

MetrOmania

SVOLGIMENTO E OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta una Compagnia di Trasporto della Metrotropolitana e ha l'obiettivo di costruire due linee attraverso la città. Deve cercare di collegare al meglio i luoghi d'abitazione, di lavoro o di tempo libero (" spots ") e di collocarci delle stazioni.

Un poco di cooperazione è necessaria fra i giocatori (le stazioni si possono costruire in funzione dell'interazione fra le diverse linee), ma c'è anche molta concorrenza : meglio evitare di farsi bloccare ! L'ideale è che le vostre linee riescano ad attraversare tutta la città.

Alla fine della partita, il municipio organizza 7 corse-test fra delle destinazioni che i giocatori hanno fissato loro stessi durante la partita. Ogni volta sarà preso in considerazione riteo solo il tragitto più rapido : i giocatori le cui linee sono comprese nel tragitto saranno ricompensati con dei P.U. (punti di Pubblica Utilità).

Ovviamente, sarà vincitore chi avrà il punteggio più alto.

INSTALLAZIONE

(regola per 4 giocatori. In 2 o 3 giocatori : vedere alla fine)

Il primo giocatore è il più urbano.

Unite i quattro pezzi che formano la piattaforma. Al centro, costruite la città piazzando i suoi 6 quartieri casualmente, con qualunque orientamento.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende le sue gallerie e marcatori. Mette il suo marcatore di compagnia sul 0 della pista di punteggio. Le stazioni sono poste alla portata di tutti.

Nota: per galleria si intende la singola tessera di forma triangolare, questa avrà su uno dei suoi lati il tracciato della linea che si sta costruendo.

I 12 marcatori di destinazioni vanno mescolati, con la lettera nascosta. Uno alla volta, ogni giocatore ne prende 3, una per tipo (1 Abitazione, 1 Lavoro, 1 Tempo libero). Li verifica subito : se 2 di essi hanno la stessa lettera, ne riposa uno, coperto, e ne prende un altro dello stesso tipo - e così via finchè le sue 3 destinazioni hanno delle lettere e dei tipi diversi. Ogni giocatore conserva le sue destinazioni davanti a lui, lettera nascosta.

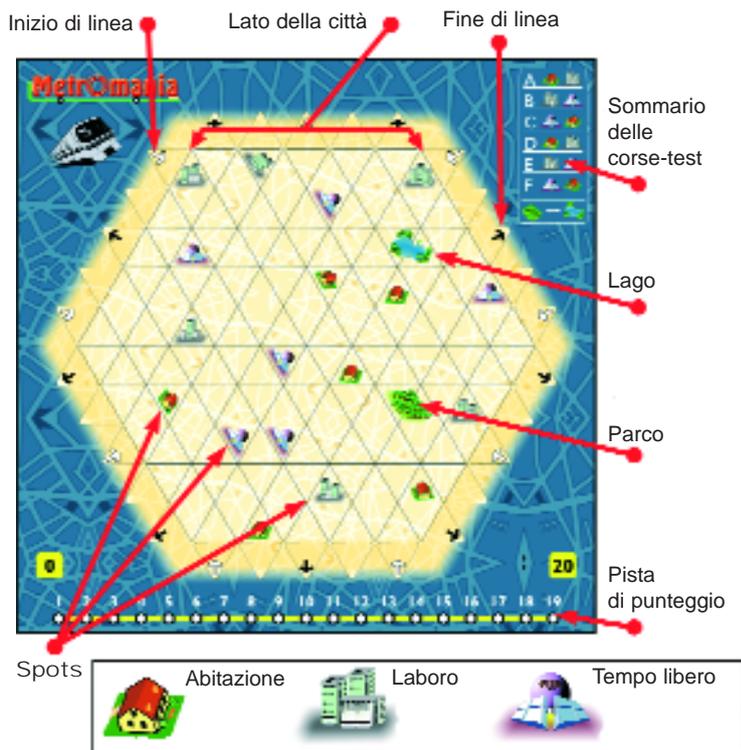
GIRO DI GIOCO

Il gioco procede in senso orario.

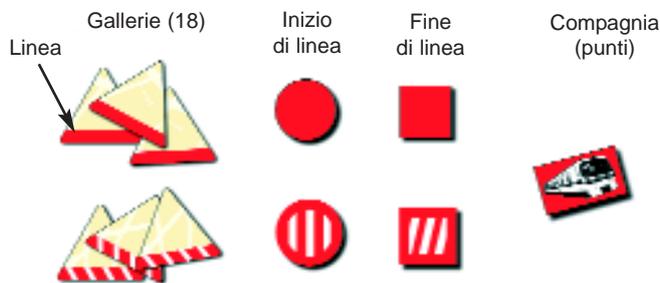
Quando tocca a lui, ogni giocatore DEVE fare una, e una sola, di queste due azioni :

- scavare 3 gallerie o
- costruire una stazione intermediaia.

Piattaforma



Per ogni giocatore



Per tutti giocatori



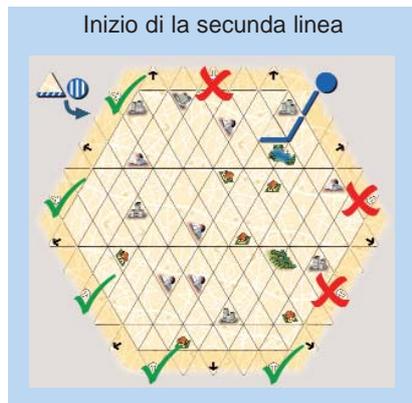
INIZIO DELLE LINEE

Ogni giocatore può costruire 2 linee di metro distinte, una con colore pieno e una a rigata.

Le linee partono dalle caselle con una freccia bianca.

Un giocatore comincia una linea piazzando una galleria in una di quelle caselle e il suo marcatore d'inizio di linea (rotondo) dietro. Al primo giro, un giocatore può iniziare solamente una linea.

La sua seconda linea non potrà iniziare sullo stesso lato della città, né su un lato adiacente all'inizio della prima (tranne se tutti i posti permessi sono già occupati).



SCAVO DELLE GALLERIE

Le gallerie si posano nelle caselle triangolari. E' permessa una sola galleria per casella.

- Una linea deve sempre essere continuata dalla sua estremità senza diramazioni.



- Una linea non può fare un angolo acuto...



...tranne da una stazione: la linea può allora continuare secondo qualsiasi angolo.



- Una linea non può incontrarsi se stessa né costeggiarsi.



Attenzione: un giocatore che sceglie di scavare gallerie deve obbligatoriamente scavarne 3 (tranne incontestabile impossibilità). Può ripartire come vuole le sue gallerie fra le sue due linee.

Caselle speciali: solo le caselle inizio/fine linea si possono utilizzare per iniziare e finire una linea.

Le caselle Lago o Parco sono proibite.

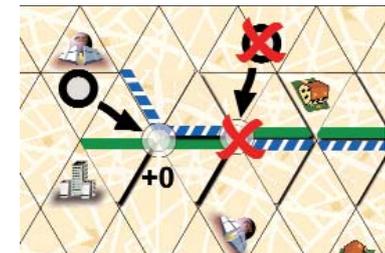
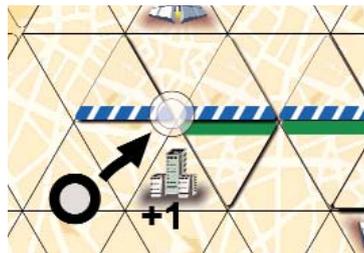
STAZIONI

Al suo turno, scavando gallerie, un giocatore deve subito costruire una stazione quando:

- la sua linea incontra un'altra linea. La stazione va posta al punto d'incrocio.



- la sua linea, che ne costeggiava un'altra, se ne separa. La stazione va posta al punto di separazione.

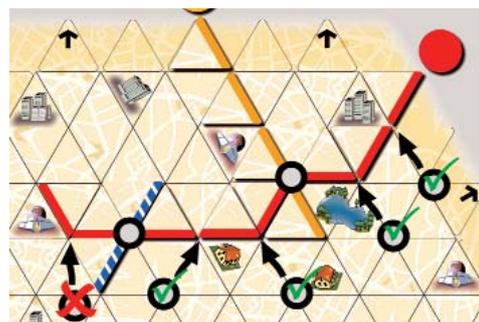


Il giocatore che costruisce la stazione marca subito 1 punto per ogni Spot il cui angolo tocca la stazione. Continua a giocare se gli restano delle gallerie da scavare (e può dunque costruire altre stazioni).

Connettendosi ad una stazione già esistente non si marca nessun punto. I Parchi e i Laghi non danno nessun punto.

Stazione intermedia:

Invece di scavare gallerie, un giocatore può spendere il suo turno costruendo una stazione intermedia su una delle sue linee, unicamente tra due stazioni già esistenti. Per questa costruzione, l'inizio o la fine di una linea conta come una stazione esistente. Il giocatore marca i punti nello stesso modo con gli spots ai cui angoli si piazza la stazione.



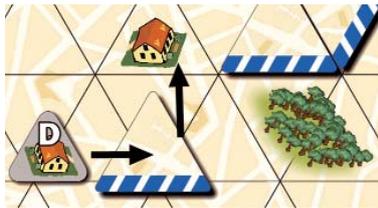
DESTINAZIONI

I marcatori di Destinazione fissano i punti d'inizio e d'arrivo delle corse-test che saranno effettuate alla fine della partita dal municipio. Ogni giocatore deve porre le sue 3 destinazioni durante la fase di costruzione, o subirà pesanti penalità!

Quando un giocatore costruisce una galleria su un Spot, deve subito porre su questa galleria uno dei suoi marcatori di destinazione, dello stesso tipo dello spot, lettera visibile.

Restrizioni: una sola destinazione può essere posta per giro

di gioco. Due destinazioni con la stessa lettera non si possono toccare per un angolo o per un lato.
E' proibito costruire una galleria sopra un Spot se non vi si può (o non si vuole) porre una destinazione.



FINE DELLE LINEE

Una linea finisce sopra una casella con una freccia nera. Un giocatore ci piazza un'ultima galleria e il suo marcatore (quadrato) di fine linea dietro.

Una linea non può finire sullo stesso lato della città dove ha iniziato, né su un lato adiacente (tranne se tutti i posti permessi sono già occupati).



Il giocatore guadagna subito il diritto di costruire su questa linea una stazione intermedia, se desidera.
Attenzione : dopo questa " stazione - bonus ", non si può mai più costruire una stazione intermedia sopra una linea finita. Ma si possono creare delle stazioni dovute ad altre linee.

FINE DELLA FASE DI COSTRUZIONE

La fase finisce quando :

- un giocatore finisce le sue due linee
- un giocatore posa l'ultima stazione disponibile
- 5 linee di vari giocatori sono bloccate e/o finite

Appena si realizza una di queste condizioni, ogni giocatore escluso quello durante il cui giro si è conclusa la, può giocare un'altra volta.

Attenzione : se non rimangono più stazioni, ogni scavo di gallerie che creerebbe una stazione diventa allora vietato.

Una linea è bloccata quando è impossibile prolungarla, per lo più perché i segmenti partendo dalla sua estremità sono occupati o vietati, o perché non ha più gallerie.

Blu è bloccato, come Verde, se non hanno più destinazione di tipo Abitazione.



PUNTI DI LINEE

I punti segnati dai giocatori grazie a la posa di stazioni sono a questo punto aggiustati...

- i giocatori che hanno finito le loro due linee conservano tutti i punti segnati durante la fase di costruzione.
- i giocatori che hanno finito una linea sola dividono i loro punti a metà (arrotondando per difetto) e indietreggiano di conseguenza il loro marcatore di punteggio.
- i giocatori che non hanno finito nessuna linea ripiazzano il marcatore sul...0 !

Nota bene : si può benissimo vincere senza finire nessuna linea, però...

LE CORSE-TEST

E' l'ora della verità ! Il municipio va adesso ad effettuare le 7 corse-test (uno per ogni giorno della settimana) e a distribuire punti alle compagnie più competitive.

RISOLUZIONE DELLE CORSE-TEST

I Test si fanno fra le Destinazioni con la stessa lettera. Risolvetele successivamente dal lunedì (A-A) al sabato (F-F).

Ogni volta, determinate il tragitto più rapido tra le stazioni che servono queste 2 destinazioni, cioè che sono poste in uno dei loro angoli. Contate :

- **1 minuto** per ogni tratta fra due stazioni (poco importa il numero di gallerie della tratta)
- **3 minuti** per ogni cambio di linea (anche fra le linee dello stesso giocatore)

PUNTEGGIO

Ogni giocatore di cui almeno un tratto di linea è utilizzato nello o nei tragitti più rapidi (a cui durata è dunque la più breve) segna dei punti :

- **6 punti** se è uno dei giocatori ad aver posto una delle due destinazioni del Test
- **3 punti** in caso contrario.

Attenzione : un giocatore non può segnare punti più di una volta per la stessa corsa-test !

Nota bene : se avete sorpassato 20 punti, posate una delle vostre gallerie vicino al 20 della pista da punteggio per segnalarlo, ma vicino al 0 se, purtroppo, il vostro punteggio diventa negativo...

TEST IMPOSSIBILI

Alcuni test possono essere impossibili, e dunque vanno abbandonati, cosa che fa arrabbiare terribilmente il municipio ! Per questo infliggerà subito al o ai colpevoli **una penalità di -6 punti**.

Un test può essere impossibile perché :

- una delle destinazioni non è stata piazzata.
- Colpevole : il giocatore che la ha ancora davanti a lui.*

- una destinazione è stata piazzata ma non la serve nessuna stazione.
Colpevole : il giocatore che ha piazzato questa destinazione.
 - il tragitto è impossibile per mancanza di connessioni tra le linee.
Colpevoli : i 2 giocatori che hanno piazzato queste 2 stazioni.

Tutti i colpevoli devono essere penalizzati, però uno stesso giocatore può essere penalizzato solamente una volta per test.

Tragitto semplice

Test E-E : il tragitto Rosso dura 1 min., il Verde 2 min., il Rosso + Arancio 6 min. Il tragitto Rosso è il più rapido : Rosso segna 6 punti (ha piazzato la destinazione Lavoro). Gli altri giocatori non segnano niente.

Tragitto complesso

Test D-D : il percorso Blu (linea piena) + Verde dura 6 min., come il percorso Blu (linea rigata) + Arancio. Questi due percorsi sono i più rapidi : Verde segna 6 punti (ha piazzato la destinazione Lavoro), Arancio segna 3 punti (non ha piazzato nessuna delle due destinazioni).

Per Blu, le sue linee partecipano ai due tragitti vincitori, però non si possono segnare punti che una sola volta nello stesso test : Blu segna dunque 6 punti (ha piazzato la destinazione Abitazione).

Test C-C : percorso impossibile, nessuna stazione serve la destinazione Tempo Libero. Arancio l'ha piazzata ed è il solo colpevole : perde 6 punti.



FINE DI PARTITA E VINCITORE

Una volta risolti i 6 test, la partita finisce con un ultimo Test, quello della domenica : si fa tra stazioni che servono la casella del Parco e la casella del Lago.
 Calcolate il tragitto della metro più rapido : vale **5 punti** per tutti i giocatori ricompensati.

E' finita : il giocatore che totalizza il punteggio più alto è dichiarato vincitore ed è incoronato Re della Metro !

In caso di parità, vince il giocatore che ha completato più linee.

In caso di perfetta parità, riferirsi al municipio !

VARIANTI

Municipio trasparente (migliore controllo del gioco)
 Ogni giocatore conserva le sue destinazioni visibili, davanti a lui.

Municipio rigoroso (niente casualità)
 Ripartite così le destinazioni fra i 4 giocatori :

Giocatore 1	A Abitazione, B Lavoro, C Tempo libero
Giocatore 2	D Abitazione, A Lavoro, E Tempo libero
Giocatore 3	F Abitazione, E Lavoro, B Tempo libero
Giocatore 4	C Abitazione, F Lavoro, D Tempo libero

REGOLE SPECIALI

2 GIOCATORI

Installazione : ogni giocatore prende 6 destinazioni : un giocatore prende le destinazioni A,B,C,D,E,F a sinistra del sommario sulla mappa, l'altro, quelle a destra.

Test : quando entrambe le linee del giocatore sono usate nel tragitto più rapido, nessuno segna i punti.
 Quando entrambi i giocatori sono colpevoli per un annullamento di un Test, nessuna penalità è inflitta.

3 GIOCATORI

Ogni giocatore gioca 1 compagnia. Prende 4 destinazioni, di cui due sono dello stesso tipo, a scelta.

MetrOmania



www.spiel-ou-face.com
www.metromania.org