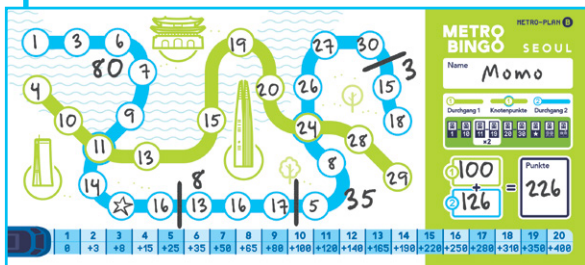


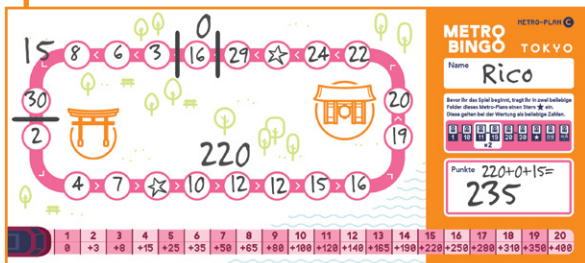
2. DURCHGANG 2

- Im zweiten Durchgang dürfen die Zahlen nur in Felder der blauen Route eingetragen werden.
- Sobald alle Felder der blauen Route ausgefüllt sind, berechnet ihr eure Punkte und tragt das Ergebnis in das Feld des zweiten Durchgangs ein. Zählt die Ergebnisse aus beiden Durchgängen zusammen und tragt sie in das Summenfeld ein.



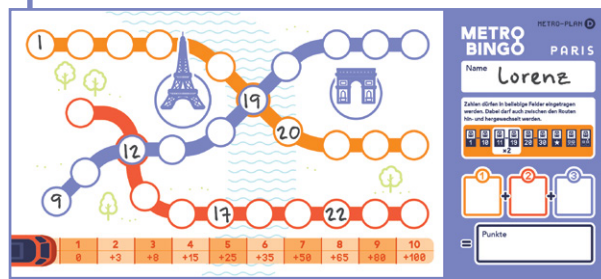
METRO-PLAN C TOKYO

- Dieser Plan ist ein Kreislauf. Es gibt dementsprechend keine fixen Start- und Endpunkte, stattdessen wählt ihr bei der Wertung selbst ein beliebiges Feld als Startpunkt, um die Route in Abschnitte zu unterteilen.
- Bevor ihr das Spiel beginnt, tragt ihr in zwei beliebige Felder dieses Plans einen Stern ★ ein. Diese gelten bei der Wertung als beliebige Zahlen.



METRO-PLAN D PARIS

- Dieser Plan beinhaltet drei verschiedene Routen. Wenn ein Ticket gezogen wird, darf die entsprechende Zahl in ein beliebiges Feld eingetragen werden. Dabei darf auch zwischen den Routen hin- und hergewechselt werden.
- Die zweifarbigen Knotenpunkte  gelten immer für beide Routen. Wählt die Zahlen, die ihr hier eintragt, mit Bedacht!
- Sobald alle Felder der drei Routen ausgefüllt sind, endet das Spiel. Berechnet die Punkte für jede Route getrennt und zählt sie dann zusammen.



Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



LIKE & FOLLOW
  

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Author: Yoshihisa Itsubaki
Illustration: Emilie Bertolin,
Cédric Michiels, Ian Parovel
Artwork: by Blackrock Games

Game Factory Version © 2026
Grafik: Melanie Friedl
Redaktion: Lorenz Vollenweider

Unter Lizenz von:
Happy Baobab Co., Ltd.
Owl House 3F, 57 Imjeong-ro,
Mapo-gu, 04190 Seoul, Südkorea
www.happybaobab.com
© 2025

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriest. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com



SPIELREGEL

YOSHIHISA ITSUBAKI

METRO BINGO

WER CLEVER PLANT,
KOMMT BESSER AN.

 8+
 1-50
 10+

SPIELZIEL

Wem gelingt die perfekte Route? Zieht Tickets aus dem Beutel und tragt sie gleichzeitig auf euren Metro-Plänen ein, um möglichst lange aufsteigende Zahlenreihen zu bilden. Jedes Ticket zählt, aber je später die so dringend benötigte Zahl kommt, desto lauter ist der Freudenschrei – oder eben doch das Grummeln. Nur eins ist sicher: Noch nie war Metro fahren so nervenaufreibend!

SPIELINHALT



42 Tickets:
Werte 1-30 (11-19 doppelt)
sowie 3 Spezialtickets

4 Bleistifte



2 doppelseitige Blöcke
(je 50 Blatt) mit 4 ver-
schiedenen Metro-Plänen

1 Stoffbeutel



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Entscheidet gemeinsam, mit welchem Metro-Plan ihr spielen wollt und teilt jedem Spieler einen davon aus. Legt den Plan mit der gleichen Seite vor euch ab.
Hinweis: Für eure erste Partie empfehlen wir den Plan **A LONDON**. Die Zusatzregeln für die Pläne **B SEOUL**, **C TOKYO** und **D PARIS** findet ihr am Ende dieser Spielregel und in Kurzform auf dem jeweiligen Plan.
- 2 Nehmt je einen Bleistift und schreibt euren Namen auf den Plan.
- 3 Füllt die 42 Tickets in den Stoffbeutel und mischt sie darin.
- 4 Entscheidet, wer die Tickets aus dem Beutel zieht. Das kann entweder ein Spieler übernehmen oder ihr könnt euch abwechseln.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen alle gleichzeitig spielen. Jede Runde besteht aus den folgenden zwei Schritten:

1 EIN TICKET AUS DEM BEUTEL ZIEHEN

Ein beliebiger Spieler zieht ein Ticket aus dem Beutel und sagt laut an, um welche Zahl (bzw. welches Spezialticket) es sich handelt. Dann wird das Ticket für alle gut sichtbar in der Tischmitte platziert.

ⓘ **Achtung:** Einmal aus dem Beutel gezogen, bleiben die Tickets auf dem Tisch liegen und kommen für den Rest der Partie nicht in den Beutel zurück!

2 DIE ZAHL AUF DEM METRO-PLAN EINTRAGEN

Alle Spieler tragen die Zahl (bzw. den Stern ★, siehe Spezialtickets) des gezogenen Tickets in ein leeres Feld auf ihrem Plan ein.

Hinweis: Dabei sollten möglichst lange Reihen von aufsteigenden (oder gleichen) Zahlen gebildet werden. Versucht, aus den bereits gezogenen Tickets abzuschätzen, welche Zahlen noch kommen könnten!

Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Felder auf euren Plänen ausgefüllt sind. Dann geht ihr zur Wertung über.

DIE SPEZIALTICKETS



Joker-Ticket: Alle Spieler tragen einen Stern ★ statt einer Zahl in ein leeres Feld ihres Plans ein. Dieser zählt bei der Wertung als beliebige Zahl.



Ausfall-Ticket: Zieht sofort zwei weitere Tickets aus dem Beutel und legt sie sichtbar in die Tischmitte, ohne eine Zahl einzutragen.

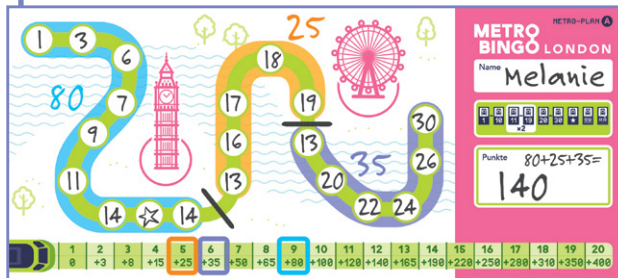


Wahl-Ticket: Zieht sofort zwei weitere Tickets aus dem Beutel und legt sie sichtbar in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eines dieser Tickets und trägt die entsprechende Zahl auf seinem Plan ein.

SPIELUNDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald alle Felder auf euren Plänen ausgefüllt sind. Dann teilen alle Spieler ihre Pläne in Abschnitte von gleichen oder aufsteigenden Zahlen auf:

- Beginnt bei jeder Route mit dem ersten Feld von links.
- Zieht eine Trennlinie nach jedem Feld, bei dem das jeweils nächste Feld eine tiefere Zahl beinhaltet. Hier endet ein Abschnitt.
- Folgen zwei gleiche Zahlen aufeinander, so gelten diese als aufsteigend und zählen als Teil des gleichen Abschnitts.
- Nachdem ihr eure Pläne in Abschnitte unterteilt habt, zählt ihr, aus wie vielen Feldern jeder Abschnitt besteht. Wie viele Punkte jeder Abschnitt bringt, entnehmt ihr der Wertungstabelle auf dem Plan.
- Zählt die Punkte aller Abschnitte zusammen und notiert die Gesamtsumme auf eurem Plan. Das sind eure Punkte.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands teilt ihr euch den Sieg.



DIE VERSCHIEDENEN METRO-PLÄNE

Metro Bingo enthält insgesamt vier verschiedene Metro-Pläne. Für den Plan **A LONDON** gelten nur die Grundregeln, während **B SEOUL**, **C TOKYO** und **D PARIS** mit ihren unterschiedlichen Routen und verschiedenen Zusatzregeln für Abwechslung sorgen:

METRO-PLAN B SEOUL

Dieser Plan beinhaltet zwei verschiedene Routen. Spielt für jede Route einen eigenen Durchgang:

1. DURCHGANG ①

- Im ersten Durchgang dürfen die Zahlen nur in Felder der grünen Route eingetragen werden.
- Die zweifarbigen Knotenpunkte werden zwar im ersten Durchgang gefüllt, gelten aber für beide Routen. Wählt die Zahlen, die ihr hier eintragt, mit Bedacht!
- Sobald alle Felder der grünen Route (einschließlich der beiden Knotenpunkte) ausgefüllt sind, endet der erste Durchgang. Berechnet eure Punkte und tragt das Ergebnis in das Feld des ersten Durchgangs ein.
- ⓘ **Wichtig:** Die Tickets des ersten Durchgangs werden für den zweiten Durchgang nicht wieder in den Beutel gefüllt. Lasst sie offen in der Tischmitte liegen.

