



Keine Lust, Regeln zu lesen? Schau dir einfach die Anleitung im Video an.

voll verplant

Ein zügiges Flip & Write-Spiel von Hisashi Hayashi für 1–6 Spieler ab 8 Jahren.



8+



1–6



20 min

SPIELMATERIAL

- ✦ 14 Spielkarten
- ✦ 1 Block mit 4 verschiedenen Plänen auf Vorder- und Rückseite
- ✦ 6 Filzstifte

SPIELIDEE

Markiere so viele Stationen wie möglich auf deinem Blatt und erreiche als Erster die Endstationen der verschiedenen U-Bahnlinien. Das Besondere hierbei ist, dass für alle Spieler jede Runde der gleiche Kartenwert gilt. Es entsteht ein spannendes Rennen, wer die Linien am cleversten wählt und auch die punkteträchtigen Umsteigestationen mit einplant. Aber Vorsicht: Jede Linie kann nur begrenzt oft gewählt werden und bereits angekreuzte Stationen stoppen deinen Zug vorzeitig. Schnell bleibt manch einer hier auf der Strecke liegen und hat sich *voll verplant*.

SPIELVORBEREITUNG

Die Blätter des Blocks sind beidseitig bedruckt und haben unterschiedliche Hintergrundfarben. Jede Farbe zeigt einen vereinfachten U-Bahnfahrplan der Städte Amsterdam, Berlin, Paris und Madrid. Vor dem Spiel entscheidet ihr gemeinsam, auf welchem Plan ihr spielen wollt. Für euer erstes Spiel empfehlen wir **AMSTERDAM** oder **BERLIN** zu wählen. Gebt jedem Spieler ein Blatt dieser Farbe und einen Stift.

Wer zuletzt eine U-Bahn gesehen hat, wird für dieses Spiel zum „Zugführer“ ernannt. Der Zugführer mischt die 14 Spielkarten gut durch und legt sie als verdeckten Kartenstapel bereit.

Schaut euch den Plan und die einzelnen U-Bahnlinien im Detail an:

Stadt Symbol

U-Bahnlinien und zugehörige Buchstaben

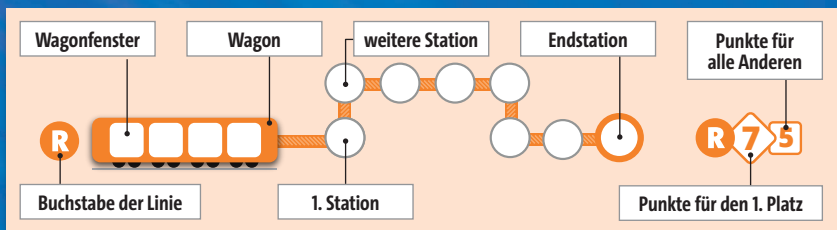
Hinweis: Längere und schwierigere Strecken bringen höhere Siegpunkte!

A	6	3
B	4	2
C	7	3
D	6	4
E	6	4
F	3	2
G	3	2
H	4	2
I	4	2
J	2	1

Siegpunkte

Blattfarbe

Schlusswertung



SPIELABLAUF

Ihr spielt alle gleichzeitig. Jede Runde verläuft nach dem gleichen, folgenden Schema:

1. Der Zugführer deckt **eine Karte für alle** auf.
2. Jeder Spieler wählt eine U-Bahnlinie und trägt den Wert in ein **freies Wagonfenster** ein.
3. Jeder Spieler trägt entsprechend viele Kreuze auf der gewählten Linie ein.
4. Falls jemand eine U-Bahnlinie komplettiert hat, sagt er laut die Linie an.

Das Spiel endet, sobald es keine leeren Wagonfenster mehr gibt. Die Spieler rechnen dann ihre erreichten Punkte zusammen.

DIE EINZELNEN SCHRITTE

1. Der Zugführer deckt die oberste Karte auf, sagt den darauf abgebildeten Wert laut an und legt sie für alle gut sichtbar, offen neben den Kartenstapel. Die offenen Karten werden in den weiteren Runden übereinander abgelegt.

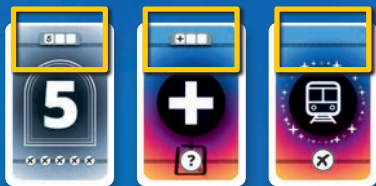
Achtung: Wird im Laufe des Spiels die Karte mit der Nummer 6 aufgedeckt, mischt der Zugführer **am Ende dieses Spielzugs** alle abgelegten Karten wieder in den Kartenstapel und stellt diesen wieder verdeckt bereit.

2. Jeder Spieler wählt eine U-Bahnlinie auf seinem Blatt und trägt den Wert der aufgedeckten Karte in eines der freien Wagonfenster ein. Gibt es kein freies Wagonfenster mehr auf dieser Linie, muss eine andere Linie gewählt werden.

Merkhilfe auf den Karten:

Hinweis:

- Bei der Karte „Umsteigemöglichkeit“ (siehe mittige Karte) wird anstelle einer Zahl ein **+** in das Wagonfenster eingetragen.
- Bei der Karte „Freifahrt“ (siehe rechte Karte) wird kein Wagonfenster ausgefüllt.

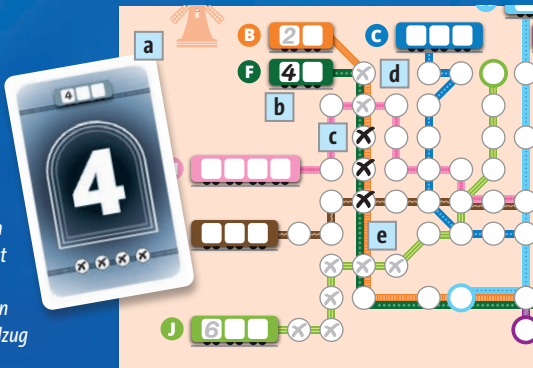


3. Jeder Spieler kreuzt nun so viele Stationen der ausgewählten U-Bahnlinie ab, wie die Zahl der aufgedeckten Karte anzeigt. Hierbei musst du Folgendes beachten:

- ✦ Die Stationen werden immer vom Wagon aus angekreuzt, d. h. du folgst der Linie, vom Wagon aus beginnend, bis zur ersten freien Station und setzt dort das erste Kreuz.
- ✦ Alle Kreuze müssen zusammenhängen; es dürfen also keine Stationen übersprungen werden.
- ✦ Die ausgewählte U-Bahnlinie darf nicht verlassen werden.
- ✦ Wenn du auf eine bereits angekreuzte Station triffst, musst du deinen Spielzug beenden (der Rest des Zahlenwerts der Karte verfällt).
- ✦ Wenn du die Endstation der Linie erreichst, endet dein Spielzug ebenfalls.

Beispiel:

a Es wird eine 4 aufgedeckt.
b Die Spielerin entscheidet sich für die dunkelgrüne Linie **F** und trägt die Zahl „4“ in ein leeres Wagonfenster ein. **c** Anschließend kreuzt sie die ersten leeren Stationen, vom Wagon ausgehend, auf der dunkelgrünen Linie an. **d** Die angekreuzten Stationen aus vorherigen Runden zählen dabei nicht mit. **e** Das vierte Kreuz kann sie nicht mehr setzen und es verfällt, da die Station bereits angekreuzt ist. Damit ist der Spielzug beendet.



BESONDERE KARTEN:



Zahlenkarte 6:

Wenn die 6 aufgedeckt wird, nimmt der Zugführer am Ende des Spielzugs alle bisher aufgedeckten Karten (mitsamt der 6) und mischt sie wieder in den Stapel.



Express-Karten:

Wenn du auf eine bereits angekreuzte Station triffst, darfst du diese (oder auch mehrere) bis zur nächsten leeren Station überspringen und dort das Ankreuzen fortsetzen (ggf. auch mehrmals). Leere Stationen dürfen allerdings nicht übersprungen werden. Du kannst die Express-Karten aber auch ganz normal (oder teilweise) als Zahlenkarte verwenden.

Beispiel:

Es wird eine Express-Karte mit der 3 aufgedeckt. Die Spielerin entscheidet sich, weitere Stationen auf der Linie **D** einzutragen. Sie folgt der hellblauen Linie vom Wagon aus und setzt das 1. Kreuz in die erste leere Station. Dann darf sie die rote Linie überspringen, das zweite Kreuz setzen und weitere bereits angekreuzte Stationen überspringen, um das dritte Kreuz zu setzen. Mit einer gewöhnlichen Zahlenkarte hätte sie ihren Spielzug nach dem ersten Kreuz beenden müssen.

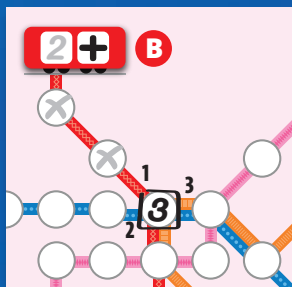


Umsteigemöglichkeit:

Hier trägst du anstelle einer Zahl ein „+“ in das Wagonfenster ein. Folge auch hier der Linie vom Wagon aus, bis du auf eine leere Station triffst. Dort zählst du die verschiedenen Linien (= Farben), die an dieser Station anschließen und trägst die Anzahl in die Station ein. Abschließend zeichnest du – zur besseren Erkennung – noch ein Quadrat um die Station. Die Anzahl deiner Umsteigemöglichkeiten gehen am Spielende doppelt in die Endwertung ein (siehe *Spielende*).

Beispiel:

Die Spielerin wählt die Linie **B** für ihre Umsteigemöglichkeit und trägt ein „+“ in das Wagonfenster ein. Sie folgt der Linie vom Wagon aus bis zur nächsten freien Station. Dort zählt sie die verschiedenen Linien, die dort anschließen (rot, dunkelblau und orange = 3), und trägt die Zahl in die Station ein. Abschließend zeichnet sie ein Quadrat außen herum.



Hinweis:

Umsteigen kannst du auch auf einer Station eintragen, die keine weiteren Linien kreuzt. Du trägst dann eine 1 ein. Am Spielende bringt das immerhin noch $2 \times 1 = 2$ Punkte.



Freifahrt:

Hier wird ausnahmsweise **kein Wagonfenster** ausgefüllt und du darfst frei entscheiden, in welche leere Station du ein Kreuz setzt. Die gewählte Station muss also **nicht** die erste leere Station vom Wagon aus sein, sondern kann völlig unabhängig auf dem Plan gewählt werden.

HINWEIS

Du darfst auch weniger oder gar keine Kreuze eintragen, als die aufgedeckte Zahl anzeigt. Jedoch musst du **immer** ein Wagonfenster mit einer Zahl oder dem „+“ ausfüllen, auch wenn du auf dieser Linie dann keine Station markieren kannst oder willst. Dies gilt z. B. auch, wenn auf einer U-Bahnlinie bereits alle Stationen angekreuzt sind und du aber noch leere Wagonfenster für diese Linie hast.

4. Jeweils am rechten Rand der Wertungsblätter sind die Siegpunkte für das Komplettieren der entsprechenden U-Bahnlinien angegeben. Gelingt es einem Spieler als erstes **alle** Stationen einer U-Bahnlinie zu markieren, sagt er den Buchstaben dieser Linie laut für seine Mitspieler an und kreist sich bei der entsprechenden U-Bahnlinie die **höhere Siegpunktzahl** in der Raute ein. Alle übrigen Spieler streichen die Zahl in der Raute auf ihrem Blatt durch und können für diese Linie noch die niedrigere Punktzahl in dem Quadrat erreichen. Zum Komplettieren einer Linie ist es egal, ob die Stationen mit Kreuzen markiert wurden oder mit einer Zahl durch das Umsteigen.

WICHTIG

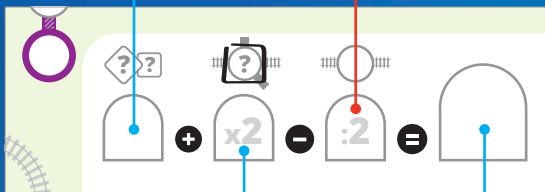
- ✦ Es wird immer nur der höhere Wert einer U-Bahnlinie gestrichen. Alle anderen Spieler haben noch die Möglichkeit, den niedrigeren Wert zu erreichen, wenn sie die Linie später komplettieren.
- ✦ Komplettieren mehrere Spieler in derselben Runde erstmalig die gleiche U-Bahnlinie, erhalten sie alle die höhere Punktzahl.
- ✦ In einem Zug können von einem Spieler auch mehrere U-Bahnlinien komplettiert werden.

SPIELUNDE UND PUNKTEWERTUNG

Wenn alle Wagenfenster ausgefüllt sind, endet das Spiel (*). Ein letztes Mal wird noch verkündet, ob jemand eine Linie komplettiert hat. Danach werden die Punkte der einzelnen Spieler ermittelt:

Addiere alle deine erreichten Punkte für **komplettierte U-Bahnlinien** und trage die Summe hier ein.

Zähle alle deine noch **leeren Stationen** zusammen. Halbiere den Wert (ggf. abrunden) und trage ihn dann hier ein. **Achtung:** Der Wert geht **negativ** in die Endwertung ein.



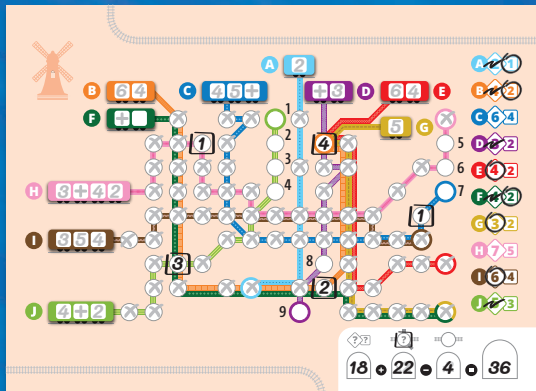
Addiere zunächst alle Punkte aus deinen Stationen mit **Umsteigemöglichkeiten**. Verdopple den Wert dann und trage ihn hier ein.

Trage hier dein **Endergebnis** ein.

Addiere die Werte für das Komplettieren und Umsteigen. Ziehe davon den Wert für die leeren Stationen ab. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger leere Stationen übrig hat. Ansonsten wird der Sieg geteilt.

(* Dies sollte bei allen Spielern zur gleichen Zeit passieren, da pro Runde jeder Spieler immer ein Wagenfenster ausfüllt.

Beispiel Endabrechnung:



Die Spielerin hat alle Wagenfenster ausgefüllt. Sie rechnet die eingekreisten Punkte für ihre komplettierten Linien zusammen ($1+2+4+2+3+6 = 18$) und trägt diese in das erste Feld. Dann zählt sie ihre eingerahmten Umsteigemöglichkeiten zusammen und verdoppelt den Wert ($2 \times [1+4+1+3+2] = 22$), welchen sie dann in das zweite Feld einträgt. Sie zählt ihre noch leeren Stationen und halbiert den Wert ($9 : 2 = 4,5 \rightarrow$ abgerundet = 4), welchen Sie in das dritte Feld einträgt. **Am Ende ergibt die Rechnung:** $18 + 22 - 4 = 36$.

BESONDERHEITEN DER PLÄNE

BERLIN und MADRID

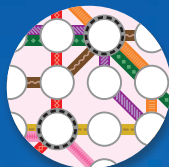
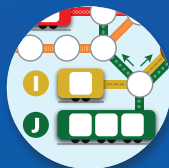
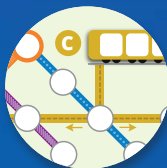
In Berlin (Linie **C**) und in Madrid (Linie **J**) gibt es eine Ringbahn. Diese Linien haben jeweils 2 Pfeile an der ersten Station. In jeder Runde, in der du dich für diese Linie entscheidest, kannst du neu entscheiden, in welche Richtung du die Kreuze fortsetzen möchtest. Die Kreuzreihe muss aber, wie gehabt, immer vom Wagen aus gestartet werden. Es gibt keine Endstation. Die Linie gilt als komplettiert, wenn alle Stationen auf der Linie markiert sind.

PARIS und MADRID

Erfahrene *voll verplant*-Spieler können für diese Station (s. Abbildung rechts) folgende Regel hinzufügen: Wird die Sonderstation markiert, muss sofort im Anschluss der gleiche Wert, mit dem die Station gerade angefahren wurde, in ein weiteres Wagenfenster eingetragen und ausgeführt werden. Es kann hierfür dieselbe oder eine andere Linie gewählt werden. Wurde mit einer Express- oder Umsteigekarte eine Sonderstation ausgefüllt, so gilt genau die gleiche Aktion für den weiteren Eintrag (sprich, die Expressfunktion kann dann ebenfalls genutzt werden, bzw. das Eintragen einer Zahl für das Umsteigen).

Hinweis:

Es kann dadurch vorkommen, dass Spieler unterschiedlich viele Wagenfenster ausgefüllt haben. In seltenen Fällen kann dies dazu führen, dass manche Spieler länger spielen, bis alle ihre Wagenfenster ausgefüllt sind.



SOLO SPIEL

Falls mal keine Mitspieler zur Verfügung stehen, lässt sich *voll verplant* auch gut alleine spielen. Im Solo-Spiel geht es darum, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Spielregeln bleiben unverändert. Wenn du eine U-Bahnlinie komplettierst, markierst du dir immer die höhere Siegpunktzahl in der Raute. Bei der Endabrechnung werden dafür die Minuspunkte, für die leeren Stationen, **nicht** halbiert (Du hattest schließlich alle Zeit der Welt, die optimalen Wege zu finden).

Anhand der Tabelle kannst du sehen, ob du dich *voll verplant* hast:

50+	WOW, du bist entweder ein Genie oder hattest unglaublich viel Glück!
40 – 49	Respekt, du besitzt professionelles Planungstalent!
30 – 39	Glückwunsch, der Plan ging auf!
20 – 29	Gut gemacht, du kannst nicht nur Pläne schmieden.
10 – 19	Der Plan ging wohl nicht ganz auf.
5 – 9	Pläne schmieden kannst du schon mal gut.
1 – 4	Hast du die Regeln richtig verstanden?
< 0	Voll verplant?

ALLGEMEINE HINWEISE

- ✦ Zu Beginn wird es ggf. ein paar Spieler geben, die die gleichen Spielzüge wählen. Das sollte sich aber im späteren Verlauf legen. Abschauen ist gegen die Spielerehre!
- ✦ Ihr solltet in jeder Runde immer gleich viele Wagonfenster ausgefüllt haben (aber natürlich nicht immer die gleichen Fenster). Durch die Eintragungen der Zahlen (und Zeichen) in den Wagonfenstern, kann der Spielverlauf auf den einzelnen Blättern nachverfolgt werden.

TAKTISCHE TIPPS

- ✦ Achte darauf, dass einige Linien mehr Punkte bringen als andere. Auch der Punkteunterschied fürs Komplettieren ist manchmal geringer (und dadurch weniger lohnend).
- ✦ Das Umsteigen geht doppelt in die Endwertung ein! Es kann sich lohnen, eine lukrative Station mit vielen verschiedenen Linien „übrig“ zu lassen und auf die Umsteigekarte zu warten.
- ✦ Die Bahnlinien verlaufen kreuz und quer. Überlege welche Linien du zuerst markierst. Manchmal lohnt es sich, die Kreuze vorher enden zu lassen, damit eine Kreuzung frei bleibt.
- ✦ Es ist fast unmöglich, alle Stationen anzukreuzen. Es ist daher sinnvoll, eine oder mehrere Linien zu „opfern“, um einen unpassenden Wert einzutragen, und auf die nächste bessere Karte zu hoffen.
- ✦ Die Anzahl der Karten ist übersichtlich. Versuche dir zu merken, welche Karten bereits aufgedeckt wurden und welche Karten noch kommen könnten.

DIE 14 KARTEN IM ÜBERBLICK

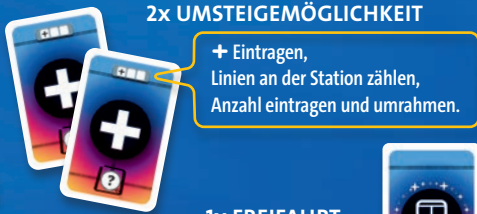
8x ZAHLENKARTEN



3x EXPRESSKARTEN



2x UMSTIEGEMÖGLICHKEIT



1x FREIFAHRT

Ein Kreuz frei setzen



KURZÜBERSICHT DES SPIELABLAUFS:

1. Zugführer deckt Karte für alle auf.
2. Jeder Spieler trägt den Wert (oder ein +) in ein leeres Wagonfenster.
3. Jeder Spieler trägt entsprechend viele Kreuze (oder eine Zahl) auf der gewählten Linie ein.
4. Überprüfen auf komplettierte Linien.



70 Bridge Street, Newton, MA 02458

jester@gamewright.com | 617-924-6006 gamewright.com

©2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.

Änderungen vorbehalten

Der Verlag bedankt sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Autor: Hisashi Hayashi

Design: Olga Cress

Redaktion: Anatol Dündar

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

