

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**

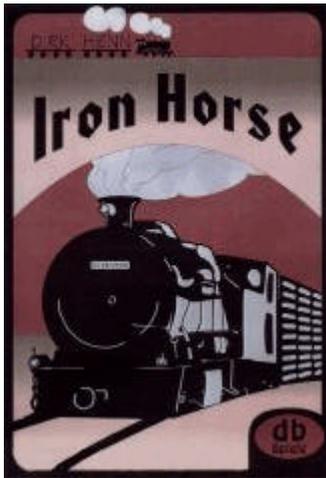
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



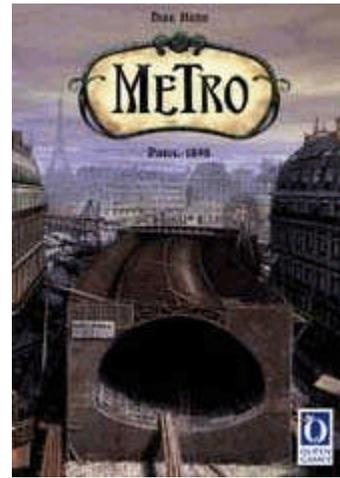


# IRON HORSE METRO

Un jeu de Dirk Henn

Paru chez db-Spiele (Iron Horse)  
et Queen Games (Metro)  
pour 2 à 6 joueurs

Traduction française  
par François Haffner  
avec l'aide précieuse de  
Frédéric Bizet  
et Thierry Gislette.



IRON HORSE et METRO sont tous deux du même auteur. Le matériel est identique et seuls la présentation et le thème diffèrent.

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 60 tuiles de rails
- 61 locomotives / métros
- 6 cartes des lignes (une par compagnie de chemin de fer / métro)
- 6 pions pour marquer les points (dans la version "METRO" uniquement)

## But du Jeu

Chaque joueur représente une société de chemin de fer ou de transport métropolitain. Le but des sociétés est de créer les lignes les plus longues possible, pour marquer un maximum de points.

## Préparatifs

Les locomotives/métros sont placés selon les indications de la carte de disposition initiale de chaque couleur (les cartes indiquent quelles couleurs il faut utiliser selon le nombre de joueurs). Les tuiles sont mélangées et placées à côté du plateau de jeu, faces cachées. Chaque joueur tire une tuile qu'il peut regarder. Le joueur qui a choisi sa couleur en dernier est désigné comme premier joueur. Il commence le premier tour.

Dans la version METRO, les pions de marque sont placés sur la case « 0 » de la piste de marque.

## Déroulement de la partie

### *Poser une tuile de rails*

Chaque joueur, à son tour, place une tuile sur le plateau.

- Si le joueur veut et peut placer la tuile qu'il a en main, il le fait et tire ensuite une nouvelle tuile pour remplacer la tuile posée.
- S'il ne peut pas placer la tuile qu'il a en main (parce qu'elle ne peut être posée sans contrevvenir aux règles de pose décrites plus bas) ou s'il ne le veut pas, il tire une nouvelle tuile et la place immédiatement sur le plateau (sous entendu, même si cette tuile contrevient à la règle de pose n°3) ; dans ce cas, il conserve sa tuile initiale en main et ne tire bien entendu pas de tuile de remplacement.

## Règle de pose des tuiles de rails

1. **Les tuiles doivent respecter l'orientation** indiquée par le signe lors de leur pose.
2. **La tuile posée doit toucher le bord ou une autre tuile** par un côté et pas seulement par un coin.  
On peut poser des tuiles de rail sur n'importe quelle case du plateau qui soit adjacente (touchant par un côté) soit à une tuile déjà posée, soit au bord extérieur du plateau. Les 4 cases du centre ne sont pas considérées comme des bords du plateau. On ne peut pas poser des tuiles contre ces cases dès le début de la partie.
3. **Il est interdit de poser une tuile qui commencerait et terminerait immédiatement une ligne**, laquelle ne rapporterait alors qu'un seul point. Ce serait le cas, par exemple, si vous tentiez de placer un demi-cercle au bord du plateau ou un virage à 90 degrés dans un coin du plateau. Cette règle s'applique au bord du plateau, mais pas à la ville centrale, où un tel placement est tout à fait autorisé. Une ligne doit être longue d'au moins deux tuiles.
4. Une tuile peut parfaitement être posée contre un départ de métro adverse ou contre une de ses lignes, si toutes les règles précédentes sont respectées

**Note** : Il est parfois impossible de respecter la règle n°3, généralement en fin de partie. **Par exception à la règle n°3**, la tuile qui a été tirée en remplacement (ou la dernière tuile en main d'un joueur lorsqu'il n'y a plus de tuile à tirer) peut être posée sur le plateau, même en contrevenant à la règle n°3. La tuile doit cependant respecter toutes les autres règles.

Les lignes fermées qui n'appartiennent à aucun joueur, se forment sur le plateau de jeu à l'occasion de la pose de tuiles. Ces lignes ne sont soumises à aucune restriction spéciale. Elles ne sont pas importantes pour le déroulement de la partie.

### Que se passe-t'il quand une ligne est terminée ?

Les points gagnés pour les lignes achevés sont marqués aussitôt qu'une ligne est terminée, joignant une case de départ à la ville ou au bord du plateau de jeu.

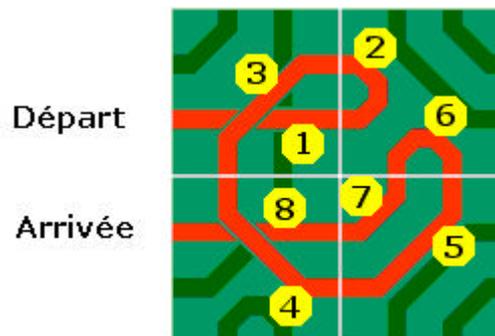
Pour marquer, chaque tuile de rail vaut un point, si la ligne rejoint le bord du plateau, et deux points, si la ligne aboutit à la ville centrale. On enregistre les points marqués, puis on retire la locomotive / métro de la case de départ.

#### Note :

Le décompte se fait en comptant chaque tuile traversée. On compte un point pour chacune des traversées.

#### Exemple :

Dans la figure ci-contre, la ligne ne traverse que 4 tuiles. Mais si on compte toutes les traversées, c'est bien 8 points et non 4 que cette ligne rapportera à son heureux propriétaire.



Un joueur qui a terminé toutes ses lignes peut continuer à poser des tuiles à son tour.

### Quand cela finit-il ?

La partie s'achève quand toutes les lignes ont été construites, et les marqueurs locomotive / métro correspondants ont été retirés. Le joueur qui a marqué le plus de points est le vainqueur.

## Variantes

Si vous souhaitez introduire plus de stratégie dans le jeu, vous pouvez décider de ne pas tenir compte de l'orientation de la tuile. On peut alors poser une tuile selon l'une des 4 directions, au choix du joueur.

Une autre variante consiste à posséder deux, ou même trois tuiles en main.

Que vous décidiez de jouer l'une ou l'autre variante, attendez vous à ce que la durée de la partie s'allonge en conséquence.

**Paris il y a un siècle :**

L'Exposition universelle « 1900 » est imminente. Sur les grandes places retentissent les coups de pioches et de pelles. Partout s'érigent d'étranges échafaudages. Des tunnels sont construits sur les routes pour être, plus tard, descendus sous terre. **Participez à la construction du métro parisien !**

**Auteur : D. Henn**

**Graphisme : F. Vohwinkel**

**Réalisation : B. Dietrich**

**Pour 2-6 personnes**

**à partir de 8 ans.**



**METRO**



**REGLE DU JEU**



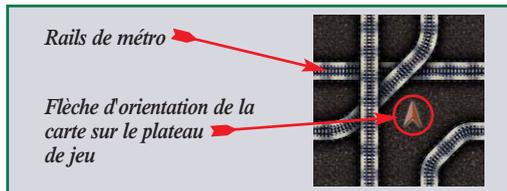
**français**



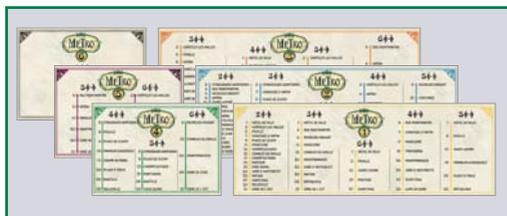
## Matériel de jeu

### • 60 cartes de rails

avec respectivement 4 rails. Chaque côté de la carte comporte toujours 2 raccordements. Une flèche rouge y est également représentée, qui indique le sens dans lequel la carte de rails doit être posée sur le plateau de jeu.



### • 6 cartes de vue d'ensemble



Elles ont respectivement une couleur différente et sont numérotées de 1 à 6. Elles indiquent quelles stations de métro chaque joueur reçoit. Suivant le nombre de joueurs, on trouve dans la colonne correspondante les propres stations, classées selon leurs numéros.

Le joueur avec la couleur violette a la ligne de métro 5.

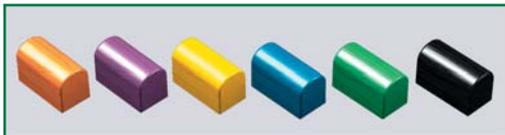
Nombre total de joueurs, par ex. 6.



Les propres stations de métro, par ex. : n° 9 « Place de Clichy ».

### • 61 wagons de métro

en bois, dans 6 couleurs. Ils servent à marquer les propres stations de métro.



### • 1 plateau de jeu

Le bord du plateau de jeu comporte une piste de score verte (de 0 à 100) où les points des joueurs sont indiqués plus tard.

Tout autour du plateau se trouvent 32 stations de métro, chacune avec son propre numéro. Les joueurs placent leurs wagons de métro sur le rail droit (sans « toit »). Ce rail permet de sortir de la station. L'autre rail de la station n'est affecté à aucun joueur.

On distingue ensuite 60 cases carrées sur lesquelles les joueurs posent progressivement, au cours du jeu, les cartes de rails.

Au centre du plateau de jeu se trouvent 8 stations de métro qui ne sont affectées à aucun joueur. Le joueur dont la ligne rallie le centre du plateau reçoit pour cette ligne le double des points.

### • 6 pions de décompte

Chaque joueur reçoit un pion de décompte dans la couleur de ses wagons de métro. Ce pion permet d'indiquer les points sur la piste de score.

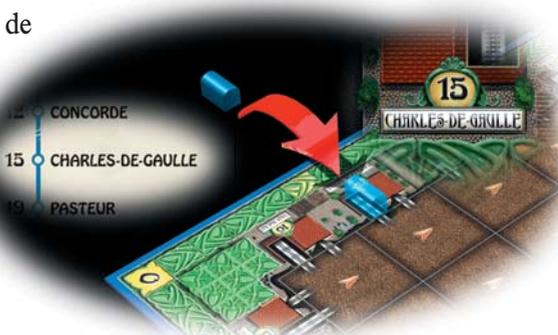


Avant le premier jeu, détachez prudemment les cartes de rails selon les lignes pointillées.

## Préparation du jeu

- Le plateau de jeu est placé au milieu de la table.
- Chaque joueur reçoit une série de wagons de métro dans une couleur selon le tableau suivant :
- Chacun reçoit par ailleurs un pion de décompte dans sa couleur, qu'il place sur la case verte à côté du « 0 ».
- Ensuite, chacun reçoit une carte de vue d'ensemble dans la couleur de ses wagons de métro. On peut y voir, sous le nombre de joueurs total correspondant, les propres stations de métro avec l'indice y afférent.
- Les joueurs posent maintenant un wagon de métro de leur couleur sur chaque propre gare de métro.
- Les wagons en trop sont posés sur le côté.
- Les cartes de rails sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau de jeu pour constituer la pioche.
- Chaque joueur prend en main une carte face cachée et la regarde.

à 2 joueurs (resp. 16 pions) .....	jaune, bleu,
à 3 joueurs (resp. 10 pions) .....	jaune, bleu, orange,
à 4 joueurs (resp. 8 pions) .....	jaune, bleu, orange, vert,
à 5 joueurs (resp. 6 pions) .....	jaune, bleu, orange, vert, violet,
à 6 joueurs (resp. 5 pions) .....	toutes les couleurs.



Les wagons de métro sont érigés ici, sur le bord du plateau de jeu.

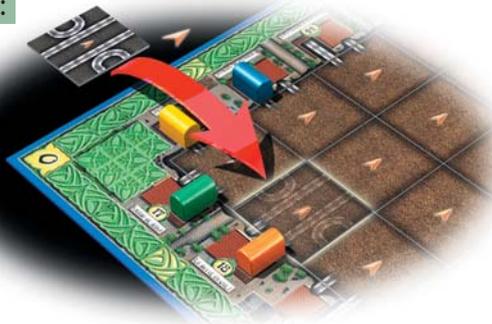
## Déroulement du jeu

- Le joueur le plus jeune commence, suivi des autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Placer les cartes de rails

- Le joueur dont c'est le tour pose sa carte de rails sur le plateau de jeu. S'il ne souhaite pas poser la carte qu'il tient en main, il a le droit, tant qu'il y en a encore, de tirer une nouvelle carte face cachée de la pioche. Mais il doit cependant alors poser celle-ci. Lorsque l'on pose une carte, il convient de respecter quatre points :

1. Chaque carte doit être posée sur une case vide. La carte doit à cette occasion toucher au minimum une carte de rails déjà posée (arête contre arête) ou être placée sur l'une des cases du bord.
2. Orientez les cartes de rails de telle manière que la flèche montre toujours dans le même sens que la flèche sur le plateau de jeu.

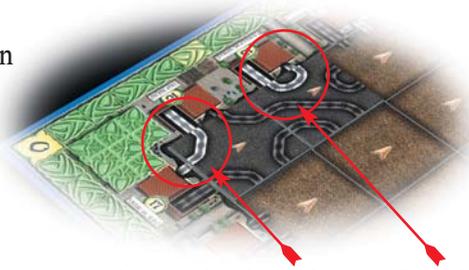


3. On **n'a pas** le droit de poser une carte de telle manière qu'une ligne de métro mène d'une station numérotée à une autre par 1 seule carte. Unique exception : la carte ne peut plus être placée autrement.

4. Il est absolument permis de poser une carte également contre des **lignes ou stations d'autres joueurs** tant que les autres règles sont respectées.

• Une fois la carte posée, le joueur prend une nouvelle carte dans la pioche **s'il n'en possède plus d'autre**.

• Les joueurs dont toutes les stations de métro sont raccordées continuent eux aussi à poser des cartes.



*Ces deux cas (par les angles et sur le bord) ne sont normalement pas autorisés.*

*Les cartes de rails ont été ainsi conçues qu'à la fin du jeu, chaque gare de métro d'un joueur rallie une station quelconque. Il peut se produire à cette occasion que des boucles qui ne sont raccordées à aucune station soient construites. Ces boucles ne jouent aucun rôle dans le jeu.*

## Calcul des points de victoire

• Dès qu'une ligne de métro constitue une liaison continue entre sa gare de départ et une gare d'arrivée quelconque (que ce soit de propres stations ou une station d'un autre joueur), les points de victoire pour cette ligne sont comptés. Chaque **carte** par laquelle passe la ligne rapporte **1 point**. Si la ligne passe plusieurs fois par la carte, les points sont également multipliés en conséquence. Si la ligne se termine à une station au **centre**, les points pour cette ligne comptent **double**.

• Les points sont retenus sur le bord du plateau à l'aide d'un pion de décompte de sa propre couleur.

• Après le décompte, le wagon de métro est tourné de 90° comme signe visible permettant une meilleure vue d'ensemble, **car chaque station n'est comptée qu'une seule fois dans le jeu**.



## Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque toutes les lignes ont été comptées et que toutes les cartes ont été posées. Le vainqueur est celui qui a pu remporter le plus grand nombre de points.

## Variantes de jeu

• Si l'on souhaite avoir plusieurs possibilités de poser les cartes de rails, on peut **renoncer** à orienter les cartes **dans le sens de la flèche**.

• On peut également convenir de tenir plus d'une carte en main (2 ou 3). Le choix est ainsi plus grand et le jeu dure plus longtemps.

*Une carte de rails est aussi comptée plusieurs fois si la ligne y passe plusieurs fois.*

*Exemple :*

*Sur cette illustration, le joueur jaune obtient 3 points (la ligne passe certes sur 2 cartes, mais cependant deux fois sur une carte), le joueur vert 2 points et le joueur orange, 10 points (5 cartes multipliées par deux, car la ligne rallie une station du centre).*



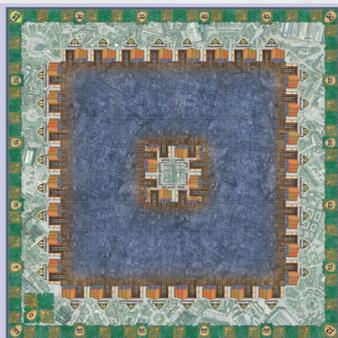
# METRO

Un jeu de Dirk Henn,  
de 2 à 6 joueurs,  
à partir de 8 ans

## Matériel

### — Matériel pour le jeu de base —

• 1 plateau de jeu

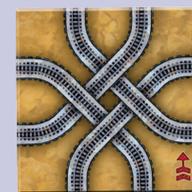


• 60 tuiles rails



recto :

verso :



• 61 wagons de métro

rectos :



versos :



• 6 marqueurs de score



• 1 livret de règles

### — Matériel pour l'extension 1 • Les compagnies de métro —

• 1 plateau de Parts



• 32 cartes Parts



Une de 10%, une de 20%, une de 30% et une de 40% pour chacune des 8 couleurs (jaune, bleu, orange, vert, violet, noir, rouge et blanc).

verso :



• 8 wagons de métro



• 2 marqueurs de score



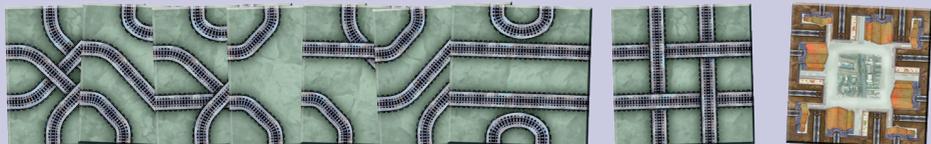
### — Matériel pour l'extension 2 • Les stations de métro —

• 8 wagons de métro Gare Centrale



### — Matériel pour l'extension 3 • Rails de la Gare Centrale —

• 8 tuiles rails de la Gare Centrale



### — Matériel pour l'extension 4 • Numéros de station —

• 32 numéros de station



## Mise en place - exemple d'une partie à 4 joueurs

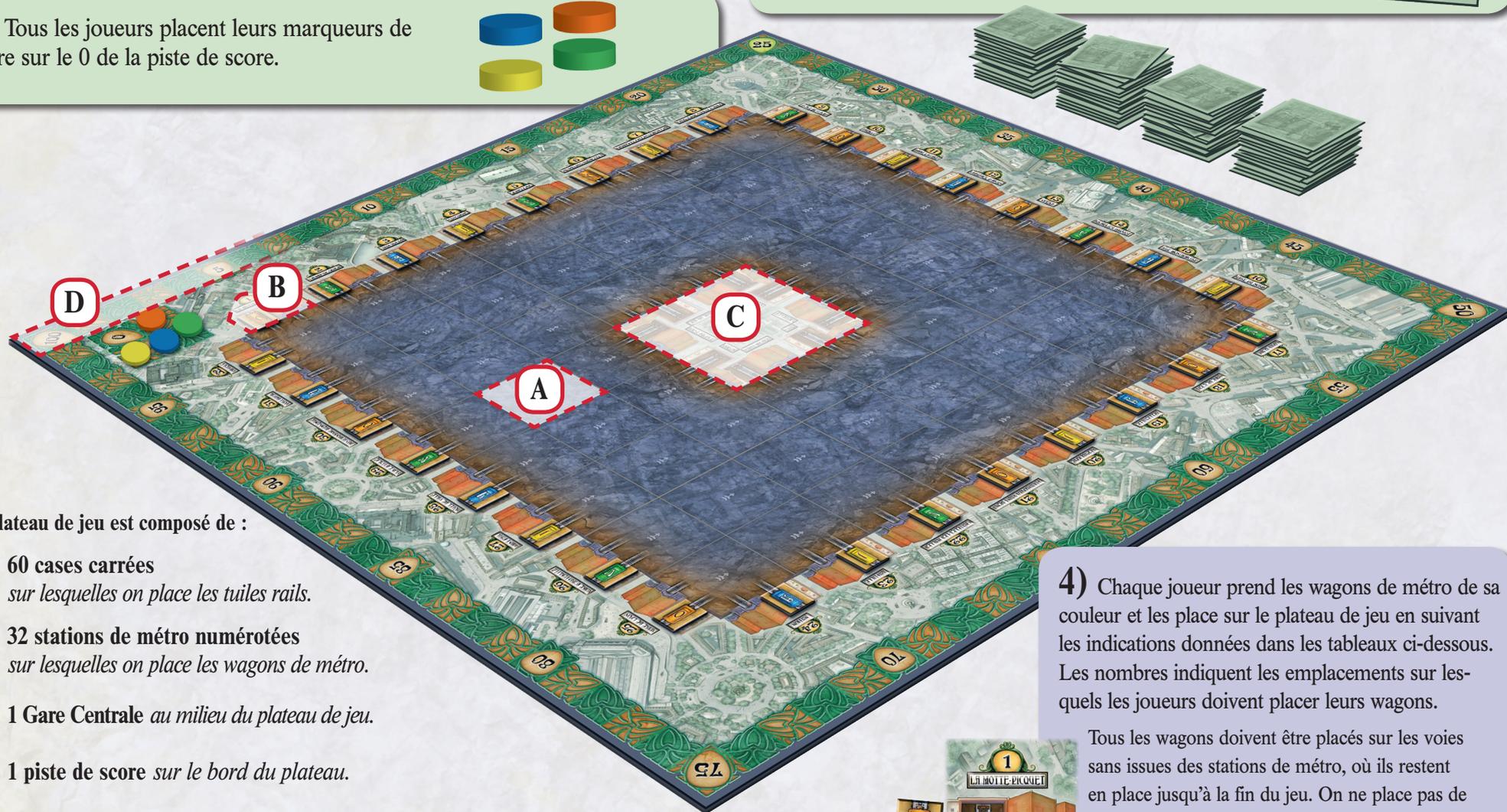
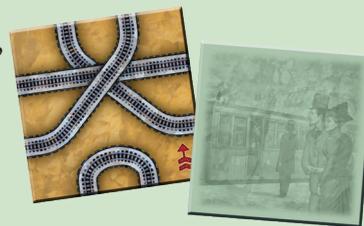
1) Placez le plateau au centre de la zone de jeu.



2) Tous les joueurs placent leurs marqueurs de score sur le 0 de la piste de score.



3) Mélangez toutes les tuiles rails et placez-les, faces cachées, près du plateau de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Elles forment la réserve. Chaque joueur pioche une tuile et la regarde sans la montrer aux autres joueurs.

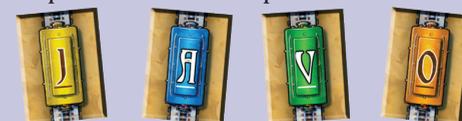


Le plateau de jeu est composé de :

- A** 60 cases carrées sur lesquelles on place les tuiles rails.
- B** 32 stations de métro numérotées sur lesquelles on place les wagons de métro.
- C** 1 Gare Centrale au milieu du plateau de jeu.
- D** 1 piste de score sur le bord du plateau.

4) Chaque joueur prend les wagons de métro de sa couleur et les place sur le plateau de jeu en suivant les indications données dans les tableaux ci-dessous. Les nombres indiquent les emplacements sur lesquels les joueurs doivent placer leurs wagons.

Tous les wagons doivent être placés sur les voies sans issues des stations de métro, où ils restent en place jusqu'à la fin du jeu. On ne place pas de wagons sur les bâtiments, ils n'appartiennent à personne et servent de gare d'arrivée. Tous les wagons inutilisés à ce stade retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés lors de la partie.



### Récapitulatif du placement des wagons pour...

...2 joueurs (16 wagons chacun)

jaune	bleu
toutes les stations impaires 1, 3, 5, ..., 31	toutes les stations paires 2, 4, 6, ..., 32

...4 joueurs (8 wagons chacun)

jaune		bleu		orange		vert	
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

...3 joueurs (10 wagons chacun)

jaune		bleu		orange	
1	20	2	19	3	18
4	23	7	22	5	21
6	25	9	27	8	24
11	28	12	29	10	26
15	31	14	32	13	30

...5 joueurs (6 wagons chacun)

jaune	bleu	orange	vert	violet
1	6	3	2	4
5	12	7	9	8
10	18	15	13	11
14	23	19	21	20
22	27	25	26	24
28	32	29	30	31

...6 joueurs (5 wagons chacun)

jaune	bleu	orange	vert	violet	noir
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

## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur et les autres joueurs suivent ensuite le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur actif effectue l'action suivante :

### ■ Action : Placer des tuiles rails

Le joueur actif (celui dont c'est le tour) place la tuile rails qu'il a en main sur le plateau de jeu. S'il ne souhaite pas placer la tuile qu'il a en main, il peut piocher une nouvelle tuile dans la réserve, tant qu'il y en a encore. Dans ce cas, le joueur doit placer la tuile qu'il vient de piocher et garder l'autre tuile en main.

Après avoir placé la tuile qu'il avait en main, le joueur en pioche une nouvelle de la réserve.

Un joueur qui a réussi à connecter tous ses wagons de métro à une gare d'arrivée continue quand même à placer des tuiles rails.

*Note : Les tuiles rails ont été pensées de façon à ce que chaque wagon soit connecté à une gare d'arrivée à la fin du jeu. Il peut cependant arriver parfois que des boucles se forment et ne soient connectées à aucune gare d'arrivée. De telles boucles ne rapportent aucun point de victoire.*



*Exemple : Le joueur ne veut pas placer la tuile rails de sa main pour l'instant. Il en pioche une autre de la réserve et doit maintenant placer cette tuile sur le plateau. Au tour suivant, il pourra de nouveau décider soit de placer la tuile qu'il a en main, soit d'en piocher une nouvelle s'il en reste dans la réserve.*

## Règles de placement des tuiles rails :

- Lorsqu'un joueur place une tuile, elle peut se connecter à n'importe quelle ligne.
- Une tuile doit toujours être placée sur une case libre (on ne peut pas empiler deux tuiles). Elle doit être placée à côté (bord contre bord) d'au moins une tuile déjà présente sur le plateau de jeu ou sur une case située au bord du plateau de jeu.
- Toutes les tuiles doivent avoir la même orientation, c'est à dire que toutes les flèches représentées sur les tuiles doivent pointer dans la même direction que celles du plateau de jeu.
- Une tuile ne doit pas être placée de façon à ce qu'une ligne de métro connecte sa gare de départ et sa gare d'arrivée en ne passant que par une tuile. La seule exception à cette règle se produit lorsqu'il n'y a aucun autre endroit où placer la tuile.



*Les tuiles rails doivent être placées sur une case libre à côté d'une tuile déjà présente sur le plateau.*



*Les flèches représentées sur les tuiles et sur le plateau de jeu doivent pointer dans la même direction.*

*Une ligne de métro doit traverser plus d'une tuile avant de se connecter avec une gare d'arrivée.*

## Décompte des points et Fin de la partie

Des points sont attribués dès qu'un wagon de métro a été connecté à une gare d'arrivée. Le propriétaire de la ligne gagne immédiatement 1 point de victoire pour chaque tuile par laquelle passe sa ligne de métro. Si la même tuile est traversée plus d'une fois par la ligne en question, cela génère un point de victoire à chaque fois qu'elle est traversée. Si la ligne est connectée à la Gare Centrale située au milieu du plateau, les points de victoire sont doublés pour cette ligne. Les points de victoire de tous les joueurs sont comptabilisés sur la piste de score grâce à leurs marqueurs de score. Le wagon est retourné sur son verso (voie sans issue) ce qui indique que la ligne a déjà été évaluée. La partie se termine dès que toutes les lignes ont été évaluées et que toutes les tuiles rails ont été placées. Le joueur qui a le plus de points de victoire est alors déclaré vainqueur.

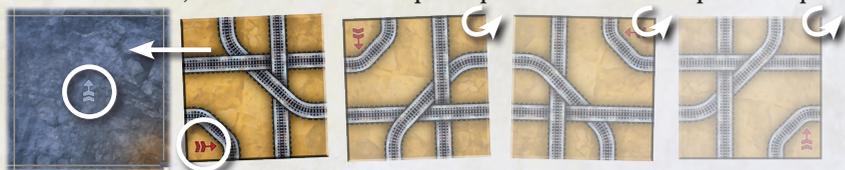
*Notes : • L'évaluation d'une ligne de métro peut être faite à tout moment dans le cas où elle aurait accidentellement été oubliée avant. • Les rails présents sur la Gare Centrale ne rapportent pas de points de victoire quand une ligne se connecte dessus. Seules les tuiles posées par les joueurs sur le plateau de jeu rapportent des points.*



*Une des lignes de métro du joueur vert a atteint une gare d'arrivée. Cette ligne passe par 7 tuiles rails (une tuile est traversée deux fois). De plus, la gare d'arrivée est la Gare Centrale. Le joueur gagne donc 14 points de victoire (7 pour les tuiles rails et x2 pour la Gare Centrale). Il retourne ensuite son wagon de métro de l'autre côté pour notifier que cette ligne a été évaluée.*

## Variantes et Extensions

- Afin d'avoir plus de choix au moment du placement des tuiles rails, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour abandonner la règle d'orientation des tuiles. S'ils choisissent d'utiliser cette variante, la direction dans laquelle pointe la flèche n'a plus d'importance.



- Afin d'avoir plus de choix au moment du placement des tuiles rails, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour avoir 2 ou 3 tuiles rails en main à la place d'une seule. S'ils utilisent cette variante, la partie sera plus longue.



## Extension 1- Les compagnies de métro

Lorsqu'ils jouent avec cette extension, les joueurs ne possèdent aucune des compagnies de métro. Au lieu de développer leurs propres compagnies, les joueurs achètent des parts dans plusieurs des 8 compagnies de métro. Les 8 compagnies sont toujours utilisées, quel que soit le nombre de joueurs.

Combinable avec  
les extensions 2 & 3

### Mise en place et préparation de la partie

La mise en place et la préparation sont les mêmes que celles prévues pour le jeu de base avec les exceptions suivantes : 4 wagons de chaque couleur (chaque couleur représente une compagnie de métro différente) sont placés sur les emplacements du plateau en suivant les indications données dans le tableau ci-dessous. Les chiffres indiquent sur quels emplacements les wagons doivent être placés.

jaune	bleu	orange	vert	violet	noir	rouge	blanc
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

Sans tenir compte du nombre de joueur, les 8 marqueurs de score sont placés sur le 0 de la piste de score.

Toutes les cartes Parts sont triées par pourcentage, ce qui crée 4 piles différentes. Les piles sont mélangées séparément et placées faces cachées sur les emplacements prévus à cet effet du plateau de Parts. Chaque joueur pioche une carte Parts dans chaque pile sans la montrer aux autres joueurs. On révèle ensuite la première carte Parts de chaque pile et on la place face visible à côté de la pile correspondante.



### Déroulement de la partie

A son tour de jeu, un joueur doit maintenant choisir entre deux actions :

■ Placer une tuile rails (voir jeu de base)

ou

■ Echanger une carte Parts

#### ■ Action : échanger une carte Parts

Le joueur actif place une de ses cartes Parts, face cachée, en dessous de la pile du pourcentage correspondant. Il peut ensuite soit prendre la carte Parts face visible, soit la première carte de la même pile. S'il choisit de prendre la carte parts visible, il révèle ensuite la première carte de la pile correspondante et la place, face visible, sur l'emplacement qu'il vient de libérer.

#### Important :

Les cartes Parts peuvent être échangées tant que le premier marqueur de score de n'importe quelle compagnie n'a pas encore atteint 25 points sur la piste de score.



Exemple : Susan veut la carte Parts jaune de 20%. Elle place sa carte Parts de 20% d'une autre couleur, face cachée, en dessous de la pile de cartes Parts de 20% et prend la carte Part jaune de 20% qui est face visible.

## Décompte des points des compagnies de métro

Le décompte des points est le même que dans le jeu de base à la différence que les points sont maintenant considérés comme des points de profit pour les différentes compagnies au lieu de points de victoire pour les joueurs.

## Décompte des points et Fin de la partie

Une fois que toutes les tuiles rails ont été posées et que les points de toutes les compagnies ont été comptés, un décompte des points final a lieu.

**Tout d'abord il faut déterminer la valeur de chaque compagnie :**

La compagnie (ou les compagnies) avec le plus de points de profit... 8 points,  
 La compagnie en 2<sup>ème</sup> place sur la piste de score..... 7 points, etc  
 La compagnie avec le moins de points de profit..... 1 point

Il est conseillé d'utiliser un wagon de la couleur correspondant à la compagnie pour indiquer ces valeurs sur la piste de score.

### Les joueurs peuvent maintenant additionner leurs points de victoire (PV) :

Carte Parts de 40% = 4x la valeur de la compagnie correspondante ; carte Parts de 30% = 3x la valeur de la compagnie correspondante ; carte Parts de 20% = 2x la valeur de la compagnie correspondante, carte Parts de 10% = 1x la valeur de la compagnie correspondante

Le joueur qui possède le plus de parts dans chaque compagnie gagne des points bonus. Ces points bonus correspondent à un dixième des points de profit de la compagnie concernée, arrondi à l'inférieur. En cas d'égalité, les deux joueurs remportent les points bonus. Après avoir marqué les points de toutes les compagnies, le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



*Exemple de calcul de la valeur des compagnies : La compagnie jaune a le plus de points de profit, sa valeur est donc de 8. La compagnie orange est en deuxième position, sa valeur est donc de 7. Les compagnies vertes et bleues sont ex-aequo en troisième position et ont donc toutes les deux une valeur de 6. La compagnie suivante est la rouge, qui a une valeur de 4.*

### Exemple de calcul des points de victoire des joueurs :

*Nina possède les cartes Parts de 40% et de 20% de la compagnie jaune, la carte parts de 10% de la compagnie bleue et la carte Parts de 30% de la verte. Elle obtient donc 4x8 et 2x8 = 48 points de victoire pour la compagnie jaune ; 1x6 = 6 points de victoire pour la compagnie bleue et 3x6 = 18 points de victoire pour la compagnie verte. Soit un total de 72 points de victoire pour toutes ses compagnies. Comme Nina possède 60% de la compagnie jaune, elle a la majorité des parts jaunes et gagne en plus des points bonus d'une valeur de 48:10 = 4,8 ; soit 4 points arrondi à l'inférieur. Son score total à la fin de la partie est donc de 69 points.*



**Combinable avec**  
les extensions 1 & 4

## Extension 2- Les stations de métro

Jouée avec le jeu de base :

### Mise en place

Chaque joueur reçoit le wagon Gare Centrale de sa couleur, le reste des wagons Gare Centrale n'est pas utilisé.



### Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut, au lieu de placer une tuile rails, placer son wagon Gare Centrale sur n'importe quel emplacement inoccupé de la Gare Centrale, au milieu du plateau de jeu, afin d'obtenir une nouvelle ligne de métro.

- Cette ligne de métro doit traverser plus d'une tuile avant de se connecter avec une gare d'arrivée.
- Les lignes de métro qui partent du milieu du plateau ne doublent pas les points de victoire.



Jouée avec le jeu de base et l'extension 1 :

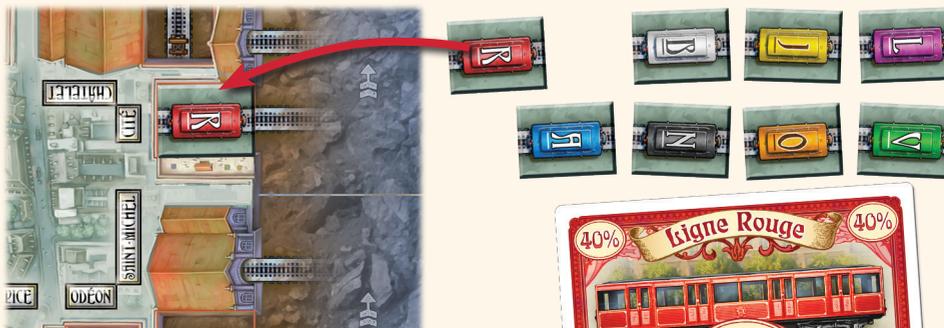
### Mise en place

Tous les wagons Gare Centrale sont placés près du plateau de jeu.



### Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut, au lieu de placer une tuile rails, placer un wagon Gare Centrale sur n'importe quel emplacement inoccupé de la Gare Centrale au milieu du plateau de jeu. Il doit alors montrer une de ses cartes Parts de la compagnie concernée et la placer face visible devant lui. Il ne peut plus échanger cette carte Parts. La compagnie représentée par le wagon utilisé obtient une nouvelle ligne de métro.



**Important :** Les tuiles rails ne peuvent pas être placées directement à côté des wagons au milieu du plateau de jeu. Ces cases ne peuvent être atteintes que si une ligne est construite à côté.

## Extension 3 : Rails de la Gare Centrale

Combinable avec  
les extensions 1 et 4

### Mise en place

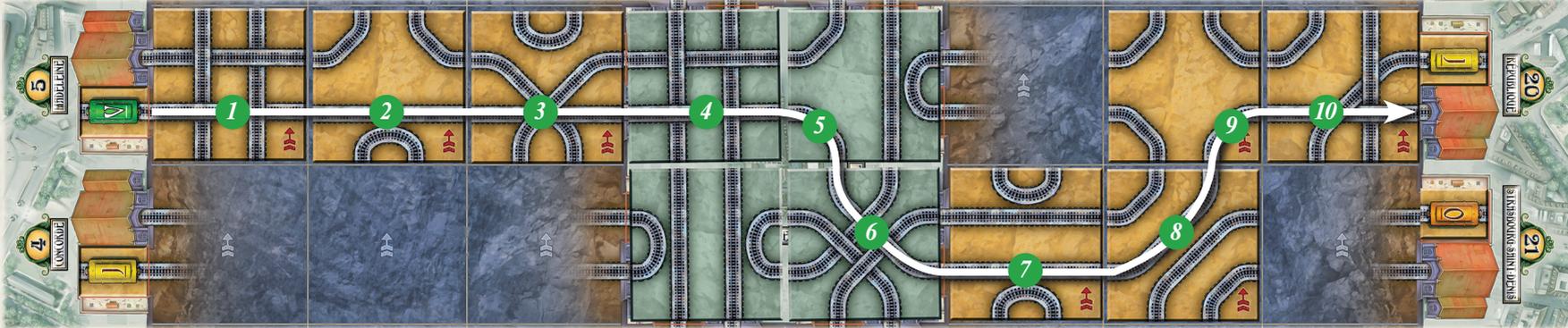
Choisissez 4 tuiles rails de la Gare Centrale au hasard et placez-les au milieu du plateau de jeu, de façon à ce que toutes les gares du milieu soient recouvertes.

*Note : L'orientation des tuiles n'est pas importante. Le reste des tuiles rails de la Gare Centrale ne sera pas utilisé.*



### Déroutement de la partie

Les lignes de métro ne peuvent plus arriver à la Gare Centrale. Elles se connectent automatiquement aux rails de la Gare Centrale et continuent en passant par ces dernières, jusqu'aux tuiles rails situées de l'autre côté. Chaque ligne doit maintenant se connecter à une des gares d'arrivée situées sur le bord du plateau de jeu !



= 10 points de victoire

**Important :** Les tuiles rails ne peuvent pas être placées directement à côté des tuiles rails de la Gare Centrale. Ces cases ne peuvent être atteintes que si une ligne est construite à côté.

## Extension 4 : Numéros de station

Combinable avec  
les extensions 2 et 3

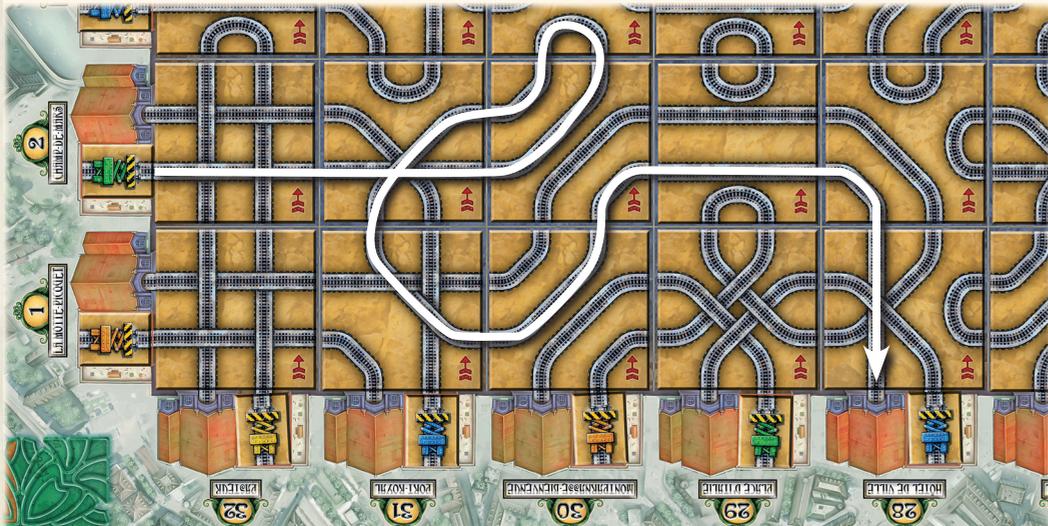
### Mise en place

Les 32 numéros de station sont mélangés, faces cachées. Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de numéros de chaque couleur que chacun reçoit. Les joueurs peuvent garder leurs numéros secrets. **Recommandation :** Pour la première partie, nous recommandons de n'utiliser qu'un ou deux numéros de chaque couleur.



### Décompte des points et fin de partie

A la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs numéros de station. Pour chaque ligne de métro qui se termine dans une gare d'arrivée dont un joueur possède le numéro correspondant, ce dernier gagne également les points de cette ligne. Les lignes de métro qui partent de la Gare Centrale doublent le total de points de victoire.



*Exemple : Le joueur jaune a le numéro de station 28. Il obtient donc 12 points de victoire, tout comme le joueur vert qui a construit la ligne.*

