

Paryż, rok 1900.

Trwa w najlepsze Wystawa Światowa. W cieniu oferowanych przez nią wspaniałości prowadzone są dziwaczne prace budowlane: ktoś rozkopuje ulice i ryje pod nimi długie, mroczne tunele.

Rozpoczyna się budowa paryskiego metra!

Autor: Dirk Henn

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Opracowanie: Bernd Dietrich

Dla 2 do 6 graczy

Od 8 roku życia



METRO



ZASADY GRY

Elementy gry

• 60 żetonów torów

Na każdym żetonie znajdują się 4 sekcje torów. Na każdym boku żetonu znajdują się 2 połączenia. Ponadto, czerwona strzałka wskazuje kierunek, w którym należy zawsze układać ten żeton na planszy.

Sekcje torów



Strzałka wskazuje, w którą stronę należy obrócić żeton, umieszczając go na planszy.

• 6 kart Linii Metra



Każda karta ma inny kolor i oznaczona jest numerem od 1 do 6.

Karty te wskazują stacje każdego gracza i przypisane tym stacjom numery, zależnie od liczby graczych.

Gracz posiadający kartę fioletową jest właścicielem linii metra numer 5.

Liczba graczy (na przykład 6)



Jedna ze stacji gracza: numer 9, „Place de Clichy”.

• 61 wagonów metra

Drewniane wagony w sześciu kolorach służą do oznaczania stacji, będących własnością konkretnych graczy.



• 1 plansza

Wzdłuż zewnętrznych krawędzi ciągnie się tor punktacji.

Na planszy rozmieszczono 32 ponumerowane stacje metra. Do każdej prowadzą dwa tory. Gracze umieszczają swoje wagony na prawo od stacji (tam, gdzie nie ma zadaszenia). Tym torem pociągi opuszczają stację – tor po drugiej stronie (zadaszony) oznacza koniec linii metra.

Gracze rozmieszczają tory swoich linii metra na 60 polach planszy.

Pośrodku planszy znajduje się 8 stacji metra – gracz, który poprowadzi do którejś z nich swoją linię, podwaja otrzymywane za nią punkty.

• 6 pionów

Każdy z 6 drewnianych pionów na inny kolor. Gracze wybierają swoje kolory i umieszczają piony na torze punktacji. Podczas gry będą zaznaczać za ich pomocą swój rezultat.



Przygotowanie do gry

- Planszę położyć trzeba pośrodku stołu.
- Każdy gracz otrzymuje zestaw wagonów w jednym kolorze, zgodnie z tabelą.
- Następnie każdy gracz zabiera pionek w swoim kolorze i układa go na polu 0 toru punktacji.
- Każdy gracz otrzymuje kartę linii metra w swoim kolorze. Wypisano na niej nazwy i liczbę stacji, które są własnością tego gracza. Zależy ona od liczby uczestników rozgrywki.
- Teraz gracze układają swoje wagony na otwartym torze każdej stacji, którą posiadają.
- Nadliczbowe wagony odkłada się do pudełka – nie będą potrzebne.
- Żetony torów tasuje się i układa zakryte w pobliżu planszy. Tworzą pulę torów.
- Każdy gracz ciągnie jeden żeton i ogląda go.

2 graczy (16 stacji).....	żółte, niebieskie
3 graczy (10 stacji).....	żółte, niebieskie, pomarańczowe
4 graczy (8 stacji).....	żółte, niebieskie, pomarańczowe, zielone
5 graczy (6 stacji).....	powyższe, plus fioletowe
6 graczy (5 stacji).....	wszystkie kolory



Tak właśnie należy układać wagony na planszy.

Przebieg rozgrywki

- Jako pierwszy gra najmłodszy gracz, po nim kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Umieszczenie żetonu torów na planszy

- Każdy z graczy układa w swojej turze na planszy żeton toru. Jeśli grający nie może lub nie chce położyć na niej żetonu, który ma w ręce, ciągnie z puli kolejny – o ile jakieś zostały – i musi położyć na planszy właśnie jego.

Podczas układania żetonów należy spełniać 4 warunki:

1. Każdy żeton umieścić należy na pustym polu. Pole to musi przylegać (sąsiadować) z położonym wcześniej żetonem lub krawędzią planszy. Żetonu nie można położyć obok jednej ze stacji centralnych, o ile nie kończy on wówczas lub przedłuża istniejącej linii.
2. Czerwona strzałka na żetonie musi być zawsze zwrócona w tę samą stronę, co strzałka na planszy.



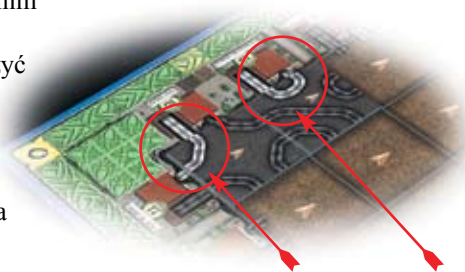
3. Żetonu **nie można** ułożyć tak, by wydrukowane na nim tory zaczynały się i kończyły na tej samej stacji. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy żetonu nie można ułożyć inaczej (co zdarza się rzadko, najczęściej pod koniec gry).

4. Można położyć żeton obok **otwartej części stacji przeciwnika** lub przedłużając jego linię, o ile spełnia się powyższe warunki.

• Po położeniu żetonu gracz losuje kolejny, **o ile w puli są jeszcze żetony** i nie ma żetonu w ręce. Na koniec tury można mieć tylko jeden żeton.

• Gracz, do którego wszystkich stacji prowadzą kompletne linie metra musi układać swoje żetony gdzie indziej.

Na planszy mogą czasem pojawić się linie metra nie należące do nikogo. Nie dotyczą ich żadne specjalne zasady i nie wpływają one na wynik gry.



Te dwa przypadki (w narożniku i przy krawędzi planszy) są zazwyczaj niedozwolone.

Punktacja

• Gdy powstaje linia metra łącząca stację początkową i końcową (która może należeć do właściciela linii lub innego gracza), zlicza się za nią punkty. Każdy **żeton** linii wart jest **1 punkt**. Jeżeli linia wielokrotnie przechodzi przez ten sam żeton, dolicza się go do wyniku wiele razy, za każde wykorzystanie w linii. Jeśli linia kończy się na jednej ze **stacji centralnych**, liczba punktów zostaje **podwojona**.

• Gracz zaznacza natychmiast przyrost punktów, przesuwając swój pionek na torze o odpowiednią liczbę pól.

• Po podliczeniu punktów, należy odwrócić wagon na stacji, z której linia wyruszyła o 90° lub usunąć o z planszy, **by oznaczyć, że nie można** powtórnie zdobyć za nią punktów.



Żeton torów można policzyć wielokrotnie, jeśli linia przechodzi przez niego więcej niż raz.

Przykład:

W powyższym przykładzie gracz żółty otrzymuje 3 punkty (linia liczy tylko 2 żetony, ale przechodzi przez jeden z nich dwukrotnie); zielony gracz otrzymuje 2 punkty a pomarańczowy 10 (5 żetonów, razy dwa, ponieważ linia kończy się na stacji centralnej).

Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie położenia na planszy ostatniego żetonu. Zwycięża gracz posiadający najwięcej punktów.

Zasady opcjonalne

• By zwiększyć liczbę możliwości podczas układania żetonu, można **ignorować kierunek, w którym wskazuje strzałka**.

• Gracze mogą też posiadać **więcej** żetonów (2 lub 3), co wydłuża czas rozgrywki, daje natomiast więcej możliwości.

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel.pl
Tomasz Z. Majkowski



www.uberplay.com
info@uberplay.com

Numer referencyjny: MT575

