida, siendo quien mejor planificó la red de Metro de Tokio.

En caso de empate, la persona con el mayor puntaje en una de sus Líneas de Metro será quien gane. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria por su brillante planificación.

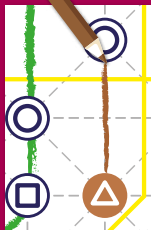
REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

- Dibujar un tramo siempre es opcional. Si no puedes, o no quieres dibujar un tramo en tu turno, ignora la carta de Estación que se acaba de voltear y espera por la siguiente carta.
- Cada tramo que dibujas debe ser una sola línea recta que puede ir de manera **horizontal**, **vertical** o **diagonal** siempre que sea encima de una de las líneas grises pre impresas en el mapa.



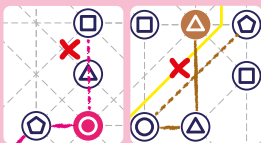
- ➔ El primer tramo de una Línea de Metro debe partir siempre desde la estación de partida correspondiente y debes conectarla a una estación con el mismo símbolo que la carta volteada.

Ejemplo: Usagi está jugando su primera ronda con el lápiz café. Su estación de partida es aquella con el Triángulo café. La carta de Estación volteada muestra un Círculo. Usagi escoge dibujar el tramo de su Línea de Metro que comienza en su estación de partida y termina en la estación con el símbolo de Círculo que está encima.

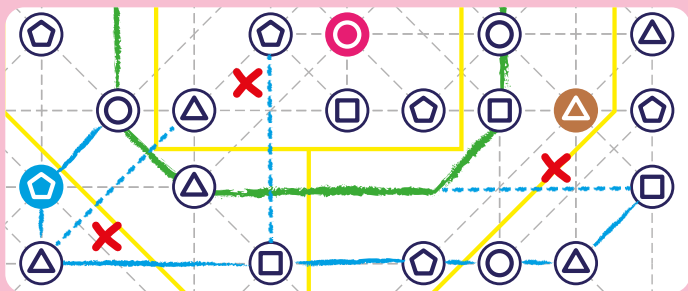


- ➔ Cada tramo posterior debe conectar una de las estaciones de los extremos de tu Línea de Metro con alguna estación del mismo símbolo que la carta volteada. Excepción: ver **Cartas Especiales de Estación - Bifurcación**.

● Cada uno de los tramos siempre debe conectar dos estaciones con una línea sin pasar por encima de otra estación u otro tramo previamente dibujado, sin importar el color de la Línea de Metro.

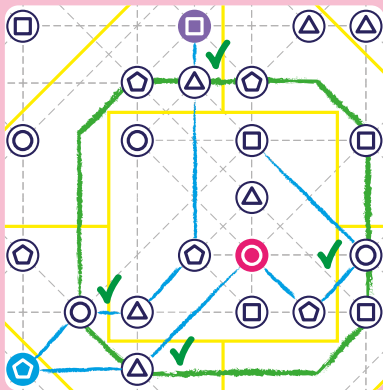


● **Línea circular central verde:** como la línea circular central verde ya está dibujada en tu mapa de Tokio, no puedes dibujar un nuevo tramo que cruce este circuito.



Por lo tanto, debes conectarte a una de las 8 estaciones de esta línea verde para poder ampliar tu línea de Metro actual hacia el distrito central de la ciudad o para salir de él.

● **Estaciones de partida:** además de ser los puntos de partida iniciales de las diferentes Líneas de Metro al principio de cada ronda, las 4 estaciones también pueden ser usadas como estaciones normales. Esto significa que es posible que estas conecten con otra Línea de Metro cuando se revele una carta con el símbolo correspondiente.



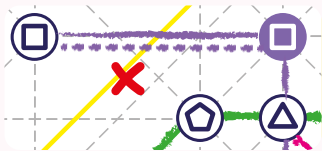


Ejemplo: Hanamichi utiliza un símbolo comodín para dibujar un nuevo tramo desde la estación con el Cuadrado hasta la estación con el Triángulo en la parte inferior izquierda de la línea circular central. Para hacerlo decide utilizar la vía de doble carril, que le permite avanzar a lo largo de esta línea de metro verde y llegar a la estación con el Triángulo.



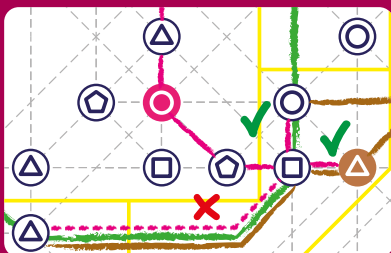
Atención: las vías de doble carril que puedes crear deben ser de colores distintos. Es decir, no puedes dibujar una vía de doble carril entre dos estaciones con el mismo color de lápiz.

Además, 2 vías es el máximo de tramos que puedes dibujar entre 2 estaciones. No puedes dibujar ningún tramo adicional, independientemente de su color.



Ejemplo: en una ronda posterior, Hanamichi quiere utilizar la opción de la vía doble carril que se muestra en la carta comodín. No puede dibujar el nuevo tramo rosado que muestra la línea punteada.

Lo que sí puede hacer es crear una vía de doble carril que vaya desde la estación con el Cuadrado hasta la estación con el Círculo situada encima suyo, o hasta la estación con el Triángulo situada a su derecha.





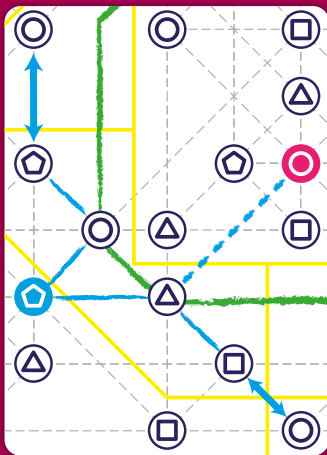
Símbolo de Bifurcación: en el turno en que se voltee una carta con este símbolo, inmediatamente se debe voltear una nueva carta de Estación junto a esta. La carta de Bifurcación permite que cada participante dibuje un nuevo tramo desde cualquier estación ya presente de su Línea de Metro.

Esta carta permite que cada participante cree una ramificación de su Línea Metro, entregando más puntos de partida desde donde podrán dibujar un tramo en los próximos turnos de esa ronda.

Circunstancia especial: si la carta de Bifurcación es volteada en el primer o segundo turno de una ronda, se debe ignorar.

Ejemplo: quien controla la ronda voltea una carta de Estación con el símbolo de Bifurcación, e inmediatamente después voltea junto a esta una nueva carta de la pila.

La nueva carta muestra el símbolo del Círculo. Nami puede añadir un nuevo tramo a su Línea de Metro azul que vaya a una de las dos Estaciones con símbolos de Círculo, como indican las flechas azules. Sin embargo, prefiere aprovechar la ventaja de la Bifurcación. Nami podría partir un nuevo tramo de la estación con el Triángulo e ir a la estación con el Círculo como muestra la línea punteada.





ESTACIONES CON COMBINACIÓN

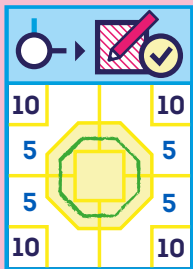
Desde la segunda ronda, hasta el final de la partida, es posible que varias Líneas de Metro pasen por la misma estación. Estas pasan a ser Estaciones con combinación.



Estaciones con combinación y Zonas Turísticas

Crear una Estación con combinación puede hacerte ganar puntos para tu colección de Zonas Turísticas, dependiendo del distrito en el que lo crees.

El minimapa de la ciudad de Tokio de tu zona de puntuación te muestra cuántos puntos puedes ganar en función del distrito.

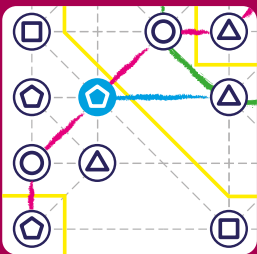


• Cuando crees una Estación con combinación identifica inmediatamente en qué distrito se encuentra.

➔ Si está en uno de los 5 distritos del centro de la ciudad, no suma puntos a tu colección de Zonas Turísticas. ¡El centro de Tokio ya es muy conocido!

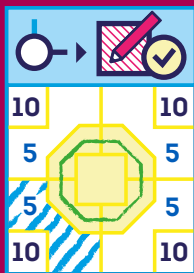
➔ Si está en uno de los 8 distritos de la periferia, te dará puntos para tu colección de Zonas Turísticas. En tu minimapa colorea inmediatamente el distrito en el que has creado esta Estación con combinación. Esto aumentará tu colección de Zonas Turísticas y te hará ganar puntos al final de la partida.

Ejemplo: al empezar la segunda ronda, Usagi inicia la construcción de su Línea de Metro azul. Dibuja su primer tramo desde la Estación de partida con el Pentágono azul hasta la estación con el Triángulo situada a su derecha. Como Usagi ya había pasado por esta estación durante la ronda anterior con su Línea de Metro rosada, crea inmediatamente una Estación con combinación en la estación con el Pentágono.





Como esta Estación con combinación está en uno de los 8 distritos de la periferia, le otorgará puntos para su colección de Zonas Turísticas. Usagi colorea inmediatamente este distrito en su minimapa. Cabe señalar aquí que la Estación con combinación formada entre la línea azul y la línea circular verde en la Estación con el Triángulo no cuenta para su colección de Zonas Turísticas porque esta estación está en uno de los 5 distritos centrales.



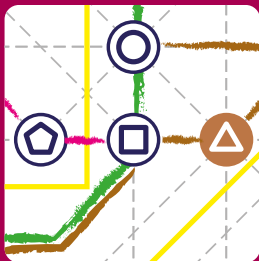
Ten en cuenta que en cuanto hayas coloreado un distrito en tu minimapa cualquier nueva Estación con combinación que crees posteriormente en el mismo distrito no te dará puntos adicionales para tu colección de Zonas Turísticas.



Estaciones con combinación que conectan 3 o más líneas de Metro

Durante las 4 rondas del juego podrás crear Estaciones con combinaciones que conecten 3, 4 o incluso 5 Líneas de Metro, gracias a la Línea circular verde ya creada. Todas estas conexiones te darán puntos extras al final de la partida, dependiendo del número de Líneas de Metro conectadas a ellas. Ver **Estaciones con combinación** (ver página 5).

Ejemplo: durante una ronda, Usagi conecta su Línea de Metro rosada desde la estación con el Pentágono hasta la estación con el Cuadrado, que ya había conectado durante una ronda anterior con su Línea de Metro café. Como esta estación también está conectada a la Línea circular verde, Usagi ha creado una Estación con combinación de 3 Líneas de Metro, lo que le dará 5 puntos al final de la partida. En las siguientes rondas puede intentar conectar más Líneas de Metro a esta estación para conseguir más puntos.

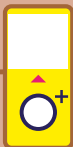


PUNTOS POR TU LÍNEA DE METRO

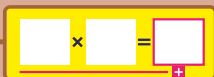


Primero, cuenta la cantidad de distritos distintos por las que pasa tu Línea de Metro. Anota el número en su casilla correspondiente.

Recordatorio: la ciudad de Tokio se divide en 13 distritos: 9 principales y 4 secundarios.

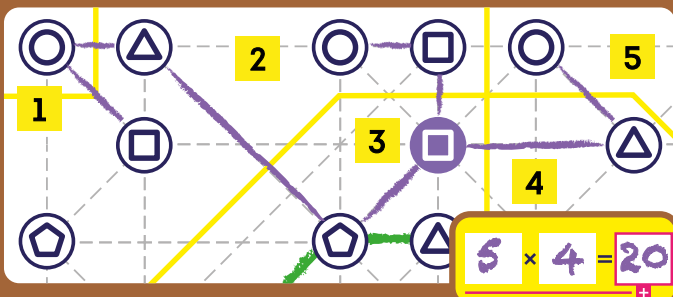


Encuentra el distrito en el cual tu Línea de Metro tiene más estaciones. Anota el número de estaciones por las que se detiene en su casilla correspondiente.



Para calcular el total de puntos obtenidos por tu Línea de Metro, multiplica el número de distritos por el que pasaste con tu Línea de Metro, por el número más grande de estaciones por las que paraste en un mismo distrito.

Ejemplo: Goku pasó por 5 diferentes distritos con su Línea de Metro morada. En esta Línea, el distrito que más se detuvo tiene 4 estaciones. Goku obtiene un total de 20 puntos (5 x 4) por su Línea morada.



MÓDULOS AVANZADOS

Para nuevos desafíos, puedes jugar **Next Station: Tokyo** con estos módulos avanzados. Puedes jugar con las cartas de Objetivo Común o las cartas de Estación Especial, o incluso puedes añadir ambos módulos al mismo tiempo.

Objetivos Comunes (5 cartas)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Prepara la partida tal cual como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 5 cartas de Objetivos Comunes boca abajo y roba 2 de ellas al azar. Coloca estas 2 cartas bocarriba junto a la pila de cartas de Estación. Las cartas que no se usan se devuelven a la caja.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los 2 Objetivos Comunes permanecen visibles durante toda la partida. Estos son dos objetivos independientes que cada participante puede intentar cumplir durante las 4 rondas, y consideran toda tu Red de Metro. Cada objetivo cumplido otorga 10 puntos adicionales al final de la partida.

Descripción de las cartas de Objetivos Comunes:

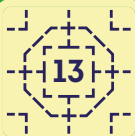


Traza tu Red de Metro de forma que colecciones al menos 4 Zonas Turísticas en la ciudad.

Traza tu Red de Metro de forma que crees al menos 1 Estación por la que pasen al menos 4 Líneas de Metro diferentes.



Traza tu Red de Metro de forma que conectes todas las Estaciones de la línea circular verde.



Traza una Red de Metro que conecte con al menos 1 Estación en cada uno de los 13 distritos de la ciudad.

Traza una Red de Metro que conecte con las 8 estaciones del distrito central de la ciudad.



PUNTUACIÓN FINAL

- Durante la suma de puntos al final de la partida, por cada Objetivo Común que hayas cumplido, marca con un ticket un recuadro de "+10" en la zona correspondiente.
- Suma 10 puntos por cada objetivo cumplido a tu puntuación final.



Estaciones Especiales (4 x Cartas azules de símbolo y 4 x Cartas naranjas de efecto)

PREPARACIÓN

- Prepara la partida tal cual como se explica en las reglas originales.
- Baraja las 4 cartas de símbolo (azul) bocabajo, y colócalas en una pila junto a las cartas de estación.
- Baraja las 4 cartas de efecto (naranja) bocabajo, y colócalas en una pila a la derecha de las cartas de símbolo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

- Al principio de cada ronda quien controle la ronda revela la primera carta de símbolo y la primera carta de efecto de sus respectivas pilas.
- Estas dos cartas están vinculadas entre sí para la ronda actual: cada vez que quien controle la ronda muestre una carta de estación con el mismo símbolo que el indicado por la carta azul cada participante puede utilizar, si lo desea, el efecto especial indicado por la carta naranja para dibujar su tramo durante esta ronda.



Ejemplo: al principio de una ronda la carta de símbolo revelada es el Círculo y la carta de efecto revelada es el símbolo de Bifurcación. Durante esa ronda, siempre que quien controle la ronda revele una carta de estación con el símbolo del círculo, cada participante puede, si quiere, dibujar su sección de ese turno como una Bifurcación, indicado por la carta de efecto naranja.



- Todos los efectos son opcionales: cada participante es libre de utilizarlos o no cuando quien controle la ronda revele la carta de estación correspondiente.
- Además, el efecto de una carta naranja no se aplica cuando quien controle la ronda revela una carta comodín.

Descripción de cada carta naranja de efecto:

Bifurcación: siempre que quien controle la ronda revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, cada participante puede tratar esta carta de estación como si estuviera acompañada del símbolo de Bifurcación.



Comodín y vía de doble carril: siempre que quien controle revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, todas las personas podrán tratar esta carta de estación como si fuera una carta de comodín y vía de doble carril.

Extensión: siempre que quien controle la ronda revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, cada participante debe dibujar primero su tramo de Metro como



lo haría normalmente. A continuación, cada participante puede dibujar un segundo tramo, justo a continuación del primero. Este segundo tramo debe dibujarse de forma que conecte directamente con otra estación accesible, sea cual sea su símbolo, siguiendo una línea recta en la misma dirección

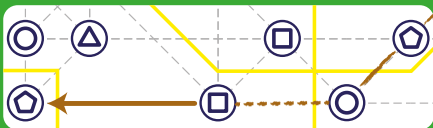


que el primer tramo dibujado y respetando siempre las **reglas de construcción**.

Ejemplo: al principio de una ronda, el símbolo del Cuadrado está vinculado al efecto de extensión. Quien controla la ronda revela una carta de estación con el símbolo del Cuadrado. Nami dibuja un tramo para conectar la estación con el Círculo con la estación con el Cuadrado que está a su izquierda: este primer tramo se representa con una línea de puntos. Después decide utilizar el efecto

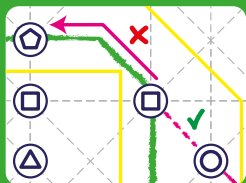
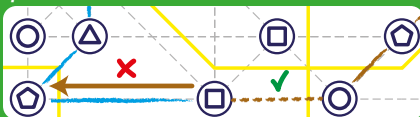


de la carta de extensión. Nami dibuja un segundo tramo siguiendo una línea recta desde la primera para llegar a la siguiente estación accesible en esta dirección, que aquí es una estación con un Pentágono: este segundo tramo está representado por una flecha.



- Si no has dibujado ningún tramo durante esta ronda no puedes aplicar el efecto de extensión.
- Si no puedes llegar a ninguna otra estación siguiendo una línea recta desde tu primer tramo no podrás utilizar este efecto.
- **Ten en cuenta** que cuando te beneficias del efecto de extensión no puedes utilizarlo para crear una vía de doble carril.

Los dos ejemplos siguientes muestran que es posible dibujar un primer tramo hasta una estación con un Cuadrado, que se representa con una línea de puntos, pero el efecto de extensión, que se representa con una flecha, no se puede aplicar aquí, ya que está prohibido crear una vía de doble carril.





Estación doble: siempre que quien controla la ronda revele una carta de estación con el mismo símbolo que la carta azul, cada participante debe dibujar primero su tramo de Metro como lo haría normalmente. A continuación, cada participante puede rodear la estación a la que acaba de conectarse con una línea de puntos: esto indica que contará como 2 estaciones en vez de 1 al final de la ronda, cuando se anoten los puntos de esta Línea de Metro.

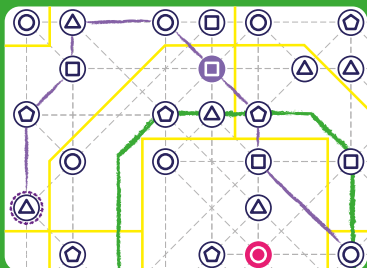


Ejemplo: al principio de una ronda el símbolo de Triángulo está vinculado al efecto de estación doble.



Quien controla la ronda revela una carta de estación con el símbolo de Triángulo. Usagi dibuja un tramo para conectar la estación con el Pentágono con la estación con el Triángulo que está debajo.

Decide utilizar el efecto de estación doble: Usagi rodea esta estación con el Triángulo, que contará como 2 en vez de 1 al sumar los puntos de su línea.



Al final de esta ronda el efecto de estación doble permite a Usagi tener un total de 6 estaciones conectadas a esta línea, en vez de 5, en el distrito en cuestión. Por esta razón, ella consigue un total de 30 puntos por su línea morada ($30 = 5 \times 6$).

➡ **Ten en cuenta,** que la bonificación de estación doble sólo es válida para la línea que estás construyendo durante esta ronda. No volverá a contar para ninguna línea futura que pase por esta estación en próximas rondas.



FINAL DE LA RONDA

Al final de cada ronda, descarta la carta azul y la carta naranja que se hayan revelado. A continuación, revela nuevas cartas para la siguiente ronda, tal y como se ha descrito anteriormente: de esta forma utilizarás las 4 cartas de símbolo y las 4 cartas de efecto durante la partida.

COMPATIBILIDAD con el juego *Next Station London*

Es posible combinar los módulos avanzados de *Next Station London* y *Next Station Tokyo* de esta manera:

- Puedes jugar a *Next Station Tokyo* utilizando las cartas de Poder de Lápiz del juego *Next Station London*. Para ello, aplica las reglas de los Poderes de Lápices tal y como se describen en las reglas de *Next Station London*.
- También puedes jugar a *Next Station London* utilizando las cartas de estación especial del juego *Next Station Tokyo*. Estas cartas también son compatibles con el mapa de la ciudad de Londres: aplica las reglas de las cartas de estación especial tal y como se describen en las reglas de *Next Station Tokyo*.
- En cualquier caso, te recomendamos que no utilices los módulos de Estaciones Especiales y Poderes de Lápices al mismo tiempo.
- Ten en cuenta que no puedes intercambiar las cartas de Objetivos Comunes entre los dos juegos, ya que cada objetivo es específico del mapa de la ciudad correspondiente.



MODO SOLITARIO



Puedes jugar *Next Station Tokyo* de manera solitaria con esta modalidad.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

● Coloca los 4 lápices de colores en cualquier orden en frente tuyo.

➡ Si lo deseas, puedes usar el módulo de **Objetivos Comunes** o el de **Estación Especial** o incluso ambos juntos. Prepara la partida según como se explicó anteriormente para cada módulo que añadas.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Todas las reglas del juego base se mantienen.

El orden en que fueron colocados los lápices frente a ti será el orden en que tendrás que trazar cada Línea de Metro.

Tu objetivo es optimizar tu Red de Metro para ganar la mayor cantidad de puntos posibles y que el emperador te felicite.

PUNTUACIÓN FINAL

Cuando juegues con uno o ambos módulos avanzados, resta 10 punto a tu puntuación final por cada módulo avanzado que hayas usado. Haz esto antes de evaluar tu rendimiento con la tabla de la página siguiente.



<https://www.fractaljuegos.com/items/next-station-tokio>



¡ÚLTIMA PARADA! ¡Que todo el mundo se baje del Metro! Prepárate y no te quedes durmiendo entre estaciones otra vez.



¿Tomaste el túnel equivocado en el camino? Prueba suerte de nuevo y usa el carril correcto esta vez.



¡Eso es! ¡Tu proyecto está tomando fuerza! Sigue así y pronto encabezarás el equipo de construcción.



¡Wow! Se ve que lideras la supervisión. Es genial ver a tantos pasajeros satisfechos. Estás muy cerca de lograrlo.



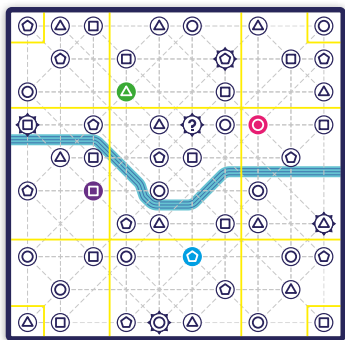
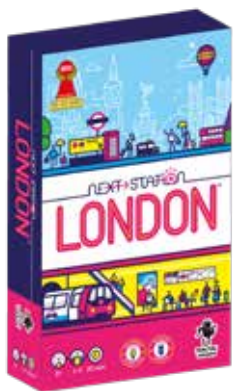
¡Nada te detiene!
El Emperador definitivamente te contratará para expandir las redes del Metro. ¡Buen trabajo!



Conoces las Líneas del Metro como la palma de tu mano. No hay nadie con más experticia que tú para liderar el equipo. ¡FELICITACIONES!

next → station

LONDON™





© 2023 Blue Orange Edition. Next Station Tokyo y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu

Editado en español por Fractal Juegos.
Villarrica 565, Providencia, Santiago, Chile
www.fractaljuegos.cl