

## Parigi 100 anni fa:

L'Esposizione Mondiale "1900" è alle porte e nelle grandi piazze gli operai sono al lavoro e scavano. In tutti i cantieri vengono realizzate strane impalcature. Sulle strade vengono costruite gallerie, che verranno successivamente interrato.

Collaborate anche voi alla realizzazione della metropolitana parigina!

**Autore:** D. Henn

**Grafica:** F. Vohwinkel

**Realizzazione:** B. Dietrich

Per 2-6 persone

da 8 anni in su.



# METRO

## REGOLE DEL GIOCO



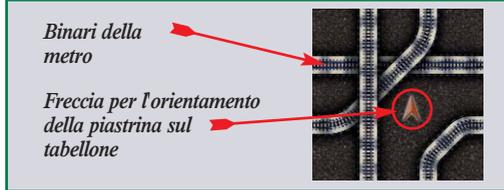
 italiano



## Materiale di gioco

### • 60 piastrine delle rotaie

con 4 segmenti di binari ciascuna. Ogni lato delle piastrine ha sempre 2 allacciamenti. E' inoltre presente una freccia rossa, che indica la direzione in cui posizionare la piastrina sul tabellone.



### • 6 schede



Sono di un colore differente per ciascun giocatore e numerate da 1 a 6. Indicano quali stazioni della metropolitana vengono assegnate ad ogni giocatore. Le stazioni assegnate sono indicate nella relativa colonna ordinate per numero a seconda del numero di giocatori.

*Il giocatore con il colore viola ha la linea n. 5  
Numero complessivo dei giocatori, per es. 6*



### • 61 vagoni della metro

in legno in 6 colori. Servono a contrassegnare le proprie stazioni della metropolitana.



### • 1 tabellone

Sul margine è presente una striscia verde numerata (da 0 a 100) sulla quale viene indicato il punteggio dei giocatori man mano che si procede.

Tutt'attorno sono, quindi, presenti 32 stazioni della metro, ciascuna con il proprio numero. Sul segmento di binari a destra (quello senza "tetto") i giocatori posizionano il proprio vagone. Questo binario porta fuori dalla stazione. L'altro segmento di binari della stazione non è assegnato ad alcun giocatore.

Sono, inoltre, visibili 60 caselle quadrate, sulle quali, nel corso del gioco, i giocatori pongono mano a mano le proprie piastrine delle rotaie.

Al centro del tabellone si trovano 8 stazioni della metro che non sono state assegnate ad alcun giocatore. Al giocatore la cui linea viene allacciata qui al centro viene assegnato il doppio dei punti per la linea in questione.

### • 6 pedine

Ciascun giocatore riceve una pedina nel colore dei propri vagoni. Con essa viene indicato il punteggio sulla striscia numerata.



Prima di iniziare a giocare staccare con cautela le piastrine delle rotaie dalla fustella.

## Preparazione del gioco

- Il tabellone viene posto al centro del tavolo.

- Ciascun giocatore riceve un gruppo di vagoni della metro di un colore in base alla seguente tabella:

per 2 giocatori (16 vagoni)	.....gialli, blu,
per 3 giocatori (10 vagoni)	.....gialli, blu, arancione,
per 4 giocatori (8 vagoni)	.....gialli, blu, arancione, verdi,
per 5 giocatori (6 vagoni)	gialli, blu, arancione, verdi, viola,
per 6 giocatori (5 vagoni)	.....tutti i colori.

- Ciascun giocatore riceve inoltre una pedina nel proprio colore che posizionerà sulla casella verde accanto allo "0".

- Ciascun giocatore riceve quindi una scheda dello stesso colore dei propri vagoni. Su di essa sono indicate, a seconda del numero complessivo di giocatori, le proprie stazioni della metro con il relativo numero.

- Su ciascuna delle proprie stazioni i giocatori pongono ora un vagoni del proprio colore.

- I vagoni in eccesso vengono messi da parte.

- Le piastrine delle rotaie vengono mescolate e poste coperte accanto al tabellone.

- Ogni giocatore prende in mano una piastrina coperta e la guarda.



*I vagoni della metro vengono posizionati qui sul margine del tabellone.*

## Svolgimento del gioco

- Inizia il giocatore più giovane, tutti gli altri seguono in senso orario.

### Posizionamento delle piastrine delle rotaie

- Il giocatore di turno pone la propria piastrina sul tabellone. Qualora non intenda posizionare la piastrina, può prendere una nuova piastrina, se ancora disponibile, che dovrà però ora posizionare. Con il posizionamento sarà necessario rispettare le seguenti regole:

1. Ciascuna piastrina deve essere posta su una casella libera e deve confinare con almeno una piastrina già presente (anche con lo spigolo), oppure può essere posizionata su una delle caselle sul margine esterno.

2. Orientare le piastrine in modo tale che la freccia sia sempre rivolta nella stessa direzione della freccia sul tabellone.

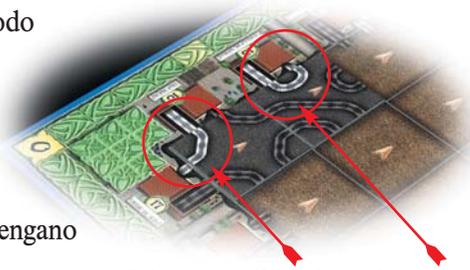


3. **Non** è consentito posizionare una piastrina in modo tale che una linea della metro conduca da una stazione numerata all'altra per mezzo di 1 sola piastrina. Unica eccezione: la piastrina non può essere posizionata altrimenti.

4. E' espressamente consentito posizionare una piastrina anche su **altre linee o stazioni**, purché vengano rispettate le altre regole.

• Dopo aver posizionato la piastrina, se non ne ha altre in mano, **il giocatore ne pesca un'altra.**

• Anche i giocatori le cui stazioni metropolitane siano tutte allacciate, continuano a posizionare piastrine.



*Questi due casi (sull'angolo e sul margine) non sono normalmente ammessi.*

*Le piastrine delle rotaie sono concepite in modo tale che ciascuna stazione della metro di un giocatore al termine del gioco si allacci con una stazione. Può accadere che si creino dei nodi che non sono collegati con nessuna stazione. Ai fini del gioco, tali nodi non hanno alcun significato.*

## Calcolo del punteggio

• Non appena una linea della metro collega senza interruzioni una stazione di partenza con una di arrivo qualsiasi (indipendentemente dal fatto che si tratti di una stazione propria o meno), viene calcolato il punteggio per questa linea. Ciascuna **piastrina** che compone la linea vale **1 punto**. Se la linea passa più volte per la stessa piastrina, anche i punti vengono conteggiati più volte. Se la linea termina in una determinata stazione al centro i punti per questa linea valgono il **doppio**.

• I punti vengono segnati con la pedina del proprio colore sul perimetro del tabellone.

• Dopo aver effettuato il conteggio il vagone della metro viene ruotato di 90° per segnalare che il punteggio è già stato calcolato, affinché ogni stazione venga conteggiata una sola volta.



*Una piastrina delle rotaie viene conteggiata più volte se la linea ci passa più volte.*

Esempio:

*In questa figura il giocatore Giallo conquista 3 punti (la linea passa per 2 piastrine, ma 2 volte su una di esse), il giocatore Verde conquista 2 punti e il giocatore Arancione conquista 10 punti (il punteggio di 5 piastrine raddoppiato perché la linea è stata allacciata ad una stazione al centro).*

## Conclusione del gioco

Il gioco termina quando sono state conteggiate tutte le linee e posizionate tutte le piastrine. Vince il giocatore con il maggiore punteggio.

## Variazioni del gioco

• Chi vuole avere più possibilità nel posizionamento delle piastrine può anche rinunciare all'orientamento delle piastrine secondo la freccia.

• Si può anche decidere di tenere **in mano più di una piastrina** (2 o 3). La maggiore possibilità di scelta prolunga la durata del gioco.