

Parijs 100 jaar geleden:

De wereldtentoonstelling "1900" staat voor de deur en op de grote pleinen wordt er gegraven en gewroet.

Overaal staan zeldzame steigers. Op de straten worden tunnels gebouwd die later in de aarde worden gelaten.

Bouw mee aan de metro van Parijs!

Auteur: Dirk Henn

Grafiek: Franz Vohwinkel

Realisatie: Bernd Dietrich

Voor 2-6 personen

vanaf 8 jaar.



METRO



SPELREGELS



Nederlands



**QUEEN
GAMES**

Spelmateriaal

• 60 spoorplaatjes,

elk met 4 spoorstukjes. Iedere kant van het plaatje heeft telkens 2 aansluitpunten. Bovendien is er een rode pijl te zien. Het plaatje wordt op de richting van de pijl op het spelbord afgestemd.

Sporen van de Metro

Dit pijltje geeft de richting van de plaatjes op het spelbord aan



• 6 overzichtskaartjes



Zij hebben telkens een andere spelerkleur en zijn genummerd van 1 - 6. Zij laten zien, welke metrostations iedere speler krijgt. Al naargelang hoe veel spelers meedoen, kunt u in de passende kolom uw eigen stations zien, in de volgorde van hun nummers

De speler met de kleur paars heeft de metrolijn 5

Totaal aantal spelers, bv. 6



Het eigen metrostation, bv.: Nr. 9 "Place de Clichy"

• 61 houten metrowagons

in zes kleuren. Daarmee kunt u uw eigen metrostations markeren.



• 1 spelbord

Aan de buitenkant bevindt zich een groene tellijst (van 0 tot 100), waarop later de punten van de spelers worden aangetoond.

Eromheen zijn bovendien 32 metrostations te zien, ieder station met zijn eigen nummer. De spelers plaatsen hun metrowagons op het spoorstukje aan de rechte kant (zonder "dak"). Dit spoor leidt uit het station. Het andere spoorstukje van het station hoort bij geen van de spelers.

Verder zijn 60 vierkante velden te zien, waarop de spelers in de loop van het spel langzamerhand de spoorplaatjes gaan leggen.

In het midden van het spelbord zijn er 8 metrostations, die bij geen van de spelers horen. Voor een lijn die hier in het centrum wordt aangesloten krijgt de desbetreffende speler het dubbele aantal punten.

• 6 pionnen

Iedere speler krijgt een pion in de kleur van zijn metrowagon. Met deze pion worden de punten op de tellijst bijgehouden.



Voordat u Metro de eerste keer speelt moet u de spoorplaatjes voorzichtig uit de ponsplaten los maken.

Vorbereiding van het spel

• Het spelbord wordt midden op tafel gelegd.

• Iedere speler krijgt een set **metrowagons** in een kleur volgens de volgende tabel:

Met 2 spelers (elk 16 steentjes)	geel, blauw,
met 3 spelers (elk 10 st.)	geel, blauw, oranje
met 4 spelers (elk 8 st.)	geel, blauw, oranje, groen,
met 5 spelers (elk 6 st.)	geel, blauw, oranje, groen, paars,
met 6 spelers (elk 5 st.)	alle kleuren.

• Bovendien krijgt iedere speler een pion in zijn eigen kleur, die hij op het groene veld naast de "0" zet.

• Daarna krijgt iedere speler een **overzichtskaart** in de kleur van zijn metrowagons. Daarop staan, onderaan het betreffende totale aantal spelers, de eigen **metrostations** met het passende kengetal.

• De spelers plaatsen nu op ieder eigen metrostation een metrowagon in hun kleur.

• Overtollige wagons worden aan de kant gelegd.

• De **spoorplaatjes** worden geschud en verdekt als voorraad naast het spelbord gelegd

• Iedere speler neemt verdekt een plaatje in de hand en kijkt erna.



Alle metrowagons worden aan de kant van het spelbord opgebouwd.

Spelverloop

• De jongste speler mag beginnen, de andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Spoorplaatjes leggen

• Wie de beurt heeft legt zijn spoorplaatje op het spelbord. Mocht hij het plaatje in zijn hand **niet** willen leggen, mag hij een nieuw plaatje uit de verdekte voorraad trekken, zolang er nog plaatjes beschikbaar zijn. Hij is dan **wel verplicht**, dit plaatje te leggen.

Voor het leggen moeten vier punten worden in acht genomen:

1. Ieder plaatje moet op een vrij veld worden geplaatst. Daarbij moet het minstens aan één reeds geplaatst spoorplaatje **grenzen** (kant aan kant) of op één van de velden **aan de rand** gelegd worden.

2. U moet uw spoorplaatjes zo leggen, dat de pijl altijd naar **dezelfde kant** wijst als de pijl op het spelbord.



3. U mag een plaatje **niet** zo leggen, dat een metrolijn van een van de genummerde stations naar het volgende maar via één plaatje loopt. Enige uitzondering: het is de enige mogelijkheid om het plaatje leggen.

4. Het is nadrukkelijk toegestaan, een plaatje ook aan lijnen en stations van iemand anders te leggen, als de **andere regels maar in acht worden genomen**.

- Nadat een speler zijn plaatje heeft gelegd neemt hij een nieuw plaatje uit de voorraad, **mocht hij geen plaatje meer hebben**.
- Ook spelers die all hun metrostations al hebben aangesloten gaan door met het leggen van plaatjes.



Deze beide gevallen (over de hoek en aan de rand) zijn normaliter niet toegestaan.

Door het ontwerp van de spoorplaatjes zal ieder metrostation aan het einde van het spel aan een van de stations aansluiten. Hierbij kan het gebeuren, dat bochten gebouwd worden, die met geen van de stations verbonden zijn. Deze bochten zijn voor het spel niet van belang.

Berekening van de winstpunten

- Zodra een metrolijn een doorlopende verbinding van haar startstation tot aan een willekeurig doelstation heeft (het maakt niet uit, of het om een eigen station of een station van iemand anders gaat), worden de winstpunten voor deze lijn berekend. Ieder **plaatje**, waarover deze lijn loopt, telt voor **1 punt**. Loopt de lijn meermaals over het plaatje, dan krijgt u ook desbetreffend meermaals punten. Eindigt de lijn aan een station in het **centrum**, tellen de winstpunten voor deze lijn **dubbel**.
- De punten worden met een pion in de eigen kleur op de rand van het spelbord bijgehouden.
- Nadat er is afgerekend wordt de metrowagon als zichtbaar teken om 90° gedraaid, om een betere overzicht te krijgen. **Want ieder station wordt tijdens het spel maar één keer afgerekend.**



Einde van het spel

Het spel is afgelopen, indien alle lijnen zijn afgerekend en alle plaatjes zijn gelegd. Winnaar is diegene, die de meeste winstpunten heeft kunnen halen.

Als één lijn meermaals over één spoorplaatje verloopt, wordt het spoorplaatje ook meermaals beoordeeld.

Voorbeeld:

In deze illustratie krijgt speler geel 3 punten (de lijn verloopt over 2 plaatjes, maar over één van de plaatjes twee keer), speler groen krijgt 2 punten en speler oranje krijgt 10 punten (5 plaatjes dubbel, omdat de lijn aan een station in het centrum werd aangesloten).

Spelvarianties

- Als u bij het leggen van de spoorplaatjes meer mogelijkheden wilt hebben, kunt u het afstemmen van de plaatjes met de **pijl weglaten**.
- U kunt ook afspreken dat u **meer plaatjes in uw hand mag houden** (2 of 3). Door de grotere keuze zal het spel langer duren.