

🕒 Saashi 🕒 Monsieur Z

GET ON BOARD

METRO

RÈGLES DU JEU

Alors que la nuit tombe sur la ville et que les lampadaires s'allument, les voyageurs rêvent à la soirée qui s'annonce... Bye bye boulot, tous dans l'méto !

Sous terre, les wagons s'ébrouent et les stations défilent. La nuit nous appartient : direction la salle de concert ou le restau ? Les esprits vagabondent, et l'humeur est joyeuse, teintée de romances qui s'écrivent au rythme des correspondances. Qui sait jusqu'où ce trajet les mènera ?

Ce livret décrit les règles pour des parties de 2 à 5 joueurs. Un feuillet à part explique les modifications à y apporter pour jouer en solo !



MATÉRIEL

- 1** plateau recto verso
1 face Paris
1 face Rome
- 50** feuilles de note
recto verso
- 160** bâtonnets Trajet
- 5** pions Départ
- 5** crayons
- 12** cartes Ticket de métro
- 6** cartes Objectif
commun
- 10** cartes Objectif
personnel
5 cartes Paris
5 cartes Rome
- 1** pion Contrôleur
- 1** feuillet Variante solo
- 2** cartes Affluence
(pour la variante solo)

APERÇU ET BUT DU JEU

Vous disposez de **12 tours** pour réaliser la meilleure ligne de métro de la ville. À chaque tour, une nouvelle carte est révélée, indiquant à chaque joueur la section de tracé à réaliser. Menez les voyageurs où ils le souhaitent, créez le trajet le plus fluide possible, et marquez un maximum de points de victoire !

ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE










- 1** Choisissez tous une couleur, prenez les pions correspondants et placez-les devant vous : **32 bâtonnets Trajet** et **1 pion Départ**.

Les bâtonnets Trajet se placent sur le plan pour tracer votre ligne de métro.

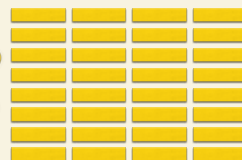
- 2** Prenez tous **1 feuille de note** et **1 crayon**. Assurez-vous que la partie supérieure des feuilles de note (les petits traits sous les cartes numérotées) est différente pour chaque joueur. Tout le reste est identique.

Cette feuille de note vous permet d'indiquer quels Personnages empruntent votre métro au fur et à mesure de votre tracé et quels Lieux vous desservez, afin de compter vos points de victoire.

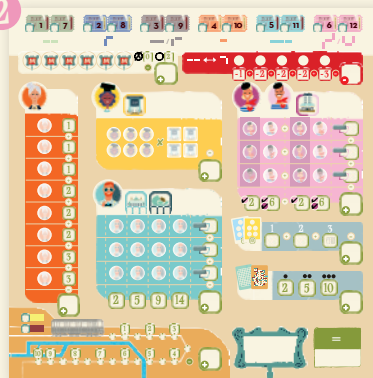
- 3** Placez le plateau au centre de la table. Pour une partie à **2 ou 3 joueurs**, utilisez le plan de **Rome**. Pour une partie à **4 ou 5 joueurs**, utilisez le plan de **Paris**.

Le plateau présente le plan de la ville, constitué de sections de routes. À chaque carrefour se trouve soit un des Personnages ( ,  ,  , ), soit un des Lieux ( ,  ,  , ), soit une  . En haut du plateau, 2 emplacements numérotés réservés aux cartes Objectif commun sont visibles (sur la face Rome, le 3^e sert uniquement pour la variante solo). Il y a aussi 2 emplacements pour la pioche et la défausse des cartes Ticket de métro. Le plan de Rome comporte des sections de routes faciles à emprunter, en bordeaux ou en jaune.

1



2



3



- 4 Mélangez les **6 cartes Objectif commun**, puis placez-en 1 face jaune visible, au hasard, sur chacun des **2 emplacements de gauche**. Laissez les cartes non utilisées dans la boîte.

Les cartes Objectif commun indiquent à tous les joueurs le nombre et le type de Personnages auxquels ils doivent faire emprunter leur métro, ou le nombre et le type de Lieux qu'ils doivent desservir pour gagner des points de victoire.

- 5 Mélangez les **5 cartes Objectif personnel** correspondant à la ville du plateau, puis distribuez-en **1 face visible à chaque joueur**. Laissez les cartes restantes dans la boîte.

Les cartes Objectif personnel vous demandent de relier 3 carrefours précis à l'aide de votre ligne de métro afin de gagner des points de victoire. Ces carrefours sont indiqués par les cercles noirs. Les cercles rouges servent uniquement de repères.

- 6 Mélangez les **12 cartes Ticket de métro** si vous jouez avec la face Paris (ou seulement les cartes 1 à 6 si vous jouez avec la face Rome). **Distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur**. Chaque joueur regarde les 2 cartes reçues, puis en replace 1 face cachée devant lui. Lorsque vous avez tous une carte devant vous, révélez-les. **Placez alors chacun votre pion Départ sur le carrefour** dont le numéro est inscrit sur le Ticket de métro choisi.

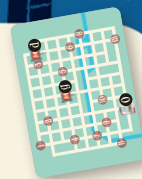
Ce pion constitue le point de départ de votre ligne.

- 7 Récupérez l'ensemble des **12 cartes Ticket de métro**, **mélangez-les** et formez une pioche que vous posez face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet, en haut à gauche du plateau.

Dans l'édition Londres & NY, on a « Les cartes Ticket de métro portent » [plus fluide], un chiffre et une couleur. Le chiffre est utilisé lors de la mise en place, ainsi qu'en cours de partie. La couleur du cadre est aussi utile pour les parties à Rome.

- 8 Le joueur le plus âgé devient le Contrôleur. Il prend donc le **pion Contrôleur** devant lui.

Le pion Contrôleur sert à indiquer l'ordre du tour. Le Contrôleur joue toujours en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Au début de chaque tour, ce pion passe au joueur situé à gauche du Contrôleur alors en poste.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Get on Board – Paris & Roma* se déroule en **12 tours**. Chaque tour est composé de **4 phases** :

- 1 NOUVEAU TICKET DE MÉTRO
- 2 TRACÉ DE LIGNE
- 3 VÉRIFICATION DES OBJECTIFS COMMUNS
- 4 CHANGEMENT DE CONTRÔLEUR

1 NOUVEAU TICKET DE METRO

Le **Contrôleur** révèle la **1^{re} carte** de la pioche **Ticket de métro** et la place face visible sur l'emplacement de la défausse, juste à côté.

Chaque joueur coche alors la case correspondante en haut de sa feuille de note.

Cette case est associée à une couleur et à un type de tracé, à effectuer lors de **2 TRACÉ DE LIGNE**. Cela permet de voir quels tracés doivent encore être réalisés lors des tours suivants.

Pour les parties à **2 ou 3 joueurs**, lors du premier tour **uniquement**, chaque joueur coche aussi la case correspondant à la couleur du cadre de ce **1^{er} Ticket** (bordeaux ou jaune). Cette couleur indique, pour le reste de la partie, les zones du plateau où il sera possible de créer des **Correspondances** plus facilement (voir **CORRESPONDANCES** p. 6).

Passez ensuite à **2 TRACÉ DE LIGNE**.



EXEMPLE : Le **1^{er} Ticket** révélé, le **5**, comporte un cadre bordeaux. Vous cochez donc la case du **Ticket 5** et celle de la ligne bordeaux, indiquant ainsi que les **Correspondances** seront facilitées sur les sections de cette couleur.



2 TRACÉ DE LIGNE

En commençant par le **Contrôleur**, puis **chacun votre tour dans le sens horaire**, effectuez ces **2 étapes** :

- a PLACEMENT DES BÂTONNETS
- b EMBARQUEMENT

a PLACEMENT DES BÂTONNETS

Réalisez, sur le plateau, le **tracé de ligne demandé pour ce tour** par le **Ticket de métro** révélé (voir **LES DIFFÉRENTS TYPES DE TRACÉS** page suivante).

Pour réaliser le tracé de ligne, respectez les conditions suivantes :

- Il ne peut y avoir qu'un bâtonnet de chaque couleur par section de route.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE TRACÉS

LIGNE DROITE

Vous devez placer exactement 1, 2 ou 3 bâtonnets, comme demandé par la feuille de note. Si vous devez en placer 2 ou 3, ceux-ci doivent être placés en ligne droite.

1 VIRAGE

Vous devez placer exactement 2 bâtonnets formant un virage à 90°.

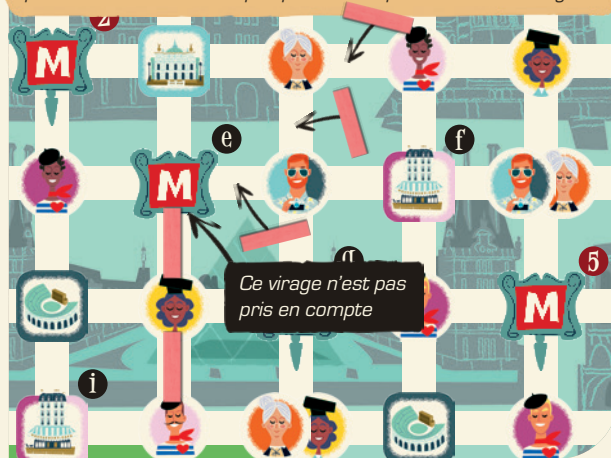
2 VIRAGES

Vous devez placer exactement 3 bâtonnets formant 2 virages successifs à 90°. Ces virages peuvent aller dans la même direction (en U), comme dans les deux directions opposées (en S).

Si votre feuille de note propose deux tracés séparés par une barre oblique, choisissez-en un seul à tracer pour ce tour.

- Le tracé d'un tour doit **débuter là où s'est terminé celui de votre tour précédent**.
Le tracé du premier tour doit **partir de votre pion Départ**.
- Vous devez placer **autant de bâtonnets que demandé** par votre feuille de note.
- Les bâtonnets placés pendant ce tour doivent former **autant de virages que demandé** par votre feuille de note. Seul le nombre de virages est important, pas leurs directions. **Vous êtes libre de choisir la direction que prend chaque virage (à droite ou à gauche)**.
Le début d'un tracé peut former ou non un virage avec la fin du tracé précédent. Dans tous les cas, **ce virage ne compte pas dans les virages demandés pour le tour en cours**.
- Il n'est jamais autorisé de faire un aller-retour sur la même section de route.

EXEMPLE : Vous devez placer 3 bâtonnets formant 2 virages pour ce tour. Vous décidez de procéder comme indiqué ci-dessous. Le virage formé par le dernier bâtonnet du tour précédent et le premier de ce tour n'est pas pris en compte dans ces 2 virages.



CORRESPONDANCES

FLUIDIFIEZ AU MAXIMUM LES TRAJETS

Chaque fois que votre tracé passe par une section de route accueillant déjà un ou plusieurs autres bâtonnets, cochez autant de cercles dans la zone de Correspondances (en bas à gauche de votre feuille de note) que de bâtonnets déjà présents. Cochez-les en suivant la ligne, en commençant par le cercle le plus à gauche sur la ligne supérieure.

Cela représente le nombre de rames sur votre trajet et aura une influence sur vos points de victoire finaux.

ROME

CERTAINES SECTIONS SONT TOUJOURS FLUIDES



Chaque fois que votre tracé passe par une section de route fluide, c'est-à-dire une section de route bordeaux ou jaune, cochez 1 cercle supplémentaire dans la zone de Correspondances de votre feuille de note.


EXEMPLE : Vous placez un bâtonnet sur une section de route fluide qui accueille déjà les bâtonnets de 2 adversaires. Vous cochez donc 3 cercles sur votre feuille de note (1 pour la zone fluide, et 2 pour la présence des adversaires).






BOUCHE DE MÉTRO

ACCÉLÉREZ VOTRE TRAJET GRÂCE AUX BOUCHE DE MÉTRO !




Lorsque votre tracé atteint une , entourez-en 1 dans la partie dédiée, en haut à gauche de votre feuille de note.

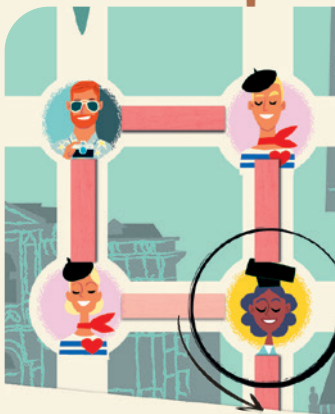
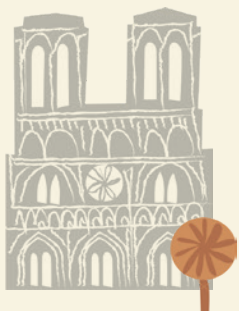
À la fin de n'importe quel tour, vous pouvez en barrer 1 (et une seule) parmi celles entourées. Si vous le faites, placez 1 nouveau bâtonnet dans la direction de votre choix pour prolonger votre trajet.

Il est possible de barrer une  dès la fin du tour où vous l'avez entourée. Considérez les  recouvertes par les pions Départ de vos adversaires comme des  normales.

IMPORTANT : Chaque  entourée mais non barrée rapporte 2 points en fin de partie.

EXEMPLE : Vous finissez votre tour à ce carrefour, mais souhaitez atteindre le prochain carrefour avant que le joueur suivant ne commence son tour. Vous décidez alors de barrer une  préalablement entourée sur votre feuille, et ajoutez alors 1 nouveau bâtonnet à votre trajet.





EXEMPLE : Votre tracé vous oblige à atteindre un carrefour par lequel vous êtes déjà passé. Vous décidez d'ajouter un virage à votre tracé en cochant 1 case de la zone de Virages sur votre feuille de note. Vous évitez ainsi ce carrefour, et donc l'élimination.

BOUCLES INTERDITES

UNE LIGNE DE MÉTRO QUI REVIENT SUR SES PAS N'EST PAS EFFICACE !

Si votre tracé atteint pour la seconde fois un même carrefour, arrêtez immédiatement votre tour : vous êtes éliminé et ne comptabiliserez pas vos points de victoire en fin de partie. Laissez vos bâtonnets sur le plateau.

LIGNES DROITES ET VIRAGES

Si le tracé qui vous est imposé pour ce tour ne vous permet pas de placer les bâtonnets demandés ou ne vous semble pas optimal pour votre stratégie, vous pouvez **augmenter** ou **réduire le nombre de virages demandé**.

Pour cela, cochez simplement la case encore non cochée la plus à gauche dans la **zone de Virages** (sur fond rouge, en haut à droite de votre feuille). Pour chaque case que vous cochez, **vous pouvez transformer un virage en ligne droite, ou une ligne droite en virage**. Cela ne change en rien le nombre de bâtonnets à placer, qui, lui, ne peut pas être modifié.

Vous ne pouvez cocher que 5 cases maximum dans cette zone. **Si vous avez coché toutes les cases et que le tracé demandé est impossible à réaliser** parce que votre ligne sortirait du plan (mais pas parce que vous passeriez par le même carrefour pour la seconde fois), considérez alors que le tracé demandé est une ligne droite d'un seul bâtonnet.

EXEMPLE : Votre tracé vous oblige à atteindre un carrefour par lequel vous êtes déjà passé. Vous êtes éliminé.



Après la pose de chaque bâtonnet, appliquez les points correspondants décrits au chapitre **b** **EMBARQUEMENT**, à la page suivante.

b EMBARQUEMENT

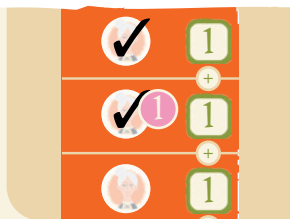
Pour **chaque Personnage ou Lieu** atteint pendant ce tour par un de vos bâtonnets placés lors de la phase précédente, **appliquez les effets correspondants**, décrits dans les pages suivantes.

Certains carrefours présentent 2 Personnages. Si vous atteignez un tel carrefour, **appliquez alors les effets des 2 Personnages**.



MAMES

- 1** Cochez immédiatement la case la plus haute encore non cochée sur votre feuille de note. Si toutes les cases sont déjà cochées, rien ne se passe. À la fin de la partie, additionnez les points indiqués à côté des cases cochées.



ÉTUDIANTES



OU



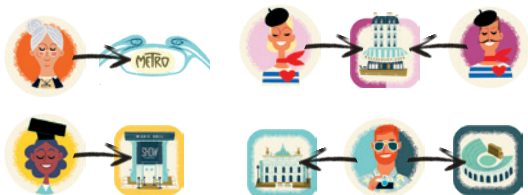
CINÉMAS

- 2** Cochez immédiatement une des cases correspondantes sur votre feuille de note. Si toutes les cases sont déjà cochées, rien ne se passe. À la fin de la partie, multipliez entre eux le nombre de cases cochées de chaque type pour connaître vos points.

Exemple : Vous atteignez un . Vous cochez donc 1 case .



DESTINATIONS DES PERSONNAGES



AMOUREUX





Ce Personnage peut avoir différents visages, mais tous fonctionnent de la même manière. Seule la couleur du fond importe (claire ou foncée).

Chaque ligne est composée de deux couples, eux-mêmes composés d'une personne sur fond clair et d'une personne sur fond foncé.

Cochez immédiatement la case de votre choix avec le fond de la même couleur, dans la ligne non Résolue la plus haute (sans aucun chiffre dans la case de droite). Si les 2 cases de cette couleur de la ligne sont déjà cochées, ou si toutes les lignes sont Résolues, rien ne se passe.

RESTAURANTS




- Si aucune case  n'a été cochée dans votre ligne non Résolue la plus haute, **rien ne se passe**.
- Dans le cas contraire, référez-vous aux gains décrits ci-dessous pour connaître les points correspondant aux  cochés dans cette ligne. **Indiquez la somme de ces points de victoire dans la case à droite** de cette ligne.


Pour chaque couple, voici les points obtenus :

Aucun amoureux coché rapporte **0 point**. Un **amoureux solitaire** coché (qu'importe le fond) rapporte **2 points**. Le **couple complet** coché rapporte **6 points**.


Vous pouvez donc marquer 2, 4, 6, 8 ou 12 points.

- **Barrez ensuite toutes les cases  non cochées de cette ligne** pour indiquer que celle-ci est Résolue. La prochaine fois que vous devrez cocher une de ces cases, cochez-la dans la ligne en dessous.


EXEMPLE :

- 1 Vous atteignez ce carrefour, où se trouve un  sur fond clair. Vous pouvez seulement cocher le Personnage sur fond clair du couple de droite dans la ligne non Résolue la plus haute, car l'autre est déjà coché.



- 2 Plus tard, vous atteignez cet  sur fond foncé. Dans votre ligne non Résolue la plus haute, les 2 cases avec un fond foncé sont déjà cochées. Rien ne se passe.




- 3 Enfin, vous atteignez ce carrefour, où se trouve un . À ce stade, votre ligne non Résolue la plus haute possède 3 coches. Vous marquez donc vos 8 points dans la case de droite, et barrez le 4^e visage.





TOURISTES

Cochez immédiatement la case  la plus à gauche dans la ligne non Résolue la plus haute de votre feuille (sans aucun chiffre dans la case de droite). Si toutes les cases de la ligne sont déjà cochées, ou si toutes les lignes sont Résolues, rien ne se passe.




OPÉRAS






OU






THÉÂTRES

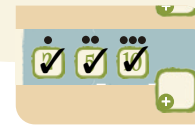
- Si aucune case  n'a été cochée dans votre ligne non Résolue la plus haute, rien ne se passe.
- Dans le cas contraire, prenez votre dernier  coché dans la ligne non Résolue la plus haute et référez-vous aux gains situés en bas de sa colonne. Indiquez ces points de victoire dans la case à droite de cette ligne non Résolue.
- Barrez ensuite toutes les cases  non cochées de cette ligne pour indiquer que celle-ci est Résolue. La prochaine fois que vous devrez cocher une de ces cases, cochez-la dans la ligne en dessous.



2 cartes Objectif commun demandent de desservir 3  ou 3 . Si un de ces Objectifs est en jeu, indiquez votre progression en cochant 1 case chaque fois que vous atteignez le Lieu en question, qu'il y ait ou non des  dans votre métró. **Cette zone sert donc uniquement d'aide-mémoire.**

Vous atteignez un  en ayant 3 cases  cochées dans votre ligne non Résolue la plus haute.

- 1 Vous cochez 1 case dans l'encadré au-dessus correspondant au Lieu.
- 2 Vous notez « 9 » dans la case à droite de cette ligne.
- 3 Vous barrez ensuite le dernier  pour indiquer que cette ligne est Résolue.



Chaque fois que vous atteignez un des carrefours représentés sur votre carte Objectif personnel, c'est-à-dire un carrefour indiqué par un cercle noir, cochez 1 case de la zone d'Objectifs personnels (en commençant par la valeur de points de victoire la plus faible, puis de manière croissante).

Une fois que chaque joueur a fini son tracé pour ce tour et a coché les éléments correspondants sur sa feuille, passez à **3 Vérification des Objectifs communs.**

3 VÉRIFICATION DES OBJECTIFS COMMUNS

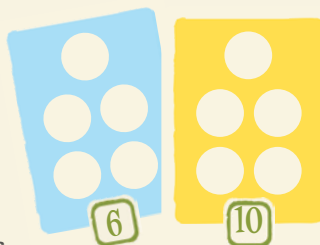
Vérifiez tous si vous avez atteint un Objectif commun pendant ce tour, selon les conditions ci-dessous :

Chaque Objectif peut être atteint par tous les joueurs, mais une seule fois par joueur.

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint pendant ce tour un Objectif face jaune visible, **tous ces joueurs notent « 10 »** dans la zone d'Objectifs communs, le premier encadré gris à droite, de leur feuille de note. **Retournez ensuite la carte Objectif face bleu visible.**

Si un ou plusieurs joueurs ont atteint un Objectif face bleue visible, **tous ces joueurs notent « 6 »** dans la zone d'Objectifs communs de leur feuille de note. La carte Objectif reste face bleue visible.

Passez ensuite à **4 Changement de Contrôleur.**



4 CHANGEMENT DE CONTRÔLEUR



Si vous venez de jouer le 12^e tour (la pioche Ticket de métro est vide), passez à **Fin de la partie.**

Sinon, **passer le pion Contrôleur au joueur suivant** dans le sens horaire. Jouez un nouveau tour.

EXEMPLE : Vous avez fait embarquer votre 5^e lors de ce tour. Cet Objectif a déjà été atteint par un autre joueur lors d'un tour précédent (la carte est déjà sur son côté bleu) : il ne rapporte donc que 6 PV, que vous indiquez sur votre feuille de note.



CRÉDITS



Saashi & Saashi

Auteur : Saashi

Illustrateur : Monsieur Z

Chef de projet : Xavier Taverne

Graphiste : Vincent Mougnot

Rédaction : Xavier Taverne

Relecture : Maëva Debieu Rosas



Suivez-nous sur



WWW.IELLO.COM



FIN DE LA PARTIE

Passez au décompte final, selon les étapes suivantes.

- 1 Chaque **M** entourée mais non barrée rapporte 2 points. Faites la somme des points gagnés ainsi.
- 2 Faites la somme des points perdus liés aux cases cochées dans la **zone de Virages**.
- 3 Faites la somme des points gagnés pour chaque case cochée.
- 4 Multipliez les cases cochées par les cases cochées.

Pour les zones et , procédez comme suit :

- 5 Les **lignes Résolues** rapportent les points indiqués en cours de partie.
- 6 Les **lignes non Résolues** (c'est-à-dire sans score dans la case de droite) rapportent la moitié des points (arrondi à l'inférieur) qu'elles rapporteraient normalement si vous aviez atteint les destinations permettant de les résoudre.
- 7 Faites la somme des 3 cases de la colonne de droite.
- 8 Faites la somme des points gagnés grâce aux **Objectifs communs** durant la partie.

- 9 **Vérifiez votre Objectif personnel.** Si vous avez atteint 1, 2 ou 3 des carrefours indiqués par les cercles noirs sur votre carte (qu'importe l'ordre), gagnez respectivement 2, 5 ou 10 points.
- 10 Regardez quel est le dernier cercle rapportant des points que vous avez coché dans la zone de Correspondances. Inscrivez ces points.
- 11 Tout en bas à droite, inscrivez le total des points indiqués dans les 9 cases de sous-total (les cases marquées en bas à gauche d'un **+** ou d'un **-**). Ce sont vos points de victoire !

Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils se partagent la victoire !



Si vous tombez à court de feuilles de note, vous pouvez en imprimer de nouvelles depuis l'adresse suivante : https://iello.fr/download/GOB_Paris-Roma_Score-pad_Light.pdf