

Paris vor 100 Jahren:

Die Weltausstellung "1900" steht vor der Tür und auf den großen Plätzen wird gegraben und gebuddelt. Überall entstehen seltsame Gerüste. Tunnel werden auf den Straßen gebaut, um später in die Erde versenkt zu werden.

Bauen Sie mit an der Pariser Metro!

Autor: Dirk Henn

Grafik: Franz Vohwinkel

Realisation: Bernd Dietrich

Für 2-6 Personen

ab 8 Jahren.



METRO



SPIELREGEL



Deutsch



Spielmaterial

• 60 Schienenplättchen

mit jeweils 4 Gleisstücken. Jede Seite des Plättchens hat stets 2 Anschlüsse. Außerdem ist ein roter Pfeil zu sehen. In seine Richtung wird das Plättchen beim Legen auf den Spielplan ausgerichtet.

U-Bahn Gleise

Pfeil zur Ausrichtung des Plättchens auf dem Spielplan



• 6 Übersichtskarten



Sie haben jeweils eine andere Spielerfarbe und sind durchnummeriert von 1 - 6. Sie zeigen, welche U-Bahnhöfe jeder Spieler bekommt. Je nachdem wieviel Personen mitspielen, findet man in der dazugehörigen Spalte die eigenen Stationen, geordnet nach ihren Nummern.

Der Spieler mit der Farbe Lila hat die Metrolinie-5

Gesamtzahl der Spieler, z.B. 6



Die eigenen U-Bahnhöfe z.B.: Nr. 9 „Place de Clichy“

• 61 Metrowaggons

aus Holz in 6 Farben. Sie dienen dazu, die eigenen U-Bahnhöfe zu markieren.



• 1 Spielplan

Außen ist eine grüne Zählstrecke (von 0 bis 100) angebracht, auf der später die Punkte der Spieler angezeigt werden.

Dann sind ringsum 32 U-Bahnhöfe zu sehen, jeder mit seiner eigenen Nummer. Auf das rechte Gleisstück (ohne „Dach“) stellen die Spieler ihre Metrowaggons. Dieses Gleis führt aus der Station heraus. Das andere Gleisstück der Station ist keinem Spieler zugeordnet.

Dann sind 60 quadratische Felder zu erkennen, auf die die Spieler im Spielverlauf nach und nach die Schienenplättchen legen.

In der Mitte des Spielplanes befinden sich 8 U-Bahnhöfe, die keinem Spieler zugeordnet sind. Wessen Linie hier im Zentrum abgeschlossen wird, erhält für die betroffene Linie die doppelte Punktzahl.

• 6 Zählsteine

Jeder Spieler bekommt einen Zählstein in der Farbe seiner Metrowaggons. Mit ihm werden auf der Zählstrecke die Punkte angezeigt.



Vor dem ersten Spiel trennen Sie bitte vorsichtig die Schienenplättchen aus den Stanzbögen.

Spielvorbereitung

• Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

• Jeder Spieler erhält einen Satz **Metrowaggons** in einer Farbe nach der folgenden Tabelle:

bei 2 Spieler (je 16 Steine).....gelb, blau,
bei 3 Spieler (je 10 St.).....gelb, blau, orange,
bei 4 Spieler (je 8 St.).....gelb, blau, orange, grün,
bei 5 Spieler (je 6 St.) gelb, blau, orange, grün, lila,
bei 6 Spieler (je 5 St.)alle Farben.

• Außerdem bekommt jeder einen Zählstein in seiner Farbe, den er auf das grüne Feld neben der „0“ stellt.

• Dann erhält jeder eine **Übersichtskarte** in der Farbe seiner Metrowaggons. Darauf stehen, unter der entsprechenden Gesamtspielerzahl, die eigenen **U-Bahnhöfe** mit der dazugehörigen Kennzahl.

• Auf jeden eigenen U-Bahnhof stellen nun die Spieler einen Metrowagon in ihrer Farbe.

• Überzählige Waggons werden beiseite gelegt.

• Die **Schienenplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.

• Jeder Spieler nimmt verdeckt **ein Plättchen** auf die Hand und schaut es sich dann an.



Hier am Spielfeldrand werden alle Metrowaggons aufgebaut.

Spielablauf

• Der jüngste Spieler fängt an, alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Schienenplättchen legen

• Wer an der Reihe ist, legt sein Schienenplättchen auf den Spielplan. Falls er das Plättchen auf seiner Hand **nicht** legen möchte, darf er, solange noch vorhanden, ein neues Plättchen vom verdeckten Vorrat ziehen. Dieses **muß** er dann jedoch legen.

Beim Legen sind vier Punkte zu beachten:

1. Jedes Plättchen muß auf ein freies Feld gelegt werden. Es muß dabei an mindestens ein bereits vorhandenes Schienenplättchen **angrenzen** (Kante an Kante) oder auf eines der Felder **am Rand** gelegt werden.

2. Richten Sie die Schienenplättchen so aus, daß der Pfeil immer in die **gleiche Richtung** wie der Pfeil auf dem Spielplan zeigt.



3. Man darf ein Plättchen **nicht** so legen, daß eine Metrolinie von einer nummerierten Station zur anderen nur über 1 Plättchen führt. Einzige Ausnahme: das Plättchen kann nicht mehr anders gelegt werden.

4. Es ist ausdrücklich erlaubt, ein Plättchen auch an fremde Linien oder Stationen zu legen, solange die übrigen Regeln beachtet werden.

• Nach dem Legen nimmt sich der Spieler ein neues Plättchen aus dem Vorrat, falls er keins mehr hat.

• Auch Spieler, deren U-Bahnhöfe alle angeschlossen sind, legen weiter Plättchen ab.



Diese beide Fälle (über Eck und am Rand) sind normalerweise nicht erlaubt.

Die Schienenplättchen sind so entwickelt worden, daß jeder U-Bahnhof eines Spielers bei Spielende an irgendeine Station anschließt. Es kann dabei vorkommen, daß Schleifen gebaut werden, die mit keiner Station verbunden sind. Diese Schleifen haben für das Spiel keinerlei Bedeutung.

Berechnung der Gewinnpunkte

• Sobald eine Metrolinie eine durchgehende Verbindung von ihrem Startbahnhof bis zu einem beliebigen Zielbahnhof bildet (egal, ob an eigene Stationen oder an eine fremde), werden die Gewinnpunkte für diese Linie berechnet. Jedes Plättchen, über das die Linie führt, zählt 1 Punkt. Führt die Linie mehrfach über das Plättchen, gibt es auch entsprechend mehrfach Punkte. Endet die Linie an einer Station im Zentrum, zählen die Gewinnpunkte für diese Linie doppelt.

• Die Punkte werden mit einem Zählstein der eigenen Farbe auf der Umrandung festgehalten.

• Nach der Abrechnung wird der Metrowaggon als sichtbares Zeichen um 90° gedreht, um einen besseren Überblick zu erhalten, denn jede Station wird im Spiel nur einmal abgerechnet.



Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Linien abgerechnet und alle Plättchen gelegt worden sind. Sieger ist, wer die meisten Gewinnpunkte sammeln konnte.

Spielvarianten

• Wer beim Legen der Schienenplättchen mehr Möglichkeiten haben möchte, kann auf die Ausrichtung der Plättchen nach dem Pfeil verzichten.

• Man kann auch vereinbaren, mehr als ein Plättchen auf der Hand zu halten (2 oder 3). Die größere Auswahl verlängert dabei die Spieldauer.

Ein Schienenplättchen wird dabei auch mehrfach gewertet, wenn die Linie mehrfach darüber führt.

Beispiel:

In dieser Abbildung erhält Spieler Gelb 3 Punkte (die Linie führt zwar über 2 Plättchen, jedoch über ein Plättchen zweimal), Spieler Grün bekommt 2 Punkte und Spieler Orange bekommt 10 Punkte (5 Plättchen verdoppelt, weil die Linie an einer Station im Zentrum angeschlossen wurde).