

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**Construisez  
le meilleur métro!**

# Metromania

**Dig & build the best subway!**

**Bauen Sie die beste  
U-Bahn-Strecke!**

## 🇫🇷 Déroulement et objectif de jeu

Chaque joueur représente une compagnie de métro et trace deux lignes à travers la ville. Il cherche à en relier au mieux les lieux d'habitation, de travail, ou de loisirs ("Spots") et à y placer des stations. Un peu de coopération est nécessaire entre les joueurs (les stations se créent par interaction entre les lignes), mais aussi beaucoup de concurrence : mieux vaut éviter de se faire bloquer! L'idéal est même que vos lignes réussissent à traverser la ville.

En fin de partie, la municipalité organise 7 trajets-tests entre des Destinations que les joueurs ont fixées eux-mêmes pendant la construction. A chaque fois, seul le trajet le plus rapide est retenu : les joueurs dont les lignes y participent sont récompensés en U.P. (points d'Utilité Publique). Le meilleur score désigne bien sûr le vainqueur.

## 🇩🇪 Spielverlauf und Ziel

Jeder Spieler ist Inhaber einer U-Bahn-Gesellschaft und bildet zwei Strecken quer durch die Stadt. Die Spieler versuchen, die bestmögliche Verbindung zu schaffen zwischen den Wohngebieten, den Arbeitsorten und den Vergnügungsorten und an diesen Orten Haltestellen einzurichten. Dies erfordert ein gewisses Maß an Kooperation unter den Spielern (die Haltestellen entstehen bei Berührungen der Linien), lässt aber auch ein hohes Maß an Konkurrenz aufkommen: es gilt zu vermeiden, sich blockieren zu lassen! Das Ziel besteht schließlich darin, dass die Linien der Spieler das Stadtgebiet vom einen Ende zum anderen durchfahren können.

Am Ende des Spiels erfolgen 7 Testfahrten zwischen den Abfahrts- und Zielorten, die die Spieler selbst während der Konstruktion der U-Bahnstrecken festgelegt haben. Stets wird nur die schnellste Verbindung berücksichtigt werden: die Spieler, auf deren Linien diese Verbindungen liegen, werden mit Punkten belohnt werden. Selbstverständlich ist der Spieler mit den meisten Punkten Sieger.

## 🇬🇧 Description and objective

Each player is a subway building company and digs two subway lines across different cities. His aim is to connect the important places, Houses, Work, Fun (named "Spots") and to place nearby good stations. You need to cooperate with other players (because stations are created when lines meet or separate) but competition is also hard : they try at the same time to block you! And it's much better if your lines succeed to cross the town... At the end of the game, the town municipality organize 7 Tests-Trips between Destinations that players fixed themselves during the building phase. Each time, only the fastest subway trip is rewarded, and only the players which lines are involved in it score P.U. (Public Utility points). With the best score, will you be crowned "Subway King"?

Vous avez une question sur les règles? Une suggestion? Vous voulez découvrir des variantes et... de vraies villes ?



Sie haben eine Frage zu den Spielregeln? Eine Anregung? Sie möchten neue Varianten entdecken und ... echte Städte ?

A question about the rules? A suggestion? Do you want to discover variants and maybe... real cities ?

[www.spiel-ou-face.com](http://www.spiel-ou-face.com)  
[www.metromania.org](http://www.metromania.org)

## Plateau de jeu – Spielplan – Game board

Départ de ligne / Ausgangsort einer Linie / Line start  
 Bord de ville / Stadtgrenze / City edge  
 Fin de ligne / Ende einer Linie / Line end

Mémo des tests / Anzeige der Testfahrten / Test-trips memo  
 Lac / See / Lake  
 Parc / Park / Park  
 Piste de score / Spielstandanzeige / Score track

Spots	Habitation / Wohngebiet / House	Travail / Arbeitsorte / Work	Loisirs / Vergnügungsorte / Fun
-------	---------------------------------	------------------------------	---------------------------------

## Chaque joueur – Jeder Spieler – Each player

Tunnels / Tunneln / Tunnels (18)	Départ / Start / Start	Fin / Ziel / End	Compagnie (score) / Gesellschaft (Punkte) / Company (score)
Zone de travaux / Arbeitsbereich / Working area Ligne / Linie / Line			

## Tous les joueurs – Alle Spieler – All players

Destinations / Zielorte / Destinations (12)



Stations / Haltestellen / Stations (30)



## Installation

(règle pour 4 joueurs. A 2 ou 3 joueurs : voir à la fin)

Les numéros ( ) renvoient aux exemples page 8.

Le premier joueur est le plus urbain.  
Joignez les 4 morceaux qui forment le tour du plateau.  
Au centre, construisez la ville en plaçant ses 6 quartiers aléatoirement, dans n'importe quelle orientation.

Chaque joueur choisit une couleur, prend ses Tunnels et marqueurs. Il place son marqueur de compagnie sur le 0 de la piste de score. Les stations sont placées à portée de tous.

Les 12 marqueurs de Destination sont mélangés, lettre cachée. Chaque joueur, à tour de rôle, en prend 3, de type différent (1 Habitation, 1 Travail, 1 Loisirs). Il les regarde aussitôt : si 2 d'entre eux ont la même lettre, il en rejette une face cachée et en prend un autre de même type - cela jusqu'à ce que ses 3 Destinations aient des lettres et des types différents. Chaque joueur garde ses Destinations devant lui, lettre cachée.

## Tour de jeu

Le jeu tourne dans le sens horaire.  
A son tour, chaque joueur DOIT faire une, et une seule, de ces deux actions :

- creuser 3 tunnels **ou**
- construire une station intermédiaire

## Départ des lignes

Chaque joueur peut construire 2 lignes de métro distinctes, une pleine et une rayée.  
Les lignes de métro partent des cases avec une flèche blanche. Un joueur commence une ligne en plaçant un tunnel dans une de ces cases et son marqueur de départ de ligne (rond) derrière. Au premier tour, un joueur ne peut commencer qu'une seule ligne.  
Sa seconde ligne ne pourra pas commencer sur le même bord de ville, ni sur un bord de ville adjacent au départ de la première (sauf si tous les emplacements permis sont déjà occupés). **(1)**

## Creusement des tunnels

Les tunnels se posent dans les cases triangulaires. Un seul tunnel est autorisé par case.

- Une ligne doit toujours être continuée depuis son extrémité, sans embranchement. **(2)**
- Une ligne ne peut pas faire un angle aigu. **(3)** Sauf depuis une station : la ligne peut alors continuer selon n'importe quel angle. **(4)**
- Une ligne ne peut jamais se rencontrer ni se longer elle-même. **(5)**

**Attention** : un joueur qui choisit de creuser des tunnels à son

tour doit obligatoirement en creuser 3 (sauf impossibilité incontestable). Il peut répartir comme il veut ces tunnels entre ses deux lignes.  
**Cases spéciales** : les cases de départ / fin de ligne ne sont utilisables que pour y commencer / finir une ligne. Les cases du Lac et du Parc sont interdites.

## Stations

A son tour, en creusant des tunnels, un joueur doit aussitôt construire une station :

- quand sa ligne rencontre une autre ligne.  
*La station est placée au point de rencontre. **(6)***
- quand sa ligne, qui en longeait une autre, s'en sépare.  
*La station est placée au point de séparation. **(7)***

Le joueur qui construit la station marque aussitôt 1 point par Spot dont un angle touche la station. Il continue à jouer s'il lui reste des tunnels à creuser (et peut donc construire d'autres stations).

En se connectant à une station déjà existante, on ne marque rien. Les Parcs et les Lacs ne donnent pas de point.

**Station intermédiaire** : au lieu de creuser des tunnels, un joueur peut occuper tout son tour à construire 1 station intermédiaire sur une de ses lignes, uniquement entre deux stations **déjà existantes (8)**. Pour cette construction, un départ ou une fin de ligne compte comme une station existante. Le joueur marque des points de la même façon pour les spots.

## Destinations

Les marqueurs de Destinations fixent les points de départ et d'arrivée des trajets-Tests qui seront effectués en fin de partie par la municipalité. Chaque joueur doit poser ses 3 Destinations pendant la phase de construction, ou il subira pendant les Tests de lourdes pénalités !  
Quand un joueur construit un tunnel sur un Spot, il doit aussitôt placer sur ce tunnel un de ses marqueurs de Destination, **de même type que le Spot**, lettre visible. **(9)**  
**Restrictions** : une seule Destination peut être posée par tour de jeu. Deux Destinations de même lettre ne peuvent pas se toucher par un angle ou par un côté.  
Il est interdit de construire un tunnel sur un Spot si on ne peut pas (ou ne veut pas) y poser une Destination.

## Fin des lignes

Une ligne se finit sur une case avec une flèche noire. Le joueur y place un dernier tunnel et son marqueur (carré) de fin de ligne derrière.  
Une ligne ne peut pas se finir sur le même bord de ville que son départ, ni sur un bord adjacent (sauf si tous les emplacements permis sont déjà occupés). **(10)**  
Le joueur gagne aussitôt le droit de construire sur cette ligne une station intermédiaire, s'il le souhaite.  
**Attention** : après cette "station-bonus", on ne peut plus jamais ajouter de station intermédiaire sur une ligne finie. Mais des stations dues aux autres lignes peuvent s'y créer.

## Fin de la phase de construction

La phase se termine quand :

- un joueur finit ses 2 lignes
- un joueur pose la dernière station disponible
- 5 lignes de divers joueurs sont bloquées et/ou finies

*(Une ligne est bloquée quand il est impossible de la prolonger, le plus souvent parce que tous les segments partant de son extrémité sont occupés ou interdits, ou parce qu'elle n'a plus de tunnels) (11)*

Dès qu'une de ces conditions est réalisée, chacun des joueurs, **sauf le joueur pendant le tour duquel la phase vient de se finir**, peut jouer encore une fois.

**Attention** : s'il ne reste plus de stations, tout creusement de tunnel créant une station devient alors interdit.

## Points de lignes

Les points marqués par les joueurs grâce à la pose de stations sont alors ajustés...

- les joueurs qui ont fini leurs **2 lignes** gardent tous leurs points marqués pendant la phase de construction.
- les joueurs qui n'ont fini qu'**1 ligne** divisent leurs points par 2 (arrondi à l'inférieur) et reculent leur marqueur de score.
- les joueurs qui n'ont fini **aucune ligne** replacent leur marqueur de score sur... 0 !

**Note** : on peut très bien gagner sans finir de ligne, mais...

## Les trajets-tests

*C'est l'heure de vérité ! La municipalité va maintenant effectuer 7 trajets-tests (un par jour de la semaine) et distribuer des points aux compagnies les plus performantes.*

## Résolution des trajets (12-13)

Les Tests se font entre les Destinations de même lettre. Résolez-les successivement, du lundi (A-A) au samedi (F-F).

A chaque fois, déterminez le trajet de métro le plus rapide **entre des stations** desservant ces 2 Destinations, c'est-à-dire placées à un de leurs angles. Comptez :

- 1 minute** par tronçon entre deux stations  
*(peu importe le nombre de tunnels du tronçon)*
- 3 minutes** s'il faut changer de ligne  
*(même entre les lignes du même joueur)*

## Score

**Tous les joueurs** dont au moins un tronçon de ligne est utilisé dans le ou les trajets les plus rapides (dont la durée est donc la plus faible) marquent des points :

- 6 points** s'ils ont posé une des deux Destinations du Test
- 3 points** pour les autres

**Attention** : un joueur ne peut jamais marquer plus d'une fois dans un même test !

**Note** : si vous dépassez 20 points, posez un de vos Tunnels à

côté du 20 de la piste de score pour le signaler. Idem, mais à côté du 0, si hélas votre score devient négatif...

## Tests impossibles

Certains Tests peuvent être impossibles, et donc abandonnés, ce qui fâche terriblement la municipalité ! Elle inflige alors aussitôt au(x) fautif(s) une pénalité de **- 6 points**.

Un Test peut être impossible parce que :

- une des Destinations n'a pas été posée.  
*Fautif : le joueur qui l'a toujours devant lui.*
- une Destination a été placée mais aucune station ne la touche.  
*Fautif : le joueur qui a placé cette Destination.*
- le trajet est impossible par défaut de connexions entre les lignes.  
*Fautifs : les 2 joueurs qui ont placé ces 2 Destinations.*

Tous les fautifs doivent être pénalisés, mais un même joueur ne peut être pénalisé qu'une seule fois par Test.

## Fin de partie et vainqueur

Une fois que les 6 trajets ont été résolus, la partie se termine par un dernier Test, celui du dimanche : il se fait entre des stations touchant une des cases du Parc et une des cases du Lac. Trouvez le trajet de métro le plus rapide : il vaut 5 points pour tous les joueurs récompensés.

C'est fini : le joueur qui totalise le meilleur score est déclaré vainqueur et couronné Roi du Métro !

En cas d'égalité, le joueur qui a fermé le plus de lignes l'emporte. Après, c'est celui qui a posé le plus de tunnels. Après : égalité parfaite, adressez-vous à la municipalité !

## Règles spéciales

### 2 joueurs

Chaque joueur joue 2 compagnies, absolument indépendantes pour les actions et pour le score. Chaque joueur prend pour sa première compagnie 3 Destinations A,B,C de type différent, et pour sa seconde, 3 destinations D,E,F de type différent.

Les joueurs jouent leurs compagnies en alternance, d'abord chacun sa première, puis chacun sa seconde, toujours dans le même ordre.

La phase de construction se finit quand une même compagnie a fini ses 2 lignes (ou selon les autres conditions).

Le score final d'un joueur est égal au total des points de ses 2 compagnies.

### 3 joueurs

Chaque joueur joue 1 compagnie. Il prend 4 Destinations, dont deux de même type à son choix.

## Variantes

### Municipalité franche (meilleure maîtrise)

Chaque joueur garde ses Destinations face visible devant lui.

### Municipalité stricte (pas de hasard)

Répartissez ainsi les Destinations entre les 4 joueurs :

Joueur 1	A Habitation, B Travail, C Loisirs
Joueur 2	D Habitation, A Travail, E Loisirs
Joueur 3	F Habitation, E Travail, B Loisirs
Joueur 4	C Habitation, F Travail, D Loisirs







### Spielvorbereitung

(Spielregel für 4 Spieler. Für 2 oder 3 Spieler: siehe am Ende)

Die Zahlen ( ) verweisen auf die Beispiele auf der Seite 8.

Der jüngste Spieler beginnt.

Legen Sie die 4 Teile zusammen, die das Spielfeld bilden. Erstellen Sie in der Mitte das Stadtgebiet, indem sie die 6 Stadtviertel zufällig in einer beliebigen Orientierung legen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt seine Tunnel und seine Markierungsplättchen. Das Gesellschaftsplättchen wird auf die "0" der Spielstandsanzeige gestellt. Die Haltestellen werden für alle Spieler greifbar neben das Spielfeld gelegt.

Die 12 Ortsplättchen werden mit der Abbildung nach unten gemischt. Jeder Spieler nimmt nacheinander 3 Plättchen mit verschiedenen Arten von Orten (1 Wohnort, 1 Arbeitsort, 1 Vergnügungsort). Die Spieler schauen sich die Plättchen an: wenn 2 der Plättchen den gleichen Buchstaben enthalten, legt der entsprechende Spieler ein Plättchen verdeckt ab und nimmt ein anderes Plättchen - solange bis seine 3 Zielorte unterschiedliche Arten von Orten und unterschiedliche Buchstaben enthalten.

Jeder Spieler legt seine Zielorte vor sich verdeckt ab.

### Spielverlauf

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn ab.

Wenn er an der Reihe ist, muss jeder Spieler eine, und nur eine, der folgenden Handlungen ausführen:

- 3 Tunnel aufs Spielfeld legen
- eine Zwischenhaltestelle legen

### Ausgangsort der Linien

Jeder Spieler kann zwei verschiedene U-Bahn-Linien bauen, eine mit durchgezogener Linie und eine mit gestrichelter Linie. Die U-Bahn-Linien beginnen in den mit einem weißen Pfeil markierten Feldern. Ein Spieler beginnt eine Linie, indem er einen Tunnel auf eines dieser Felder legt und dahinter seine runde Markierung des Streckenanfangs. In der ersten Spielrunde kann jeder Spieler nur eine einzige Linie beginnen. Die zweite Linie kann nicht auf demselben Rand des Stadtgebiets begonnen werden, auf dem die erste Linie begonnen worden ist, und auch nicht auf einem angrenzenden Rand (außer wenn alle erlaubten anderen Ausgangsorte schon belegt sind). (1)

### Anlegen von Tunneln

Die Tunnel werden auf die dreieckigen Felder des Stadtgebietes gelegt. Auf jedes Feld kann nur ein einziger Tunnel gelegt werden.

- Tunnel müssen stets am Ende der bestehenden Strecke angelegt werden. Das Legen von Abzweigungen von einer Strecke ist nicht möglich. (2)
- Eine Strecke darf nicht spitzwinklig gelegt werden. (3) Die Ausnahme stellen Orte mit Haltestellen dar: dort darf die Strecke in jedem beliebigen Winkel fortgesetzt werden. (4)
- Eine Strecke darf sich niemals selbst berühren oder parallel zu sich selbst laufen. (5)

**Achtung** : Wenn ein Spieler sich dafür entscheidet, Tunnel zu legen, so muss er stets 3 Tunnel legen (außer wenn dies nicht möglich ist). Er kann die Tunnel frei nach seiner Wahl auf

seine beiden Strecken verteilen.

**Spezialfelder**: Auf die Anfangs- und Zielfelder der Linien dürfen nur Tunnel gelegt werden, wenn damit eine Strecke begonnen oder beendet wird. Auf die Felder des Sees und des Parks dürfen keine Tunnel gelegt werden.

### Haltestellen

Ein Spieler, der einen Tunnel legt, muss sofort eine Haltestelle einrichten :

- wenn seine Strecke eine andere Strecke berührt. **Die Haltestelle wird auf den Berührungspunkt gelegt. (6)**
- wenn seine Strecke, die parallel zu einer anderen verlief, sich von dieser trennt. **Die Haltestelle wird auf den Ort der Trennung der Strecken gelegt. (7)**

Der Spieler setzt das Plättchen seiner Gesellschaft auf der Spielstandsanzeige sofort um einen Punkt voran, sobald er eine Haltestelle einrichtet, die an einem Wohnort, Arbeitsort oder Vergnügungsort liegt. Der Spieler legt weitere Tunnel an, falls er noch nicht alle drei gelegt hat (und kann folglich auch noch weitere Haltestellen einrichten).

Falls der Spieler eine Verbindung zu einer bereits bestehenden Haltestelle schafft, erhält er dafür keine Punkte. Für Haltestellen am Park und am See erhält ein Spieler ebenfalls keine Punkte.

**Zwischenhaltestelle** : statt Tunnel zu legen, kann ein Spieler, wenn er am Zug ist, auch eine Zwischenhaltestelle auf einer seiner Strecken einrichten, **die zwischen zwei bereits bestehenden Haltestellen liegen muss. (8)**. Bei der Einrichtung einer Zwischenhaltestelle gelten Start- und Zielfeld einer Strecke als bestehende Haltestelle. Der Spieler erhält unter denselben Voraussetzungen Punkte wie bei der zwangsläufig erforderlichen Einrichtung einer Haltestelle.

### Anzufahrende Orte

Die Ortsplättchen legen die Ausgangs- und Zielorte der Testfahrten fest, die durch die Stadtverwaltung am Ende des Spiels ausgeführt werden. Jeder Spieler muss seine 3 Ortsplättchen in der Bauphase ablegen, sonst wird er während der Testfahrten schwer bestraft werden!

Wenn ein Spieler einen Tunnel auf einen Wohnort, Arbeitsort oder Vergnügungsort legt, muss er sogleich auf diesen Tunnel ein Ortsplättchen legen, **das der Art des Ortes entsprechen muss**, auf die ein Tunnel gelegt worden ist. Das Plättchen wird mit dem Buchstaben nach oben sichtbar aufs Feld gelegt. (9)

**Einschränkung** : Pro Spielzug darf nur ein Ortsplättchen gelegt werden. Zwei Ortsplättchen mit demselben Buchstaben dürfen nicht aneinander angrenzen. Es ist nicht möglich, einen Tunnel auf einen Ort zu legen, wenn man kein Ortsplättchen dort ablegen kann (oder will).

### Zielpunkte der Strecken

Eine Strecke endet auf einem der mit schwarzem Pfeil markierten Felder. Der Spieler legt dort einen letzten Tunnel und das mit einem Rechteck versehende Plättchen, das das Ende der Strecke markiert.

Eine Strecke kann nicht an demselben Rand des Stadtgebiets enden, an dem sich der Anfang der Strecke befindet, und auch nicht an einem Rand des Stadtgebiets, der an das Feld des Beginns der Linie angrenzt (außer wenn alle anderen erlaubten Zielfelder bereits belegt sind). (10)

Der Spieler erhält sogleich das Recht zum Bau einer Zwischenhaltestelle auf dieser Strecke, sofern er dieses wünscht.

**Achtung** : Nach diesem "Haltestellenbonus" kann man in der Folge keine weitere Zwischenhaltestelle auf einer beendeten Strecke einrichten. Aber Haltestellen aufgrund der Berührung mit anderen Strecken können weiterhin auf der beendeten Strecke entstehen.

## Ende der Konstruktionsphase

Die Konstruktionsphase endet, falls eine der folgenden Bedingungen eintritt :

- ein Spieler hat 2 Linien beendet
- ein Spieler legt die letzte verfügbare Haltestelle
- 5 Strecken verschiedener Spieler sind blockiert / beendet

*(Eine Strecke ist blockiert, wenn es unmöglich ist, sie fortzusetzen, meistens weil alle möglichen Fortsetzungen an ihrem Ende belegt oder nicht zulässig sind, oder weil der Spieler über keine Tunnel mehr verfügt) (11)*

Sobald einer dieser Fälle eintritt, beendet der Spieler seinen Zug. Dann kann jeder der anderen Spieler noch einen Zug ausführen.

**Achtung** : wenn keine Haltestellen mehr übrig sind, dürfen keinen Tunnel mehr gelegt werden, durch die eine Haltestelle entsteht!

## Punkte für Strecken

Die Punkte, die die Spieler durch die Einrichtung von Haltestellen erreicht haben, werden am Spielende wie folgt verändert :

- Die Punktezahl der Spieler, die ihre **2 Strecken** vollständig vom Anfang zum Ende gelegt haben, bleibt vollständig erhalten.
- Die Punktezahl der Spieler, die nur **1 Strecke** vollständig vom Anfang zum Ende gelegt haben, wird halbiert (bei ungeraden Zahlen wird die nächstniedrigere gerade Zahl halbiert) und die Markierung auf der Spielstandanzeige wird entsprechend versetzt.
- Die Punktezahl der Spieler, die **keine Linie** vollständig vom Anfang zum Ende gelegt haben, verfällt und die Spieler setzen ihre Markierung auf "0"!

**Anmerkung** : man kann sehr wohl gewinnen, ohne eine Strecke zu beenden, aber ...

## Testfahrten

*Nun ist die Stunde der Wahrheit gekommen ! Die Stadtverwaltung wird nun 7 Testfahrten ausführen (eine pro Wochentag) und den effektivsten Unternehmen Punkte verleihen.*

## Festlegung der Testfahrten (12-13)

Die Testfahrten verlaufen zwischen mit gleichen Buchstaben markierten Orten. Von Montag (A-A) bis Samstag (F-F) werden sie aufeinanderfolgend ausgeführt.

Bei jeder Testfahrt wird die schnellste U-Bahnstrecke ermittelt, die die Haltestellen anfährt, an denen die entsprechenden Orte liegen; das heißt, die an die entsprechenden Orte angrenzen. Es wird berechnet:

- 1 Minute** für die Fahrt von einer Haltestelle zur nächsten (unabhängig von der Zahl der durchfahrenen Tunnel)
- 3 Minuten** für den Wechsel von einer Linie auf eine andere (auch bei Linien, die ein- und demselben Spieler gehören)

## Punkte

**Alle Spieler**, von denen zumindest ein Linienabschnitt für den oder die schnellste Verbindung (mit der folglich kürzten Fahrzeit) benutzt wird erhalten Punkte :

- 6 Punkte**, wenn sie eins der beiden Ortsplättchen gelegt haben
- 3 Punkte** für alle anderen Spieler

**Achtung**: ein Spieler kann niemals mehr als einmal bei derselben Testfahrt Punkte erhalten !

**Anmerkung**: Wenn ein Spieler mehr als 20 Punkte erzielt, setzt er einen seiner Tunnel neben die 20 auf der

Spielstandanzeige, um dies anzuzeigen, oder an die 0, falls der Punktestand negativ werden sollte...

## Unmögliche Testfahrten

Bestimmte Testfahrten können unmöglich sein und müssen folglich aufgegeben werden, was die Stadtverwaltung erzürnt! Diese erlegt dem oder den Schuldigen sogleich eine Strafe in Form eines Abzugs von **6 Punkten** auf.

Eine Testfahrt ist unmöglich weil:

- ein Ortsplättchen nicht gelegt worden ist.  
*Schuldiger: der Spieler, der es noch vor sich hat...*
- ein Ortsplättchen ist gelegt, aber keine Haltestelle berührt es.  
*Schuldiger: der Spieler, der dieses Ortsplättchen gelegt hat.*
- die Strecke ist unmöglich, da es keine Verbindung zwischen den bestehenden Linien gibt.  
*Schuldige: die 2 Spieler, die die 2 Ortsplättchen gelegt haben*

Alle Schuldigen müssen bestraft werden, aber ein- und derselbe Spieler kann nur ein einziges Mal pro Testfahrt bestraft werden.

## Spielende und Sieger

Sobald die 6 Fahrten bewertet worden sind, endet die Partie mit einer letzten Testfahrt, der Sonntagsfahrt : diese findet zwischen den Haltestellen statt, die an den Park grenzen und den Haltestellen, die sich am See befinden. Finden Sie die schnellste U-Bahn-Strecke: diese bringt den belohnten Spielern 5 Punkte ein. Wenn eine Fahrt unmöglich ist, wird sie ohne Bestrafung verworfen.

**Das wars** : der Spieler mit der höchsten Punktezahl wird zum Sieger erklärt und als **König der U-Bahn** gekrönt !

Im Falle eines Punktegleichstandes gewinnt der Spieler, der die meisten vollständigen Strecken gebaut hat. Sind Spieler weiterhin gleichauf, entscheidet die Zahl der gebauten Tunnel. Der Spieler, der die meisten Tunnel gelegt hat gewinnt. Und wenn immer noch Gleichstand besteht? Wenden Sie sich an die Stadtverwaltung!

## Sonderregeln

### 2 spieler

Jeder Spieler übernimmt 2 Unternehmen, die völlig unabhängig voneinander in ihren Handlungen und in Bezug auf ihren Punktestand sind. Jeder Spieler nimmt für sein erstes Unternehmen 3 Ortsplättchen mit den Buchstaben A, B, C und verschiedenen Arten von Orten, und für sein zweites Unternehmen 3 Ortsplättchen mit den Buchstaben D, E, F und ebenfalls verschiedenen Arten von Orten.

Die Spieler spielen abwechselnd für ihr erstes und zweites Unternehmen, zunächst für das erste, dann für das zweite, wobei die Reihenfolge stets gleich bleiben muss.

Die Bauphase ist zu Ende, wenn ein- und dasselbe Unternehmen seine beiden Strecken beendet hat (oder die anderen genannten Fälle eintreten). Der Punktestand eines Spielers entspricht der Summe der Punkte seiner beiden Unternehmen.

### 3 spieler

Jeder Spieler übernimmt ein Unternehmen. Er nimmt 4 Ortsplättchen, davon zwei desgleichen Ortstyps nach seiner Wahl.

## Spielvarianten



### Offene Vorgaben der Stadtverwaltung

Jeder Spieler legt seine Ortsplättchen offen vor sich ab.

### Strenge Vorgaben der Stadtverwaltung

Verteilen Sie die Ortsplättchen wie folgt unter den 4 Spielern

Spieler 1	A Wohnort, B Arbeitsort, C Vergnügungsort
Spieler 2	D Wohnort, A Arbeitsort, E Vergnügungsort
Spieler 3	F Wohnort, E Arbeitsort, B Vergnügungsort
Spieler 4	C Wohnort, F Arbeitsort, D Vergnügungsort



## Installation

(rules for 4 players. With 2 or 3 players : see at the end)

The numbers ( ) return to the examples on page 8.

The first player is the most urban.  
Join the 4 pieces which form the turn of the game board.  
In the center, build the city by placing its 6 districts, randomly, in any orientation.

Each player chooses a color, takes his Tunnels and counters.  
He places his company counter on the 0 of the score track.  
The stations are placed near all players.

The 12 Destination counters are mixed, hidden letter. Each player, in turn, takes 3, of different type (1 House, 1 Work, 1 Fun). He looks at them at once : if 2 of them have the same letter, he rejects one of it (always hidden letter) and takes another of the same type - that until his 3 Destinations have different letters and types.  
Each player keeps his Destinations in front of him, hidden letter.

## Game turn

The play turns clockwise.  
During his turn, each player **MUST** do one, and only one, of these two actions:

- dig 3 tunnels *or*
- build an intermediate station

## Starting lines

Each player can build 2 distinct subway lines, one full and one striped.  
The subway lines start in the spaces with a white arrow. A player begins a line while placing a tunnel in one of these spaces and his line starting counter (round) just behind.  
With the first turn, a player can begin only one line.  
His second line will not be allowed to start from the same edge of city, nor from the two edges of city adjacent to the first line (except if all the allowed spaces are already occupied). **(1)**

## Digging tunnels

The tunnels are placed in the triangular spaces of the city.  
Only one tunnel is authorized by space.

- A line must always be continued since its end, without junction. **(2)**
- A line cannot form an acute angle. **(3)** Except from a station : the line can then continue according to any angle. **(4)**
- A line can never meet nor go along itself. **(5)**

*Caution* : a player who chooses to dig tunnels in his turn must compulsorily dig 3 of them (except undeniable impossibility).

bility). He can distribute as he wants these tunnels between his two lines.  
*Special spaces* : line starting/ending spaces are only usable to start / end there a line. The spaces of the Lake and the Park are prohibited.

## Stations

A player digging a tunnel must build a station at once :

- when his line meets another line.  
*The station is placed at the point of meeting.* **(6)**
- when his line, who went along another line, separates some.  
*The station is placed at the point of separation.* **(7)**

The player scores 1 point at once by Spot whose angle touches the station that he builds. He can continue to play if he has yet other tunnels to be dug (and can thus build other stations).

While connecting to an already existing station, nothing is scored. The Park and the Lake do not give points.

*Intermediate station* : instead of digging tunnels, a player can use all his turn to build 1 intermediate station on one of his lines, **only between two already existing stations (8)**. For this purpose only, a start or end of line counts like an existing station. The player scores points in the same way (spots).

## Destinations

The Destinations counters fix the starting and arrival points of the Tests-Trips which will be carried out at the end of the phase by the municipality. Each player must place his 3 Destinations during the phase of construction, or he will undergo heavy penalties during the Tests !  
When a player builds a tunnel on a Spot, he must at once place on this tunnel one of his Destination counters, **of the same type than the Spot**, visible letter. **(9)**

*Restrictions* : only one Destination can be placed by a player during his turn. Two Destinations of the same letter cannot be touched by an angle or a side. A player can't build a tunnel on a Spot if he can't (or does not want) place there a Destination.

## Ending lines

A line is finished on a space with a black arrow. The player places there a last tunnel and his ending line counter (square) behind.

A line cannot be finished on the same edge of city as its departure, nor on an adjacent edge (except if all the allowed spaces are already occupied). **(10)**  
The player gains at once the right to build an intermediate station on this finished line, if he wishes.

*Caution* : after this "bonus-station", the player can never again add intermediate station on a finished line. But stations will be created if other lines meet or separate with this line.

## End of the building phase

The phase ends when one of these conditions occurs :

- a player has finished his 2 lines
- a player places the last station available
- 5 lines of various players are blocked / finished

(A line is blocked when it is impossible to continue it, generally because all the spaces at its end are occupied or prohibited, or because it does not have any more tunnels) **(11)**

When one of these conditions occurs, the player finishes his turn. Then each other player can play once again.  
*Caution* : if no more stations remain, any tunnel digging creating a station become prohibited !

## Lines points

The points scored by the players thanks to stations building are then adjusted...

- the players who finished their **2 lines** keep all their points scored during the building phase.
- the players who finished **only 1 line** divide their points by 2 (rounded down) and move back their score counter.
- the players who finished **0 line** replace their score counter on... 0 !

*Note* : at the end, one can win well without finishing line, but...

## Municipality Tests-Trips

*It is the hour of truth ! The municipality now will carry out 7 tests-trips (one per day of the week) and will distribute points to the most useful companies.*

## Counting trips (12-13)

The tests are made between the Destinations of the same letter. Solve them in order, from A-A (Monday) to F-F (Saturday). Each time, determine the fastest subway trip **between stations** useful for these Destinations, i.e. placed at one of their angles. Count :

- 1 minute** by section between two stations (it does not matter the number of tunnels of the section)
- 3 minutes** if line should be changed (even between the lines of the same player)

## Score

**All the players** whose at least one section of line is used in the fastest trip(s) (the smallest duration thus) score points :

- 6 points** if they posed one of the Destinations of the Test
- 3 points** unless

*Caution* : a player can never score more than once in the same test !

*Note* : if you exceed 20 points, place one of your Tunnels beside the 20 of the score track to announce it. Idem, but beside the 0, if - alas ! - your score become negative...

## Impossible tests

Some Tests can be impossible, and thus given up, what annoys the municipality terribly ! It then inflicts at once to the faulty one(s) a penalty of - **6 points**.

A Test can be impossible because :

- one of the Destinations was not placed.  
*Faulty* : the player who always has it in front of him...
- a Destination was placed but no station touches it.  
*Faulty* : the player who placed this Destination.
- the trip is impossible because connections lack between the lines.  
*Faulty* : the 2 players who placed these 2 Destinations.

All the faulty ones must be penalized, but the same player can be penalized only once by Test.

## End of game and winner

Once that all 6 trips were solved, the game ends in a last Test, that of Sunday : it is done between stations touching one of the spaces of the Park and one of the spaces of the Lake. Find the fastest subway trip : it is worth 5 points for all the rewarded players. If the trip is impossible, it is given up without penalty.

It's the end : the player with the best score is declared victorious and crowned King of the Subway!

In case of a draw, the player who finished the most lines is the best. Afterwards, it is the one which posed the most tunnels. Draw again ? Complain to the municipality !

## Special rules

### 2 players

Each player plays 2 companies, absolutely independent for the actions and the score. Each player takes for his first company 3 Destinations A,B,C of the different type, and for its second, 3 destinations D,E,F of the different type. The players play their companies in alternation, initially each one its first, then each one its second, always in the same order. The building phase is finished when the same company finished its 2 lines (or according to the other conditions). The final score of a player is equal to the sum of the points of its 2 companies.

### 3 players

Each player plays 1 company. He takes 4 Destinations, including two of the same type, with its choice.

## Variants

### Loyal municipality (full control)

Each player keeps his Destinations **letter visible** in front of him.

### Straight municipality (no luck)

Thus distribute the Destinations between the 4 players :

Player 1	A House, B Work, C Fun
Player 2	D House, A Work, E Fun
Player 3	F House, E Work, B Fun
Player 4	C House, F Work, D Fun





### Départ de 2<sup>e</sup> ligne / Anfangsort der zweiten Strecke / 2nd line start



### Creusement des tunnels / Legen der Tunnel / Digging tunnels



### Placement de Destination / Legen der Ortsplättchen / Destination placement



### Stations (Bleu joue) / Haltestellen (Blau am Zug) / Stations (Blue plays)



### Station intermédiaire / Zwischenhaltestelle / Intermediate station



### Fin de ligne / Ende der Strecke / End of line



### Lignes bloquées / Blockierte Linien / Blocked lines

Bleu est bloqué, tout comme Vert, s'ils n'ont plus plus de Destination de type Habitation.

Blau ist blockiert. Grün auch, da der Spieler kein Ortsplättchen des Typs "Wohnort" besitzt.



Blue is blocked, as Green, if they have no more House Destination.



### Trajet complexe / Komplizierte Fahrt / Trajet complexe

Test D-D : le trajet Bleu (ligne pleine) + Vert dure 6 min., comme le trajet Bleu (ligne rayée) + Orange. Ces 2 trajets sont les plus rapides : Vert marque 6 pts (il a posé la Destination-travail), Orange marque 3 pts (il n'a posé aucune des 2 Destinations). Pour Bleu, ses lignes participent aux 2 trajets gagnants, mais on ne peut marquer qu'une fois sur un même test : Bleu marque donc 6 pts (il a posé la Destination-habitation). Trajet C-C : trajet impossible, aucune station ne touchant la Destination-loisirs ! Orange l'a posée et est le seul fautif : il perd 6 pts.

Testfahrt D-D : die Fahrt von Blau (durchgezogene Linie) und Grün dauert 6 Minuten, ebenso die Fahrt von Blau (gestrichelte Linie) und Orange. Diese beiden Strecken sind die schnellsten: Grün erhält 6 Punkte (er hat das Ortsplättchen Arbeitsort gelegt), Orange erhält 3 Punkte (er hat keines der beiden Ortsplättchen gelegt). Was Blau betrifft, so sind seine beiden Linien unter den beiden gewinnenden Linien, aber man kann pro Testfahrt nur für eine Linie Punkte erhalten: Blau erhält also 6 Punkte (er hat das Ortsplättchen Wohnort gelegt). Testfahrt C-C : unmögliche Fahrt, da keine Haltestelle das Ortsplättchen Vergnügungsort berührt! Orange hat das Plättchen gelegt und ist alleiniger Schuldiger: er verliert 6 Punkte!

### Trajet simple / Einfache Fahrt / Simple trip

Test E-E : le trajet Rouge dure 1 min., le Vert 2 min., le Rouge + Orange 6 min. Le trajet Rouge est le plus rapide : Rouge marque 6 pts (il a posé la Destination-travail). Les autres joueurs ne marquent rien.

Testfahrt E-E : die rote Fahrt dauert 1 Minute, die grüne 2 Minuten, die rot/orange Fahrt 6 Minuten. Die rote Fahrt ist die schnellste: Rot erzielt 6 Punkte (er hat das Ortsplättchen Arbeitsort gelegt). Die anderen Spieler erhalten keine Punkte.

12

Test E-E : Red trip last 1 min., Green trip 2min., Red + Orange trip 6 min. So the Red trip is the fastest : Red scores 6 pts (he placed the work-destination). The other players score nothing.



Test D-D : the Blue (full line) + Green trip last 6 min., as the Blue (striped line) + Orange trip. The 2 trips are equally the fastest : Green scores 6 pts (he placed the Work-Destination), Orange scores 3 pts (he placed no Destination for this test). For Blue, his 2 lines are in the 2 winning trips, but a player can only score once in a test. So Blue scores 6 pts (he placed the House-Destination). Test C-C : impossible trip - there's no station touching the Fun-Destination ! It's Orange, who placed this Destination, the faulty one : he loses 6 pts.