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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LE JEU DU Métro

Un jeu de François Marquay

Livret de règles

my witty games.com

Le jeu du Métro a été édité grâce aux membres du site MyWittyGames.com.

Sur MyWittyGames.com, vous pouvez participer à l'édition de jeux de société et à leur lancement !

Soyez les premiers à soutenir vos jeux préférés et à miser sur les prochaines pépites ludiques !

Grâce à MyWittyGames.com, les internautes deviennent les éditeurs de jeux d'ambiance inédits sélectionnés par des spécialistes en la matière. Ils découvrent de nouveaux jeux originaux, drôles et faciles à expliquer à leurs amis lors d'un apéritif dînatoire ou d'une soirée.

En participant au financement de ces projets, les internautes sont à l'origine du lancement des jeux qui deviendront peut-être les nouveaux hits de demain.

À vous de soutenir ces futures bombes ludiques !

194 internautes ont franchi le pas pour soutenir Le Jeu du Métro.
Vous aussi rejoignez la communauté !

Venez découvrir et soutenir les jeux sur mywittygames.com !

LE JEU DU Métro

Attention à la fermeture des portes, le jeu du Métro va démarrer. Bon voyage !

Menez à bien votre mission en dirigeant votre rame tel un vrai conducteur. Vous êtes responsable de vos voyageurs et devez tenter de remplir votre objectif en premier.

- Nombre de joueurs : de 2 à 6 conducteurs
- Durée d'une partie : trajet rapide de 15 à 30 minutes (en fonction des aiguillages)
- À partir de 6 ans et jusqu'à 113 ans (l'âge du métro !)

Contenu de la boîte

- 80 pions « Voyageur » de 6 couleurs différentes
- 55 cartes, dont : 43 cartes « Action », 6 cartes « Objectif », 6 cartes « Rame de métro »

But du jeu

Chaque joueur a un objectif secret.

Cet objectif peut être, par exemple, de ne plus avoir de voyageur dans la Rame, ou au contraire d'en avoir 20 ou plus.
Cet objectif peut également concerner un voisin du joueur : par exemple faire en sorte que le voisin de gauche ait 20 voyageurs sur sa Rame.

Le premier à remplir son objectif gagne la partie ! *

* Deux joueurs peuvent gagner simultanément s'ils accomplissent leurs objectifs en même temps.

LE JEU DU Métro

Mise en place (Partie de 3 à 6 joueurs. Partie à 2 joueurs en page 9)

1. Distribuez une carte « Rame de Métro » à chaque joueur et retirez du jeu celles qui ne sont pas utilisées.
   Chaque joueur place sa Rame devant lui.
2. Distribuez une carte « Objectif » à chacun des joueurs, sans la montrer aux autres joueurs, et retirez les cartes non-utilisées.
3. Chaque joueur prend 10 pions « Voyageur » du « Quai » (la couleur n'a pas d'importance) et les place sur sa carte « Rame de métro ».
4. Mélangez les 43 cartes « Action » et distribuez-en 4 à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche, qui est placée au centre de la table, à côté des pions « Voyageurs » non utilisés.

Exemple de mise en place (pour 4 joueurs)

LE JEU DU Métro

Déroulement d'un tour

Le dernier à avoir pris un transport en commun commence la partie.

1. Il joue une carte « Action » sur lui ou sur le joueur de son choix.
2. Il pioche une carte. Son tour se termine.

C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche.

Note : Au lieu de jouer une carte « Action », il peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite puis en piocher autant qu'il en a défaussées.

Jouer une carte « Action »

Lorsqu'un joueur joue une carte « Action », il applique son effet immédiatement.

Les cartes « Star People » et « Contrôleur à bord » constituent l'exception à cette règle. Lorsqu'un joueur joue une de ces 2 cartes, il pose la carte jouée à côté d'une Rame. La carte devient « attachée » à cette Rame. La Rame et la carte sont maintenant inséparables. Si un « Aiguillage » échange la Rame à laquelle est attachée la carte, la Rame **ET** la carte sont échangées.

Exemple : Paul joue un « Star People » sur Alice. Puis Éric échange les Rames de Paul et Alice. Paul récupère donc la Rame d'Alice et la « Star People » qui y est attachée.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a atteint son objectif.

Note : Il n'y a pas un nombre infini de personnes qui prennent le métro ! Vous ne pouvez faire monter des voyageurs que s'il y en a encore sur le « Quai ».

LE JEU DU Métro

DÉTAIL DES CARTES

Les cartes « Action » font monter ou descendre des Voyageurs d'une Rame. Il peut s'agir de la Rame du joueur qui joue la carte, ou bien de la Rame d'un autre joueur.

Les 13 cartes « Action » qui font monter des voyageurs depuis le « Quai » :

- 2 cartes « Voyageur pressé » : Un voyageur monte dans une Rame*
- 5 cartes « Charmante compagnie » : Deux voyageurs montent dans une Rame*
- 2 cartes « Famille à bord ! » : Trois voyageurs montent dans une Rame*
- 2 cartes « Star people » : À chaque tour du joueur qui a la carte « Star people » devant lui, un voyageur monte dans sa Rame
- 2 cartes « Heure de pointe » : Toutes les Rames accueillent 2 voyageurs supplémentaires

Les 13 cartes « Action » qui font descendre des voyageurs vers le « Quai » :

- 2 cartes « Voyageur malade » : Un voyageur descend d'une Rame*
- 5 cartes « Rame infestée » : Deux voyageurs descendent d'une Rame*
- 2 cartes « Accordéoniste » : Trois voyageurs descendent d'une Rame*
- 2 cartes « Contrôleur à bord » : À chaque tour du joueur qui a la carte « Contrôleur à bord » devant lui, un voyageur descend de sa Rame
- 2 cartes « Colis Suspect » : 2 voyageurs descendent de chacune des Rames

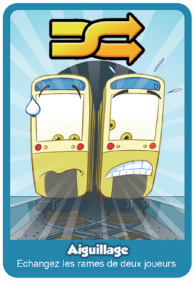
* n'importe quelle Rame de votre choix (vous pouvez choisir la vôtre)

Les 17 cartes « Action » spéciales :

- 3 cartes « Pickpocket » : Dérobez une carte à un autre joueur. Il a maintenant une carte de moins, et vous une carte de plus. Vous ne pouvez pas jouer le Pickpocket sur un joueur qui n'a que 3 cartes en main.

Exemple : Paul, qui a 4 cartes en main, joue un « Pickpocket » sur Alice, qui a aussi 4 cartes en main. Paul prend une carte à Alice. Alice n'aura dorénavant plus que 3 cartes en main. C'est la fin du tour de Paul, il pioche et a donc 5 cartes en main. Il aura dorénavant 5 cartes en main.

- 2 cartes « Terminus » : Enlevez tous les « Voyageurs » de votre Rame et remettez-en 10 à partir du « Quai ».
- 4 cartes « Correspondance » : 2 voyageurs passent d'une Rame à une autre (vous pouvez choisir n'importe quelles Rames, dont la vôtre)
- 4 cartes « Changement de conducteur » : Echangez 2 objectifs (vous pouvez échanger le vôtre)
- 4 cartes « Aiguillage » : Echangez 2 Rames (vous pouvez échanger la vôtre)



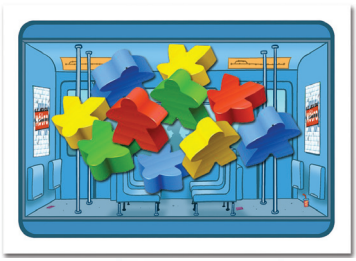
LE JEU DU Métro

Les 6 cartes « Objectif »

- 2 cartes « 0 » : Ne plus avoir de voyageur pour gagner
- 2 cartes « +20 » : Avoir 20 voyageurs ou plus pour gagner
- 1 carte « Voisin de droite a 0 voyageur » : Pour gagner, il faut que votre voisin de droite n'ait plus de voyageurs dans sa Rame
- 1 carte « Voisin de gauche a +20 voyageurs » : Pour gagner, il faut que votre voisin de gauche ait 20 voyageurs ou plus dans sa Rame

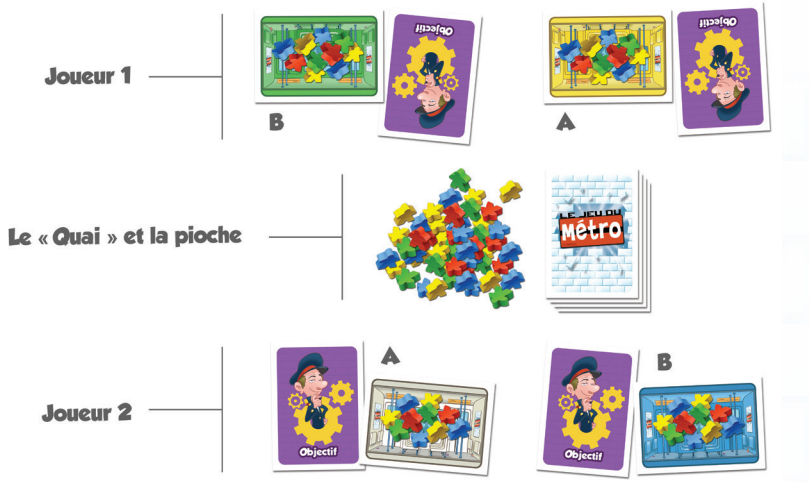
Les 6 cartes « Rame de métro »

- 6 cartes symbolisant une rame de métro, pouvant accueillir une vingtaine de voyageurs (et plus, en serrant bien !)



Partie à 2 joueurs

Chaque joueur joue avec 2 Rames et 2 objectifs. Le but du jeu est de réaliser ses 2 objectifs en même temps.



Exemple 1 : Le joueur 2 a comme objectif sur sa Rame B "le voisin de gauche doit avoir 20 voyageurs ou plus dans sa Rame". Cet objectif est réalisé si sa Rame A a 20 voyageurs ou plus.

Exemple 2 :Le joueur 1 a comme objectif sur sa Rame B "le voisin de droite ne doit plus avoir de voyageurs". Cet objectif est réalisé si la Rame A du joueur 2 n'a plus de voyageurs.

Note : Si un joueur a réalisé un de ses objectifs mais pas le second, il ne le dit pas et la partie continue jusqu'à ce que ses deux objectifs soient accomplis en même temps.

Le Jeu du Métro a été édité grâce au soutien des internautes membres du site mywittygames.com. Un grand merci à :

Céline Guébert
Alexandre Vadet
Clément Prevot
Benoït Leca
Olivier Levitt
Cyril Depoutot
Jean-François Roussel
David Deluca
David Oliva
Jérome Kaas
Cécile Burlion
Nicolas Floccia
Stéphanie Ribert
Adrien Julé
Frédéric Lignon
Ivan Adam
Michael et Marie-Lys Hospital
Romain Moelo
Jessica Moosbauer
Marina Burlion
Baptiste Cullin
Stephane Mansour
Gabriel Wisniewski
Vincent Hell
Gwendal Masson
Sandrine Bouffier
Eric Brambilla
Nicolas Grange
Nicolas Nonat
Gilles Blin
Nicolas Gérard
Eric Andrien
Francois Gandon
Matthieu Saunier
Mickael Beluet
Pierrick Meunier
Christopher Munoz
Denis Couture
Philippe Chenisbest
James Barens
Karine Ambrosino
David Steinmetz
Sébastien Pillien
Olivier Boisard
Dimitri Breiner
Mickael Billard
Anthony Chomienne
Valérian Chef
Gaël Fournier
Jean-Noël Balducchi
Mike Nopere
Céline Vuillermoz
Christophe Jeannot
Éric Gayraud
Jeremy Bunlon
Flavien Clermont
Etienne Merceran
Florian Kohler
Cédric Leroy
Jean-Christophe Romanet
Sylvain Rousson
Claude Mahinc
Rémi Bastien
Gilles Flamand
Julien David
Nicolas Didrit
Frederic La Bars
Laurent Coignot
Benjamin Bouinot
Didier Tranchier
Alexandre Gorce
Vincent Chevalier
Jérôme Firlej
Cédric Pierquet
Hadrien Miche
Sébastien Garcia
Céline Forester
Meddy Brai
Ronan Pondaven
Baptiste Chardon
Rémi Janot
Julien Leonard
Christophe Denis
Yves Lepelletier
Edgar Liang
Boris Guillot
Cécile Perrin
Julien Cristofoli
Gregory Denis
Michel Macé
Yannick Thiel
Morgane Roche
Wenceslas Marchand
Mathilde Duchez
Pierre-Damien Tarrieu
Matthieu Notaire
Alexandre Riviere
Yann Notaire
Aurelie Leclercq
Audren Piou
Frederique Perrin
Gracieuse Payen
Claude Cantot
Agnès Salmon
Mann Olivier
Helix Games
Ludovic Quinton
Frédéric Delrieu
Frederic Coste
Josselin Paris
Roland Mathieu
Catherine Diongue
Thomas Depee
Raphael Jacomella
Alexandra Grenier
Sabrina Leuillier
David Brunet
Jérome Rouvel
Marie-Pierre Geraudie
Julian Cornuejols
Fabien Bleuze
Romain Casserat
Thuy Bui
Angeline Beaulieux
Catherine Rulfo
Sylvain Clion
Florian Denard
Thomas Grente
Véronique Deruelle
Renaud Tosi
Sylvain Quertan
Nicolas De Matos Lopes
Emmanuel Simon
Vladimir Tixier
Cédric Bourachot
Elise Brissaud
Matthieu Burel
Tania Maria Perez Perez
Tanguy Mouchot
Mikaël Causard
Fernand Martel
Arnault Ferre
Gilles Bortot
William Pottier
Cédric Octave
Marc-Antoine Vannier
Vivien Heberle
Christophe Condé
Jean Pasqualini
Olivier Bardouil
Nykolas Bibollet
Vincent Xavier Reynaud
Cécile Compérat
Anastassiades Eric
Aurélien Suhm
Ludovic Fiorletta
Natacha Fouquet
Jonathan Beliën
Sylvain Dutilh
Mireille Ramboz
Aurélie Contis
Amélie Heude
Romain Coutantin
Vincent-Xavier Reynaud
Olivier Dupont
Xavier Borlot
Fernando Da Costa
Anthony Vagner
Jérome Locatelli
Fabien Nothias
Francois Marquay
Pierre Thomas Voilquin
Emmanuelle Petit
Louis-Marie Richard
Arnaud Laboisse
Jean-Christophe Fiaschi
Jérôme Cardoso Alves
Fabien Quesnel
David Yllan
Gael Dumillier
Stefan Joly
Thibault Delval
Frédéric Nau
Martine Cantot
Maud Burlion
Christian Marquay
Jean-marie Giacomini
Ghislaine Cantot
Sébastien Mugniot
Jacques Lavallee
Eric Boyer
Prion Antonin
Nabil Said

ICE 3

Découvrez le jeu givré qui en fera fondre plus d'un !

À base de véritables glaçons !

WITTY EDITIONS

Witty Éditions
14-16 rue soleillet
75020 Paris
France

www.mywittygames.com