

Paris il y a un siècle :

L'Exposition universelle « 1900 » est imminente. Sur les grandes places retentissent les coups de pioches et de pelles. Partout s'érigent d'étranges échafaudages. Des tunnels sont construits sur les routes pour être, plus tard, descendus sous terre. **Participez à la construction du métro parisien !**

Auteur : D. Henn

Graphisme : F. Vohwinkel

Réalisation : B. Dietrich

Pour 2-6 personnes

à partir de 8 ans.



METRO

REGLE DU JEU



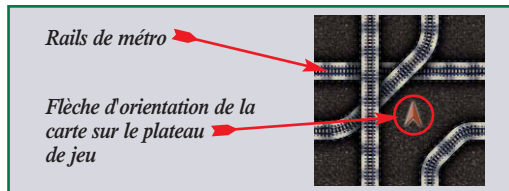
français



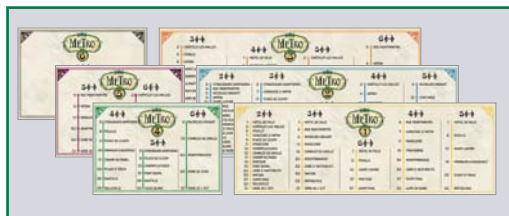
Matériel de jeu

• 60 cartes de rails

avec respectivement 4 rails. Chaque côté de la carte comporte toujours 2 raccordements. Une flèche rouge y est également représentée, qui indique le sens dans lequel la carte de rails doit être posée sur le plateau de jeu.



• 6 cartes de vue d'ensemble

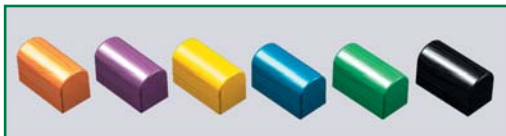


Elles ont respectivement une couleur différente et sont numérotées de 1 à 6. Elles indiquent quelles stations de métro chaque joueur reçoit. Suivant le nombre de joueurs, on trouve dans la colonne correspondante les propres stations, classées selon leurs numéros.



• 61 wagons de métro

en bois, dans 6 couleurs. Ils servent à marquer les propres stations de métro.



• 1 plateau de jeu

Le bord du plateau de jeu comporte une piste de score verte (de 0 à 100) où les points des joueurs sont indiqués plus tard.

Tout autour du plateau se trouvent 32 stations de métro, chacune avec son propre numéro. Les joueurs placent leurs wagons de métro sur le rail droit (sans « toit »). Ce rail permet de sortir de la station. L'autre rail de la station n'est affecté à aucun joueur.

On distingue ensuite 60 cases carrées sur lesquelles les joueurs posent progressivement, au cours du jeu, les cartes de rails.

Au centre du plateau de jeu se trouvent 8 stations de métro qui ne sont affectées à aucun joueur. Le joueur dont la ligne rallie le centre du plateau reçoit pour cette ligne le double des points.

• 6 pions de décompte

Chaque joueur reçoit un pion de décompte dans la couleur de ses wagons de métro. Ce pion permet d'indiquer les points sur la piste de score.

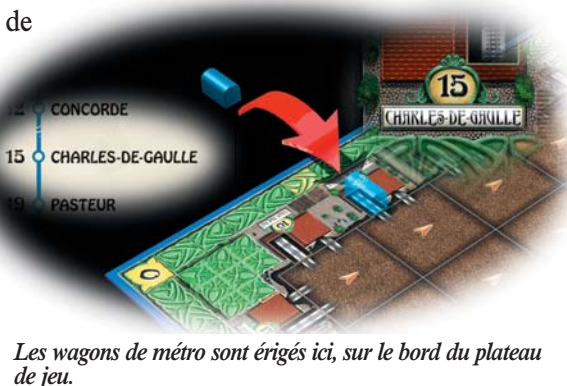


Avant le premier jeu, détachez prudemment les cartes de rails selon les lignes pointillées.

Préparation du jeu

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.
- Chaque joueur reçoit une série de wagons de métro dans une couleur selon le tableau suivant :
- Chacun reçoit par ailleurs un pion de décompte dans sa couleur, qu'il place sur la case verte à côté du « 0 ».
- Ensuite, chacun reçoit une carte de vue d'ensemble dans la couleur de ses wagons de métro. On peut y voir, sous le nombre de joueurs total correspondant, les propres stations de métro avec l'indice y afférent.
- Les joueurs posent maintenant un wagon de métro de leur couleur sur chaque propre gare de métro.
- Les wagons en trop sont posés sur le côté.
- Les cartes de rails sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau de jeu pour constituer la pioche.
- Chaque joueur prend en main une carte face cachée et la regarde.

à 2 joueurs (resp. 16 pions)	jaune, bleu,
à 3 joueurs (resp. 10 pions)	jaune, bleu, orange,
à 4 joueurs (resp. 8 pions)	jaune, bleu, orange, vert,
à 5 joueurs (resp. 6 pions)	jaune, bleu, orange, vert, violet,
à 6 joueurs (resp. 5 pions)	toutes les couleurs.



Les wagons de métro sont érigés ici, sur le bord du plateau de jeu.

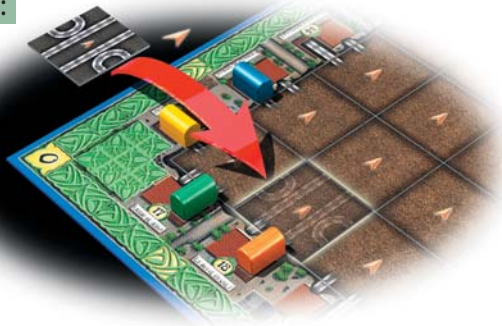
Déroulement du jeu

- Le joueur le plus jeune commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placer les cartes de rails

- Le joueur dont c'est le tour pose sa carte de rails sur le plateau de jeu. S'il ne souhaite pas poser la carte qu'il tient en main, il a le droit, tant qu'il y en a encore, de tirer une nouvelle carte face cachée de la pioche. Mais il doit cependant alors poser celle-ci. Lorsque l'on pose une carte, il convient de respecter quatre points :

1. Chaque carte doit être posée sur une case vide. La carte doit à cette occasion toucher au minimum une carte de rails déjà posée (arête contre arête) ou être placée sur l'une des cases du bord.
2. Orientez les cartes de rails de telle manière que la flèche montre toujours dans le même sens que la flèche sur le plateau de jeu.

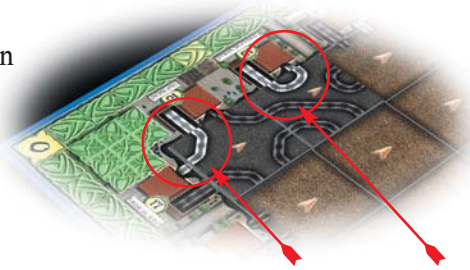


3. On **n'a pas** le droit de poser une carte de telle manière qu'une ligne de métro mène d'une station numérotée à une autre par 1 seule carte. Unique exception : la carte ne peut plus être placée autrement.

4. Il est absolument permis de poser une carte également contre des **lignes ou stations d'autres joueurs** tant que les autres règles sont respectées.

• Une fois la carte posée, le joueur prend une nouvelle carte dans la pioche **s'il n'en possède plus d'autre**.

• Les joueurs dont toutes les stations de métro sont raccordées continuent eux aussi à poser des cartes.



Ces deux cas (par les angles et sur le bord) ne sont normalement pas autorisés.

Les cartes de rails ont été ainsi conçues qu'à la fin du jeu, chaque gare de métro d'un joueur rallie une station quelconque. Il peut se produire à cette occasion que des boucles qui ne sont raccordées à aucune station soient construites. Ces boucles ne jouent aucun rôle dans le jeu.

Calcul des points de victoire

• Dès qu'une ligne de métro constitue une liaison continue entre sa gare de départ et une gare d'arrivée quelconque (que ce soit de propres stations ou une station d'un autre joueur), les points de victoire pour cette ligne sont comptés. Chaque **carte** par laquelle passe la ligne rapporte **1 point**. Si la ligne passe plusieurs fois par la carte, les points sont également multipliés en conséquence. Si la ligne se termine à une station au **centre**, les points pour cette ligne comptent **double**.

• Les points sont retenus sur le bord du plateau à l'aide d'un pion de décompte de sa propre couleur.

• Après le décompte, le wagon de métro est tourné de 90° comme signe visible permettant une meilleure vue d'ensemble, **car chaque station n'est comptée qu'une seule fois dans le jeu**.



Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque toutes les lignes ont été comptées et que toutes les cartes ont été posées. Le vainqueur est celui qui a pu remporter le plus grand nombre de points.

Variantes de jeu

• Si l'on souhaite avoir plusieurs possibilités de poser les cartes de rails, on peut **renoncer** à orienter les cartes **dans le sens de la flèche**.

• On peut également convenir de tenir plus d'une carte en main (2 ou 3). Le choix est ainsi plus grand et le jeu dure plus longtemps.

Une carte de rails est aussi comptée plusieurs fois si la ligne y passe plusieurs fois.

Exemple :

Sur cette illustration, le joueur jaune obtient 3 points (la ligne passe certes sur 2 cartes, mais cependant deux fois sur une carte), le joueur vert 2 points et le joueur orange, 10 points (5 cartes multipliées par deux, car la ligne rallie une station du centre).