



METRO

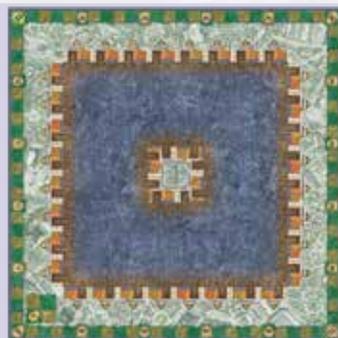
Um jogo de Dirk Henn
para 2-6 jogadores
a partir de 8 anos

Tradução: Paula Faria

Componentes do jogo

— Componentes do jogo básico —

- 1 Tabuleiro



- 61 Vagões de metrô

Frente:



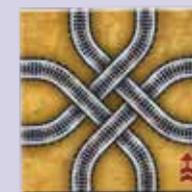
Verso:



- 60 Peças de trilhos



Frente:



Verso:



- 6 Marcadores de pontos



- 1 Livroto de regras

— Componentes da expansão 1 • Companhias de Metrô —

- 1 Tabuleiro de ações



- 32 Ações



Verso:



Uma ação de cada 10%, 20%, 30% e 40% nas cores: amarelo, azul, laranja, verde, roxo, preto, vermelho e branco

- 8 Vagões de metrô



- 2 Marcadores de pontos



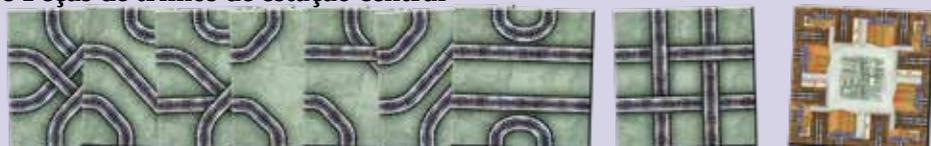
— Componentes da expansão 2 • Estações de Metrô —

- 8 Vagões de metrô da estação central



— Componentes da expansão 3 • Trilhos Centrais —

- 8 Peças de trilhos de estação central



— Componentes da expansão 4 • Estações Numeradas —

- 32 Números das estações



Preparação – Exemplo para 4 jogadores

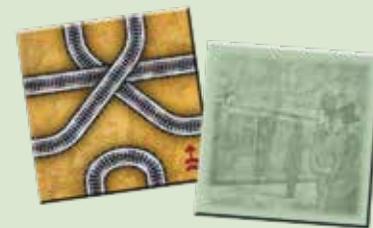
1) Coloque o **tabuleiro** no meio da área de jogo.



2) Todos os jogadores colocam seus **marcadores de pontuação** no espaço “0” da trilha de pontuação.



3) Embaralhe todos os **trilhos** e coloque-os virados para baixo ao lado do tabuleiro ao alcance dos jogadores.



Cada jogador pega uma peça e a olha sem mostrar aos outros jogadores.



No tabuleiro são vistos:

- A** 60 espaços quadrados onde são colocadas as peças de trilho
- B** 32 estações de metrô numeradas onde são colocados os vagões de metrô
- C** 1 estação central no meio do tabuleiro
- D** 1 trilha de pontuação nas bordas do tabuleiro

4) Cada jogador pega todos os vagões da cor escolhida e os coloca no tabuleiro segundo os quadros abaixo. Os números indicam as estações numeradas no tabuleiro onde os jogadores devem colocar seus vagões.

Todos os vagões devem ser colocados no fim da linha das estações de metrô, como na figura ao lado, onde eles continuarão até o fim do jogo. Os trilhos com prédios de estação não pertencem a nenhum jogador. Vagões não utilizados são devolvidos à caixa, pois não serão usados no jogo.



Resumo da colocação dos vagões para:

2 jogadores (16 vagões para cada)

Amarelo	Azul
todas as estações de número ímpar 1, 3, 5, ..., 31	todas as estações de número par 2, 4, 6, ..., 32

4 jogadores (8 vagões para cada)

Amarelo		Azul		Laranja		Verde	
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

5 jogadores (6 vagões para cada)

Amarelo		Azul		Laranja	Verde	Roxo
1	20	6	19	3	2	4
5	23	12	24	7	9	8
10	27	18	28	15	13	11
14	31	23	30	19	21	20
22	32	27	31	25	26	24
28		32		29	30	31

6 jogadores (5 vagões para cada)

Amarelo	Azul	Laranja	Verde	Roxo	Preto
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

Sequência do jogo

O jogador mais novo começa o jogo e depois os outros jogadores seguem no sentido horário. Durante seu turno, um jogador realiza uma das seguintes ações:

■ Ação: Colocar peça de trilho

O jogador da vez coloca o trilho que está em sua mão no tabuleiro. Se ele não quiser colocar essa peça, ele pode pegar uma peça nova do estoque de peças viradas para baixo, desde que ainda haja peças. Nesse caso, o jogador deve colocar a peça que ele pegou, mantendo a outra peça na mão.

Depois de colocar a sua peça da mão, o jogador pega uma nova peça do estoque, desde que ainda haja peças.

Mesmo que um jogador que tenha conectado todas as suas linhas de destino, ele continua colocando peças.

Nota: As peças de trilho foram projetadas de tal forma para que todas as linhas sejam conectadas a alguma estação no fim do jogo. Apesar disso, podem acontecer laços conectados que não se ligam a estação nenhuma. Esses laços não interferem no jogo.



Exemplo: O jogador não quer colocar a peça da sua mão ainda. Ele pega uma do estoque e agora tem que colocar essa peça no tabuleiro. Na sua próxima vez, ele pode decidir de novo se coloca a sua peça da mão ou pega uma nova do estoque (se houver).

Regras para colocação de peças

- Ao colocar uma peça de trilho, ela pode se conectar a qualquer linha.
- Uma peça sempre deve ser colocada em um espaço **vazio**. Ela **deve** ser colocada **adjacente** (borda com borda) a ao menos uma peça que já esteja no tabuleiro ou a um espaço na borda do tabuleiro.
- Todas as peças devem ter a **mesma orientação**, ou seja, as setas nas peças devem apontar na mesma direção daquelas no tabuleiro.
- Uma peça não pode ser colocada de modo a conectar as estações de saída e chegada de uma linha de metrô passando apenas por uma peça. A única exceção a essa regra é quando não há absolutamente nenhuma outra maneira de colocar a peça.



Peças de trilhos devem ser colocadas em um espaço livre, borda com borda.



As setas das peças e do tabuleiro devem apontar na mesma direção.

Um metrô deve passar por mais de uma peça antes de se conectar com sua estação de destino.

Pontuação e fim do jogo

A pontuação acontece assim que uma linha de metrô foi conectada a uma estação de destino.

O dono da linha ganha imediatamente 1 ponto de vitória para cada peça pela qual a sua linha passa. Se a linha passa pela mesma peça **mais de uma vez**, ela gera 1 ponto de vitória para **cada vez** que for passada. Se a linha está conectada à estação central no centro do tabuleiro, o total de pontos de vitória da linha é **dobrado**. Os pontos de vitória de cada jogador são marcados na trilha de pontuação usando o marcador de pontos do jogador. Os vagões são virados para baixo (fim da linha), indicando que aquela linha foi contabilizada.

O jogo termina quando todas as linhas forem contabilizadas e todas as peças forem colocadas. O jogador com mais pontos de vitória é o ganhador.

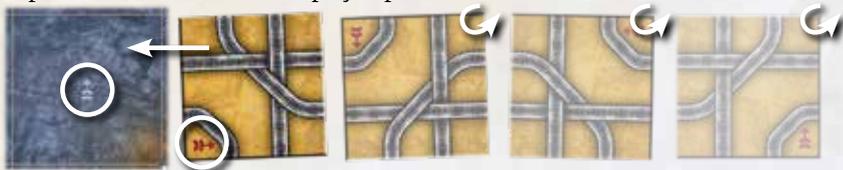
Notas: • A contabilização de uma linha pode ser feita a qualquer momento, caso não tenha sido feita antes por engano. • As linhas da estação central impressas no tabuleiro não contam pontos de vitória quando uma linha se liga a elas. Só as peças colocadas no jogo pelos jogadores dão pontos de vitória.



Exemplo: Uma linha de metrô do jogador verde chegou a uma estação de destino. A linha foi construída com 7 peças de trilhos (uma peça é usada duas vezes). Além disso, o destino é a estação central. Então, o jogador recebe 14 pontos de vitória (7 pelas peças de trilhos x 2 pela estação central). Ele, então, vira seu vagão de metrô ao contrário.

Variações e módulos de expansão

- Para ter escolhas melhores na hora de colocar as peças, os jogadores podem concordar em abandonar a regra da orientação da peça. Usando essa variação, não importa para onde a seta de uma peça aponta.



- Para ter escolhas melhores na hora de colocar as peças, os jogadores podem concordar em permitir 2 ou 3 peças na mão, em vez de apenas 1. Usando essa variação, o jogo irá durar mais tempo.



Módulo de expansão 1: Companhias de Metrô

Quando jogarem com essa expansão, os jogadores não possuirão nenhuma companhia de metrô. Em vez de montar suas próprias companhias, os jogadores irão comprar ações das 8 companhias de metrô. Com qualquer número de jogadores, as 8 companhias são sempre usadas.

Compatível com:
Expansão 2 &
Expansão 3

Preparação do jogo

A preparação é a mesma do jogo básico com as seguintes exceções: 4 vagões de cada cor (cada cor representa uma companhia de metrô diferente) são colocados nas estações do tabuleiro de acordo com o quadro a seguir. Os números indicam a estação onde os vagões devem ser colocados.

Amarelo	Azul	Laranja	Verde	Roxo	Preto	Vermelho	Branco
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

Não importa o número de jogadores, os 8 marcadores de pontuação são colocados no espaço "0" da pista de pontuação.

Todas as ações são separadas pelas porcentagens, formando 4 pilhas. As pilhas são embaralhadas separadamente e colocadas viradas para baixo no espaço apropriado no tabuleiro de ações. Cada jogador pega uma ação de cada pilha sem mostrá-la aos outros jogadores. Depois, a ação do topo de cada pilha é virada para baixo e colocada ao lado da sua pilha correspondente.



Sequência do jogo

Ao fazer sua jogada, agora o jogador tem que escolher entre duas ações possíveis:

■ colocar uma peça de trilho (ver jogo básico)

ou

■ trocar uma ação

■ Ação: Trocar uma ação

O jogador da vez coloca uma de suas ações viradas para baixo **no fundo** da pilha da **mesma porcentagem**. Depois, ele pega ou a ação virada para cima, ou a ação de cima da pilha daquela **mesma** porcentagem. Se ele pega a ação virada para cima, ele revela a próxima ação da pilha a ser usada como ação aberta.

Importante:

Ações podem ser trocadas apenas enquanto o primeiro marcador de qualquer companhia de metrô ainda não tiver alcançado ou ultrapassado o espaço de 25 pontos.



Exemplo: Ana quer a ação de 20% amarela. Ela devolve sua ação de 20% de outra cor, virada para baixo, no fundo da pilha de 20% e pega a ação amarela de 20% que está aberta.

Pontuação das companhias de metrô

A pontuação é feita da mesma forma do jogo básico. Os pontos, agora, contam como pontos de lucro para as companhias de metrô, em vez de pontos de vitória para os jogadores.

Pontuação e fim do jogo

Depois que todas as peças forem colocadas e a pontuação foi contabilizada para todas as companhias, acontece a pontuação final.

Primeiro determine o valor de cada companhia de metrô:

A companhia ou companhias com mais pontos de lucro vale 8 cada,
A segunda com mais pontos de lucro vale 7 cada, etc.
A companhia com menos pontos de lucro vale 1 cada.

Use um vagão da cor apropriada para indicar os valores na pista de pontuação.

Agora os jogadores somam seus pontos de vitória (PV):

ação de 40% = 4x o valor da companhia respectiva; ação de 30% = 3x o valor;
ação de 20% = 2x o valor; ação de 10% = 1x o valor

O jogador que tiver a soma das ações (ou ação) de maior valor dentre os outros jogadores ganha pontos bônus. Esse bônus é um décimo dos pontos de lucro da companhia (pontuação no tabuleiro), arredondado para baixo. No caso de empate, os jogadores ganham o total dos bônus. Todos os jogadores somam o seu total, o jogador com o maior total é o vencedor.



Exemplo de cálculo do valor das companhias:

A amarela tem mais pontos, seu valor é 8. A laranja está em segundo, seu valor é 7. A azul e a verde dividem a terceira posição, e as duas valem 6. A vermelha é a próxima e seu valor é 4.

Exemplo de cálculo de PV dos jogadores:

Nina tem as ações de 40% e 20% da amarela, a ação de 10% da azul e de 30% da verde. Ela ganha: $4 \times \text{valor de } 8 + 2 \times \text{valor de } 8 = 48 \text{ PV}$ pela companhia amarela; $1 \times 5 = 5 \text{ PV}$ pela companhia azul; $3 \times 4 = 12 \text{ PV}$ pela companhia verde = 65 PV no total pelas companhias. Como a Nina tem 60% da companhia amarela, ela tem a maioria de ações amarelas, e ganha, adicionalmente: $38 \div 10 = 3,8$, arredondado para baixo = 3 pontos. Então, o total dela no fim do jogo é: $65 + 3 = 68 \text{ PV}$.



Compatível com:
Expansão 1 &
Expansão 4

Módulo de expansão 2: Estações de Metrô

Jogando com o jogo básico:

Preparação

Cada jogador pega o vagão da sua cor. O resto dos vagões não são usados.



Sequência do jogo

Na sua vez, um jogador pode, em vez de colocar uma peça de trilho, colocar sua estação central de metrô em qualquer espaço não ocupado da estação central no meio do tabuleiro, para ganhar outra linha de metrô.

- Essa linha de metrô tem que passar por mais de uma peça antes de se conectar com sua estação de destino.
- Linhas de metrô começando do meio não marcam pontos de vitória em dobro.



Importante: Peças de trilhos não podem ser colocadas ao lado dos vagões de metrô no meio. Esses espaços só podem ser alcançados construindo a linha ao lado deles.

Jogando com o jogo básico e a expansão 1:

Preparação

Todos os vagões de metrô da estação central são colocados ao lado do tabuleiro.



Sequência do jogo

Na sua vez, o jogador pode, em vez de colocar uma peça de trilho, colocar uma peça de estação central de metrô em qualquer espaço de estação central não ocupada no meio do tabuleiro. Para isso, ele tem que mostrar 1 ação dessa companhia e colocá-la à mostra na sua frente. Ele não pode mais trocar essa ação. Então, o vagão da companhia ganha mais uma linha de metrô.



Módulo de expansão 3: Trilhos Centrais

Compatível com:
Expansão 1 &
Expansão 4

Preparação

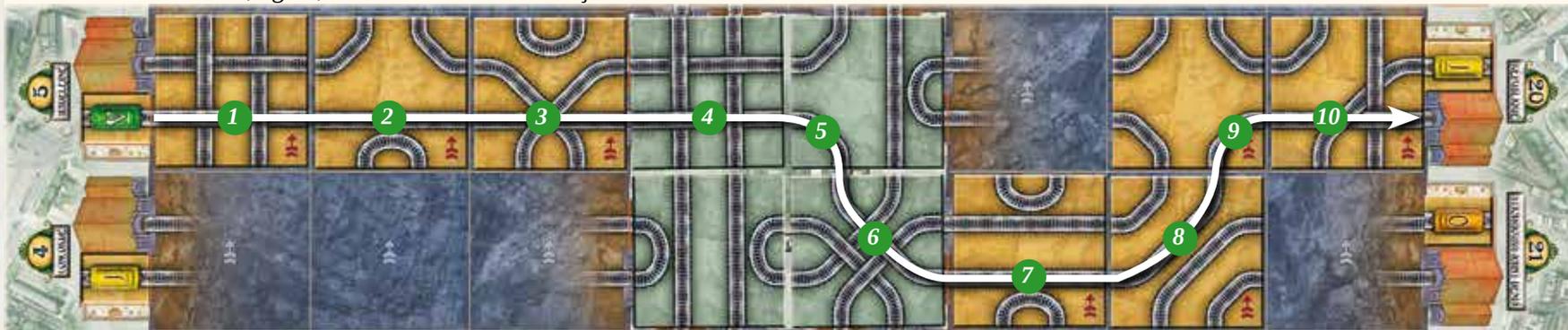
Escolha 4 peças de trilho de estação central aleatoriamente e coloque-as no meio do tabuleiro, para que todas as estações no meio fiquem cobertas.

Nota: A orientação das peças não importa. O resto das peças de trilho de estação central não serão usados.



Sequência do jogo

As linhas de metrô não podem mais chegar em uma estação central. Elas se conectam automaticamente aos trilhos da estação central e seguem por eles para outras peças de trilhos. Todas as linhas, agora, terminarão em uma estação nas bordas do tabuleiro.



= 10 pontos de vitória

Importante: Peças de trilho não podem ser colocadas diretamente ao lado das peças de trilho centrais. Esses espaços só podem ser alcançados construindo uma linha ao lado deles.

Expansão 4: Estações Numeradas

Compatível com:
Expansão 2
& Expansão 3

Preparação

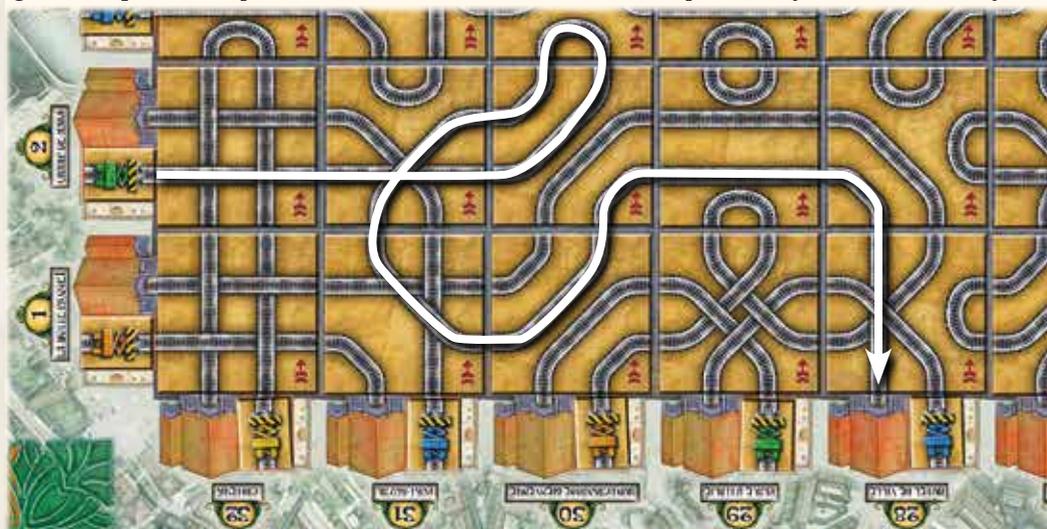
Os 32 números das estações são embaralhados de cabeça para baixo. Os jogadores decidem o número de peças de cada cor que cada jogador vai pegar. Os jogadores podem manter suas peças em segredo.

Recomendação: Para o primeiro jogo recomendamos usar apenas 1 ou 2 peças de cada cor.



Pontuação e fim do jogo

No fim do jogo, os jogadores revelam seus números de estação. Para cada estação de metrô que termina em uma estação para a qual o jogador tem o número apropriado, ele ganha os pontos daquela linha de metrô. Linhas de metrô que começam em uma estação central marcam o dobro de pontos.



Exemplo: O jogador amarelo tem a estação 28. Ele ganha 12 pontos de vitória por ela (a mesma pontuação feita pelo jogador verde por construir a linha).



CALAMITY
GAMES

QUEEN
GAMES