



DESARROLLO Y OBJETIVO DEL JUEGO

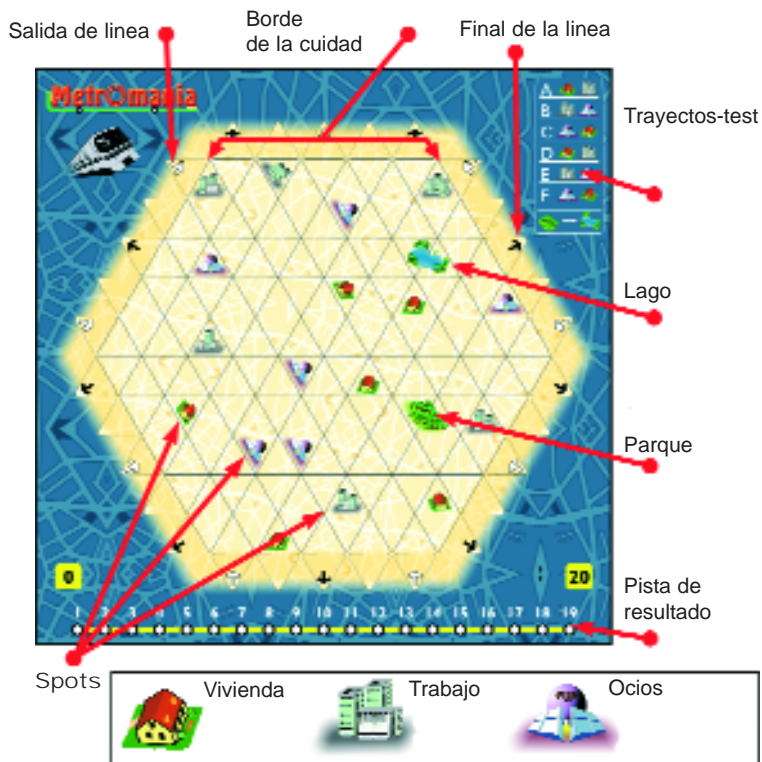
Cada jugador representa una entidad que construye metros. Construye 2 líneas a través de la ciudad. Debe enlazar lugares de vivienda, de trabajo y de ocios (se llaman "Spots" en la regla) y colocar estaciones.

A veces, se coopera con los otros jugadores (las estaciones se colocan a la intersección de 2 líneas diferentes). Pero, a veces, ¡pueden bloquear sus líneas!

Al final de la partida, el municipio organiza 7 trayectos-tests entre los destinos colocados por los jugadores. Las líneas que participan al trayecto mas rapido se apuntan puntos.

El vencedor es él que tiene el resultado mejor.

Tablero de juego



INSTALACIÓN

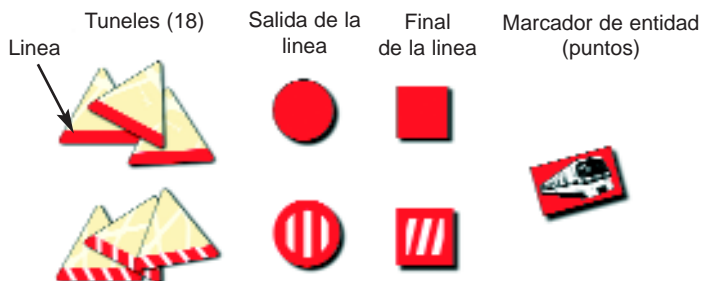
(regla para 4 jugadores. A 2 ó 3 jugadores: ver al final)

El primer jugador es el más urbano.

Adjunte los 4 pedazos que forman el tablero de juego. En el centro, construyen la ciudad colocando sus 6 barrios aleatoriamente, en cualquier orientación. Cada jugador opta por un color, toma a sus Túneles y a marcadores. Coloca a su marcador de entidad sobre del 0 de la pista de resultado. Las estaciones se colocan a alcance de todos.

Se baraja los 12 marcadores de Destino, letra ocultada. Cada jugador, a su turno, toma 3, de diferente tipo (1 Vivienda, 1 Trabajo, 1 Ocios). Los observa inmediatamente: si 2 de ellos tienen la misma letra, rechaza una (letra ocultada) y toma otro del mismo tipo (hasta que sus 3 Destinos tengan letras y tipos diferentes). Cada jugador se queda sus Destinos ante él, letra ocultada.

Por cada jugador



Por todos los jugadores



TURNO DE JUEGO

El juego sigue el sentido de las agujas del reloj

A su turno, cada jugador DEBE hacer una, y una sola, de estas dos acciones:

- cavar 3 túneles ó
- construir una estación intermedia

SALIDA DE LAS LÍNEAS

Cada jugador puede construir 2 líneas de metro distintas, una llena y una rayada.

Las líneas comienzan sobre las casillas con una flecha blanca. Para comenzar una línea, el jugador coloca un túnel sobre la casilla con una flecha blanca y un marcador inicial de línea (redondo) atrás.

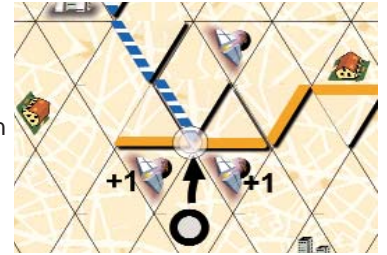
Al primer turno, un jugador puede comenzar una única línea. Su segunda línea no podrá comenzar sobre el mismo borde de ciudad, ni sobre un borde de ciudad adyacente al punto de partida de la primera línea (salvo si todos los sitios permitidos ya están ocupados).



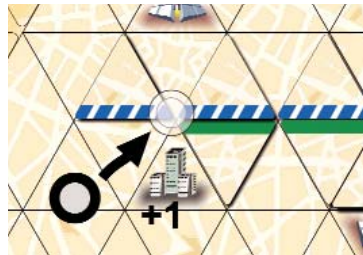
ESTACIONES

A su turno, cavando túneles, un jugador debe construir una estación inmediatamente cuando :

- su línea encuentra una otra línea (la estación se coloca en el lugar de encuentro) ;



- la línea, que bordeaba otra, se separa (la estación se coloca en el lugar de separación) .



EXCAVACIÓN DE LOS TÚNELES

Los túneles se colocan en las casillas triangulares. Un único túnel es autorizado por casilla.

- Una línea debe ser continuada (sin ramal).



- Una línea no puede hacer un ángulo agudo.



Excepto desde una estación: entonces la línea puede hacer cualquier ángulo.



- Una línea puede nunca encontrarse ni bordearse.



Cuidado : un jugador que, a su turno, opta por cavar túneles, debe cavar 3 túneles (excepto si no es posible). Puede distribuir estos túneles entre sus dos líneas como quiere.

Casillas especiales: las casillas iniciales/finales de línea solo son utilizables para comenzar/terminar una línea. Las casillas del Lago y el Parque están prohibidas.

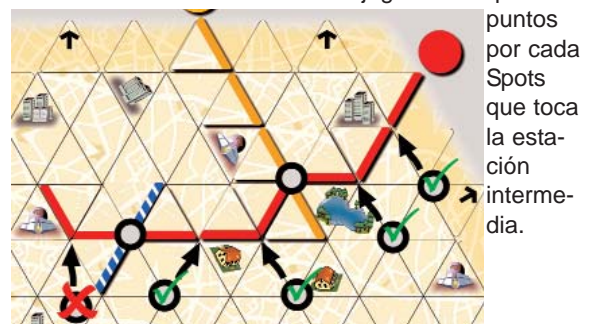
El jugador que construye la estación se apunta inmediatamente un punto por cada Spot (Vivienda, Trabajo, Ocio) que toca la estación. Sigue jugando si le queda túneles por cavar (y puede construir otras estaciones).

Cuando la línea llega a una estación ya existente, no se apunta nada. Los Parques y los Lagos no dan punto.

Estación intermedia:

en vez de cavar túneles, un jugador puede, a su turno, construir 1 estación intermedia en una de sus líneas, solamente entre dos estaciones ya existentes.

Para esta construcción, una partida o un final de línea cuenta como una estación existente. El jugador se apunta



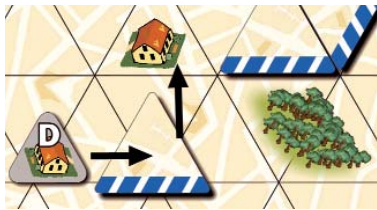
DESTINOS

Los marcadores de Destinos fijan la partida y la llegada (meta) de los trayectos-Tests que se efectuarán el municipio en final del juego ¡Cada jugador debe colocar sus 3 Destinos durante la construcción de sus líneas, o tendrá penalidades pesadas durante los Tests!

Cuando un jugador construye un túnel sobre un Spot, debe inmediatamente colocar uno de sus marcadores de destino sobre este túnel, del mismo tipo que el Spot, letra visible.

Restricciones: un único Destino puede ser colocado a su

turno. Dos Destinos con misma letra no pueden tocarse por un ángulo o por un lado. Está prohibido construir un túnel sobre un Spot si no se puede (o no quiere) colocar un Destino.



FIN DE LAS LÍNEAS

Una línea se termina sobre una casilla con una flecha negra. El jugador coloca sobre la casilla un último túnel y su marcador (cuadrado) de fin de línea atrás.

Una línea no puede terminarse sobre el mismo borde de ciudad que su partida, ni sobre un borde adyacente (salvo si todos los sitios permitidos ya están ocupados).



Cuando termina una línea, el jugador puede inmediatamente construir en esta línea una estación intermedia, si el desea. Cuidado : cuando esta ultima estación intermedia es construida, no se puede construir otra estación sobre esta línea terminada. Pero, es posible que estaciones que se construyen sobre otras líneas se añaden también a la línea terminada.

FIN DE LAS CONSTRUCCIONES

La fase de las construcciones se termina cuando:

- un jugador termina sus 2 líneas
- un jugador coloca la última estación disponible
- se bloquean y/o se terminan 5 líneas de jugadores

En ese momento, cada jugador puede jugar una última vez, excepto el que terminó la fase.

Cuidado: cuando no hay más de estaciones, toda excavación de túnel creando una estación está prohibida.

Se bloquea una línea cuando es imposible prolongarla, porque todos los segmentos a su extremidad está ocupada o prohibidos, o porque el jugador no tiene más de túneles.

Líneas bloqueadas Si no tienen Destinos de tipo Vivienda, Azul o Verde son bloqueadas.



PUNTOS POR LÍNEAS

Se ajusta los puntos apuntados con las estaciones

- los jugadores que terminaron suyo 2 líneas guardan todos sus puntos apuntados durante las construcciones.
- los jugadores que solo terminaron 1 línea dividen sus puntos por 2 (redondeado al inferior) y retroceden a su marcador de resultado.
- los jugadores que no terminaron ninguna línea colocan a su marcador de resultado sobre... 0

Nota: se puede ganar sin terminar línea, pero...

LOS TRAYECTOS-TESTS

Ahora, el municipio va efectuar 7 trayectos-Tests (uno por día de la semana) y dar puntos a las entidades de más rendimiento.

Para contar los puntos de trayectos-Tests :

Los Tests se hacen entre los Destinos con la misma letra. Cuenta sucesivamente, del lunes (A-A) al sábado (FF). A cada Test, determinan el trayecto de metro más rápido entre estaciones colocadas a un ángulo de estos 2 Destinos. Cuento:

- **1 minuto** por sección entre dos estaciones (no es importante el nombre de túneles de la sección)
- **3 minutos** si es necesario cambiar de línea (con la línea del mismo jugador o de un otro jugador)

PUNTOS

Todos los jugadores que tienen una sección sobre un trayecto-Test mas rápido (cuando el tiempo de trayecto es mas corto) se apuntan puntos:

- **6 puntos** cuando ha colocado una de las dos Destinos sobre el trayecto ;
- **3 puntos** si no ha colocado Destinos

Cuidado : un jugador nunca puede apuntar mas de una vez sobre el mismo Trayecto-Test.

Nota : si un jugador tiene mas de 20 puntos, coloca un de sus túneles cerca del 20 de la pista de resultado. Coloca su túnel cerca del 0 si el resultado es negativo.

TRAYECTOS-TESTS IMPOSIBLES

Algunas Tests pueden ser imposibles, y en consecuencia abandonados. Entonces, el municipio da penalidades de **6 puntos** al culpable o los culpables.


Un trayecto-Test es imposible porque :

- un Destino no es colocado. El culpable es el jugado que lo tiene en su mano.

- se colocó un Destino pero ninguna estación lo toca. Culpable: el jugador que colocó este Destino.

- el trayecto es imposible porque no hay conexiones entre las líneas. Culpables: los 2 jugadores que colocaron estos 2 Destinos.

Se penaliza todo culpables, pero un jugador es penalizado una única vez por Test.



Trayecto simple
Test E-E : Se dura 1 minuto al trayecto Rojo, 2 minutos al Verde, 6 minutos al Rojo+Naranja. Es el más rápido el trayecto Rojo. Rojo se apunta 6 puntos (colocara el Destino Trabajo). Otros jugadores no se apuntan nada.

Trayecto complejo

Test D-D : Se dura 6 minutos el Trayecto Azul (línea llena) + Verde. Es la misma cosa por trayecto Azul (línea rayada) + Naranja. Estes 2 trayectos son los más rápidos : Verde se apunta 6 puntos (se colocará el destino Trabajo), Naranja se apunta 3 puntos (no colocará ninguna de los 2 destinos).

Las líneas de Azul participan a los 2 trayectos más rápidos. Pero, se puede apuntar una sola vez por trayecto : Azul se apunta 6 puntos (se colocara el Destino Vivienda).

Test C-C : el trayecto es imposible porque no se toca ninguna estación al Destino Ocios. Naranja colocara este Destino. Es él el solo culpable. Pierde 6 puntos.



VENCEDOR

Cuando los 6 trayectos se contaron, hechas una última Test, el del domingo: se hace entre estaciones que tocan las casillas del Parque y las casillas del Lago.

Encuentre el trayecto de metro más rápido: **vale 5 puntos** para todos los jugadores recompensados.

Se acaba ! El que tiene el mejor resultado es el vencedor. Si dos jugadores están empatados, el jugador que termina el más de líneas triunfa. Después, es el que colocó el más de túneles. Después, igualdad perfecta : ¡dirigen al municipio!

REGLAS ESPECIALES

2 JUGADORES

Instalacion : cada jugador juega con una sola entidad et construye 2 líneas. Cada jugador toma 6 Destinos : el primero, los Destinos (A, B, C, D, E, F) que son a la izquierda del cuadro de juego. El segundo, los que son a la derecha del cuadro.

Trayectos-Tests : cuando las líneas de los 2 jugadores participan al trayecto más rápido, nadie se apunta puntos. Si los 2 jugadores son culpables de la anulacion de un Test, nadie es penalizado. Otras reglas es mismas.

3 JUGADORES

Cada jugador juega con una entidad. Toma 4 Destinos (dos del mismo tipo, los que quiere)

VARIANTES

Municipio leal (control mejor)

Cada jugador se queda con sus Destinos cara visible ante él.

Municipio estricto (no hay casualidad)

Distribuya así los Destinos entre los 4 jugadores:

Jugador 1	A vivienda, B trabajo, C ocios
Jugador 2	D vivienda, A trabajo, E ocios
Jugador 3	F vivienda, E trabajo, B ocios
Jugador 4	C vivienda, F trabajo, D ocios

MetrOmania



www.spiel-ou-face.com
www.metromania.org