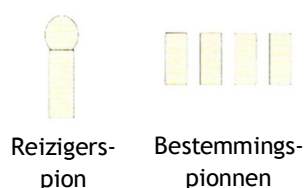


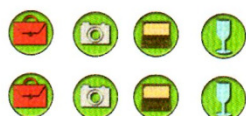


Uitgever: JKLM/Rio Grande • **Auteur:** Sebastian Bleasdale • **Jaar:** 2006
Spelers: 2 tot 5 • **Leeftijd:** vanaf 10 jaar • **Spelduur:** ± 75 min.

Spelmateriaal



Scorestenen



Verbindingsjetons



Spelbord met plattegrond van de Londense metro.
 (De plattegrond is eigendom van Transport for London en is met hun toestemming gebruikt en aangepast.)



21 Vertakkingsjetons



Startspelerjeton



33 gewone bestemmingskaarten (wit)



22 express bestemmingskaarten (geel)



Spoorstaven

20 rode, gele, groene, paarse en zwarte
 15 roze, oranje, blauwe, bruine, witte en grijze



Als je de eerste keer speelt - Bevestig de zelfklevers voor de startspelerjeton en de scorestenen op de dikke houten jetons. Kleef de stickers voor de verbindings- en vertakkingsjetons op de dunne jetons.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om de meest succesvolle metrolijnen te bouwen en zodoende de meeste punten te vergaren. Je kan punten verdienen door jouw lijnen met verschillende bestemmingen op het spelbord te verbinden en door reizigers gebruik te laten maken van jouw lijnen om van het ene naar het andere station te reizen.

De speler die het best aan de wensen van de reizigers tegemoet komt tegen de tijd dat de stapel bestemmingskaarten is opgebruikt, wint het spel.

Vorbereidingen

Leg het bord in het midden van de tafel. Plaats de reizigerspion op het startstation (Euston) en verdeel de verbindingsjetons willekeurig over de verbindingstations (Aldgate, Baker Street, Charing Cross, Elephant & Castle, Hammersmith, King's Cross St. Pancrass, Notting Hill Gate en Victoria).

Schud alle 55 bestemmingskaarten en leg vier kaarten open naast het spelbord zodat iedereen ze kan zien. Plaats de vier bestemmingspionnen op de overeenkomstige stations op het spelbord; dit zijn de bestemmingsstations. Leg de overige kaarten als blinde stapel naast het spelbord en laat ruimte voor een aflegstapel.

Elke speler heeft een scoresteen nodig. In een spel met twee spelers, moet elk van de stenen de kleuren van vier lijnen tonen; in een spel met drie spelers moet elke steen drie kleuren tonen en in een spel met vier of vijf spelers worden de stenen met twee kleuren gebruikt. Elke speler neemt ook de spoorstaven voor de metrolijnen (kleuren) die op z'n scoresteen getoond worden en legt ze voor zich neer.

De spelers beslissen wie mag beginnen. Deze speler neemt de startspelerjeton en plaatst zijn scoresteen op veld "0" van de puntenlijst die rond het spelbord loopt. Met de wijzers van de klok mee, plaatsen de andere spelers hun scorestenen respectievelijk op de velden "1", "2", "3" en "4".

Spelverloop

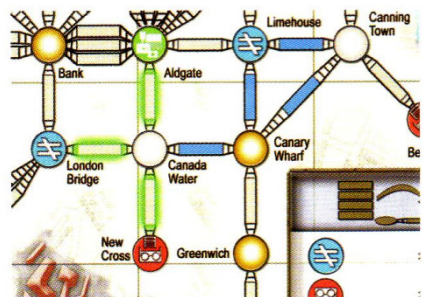
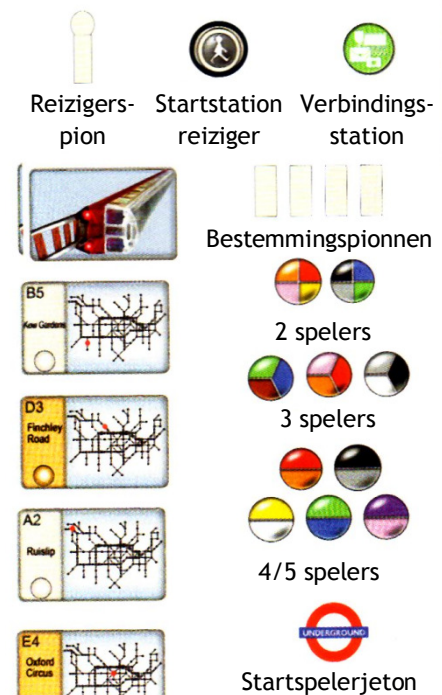
Als eerste is de startspeler aan de beurt; daarna gaat de beurt in wijzerzin verder. Wanneer een speler aan de beurt is, moet hij eerst spoorstaven aanleggen en vervolgens de reizigerspion verplaatsen.

Spoorstaven aanleggen

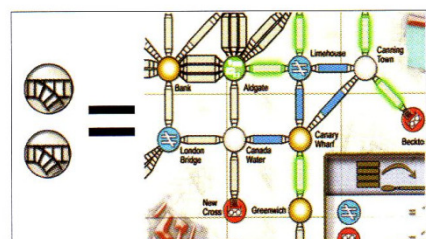
Tijdens zijn beurt, mag een speler tot vier van z'n eigen spoorstaven aanleggen. Dit mogen staven van eenzelfde of verschillend gekleurde metrolijnen zijn. Spoorstaven worden in de spoorvakjes tussen stations gelegd. Het aantal vakjes geeft aan hoeveel verschillende lijnen de twee stations kunnen verbinden. In eenzelfde blok met spoorvakjes mag van elke kleur hooguit één staaf liggen. Het aanleggen van spoorstaven is daarnaast aan de volgende regels onderhevig:

- Een nieuwe metrolijn mag aangevat worden door een spoorstaaf op een leeg spoorvakje op het spelbord te leggen.
- Eens een metrolijn aangevat werd, moeten alle verdere spoorstaven van die kleur in de loop van het spel aan de uiteinden van die lijn aangelegd worden. Lussen hebben geen uiteinden en kunnen bijgevolg niet op deze manier uitgebreid worden.

Een speler mag een spoorstaaf ook elders dan aan de uiteinden van de lijn aanleggen als hij in ruil daar-



De blauwe metrolijn kan enkel uitgebreid worden op één van de groen gemarkeerde vakjes.



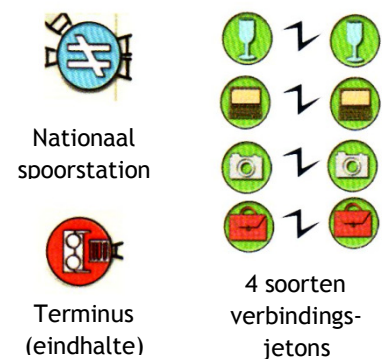
Door twee vertakkingsjetons te betalen, kan de blauwe metrolijn ook uitgebreid worden op één van de groen gemarkeerde vakjes.

voor 2 vertakkingsjetons betaalt. De spoorstaaf moet echter nog steeds aansluiten op de reeds gebouwde delen van diezelfde metrolijn. Het bouwen van een vertakking telt als één van de vier aangelegde spoorstaven.

Vertakkingsjetons worden verdiend door metrolijnen naar een terminus (eindstation) te voeren of door af te zien van het recht om een spoorstaaf aan te leggen. Zo kan een speler tot vier vertakkingsjetons verdienen in eenzelfde beurt. Vertakkingsjetons mogen al ingezet worden in dezelfde beurt waarin een speler ze verdient. De voorraad vertakkingsjetons is in principe onbegrensd: mochten de meegeleverde jetons onvoldoende blijken, kan je ook iets anders (bv. muntstukken) als jeton gebruiken.

Wanneer een speler spoorstaven aanlegt, verdient hij punten als volgt:

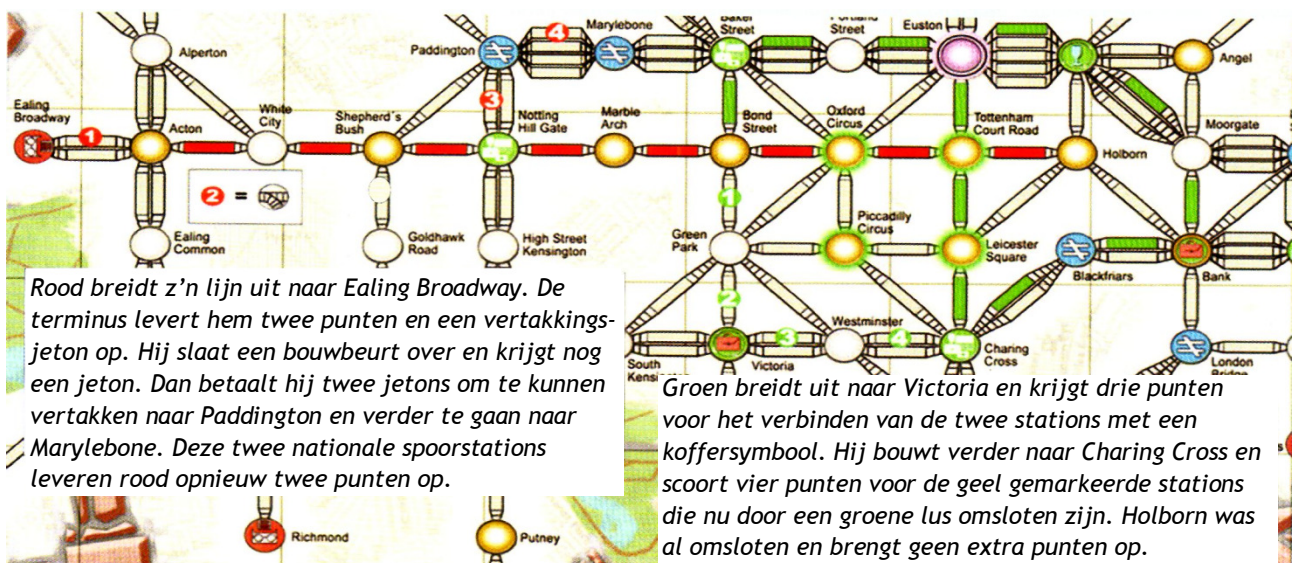
- Eén punt wanneer een metrolijn op een nationaal spoorstation wordt aangesloten.
- Twee punten en een vertakkingsjeton wanneer een metrolijn op een terminus (eindstation) wordt aangesloten.
- Drie punten wanneer twee verbindingstations met het zelfde symbool door middel van een metrolijn van eenzelfde kleur met elkaar verbonden worden.
- Eén punt voor elk station dat omsloten wordt door een lus van één kleur, maar waarbij het station zelf geen deel uitmaakt van de gevormde lus.



De speler markeert z'n punten met z'n scoresteen op de puntenlijst op het spelbord.

Opmerking: spelers verdienen steeds punten voor het maken van de aansluitingen en verbindingen, ook al is hun metrolijn niet de eerste om de verbinding te maken. Meer bepaald worden de verbindingsetons niet van het spelbord genomen wanneer een metrolijn beide stations verbindt.

Let op: een speler kan zodanig ingesloten raken dat hij geen spoorstaven meer kan leggen, zelfs niet door het betalen van vertakkingsjetons. Voorzichtigheid is daarom geboden wanneer een speler besluit om een metrolijn aan de rand van het spelbord aan te vatten.



Een speler kan meermaals punten scoren van dezelfde stations als hij ze nadien door middel van metrolijnen van een andere kleuren kan verbinden. Het meermaals verbinden van dezelfde stations met eenzelfde metrolijn levert geen extra punten op. Zo leveren ook de stations die zich in een lus bevinden slechts éénmaal punten op, ook al zou die lus naderhand nog meerdere keren uitgebreid of onderbroken worden.

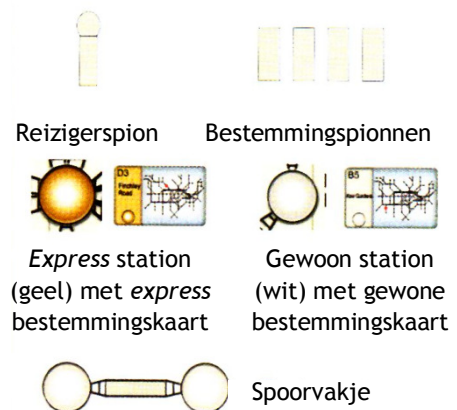
De reiziger verplaatsen

Nadat een speler z'n spoorstaven heeft aangelegd en/of de verdiende vertakkingsjetons heeft ontvangen, moet hij de reiziger verplaatsen.

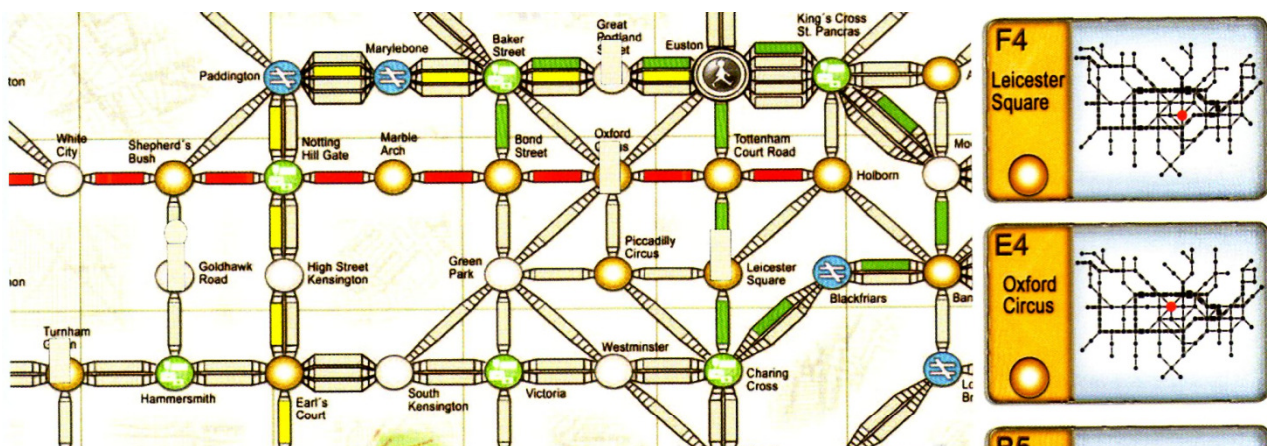
Er zijn steeds vier bestemmingsstations, aangegeven door de bestemmingskaarten en -pionnen. De reiziger bezoekt altijd eerst een *express* station (geel) indien beschikbaar. Daarna bezoekt hij altijd een gewoon station (wit) indien beschikbaar.

Bij z'n verplaatsing maakt de reiziger gebruik van de metrolijnen van de spelers en gaat hij te voet over de lege spoorvakjes. De reiziger stippelt z'n route als volgt uit:

- Hij kiest steeds de weg waarbij hij het minst te voet moet doen.
- Als daardoor nog twee of meer routes in aanmerking komen, kiest hij de route met de minste (of geen) metrolijnen. Bij het bepalen van z'n route, maakt het niet uit over hoeveel spoorstaven de reiziger zich moet verplaatsen.
- Blijven dan nog meerdere routes over, is het de speler die aan de beurt is, die kiest welke van deze routes de reiziger gebruikt.



Opmerking: express stations zijn de gele stations en gewone stations zijn de witte stations. De reiziger bezoekt enkel deze soorten stations. De andere stationstypes (terminus, nationaal spoor, e.d.) worden voor andere doeleinden gebruikt.

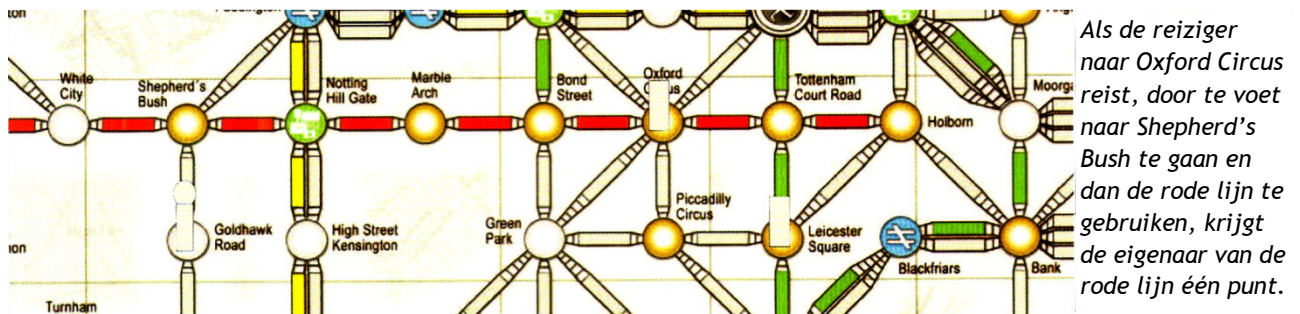


De reiziger staat op Goldhawk Road. De vier bestemmingsstations zijn Leicester Square, Oxford Circus, Turnham Green en Great Portland Street. De reiziger bezoekt eerst een (geel) express station. Vanuit Goldhawk Road zijn de beste routes naar een express station:

Leicester Square: één deel te voet (Shepherd's Bush) en over twee lijnen (rood, groen)
 Oxford Circus: één deel te voet (Shepherd's Bush) en over één lijn (rood)
 Turnham Green: twee delen te voet (via Hammersmith) en geen lijnen benut

De beste route is deze naar Oxford Circus, dus daar gaat de reiziger. Daarna gaat hij naar het enige gewone station, Great Portland Street en heeft twee lijnen nodig (rood en groen ofwel rood en geel).

Voor elke kleur metrolijn die de reiziger gebruikt om op z'n bestemming te kopen, krijgt de eigenaar van die lijn telkens één punt. Hoe lang de metrolijnen in kwestie zijn, speelt daarbij geen rol.



Telkens wanneer de reiziger op een bestemmingsstation aankomt, wordt de bestemmingspion van het bord genomen en door de reizigerspion vervangen. De bijhorende bestemmingskaart wordt op de aflegstapel gelegd. Daarna bezoekt de reiziger z'n volgende halte, indien mogelijk.

Nadat de reiziger z'n verplaatsingen gedaan heeft, worden de open liggende bestemmingskaarten opnieuw tot vier aangevuld door nieuwe bestemmingskaarten van de blinde stapel te trekken. De bestemmingspionnen worden op de overeenkomstige stations geplaatst.

Einde van het spel

Van zodra de blinde stapel op raakt bij het aanvullen van de bestemmingskaarten, wordt de reizigerspion van het spelbord genomen. Het spel gaat verder maar de spelers kunnen nu alleen nog spoorstaven aanleggen. Wanneer de startspeler weer aan de beurt zou komen, is het spel ten einde (de startspeler komt zelf niet meer aan de beurt). De speler met de meeste punten is de winnaar.

Opmerking: wanneer de startspeler als eerste aan de beurt zou komen wanneer de blinde stapel opdraakt, is het spel onmiddellijk gedaan.

Vertaling: Sven De Backer, versie 1.1