



## SPELVERLOOP EN DOEL VAN HET SPEL

Elke speler vertegenwoordigt een metrobedrijf en zal gedurende het spel twee tunnels dwars door de stad bouwen. Het doel is om belangrijke plekken als woongebieden, werkgebieden en recreatiegebieden met elkaar te verbinden en ter plaatse haltes te bouwen.

Er is een zekere mate van samenwerking tussen de spelers nodig om deze haltes te bouwen omdat deze normaal gesproken alleen op snijpunten van metrolijnen worden gebouwd. Tegelijkertijd is het echter ook belangrijk om je tegenspelers zoveel mogelijk te blokkeren en ervoor te zorgen dat zij hun metrolijnen niet af kunnen bouwen.

Aan het einde van het spel zal de gemeente 7 testritten uitvoeren tussen bestemmingen die tijdens het spel door de spelers zelf zijn bepaald. De snelste verbinding tussen de twee punten zal beloond worden met overwinningpunten (OP).

Na de 7 testritten is de speler met de meeste OP de winnaar.

## Vorbereiding

(Deze spelregels zijn voor 4 spelers. De regels voor 2 of 3 spelers vindt u aan het einde van de regels)

Leg de 4 delen die samen de rand van het speelbord vormen aan elkaar. Stel het stadsgebied samen door de 6 driehoekige stadsdelen op willekeurige wijze binnen de rand te plaatsen.

Elke speler kiest een kleur en ontvangt zijn tunnels en markeringsfiches. Het bedrijfsfiche wordt op de "0" van het scorespoor gelegd. De haltes worden naast het speelbord gelegd zodat ze beschikbaar zijn voor alle spelers.

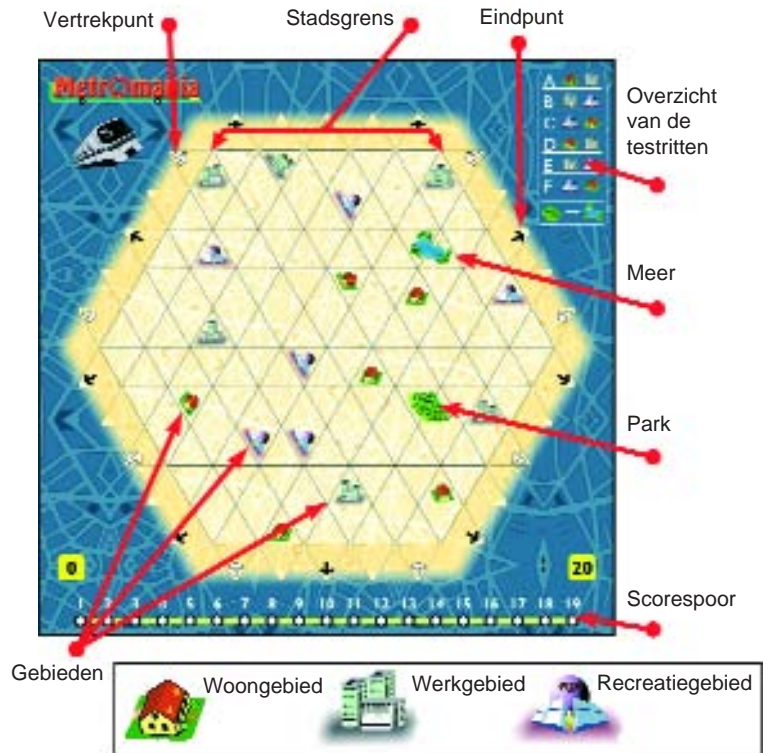
Als laatste worden de 12 bestemmingsfiches met de letterzijde naar beneden geschud. Elke speler neemt achtereenvolgens een woon-, een werk- en een recreatiebestemming. Ieder bekijkt voor zich of op elk van de drie bestemmingen een andere letter staat. Als dit niet het geval is leggen de betreffende spelers één van de bestemmingen met een dubbele letter gedekt terug en nemen hiervoor in de plaats een nieuwe bestemming van dezelfde soort. Dit gaat net zolang door tot iedere speler 3 bestemmingsfiches heeft met een verschillende letter. Deze fiches houden de spelers voor elkaar geheim.

## Spelverloop

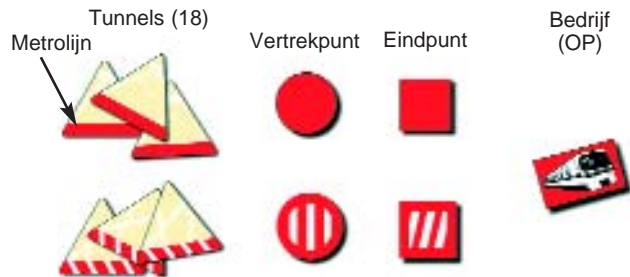
De jongste speler begint. Het spel verloopt volgens de wijzers van de klok. De speler die aan de beurt is moet precies één van de volgende acties uitvoeren:

- 3 tunnels op het speelveld plaatsen
- een tussenhalte plaatsen

## Het speelbord



## Voor elke speler



## Voor alle spelers



## Vertrekpunten van de metrolijnen

Elke speler heeft de beschikking over twee verschillende metrolijnen. Eén met een doorgetrokken lijn en één met een onderbroken lijn in zijn kleur. Een lijn moet altijd op één van de aangegeven vertrekpunten (witte pijlen) beginnen. Om een lijn te beginnen legt de speler een tunnel op een vertrekpunt en legt daarnaast één van zijn ronde vertrekpuntfiches. In de eerste speelronde mag elke speler maar één metrolijn beginnen. De tweede lijn mag niet aan dezelfde rand, of de daaraan grenzende randen van het stadsgebied beginnen als de eerste. Een uitzondering wordt gemaakt wanneer alle legale vertrekpunten al bezet zijn.

### Vertrekpunt voor de tweede metrolijn



## Leggen van tunnels

De tunnels worden op de driehoekige velden van het stadsgebied gelegd. Op elk veld mag maar één enkel tunnelfiche worden gelegd.

- Tunnels moeten altijd aan het einde de bestaande lijn worden aangelegd. Het leggen van vertakkingen is niet toegestaan.



- Tunnels mogen niet zo worden aangelegd dat een scherpe hoek ontstaat.



- Uitzondering hierop is als een metrolijn vanuit een halte wordt voortgezet. In dat geval mag de lijn onder elke gewenste hoek worden voortgezet.



- Een lijn mag zichzelf nooit kruisen of tweemaal langs dezelfde route lopen.



**Let op:** Als een speler voor de actie tunnels plaatsen kiest moet hij altijd 3 tunnelfiches neerleggen (behalve als dit niet mogelijk is). Hij mag zelf kiezen hoe hij deze drie tunnels verdeelt onder zijn lijnen.

**Speciale velden:** Op de vertrek- en eindpunten mogen uitsluitend tunnelfiches worden neergelegd als ook daadwerkelijk een lijn wordt begonnen, dan wel afgemaakt. Op de velden van het meer en het park mogen nooit tunnels worden gelegd.

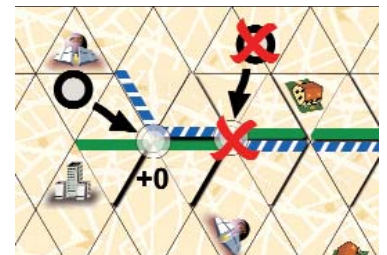
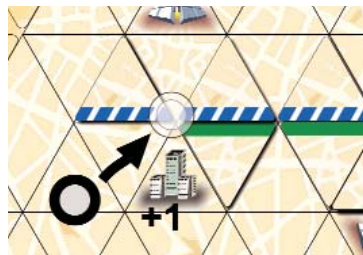
## Haltes

In de volgende gevallen moet onmiddellijk na het leggen van een tunnel een halte worden geplaatst:

- De gelegde tunnel zorgt ervoor dat een andere lijn wordt bereikt. De halte wordt gelegd waar de twee lijnen elkaar ontmoeten.

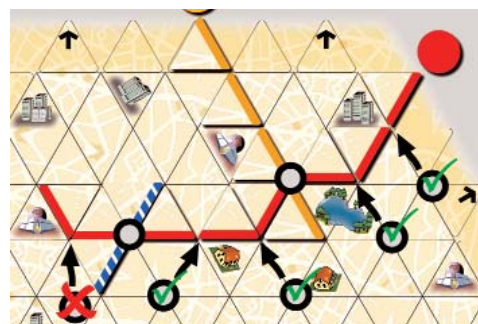


- De gelegde tunnel zorgt ervoor dat twee lijnen die parallel aan elkaar liepen zich van elkaar scheiden. De halte komt op het scheidingspunt.



De speler die de halte heeft geplaatst zet zijn bedrijfsfiches meteen 1 punt verder op het scorespoor als de geplaatste halte aan een woon-, werk- of recreatiegebied ligt. Daarna legt de speler zijn resterende tunnels op het bord als hij er nog geen drie had geplaatst. Ook bij het leggen van deze tunnels kunnen haltes ontstaan. Als een speler een verbinding met een al bestaande halte creëert krijgt hij hiervoor geen punten. Ook voor haltes aan het park of aan het meer ontvangt de speler geen punten.

**Tussenhaltes:** In plaats van tunnels bouwen kan een speler ervoor kiezen om een tussenhalte op één van zijn lijnen te plaatsen. Deze tussenhalte mag op een willekeurig punt tussen twee reeds bestaande haltes worden geplaatst. Hierbij gelden vertrek- en eindpunt van een metrolijn ook als een bestaande halte. Als de geplaatste tussenhalte grenst aan een woon-, werk- of recreatiegebied krijgt de speler net als bij een gedwongen geplaatste halte 1 OP.



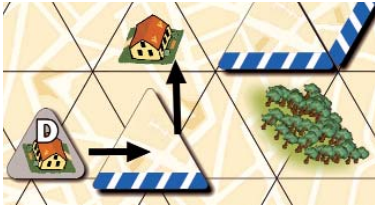
## Bestemmingen

De bestemmingsfiches bepalen de route van de eerste zes testritten (de zevende wordt bepaald door het meer en het park). Alle spelers moeten hun bestemmingsfiches tijdens het spel op het bord plaatsen. Indien zij hier niet in slagen, zullen ze tijdens de testritten zwaar bestraft worden door de gemeente!

Een speler moet op het moment dat hij een tunnelfiche op een woon-, werk- of recreatiegebied plaatst een overeenkomstig bestemmingsfiche op het betreffende gebied leggen. Het bestemmingsfiche wordt met de letterzijde naar boven gelegd. De volgende beperkingen gelden bij het

plaatsen van bestemmingsfiches:

- een speler mag maar één fiche per beurt plaatsen
- fiches met dezelfde letter mogen elkaar niet raken
- het is verboden een tunnel op een gebied te plaatsen als je geen passend bestemmingsfiche kunt of wilt plaatsen.



## Eindpunten van de metrolijnen

Een metrolijn kan alleen op één van de aangegeven eindpunten (zwarte pijlen) eindigen. De speler legt een tunnel neer met daarnaast het bijbehorende rechthoekige eindpuntfiche. Een lijn mag niet aan dezelfde rand, of de daaraan grenzende randen van het stadsgebied eindigen als waar hij is begonnen. Dit is echter wel toegestaan als alle legale eindpunten al bezet zijn.



Meteen na het plaatsen van het eindpunt heeft de speler het recht om nog eenmalig een tussenhalte op de zojuist afgesloten lijn te plaatsen. Dit is echter niet verplicht. In het vervolg van het spel is het niet meer mogelijk om verdere tussenhaltes op de betreffende lijn te plaatsen. Wel is het mogelijk dat er nog nieuwe haltes ontstaan doordat een andere lijn de beëindigde lijn ontmoet.

## Einde van de bouwfase

De bouwfase van het spel eindigt als:

- een speler zijn tweede metrolijn afsluit
- een speler de laatste halte op het bord plaatst
- er in totaal 5 lijnen beëindigd dan wel geblokkeerd zijn

Op het moment dat aan één van de bovenstaande voorwaarden wordt voldaan, beëindigt de actieve speler onmiddellijk zijn beurt. Hierna komen alle andere spelers nog één maal aan de beurt. Als de bouwfase eindigt doordat er geen haltes meer zijn, mogen er in de resterende beurten geen tunnels worden gebouwd waardoor een halte zou ontstaan!

### Een lijn is geblokkeerd

als het onmogelijk is deze voort te zetten. Ofwel door gebrek aan tunnels, ofwel doordat er geen vrije velden meer zijn, ofwel doordat het verboden is op de resterende vrije velden te bouwen.

Blauw is geblokkeerd, net als groen als hij geen woonbestemmingsfiche meer heeft.



## Punten voor de metrolijnen

De punten die de spelers tijdens het spel voor het plaatsen van haltes hebben verdiend, worden nu als volgt aangepast:

- een speler die beide metrolijnen volledig heeft voltooid behoudt al zijn punten.
- het puntenaantal van een speler die maar één van de beide lijnen volledig heeft voltooid, wordt gehalveerd. Hierbij wordt, indien nodig, naar beneden afgerond.
- een speler die geen van beide metrolijnen volledig heeft voltooid, verliest al zijn punten!

Het is mogelijk te winnen zonder punten voor de metrolijnen te scoren. Dit is echter geen gemakkelijke opgave.

## Testritten

Nu is het uur der waarheid aangebroken! De gemeente zal nu de 7 testritten uitvoeren en telkens de deelnemers aan de meest efficiënte route met OP belonen.

## Score van de testritten

De testritten worden telkens uitgevoerd tussen de bestemmingsfiches met dezelfde letters. Van maandag (A-A) tot zaterdag (F-F) wordt er dagelijks één uitgevoerd.

Bij elke testrit wordt de snelste route bepaald tussen de haltes die aan de betreffende bestemmingsfiches liggen. Hierbij wordt de tijd als volgt berekend:

- **1 minuut** voor de reis van een halte naar de volgende halte. Het aantal tunnels waardoor de rit gaat is niet van belang.
- **3 minuten** voor het overstappen op een andere metrolijn. Dit geldt ook voor metrolijnen die tot hetzelfde bedrijf behoren.

## Punten

Alle spelers van wie minstens één tunneltraject (één of meer tunnels tussen twee haltes) wordt gebruikt voor de snelste verbinding, krijgen de volgende overwinningpunten:

- **6 OP** indien ze één van beide bestemmingsfiches voor deze testrit hebben neergelegd.
- **3 OP** voor alle andere spelers.

**Let op:** Als er meerdere mogelijkheden voor de snelste route zijn, worden deze allemaal gewaardeerd. Let wel, een speler kan hoogstens voor één route punten scoren!

## Onmogelijke testritten

Bepaalde testritten kunnen onmogelijk zijn en kunnen dan ook niet worden uitgevoerd. De gemeente is hier woedend over en geeft de schuldigen een straf in de vorm van **een puntenaftrek van 6 OP**.

Een testrit is onmogelijk als:

- een benodigd bestemmingsfiche niet op het bord is geplaatst. De schuldige is diegene die het betreffende fiche nog voor zich heeft.
- zich aan een bestemmingsfiche geen halte bevindt. De schuldige is diegene die het bestemmingsfiche heeft geplaatst.
- er geen verbinding tussen twee bestemmingsfiches voor handen is. Beide spelers die de bestemmingsfiches hebben geplaatst, zijn schuldig. **Alle schuldigen moeten gestraft worden maar een speler kan per testrit maar één keer worden bestraft.**

## Speleinde en winnaar

Als de eerste 6 testritten zijn voltooid, wordt het spel beëindigd met een laatste testrit, de zondagsrit. Deze rit loopt tussen haltes aan het meer en haltes aan het park. Zoals gewoonlijk wordt de snelste route bepaald. Alle spelers van wie minstens één tunneltraject wordt gebruikt, krijgen 5 OP. Indien de laatste testrit niet mogelijk is, worden er geen strafpunten uitgedeeld.

De speler met de meeste OP wint het spel en wordt tot koning van de metro gekroond. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste lijnen heeft voltooid. Is er dan nog geen beslissing, dan wint de speler die de meeste tunnels heeft gebouwd. Is er ook daarna nog geen verschil, dan rest alleen nog een gang naar de rechter.



## Eenvoudige route

**Test E-E:** de rode route duurt 1 minuut, de groene 2 minuten en de rood/oranje route duurt 6 minuten. De rode route is dus het snelst. Rood krijgt hiervoor 6 OP omdat hij de werkbestemming heeft geplaatst. De andere spelers krijgen geen punten voor deze testrit.

## Complexe route

**Test D-D:** De blauw (doorgetrokken)/groene route duurt 6 minuten. De blauw (onderbroken)/oranje route duurt eveneens 6 minuten. Beide routes zijn het snelst en zullen dus gewaardeerd worden. Groen scoort 6 OP omdat hij de werkbestemming heeft geplaatst. Oranje scoort 3 OP omdat hij geen van de betrokken bestemmingen heeft geplaatst. Blauw participeert in beide winnende routes maar ontvangt toch slechts eenmaal OP. Hij ontvangt 6 OP omdat hij de woonbestemming heeft geplaatst.

**Test C-C:** Dit is een onmogelijke testrit omdat bij de recreatiebestemming geen halte ligt. Aangezien oranje dit bestemmingsfiche heeft neergelegd is hij schuldig. De oranje speler krijgt dan ook 6 strafpunten.



## Speciale regels

### 2 SPELERS:

Er zijn twee manieren om het spel met twee spelers te spelen. De normale en de geavanceerde manier.

**Normale regels:** Iedere speler heeft één bedrijf en bouwt twee metrolijnen (net als in het spel met 3 of 4 spelers). Elke speler krijgt 6 bestemmingsfiches. De eerste speler krijgt alle fiches die in de linkerkolom zijn aangegeven op het overzicht van de testritten op het speelbord. De andere speler gebruikt de fiches die in de rechterkolom staan.

Bij het waarden van testritten gaat men als volgt te werk. Als metrolijnen van beide spelers worden gebruikt in de snelste route, krijgt niemand OP. Als beide spelers schuldig zijn aan het onmogelijk zijn van een testrit, ontvangen ze geen van beide strafpunten.

**Geavanceerde regels:** Iedere speler start met twee bedrijven die volledig onafhankelijk van elkaar zijn. Het eerste bedrijf ontvangt 3 bestemmingsfiches met de letters A, B en C. Het tweede bedrijf ontvangt 3 bestemmingsfiches met de letters D, E en F. Natuurlijk zijn deze 3 fiches van een andere gebiedssoort.

De spelers spelen om de beurt afwisselend voor hun twee bedrijven. Hierbij mag de volgorde van de bedrijven tijdens het spel nooit veranderen. De bouwfase eindigt als van één bedrijf de tweede metrolijn wordt voltooid (of als één van de andere twee condities in werking treedt). De OP van een speler zijn gelijk aan de som van de OP van zijn twee afzonderlijke bedrijven.

### 3 SPELERS:

Elke speler speelt met één bedrijf. Hij ontvangt 4 bestemmingsfiches met een verschillende letter. Twee van deze fiches zullen van dezelfde gebiedssoort zijn.

## Spelvarianten

**Open opdrachten van de gemeente:** Elke speler legt zijn bestemmingsfiches open voor zich neer.

**Strengere opdrachten van de gemeente:** Verdeel de bestemmingsfiches als volgt:

Speler 1	A Woongebied, B Werkgebied, C Recreatiegebied
Speler 2	D Woongebied, A Werkgebied, E Recreatiegebied
Speler 3	F Woongebied, E Werkgebied, B Recreatiegebied
Speler 4	C Woongebied, F Werkgebied, D Recreatiegebied

# MetrOmania



[www.spiel-ou-face.com](http://www.spiel-ou-face.com)  
[www.metromania.org](http://www.metromania.org)