

# metroX



8+



1-6



20 min

Un jeu de Flip & Write rapide  
de Hisashi Hayashi  
pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans

## MATÉRIEL

- + 14 cartes
- + 1 bloc avec  
4 plans différents au  
recto et au verso
- + 6 feutres

## CONCEPT DU JEU

Marque le plus de stations possibles sur ta fiche et sois le premier à atteindre les terminus des différentes lignes de métro. Particularité du jeu : à chaque manche, les joueurs jouent avec la même valeur de carte. Une course palpitante est lancée pour savoir qui choisira les lignes le plus habilement tout en planifiant les stations de correspondances qui rapportent plein de points de victoire. Attention toutefois : chaque ligne ne peut être empruntée qu'un nombre limité de fois et les stations déjà cochées arrêtent ton train prématurément. On se retrouve rapidement à quai.

## PRÉPARATION DU JEU

Les fiches du bloc sont imprimées recto-verso et ont différentes couleurs de fond. Chaque couleur présente un plan de métro simplifié des villes d'Amsterdam, Berlin, Paris et Madrid. Avant la partie, choisissez ensemble sur quel plan vous voulez jouer. Pour votre première partie, nous vous conseillons de choisir **AMSTERDAM** ou **BERLIN**. Distribuez à chaque joueur une fiche de cette couleur et un feutre.

Le dernier qui a vu un métro est nommé « conducteur » pour cette partie. Le conducteur mélange bien les 14 cartes et forme une pioche de cartes face cachée.

Observez le plan et les différentes lignes de métro en détail :

**Symbole de la ville**

**Lignes de métro et lettres associées**

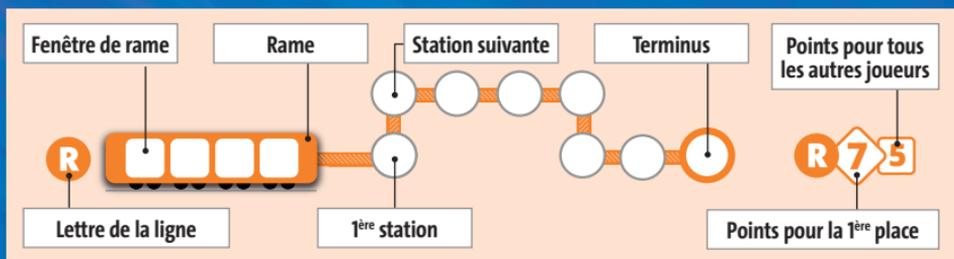
**Remarque :**  
les lignes plus longues et plus complexes rapportent davantage de points de victoire !

**Points de victoire**

**Couleur de la fiche**

**Décompte final**

A	6	3
B	4	2
C	7	3
D	6	4
E	6	4
F	3	2
G	3	2
H	4	2
I	4	2
J	2	1



## DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez tous en même temps. Chaque manche se déroule selon le schéma suivant :

1. Le conducteur révèle **une carte pour tous**.
2. Chaque joueur choisit une ligne de métro et inscrit la valeur de la carte dans une **fenêtre de rame libre**.
3. Chaque joueur inscrit ensuite autant de croix sur la ligne correspondante.
4. Si un joueur complète une ligne de métro, il annonce laquelle à haute voix.

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de fenêtres de rame vides. Les joueurs comptent alors les points qu'ils ont obtenus.

## LES ÉTAPES UNE À UNE

1. Le conducteur retourne la première carte de la pioche et annonce à haute voix la valeur qui y figure puis la pose à côté de la pioche de façon bien visible pour tous. Lors des manches suivantes, les cartes révélées sont empilées les unes sur les autres.

**Attention** : si la carte portant le chiffre 6 est révélée en cours de partie, à la fin de cette manche, le conducteur mélange à nouveau toutes les cartes de la défausse avec la pioche et les remet en place face cachée.

2. Chaque joueur choisit une ligne de métro sur sa fiche et inscrit la valeur de la carte révélée dans l'une des fenêtres de rame libres. S'il n'y a plus de fenêtre de rame libre sur cette ligne, le joueur doit choisir une autre ligne.

### Remarque :

- ✦ Avec la carte « correspondance » (voir carte du milieu), un signe + est inscrit à la place du chiffre dans la fenêtre de rame.
- ✦ Avec la carte « trajet gratuit » (voir carte de droite), aucune fenêtre de rame n'est remplie.

### Aide sur les cartes :



**3.** Chaque joueur coche autant de stations de la ligne de métro choisie que le chiffre figurant sur la carte révélée. Les règles sont les suivantes pour cocher :

- † Les stations sont toujours cochées depuis la rame : tu suis la ligne en partant de la rame jusqu'à la première station libre puis tu coches la case.
- † Toutes les croix doivent être consécutives. Il est donc interdit de sauter une station.
- † Il est interdit de quitter la ligne de métro choisie.
- † Si tu arrives à une station déjà cochée, ton tour prend fin (le reste de la valeur de la carte est perdu).
- † Ton tour s'arrête également si tu atteins le terminus de la ligne.

**Exemple :**

- a** Un 4 est révélé.
- b** La joueuse choisit la ligne vert foncé **F** et inscrit le chiffre « 4 » dans une fenêtre de rame libre.
- c** Elle coche ensuite les premières stations vides de la ligne vert foncé, en partant de la rame.
- d** Les stations cochées lors des manches précédentes ne comptent pas.
- e** Elle ne peut pas mettre la quatrième croix qui est perdue parce que la station a déjà été cochée. Le tour prend alors fin.



## CARTES SPÉCIALES :



### Carte chiffrée 6 :

Si le 6 est révélé, **en fin de manche**, le conducteur prend toutes les cartes déjà révélées (y compris le 6) et les mélange avec la pioche.



### Cartes Express :

Si tu arrives à une station déjà cochée, tu **peux sauter** cette station (voire plusieurs) jusqu'à la prochaine station libre et continuer à cocher (même plusieurs fois).

Il est toutefois interdit de sauter des stations vides.

Tu peux aussi utiliser les cartes Express comme une carte chiffrée tout à fait normale (ou partiellement).

### Exemple :

Une carte Express portant le chiffre 3 est révélée.

La joueuse décide de cocher d'autres stations de la ligne **D**. Elle suit la ligne bleu clair en partant de la rame et met la 1<sup>ère</sup> croix dans la première station libre. Elle peut ensuite sauter la ligne rouge, mettre la deuxième croix puis sauter d'autres stations déjà cochées pour mettre la troisième croix. Avec une carte chiffrée normale, elle aurait dû arrêter son tour après la première croix.



### Correspondance :

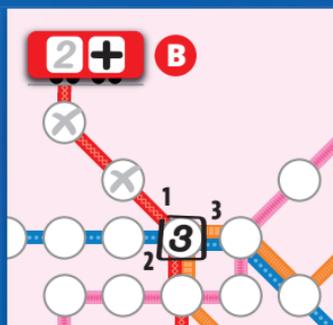
Au lieu d'un chiffre, tu inscris ici un signe « + » dans la fenêtre de rame. Suis également la ligne en partant de la rame jusqu'à ce que tu arrives à la première station libre. Tu y comptes les différentes lignes (= couleurs) connectées à cette station et reportes le nombre dans la station. Pour mieux reconnaître, trace ensuite un carré autour de la station. En fin de partie, le nombre de tes correspondances compte double dans ton décompte final (voir *Fin de la partie*).

### Exemple :

La joueuse choisit la ligne **B** pour sa correspondance et inscrit un « + » dans la fenêtre de rame. Elle suit la ligne en partant de la rame jusqu'à la prochaine station libre. Elle compte les différentes lignes qui y sont connectées (rouge, bleu foncé et orange = 3) et reporte le chiffre dans la station. Elle trace ensuite un carré autour de la case.

### Remarque :

Tu peux également inscrire une correspondance dans une station qui ne comporte pas d'autres lignes. Dans ce cas, tu inscris un 1. En fin de partie, tu obtiendras tout de même  $2 \times 1 = 2$  points.



### Trajet gratuit :

Ici, aucune fenêtre de rame n'est exceptionnellement cochée et tu peux décider librement dans quelle station libre tu mets une croix. La station choisie n'est donc pas nécessairement la première station libre en partant de la rame mais peut être choisie indépendamment sur le plan.

## REMARQUE

Tu peux également inscrire moins de croix que le chiffré révélé, voire aucune. Toutefois, tu dois **toujours** remplir une fenêtre de rame avec un chiffre ou un « + », même si tu ne peux ou ne souhaites ensuite marquer aucune station sur cette ligne. Ceci vaut également si toutes les stations d'une ligne de métro sont déjà cochées et qu'il te reste des fenêtres de rame vides pour cette ligne.

**4.** Les points de victoire obtenus pour avoir complété les lignes de métro correspondantes sont indiqués à droite, au bord des fiches de décompte. Si un joueur réussit à marquer en premier **toutes** les stations d'une ligne de métro, il annonce la lettre de cette ligne à haute voix aux autres joueurs et entoure le **nombre de points de victoire le plus élevé**, dans le losange, pour la ligne de métro correspondante. Les autres joueurs rayent sur leur fiche le chiffre dans le losange et peuvent encore obtenir le nombre de points inférieur figurant dans le carré. Pour compléter une ligne, peu importe que les stations aient été marquée avec un chiffre ou une correspondance.

### IMPORTANT

- ✦ Seule la valeur la plus haute d'une ligne de métro est rayée. Tous les autres joueurs ont encore la possibilité d'obtenir la valeur inférieure s'ils complètent la ligne ultérieurement.
- ✦ Si plusieurs joueurs complètent pour la première fois la même ligne de métro au cours de la même manche, ils obtiennent tous le nombre de points supérieur.
- ✦ Un joueur peut aussi compléter plusieurs lignes de métro en une fois.

### FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie prend fin quand toutes les fenêtres de rame sont remplies (\*). On annonce une dernière fois si quelqu'un a complété une ligne. Les points de chaque joueur sont ensuite calculés :

Additionne tous les points que tu as obtenus pour **les lignes de métro complétées** et inscris le total ici.

Compte toutes tes **stations encore vides**. Divise la valeur par deux (éventuellement arrondie) et inscris-la ici.  
**Attention** : la valeur est **négative** dans le décompte final.

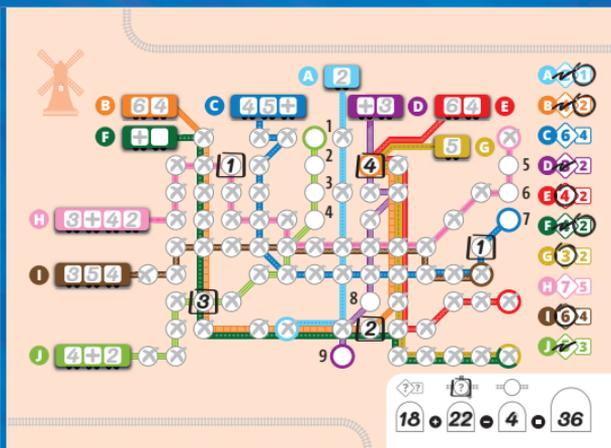
Additionne ensuite tous les points de tes stations avec **correspondances**. Multiplie ensuite la valeur par deux et inscris-la ici.

Inscris ton **résultat final** ici.

Additionne les valeurs des lignes complètes et des correspondances. Soustrais la valeur des stations vides. Celui qui a obtenu le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de stations libres restantes remporte la partie. La victoire est sinon partagée.

(\*) Cela doit se produire simultanément pour tous les joueurs car une fenêtre de rame est toujours remplie à chaque manche.

## Exemple de décompte final :

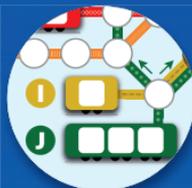
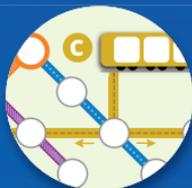


La joueuse a rempli toutes les fenêtres de rame. Elle additionne les points encadrés de ses lignes complétées ( $1+2+4+2+3+6 = 18$ ) et les inscrit dans la première case. Elle additionne ensuite ses correspondances encadrées ( $2 \times [1+4+1+3+2] = 22$ ) et multiplie la valeur par deux, qu'elle inscrit dans la deuxième case. Elle additionne encore les stations vides et divise la valeur par deux ( $9 : 2 = 4,5 \rightarrow$  arrondi à 4), qu'elle inscrit dans la troisième case. **Le calcul donne au final :  $18 + 22 + 4 = 36$ .**

## PARTICULARITÉ DES PLANS

**BERLIN**  et **MADRID** 

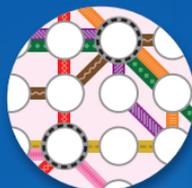
À Berlin (ligne **C**) et à Madrid (ligne **J**), il y a une ligne circulaire. Ces lignes présentent 2 flèches au niveau de la première station. Lors de la première manche pendant laquelle tu choisis cette ligne, tu peux décider dans quelle direction tu souhaites continuer de cocher. La rangée de croix doit comme d'habitude toujours partir de la rame. Il n'y a pas de terminus. La ligne est complétée lorsque toutes ses stations sont marquées.



**PARIS**  et **MADRID** 

Pour ces stations (cf. illustration à droite), les joueurs expérimentés de "metro X" peuvent ajouter la règle suivante : si la station spéciale est marquée, la même valeur avec laquelle on vient d'entrer en station doit être reportée dans une autre fenêtre de rame et exécutée directement après. Il peut s'agir de la même ligne ou d'une autre.

Si une station spéciale a été remplie avec une carte Express ou une correspondance, l'action pour l'inscription suivante sera la même (c'est-à-dire que la fonction Express peut être réutilisée ou qu'un chiffre peut être inscrit pour la correspondance).



### Remarque :

Il peut arriver que les joueurs aient coché un nombre différent de fenêtres de rame. Dans de rares cas, cela a pour conséquence que certains joueurs jouent plus longtemps, jusqu'à ce qu'ils aient coché toutes leurs fenêtres de rame.

## VARIANTE SOLO

Si aucun autre joueur n'est disponible, "metro X" se joue également très bien tout seul. La variante solo consiste à obtenir le plus de points possibles. Les règles du jeu sont les mêmes. Si tu as complété une ligne de métro, tu marques toujours le nombre de points le plus élevé, figurant dans le losange.

Lors du décompte final, les points négatifs pour les stations libres **ne sont pas divisés** par deux (après tout, tu avais tout le loisir de trouver les meilleurs trajets).

Le tableau te permet de voir si tu as *complètement déraillé* :

50+	WOUAH, sois tu es un génie, sois tu as eu beaucoup de chance !
40 – 49	Respect, tu as un vrai talent pour la planification !
30 – 39	Félicitations, le plan est tombé juste !
20 – 29	Bien joué, tu arrives à élaborer autre chose que des plans.
10 – 19	Le plan ne s'est pas tout à fait déroulé comme prévu.
5 – 9	Tu te débrouilles un peu pour élaborer des plans.
1 – 4	As-tu as bien compris les règles ?
< 0	Ça déraille ?

### REMARQUES GÉNÉRALES

- ✦ Au début, il va peut-être y avoir des joueurs qui jouent les mêmes coups. Cela devrait s'atténuer par la suite. Copier va à l'encontre de l'honneur des joueurs !
- ✦ À chaque manche, vous devriez toujours avoir rempli autant de fenêtres de rame les uns que les autres (mais bien évidemment pas toujours les mêmes). Inscrire les chiffres (et signes) dans les fenêtres de rame permet de suivre l'évolution de la partie sur les différentes fiches.

### ASTUCES TACTIQUES

- ✦ Rappelle-toi que certaines lignes rapportent davantage de points que d'autres. Mais la différence de points pour les lignes complétées est parfois plus ténue (et par conséquent moins avantageuse).
- ✦ Les correspondances comptent double dans le décompte final ! Laisser de côté une station lucrative comportant de nombreuses lignes et attendre la carte Correspondance peut valoir le coup.
- ✦ Les lignes vont dans tous les sens. Réfléchis aux lignes que tu vas marquer en premier. Cela vaut parfois le coup d'arrêter de cocher avant, afin de laisser un croisement libre.
- ✦ Il est pratiquement impossible de cocher toutes les stations. Il est donc judicieux de « sacrifier » une ou plusieurs lignes pour inscrire une valeur qui ne te conviens pas et d'espérer que la carte suivante sera meilleure.
- ✦ Le nombre de cartes est visible. Essaie de te rappeler quelles cartes ont déjà été révélées et quelles cartes peuvent encore sortir.

## LES 14 CARTES EN UN COUP D'ŒIL

### 8 CARTES CHIFFRÉES



Ne pas oublier de mélanger les cartes !

### 3 CARTES EXPRESS



Sauter les stations déjà cochées

### 2 CORRESPONDANCES



Inscrire un +, compter les lignes à la station, inscrire le nombre et encadrer.

### 1 TRAJET GRATUIT



Mettre une croix librement

### APERÇU RAPIDE DU DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

1. Le conducteur révèle une carte pour tous.
2. Chaque joueur inscrit la valeur (ou un +) dans une fenêtre de rame vide.
3. Chaque joueur inscrit ensuite autant de croix (ou un nombre) sur la ligne correspondante.
4. Vérifier si des lignes sont complétées.



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | 617-924-6006 gamewright.com  
©2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.

Sous réserve de modifications

L'éditeur remercie tous les testeurs et relecteurs.

Auteur : Hisashi Hayashi  
Design : Olga Cress  
Rédaction : Anatol Dündar  
Réalisation : Jasmin Weigand

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtspieleFR  
www.twitter.com/SchmidtspieleFR  
www.instagram.com/schmidtspielefrance

