

KAARTENOVERZICHT

8x WAADEKAART



3x SNELTREINKAART



2x OVERSTAPKAART



1x GRATIS RIT

Eén kruis vrij zetten



SAMENVATTING VAN HET SPELVERLOOP:

1. Machinist draait 1 kaart om (geldt voor iedereen).
2. Iedere speler vult de waarde (of een +) in een leeg wagonraam in.
3. Iedere speler zet het betreffende aantal kruizen (of een cijfer) in de gekozen lijn.
4. Op afgemaakte lijnen controleren.



© 2021 Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games bv.
Postbus 60230
NL-1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900-999 0000
999games.nl/klantenservice
Alle rechten voorbehouden.
Made in China

Auteur: Hisashi Hayashi
Illustraties: Olga Cress
Vertaling en eindredactie: 999 Games bv.



MTL01-02963-2202



METRO LIJN

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

- + 14 speelkaarten
- + 1 blok met op de voor- en achterkant 4 verschillende plattegronden
- + De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

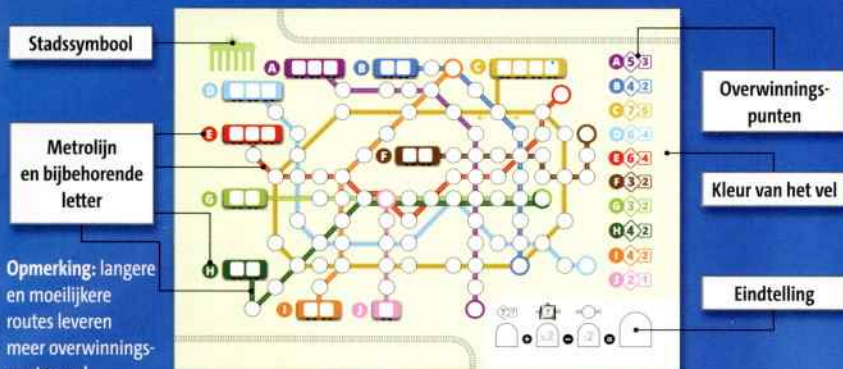
Markeer zoveel mogelijk stations op jouw vel en bereik als eerste de eindstations van de verschillende metrolijnen. Het bijzondere is dat elke ronde voor alle spelers dezelfde kaartwaarde geldt. Zo ontbrandt een spannende race, waarin de spelers hun lijnen handig moeten kiezen en proberen om ook de puntenrijke overstapstations mee te pakken. Maar pas op: elke lijn kan maar een gelimiteerd aantal keer worden gekozen en al aangekruiste stations maken een voortijdig einde aan je beurt. Zorg ervoor dat je goed plant en het spoor niet bijster raakt!

VOORBEREIDING

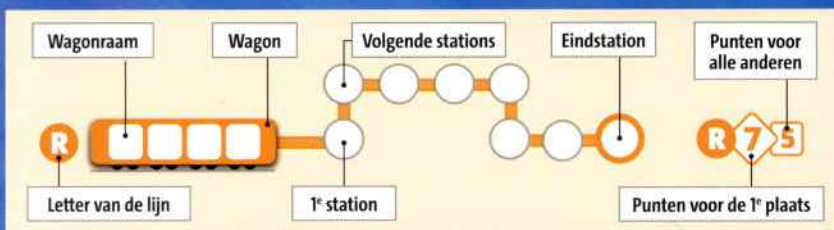
De vellen van het blok zijn tweezijdig bedrukt en hebben verschillende achtergrondkleuren. Elke kleur toont een vereenvoudigde metroplattegrond van de stad Amsterdam, Berlijn, Parijs en Madrid. Bepaal vóór het spel gezamenlijk welke plattegrond de spelers gebruiken. We raden voor het eerste spel de plattegrond van **AMSTERDAM** of **BERLIN** aan. Geef iedere speler een vel van die kleur en een pen of stift.

De speler die als laatste een metro heeft gezien, wordt dit spel "machinist". Hij schudt de 14 speelkaarten goed en legt deze als gedekte stapel op tafel.

Bekijk nu de plattegrond en de afzonderlijke metrolijnen nauwkeurig:



Opmerking: langere en moeilijkere routes leveren meer overwinningpunten op!



SPELVERLOOP

Alle spelers zijn tegelijk aan de beurt. Elke ronde bestaat uit de volgende fasen:

1. De machinist draait 1 kaart om, die voor alle spelers geldt.
2. Iedere speler kiest 1 metrolijn en vult de waarde van de kaart in een leeg wagonraam in.
3. Iedere speler zet het betreffende aantal kruizen op de gekozen metrolijn.
4. Heeft iemand een metrolijn afgemaakt, dan noemt hij de lijn hardop.

Het spel is afgelopen zodra er geen lege wagonramen meer zijn. De spelers bepalen dan hun scores.

DE AFZONDERLIJKE FASEN

1. De machinist draait de bovenste kaart van de gedekte stapel om, zegt de daarop afgebeelde waarde hardop en legt de kaart voor iedereen goed zichtbaar open naast de gedekte stapel. Leg open kaarten in volgende rondes op elkaar.

Let op: wordt in de loop van het spel de kaart met waarde 6 omgedraaid, dan schudt de machinist aan het einde van deze ronde alle afgelegde kaarten weer door de gedekte stapel en legt hij deze weer gedekt op tafel.

2. Iedere speler kiest een metrolijn op zijn vel en vult de waarde van de omgedraaide kaart in één van de lege wagonramen in. Is er op een metrolijn geen leeg wagonraam beschikbaar, dan moet de speler een andere lijn kiezen.

Opmerkingen:

- + Bij de overstapkaart (zie middelste kaart) vullen de spelers in plaats van een waarde een + in het wagonraam in.
- + Bij de kaart "gratis rit" (zie rechterkaart) vullen de spelers geen wagonraam in.

Geheugensteuntjes op de kaarten:



3. Iedere speler kruist nu zoveel stations op de gekozen metrolijn aan als de op de omgedraaide kaart aangegeven waarde. Daarbij moet hij zich aan het volgende houden:

- + Hij moet altijd vanaf de wagon aankruisen. Dat betekent dat hij de lijn, te beginnen bij de wagon, tot het eerste lege station volgt en daar het eerste kruis zet.
- + Alle kruizen moeten met elkaar samenhangen; hij mag geen stations overslaan.
- + Hij mag de gekozen metrolijn niet verlaten.
- + Komt hij een al aangekruist veld tegen, dan moet hij zijn beurt beëindigen (de rest van de waarde van de kaart vervalt).
- + Bereikt hij het eindstation van de lijn, dan eindigt zijn beurt ook.

Voorbeeld:

- a Er wordt een 4 omgedraaid.
- b De speler kiest de donkergroene lijn F en vult het cijfer "4" in een leeg wagonraam in. c Daarna kruist hij de eerste lege stations, uitgaande van de wagon, op de donkergroene lijn aan. d Aangekruiste stations uit voorgaande rondes tellen daarbij niet mee. e Het vierde kruis kan hij niet zetten en vervalt, omdat het station al is aangekruist. Daarmee is zijn beurt voorbij.



SPECIALE KAARTEN:



Kaart met waarde 6:

Wordt de 6 omgedraaid, dan neemt de machinist aan het einde van de ronde alle tot dan toe omgedraaide kaarten (met inbegrip van de 6) en schudt hij die weer door de gedekte stapel.



Sneltreinkaarten:

Komt een speler een al aangekruist station tegen, dan mag hij dat (of ook meerdere stations) tot het volgende lege station overslaan en daar het aankruisen voortzetten (eventueel ook meermaals). Hij mag nooit lege stations overslaan. Een speler kan de waarde van een sneltreinkaart ook (geheel of gedeeltelijk) op de gebruikelijke manier inzetten.

Voorbeeld:

Er wordt een snelreinkaart van waarde 3 omgedraaid. De speler kiest ervoor om extra stations op lijn **D** in te vullen. Hij volgt de lichtblauwe lijn vanaf de wagon en zet het eerste kruis in het eerste lege station. Dan mag hij de rode lijn overslaan, het tweede kruis zetten en volgende al aangekruiste stations overslaan om het derde kruis te zetten. Met een gewone kaart had hij zijn beurt al na het eerste kruis moeten beëindigen.

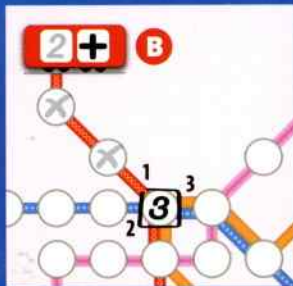


Overstapmogelijkheid:

Iedere speler vult hier in plaats van een waarde een "+" in het wagonraam in. Hij volgt dan de gekozen lijn tot aan het eerste lege station. Hij telt daar het aantal verschillende lijnen (kleuren) die dit station aandoen en vult dat aantal in het station in. Daarna tekent hij voor een beter overzicht een vierkant om dit station. Aan het einde van het spel krijgt een speler tweemaal het aantal overstapmogelijkheden aan punten (zie *Einde van het spel*).

Voorbeeld:

De speler kiest lijn **B** voor zijn overstapmogelijkheid en vult een "+" in het wagonraam in. Hij volgt de lijn vanaf de wagon tot het volgende lege station. Hij telt daar de verschillende lijnen die het station aandoen (rood, donkerblauw en oranje = 3) en vult die waarde in het station in. Dan tekent hij er een vierkant omheen.



Opmerking:

Een speler mag ook overstapmogelijkheden in een station invullen waar geen andere lijnen op aansluiten. Hij vult in dat geval 1 in. Aan het einde van het spel levert dat nog $2 \times 1 = 2$ punten op.



Gratis rit:

De spelers vullen hier bij uitzondering geen wagonraam in. Iedere speler mag vrij kiezen in welk leeg station hij één kruis zet. Het gekozen station hoeft dus niet het eerste lege station vanaf een wagon te zijn, maar mag volledig onafhankelijk van de gebruikelijke spelregels worden gekozen.

OPMERKING

Een speler mag ook minder kruizen zetten dan de waarde van de kaart aangeeft. Hij moet echter altijd een wagonraam met de waarde of het "+"-teken op de omgedraaide kaart vullen, ook als hij op de betreffende lijn geen station kan of wil markeren. Dit geldt bijvoorbeeld ook als hij alle stations van een metrolijn al heeft aangekruist, maar hij op deze lijn nog lege wagonramen heeft.

4. Aan de rechterkant van het vel zijn de overwinningspunten voor het compleet maken van de verschillende metrolijnen aangegeven. Lukt het een speler om als eerste **alle** stations van een metrolijn te markeren, dan noemt hij de letter van deze lijn hardop en omcirkelt hij het cijfer in de betreffende ruit. Alle andere spelers halen het cijfer in die ruit op hun vel door en kunnen voor deze lijn alleen nog het kleinere puntenaantal (in het vierkant) verdienen. Het is voor het afmaken van een lijn niet van belang of stations met kruizen zijn gemarkeerd of dat er een cijfer in staat (als gevolg van overstapmogelijkheden).

BELANGRIJK

- Uitsluitend de hoogste waarde van een metrolijn wordt doorgehaald. Alle andere spelers hebben nog de mogelijkheid om de laagste waarde te verdienen als ze de lijn later afmaken.
- Maken meerdere spelers in dezelfde ronde dezelfde metrolijn af, dan krijgen ze allen de hoogste puntenwaarde.
- Het is mogelijk dat een speler in één beurt meerdere metrolijnen afmaakt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle wagonramen zijn gevuld (*). Er wordt dan nog een laatste keer gecontroleerd of iemand een lijn heeft afgemaakt. Iedere speler berekent dan zijn punten:

Hij telt al zijn punten voor **afgemaakte metrolijnen** bij elkaar op en vult het totaal hier in.

Hij telt al zijn nog **lege stations**. Hij halveert het totaal (eventueel naar beneden afronden) en vult het resultaat hier in. **Let op:** dit resultaat wordt van zijn score **afgetrokken**.



Hij telt eerst alle waarden in stations met **overstapmogelijkheden** bij elkaar op. Hij verdubbelt dan het resultaat en vult dat hier in.

Hij vult hier zijn **eindscore** in.

Hij telt de waarden voor het afmaken en overstappen bij elkaar op. Daar trekt hij de waarde voor lege stations vanaf. De speler met de meeste punten wint! Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de minste lege station overheeft. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

(* Dit moet bij alle spelers tegelijkertijd het geval zijn, omdat iedere speler per ronde 1 wagonraam moet vullen.

Voorbeeld eindtelling:



De speler heeft alle wagonramen gevuld. Hij telt de omcirkelde punten voor afgemaakte lijnen bij elkaar op ($1+2+4+2+3+6 = 18$) en vult dit in het eerste veld in. Dan telt hij de omkaderde overstapmogelijkheden bij elkaar op en verdubbelt hij het resultaat ($2 \times [1+4+1+3+2] = 22$), dat hij in het tweede veld invult. Nu telt hij nog zijn lege stations en halveert hij het resultaat ($9 : 2 = 4,5 \rightarrow$ naar beneden afgerond = 4), dat hij in het derde veld invult. Zijn eindscore bedraagt $18 + 22 - 4 = 36$.

BIJZONDERHEDEN MET BETREKKING TOT DE PLATTEGRONDEN

BERLIN en MADRID

In Berlin (lijn C) en Madrid (lijn J) bevindt zich een ringspoor. Deze lijn heeft 2 pijlen bij het eerste station. Elke ronde waarin een speler deze lijn kiest, mag hij opnieuw bepalen in welke richting hij het aankruisen voortzet. Hij moet echter altijd, zoals gebruikelijk, vanaf de wagon starten. Er is geen eindstation. De lijn geldt als afgemaakt als alle stations van de lijn zijn gemarkeerd.

PARIS en MADRID

Ervaren spelers kunnen voor speciale stations (zie afbeelding rechts) de volgende spelregel toevoegen: markeert een speler een speciaal station, dan moet hij direct daarna dezelfde waarde als waarmee hij het station aandeed in nog een wagonraam invullen en uitvoeren. Hij mag hiervoor dezelfde of een andere lijn kiezen. Werd het speciale station met een snelrein- of overstapkaart ingevuld, dan geldt dezelfde actie voor de extra beurt (dat betekent respectievelijk dat hij de functie van de snelrein opnieuw mag gebruiken of hij een cijfer voor het overstappen moet invullen).

Opmerking:

Het kan zo voorkomen dat spelers verschillende aantallen wagonramen hebben gevuld. Dat kan ertoe leiden dat sommige spelers langer doorspelen totdat ook zij al hun wagonramen hebben gevuld.

SOLOSPEL

Zijn er geen medespelers beschikbaar, dan kun je *Metrolijn* ook solitair spelen. In het solospel probeer je zoveel mogelijk punten te verzamelen. De spelregels blijven ongewijzigd. Maak je een metrolijn af, dan scoor je er altijd het hoogste puntenaantal (in de ruit) voor. Je halveert de minpunten die je aan het einde van het spel voor lege stations krijgt echter niet (je hebt tenslotte alle tijd om de optimale routes te vinden).

In onderstaande tabel kun je aflezen hoe goed je *Metrolijn* hebt gespeeld:

50+	WOW, je bent een genie of je had ontzettend veel geluk!
40 – 49	Respect, je bent een professioneel planningstalent!
30 – 39	Gefeliciteerd, het plan lukte!
20 – 29	Goed gedaan, je kunt meer dan alleen plannen smeden.
10 – 19	Het plan ging niet helemaal op.
5 – 9	Plannen maken ging al wel redelijk.
1 – 4	Heb je de spelregels wel goed begrepen?
< 0	Je kunt wel door de (platte)grond zakken.

ALGEMENE OPMERKINGEN

- ✦ Aan het begin kan het eventueel voorkomen dat sommige spelers dezelfde keuzes maken. Dat zou in de loop van het spel moeten veranderen. Met opzet beurten imiteren is niet de bedoeling!
- ✦ De spelers zouden in elke ronde altijd hetzelfde aantal wagonramen moeten hebben gevuld (maar natuurlijk niet altijd dezelfde ramen). Door het invullen van cijfers (en symbolen) in de wagonramen kan het spelverloop op de afzonderlijke vellen worden gevolgd.

TACTISCHE TIPS

- ✦ Let erop dat sommige lijnen meer punten opleveren dan andere. Ook het puntenverschil voor het afmaken van lijnen is soms kleiner (en daardoor minder lonend).
- ✦ Punten voor overstapmogelijkheden worden bij de eindtelling verdubbeld! Het kan zo de moeite waard zijn om een station met veel verschillende lijnen "over te laten" en op de overstapkaart te wachten.
- ✦ De spoorlijnen lopen door elkaar. Overweeg goed welke lijnen je eerst markeert. Soms loont het om het aankruisen voortijdig te beëindigen, zodat er een kruispunt vrij blijft.
- ✦ Het is bijna onmogelijk om alle stations aan te kruisen. Het is daarom nuttig om 1 of meer lijnen "op te offeren" door er een niet passende waarde in te vullen en op een volgende betere kaart te hopen.
- ✦ Het aantal kaarten is te overzien. Probeer te onthouden welke kaarten zijn omgedraaid en welke nog zouden kunnen komen.