

París hace 100 años:

La exposición universal 1900 está a la vuelta de la esquina y en las grandes plazas se está cavando y removiendo la tierra. Por todas partes se ven raros andamios. En las calles se están construyendo túneles, que luego se cubrirán de tierra.

¡Construya usted también el metro de París!

Autor: Dirk Henn

Gráfica: Franz Vohwinkel

Realización: Bernd Dietrich

Para 2-6 personas

A partir de 8 años.



METRO

REGLAS DE JUEGO



español



Material de juego

• 60 plaquitas de carriles

con 4 tramos de vía respectivamente. Cada lado de una plaquita tiene siempre 2 conexiones. La plaquita presenta además una flecha roja. En dirección de esta flecha se coloca la plaquita sobre el plano de juego.

Vías del metro

Flecha para orientar la plaquita sobre el plano de juego



• 6 cartas sinópticas



Cada una tiene un color diferente y todas las cartas están numeradas del 1 - 6. En ellas figura qué estaciones de metro recibe cada jugador. Dependiendo del número de jugadores, en la columna respectiva cada jugador encuentra las estaciones que le corresponden, ordenadas por sus números.

El jugador con el color lila tiene la línea de metro 5

Número total de jugadores, p. ej. 6



Las propias estaciones de metro, p. ej.: N° 9 "Place de Clichy"

• 61 vagones de metro

de madera en 6 colores distintos. Sirven para marcar las estaciones de metro de cada jugador.



• 1 plano de juego

Afuera se encuentra un tramo verde de recuento (del 0 al 100), en el que después se consignan los puntos de los jugadores.

Entonces, alrededor se ven 32 estaciones de metro, cada una con su propio número. Sobre el tramo de vía derecho (sin "tejado") los jugadores ponen sus vagones. Esta vía conduce a la salida de la estación. El otro tramo de vía no está asignado a ningún jugador.

También figuran 60 campos cuadrados, donde los jugadores colocan las plaquitas de carriles en el transcurso del juego.

En el centro del plano de juego se encuentran 8 estaciones de metro que no están asignadas a ningún jugador. Aquel jugador cuya línea enlace aquí en el centro, recibe por la correspondiente línea el doble número de puntos.

• 6 fichas de recuento

Cada jugador recibe una ficha de recuento en el color de sus vagones. Con esta ficha se consignan los puntos en los tramos de recuento.



La primera vez que vaya a utilizar el juego, en primer lugar separe cuidadosamente, por favor, las plaquitas de carriles de los pliegos punzonados.

Preparación del juego

• El plano de juego se coloca en el centro de la mesa.

• Cada jugador recibe un lote de **vagones de metro** en el color que indica la siguiente tabla:

Si hay 2 jugadores (c/u 16 fichas)	amarillo, azul,
Si hay 3 jugadores (c/u 10 fichas)	amarillo, azul, naranja,
Si hay 4 jugadores (c/u 8 fichas)	...	amarillo, azul, naranja, verde,
Si hay 5 jugadores (c/u 6 fichas)		amarillo, azul, naranja, verde, lila,
Si hay 6 jugadores (c/u 5 fichas)	todos los colores.

• Además, cada jugador recibe una **ficha de recuento** en el color que ha elegido, la cual coloca sobre el campo verde, junto al "0".

• Entonces, cada uno recibe una **carta sinóptica** del color de sus vagones. En ella figuran, debajo del número total de jugadores concreto, las propias **estaciones de metro** con el número de referencia correspondiente.

• A continuación, sobre cada estación de metro propia los jugadores colocan un **vagón** en el color elegido.

• Los vagones excedentes se sacan del juego.

• Ahora se mezclan las **plaquitas de carriles** y se dejan en reserva colocadas boca abajo, junto al plano de juego.

• Cada jugador toma **una plaquita**, entonces la mira sin mostrársela a los demás jugadores.



Aquí en el borde del plano de juego se colocan todos los vagones.

Modo de jugar

• Inicia la partida el jugador más joven, y continúan los demás jugadores en el sentido de las manecillas del reloj.

Colocar las plaquitas de carriles

• El jugador de turno coloca una plaquita de carriles sobre el plano de juego. Si **no** desea colocar la plaquita que tiene en la mano, siempre que haya plaquitas disponibles, él puede coger otra plaquita de la reserva colocada boca abajo.

Sin embargo, **deberá** colocar esta plaquita en el plano de juego. Para colocar las plaquitas hay que tener en cuenta estos cuatro puntos:

1. Se ha de colocar cada plaquita sobre un campo libre. Tiene que **lindar** al menos con una de las plaquitas de carriles colocadas en el plano de juego (borde con borde) o se ha de colocar sobre uno de los campos del **borde**.

2. Alinee las plaquitas de carriles de modo que la flecha muestre siempre en la **misma dirección** que la flecha localizada en el plano de juego.



3. **Prohibido** colocar una plaquita de modo que una línea de metro lleve de una estación numerada a la otra únicamente a través de 1 plaquita. Con la única excepción de que no sea posible colocar la plaquita de otro modo.

4. Se permite colocar una plaquita también en una **línea o estación ajenas**, siempre y cuando se respeten las demás reglas.

• Después de colocar la plaquita, el jugador toma otra plaquita de la reserva **si ya no le quedan más**.

• También los jugadores cuyas estaciones de metro están enlazadas tienen permitido descartar plaquitas.



Estos dos casos (en triángulo y en el borde) no están permitidos normalmente.

Las plaquitas de carriles se han concebido de manera que cada estación de metro de un jugador enlaza con alguna estación al final del juego. Es posible que se formen nudos que no enlacen con ninguna estación. Estos nudos no son relevantes para este juego.

Cálculo de puntos

• En cuanto una línea de metro tiene un enlace continuo desde su estación de salida hasta cualquier estación de destino (igual se trate de una estación propia o ajena), entonces se recuentan los puntos de esta línea. Cada **plaquita** por la que cruza la línea vale **1 punto**. Si la línea cruza múltiples veces una plaquita, entonces se reciben los correspondientes múltiples puntos. Si la línea termina en una estación del **centro**, los puntos de esta línea tienen **doble valor**.

• Los puntos se consignan en el borde del plano de juego por medio de una ficha de recuento del color elegido.

• Después del recuento de puntos, el vagón se gira 90° como señal de esto y para mejor control, pues los puntos de cada estación se calculan sólo una vez durante la partida.



Final del juego

La partida termina cuando se recuentan los puntos de todas las líneas y se han colocado todas las plaquitas. Gana la partida el que tenga el mayor número de puntos.

Variantes del juego

• Aquellos que deseen tener más posibilidades en el modo de colocar las plaquitas de carriles pueden **renunciar** a la alineación de las plaquitas como indica la flecha.

• Los jugadores también pueden ponerse de acuerdo en conservar **en la mano más de una plaquita** (2 o 3). Mientras más plaquitas se decida conservar más tardará la partida.

Una plaquita de carriles tiene más valor cuando una línea la cruza múltiples veces.

Ejemplo:

En esta figura, el jugador amarillo recibe 3 puntos (la línea cruza 2 plaquitas, y cruza 2 veces una misma plaquita); el jugador verde recibe 2 puntos y el naranja 10 puntos (5 plaquitas duplican la puntuación porque la línea enlaza con una estación del centro).