

A JÁTÉK CÉLJA

Szerezz minél több pontot a térképeden található 4 metróvonal optimalizálásával.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos magához vesz egy London térképet és egy színes ceruzát, és lehelyezi ezeket maga elé.
- 3 játékos esetén a megmaradt ceruzát tegyék két játékos közé. Ezt később fogjátok használni.
- 2 játékos esetén tegyék 1-1 ceruzát mindkét játékos bal oldalára. Ezeket később fogjátok használni.
- Egyszemélyes játék esetén kövesd az „Egyszemélyes játékváltozat” rész utasításait a játékszabály végén.
- Ha ez az első játékotok, érdemes az 5 célkártyát és a 4 ceruzaképesség-kártyát a dobozban hagyni. Néhány alkalom után hozzáadhatjátok őket a játékhoz a haladóbb játékmény érdekében.
- ↳ Lásd Játékváltozatok.
- Az lesz a játékező az első fordulóban, aki legutóbb ült metrón.

ÁTTEKINTÉS

A játék 4 fordulóból áll. A játékosok minden fordulóban az aktuális ceruzájuknak megfelelő színű metróvonalat fogják megrajolni. A játék végére minden játékos London 4 vonalból (minden színből egy) álló metróhálózatának 1-1 verzióját rajzolja meg.



LONDON TÉRKÉPE

Minden térképlap két részből áll. Egy London városát ábrázoló térképből, amire a metróvonalakat rajzoljátok és egy pontozó részből, ahol a pontjaitokat gyűjthetitek.

KERÜLETEK

London városa 13 kerületre van osztva:

- 9 „elsődleges” kerület, amelyek mindegyike több metróállomást tartalmaz;
- 4 „másodlagos” kerület a város négy sarkán, amelyek mindegyike egy-egy állomást tartalmaz.

ÁLLOMÁSOK

4 féle állomás található a térképen. Mindegyiket egy-egy ikon szimbolizál: négyzet, háromszög, ötszög, kör.

A JÁTÉK MENETE

A négy forduló során a következő fázisokat hajtátok végre:

- 1. Kezdőállomás meghatározása;
- 2. Metróvonal megépítése;
- 3. Metróvonal lepontozása;
- 4. Felkészülés a következő vonal megépítésére.

1. Kezdőállomás meghatározása

Keresd meg a térképeden a kezdőállomásod (azt a pontot, ahonnan a vonalad indulni fog). Ennek az állomásnak ugyanaz lesz a színe, mint az épp nálad lévő ceruzáé. Minden játékosnak egy kezdőállomása lesz minden fordulóban.

- A zöld ceruzát használó játékos kezdőállomása erre a fordulóra.
- A kék ceruzát használó játékos kezdőállomása erre a fordulóra.

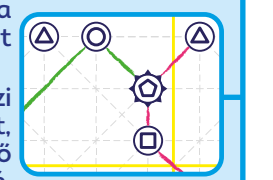
2. Metróvonal megépítése

A játék építkezési szakasza több körből (5 és 10 között) áll, a felfordított állomáskártyáktól függően. A játékosok minden körben húzhatnak egy vonalat a ceruzájukkal, ezzel létrehozzák az aktuális metróvonaluk következő szakaszát, és fokozatosan bővítik azt.

A METRÓ SZAKASZAI

A szakasz egy két állomást összekötő vonalat jelent. Egy metróvonal több összefüggő szakaszból áll.

- Az aktuális játékező megkeveri a 11 állomáskártyát, és lehelyezi őket képpel lefelé az asztal közepére.
- A játékező minden körben elveszi a pakli tetején lévő állomáskártyát, majd felfordítva leteszi azt az előző körökben felfordított kártyák mellé, hogy mindegyik látható legyen. Ezt követően minden játékos rajzol egy szakaszt a saját térképére, az építkezési szabályokat (lásd 7. és 8. oldal) figyelembe véve.
- Amikor a játékező felfordítja az ötödik metrókártyát (rózsaszín és sárga háttér), azzal kiváltja a forduló végét. A játékosok megrajzolhatják az utolsó szakaszt a metróvonalukhoz, kibővítve a vonalat egy állomással, amin a felfordított szimbólum található.



3. Metróvonal lepontozása

Minden metróvonal pontot ér a következő 3 tulajdonsága alapján: az útvonala, hányszor megy át a Temze alatt és hány látványosságnál áll meg.

Jegyezd fel a szerzett pontjaid az adott tulajdonságnak megfelelő helyre a térképlapod pontozó részén (lásd 11. és 12. oldal).

4. Felkészülés a következő vonal megépítésére

- (A 4. forduló végén ugorjátok át ezt a részt.) Miután minden pontotokat összeadtátok a fordulóban, cseréljétek ceruzát.
- Mindenki adja a ceruzáját a tőle balra ülő játékosnak.

- Két vagy három játékos esetén, ha tőled jobbra egy nem használt ceruza van, azt vedd fel. A tőled jobbra ülő játékos ennek a helyére, kettőtök közé tegye a ceruzáját.
- Egyszemélyes játék esetén csak vedd fel a következő ceruzát (lásd Egyszemélyes játékváltozat).
- A következő fordulóban a most felvett ceruzát használd a megfelelő színű metróvonal megrajolásához. Az előző játékezőtől balra ülő játékos lesz a játékező ebben a fordulóban.

A JÁTÉK VÉGE

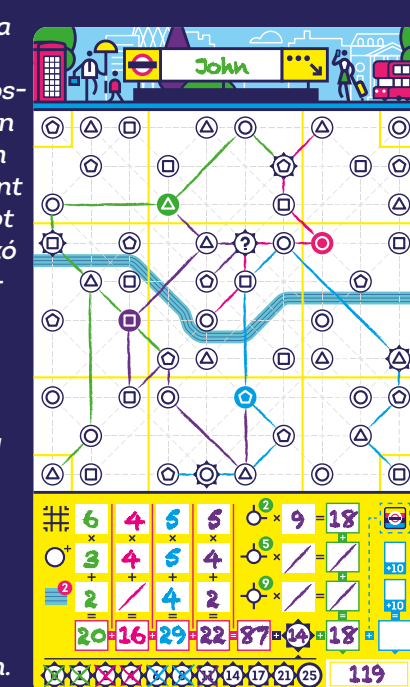
A játék a 4. forduló után ér véget, amikor mindenki megrajolta mind a négy különböző színű metróvonalát. Számoljátok össze a metróhálózatotok pontjait a következő módon:

- A 4 metróvonal pontjai: Adjátok össze a 4 metróvonalra kapott pontjaitokat, és írjátok be a jobb szélső rózsaszín négyzetbe a pontozólapotokon.
- Látványosságpontok: A látványosságok pontozásánál keressétek meg balról az első nem áthúzott kört, és a benne található számot írjátok be az annak megfelelő szimbólumba a pontozóslapokon.
- Csomópontokért járó pontok: Számoljátok össze az összes pontot, amit csomópontokért kaptatok. Három fajta csomópontban lévő állomás hozhat létre a játékban: 2, 3 vagy 4 metróvonalat összekötő csomópont.
- Számoljátok meg, hány csomópont található a különböző fajtákból a hálózatotokban, és írjátok be az azoknak megfelelő négyzetekbe.
- Mind a 3 fajta csomópont esetén szorozzátok meg a darabszámot az adott fajtához tartozó ponttal:
 - Két metróvonalat összekötő csomópontok esetén 2-vel;
 - Három metróvonalat összekötő csomópontok esetén 5-tel;
 - Négy metróvonalat összekötő csomópontok esetén 9-cel.
- Adjátok össze a 3 szorzásból kapott pontszámokat, és írjátok a megfelelő zöld négyzetbe a pontozóslapon.

A végső pontszámotok kiszámolásához adjátok össze a 4 metróvonalért, a látványosságokért és a csomópontokért járó pontjaitokat. Az eredményt írjátok a pontozó rész jobb alsó sarkában található helyre.

Példa: John hálózata 7 látványosságon halad át. A látványosságok pontozásánál balról az első át nem húzott körben 14 pont látható. Ezt a számot beírja a hozzá tartozó szimbólumba a pontozóslapján. Kilenc csomópontja van, ami 2 metróvonalat köt össze, és egy sincs, ami 3-at vagy 4-et. John összesen 18 pontot kap a csomópontjaiért.

A játék végén John a metróhálózatára 119 (87 + 14 + 18) pontot kap összesen.

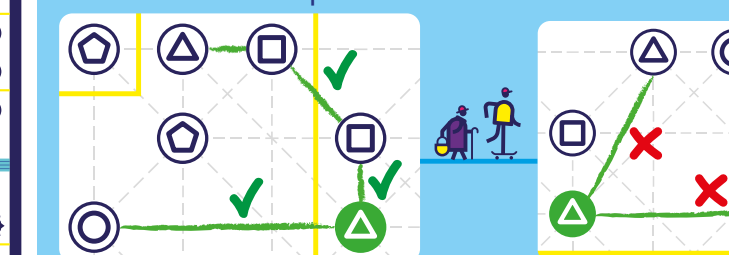


A legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz, és ezzel megkapja a „London legjobb metrótervezője” címet.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb pontot szerezte egy különálló metróvonalával. Ha így is döntetlen az állás, a döntetlenre álló játékosok osztoznak a briliáns tervezésükért járó győzelemben.

ÉPÍTKEZÉSI SZABÁLYOK

- Egy szakasz rajzolása mindig opcionális. Ha nem tudsz vagy nem akarsz szakaszt rajzolni egy kör során, hagyd figyelmen kívül a felfordított állomáskártyát, és várd meg a következő kört.
- Minden szakasz, amit megrajzolsz, csakis egy egyenes vonal lehet, ami vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan halad, követeve a szürkével jelölt lehetséges vonalakat a térképen.



- Az első szakasz, amit rajzolsz, mindig a kezdőállomásból indul ki, és egy olyan szimbólummal jelölt állomásban kell véget érnie, ami a játékező által felfordított állomáskártyán látható.
- Ezután minden szakasznak a metróvonalad egyik végéből kell kiindulnia, és egy olyan szimbólummal jelölt állomásban kell véget érnie, amilyen a játékező által felfordított állomáskártyán található. Kivétel: lásd Különleges állomáskártyák – Váltókártya

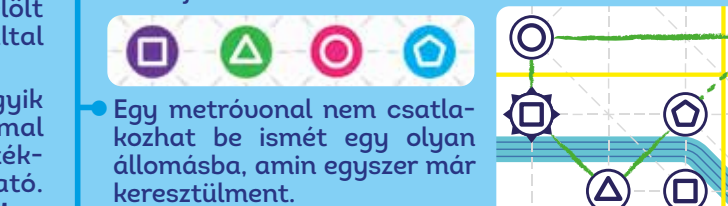
Példa: John az első körét a zöld ceruzával hajtja végre. A kezdőállomása zöld háromszöggel van jelölve. A játékező által felfordított állomáskártya egy kört mutat. John úgy dönt, hogy a kezdőállomása és az attól balra található körrel jelölt állomás közé rajzolja a metróvonalát a következő szakaszát.



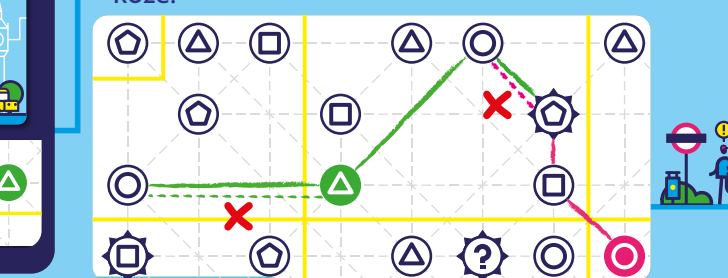
- Minden szakasz két állomást kell összekötnie anélkül, hogy áthaladna egy harmadik állomáson vagy egy már korábban megrajzolt szakaszon, függetlenül attól, hogy az a jelenlegi, vagy egy korábbi metróvonalhoz tartozik.



- Kezdőállomások: Azon kívül, hogy kezdőpontként funkcionálnak a forduló elején, a kezdőállomások egyszerű állomásként is használhatók. Ez azt jelenti, hogy más metróvonalak is összeköthetők ezekkel az állomásokkal, ha az azoknak megfelelő szimbólumot fordítjátok fel.



- Egy metróvonal nem csatlakozhat be ismét egy olyan állomásba, amin egyszer már keresztülment.
- Nem rajzolhatsz több, mint egy szakaszt két állomás közé.



KÜLÖNLEGES ÁLLOMÁSOK

- Központi állomás: ez a kérdőjeles szimbólum a London központjában található állomást jelöli. Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a játékosok húzhatnak szakaszt ehhez az állomáshoz, függetlenül attól, hogy milyen állomáskártyát fordított fel a játékező.
- Látványosságok: A játékban öt állomás turista-látványosságoknál található. Ezeket az állomásokat a tükres körvonalú szimbólumukról ismerhetitek fel.

Ha egy vagy több metróvonalat összeköttök egy látványossággal, az a játék végén pontot ér. Lásd Látványosság pontok.

Ne feledjétek: a központi állomás szimbóluma is tükres körvonalú, így ez is beleszámít a játékban található 5 látványosságra.

Dzsókerkártya: Ha ez a szimbólum található a felfordított állomáskártyán, akkor a játékosok bármilyen szimbólumú állomást választhatnak a következő szakaszuk végpontjának.

Váltókártya: Ha egy kör során ezt a szimbólumot fordítjátok fel, a játékező egyből fordítsa fel a következő állomáskártyát is. A váltókártya lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az aktuális metróvonaluk bármelyik már meglévő állomásából indíthassák a következő szakaszukat. Ezzel a kártyával a játékosok létrehozhatnak egy új elágazást a metróvonalukon, ahonnan később folytathatják a vonalak rajzolását.

Különleges eset: Ha a váltókártyát a forduló első vagy második körében fordítjátok fel, hagyjátok figyelmen kívül.

Példa: A játékező felfordítja a váltókártyát, majd egyből a következő állomáskártyát is a pakli tetejéről. Ezen a kártyán négyzet szimbólum található. John a következő szakaszt rajzolhatná a kép alapján látható kör szimbólumú állomásból kiindulva, összekötve azt az alatta vagy a tőle jobbra található négyzettel, ahogy a nyílak is mutatják.



Ha egy vagy több metróvonalat összeköttök egy látványossággal, az a játék végén pontot ér. Lásd Látványosság pontok.

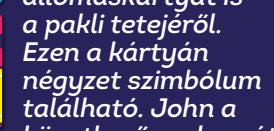
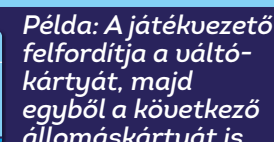
Ne feledjétek: a központi állomás szimbóluma is tükres körvonalú, így ez is beleszámít a játékban található 5 látványosságra.

Dzsókerkártya: Ha ez a szimbólum található a felfordított állomáskártyán, akkor a játékosok bármilyen szimbólumú állomást választhatnak a következő szakaszuk végpontjának.

Váltókártya: Ha egy kör során ezt a szimbólumot fordítjátok fel, a játékező egyből fordítsa fel a következő állomáskártyát is. A váltókártya lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az aktuális metróvonaluk bármelyik már meglévő állomásából indíthassák a következő szakaszukat. Ezzel a kártyával a játékosok létrehozhatnak egy új elágazást a metróvonalukon, ahonnan később folytathatják a vonalak rajzolását.

Különleges eset: Ha a váltókártyát a forduló első vagy második körében fordítjátok fel, hagyjátok figyelmen kívül.

Példa: Egy forduló során John áthalad a rózsaszín metróvonalával egy ötszöggel jelölt állomáson, amibe korábban már becsatlakoztatta a zöld metróvonalát.



Ha egy vagy több metróvonalat összeköttök egy látványossággal, az a játék végén pontot ér. Lásd Látványosság pontok.

Ne feledjétek: a központi állomás szimbóluma is tükres körvonalú, így ez is beleszámít a játékban található 5 látványosságra.

Dzsókerkártya: Ha ez a szimbólum található a felfordított állomáskártyán, akkor a játékosok bármilyen szimbólumú állomást választhatnak a következő szakaszuk végpontjának.

Váltókártya: Ha egy kör során ezt a szimbólumot fordítjátok fel, a játékező egyből fordítsa fel a következő állomáskártyát is. A váltókártya lehetővé teszi a játékosok számára, hogy az aktuális metróvonaluk bármelyik már meglévő állomásából indíthassák a következő szakaszukat. Ezzel a kártyával a játékosok létrehozhatnak egy új elágazást a metróvonalukon, ahonnan később folytathatják a vonalak rajzolását.

Különleges eset: Ha a váltókártyát a forduló első vagy második körében fordítjátok fel, hagyjátok figyelmen kívül.

Példa: Egy forduló során John áthalad a rózsaszín metróvonalával egy ötszöggel jelölt állomáson, amibe korábban már becsatlakoztatta a zöld metróvonalát.