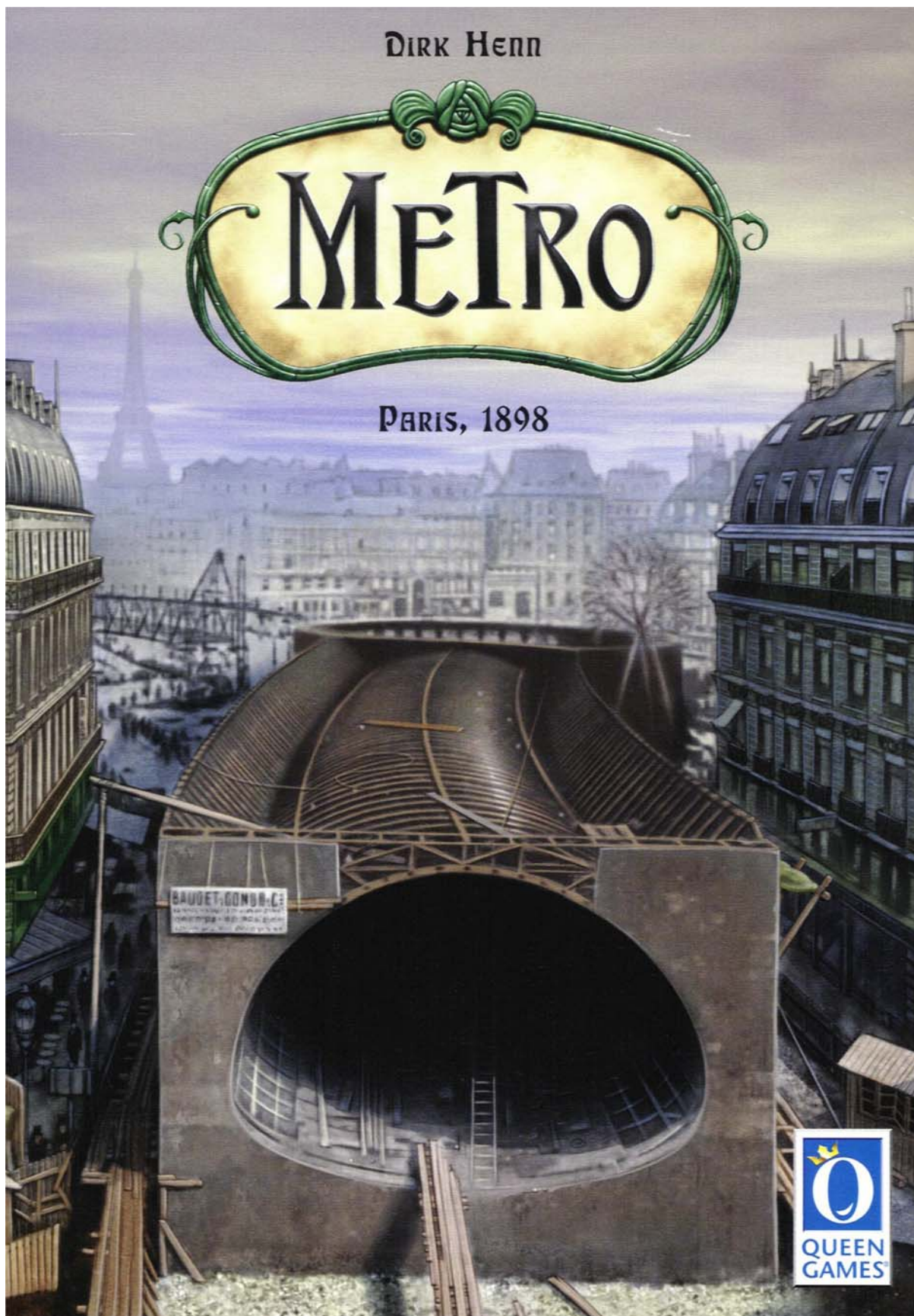


DIRK HENN

METRO

PARIS, 1898



Metro
Queen Games, 2000
HENN Dirk
2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten



Parijs, 100 jaar geleden

De wereldtentoonstelling van 1900 staat voor de deur en op de grote plaatsen wordt er gegraven en gewroet.

Overal ontstonden zeldzame stellages. Grote tunnels werden op de straat gebouwd om later in de aarde te worden verzonken.

Bouw mee aan de metro van Parijs !

Auteur: Dirk HENN

Grafische vormgeving: Franz VOHWINKEL

Realisatie: Bernd DIETRICH

Voor 2 - 6 personen

vanaf 8 jaar



METRO

SPELREGELS

service@queen-games.de
Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

Sie erfahren mehr über weitere Spiele unter:
<http://www.queen-games.de>

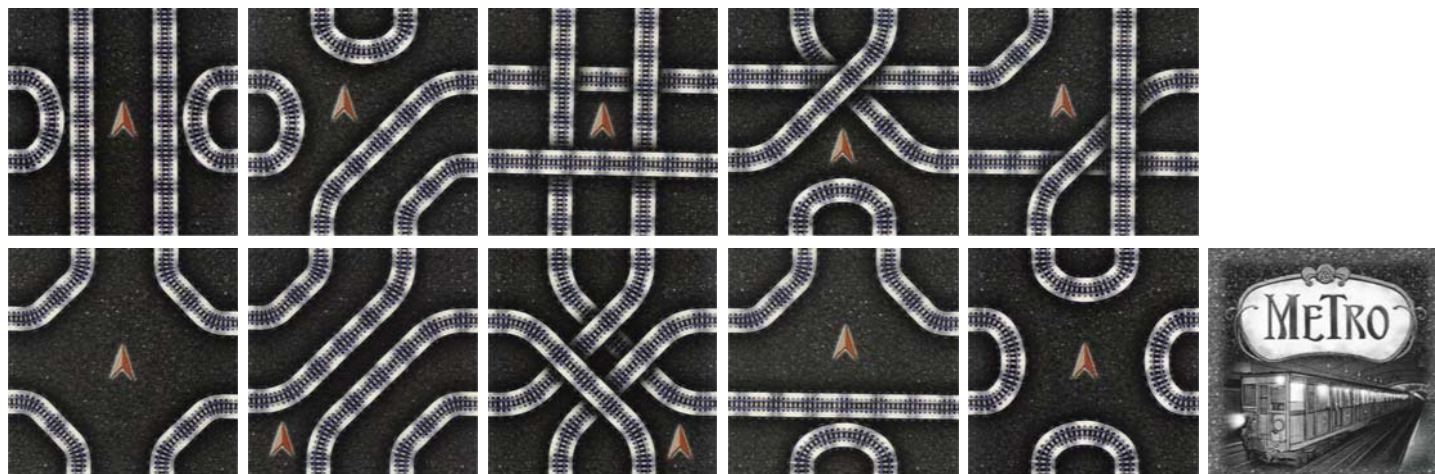


Spelmateriaal

De spoorkaartjes

Het spel bevat 60 spoorkaartjes waarop telkens 4 spoorrails voorkomen. Elke zijde van het spoorkaartje heeft steeds 2 aansluitingen.

De rode pijl duidt aan in welke richting het kaartje op het speelbord moet worden gelegd.



De 6 overzichtkaarten

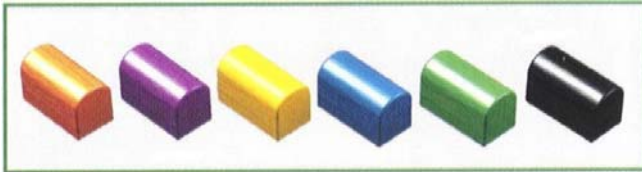


De 6 overzichtskaarten hebben telkens een andere achtergrondkleur en zijn ook genummerd van 1 tot 6. De overzichtskaarten tonen welke metrostations elke speler verkrijgt.

Afhankelijk van het aantal personen dat meespeelt, vindt men in de juiste kolom de eigen stations.

De metrostations werden op de overzichtskaart per nummer geordend.

De 61 metrostellen



De 61 metrostellen zijn in hout en in 6 kleuren. Ze dienen om de eigen metrostations aan te duiden.

Het speelbord

Aan de buitenrand van het speelbord bevindt zich een groene doelstrook (genummerd van 0 tot en met 100) waarop later, met behulp van de telstenen, de verkregen punten van elke speler worden aangeduid.

Rondom het speelbord staan 32 genummerde metrostations waar elke speler, op basis van zijn overzichtskaart, zijn eigen metrowagons plaatst. Het stukje rail zonder dak is het vertrekspoor en behoort toe aan één bepaalde speler. Het andere (met dak) is een aankomstspoor, het behoort aan geen enkele speler toe.

Verder zien we op het speelbord 60 vierkante vlakken waarop in het verloop van het spel spoorkaartjes zullen worden gelegd.

De 8 metrostations in het midden van het speelbord behoren niemand toe. Wie daar een spoor naar toe bouwt, scoort voor deze metrolijn dubbel zoveel punten.

De 6 telstenen



Iedere speler krijgt een telsteen in de kleur van zijn metrostel. De 6 telstenen worden gebruikt om de gescoorde punten op de buitenste baan aan te duiden.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst.

Elke speler krijgt, afhankelijk van het aantal medespelers, een set metrowagons in een bepaalde kleur :

- bij 2 spelers : elk 16 (geel en blauw) ;
- bij 3 spelers : elk 10 (geel, blauw en oranje) ;
- bij 4 spelers : elk 8 (geel, blauw, oranje en groen) ;
- bij 5 spelers : elk 6 (geel, blauw, oranje, groen en paars) ;
- bij 6 spelers : elk 5 (alle kleuren).

Elke medespeler krijgt een telsteen in zijn kleur. De telsteen wordt op het groene vak voor de 0 geplaatst.

Elke speler krijgt nu de overzichtskaart in dezelfde kleur als zijn wagons. Daarop staan, in de kolom van het aantal spelers, de eigen metrostations met hun kengetal.

In elk eigen metrostation (vertrekspoor zonder dak) plaatst elke speler een metrostel. De overtollige metrostellen gaan terug de doos in.



De spoorkaartjes worden goed gemengd en omgekeerd naast het speelbord gelegd.

Elke speler neemt één spoorkaartje, verdekt voor de anderen, in de hand en kijkt goed wat erop staat.

Spelverloop

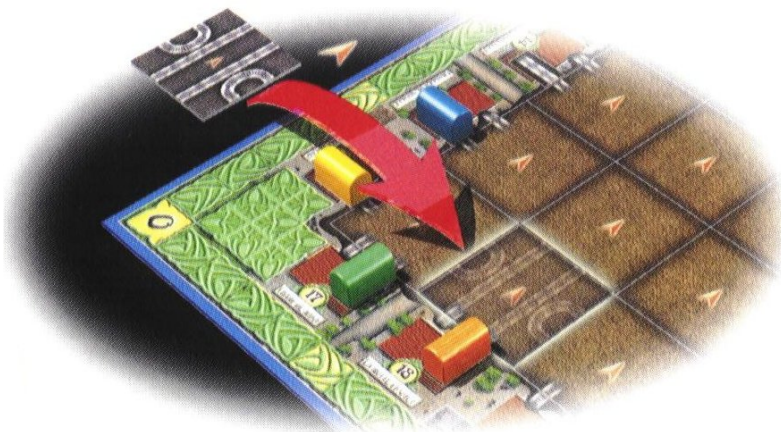
De jongste speler begint, de anderen volgen met de klok mee.

Spoorkaartjes plaatsen

Wie aan de beurt is, plaatst zijn spoorkaartje op het speelbord. Indien hij het kaartje in zijn hand echt nergens kan plaatsen, mag hij, zolang de voorraad strekt, een nieuw kaartje nemen. Dit moet hij dan wel plaatsen.

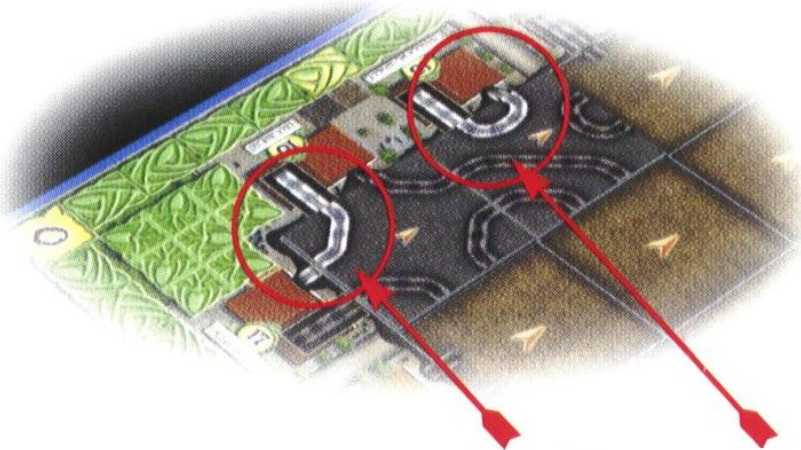
Bij het plaatsen van een spoorkaartje moeten er **steeds vier punten in het oog worden gehouden**.

1. Elk kaartje moet op een vrij veld worden gelegd. Het moet bovendien grenzen aan een al geplaatst kaartje (zijde tegen zijde) of tegen een veld aan de rand van het speelbord worden gelegd.



2. De pijl op het kaartje moet in dezelfde richting wijzen als de pijl op het speelbord.

3. Een spoorkaart mag nooit zo worden geplaatst dat een metrolijn van het ene station naar het andere enkel over dat ene kaartje loopt (zie afbeelding). De enige uitzondering: het kaartje kan niet op een andere plaats worden gelegd.



4. Het is uitdrukkelijk toegestaan om kaartjes aan stations van andere spelers te plaatsen, voorzover de andere afspraken worden nagekomen.

Na het plaatsen, neemt de speler een nieuw kaartje uit de voorraad, indien hij er geen meer bezit.

Ook spelers van wie alle eigen metrostations zijn afgesloten, mogen nog spoorkaartjes uitspelen.

De spoorkaartjes zijn zo ontworpen dat elk vertrekstation van elke speler gegarandeerd tegen het einde van het spel via een metrolijn uitkomt op een eindstation. Het kan voorkomen dat op bepaalde plaatsen lussen ontstaan die met geen enkel station verbonden zijn. Deze lussen hebben voor het spelverloop geen enkele betekenis.

Berekenen van de winstpunten

Zodra een metrolijn via een ononderbroken lijn is verbonden vanuit zijn vertrekstation naar een willekeurig aankomststation (ongeacht of het een eigen of een vreemd aankomststation is), worden de winstpunten voor die metrolijn berekend. Elk kaartje waarover die lijn loopt, telt voor 1 punt. Loopt de lijn meermaals over één bepaald kaartje, dan scoort dat kaartje telkens 1 punt. Eindigt een metrolijn in het centrum, dan scoort die lijn dubbel zoveel punten.



Een spoorkaartje wordt meermaals gewaardeerd als de metrolijn er meermaals overheen gaat.

Voorbeeld

Op deze afbeelding ontvangt de speler met geel 3 punten (zijn lijn loopt slechts over twee kaartjes maar over één kaartje tweemaal); speler groen ontvangt 2 punten en speler oranje ontvangt 10 punten (5 punten omdat de lijn over 5 kaartjes gaat, maar het puntenaantal wordt verdubbeld omdat de lijn op de kaartjes in het centrum werd aangesloten).

De verkregen punten worden met de telsteen van die kleur bijgehouden op de scorebaan aan de rand van het speelbord.

Na het berekenen van de winstpunten van die metrolijn, suggereert de auteur van dit spel het betrokken metrostel 90° te draaien (misschien is het wel gemakkelijker om het metrostel gewoon te verwijderen van het speelbord). Elke metrostel kan immers maar één keer scoren.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra alle spoorkaartjes zijn geplaatst en alle metrolijnen zijn afgerekend. Winnaar wordt hij die nu de meeste punten heeft gescoord.

Spelvarianten

Wie bij het plaatsen van de spoorkaartjes meer mogelijkheden wenst, kan afspreken dat de zin van de pijl op het kaartje niet moet worden gerespecteerd.

Men kan ook toelaten dat elke speler over meer kaartjes in de hand (2 of 3) beschikt, zodat de keuzemogelijkheden groter worden. Maar een grotere keuze betekent ook een langere speeltijd.

