



INHOUD

- 1 dubbelzijdig spelbord
1 zijde met Parijs
1 zijde met Rome
- 50 dubbelzijdige
spelersbladen
- 160 routedelen
- 5 vertrekpionen
- 5 potlooden
- 12 metrokaartjes
- 6 gemeenschappelijke
doelkaarten
- 10 persoonlijke
doelkaarten
5 kaarten voor Parijs
5 kaarten voor Rome
- 1 controleurpion
- 1 blad solovariant-regels
- 2 spitskaarten
(voor de solovariant)

SPELONDERDELEN EN VOORBEREIDING

- 1 Kies een spelerskleur en leg alle bijbehorende stukken voor je neer:
32 routedelen en 1 vertrekpion.

Routedelen worden op de plattegrond geplaatst om jouw metrolijn te plannen.

- 2 Neem een **spelersblad** en een **potlood**. Controleer of de bovenkant van ieders blad verschillend is (bekijk de kleine vormen onder de genummerde kaarten). De rest van het blad is voor iedereen hetzelfde.

Op jouw spelersblad houd je bij welke passagiers er in jouw metro zijn gestapt en op welke locaties je tijdens je route bent gestapt. Al deze aspecten leveren overwinningpunten op.

- 3 Leg het spelbord in het midden van de tafel.
Gebruik voor een **spel met 2 of 3 spelers** de **Rome**-zijde.
Gebruik voor een **spel met 4 of 5 spelers** de **Parijs**-zijde.

Het bord geeft een plattegrond van de stad weer, bestaande uit verschillende routesecties. Bij elke kruising staat een passagier (), een locatie () of een M. Bovenaan staan 2 genummerde vakjes waar gemeenschappelijke doelkaarten open worden neergelegd (het derde vakje op de Rome-plattegrond wordt alleen in de solovariant gebruikt). Er zijn 2 andere vakjes voor de metrokaartjes- en aflegstapel. Op de Rome-plattegrond staan ook gele en donkerrode routesecties waar makkelijker verbindingen te maken zijn.

1

2



2

OVERZICHT EN DOEL

Je hebt 12 rondes om de beste metrolijn van de stad aan te leggen. Elke ronde wordt er een nieuwe kaart gedraaid die aangeeft welke routevorm alle spelers moeten voltooien. Breng de passagiers naar hun bestemming, creëer de meest efficiënte route en verdien zo veel mogelijk overwinningpunten!

3



4

- Schud de **6 gemeenschappelijke doelkaarten** en leg op elk van de 2 uiterst linkse vakjes op het bord 1 willekeurige kaart met de gele zijde naar boven. Leg de ongebruikte kaarten terug in de doos.

Gemeenschappelijke doelkaarten tonen spelers het aantal passagiers dat ze op moeten halen of het aantal locaties waar ze moeten stoppen om overwinningpunten te verdienen.

5

- Schud de **5 persoonlijke doelkaarten** die horen bij de plattegrond waarmee je speelt en geef daarna **elke speler 1 open kaart**. Laat de resterende kaart(en) in de doos.

Persoonlijke doelkaarten leveren overwinningpunten op door met je metrolijn 3 specifieke kruisingen te verbinden. Deze kruisingen staan in de zwarte cirkels. Rode cirkels tonen herkenningspunten op de plattegrond.

6

- Schud alle **12 metrokaartjes** als je met de Parijs-zijde speelt (of alleen kaarten 1 tot en met 6 als je met de Rome-zijde speelt). **Geef elke speler daarna 2 gedekte kaarten**. Bekijk de 2 kaarten die je ontvangen hebt, leg er 1 gedekt voor je neer en leg de andere aan de kant. Zodra iedereen een kaart voor zich heeft liggen, laat iedereen zijn kaart zien: **zet jouw vertrekpion op de kruising** met het nummer dat op je gekozen metrokaartje staat.

Deze pion geeft het vertrekpunt van jouw metrolijn aan.

7

- Neem alle 12 metrokaartjes terug en schud deze** om een gedekte stapel te vormen en plaats deze op het bijbehorende vakje op het bord.

Metrokaartjes hebben een nummer en een kleur. Het nummer wordt tijdens de voorbereiding gebruikt om de verschillende vertrekpunten aan te geven, en daarna ook tijdens het spel. De gekleurde rand wordt alleen gebruikt bij de plattegrond van Rome.

8

- De oudste speler is de eerste controleur en zet de **controleurpion** voor zich neer.

De controleurpion geeft de beurtvolgorde aan. De controleur is altijd als eerste aan de beurt, gevolgd door de andere spelers in de richting van de klok. Deze pion wordt elke beurt aan de volgende speler doorgegeven.

3

SPELVERLOOP

Een potje *Get on Board - Paris & Roma* bestaat uit **12 rondes**. Elke ronde bestaat uit **4 fases**:

- ① NIEUW METROKAARTJE
- ② ROUTEPLANNING
- ③ GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN CHECKEN
- ④ CONTROLEUR AFLOSSEN

① NIEUW METROKAARTJE

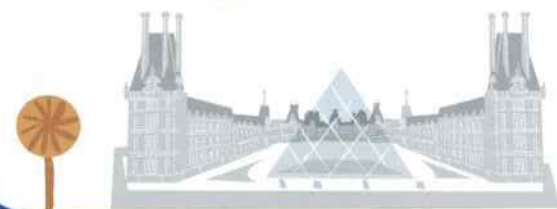
De controleur toont de bovenste kaart van de metrokaartjesstapel en legt deze open boven op de aflegstapel.

Elke speler vinkt nu het vakje met de bijbehorende waarde in het kaartjesveld (bovenaan het spelersblad) aan.

Deze kleur toont de vorm van de route die de spelers tijdens de ② ROUTEPLANNING zullen plannen en in het kaartjesveld is ook te zien welke kaartjes er tijdens volgende rondes kunnen verschijnen.

In een spel met 2 of 3 spelers moet elke speler, alleen tijdens de eerste ronde, ook het vakje aanvinken dat overeenkomt met de kleur van de rand van het eerste onthulde kaartje (donkerrood of geel). Deze kleur bepaalt via welke snelle routesecties makkelijker verbindingen gemaakt kunnen worden (zie Verbindingen op pagina 6).

Ga verder met fase ② ROUTEPLANNING.



VOORBEELD: Het eerste onthulde kaartje is de 5, met een donker-rode rand. Je vinkt het vakje voor kaartje 5 aan en het vakje met de donkerrode lijn. Dit geeft aan dat het op secties met deze kleur makkelijker zal zijn om verbindingen te maken.



② ROUTEPLANNING

Startend met de controleur en daarna beurtelings in de richting van de klok, volg je deze 2 stappen:

- a ROUTEDELLEN PLAATSEN
- b INSTAPPEN

a ROUTEDELLEN PLAATSEN

Creëer op het bord de vorm van de route die op het metrokaartje van deze ronde staat weergegeven (zie **VERSCHILLENDE ROUTEVORMEN** op de volgende pagina).

Om de vorm te creëren volg je deze voorwaarden:

- Op elke sectie mag slechts één routedeel per kleur geplaatst worden.



VERSCHILLENDE ROUTEVORMEN

RECHTE LIJN

Je moet 1, 2 of 3 routedelen plaatsen, zoals is weergegeven op je spelersblad. Als je 2 of 3 delen plaatst, moeten deze in een rechte lijn geplaatst worden.

1 BOCHT

Je moet precies 2 routedelen plaatsen die een bocht van 90° vormen.

2 BOCHTEN

Je moet precies 3 routedelen plaatsen die twee opeenvolgende bochten van 90° vormen. Deze bochten mogen zowel in dezelfde richting (om een U te vormen) of in tegengestelde richting (om een S te vormen) gaan.

Als er op jouw spelersblad twee verschillende vormen staan met daartussen een schuine streep, mag je een van deze twee vormen kiezen om deze ronde te plannen.

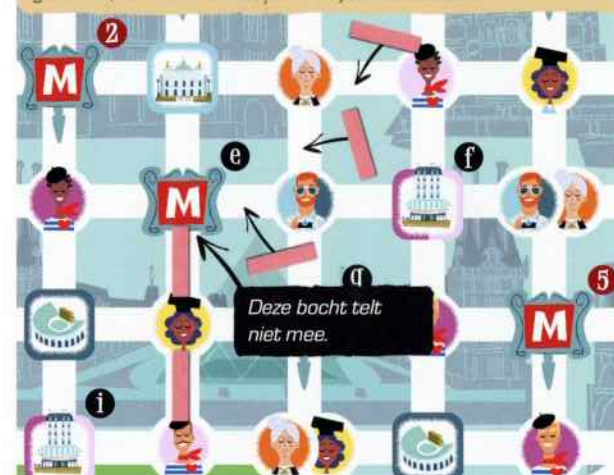
- Jouw vorm moet **beginnen waar je route de vorige ronde is geëindigd**. Tijdens de eerste ronde start je jouw routeplanning vanaf jouw vertrekpunt.

- Je moet het aantal routedelen plaatsen **dat staat weergegeven** op jouw spelersblad.

- Routedelen die tijdens deze ronde geplaatst worden, moeten **het aantal bochten bevatten dat staat weergegeven** op jouw spelersblad. Het gaat hierbij alleen om het aantal bochten, niet de richting. **Je mag altijd kiezen welke kant de bocht opgaat (links of rechts).** Het begin van de vorm van de huidige ronde kan een bocht vormen wanneer deze wordt verbonden met het einde van de route van de vorige ronde. **Deze bocht telt echter in geen geval mee als een van de bochten die deze ronde vereist is voor de route van de huidige ronde.**

- Je mag nooit omkeren op dezelfde sectie en een dubbel routedeel plaatsen.

VOORBEELD: Je moet deze ronde 3 routedelen met 2 bochten plaatsen. Je besluit om de route te plannen zoals hieronder staat weergegeven. De bocht die tussen het laatste routedeel van de vorige ronde en het eerste routedeel van de huidige ronde is gevormd, telt niet mee als een van jouw 2 bochten.



VERBINDINGEN

MAAK REIZEN ZO SOEPEL MOGELIJK

Elke keer dat jouw vorm **via een routesectie** gaat waar al één of meer routedelen liggen, moet je het aantal vakjes in het verbindingsveld (linksonder op je spelersblad) **aanvinken** dat gelijk is aan het aantal routedelen dat al op deze sectie geplaatst is. Volg hierbij de lijn en begin met de cirkel linksboven.

Dit geeft het aantal metrostellen op je route weer en levert aan het einde van het spel overwinningpunten op.

ROME

OP BEPAALDE SECTIES IS HET NOOIT DRUK



Elke keer dat jouw vorm langs een snelle routesectie gaat, oftewel een donkerrode of gele sectie (zoals bepaald in de eerste ronde), moet je **1 extra cirkel aanvinken** in het verbindingsveld op jouw spelersblad.

VOORBEELD: Je plaatst 1 routedeel op een snelle routesectie waar al 2 routedelen van je tegenspelers liggen. Daarom vink je 3 vakjes aan op jouw spelersblad (1 voor de snelle routesectie en 2 voor de routedelen van je tegenspelers).



METRO-INGANG

EERDER OP JE BESTEMMING MET METRO-INGANGEN!

Voor elke **M** die jouw vorm tijdens deze ronde bereikt, omcirkel je er 1 in het metroveld (bovenaan je spelersblad). Aan het einde van elke ronde, mag je één omcirkelde **M** doorstrepen. Als je dit doet, mag je 1 extra routedeel plaatsen om je route langer te maken (in elke gewenste richting). Je mag een doorstrepen aan het einde van dezelfde ronde waarin je er eentje omcirkeld hebt. Behandel waarop vertrekpunten van je tegenspelers staan als normale **M**.

BELANGRIJK! Elke omcirkelde **M** die je nog niet doorgestreept hebt, levert je aan het einde van het spel 2 punten op.

VOORBEELD: Je eindigt je beurt bij deze kruising en je wilt voor het einde van je beurt de volgende kruising bereiken. Je besluit om één van je omcirkelde **M** door te strepen. Daarna voeg je 1 extra routedeel aan je route toe.



OMWEGEN NIET TOEGESTAAN

EEN METROLIJN DIE DEZELFDE WEG TERUG NEEMT, IS NIET EFFICIËNT!

Als jouw route voor de tweede keer dezelfde kruising bereikt, eindigt jouw beurt onmiddellijk. Je wordt **uitgeschakeld** en verdient geen overwinningpunten aan het einde van het spel. Laat jouw routedelen op het bord liggen.

RECHTE LIJNEN EN BOCHTEN

Als je met de huidige rondenvorm niet het vereiste aantal routedelen kunt plaatsen of als de vorm niet optimaal is voor je strategie, mag je **het aantal vereiste bochten** verhogen of verlagen.

Om dit te doen moet je het uiterst linkse vakje van je **bochtenveld** (rode achtergrond, rechtsboven op je spelersbord) aanvinken. Voor elk vakje dat je aanvinkt, mag je **een bocht in een rechte lijn of een rechte lijn in een bocht veranderen**. Dit heeft geen effect op het totale aantal routedelen dat je moet plaatsen. Dit aantal kan niet aangepast worden.

Je mag maximaal 5 vakjes in dit veld aanvinken. **Als je alle vakjes al hebt aangevinkt en je de vereiste vorm onmogelijk kunt voltooien** omdat je route buiten de plattegrond zou gaan (en niet omdat je voor de tweede keer dezelfde kruising zou bereiken), mag je de vorm als een rechte lijn beschouwen waarvoor je één routedeel gebruikt.

VOORBEELD: Jouw route zou eigenlijk een kruising moeten gebruiken waar je al langs bent gekomen. Je besluit om een bocht uit je vorm te verwijderen door 1 vakje van je bochtenveld op je spelersblad aan te vinken. Het lukt nu om deze kruising, en daarmee ook uitschakeling, te ontlopen.

VOORBEELD: Jouw route bereikt een kruising waar je al langs bent gekomen. Je wordt **uitgeschakeld**.



Zodra je al jouw routedelen geplaatst hebt, ga je verder met het toepassen van de bijbehorende effecten tijdens **b INSTAPPEN** op de volgende pagina's.

b INSTAPPEN

Voor **elke passagier of locatie** die je deze ronde tijdens stap **a ROUTEDELLEN PLAATSEN** met jouw routedelen bereikt, moet je de **bijbehorende effecten toepassen** die op de volgende pagina's beschreven staan.

Op bepaalde kruisingen staan 2 passagiers. Als je een van deze kruisingen bereikt, mag je **de effecten van beide passagiers toepassen**.



OMA'S

1 Zet onmiddellijk een vinkje in het bovenste beschikbare -vakje op jouw spelersblad.

Als alle vakjes al aangevinkt zijn, gebeurt er niets. Tel aan het einde van het spel alle punten naast de aangevinkte vakjes bij elkaar op.



PASSAGIERSBESTEMMINGEN



STUDENTEN



OF



BIOSCOPIEN

2 Zet onmiddellijk een vinkje in een van de bijbehorende vakjes op je spelersblad. Als al deze vakjes al aangevinkt zijn, gebeurt er niets. Vermenigvuldig aan het einde van het spel het aantal aangevinkte vakjes van elke soort met elkaar om je punten te bepalen. Voorbeeld: Omdat je een bereikt, mag je 1 vakje aanvinken.



8

FLIRTS



Dit type passagier heeft verschillende gezichten, maar ze hebben allemaal hetzelfde effect. Alleen de achtergrondkleur (licht of donker) maakt een verschil.

Zet onmiddellijk een vinkje in een vakje naar keuze met de bijbehorende achtergrond in de bovenste onvoltooid rij (zonder nummer in het rechtervakje). Als beide vakjes van deze achtergrondkleur al aangevinkt zijn of als alle rijen al ingevuld zijn, gebeurt er niets.

Elke rij bestaat uit twee koppels die beide een lichte en een donkere achtergrond hebben.

RESTAURANTS



• Als je nog geen in je bovenste onvoltooid rij hebt aangevinkt, gebeurt er niets.

• Bekijk de aangevinkte in de bovenste onvoltooid rij. Zie hieronder hoeveel punten je verdient. Noteer het totaal van deze overwinningpunten in het rechtervakje van deze onvoltooid rij.

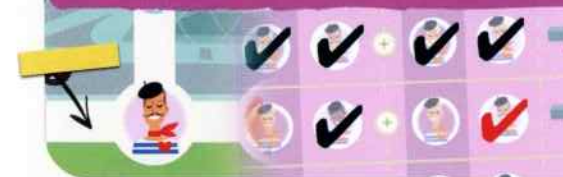
Voor elk koppel verdien je de volgende punten:

Geen aangevinkte flirt levert je 0 punten op. Eén aangevinkte flirt (ongeacht de achtergrond) levert je 2 punten op. En een compleet aangevinkt koppel levert je 6 punten op. Dit betekent dat je 2, 4, 6, 8 of 12 punten mag noteren.

• Kras daarna alle -vakjes door die nog niet aangevinkt waren in deze rij om aan te geven dat deze rij nu voltooid is. De volgende keer dat je een van deze vakjes aan moet vinken, moet je de volgende rij gebruiken.

Voorbeeld:

1 Je bereikt deze kruising met een lichte achtergrond. Je kunt alleen de rechter flirt met een lichte achtergrond aanvinken in de bovenste onvoltooid rij omdat de andere rij al ingevuld is.



2 Later bereik je deze kruising met een donkere achtergrond. In je bovenste onvoltooid rij zijn beide vakjes met een donkere achtergrond al aangevinkt, dus gebeurt er niets.



3 Uiteindelijk bereik je deze kruising met een Op dit moment zijn er 3 vakjes aangevinkt in je bovenste onvoltooid rij. Je noteert 8 punten in het rechtervakje en krast de 4^e flirt door:



9



TOERISTEN

Zet onmiddellijk een vinkje in het uiterst linkse -vakje in de bovenste onvoltooide rij (zonder nummer in het rechtervakje). Als alle vakjes in deze rij al aangevinkt zijn of als alle rijen al ingevuld zijn, gebeurt er niets.

OPERA'S



OF



THEATERS

- Als je nog geen in je bovenste onvoltooide rij hebt aangevinkt, **gebeurt er niets**.
- Bekijk de **uiterst rechtse aangevinkte** in de **bovenste onvoltooide rij**. Zie onderaan die kolom hoeveel punten je verdient. **Noteer deze overwinningspunten in het rechtervakje** van deze onvoltooide rij.
- Kras daarna alle** -vakjes door die nog **niet aangevinkt waren in deze rij** om aan te geven dat deze rij nu **voltooid** is. De volgende keer dat je een van deze vakjes aan moet vinken, moet je de volgende rij gebruiken.



Er zijn twee gemeenschappelijke doelkaarten die vereisen dat je stopt bij 3 of 3 . Als een van deze doelkaarten in het spel is, kun je jouw voortgang bijhouden door elke keer als je de bijbehorende locatie bezoekt, één vakje aan te vinken, ongeacht of er toeristen in je metro zitten. **Dit veld is alleen bedoeld als geheugensteuntje.**

Je bereikt een met 3 in je bovenste onvoltooide rij.

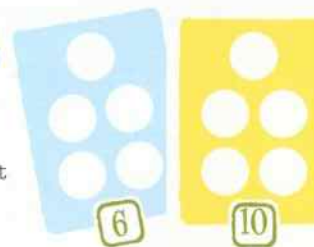
- Zet een vinkje in één van de 3 vakjes onder de bijbehorende locatie.
- Noteer een '9' in het uiterst rechtse vakje van deze rij.
- Kras de laatste in de rij door om aan te geven dat deze rij voltooid is.



Telkens als je een van de 3 kruisingen bereikt die vereist zijn voor je persoonlijke doelkaart, oftewel een kruising met een zwarte cirkel, vink je een vakje in het persoonlijke doelveld van je spelersblad aan (van laagste naar hoogste aantal overwinningspunten).

Zodra alle spelers klaar zijn met de routeplanning van hun vorm voor deze ronde en alle bijbehorende elementen op hun spelersblad hebben aangevinkt, ga je verder met fase **3 GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN CHECKEN**.

3 GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN CHECKEN



Check of je deze ronde gemeenschappelijke doelen hebt voltooid. Volg hierbij de volgende voorwaarden:

Elk doel kan door meerdere spelers voltooid worden, maar slechts eenmaal per speler.

Als één of meer spelers tijdens dezelfde ronde een geel doel voltooid hebben, noteren zij '10' in het gemeenschappelijke doelveld (rechts onderaan op het spelersblad). Draai daarna deze gemeenschappelijke doelkaart om naar de blauwe zijde.

Als één of meer spelers een blauw doel voltooid hebben, noteren zij '6' in het gemeenschappelijke doelveld van hun spelersblad. De doelkaart blijft daarna op de blauwe zijde liggen.

Ga daarna verder met fase **4 CONTROLEUR AFLOSSEN**.

VOORBEELD: Deze ronde is de 5^e ingestapt. Dit doel is tijdens een vorige ronde al door een andere speler voltooid. Je verdient daarom slechts 6 OP en noteert dit op het gemeenschappelijk doelveld van jouw spelersblad.



4 CONTROLEUR AFLOSSEN



Als je zojuist de 12^e ronde hebt afgerond (en de stapel metrokaartjes leeg is), ga je verder naar het **EINDE VAN HET SPEL**.

Geef in elk ander geval de **controleurpion** met de klok mee door aan de **volgende speler** en start een nieuwe ronde.

CREDITS

Ontwerper: Saashi

Illustrator: Monsieur Z

Projectmanager: Xavier Taverne

Grafisch ontwerper: Vincent Mougnot

Redactie: Xavier Taverne

Nederlandse vertaling:
Kim Somberg & Stefan Meeuwssen

Proeflezer: Marieke Versmissen



Saashi & Saashi



Volg Iello via:



www.iello.com



EINDE VAN HET SPEL

Bereken je eindscore door onderstaande stappen te volgen:

- 1 Elke omcirkelde **metro-ingang** die je **niet doorgestreept hebt**, levert je 2 punten op. Tel al deze punten bij elkaar op.
- 2 Tel het totale aantal negatieve punten van de aangevinkte vakjes in je **bochtenveld** op.
- 3 Tel alle punten van je aangevinkte **vakjes** bij elkaar op.
- 4 Vermenigvuldig het aantal aangevinkte **vakjes** met het aantal aangevinkte **vakjes**.

Volg deze stappen voor de  en  velden:

- 5 Tel het aantal punten bij elkaar op dat je tijdens het spel voor alle **voltooide rijen** hebt genoteerd.
- 6 **Onvoltooide rijen** (zonder nummer in het rechtervakje) leveren je de helft van het aantal punten op (naar beneden afgerond) dat je verdient zou hebben als je de vereiste locatie zou hebben bereikt.
- 7 Tel het aantal genoteerde punten in de 3 rechtervakjes van elk veld bij elkaar op.
- 8 Tel het aantal punten bij elkaar op dat afkomstig is van alle **gemeenschappelijke doelen** die je tijdens dit spel voltooid hebt.



- 9 **Check je persoonlijke doel.** Als je 1, 2 of 3 van de vereiste kruisingen in de zwarte cirkels bereikt hebt (in welke volgorde dan ook), verdien je respectievelijk 2, 5 of 10 punten.
- 10 Bekijk het laatste aangevinkte verbindingenvakje dat punten oplevert en noteer deze punten in het rechtervakje.
- 11 Tel het aantal punten in de subtotaalvakjes van de 9 velden (de vakjes met een  of  linksonder) bij elkaar op. Dit is jouw eindscore!

De speler met de hoogste score wint het spel. Als er een gelijkspel is voor de eerste plek, delen deze spelers de overwinning!

Als je spelersbladen opraken, kun je op de website van Iello een pdf-versie downloaden:

https://iello.fr/download/GOB_Paris-Roma_Score-pad_Light.pdf



Saashi Monsieur Z

GET ON BOARD

SPELREGELS

Zodra de avond valt in de stad en de straatlampen aan gaan, zijn alle reizigers al aan het dromen over hun avondplannen... De werkdag is voorbij, tijd om in de metro te stappen!

Ondergronds schudden de metrostellen heen en weer en schieten de stations in een waas voorbij. De avond gaat beginnen: zullen we naar een concert of een restaurant gaan? Terwijl iedereen de juiste aansluitingen haalt, dwalen gedachten af en snuiven mensen de romantische sfeer op in deze steden van de liefde. Wie weet wat deze reis ons zal brengen?

Deze spelregels beschrijven de regels voor 2 tot 5 spelers. Op een apart blad wordt uitgelegd hoe de solovariant kan worden gespeeld!

GET ON BOARD SOLOVARIANT

Niemand wil natuurlijk een blauwtje lopen in de meest romantische steden ter wereld. Als troost kun je met onderstaande regels gelukkig een solopotje **GET ON BOARD – Paris & Roma** spelen!

Speel volgens de normale regels, met de volgende aanpassingen:



SPELONDERDELEN EN VOORBEREIDING

3 Gebruik de Rome-zijde van het spelbord.

Deze plattegrond bevat snelle routesecties die verbindingen mogelijk maken.

4 Schud de 6 gemeenschappelijke doelkaarten en leg op **elk van de 3 vakjes** 1 willekeurige kaart met de gele zijde naar boven.

7 Schud alle 12 metrokaartjes; vorm hiermee een gedekte stapel en plaats deze op het bijbehorende vakje op het bord. Pak zowel de 1^e als de 2^e spitskaart en plaats deze respectievelijk achter het 9^e en het 11^e metrokaartje.

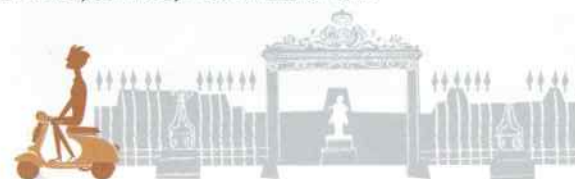


SPELVERLOOP

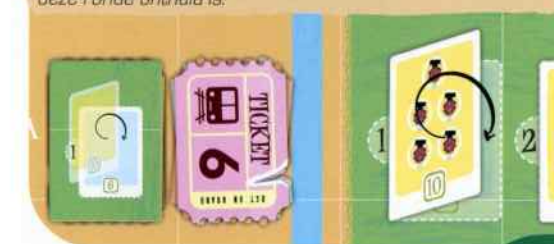
① NIEUW METROKAARTJE

Zodra de 1^e spitskaart bovenop de stapel verschijnt, draai je onmiddellijk de 1^e gemeenschappelijke doelkaart om naar de blauwe zijde, als dit nog niet gedaan is (voordat je verdergaat met stap 2). Doe hetzelfde met de 2^e gemeenschappelijke doelkaart zodra de 2^e spitskaart verschijnt.

Het 3^e gemeenschappelijke doel wordt pas omgedraaid naar de blauwe zijde nadat je deze voltooid hebt.



VOORBEELD: Je onthult het 9^e metrokaartje. De 1^e spitskaart ligt nu bovenop de stapel. De 1^e gemeenschappelijke doelkaart ligt nog steeds op de gele zijde, dus je draait deze naar de blauwe zijde. Je legt daarna de spitskaart terug in de doos en je vervolgt je beurt met het metrokaartje dat deze ronde onthuld is.



EINDE VAN HET SPEL

Bereken je eindscore zoals in de spelregels staat beschreven.
Vergelijk je score met de onderstaande tabel om je prestatie te beoordelen.

SCORE

71 of meer overwinningspunten

64 - 70 overwinningspunten

57 - 63 overwinningspunten

50 - 56 overwinningspunten

49 of minder overwinningspunten

PRESTATIE

Je bent de nieuwe Secretaris van Transport en er wordt zelfs een metrohalte naar je vernoemd!

Over de hele wereld wordt er gesproken over je vernieuwde metronetwerk!

Op een paar haperingen na, verloopt het verkeer soepel en zijn de reizigers tevreden. Goed gedaan!

Er moet nog steeds veel gebeuren, maar in principe rijdt alles. Gemiddeld komen je passagiers slechts één uur te laat op hun bestemmingen aan.

"Vergeet de metro en pak de fiets." Gefeliciteerd, je hebt de hele stad ervan overtuigd om het openbaar vervoer links te laten liggen.

MOEILIJKE VARIANT

Als je het te eenvoudig vindt om bovenaan het scorebord te eindigen, kun je de plattegrond van Parijs proberen. Het zal dan een grotere uitdaging worden om een hoge score te behalen omdat de plattegrond van Parijs geen snelle routesecties bevat en slechts 2 gemeenschappelijke doelkaarten heeft.

