



Tartalom



Tábla, ami a metró térképet ábrázolja
(A metró térkép másolata London közlekedésének, az ő engedélyükkel használtuk fel.)



15 -15 rózsaszín, narancs, zöld, barna, fehér és szürke



Az első játék előtt: ragaszd a kezdőjátékos-jelzőt és a pontjelző a matricákat a közepes fakorongokra, és ragaszd a kapcsolatjelző és elágazásjelző matricákat a vékony fakorongokra.

A játék célja

A játék célja megépíteni a legsikeresebb metró vonalakat és ezzel a legtöbb pontot szerezni. Pontot szerezhetsz a különböző célok saját vonaladdal való összekötésével, és ha az utas az állomások közt a te vonaladat használja.

Az a játékos, aki legjobban elégítette ki az igényeket az idő alatt, amíg a célpakli kifogy, az lesz a nyertes.

Előkészületek

Tegyétek a táblát az asztal közepére. Helyezzétek az Utas bábút az utas-kezdőállomásra (Euston), és véletlenszerűen helyezzétek a nyolc kapcsolatjelzőt a kapcsolatállomásokra (Aldgate, Baker Street, Charing Cross, Elephant & Castle, Hammersmith, King's Cross St. Pancras, Notting Hill Gate és Victoria).

Keverjétek meg a célkártyákat és csapjatok fel négyet a tábla mellé, ahol jól látjátok őket. Tegyétek a négy célbábút a megfelelő állomásokra – ezek lesznek a célállomások. Tegyétek a megmaradt kártyákat a négy célkártya mellé, mint húzó paklit és hagyjatok helyet a dobópaklinak is.

Minden játékosnak el kell vennie egy pontjelzőt. Két játékos esetén a pontjelzőknek a négy vonalnak megfelelő színeket kell mutatnia, a három játékos esetén három vonalnak megfelelő színeket kell mutatnia, négy vagy öt játékos esetén a pontjelzőknek két vonalnak megfelelő színeket kell mutatnia. Minden játékos a pontjelzőjének megfelelő színű síneket kapja meg, amit aztán maga elé tesz.

A játékosok egy kezdőjátékost választanak, az általuk kitalált módon, aki megkapja a kezdőjátékos-jelzőt. (Ezt arra használják, hogy rögzítsék ki a kezdőjátékos, hogy így mindenkinek ugyanannyi köre legyen.) A kezdőjátékos a pontjelzőjét a pontozósáv, ami a táblán körbe megy, nullaértékű helyére teszi. Majd az órajárásának megfelelően a többi játékos is a jelzőjét a neki járó egyes, kettes, hármas vagy négyes pozícióba teszi.

A játék menete

A játékot a kezdőjátékos kezdi, majd a többiek követik az órajárásának megfelelően. Minden játékosnak a körében először építenie kell egy sínt, majd mozgatni az utast.

Sínépítés

A körében a játékos négy sínt építhet le. Ezek a sínek lehetnek ugyanolyan színűek, de különbözőek is. A síneket az állomások közti pályamezőkre kell tenni. Az egybe fogott pályamezők száma mutatja, hogy mennyi sínnel lehet összekötni két állomást. Nem lehet ugyanolyan színnel többször is összekapcsolni ugyanazon szakaszon két állomást. A sín építésnél a következő szabályokat kell betartani:

- Egy vonal a tábla bármelyik üres mezőjén elkezdődhet egy sín leépítésével.
- Amint egy vonal elkezdődött, minden további elem csak a vonal valamelyik végére építhető le. A huroknak nincs vége, ezért az nem növelhető ily módon.



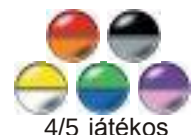
Célbábuk



2 játékos



3 játékos



4/5 játékos



Kezdőjátékos jelző



sín



pályamező



A kék pálya csak a zölddel kiemelt pályamezők egyikén növelhető.

A játékos növelheti a vonalat a két végétől eltérő helyen is, amennyiben kijátszik két elágazásjelzőt (vagyis visszateszi őket a talonba). A sínnek csatlakoznia kell a vonalhoz, és beleszámít az építhető négy elem egyikébe.

Elágazásjelzőt úgy lehet szerezni, hogy egy vonalat egy végállomásba kötünk be, vagy egy egyes sít nem építünk meg. Így egy játékos négy elágazásjelzőt gyűjthet körönként. Az elágazásjelzőt fel lehet használni ugyanabban a körben, amikor megszerzik. Az elágazásjelzők talonja korlátlan, ha mégis kifogynánk belőle, akkor valamilyen más elemmel pótoljuk (pl. érmék).

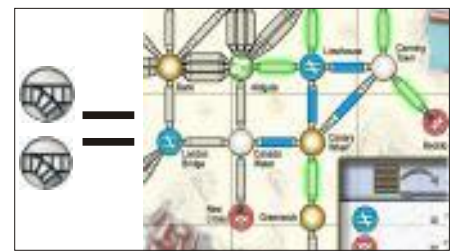
A sínek építése során pont jár a következőkért:

- o Egy pontot ér, ha a vonal csatlakozik egy nemzeti vasútállomáshoz.
- o Két pont és egy elágazásjelző jár, amikor egy vonal egy végállomáshoz csatlakozik.
- o Három pont jár, amikor két ugyanolyan szimbólumú állomás lesz bekötve egy vonalba.
- o Egy pont jár minden állomásért, ami egy vonalon keletkező hurkon belül van. (Minden típusú állomásért jár a pont, kivéve az adott hurok részét képező állomásokért.)

A játékos a szerzett pontokat a pontjelző sávon lelépi.

Megjegyzés: A játékosok mindig megkapják a pontokat az állomásokért, mégha nem is az ő vonaluk csatlakozik oda először. Különösen mivel a kapcsolat jelzőket értékeléskor nem vesszük le a tábláról.

Egy játékos kaphat többször is pontot egy állomásért, ha különböző vonalakat csatlakoztat hozzá. Azonban ha ugyanazon vonalat csatlakoztatja többször is hozzá, akkor nem jár érte plusz pont. Ugyanígy, egy hurkon belüli állomásért is csak egyszer jár pont, mégha a hurkot kibővítik, vagy vágják is.



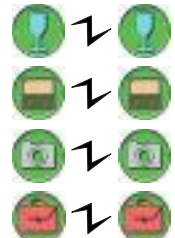
Két elágazásjelző kijátszásával a kék vonalat növelhetjük a zölddel kiemelt pályamezők egyikére.



Nemzeti vasútállomás

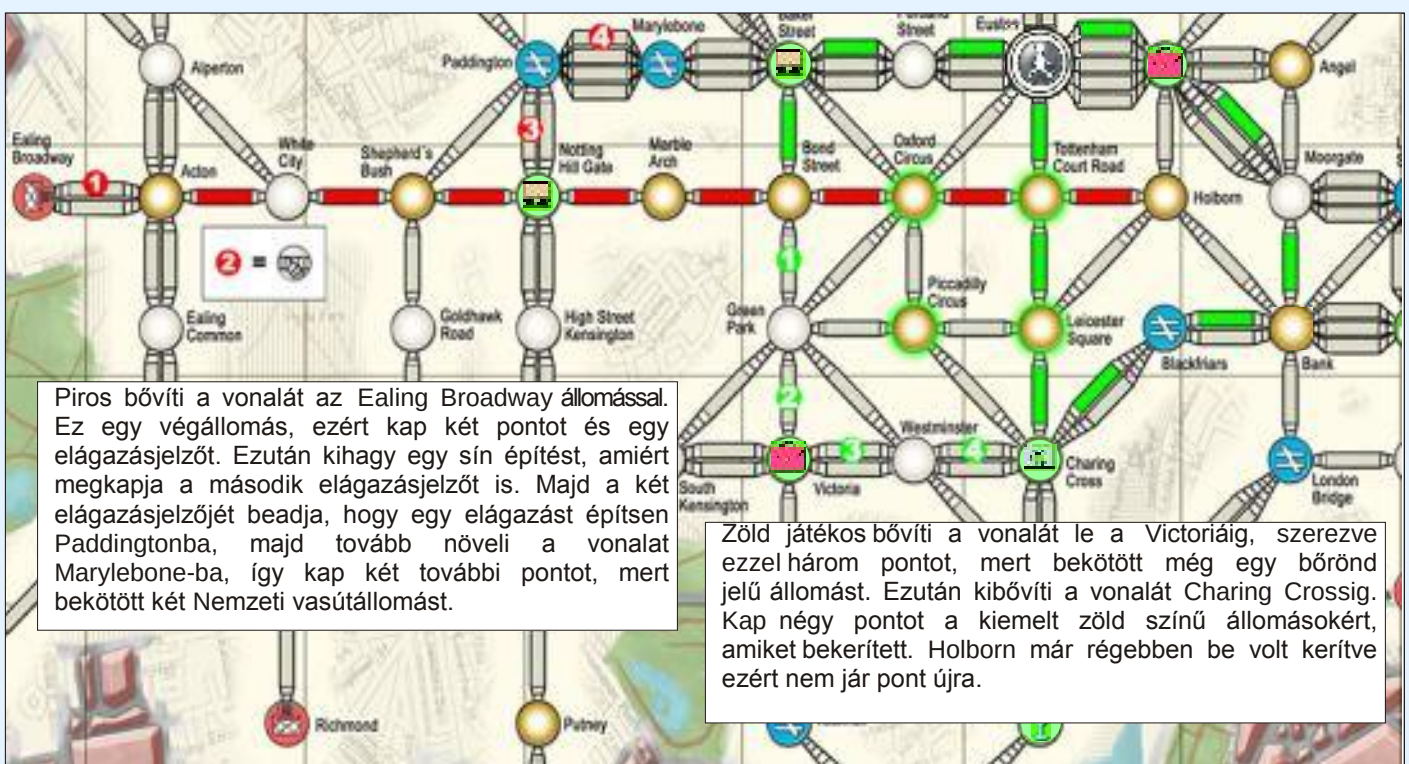


Végállomás



négy különböző kapcsolatjelző

Figyelmeztetés: Elképzelhető, hogy egy útvonal bezárul, annak ellenére is, hogy a játékosnak van elágazásjelzője. A tervező azt javasolja a játékosoknak, hogy vegyék ezt figyelembe, ha több vonalat a tábla széléről kezdenek el.



Piros bővíti a vonalát az Ealing Broadway állomással. Ez egy végállomás, ezért kap két pontot és egy elágazásjelzőt. Ezután kihagy egy sín építést, amiért megkapja a második elágazásjelzőt is. Majd a két elágazásjelzőjét beadja, hogy egy elágazást építsen Paddingtonba, majd tovább növeli a vonalat Marylebone-ba, így kap két további pontot, mert bekötött két Nemzeti vasútállomást.

Zöld játékos bővíti a vonalát le a Victoriáig, szerezve ezzel három pontot, mert bekötött még egy bőrdond jelű állomást. Ezután kibővíti a vonalát Charing Crossig. Kap négy pontot a kiemelt zöld színű állomásokért, amiket bekerített. Holborn már régebben be volt kerítve ezért nem jár pont újra.

Az utas mozgatója

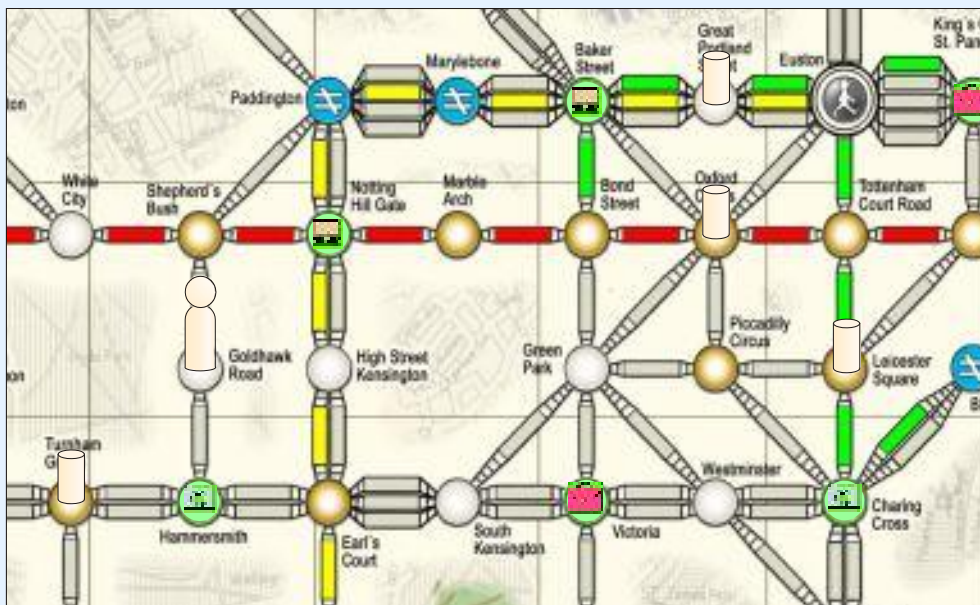
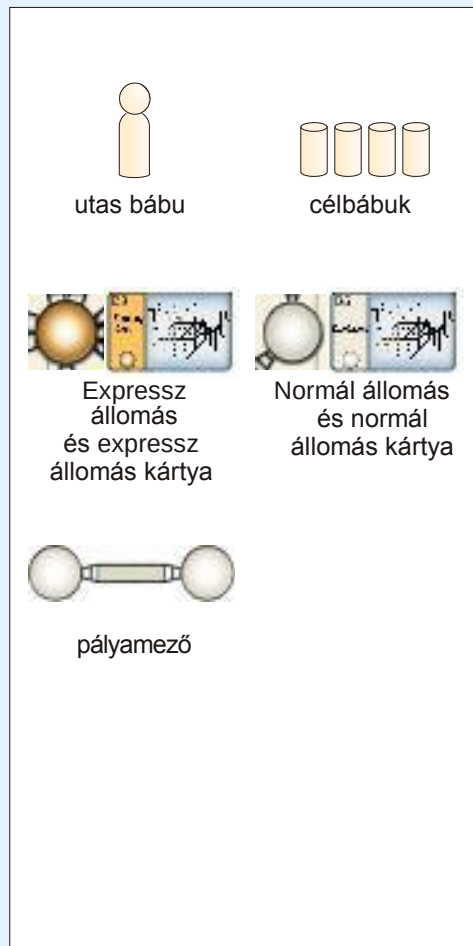
Amint a befejezte az építést és megkapta az esetleges elágazásjelzőket, a játékos az utast mozgatja.

Van négy célállomás, amit a célkártyák és a bábuk jelölnek. Az utas egy expressz cél állomásra fog utazni, ha van olyan. Majd ezután egy normál célállomásra, ha van ilyen. Ez azt jelenti, hogy többnyire két állomást látogat meg (de néha csak egyet).

Megjegyzés: Az Expressz állomások arany színűek, a normál állomások pedig fehér színűek. Az utas csak ezen két típusú állomásra utazhat, a többi állomásnak más funkciója van.

Amikor utazik, az utas a játékosok által épített vonalakon utazik majd, és sétál ott, ahol még nincs megépítve a hálózat. Az utasnak az alábbi szabályok szerint kell megválasztania az útvonalát:

- o Az útvonalnak a legkevesebb gyaloglást kell tartalmaznia.
- o Ha kettő vagy több útvonal is a legkevesebb gyaloglást nyújtja, akkor azt kell választania, amelyikben kevesebb vonalon utazik. Amikor egy útvonalat választ, az utasnak nem kell foglalkoznia a pályamezők számával, amin átmegy.
- o Ha még ezután is választani kell az útvonalak közt, akkor, aki mozgatja az utast, az dönti el, hogy merre menjenek.



Az utas a Goldhawk Roadnál van, a négy célállomás pedig Great Portland Street, Leicester Square, Oxford Circus és Turnham Green. Az utas először egy expressz állomásra megy. A legjobb útvonalak az expressz állomásokra a Goldhawk roadról:

Leicester Square – Egy séta (a Shepherd's Bush-ra) és két vonal használata (piros és zöld)

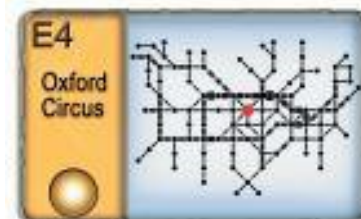
Oxford Circus – Egy séta (a Shepherd's Bush-ra) és egy vonal használata (piros)

Turnham Green – Két séta (a Hammersmith-re és aztán a Turnham Green-re)

A legjobb útvonal az Oxford Circusra vezet, így oda kell utaznia.

Ezután egy normál állomásra szeretne utazni. A legjobb útvonal a normál állomásra a Oxford Circusról:

Great Portland Street – két vonal használata (piros és zöld) vagy (piros és sárga)



Amint az utat kiválasztották, az utas elindul a célállomásra. Minden színes vonalért, amit az utas felhasznál az utazása során, a vonal tulajdonosa kap egy pontot.

Csak azért az útvonalért jár pont, amit az utas valóban megtesz, és csak egy pont jár vonalanként, az nem számít, hogy mennyi sínből tevődik össze az adott szakasz.



Ha az utas az Oxford Circusra utazik egy séta a Shepherd's Bush-ra és aztán a piros vonalat használva, akkor a piros vonal tulajdonosa kap egy pontot.

Amint az utas megérkezik egy állomásra, a célbábút levesszük a tábláról és lecseréljük az utasbábura. A megfelelő célkártyát pedig a dobott lapok paklijára tesszük. Ezután az utas elindul a következő állomásra, ha lehetséges.

Amint a lépések megtörténtek, a húzópakliból annyi célkártyát fordítunk fel, hogy újra négy lap legyen felcsapva. A célbábukat a megfelelő állomásokra tesszük.

Játék vége

Ha a célkártyák cseréje során a húzópakli kiürül, az aktív játékos azonnal leveszi az utast a tábláról. A játék csak sín építéssel folytatódik. Amikor a kezdőjátékosra kerülne újra a sor, a játéknak vége (a kezdőjátékos már nem kezd bele a körébe). Aki a legtöbb pontot szerezte, az nyert.

Megjegyzés: Ha a kezdőjátékos lenne az, aki soron következne, akkor rögtön vége a játéknak.

Készítők és köszönetnyilvánítás

Tervező: Sebastian Bleasdale
Grafika & Layout: Matthias Catrein
Magyar fordítás: Dunda

A metró térkép London közlekedési térképe, és az ő engedélyükkel lett felhasználva.

Kiadó: JKLM games a Rio Grande Games-el közösen.

A szerző szeretné megköszönni az összes tesztelőnek a bátorításukat, a megjegyzéseiket, és számos javaslatuk. Külön köszönetet kap Jim Bleasdale, Ian Jackson, Matthew Reid, Colin és Jennie Towers, Markus Welbourne és Matthew Woodcraft.