



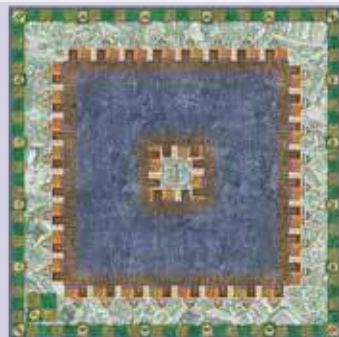
METRO

Gra Dirka Henna
dla 2-6 graczy w wieku
od 8 roku życia

Zawartość opakowania

— Elementy gry zasadniczej —

- 1 plansza do gry



- 61 kartoników metra

awersy:



rewersy:



- 60 kart torów



awersy:



rewersy:



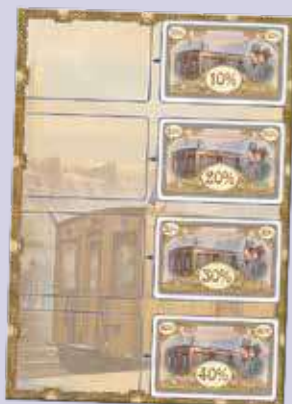
- 6 znaczników



- 1 zasady gry

— Elementy modułu nr 1 • Spółki akcyjne —

- 1 plansza akcji



- 32 akcje



awersy:



10%, 20%, 30% i 40% udziałów w następujących kolorach: żółty, niebieski, pomarańczowy, zielony, fioletowy, czarny, czerwony i biały

- 8 kartoników metra



- 2 znaczniki



— Elementy modułu nr 2 • Stacje metra —

- 8 centralnych kartoników metra



— Elementy modułu nr 3 • Centralne tory —

- 8 kart centralnych torów



— Elementy modułu nr 4 • Ponumerowane dworce —

- 32 karty z numerami stacji



Przygotowanie i utworzenie obszaru gry – dla 4 graczy

1) Połóżcie planszę do gry na środku stołu.



2) Każdy gracz powinien wziąć znacznik i umieścić go w polu „0” paska punktacji.



3) Potasujcie zakryte karty torów i ułóżcie je w kilku taliach obok planszy do gry. Wyciągnijcie wszyscy po jednej karcie toru i obejrzyjcie je nie pokazując sobie nawzajem.



Szczegółowy opis planszy do gry

- A** 60 pól, na nich umieszcza się karty torów
- B** 32 ponumerowane stacje metra na nich umieszcza się kartoniki metra
- C** 1 dworzec centralny na środku planszy
- D** 1 pasek punktacji – poruszacie się po nim w miarę otrzymywanych punktów

Układanie kartoników metra...

W przypadku 2 graczy (każdy gracz ma 16 kartoników)

Żółty	Niebieski
Dla każdej stacji o nieparzystym numerze 1, 3, 5, ..., 31	Dla każdej stacji o parzystym numerze 2, 4, 6, ..., 32

W przypadku 3 graczy (każdy gracz ma 10 kartoników)

Żółty		Niebieski		Pomarańczowy	
1	20	2	19	3	18
4	23	7	22	5	21
6	25	9	27	8	24
11	28	12	29	10	26
15	31	14	32	13	30

W przypadku 4 graczy (każdy gracz ma 8 kartoników)

Żółty		Niebieski		Pomarańczowy		Zielony	
4	20	3	19	1	18	2	17
7	23	8	24	6	21	5	22
11	27	12	28	10	25	9	26
16	32	15	31	13	30	14	29

W przypadku 5 graczy (każdy gracz ma 6 kartoników)

Żółty	Niebieski	Pomarańczowy	Zielony	Fioletowy
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

W przypadku 6 graczy (każdy gracz ma 5 kartoników)

Żółty	Niebieski	Pomarańczowy	Zielony	Fioletowy	Czarny
1	2	4	6	3	7
5	11	8	15	9	12
10	18	14	20	13	22
19	25	21	24	23	28
27	29	26	31	30	32

4) Każdy gracz pobiera kartoniki metra w swoim kolorze i umieszcza je na stacjach zgodnie z tabelą odpowiadającą aktualnej liczbie graczy. Liczby określają, na którą stację należy położyć kartonik metra.

Kartoniki metra należy umieścić na tych odcinkach toru, które są zakończone kozłami oporowymi i trzeba je tam pozostawić podczas całej gry. Odcinek toru, na którym stoi posterunek straży kolejowej, nie należy do żadnego z graczy. Pozostałe, zbędne kartoniki metra włożcie z powrotem do pudełka.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, po nim grają następni w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Umieszczanie kart torów na planszy

Gracz wykonujący ruch umieszcza na planszy kartę torów trzymaną w ręku. Jeśli nie może lub nie chce jej położyć, może dobrać nową kartę z wierzchu jednej z talii (o ile we wspólnej puli są jeszcze karty), ale tę kartę **ma już obowiązek** położyć na planszy. Poprzednią, niepołożoną kartę zatrzymuje w ręce.

Po położeniu karty toru gracz musi dobrać nową kartę z wierzchu jednej z talii, jeśli w ręce nie ma już kart torów i jeśli we wspólnej puli są jeszcze karty.

Uwaga: Karty torów są zaprojektowane tak, żeby na końcu gry każda linia metra łączyła się z jakąś stacją. Może się zdarzyć, że zbudujecie pętle nie połączone do żadnej stacji. Pętle te nie mają znaczenia w grze.



Przykład: Piotr nie chce jeszcze wykładać karty toru, którą ma w ręku, więc dobiera kolejną ze wspólnej puli. Musi jednak tę nową kartę natychmiast położyć na planszy. Następnym razem, gdy kolejka ponownie wypadnie na Piotra, będzie on mógł zdecydować czy położyć na planszy kartę trzymaną w ręce, czy dobrać kolejną ze wspólnej puli.

Podczas umieszczania kart torów należy przestrzegać następujących zasad:

- Kartę toru można dołożyć do dowolnej linii metra.
- Każdą kartę torów należy położyć na **pustym** polu, które graniczy albo z krawędzią planszy, albo z wcześniej umieszczoną kartą toru.
- Karty torów muszą być kładzione **w tym samym kierunku**, to znaczy, że kierunek czerwonej strzałki widocznej na karcie toru musi być zgodny z kierunkiem strzałki na polu planszy.
- Karty toru **nie można** umieścić tak, aby widoczny na niej odcinek toru tworzył samodzielną linię metra (łączył stację początkową i końcową).
Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy nie można umieścić karty toru w żaden inny sposób. To zdarza się rzadko, zwykle pod koniec gry.



Przykład: gracz umieszcza kartę toru na pustym polu, a jej bok będzie się stykał z położoną wcześniej kartą toru.



Obie strzałki muszą być skierowane w tym samym kierunku.

Żadna linia metra nie może przechodzić tylko przez jeden tor.

Ocena i koniec gry

Każda linia metra musi być natychmiast oceniana wtedy, gdy utworzy spójną linię między stacją początkową i końcową. Każda karta toru należąca do ukończonej linii metra daje jeden punkt. Jeśli linia metra przechodzi przez daną kartę toru kilka razy, to przy każdym przejściu daje kolejny punkt. Jeśli linia metra kończy się na stacji centralnej na środku planszy, liczbę punktów tej linii podwaja się. Gracze przesuwają swoje znaczniki na pasku punktacji zgodnie ze swoimi aktualnymi wynikami. Po obliczeniu punktów dla danej linii należy obrócić należącej do niej wagon metra na stronę przedstawiającą kozioł oporowy. Gra kończy się, gdy wszystkie karty torów zostały umieszczone na planszy i wszystkie linie metra zostały ocenione. Zwycięzcą gry jest gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Uwaga: Być może podczas gry któraś z linii metra nie została oceniona.

Można to uzupełnić w dowolnym momencie gry.

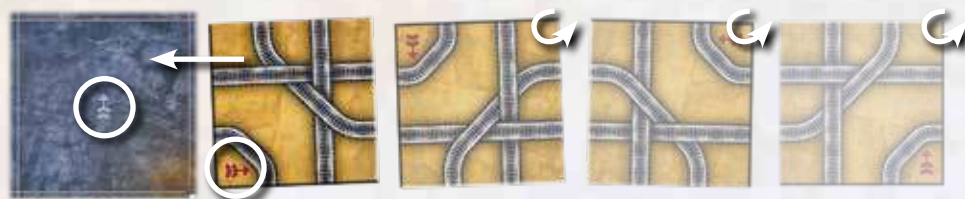
- Jeśli linia metra kończy się na stacji centralnej na środku planszy, to części toru znajdującej się na stacji (wydrukowanej na planszy) nie wolno wliczyć do punktacji. Możesz oceniać tylko karty torów położone na planszy.



Przykład: Linia metra Ewy kończy się na stacji centralnej. Linia ta przechodzi przez 7 kart torów (jedna z kart jest liczona podwójnie). Ponieważ linia jest połączona ze stacją centralną, punkty Ewy podwaja się. Ewa dostaje 14 punktów i przesuwa swój znacznik na pasku punktacji o 14 pól. Na zakończenie ruchu odwraca swój kartonik metra na stronę, przedstawiającą kozioł oporowy.

Warianty gry i moduły

- Dodatkowe możliwości układania kart torów powstają, gdy nie bierze się pod uwagę kierunku strzałek na kartach.



- Łatwiejsze umieszczanie i więcej możliwości można osiągnąć, gdy na początku gry umówicie się, że w ręku można mieć nie jedną, a dwie lub trzy karty torów jednocześnie. Taka zmiana reguł pozwala wydłużyć czas gry.



Moduł nr 1: Spółki akcyjne

Podczas korzystania z tego modułu nikt nie ma własnej linii metra, ale wszyscy mają wszystkie akcje 8 różnych spółek metra. Wszystkie spółki metra zawsze uczestniczą w grze, niezależnie od liczby graczy.

Można grać
łącznie z modułami
nr 2 i 3

Przygotowanie i utworzenie obszaru gry

Przygotowanie do gry jest podobne do postępowania w grze zasadniczej, z następującymi wyjątkami: Kartoniki metra należy umieścić na stacjach według tabeli. Liczby określają, na którą stację należy położyć dany kartonik metra.

Żółty	Niebieski	Pomarańczowy	Zielony	Fioletowy	Czarny	Czerwony	Biały
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

Niezależnie od liczby graczy, wszystkie 8 znaczników należy umieścić na polu 0 paska punktacji.

Udziały trzeba podzielić według ich wartości procentowej, osobno pomieszać i odwrócone ułożyć na odpowiednich polach tabeli akcji. Każdy gracz bierze z każdej talii jedną odwróconą kartę akcji. Następnie odwróćcie górną kartę z każdej talii i umieśćcie odwróconą obok talii.



Przebieg gry

Aktualny gracz może wybrać jedno spośród dwóch działań:

■ **Ułożenie karty toru** (patrz opis gry zasadniczej)

albo

■ **Wymiana akcji**

■ **Wymiana akcji**

Aktualny gracz wsuwa jedną ze swoich akcji na spód talii, **odpowiadającej wartości procentowej** tej akcji, a następnie zabiera **odkrytą** kartę leżącą obok tej talii **albo** górną **zakrytą** kartę w tej talii. W przypadku, gdy zabierze odkrytą kartę, musi odkryć następną.

Uwaga:

Akcje mogą być zamieniane tylko do momentu, gdy pierwszy znacznik osiągnie lub przekroczy pole nr 25 na pasku punktacji.



Przykład: Ewa chce wziąć żółtą akcję o wartości 20%, więc wsuwa swój udział o wartości 20% pod odpowiednią talię, a następnie zabiera odkrytą żółtą kartę akcji 20%.

Ocena linii metra

Linie metra są oceniane zgodnie z opisem w grze zasadniczej z tym, że tutaj punkty nie są przyznawane graczom, ale będą stanowić zysk spółek.

Ostateczna ocena i koniec gry

Gra kończy się, gdy wszystkie karty torów zostały umieszczone na planszy i wszystkie linie metra zostały ocenione. Wtedy następuje końcowa ocena gry.

Określcie wartość spółek akcyjnych w następujący sposób:

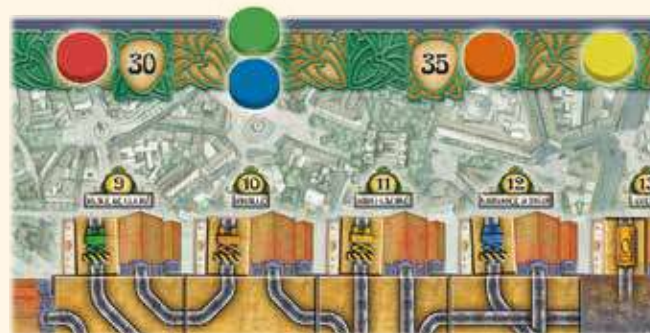
Spółka (lub spółki) o największej liczbie punktów wartość 8
spółka (lub spółki) o kolejnej największej liczbie punktów wartość 7, itd. ...
spółka (lub spółki) o najmniejszej liczbie punktów.... wartość 1.

Zaznaczcie wartość spółek na pasku punktacji przy pomocy kartoników metra.

Następnie policzcie zdobyte przez siebie punkty:

Akcje 40% = 4 x aktualna **wartość** firmy Akcje 30% = 3 x wartość spółki,
akcje 20% = 2 x wartość spółki, akcje 10 % = 1 x wartość spółki.

Gracz z najwyższym udziałem w danej spółce (posiadający akcje o najwyższej wartości) otrzymuje punkty bonusowe. W celu ich obliczenia należy podzielić punkty zysków spółek przez 10 i w razie potrzeby zaokrąglić w dół. Jeżeli gracze mają tę samą liczbę kart, każdy z nich otrzymuje tyle samo punktów bonusowych. Grę wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej punktów.



Przykład określenia wartości spółki akcyjnej:

Na pierwszym miejscu stoi żółty wskaźnik, otrzymuje wartość 8. Pomarańczowy jest na drugim miejscu, jego wartość to 7. Niebieski i zielony są na 3 miejscu, oba otrzymują wartość 6. Czerwony na 5 miejscu otrzymuje wartość 4.

Przykład obliczenia punktów jednego z graczy:

Ewa ma żółte udziały 40% i 20%, niebieski 10% i zielony 30%.
Otrzymuje następujące punkty: $4 \times 8 + 2 \times 8 = 48$ punktów za żółtą spółkę, $1 \times 6 = 6$ punktów za niebieską spółkę i $3 \times 6 = 18$ punktów za zieloną spółkę. Razem zdobyła poprzez spółki 72 punktów.
Ewa ma 60% udziałów w żółtej firmie, więc ma w niej największy udział.
Dlatego otrzymuje dodatkowe 38: $10 = 3,8$ a po zaokrągleniu 3 punkty bonusowe. W ten sposób otrzymuje $72 + 3 = 75$ punktów.



Można grać
łącznie z modułami
nr 1 i 4

Moduł nr 2: Stacje metra

Łącznie z grą zasadniczą:

Przygotowanie i utworzenie obszaru gry

Każdy dostaje dodatkowy kartonik metra w swoim kolorze, który kładzie przed sobą. Pozostałe kartoniki metra nie będą potrzebne.



Przebieg gry

Aktualny gracz zamiast układać kartę toru układa kartonik metra na wolnym miejscu w centralnej stacji metra na środku planszy i w ten sposób uzyskuje dodatkową linię metra.

- Na takich liniach metra możliwe jest układanie kart toru w zwykły sposób i także nie mogą one składać się tylko z jednej karty.
- Za linie wychodzące ze stacji centralnej nie ma podwójnych punktów.



Uwaga: Do takich kartoników metra nie można dokładać bezpośrednio karty toru, można na nie przejść tylko przez sąsiednią kartę toru.

Łącznie z grą zasadniczą i modułem nr 1:

Przygotowanie i utworzenie obszaru gry

Wszystkie dodatkowe kartoniki metra ułóżcie obok obszaru gry.



Przebieg gry

Aktualny gracz zamiast układać kartę toru układa kartonik metra na wolnym miejscu w centralnej stacji metra na środku planszy. Aby to zrobić, musi okazać akcję odpowiednią dla danej linii metra. Okazaną akcję musi położyć odkrytą przed sobą. Tej akcji już nie może wymienić.



Moduł nr 3: Centralne tory

Można grać
łącznie z grą zasadniczą
i modulem nr 4

Przygotowanie i utworzenie obszaru gry

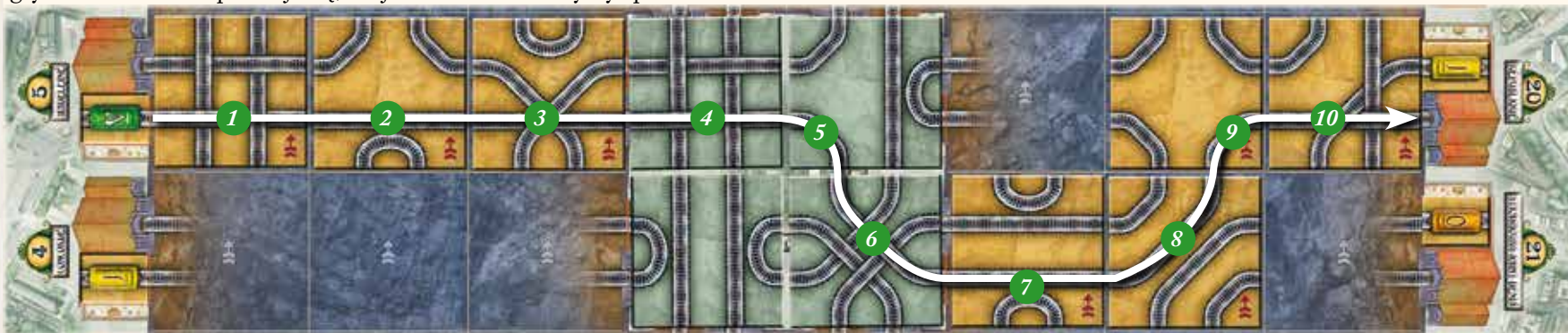
Potasujcie pozostałe osiem kart torów w pozycji zakrytej, a następnie cztery losowo wybrane karty połóżcie na środkowe pola stacji centralnej i odkryjcie je.

Uwaga: Te karty torów nie mają określonego kierunku, więc mogą być ułożone w dowolnym kierunku.



Przebieg gry

Linie metra połączone z dworcem centralnym nie kończą się na dworcu centralnym, ale przechodzą przez niego i ciągną się tak długo, aż dotrą do przeciwnej strony obszaru gry. Ich wartość nie podwaja się, ale jest oceniana w zwykły sposób.



= 10 punktów

Uwaga: Nie jest możliwe ułożenie karty toru bezpośrednio obok środkowych kart. Do takich kart można przejść tylko przez sąsiednie karty toru.

Moduł nr 4: Numeracja stacji

Można grać
łącznie z dodatkami
nr 2 i 3

Przygotowanie i utworzenie obszaru gry

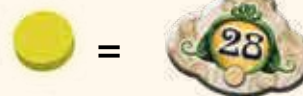
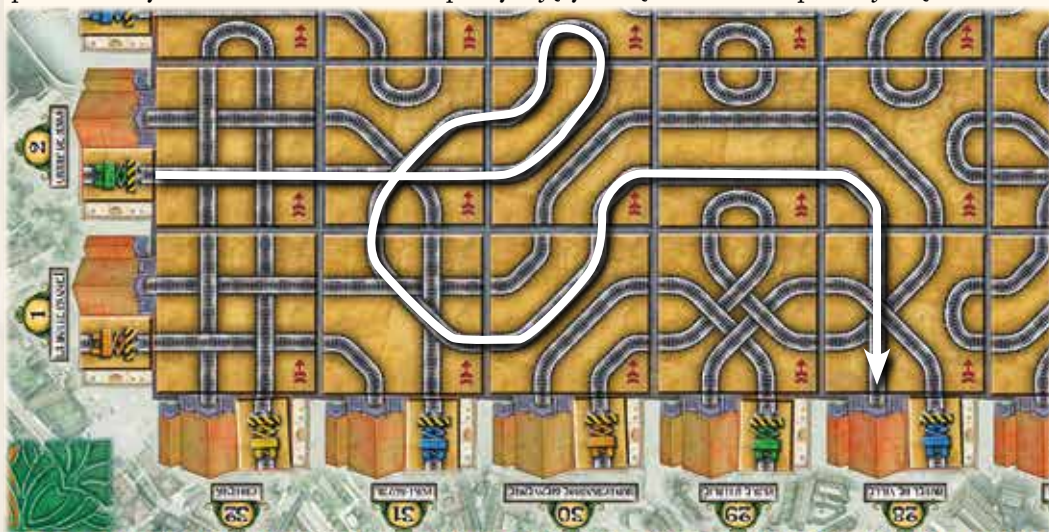
Potasujcie zakryte karty z numerami stacji, a następnie ustalcie liczbę kart (dla każdego koloru osobno), które otrzyma każdy gracz. Swoje karty ułóżcie tak, aby inni gracze ich nie widzieli.

Zalecamy, abyście w pierwszej grze wzięli niewiele (1-2) kart liczbowych dla każdego koloru.



Ostateczna ocena i koniec gry

Na koniec gry odwróćcie karty z numerami. Za linie metra, które łączą się ze stacjami podanymi na kartach z numerami stacji, będą przyznawane punkty temu graczowi, który posiada dany numer. Wartość linii rozpoczynających się od centrum podwaja się.



Przykład: Żółty gracz ma kartę z numerem 28. Otrzymuje 12 punktów (tak samo jak zielony gracz, który zbudował tę linię).

