

# L'ODYSSÉE DU PÈRE NOËL

**C'est Noël ! Hélas, un gros malheur est arrivé : les rennes du Père Noël se sont égarés dans le Parc ! Pas de cadeaux pour les enfants ?**



## Impossible !

**Une seule solution : un métro en guise de rennes, c'est moins poétique mais (peut-être) plus efficace...**

**A vous donc de tracer un réseau spécial Noël pour permettre au Père Noël de se déplacer rapidement entre les 6 maisons de la ville. A chaque étape, vous devrez en plus lui fournir, apportés d'une boutique proche, les cadeaux à descendre dans la cheminée ! Le joueur qui aidera le plus le Père Noël sera le vainqueur. Faites des miracles...**

**Attention : seuls les changements de règles de cette variante sont indiqués ici. Pour le reste, utilisez les règles habituelles de Metromania.**

## Situation

Les spots d'Habitation sont les Maisons que doit visiter le Père Noël.

Les spots de Loisirs sont les Boutiques qui fournissent les jouets.

Les spots de Travail ne servent pas (c'est Noël : les bureaux sont fermés !) Considérez-les donc comme des cases vierges, sur lesquels vous pouvez librement poser des tunnels.

## Installation

Les marqueurs de destination ne sont pas utilisés.

Placez une station à un quelconque des angles de chaque Maison.

## Construction

Chaque joueur ne construit **qu'une seule ligne à la fois** : il ne peut commencer sa seconde ligne que lorsque sa première ligne est finie ou bloquée.

Il n'est pas obligatoire de commencer sa seconde ligne dans l'autre moitié de la ville par rapport à la première.

On ne peut jamais construire de tunnel sur un spot, sauf sur les spots de Travail (qui en fait n'existent pas). Lors de la pose d'une station, les spots de Travail ne donnent donc aucun point.

## Fin de la phase de construction

La phase se finit dès que les 2 lignes d'un joueur sont finies et/ou bloquées (ou qu'il n'y a plus de stations). Comme dans la règle de base, les autres joueurs jouent encore une fois.

**Il n'y a alors aucun ajustement des points de lignes. Chacun garde tous ses points.** A ce moment...

## Le Père Noël fait sa tournée !

Placez votre pion Père Noël sur la Maison qui touche le Parc (là où il a perdu ses rennes).

Le Père Noël doit visiter les 6 Maisons.

Il commence sa tournée sur la Maison du Parc. L'ordre des Maisons est ensuite libre, mais il doit obligatoirement terminer sa tournée sur la Maison qui touche le Lac (où il retrouve ses rennes, qui en réalité étaient parti faire du patin à glace).

Chaque coup de la tournée du Père Noël se déroule ainsi :

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Quel joueur a le moins de points ?       |
| 2 | Déplacement du Père Noël (par ce joueur) |
| 3 | Collecte des cadeaux                     |

## Déplacement du Père Noël

*Notez qu'il n'y a pas de déplacement du Père Noël au premier tour de sa tournée : le Père Noël est posé directement sur la Maison qui touche le Parc. Allez directement à la Collecte des cadeaux.*

Par la suite, c'est toujours le joueur qui a le moins de points avant le déplacement qui déplace le Père Noël. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le joueur qui a fini le plus de lignes qui le déplace, sinon celui qui a posé le **moins** de tunnels. Sinon, tirez au sort !

Ce joueur déplace le Père Noël jusqu'à une autre maison de son choix, qui n'a pas encore été visitée. Pensez à placer un marqueur de destination retourné sur les maisons visitées pour vous en souvenir.

Le joueur déplace le Père Noël en suivant les lignes de métro, en empruntant toujours la route la plus rapide de la maison de départ à la maison d'arrivée choisie. S'il y a plusieurs lignes ou itinéraires égaux, c'est ce joueur qui décide. Pour chaque tronçon de ligne (un trajet entre 2 stations, peu importe la longueur) de sa couleur utilisé par le Père Noël, chaque joueur marque **1 point**.

Dès que le Père Noël atteint une station placée à un angle de la Maison d'arrivée, il s'arrête sur la Maison.

## Collecte des cadeaux

Seules les boutiques reliées directement à la Maison, et avec bien sûr une station à leur angle sur la ligne, peuvent livrer des cadeaux.

Directement, c'est-à-dire qu'on peut rejoindre la boutique depuis la Maison en suivant une seule et même ligne de métro, sans changement, et sans autre maison ou boutique desservie par une station pour s'intercaler dans ce trajet.

Chaque joueur marque **2 points par boutique** dont une de ses lignes permet la connection directe à la Maison.

Plusieurs joueurs peuvent marquer pour la même boutique. On peut marquer des points de plusieurs boutiques. Une même boutique peut donner des points plusieurs fois pendant la tournée.

Une fois les points marqués, le Père Noël repart, guidé vers la prochaine Maison par le joueur qui a le moins de points...

## Fin de partie

Après la collecte des cadeaux de la Maison du Lac, le Père Noël récupère ses rennes et s'envole vers de nouvelles aventures.

Il offre au joueur qui a le meilleur score le plus beau des cadeaux : la victoire !

## 1er coup de la tournée

Le Père Noel est posé sur la Maison du Parc.

*Déplacement :*  
aucun.

*Collecte :*  
Vert marque pour les Boutiques 1 et 2, soit 4 points.  
Bleu marque aussi pour la Boutique 1 avec sa ligne bleue rayée.  
Il marque aussi pour les Boutiques 2 et 3 avec sa ligne bleue pleine.  
Soit 6 points au total. Bleu ne marque pas pour la boutique 4, car elle est au-delà de la boutique 3.  
Jaune ne marque rien (la Boutique 5 demanderait un changement entre ses 2 lignes).  
Rouge ne marque rien.

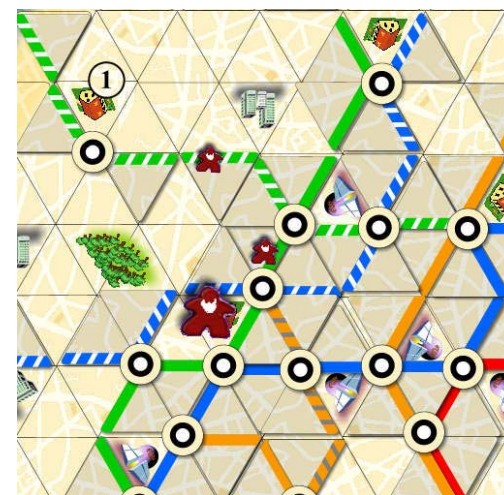


## 2ème coup de la tournée

Vert a à ce moment précis le moins de points et a donc le droit de guider le Père Noël.

*Déplacement :*  
Vert choisit d'emmener le barbu à la Maison 1 pour marquer 2 points (2 tronçons utilisés).  
Un choix stratégique car la situation fait que, pour repartir au coup suivant, le Père Noël devra emprunter au moins 2 tronçons de ligne verte (soit 2 points minimum pour le Vert), quels que soient la Maison de destination et le joueur qui guide le barbu.

*Collecte (depuis la Maison d'arrivée, la 1) :*  
Vert marque 2 points (la Boutique reliée par la ligne verte rayée).  
Les autres joueurs ne marquent rien.



## Dernier coup de la tournée

5 coups ont été joués et 5 maisons visitées. Le trajet va donc obligatoirement à la dernière maison, la Maison du Lac.  
C'est encore Vert qui a le moins de points et qui guide le Père Noël.

*Déplacement :*  
Vert n'a pas le choix : il doit déplacer le barbu par la route la plus courte, c'est-à-dire par la ligne bleue rayée puis par la ligne verte rayée (durée  $1 + 3 + 1 = 5$  minutes), et non par ses 2 lignes vertes ( $1 + 3 + 1 + 1 = 6$  minutes).  
Bleu et Vert marquent chacun 1 point (1 tronçon chacun) pour ce trajet.

*Collecte (depuis la Maison d'arrivée, la Maison du Lac) :*  
Vert marque 2 points (Boutique 1), Jaune 4 points (Boutiques 2 et 3 desservies par la même station), Bleu 4 points (Boutiques 3 et 4 desservies par la même station), et Rouge marque 0.



## UN PETIT BRICOLAGE DE NOEL...



Prenez un pion d'un jeu inconnu auquel personne ne joue jamais.



Trouvez de la colle (pas toujours facile) et 1 milligramme de coton.



Collez le coton sur le pion, votre Père Noël est prêt ! Merveilleux.