



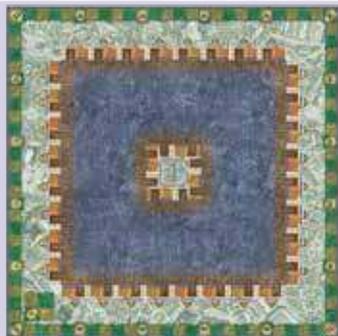
METRO

Ein Spiel von Dirk Henn für
2-6 Spieler ab 8 Jahren

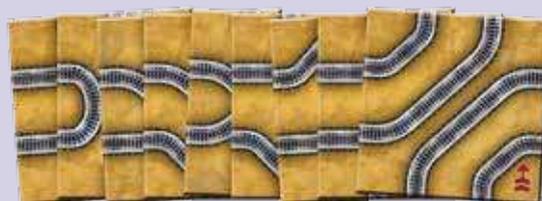
Spielmaterial

— Material für das Basisspiel —

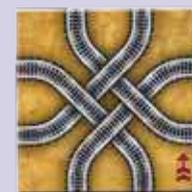
• 1 Spielplan



• 60 Schienenplättchen



Vorderseite:



Rückseite:



• 61 Metroplättchen

Vorderseite:



Rückseite:



• 6 Zählsteine



• 1 Spielanleitung

— Material für Erweiterung 1 • Die Aktiengesellschaften —

• 1 Aktientableau



• 32 Aktien



Rückseiten:



Je eine 10%, 20%, 30% und 40% Aktie in den Farben: Gelb, blau, orange, grün, lila, schwarz, rot und weiß

• 8 Metroplättchen



• 2 Zählsteine



— Material für Erweiterung 2 • Metro-Stationen —

• 8 Mittelbahnhof-Metroplättchen



— Material für Erweiterung 3 • Mittelschienen —

• 8 Mittelbahnhof-Schienenplättchen



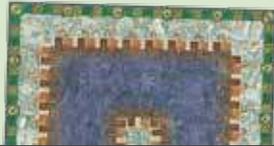
— Material für Erweiterung 4 • Bahnhofsnummern —

• 32 Bahnhofsnummern



Spielaufbau und Vorbereitung - Beispielaufbau für 4 Spieler

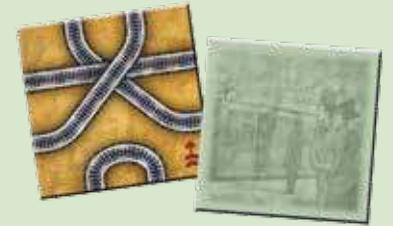
1) Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



2) Jeder Spieler erhält den Zählstein in einer Farbe und stellt ihn auf das Feld „0“ der Zählleiste.



3) Die Schienenplättchen werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt verdeckt ein Schienenplättchen auf die Hand und schaut es sich an.



Der Spielplan zeigt:

- A** 60 quadratische Felder, auf die Schienenplättchen gelegt werden
- B** 32 nummerierte Metro-Stationen, auf die Metroplättchen gelegt werden
- C** 1 Mittelbahnhof in der Mitte des Spielplans
- D** 1 Zählleiste am Rand des Spielplans

4) Jeder Spieler erhält die Metroplättchen seiner Farbe und verteilt sie laut Übersicht (siehe unten) auf dem Spielplan. Die Zahlen geben an, auf welche Felder die Spieler ihre Metroplättchen setzen müssen.

Die Metroplättchen kommen dabei immer auf das Gleisstück mit dem Prellbock und bleiben dort das Spiel über stehen. Das Gleisstück mit dem Stationshäuschen ist keinem Spieler zugeordnet. Die überzähligen Metroplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.



Aufbauübersichten der Metroplättchen bei...

... 2 Spielern (je 16 Metroplättchen)

Gelb	Blau
alle ungeraden Stationen 1, 3, 5, ..., 31	alle geraden Stationen 2, 4, 6, ..., 32

... 4 Spielern (je 8 Metroplättchen)

Gelb		Blau		Orange		Grün	
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

... 3 Spielern (je 10 Metroplättchen)

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

... 5 Spielern (je 6 Metroplättchen)

Gelb	Blau	Orange	Grün	Lila
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

... 6 Spielern (je 5 Metroplättchen)

Gelb	Blau	Orange	Grün	Lila	Schwarz
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

Spielablauf

Der jüngste Spieler fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Sein Spielzug besteht aus der folgenden Aktion:

■ Schienenplättchen legen

Der Spieler am Zug legt das Schienenplättchen, das er auf der Hand hält, auf den Spielplan. Möchte er dieses Plättchen nicht legen, darf er, solange noch vorhanden, ein neues Plättchen vom verdeckten Vorrat ziehen. Dieses **muss** er dann jedoch legen. Das andere Plättchen behält er auf der Hand.

Nach dem Legen nimmt sich der Spieler ein neues Schienenplättchen aus dem Vorrat auf die Hand, falls er keins mehr hat und noch Plättchen vorhanden sind.

Auch Spieler, deren Linien bereits alle an eine Zielstation angeschlossen sind, legen weiter Plättchen ab.

Anmerkung: Die Schienenplättchen wurden so entwickelt, dass jede Linie bei Spielende an irgendeine Station anschließt. Es kann vorkommen, dass Schleifen gebaut werden, die mit keiner Station verbunden sind. Diese Schleifen haben für das Spiel keinerlei Bedeutung.



Beispiel: Der Spieler möchte das Schienenplättchen von seiner Hand noch nicht spielen und entscheidet sich dafür, ein neues aus dem Vorrat zu ziehen. Dieses **muss** er nun bauen. In seinem nächsten Zug kann er sich dann wieder entscheiden, ob er das Plättchen von seiner Hand oder eines aus dem Vorrat (falls vorhanden) legt.

Legeregeln

- Schienenplättchen dürfen an **alle** Linien angelegt werden.
- Jedes Plättchen muss auf ein **freies** Feld gelegt werden. Es **muss** dabei an mindestens ein bereits auf dem Spielplan liegendes Plättchen **angrenzen** (Kante an Kante) oder auf eines der Felder am Rand gelegt werden.
- Die Schienenplättchen müssen alle **dieselbe Ausrichtung** haben, d.h. der Pfeil auf den Schienenplättchen muss immer die gleiche Richtung zeigen wie der Pfeil auf dem Spielplan.
- Ein Plättchen darf **nicht** so gelegt werden, dass eine Metro-Linie von einer Station zur anderen nur über 1 Plättchen führt.
Einzige Ausnahme: Das Plättchen kann nicht mehr anders gelegt werden.



Schienenplättchen müssen Kante an Kante auf ein freies Feld gelegt werden.

Alle Pfeile müssen in dieselbe Richtung zeigen.



Eine Metro-Linie darf nicht nur über ein Plättchen führen und dann enden.

Wertung und Spielende

Jede Metro-Linie wird sofort, wenn sie an einer Zielstation angekommen ist, gewertet.

Für jedes Schienenplättchen, über das die Linie führt, erhält der entsprechende Spieler 1 Siegpunkt. Führt die Linie **mehrfach** über dasselbe Plättchen, gibt es auch **mehrfach** Punkte. Endet die Linie am Mittelbahnhof im Zentrum, wird die Punktzahl **verdoppelt**.

Die Punkte werden auf der Zählleiste am Rand mit dem Zählstein abgetragen.

Das Metroplättchen wird umgedreht (*auf die Prellbock Seite*), um anzuzeigen, dass die Linie nun gewertet ist.

Das **Spiel ist beendet**, sobald alle Linien abgerechnet und alle Plättchen gelegt worden sind. Gewonnen hat, wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

Anmerkungen: • Wenn eine Linie vergessen wurde zu werten, kann dies jederzeit nachgeholt werden.

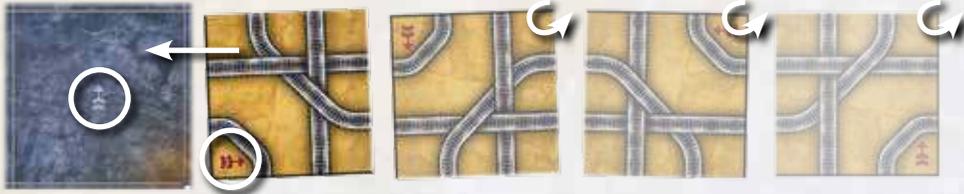
• Endet eine Linie am Mittelbahnhof im Zentrum, werden die aufgedruckten Schienen zum Mittelbahnhof nicht mitgezählt. Lediglich gelegte Schienenplättchen zählen in der Wertung.



Beispiel: Eine Metro-Linie des grünen Spielers ist an einer Zielstation angekommen. Die Strecke geht insgesamt über 7 Plättchen (ein Plättchen wird doppelt befahren). Zusätzlich endet die Linie im Mittelbahnhof. Somit erhält der grüne Spieler 14 Punkte (7 Punkte für die Strecke x 2 wegen des Mittelbahnhofs). Er dreht nun sein Metroplättchen auf die andere Seite.

Varianten und Erweiterungsmodule

- Für mehr Möglichkeiten beim Auslegen der Schienenplättchen kann man auf die Ausrichtung der Pfeile verzichten.



- Für eine größere Auswahl beim Legen der Schienenplättchen kann man vereinbaren, 2 oder 3 Plättchen statt 1 auf der Hand zu halten. Die größere Auswahl kann dabei die Spieldauer verlängern.



Erweiterungsmodul 1: Die Aktiengesellschaften

In diesem Erweiterungsmodul gehören die Metro-Linien nicht den Spielern. Stattdessen besitzt jeder Spieler Aktien von einigen der 8 verschiedenen Metro-Gesellschaften. Unabhängig von der Spieleranzahl sind immer alle Gesellschaften im Spiel.

Spielbar mit:
Erweiterung 2 &
Erweiterung 3

Spielaufbau und Vorbereitung

Der Spielaufbau ist, bis auf folgende Ausnahme, identisch zum Aufbau des Grundspiels: Die Metroplättchen werden nach folgender Übersicht auf die entsprechenden Stationsfelder des Spielplans gestellt. Die Zahlen geben an, auf welche Felder die Metroplättchen gesetzt werden müssen.

Gelb	Blau	Orange	Grün	Lila	Schwarz	Rot	Weiß
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

Unabhängig von der Spieleranzahl werden die 8 Zählsteine auf das Feld „0“ auf der Zählleiste gestellt.

Die Aktien werden nach Prozentzahlen sortiert. Die Stapel werden getrennt voneinander gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder des Aktientableaus verteilt. Jeder Spieler erhält von jedem Aktienstapel verdeckt eine Karte. Nun wird die oberste Karte jedes Stapels umgedreht und offen auf das Feld neben dem Stapel gelegt.



Spielablauf

Der Spieler am Zug kann, in dieser Variante, zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten wählen:

■ Schienenplättchen legen (siehe Basisspiel)

oder

■ Aktien tauschen.

■ Aktion: Aktie tauschen

Der Spieler am Zug legt eine seiner eigenen Aktien verdeckt **unter** den Stapel mit derselben **Prozentzahl**. Nun nimmt er entweder die **offen** ausliegende oder die **oberste verdeckte Karte** desselben Stapels. Entscheidet er sich für die offen ausliegende Aktie, deckt er eine neue auf.

Achtung:

Aktien können nur so lange getauscht werden, bis der erste Zählstein einer Metro-Linie das 25-Punkte-Feld auf dem Spielfeldrand erreicht oder überschritten hat.



Beispiel:
Nina möchte gerne die gelbe 20%-Aktie haben. Sie legt ihre eigene 20%-Aktie unter den 20%-Stapel und nimmt sich dafür die offen ausliegende gelbe 20%-Aktie.

Wertung der Metro-Linien

Es wird gewertet wie im Grundspiel. Jedoch sind die Punkte nun **Erfolgspunkte** der Metro-Linien und **nicht** Siegpunkte der Spieler.

Endwertung und Spielende

Sind alle Plättchen gelegt und alle Linien abgerechnet, ist das Spiel beendet und es kommt zur Endwertung.

Zunächst wird der Wert jeder Metro-Gesellschaft ermittelt.

Gesellschaft/en mit den meisten Erfolgspunktenje Wert 8,
mit der zweithöchsten Anzahl.....je Wert 7, usw.
mit der niedrigsten Anzahlje Wert 1

Die Werte werden mit Hilfe eines Metroplättchen auf der Punkteskala angezeigt.

Jetzt ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:

40%-Aktie = 4x Wert der jeweiligen Gesellschaft;

30%-Aktie = 3x Wert; 20%-Aktie = 2x Wert; 10%-Aktie = 1x Wert

Der Spieler, der die höchste Prozentzahl Aktien einer Gesellschaft besitzt, erhält Bonuspunkte. Hierfür werden die **Erfolgspunkte** der Gesellschaft durch 10 geteilt und bei Bedarf abgerundet. Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler die volle Anzahl Bonuspunkte. Die Siegpunkte werden addiert. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.



Beispiel Ermittlung Wert der Gesellschaften:

Gelb steht am weitesten vorne und erhält den Wert 8. Orange steht an zweiter Stelle und erhält den Wert 7. Blau und Grün sind beide an 3. Stelle; beide bekommen den Wert 6. Rot steht an 5. Stelle und erhält den Wert 4.

Beispiel Ermittlung Siegpunkte der Spieler:

Nina hat die gelbe 40% und die 20%-Aktie, die blaue 10%-Aktie und die grüne 30%-Aktie. Sie erhält:

4x Wert 8 + 2x Wert 8 = 48 Punkte durch den Wert der gelben Gesellschaft; 1x 5 = 5 Punkte durch die blaue Gesellschaft; 3x 4 = 12 Punkte durch die grüne Gesellschaft = 65 Punkte gesamt durch Gesellschaften.

Da Nina 60% der gelben Gesellschaft besitzt, hält sie die Mehrheit der gelben Aktien und erhält zusätzlich: $38:10 = 3,8$; abgerundet = 3 Bonuspunkte.

Somit hat sie bei Spielende $65 + 3 = 68$ Punkte erzielt.



Spielbar mit:

Erweiterung 1 &
Erweiterung 4

Erweiterungsmodul 2: Metro-Stationen

Im Spiel mit dem Basisspiel:

Spielaufbau und Vorbereitung

Jeder Spieler erhält das zusätzliche Metroplättchen seiner Farbe, das er zunächst vor sich ablegt. Die restlichen Plättchen werden nicht benötigt.



Spielablauf

Der Spieler am Zug darf, anstatt ein Schienenplättchen zu legen, sein Metroplättchen auf eine unbesetzte Station in der Mitte des Spielfeldes legen und besitzt nun eine weitere Metrolinie.

- Auch eine solche Metrolinie muss mehr als einen Streckenabschnitt lang sein, wenn ein Schienenplättchen an sie angelegt wird.
- Metrolinien, die in der Mitte starten, können keine doppelten Punkte erzielen.



Achtung: Schienenplättchen können nicht direkt an diese Metroplättchen angelegt werden. Diese Felder können nur durch benachbarte Schienenplättchen erreicht werden.

Im Spiel mit dem Basisspiel und der Erweiterung 1:

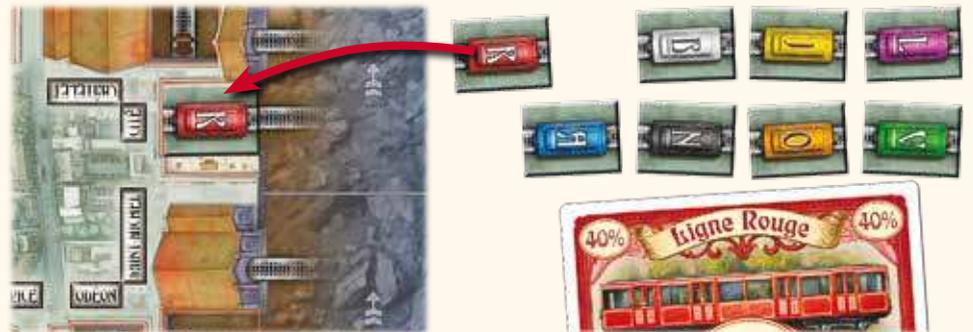
Spielaufbau und Vorbereitung

Alle Zusatz Metroplättchen werden neben dem Spielplan platziert.



Spielablauf

Der Spieler am Zug darf, anstatt ein Schienenplättchen zu legen, eins der ausliegenden Metroplättchen auf eine unbesetzte Station in der Mitte des Spielfeldes legen. Dazu muss er eine Aktie der betreffenden Gesellschaft vorzeigen und vor sich auslegen. Er darf diese Karte nun nicht mehr tauschen. Die Gesellschaft besitzt damit eine weitere Metrolinie.



Erweiterungsmodul 3: Mittelschienen

Spielbar mit:

Erweiterung 1
& Erweiterung 4

Spielaufbau und Vorbereitung

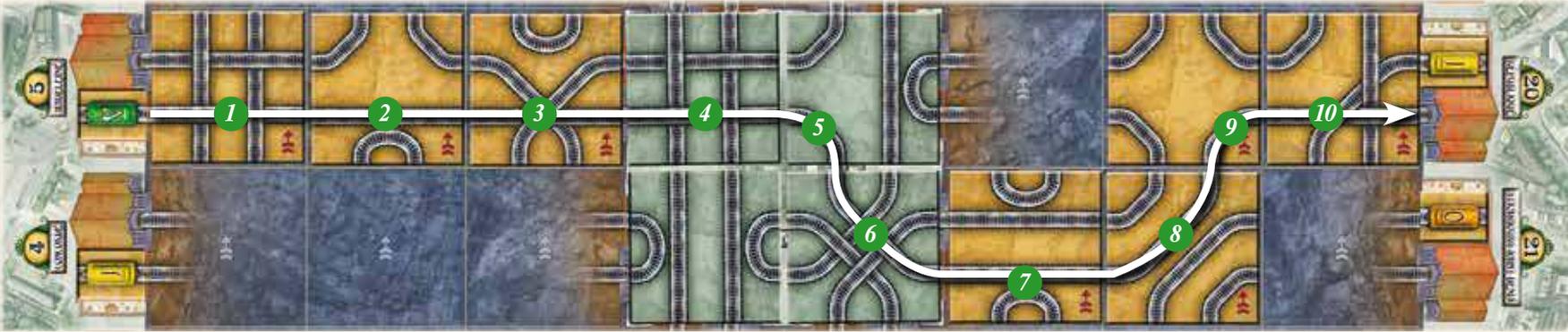
Vier beliebige der acht zusätzlichen Schienenplättchen werden in die Mitte des Spielplans gelegt und verdecken somit den Mittelbahnhof.

Anmerkung: Diese Plättchen haben keine Ausrichtung, so dass sie auch in beliebiger Orientierung ausgelegt werden können.



Spielablauf

Metrolinien, die in der Mitte ankommen, zählen nun nicht mehr doppelt. Sie werden entlang der ausgelegten Plättchen weitergeleitet und kommen so am Ende automatisch wieder am äußeren Rand an und zählen wie gewohnt.



= 10 Siegpunkte

Achtung: Schienenplättchen können nicht direkt an die Mitte angelegt werden. Die Mitte kann nur durch benachbarte Schienenplättchen erreicht werden.

Erweiterungsmodul 4: Bahnstationsnummern

Spielbar mit:

Erweiterung 2 &
Erweiterung 3

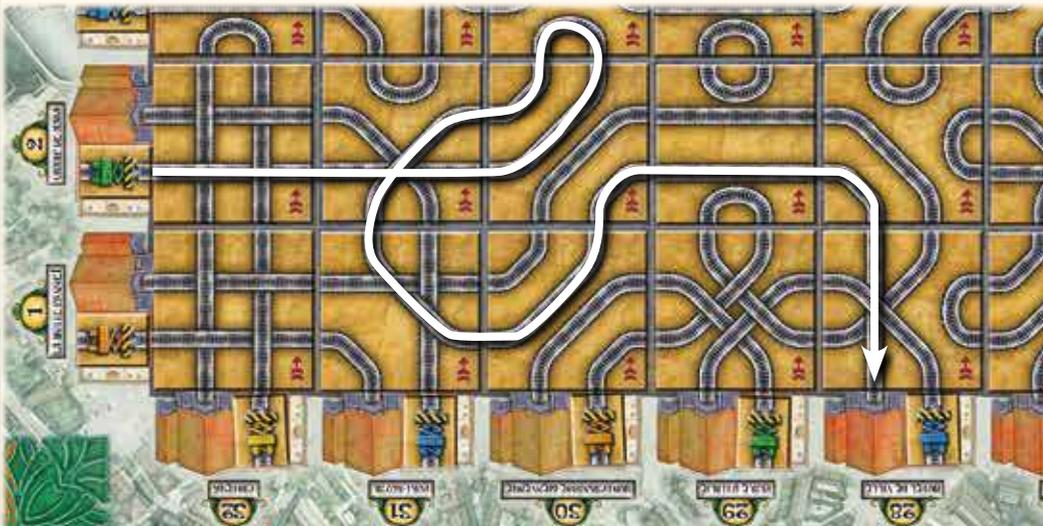
Spielvorbereitung

Die Bahnstationsnummern werden verdeckt gemischt. Je nach Vereinbarung erhält jeder Spieler die gleiche Anzahl an Plättchen der unterschiedlichen Farben. Jeder Spieler hält seine Plättchen vor den anderen Spielern geheim. **Empfehlung:** Beim ersten Spiel mit dieser Erweiterung sollten die Spieler erstmal insgesamt wenige (1-2) Plättchen vereinbaren.



Endwertung und Spielende

Am Ende des Spiels werden diese Plättchen aufgedeckt. Die Linien, die an den Stationen ankommen, die durch die Plättchen bezeichnet werden, bringen dem Spieler, dem das jeweilige Plättchen gehört, die Punkte für die Linie. Dabei zählt eine Strecke, die in der Mitte beginnt, auch doppelt.



Beispiel: Spieler gelb hat die Bahnstationsnummer 28. Er erhält nun 12 Punkte (die gleiche Anzahl wie Spieler grün für die Fertigstellung dieser Strecke erhalten hat).

