

TOKYO



HIGHWAY

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:

Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.de

Spielkonzept: Naotaka Shimamoto
Autoren: Naotaka Shimamoto / Yoshiaki Tomioka
Künstlerische Leitung: Yoshiaki Tomioka
Entwicklung: itten

Deutsche Übersetzung und Redaktion: Christian Kox / Sebastian Wenzlaff

www.itten-games.com



dauer ⌚ 30 Min.

alter 8↑

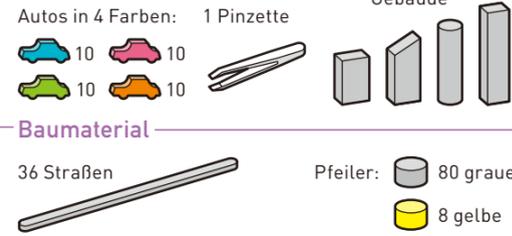
spieler 2👤 - 4👤



itten

TOKYO HIGHWAY

1 Spielmaterial

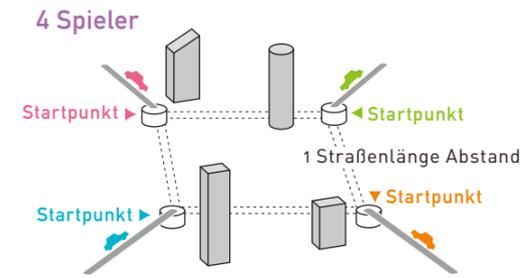
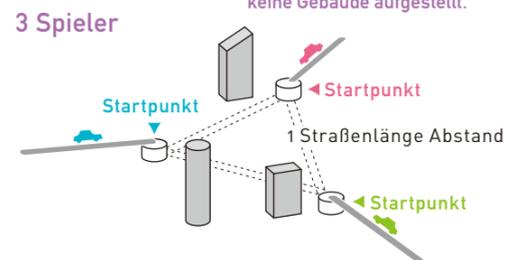


2 Spielaufbau

Jeder Spieler wählt eine Autofarbe und erhält das in der Tabelle angegebene Material entsprechend der Spieleranzahl.

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
	10	8	7
	30	25	20
	3	2	2
	15	12	9

Jeder Spieler stellt einen Startpfeiler mit einer Straße und einem seiner Autos darauf in die Tischmitte (siehe Abbildung). Das sind die Auffahrten zu euren Highways und der Startpunkt für euer wachsendes Straßennetz. Die Autos markieren, wem welcher Highway gehört.



Bestimmt einen Startspieler. In umgekehrter Spielreihenfolge (der letzte Spieler beginnt) wählt jeder ein Gebäude und stellt es irgendwo auf den Tisch. Gebäude sind Hindernisse für eure Highways und dürfen während dem Spiel nicht bewegt oder von Straßen berührt werden.

3 Ziel des Spiels

Jeder baut seinen Highway aus Pfeilern und Straßen. Platziert eure Autos auf eurem Highway, indem ihr eine Straße baut, die eine Straße eines Mitspielers kreuzt. Wer clever baut und zuerst alle seine Autos platziert, gewinnt.

4 Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du am Zug bist, führst du diese drei Schritte aus. (Grundsätzlich dürft ihr als Hilfe die Pinzette benutzen.)

1 Einen Pfeiler bauen

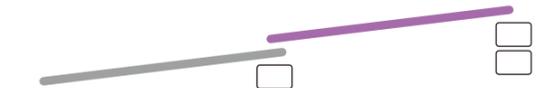
Du kannst einen Pfeiler bauen, um eine deiner Straßen dorthin zu verlängern. Der neue Pfeiler muss im Umkreis von einer Straßenlänge zum Ausgangspunkt (Pfeiler aus deinem vorigen Spielzug oder Gabelung) liegen und seine Höhe muss genau 1 über oder unter der des Ausgangspunktes betragen. (Staple ggf. mehrere Pfeiler aufeinander.)

Er darf weder gleich hoch noch 2 Ebenen über oder unter dem Ausgangspunkt liegen (außer bei einer Gabelung, siehe [7. Eine Gabelung bauen]).

2 Eine Straße bauen

Du kannst eine Straße zwischen dem Ausgangspunkt (oder einer deiner Gabelungen, siehe [7] Eine Gabelung bauen) und dem soeben errichteten Pfeiler bauen (siehe [5. Straßen richtig legen]).

Du darfst in diesem Schritt die Position deines neuen Pfeilers noch verändern.



3 Ein Auto platzieren

Siehe [6. Autos richtig platzieren].



Dann ist der nächste Spieler am Zug und führt die Schritte 1 bis 3 aus. Sobald der nächste Spieler einen Pfeiler baut, darf der vorige Spieler nichts mehr bewegen.

5 Straßen richtig legen

Die Position einer Straße hat großen Einfluss auf das Spiel. Achtet beim Bau von Straßen genau auf die folgenden Lege-regeln.

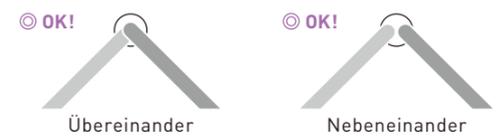
1 Position einer Straße auf zwei Pfeilern

Ihre Enden müssen exakt auf beiden Pfeilern liegen.



2 Straßen auf einem Pfeiler verbinden

Sei vorsichtig, wenn du Straßen auf einem Pfeiler verbindest.



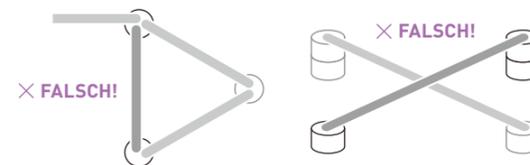
3 Nicht über einen Pfeiler hinweg

Straßen dürfen nicht über andere Pfeiler hinweg gebaut werden.



4 Nicht erlaubtes Legen

Es darf nicht im Kreis gebaut werden. Andere Straßen oder Pfeiler dürfen nicht berührt werden.

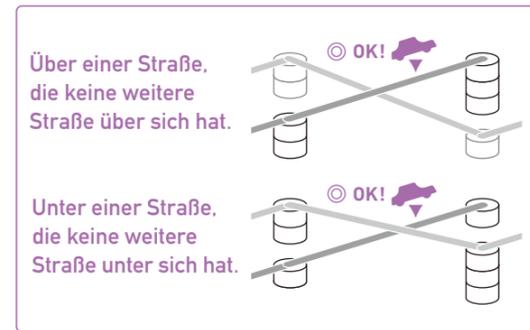


Seid clever und kreativ, um den eindrucksvollsten Highway zu bauen!

6 Autos richtig platzieren

Du darfst eines deiner Autos auf deinem Highway platzieren, wenn deine zuletzt gebaute Straße die eines Mitspielers kreuzt.

Dafür gibt es 2 verschiedene Möglichkeiten:



Für jede Straße eines Mitspielers, die deine neue Straße wie oben gezeigt kreuzt, darfst du eines deiner Autos auf ihr platzieren. Ein Auto darf überall auf der neuen Straße platziert werden. Du musst deine Straße nicht so bauen, dass du ein Auto darauf platzieren darfst.

[Wichtig]

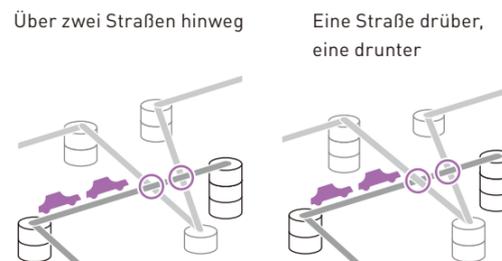
Für eigene gekreuzte Straßen dürfen keine Autos platziert werden.

Autos dürfen niemals auf Straßen aus vorigen Zügen platziert werden.

[Beispiel 1]

Baue effizient, um einen Vorteil zu erhalten!

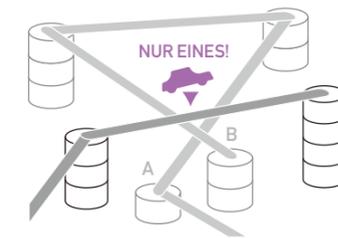
Kreuzt deine Straße mehrere Straßen, für welche die oben genannten Voraussetzungen erfüllt sind, darfst du gleich mehrere Autos platzieren.



[Beispiel 2]

Prüfe immer, ob die Voraussetzungen zutreffen!

Deine Straße kreuzt zwei Straßen eines Mitspielers. Zwischen deiner Straße und [A] liegt aber noch [B]. Du darfst also nur für [B] ein Auto platzieren, da sich über [B] keine weitere Straße befindet.



7 Eine Gabelung bauen

Gelbe Pfeiler sind Gabelungen. Wenn du in Schritt 1 einen Pfeiler baust, darfst du stattdessen eine Gabelung bauen, von der du später abzweigen kannst.

1 Wähle eine beliebige Höhe für die Gabelung

Die Höhe einer Gabelung muss nicht um 1 über oder unter der des Ausgangspunktes sein: jede Höhe (auch gleich hoch ist) ist erlaubt, außer dass die Gabelung (gelb) nie alleine stehen darf. Du musst also mindestens einen grauen Pfeiler darunter stapeln.

Wenn du in der nächsten Runde einen Pfeiler baust, darf er wie üblich nur 1 höher oder niedriger sein (außer es ist erneut eine Gabelung).

Sei beim Bau der Straße besonders vorsichtig, wenn der Höhenunterschied sehr groß ist!



2 Von einer Gabelung abzweigen

Von deinen Gabelungen kannst du in einem beliebigen späteren Spielzug abzweigen. Du kannst sie also in Schritt 2 als Ausgangspunkt wählen, statt vorher einen neuen Pfeiler zu bauen. An jeder Gabelung darf sich jedoch nur eine Abzweigung befinden (= 3 Straßen auf der Gabelung).



8 Ausfahrt bauen

Du baust eine Ausfahrt, indem du eine Straße baust, die von Höhe 1 zurück auf den Tisch führt. Schaffst du das, darfst du ein Auto auf diese Straße als Belohnung platzieren. (Zusätzlich zu den Autos, die du platzieren darfst, falls die Ausfahrt Straßen von Mitspielern kreuzt). An einer Ausfahrt darfst du im nächsten Spielzug keine neue Auffahrt bauen. Plane dies also zum Spielende ein oder wenn du noch freie Gabelungen hast.

9 Strafen

Wenn du Teile (Autos, Pfeiler, Straßen) eines anderen Spielers umwirfst, musst du ihm so viele Pfeiler (grau oder gelb) zahlen, wie du Teile von ihm umgeworfen hast. Danach musst du alles so gut wie möglich wiederherrichten. Es gibt keine Strafe, wenn du eigenes Spielmaterial umwirfst.

10 Spielende

1 Ein Spieler platziert sein letztes Auto

Der Spieler, der als Erster sein letztes Auto platziert, gewinnt. Der Rest kann weiterspielen, um alle Plätze zu ermitteln.

2 Ein Spieler hat kein Baumaterial mehr

Geht einem Spieler irgendein Baumaterial aus, muss jeder andere Spieler noch einen Spielzug machen. Schaffen es alle anderen Spieler ohne Strafe einen Spielzug zu machen, hat der Spieler ohne Baumaterial verloren. Der Rest spielt weiter.

Hat nur noch ein Spieler Baumaterial übrig, gewinnt er die Partie und der Rest hat verloren.

Geschichte der Highways in Tokyo

Im Jahr 1962 eröffnete der Shuto Expressway in Tokyo mit einer Länge von 4,5 km und dem Ziel, das Verkehrsaufkommen in Tokyo zu reduzieren.

Aufgrund der nahenden Olympischen Sommerspiele 1964 wurde der Ausbau möglichst günstig und schnell vorangetrieben. Dadurch wurde die Straßenführung auf dem Highway ungewöhnlich kompliziert. Durch die Fertigstellung von Rundstrecken und Anschlussstellen mussten viele übereinanderführende Straßen gebaut werden, die das Verkehrsnetz noch komplexer machten. Heute umfasst der Shuto Expressway eine 310 km lange Strecke, die ihresgleichen sucht.

Tokyo Highway ist dieser Geschichte nachempfunden. Die vertrackte, dreidimensionale Struktur, die sich während einer Partie bildet, wird jeden Spieler faszinieren. Genießt die Spannung und das Erfolgserlebnis, wenn ihr den Atem anhaltet, die Teile stapelt und euren eigenen Highway baut!