






Spielmaterial




Passagierfigur




4 Zielmarker



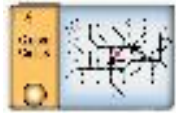
Spielplan




Regeln




33 Normale Zielkarten




22 Express Zeilkarten




Anfangsspielermarker



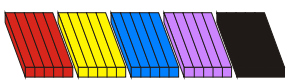
21 Verzweigungsmarker




10 Wertungsmarker



8 VerbundMarker



Streckenabschnitte - je 20 rot, gelb, blau, lila und schwarz
- je 15 rosa, orange, grün, braun, weiß und grau.



Vor dem ersten Spiel: Die Sticker müssen sorgfältig auf den Anfangsspielermarker, alle Wertungsmarker, Verbundmarker und Verzweigungsmarker aufgeklebt werden. Dabei sind der Anfangsspielermarker und die Wertungsmarker dicke Holz-scheiben, und die Verbundmarker und Verzweigungsmarker dünne Holz-scheiben.

Übersicht und Spielziel

In dem Spiel *On the Underground* geht es darum, die erfolgreichsten U-Bahn-Linien zu bauen und dadurch die meisten Punkte zu erzielen. Punkte gibt es für die Verbindungen der eigenen Linien zu verschiedenen Zielen auf dem Spielplan und für das Passagieraufkommen auf den eigenen Linien.

Der Spieler, der die beste Balance zwischen diesen Anforderungen erzielt hat, wenn der Stapel der Zielstationen aufgebraucht ist, ist Spielsieger.

Spiel Aufbau

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet, die Passagierfigur wird auf ihre Startstation (Euston) gestellt und die acht Verbundmarker werden in zufälliger Verteilung auf die Verbundstationen gesetzt (Aldgate, Baker Street, Charing Cross, Elephant & Castle, Hammersmith, King's Cross St. Pancras, Notting Hill Gate and Victoria).

Die Karten mit den Zielstationen (ab jetzt Zielkarten genannt) werden gemischt und vier Stück davon offen neben den Spielplan gelegt, so daß alle Spieler sie gut sehen können. Die vier Zielmarker werden auf die entsprechenden Stationen gelegt dies sind die Zielstationen. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben die vier offenen Zielkarten gelegt, daneben sollte noch Platz für den Ablagestapel bleiben, der sich im Laufe des Spiels bildet.

Jeder Spieler nimmt nun einen Wertungsmarker. Im 2-Personen-Spiel muß jeder Wertungsmarker vier Farben haben, die vier Linien entsprechen, im 3-Personen-Spiel müssen die Marker die Farben von drei entsprechenden Linien haben und im 4- oder 5-Personenspiel müssen alle Marker die Farben von zwei Linien aufweisen. Jeder Spieler nimmt anschließend alle farbigen Streckenabschnitte der Farben, die auf seinem Wertungsmarker angezeigt sind und legt diese vor sich auf den Tisch.

Die Spieler wählen einen Anfangsspieler mit jeder möglicher Methode, die sie bevorzugen. Dieser Spieler nimmt den Anfangsspielermarker und setzt seine Wertungsmarker auf null. Im Uhrzeigersinn, setzen die anderen Spieler ihre Wertungsmarker auf Positionen eine, zwei, drei und vier beziehungsweise.

Spiel Ablauf

Der Startspieler beginnt, dann geht die Spielerreihenfolge bis zum Spielende immer weiter reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, kann zunächst Strecken bauen und muß anschließend den Passagier bewegen.

Streckenbau

Der aktive Spieler kann in seinem Spielzug bis zu vier Streckenabschnitte legen. Diese einzelnen Strecken können von einer seiner Farben (=Linien) sein oder von verschiedenen. Ein Streckenabschnitt wird immer auf das Streckenfeld zwischen zwei Stationen gelegt. Die Anzahl nebeneinander liegender Streckenfelder gibt jeweils an, wie viele verschiedene Linien die beiden Stationen verbinden können. Eine Linie kann nicht mehr als ein Streckenfeld zwischen zwei Stationen beanspruchen. Folgende weitere Vorschriften gelten für den Streckenbau:

- o Eine Linie kann begonnen werden, indem ein Streckenabschnitt auf ein beliebiges freies Streckenfeld des Spielplans gelegt wird.
- o Einmal begonnen, können alle weiteren Streckenabschnitte einer Linie nur an deren Enden angebaut werden, um die Linie auszubauen. Schleifen haben keine Enden und deshalb können daran keine weiteren Streckenabschnitte auf diese Weise angebaut werden.

Passagierfigur Passagier Startstation Verbundstation

4 Zielmarker

2 Spieler 4/5 Spieler

3 Spieler

Anfangsspielermarker

Streckenabschnitt Streckenfeld

Die blaue Strecke kann nur über eins der grün markierten Streckenfelder erweitert werden.

Um eine Linie an anderer Stelle als an deren Enden zu erweitern, muß der Spieler zwei Verzweigungsmarker bezahlen, d. h. zurück in den Vorrat legen. Ein so angebauter Streckenabschnitt muß aber auf jeden Fall mit der Linie verbunden sein und zählt ganz normal als einer von vier möglichen zu bauenden Streckenabschnitten pro Spielzug.

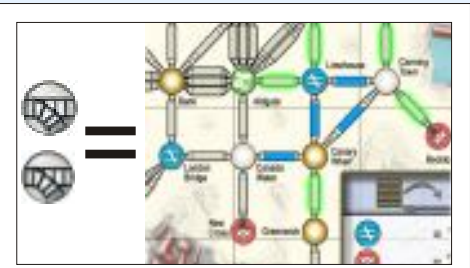
Ein Spieler erhält einen Verzweigungsmarker, wenn er eine Endstation anschließt und/oder für jeden einzelnen Verzicht auf einen Streckenbau in seinem Spielzug. Das bedeutet, daß ein Spieler in seinem Spielzug maximal vier Verzweigungsmarker erhalten kann, indem er nämlich keinen einzigen der vier möglichen Streckenabschnitte baut. Verzweigungsmarker können noch in demselben Spielzug benutzt werden, in dem sie erworben wurden. Der Vorrat an Verzweigungsmarkern ist nicht begrenzt wenn die im Spiel enthaltene Menge nicht ausreicht, können irgendwelche anderen Dinge als Ersatz genommen werden, Münzen z. B.

Für den Bau von Streckenabschnitten gibt es folgendermaßen Punkte:


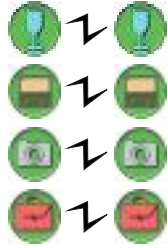

- o Ein Punkt für den Anschluß einer Station mit Eisenbahnbahnhof.
- o Zwei Punkte und ein Verzweigungsmarker für den Anschluß einer Endstation.
- o Drei Punkte für die Verbindung zweier Verbundmarker mit gleichem Symbol durch eine Linie.
- o Ein Punkt für jede Station innerhalb einer Schleife, aber nicht zur Schleife gehörend.

Der aktive Spieler vermerkt seine erhaltenen Punkte sofort nach dem Streckenbau, indem er seinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste entsprechend weiterschiebt.

Ein Spieler kann von Stationen mehrfach Punkte bekommen, indem er sie mit verschiedenen eigenen Linien anschließt. Mehrfacher Anschluß von Stationen mit derselben Linie bringt aber nicht mehrfach Punkte! Ebenso werden von einer Schleife umschlossene Stationen nur einmalig gewertet, auch wenn die Schleife später vergrößert oder geteilt wird.



Durch Zahlung von zwei Verzweigungsmarkern kann die blaue Linie über die grün markierten Streckenfelder erweitert werden.

	
Station mit Eisenbahn-Bahnhof	Vier verschiedene Typen Verbindungs-marker
	
Endstation	

Achtung: Es ist möglich, daß Linien so blockiert werden, daß sie nicht mehr weiter ausgebaut werden können, auch nicht durch Zahlung von Verzweigungsmarkern. Der Autor empfiehlt den Spielern, darauf besonders zu achten, wenn sie eine oder mehrere Linien außerhalb der Spielplanmitte beginnen.

Achtung: Die Spieler erhalten die Punkte für den Anschluß von Stationen mit einer ihrer Linien auf jeden Fall, auch wenn dies nicht der erste Anschluß dort ist. Insbesondere bleiben die Verbundmarker liegen wo sie sind, auch wenn sie bereits gewertet wurden.



Rot erweitert seine Linie nach Ealing Broadway. Damit schließt er eine Endstation an, wofür er zwei Punkte und einen Verzweigungsmarker erhält. Dann verzichtet er auf eine Strecke und bekommt einen zweiten Verzweigungsmarker. Er zahlt die beiden Verzweigungsmarker, um nach Paddington abzuzweigen und führt die Linie nach Marylebone fort. Das gibt zwei Punkte für den Anschluß an zwei Eisenbahn-Bahnhöfe.

Grün erweitert seine Linie zunächst nach Victoria, das gibt drei Punkte für die Verbindung von Verbundstationen mit dem Koffersymbol. Dann baut er die Linie quer nach Charing Cross hinüber aus und erhält vier Punkte für die grün markierten Stationen innerhalb der Schleife. Holborn war schon vorher umschlossen und wird nicht erneut gewertet.

Bewegen des Passagiers

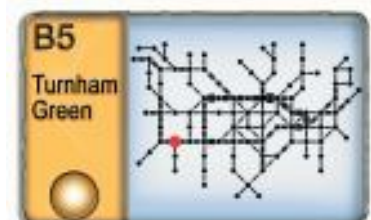
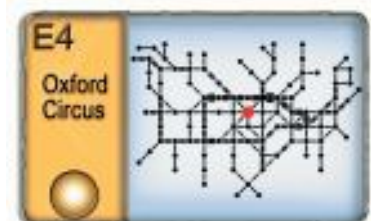
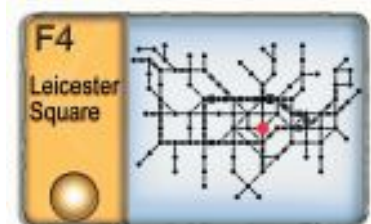
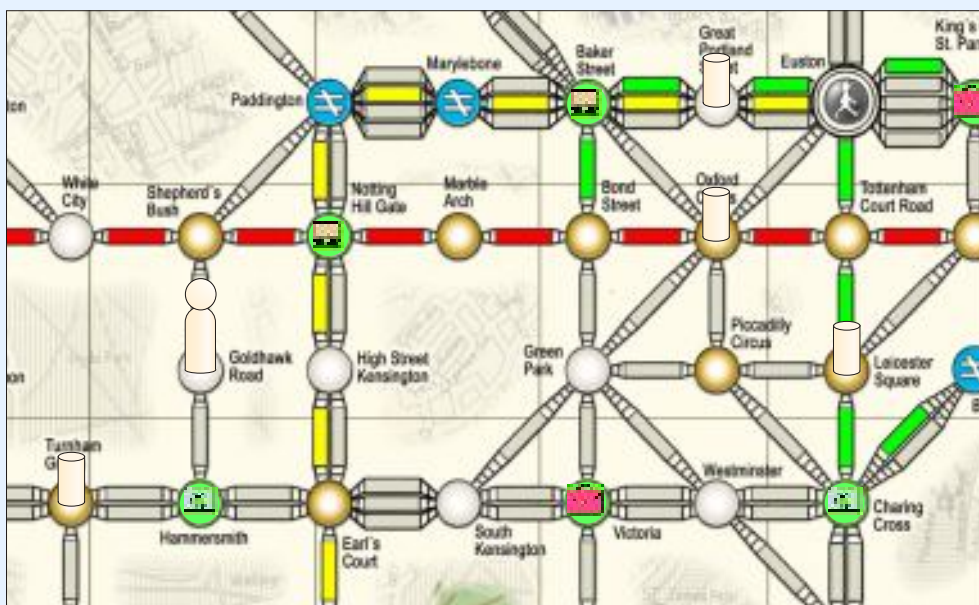
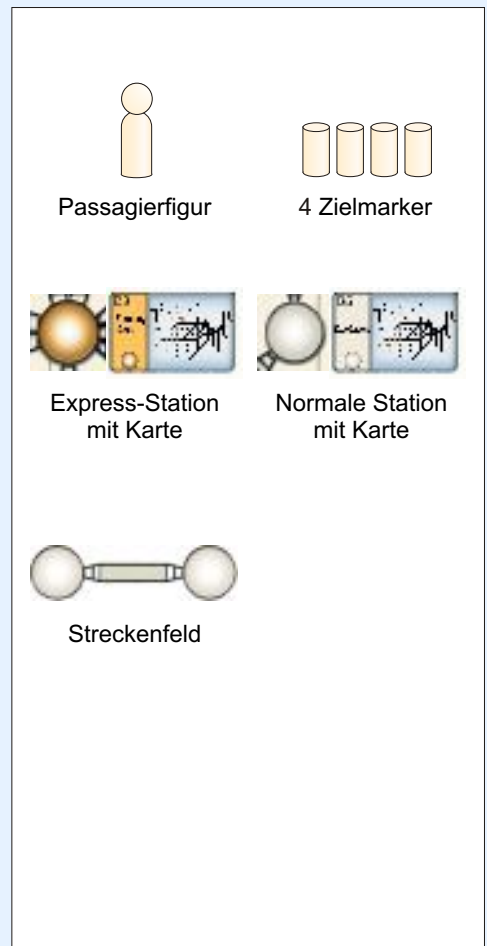
Nachdem der Spieler seine Streckenabschnitte gebaut (oder darauf verzichtet) und dafür Punkte und/oder Verzweigungsmarker erhalten hat, muß er den Passagier bewegen.

Es gibt vier Zielstationen, kenntlich durch die Zielkarten und Zielmarker. Der Passagier reist zunächst zu einer der Express-Zielstationen, falls es solche gibt. Anschließend reist er zu einer der normalen Stationen, falls es welche gibt.

Hinweis: Express-Stationen sind goldfarben, normale Stationen weiß. Der Passagier bewegt sich nur zu diesen beiden Stationstypen, alle anderen Stationen dienen anderen Zwecken.

Bei seiner Reise fährt der Spieler mit den U-Bahn-Linien, welche die Spieler gebaut haben oder läuft zu Fuß entlang möglicher, aber noch nicht gebauter Strecken. Der Passagier wählt seine Route auf folgende Weise:

- o Er nimmt die Route mit dem geringsten Fußweg.
- o Falls es mehrere Routen mit gleichermaßen geringstem Fußweg gibt, wählt er die Route mit den wenigsten (bzw. gar keinen) U-Bahn Linien, so daß er möglichst selten umsteigen muß. Die Länge seiner Route interessiert den Passagier nicht und spielt keinerlei Rolle.
- o Falls unter Berücksichtigung dieser Vorgaben mehrere Routen zur Auswahl stehen, entscheidet der aktive Spieler, welche der Passagier tatsächlich nimmt.



Der Passagier ist in Goldhawk Road, die vier Zielstationen sind Great Portland Street, Leicester Square, Oxford Circus und Turnham Green. Der Passagier reist zuerst zu einer Express-Zielstation. Die besten Routen von Goldhawk Road aus zu den Express-Zielstationen sind:

Leicester Square - Ein Fußweg (nach Shepherd's Bush) und zwei U-Bahn-Linien (rot und grün).

Oxford Circus - Ein Fußweg (nach Shepherd's Bush) und eine U-Bahn-Linie (rot).

Turnham Green - Zwei Fußwege (nach Hammersmith und von dort nach Turnham Green).

Die beste Route ist also die nach Oxford Circus, also reist er dorthin. Nun will er noch zu einer normalen Station reisen. Die besten Routen zu normalen Zielstationen vom Oxford Circus aus sind:

Great Portland Street - zwei U-Bahn-Linien, (rot und grün) oder (rot und gelb).

Der aktive Spieler entscheidet, welche dieser beiden Routen der Passagier nimmt.

Für jede Linie, die der Passagier auf seiner Reise benutzt, erhält deren Besitzer einen Punkt, unabhängig von deren Länge.



Falls der Passagier nach Oxford Circus reist und dabei erst den Fußweg nach Shepherd's Bush nimmt und die rote U-Bahn-Linie, erhält der Besitzer der roten Linie dafür einen Punkt.

Wenn der Passagier eine Zielstation erreicht hat, wird der Zielmarker vom Spielplan genommen und durch die Passagierfigur ersetzt. Die entsprechende Zielkarte wird auf den Ablagestapel geworfen. Dann begibt sich der Passagier zur nächsten Station, falls zutreffend.

Nach Bewegungsende werden die offen ausliegenden Zielkarten vom Nachziehstapel wieder auf vier ergänzt und die zuvor entfernten Zielmarker werden auf die entsprechenden Stationen gesetzt.

Spielende

Falls nach der Ergänzung der offen ausliegenden Zielkarten der Nachziehstapel aufgebraucht ist, entfernt der aktive Spieler sofort den Passagier vom Spielplan. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, aber die Spieler bauen jetzt nur noch Streckenabschnitte. Letzter Spieler ist der Spieler rechts vom Startspieler. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger.

Hinweis: Falls der Startspieler als nächster an der Reihe wäre, nachdem der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel sofort.

Credits und Anmerkungen

Autor: Sebastian Bleasdale

Grafik: Matthias Catrein

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Das Unterirdische Diagramm, sichern Sie den Transport für London und mit ihrer freundlichen Erlaubnis angepaßt Urheberrecht

Produktion: JKLM games in Verbindung mit Rio Grande Games

Der Autor möchte sich bei allen Testspielern für ihre Ermutigungen, Kommentare und zahlreichen Anregungen bedanken. Besonderer Dank geht an Jim Bleasdale, Ian Jackson, Matthew Reid, Colin und Jennie Towers, Markus Welbourne und Matthew Woodcraft.