



🕒 Saashi 🕒 Monsieur Z

GET ON BOARD

METRO

REGLAMENTO

En la ciudad, a medida que oscurece y las farolas empiezan a brillar, los viajeros fantasean con sus planes para la noche... ¡Adiós al trabajo! ¡A tomar el metro!

Bajo tierra, los vagones de metro traquetean y las estaciones pasan borrosas. Llega la noche: ¿iremos de concierto o a comer algo? Mientras recorren los transbordos, las mentes se dejan llevar por la ensoñación, empapándose del ambiente romántico de las ciudades del amor. Quién sabe dónde nos llevará este trayecto...

Este reglamento contiene las reglas para partidas de 2 a 5 jugadores. En una separata se explica la variante en solitario.



COMPONENTES

- | | |
|--|---|
| 1 tablero de dos caras
1 mapa de París
1 mapa de Roma | 6 cartas de objetivo común
10 cartas de objetivo personal
5 cartas de París
5 cartas de Roma |
| 50 hojas de jugador de dos caras | 1 ficha de revisor |
| 160 piezas de línea de metro | 1 hoja de reglas en solitario |
| 5 fichas de punto de origen | 2 cartas de hora punta (para la variante en solitario) |
| 5 lápices | |
| 12 cartas de billete de metro | |

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO

Dispones de **12 rondas** para construir la mejor línea de metro de la ciudad. Cada ronda, revelas una carta nueva que muestra a todos los jugadores el trazado de línea que deben completar. Lleva a los pasajeros donde desean ir; crea la línea más eficiente, ¡y consigue tantos puntos de victoria como sea posible!

ELEMENTOS DE JUEGO Y PREPARACIÓN

- 1 Elige un color de jugador y coloca todas las piezas correspondientes delante de ti: **32 piezas de línea de metro** y **1 ficha de punto de origen**.

Las piezas se colocan en el mapa para trazar tu línea de metro.

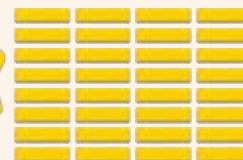
- 2 Toma una **hoja de jugador** y un **lápiz**. Asegúrate de que el lado superior de la hoja de cada uno es diferente (consulta los pequeños diagramas bajo las cartas numeradas). El resto de la hoja es idéntica para todos.

Tu hoja de jugador servirá de registro de los pasajeros que han subido a tu metro y de los lugares donde te has detenido a lo largo de tu línea, todo lo cual te proporcionará puntos de victoria.

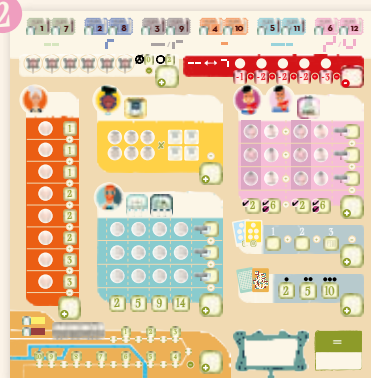
- 3 Coloca el tablero en el centro de la mesa. Para partidas de **2 o 3 jugadores**, usa el mapa de **Roma**. Para partidas de **4 o 5 jugadores**, usa el mapa de **París**.

El tablero muestra un mapa de la ciudad, compuesto de distintos tramos de línea. Cada intersección tiene un pasajero ([img alt="passenger icon"]), o un lugar ([img alt="landmark icon"]), o una [img alt="M icon"] . En el lado superior, hay 2 espacios numerados para colocar cartas de objetivo común boca arriba (el tercer espacio del mapa de Roma solo se usa en la variante en solitario). Hay otros 2 espacios para el mazo de billetes de metro y para el descarte. El mapa de Roma también tiene tramos de línea en amarillo y burdeos que tienen transbordos más sencillos.

1



2



3



- 4 Baraja las **6 cartas de objetivo común** y coloca 1 al azar, mostrando la cara amarilla, en cada uno de los 2 espacios más a la izquierda del tablero. Devuelve las cartas que queden sin usar a la caja.

Las cartas de objetivo común indican a los jugadores el número de pasajeros que deben recoger o el número de lugares donde deben detenerse para ganar puntos de victoria.

- 5 Baraja las **5 cartas de objetivo personal** del mapa que estés jugando; después, reparte **1 carta boca arriba a cada jugador**. Deja las cartas sobrantes en la caja.

Las cartas de objetivo personal te piden que conectes 3 intersecciones específicas con tu línea de metro para ganar puntos de victoria. Dichas intersecciones se indican con círculos negros. Los círculos rojos solo sirven para señalar puntos de referencia en el mapa.

- 6 Baraja las **12 cartas de billete de metro** si estás jugando con el mapa de París (o solo las cartas de 1 a 6 si estás jugando con el mapa de Roma). **Reparte 2 cartas boca abajo a cada jugador**. Mira las 2 cartas que has recibido y coloca 1 boca abajo delante de ti. Cuando todos tienen una carta frente a ellos, estas cartas se revelan. Seguidamente, **coloca tu ficha de punto de origen en la intersección** indicada por el número del billete de metro que hayas elegido.

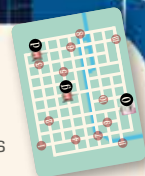
Esta ficha indica el punto de origen de tu línea de metro.

- 7 **Vuelve a reunir las 12 cartas de billete de metro y barájalas** para formar un mazo de cartas boca abajo en el correspondiente espacio del tablero.

Las cartas de billete de metro tienen un número y un color. El número se usa durante la preparación, para indicar el punto de origen, y también durante la partida. El borde de color solo se usa en partidas con el mapa de Roma.

- 8 El jugador de más edad es el primer revisor y coloca la **ficha de revisor** delante de él.

La ficha de revisor indica el orden de turno. El revisor siempre va primero, seguido de los demás jugadores en sentido horario. En cada ronda, esta ficha pasa al siguiente jugador.



CÓMO SE JUEGA

Una partida de *Get On Board - Paris & Roma* consta de **12 rondas**. Cada ronda consta de **4 fases**:

- 1 NUEVO BILLETE DE METRO
- 2 TRAZAR LÍNEA
- 3 COMPROBAR OBJETIVOS COMUNES
- 4 CAMBIAR DE REVISOR

1 NUEVO BILLETE DE METRO

El revisor revela la carta superior del mazo de billetes de metro y la coloca boca arriba en el espacio de descarte.

Cada jugador marca la casilla del valor correspondiente en la zona de billetes (en el lado superior de tu hoja de jugador).

Este color indica la forma que deberá trazar la línea durante la fase 2 **TRAZAR LA LÍNEA**, y la zona de billetes te indica qué billetes pueden aparecer en rondas posteriores.

En partidas de 2 o 3 jugadores, solo durante la primera ronda, cada jugador también marca la casilla que coincide con el color del borde del primer billete revelado (burdeos o amarillo). Este color determina en qué tramos de línea rápida será más fácil hacer transbordos (v. *Transbordos*, en la página 6).

Pasa a la fase 2 **TRAZAR LA LÍNEA**.

EJEMPLO: el primer billete revelado es el 5, que tiene el borde de color burdeos: marcas la casilla del billete 5 y la línea burdeos, lo cual indica que será más sencillo hacer transbordos en tramos de este color.



2 TRAZAR LA LÍNEA

Empezando por el revisor, se juegan turnos en sentido horario, siguiendo estos 2 pasos:

- a COLOCAR PIEZAS
- b SUBIR AL METRO

a COLOCAR PIEZAS

En el tablero, traza la línea según la forma indicada por el billete de metro revelado esta ronda (v. **DIFERENTES FORMAS DE LÍNEA**, en la página siguiente).

Para crear el trazado, debes atender estas restricciones:

- Solo puede haber un máximo de una ficha por color en cada tramo.





1 CURVA



2 CURVAS

- Tu trazado debe **empezar donde terminó tu línea en la ronda anterior**. En la primera ronda, tu trazado parte de tu ficha de origen.
- Debes colocar **tantas piezas como las indicadas** en tu hoja de jugador.
- Las piezas colocadas en esta ronda deben formar **tantas curvas como las indicadas** en tu hoja de jugador. Solo importa la cantidad de curvas, no su dirección. **Siempre puedes elegir** en qué dirección va cada curva (hacia la izquierda o hacia la derecha).

El inicio del actual trazado puede formar una curva al conectarse con el final de tu línea de la ronda anterior. En cualquier caso, **esta curva no cuenta como una de las curvas requeridas para la ronda en curso.**

- Nunca puedes retroceder en el mismo tramo.

EJEMPLO: debes colocar 3 piezas con 2 curvas durante esta ronda. Decides disponerlas como se muestra en la imagen. La curva formada con la pieza final de la ronda anterior y la primera de esta ronda no cuenta para las 2 curvas necesarias.



TRANSBORDOS

TRAYECTOS LO MÁS FLUIDOS POSIBLE

Cada vez que tu trazado atraviesa **un tramo de línea que ya tiene una o más piezas de otros**, marca **tantas casillas** de la zona de transbordos (en el lado inferior izquierdo de tu hoja de jugador) como piezas haya en ese tramo. Márcalas en línea recta, empezando por el círculo superior izquierdo.

Esto representa el número de vagones de metro de tu línea y te proporcionará puntos de victoria al final de la partida.

ROMA

ALGUNOS TRAMOS NUNCA SE LLENAN

Cada vez que tu trazado atraviesa un tramo de línea rápida –es decir, un tramo burdeos o amarillo, como quedó definido durante la primera ronda–, marca **1 círculo adicional** de la zona de transbordos de tu hoja de jugador.



EJEMPLO: colocas 1 pieza en un tramo de línea rápida que ya tiene 2 piezas de tus oponentes. Así pues, marcas 3 círculos de tu hoja de jugador (1 por la línea rápida y 2 por las piezas de tus oponentes).



ENTRADA DE METRO

¡ACELERA TU FRECUENCIA DE PASO CON ENTRADAS DE METRO!

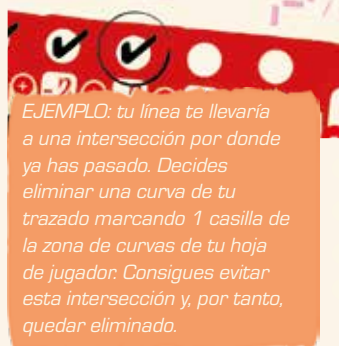
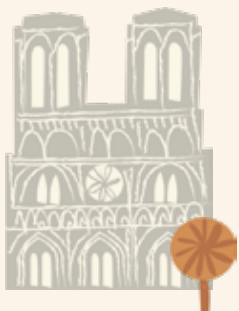


Por cada **M** a la que llegues con tu trazado de esta ronda, rodéalo con un círculo en la zona de metro (lado superior de tu hoja de jugador). Al final de cada ronda, puedes marcar una única **M** en un círculo. Si lo haces, coloca 1 pieza adicional para que tu línea sea más larga (en cualquier dirección). Puedes marcar una **M** al final de la misma ronda en la que has rodeado una con un círculo. Trata las **M** cubiertas por tus oponentes como si fueran **M** normales.

¡IMPORTANTE! Cada **M** en un círculo que tengas sin marcar te proporcionará 2 puntos al final de la partida.

*EJEMPLO: acabas tu turno en esta intersección y quieres llegar a la siguiente antes del final del turno. Decides marcar uno de tus **M** en un círculo. Después, añades 1 pieza más a tu línea.*





NO SE PERMITEN RETRASOS

¡UNA LÍNEA QUE VUELVE SOBRE SUS PASOS NO ES EFICIENTE!

Si tu línea llega a una misma intersección por segunda vez, tu turno finaliza de inmediato. Estás eliminado y no te anotarás puntos al final de la partida. Deja tus piezas en el tablero.

LÍNEAS RECTAS Y CURVAS

Si el actual trazado de la ronda no te permite colocar la cantidad de piezas requeridas o no es óptimo para tu estrategia, puedes incrementar o reducir el **número de curvas requerido**.

Para ello, solo tienes que marcar la casilla más a la izquierda de tu **zona de curvas** (fondo rojo, en el lado superior derecho de tu hoja de jugador). Por cada casilla marcada, **puedes convertir una curva en una línea recta, o una línea recta en una curva**. Esto no modifica la cantidad total de piezas que debes poner; dicha cantidad no se puede modificar.

Puedes marcar un máximo de 5 casillas de esta zona. **Si has marcado todas las casillas y el trazado requerido resulta imposible de completar** porque tu línea se saldría del mapa (pero no porque llegaría a la misma intersección por segunda vez), trata el trazado como si fuera una línea recta de una sola pieza.

EJEMPLO: tu línea llega a una intersección por la que ya has pasado. Estás eliminado.



Después de colocar cada pieza, aplica los efectos correspondientes descritos en el paso **h SUBIR AL METRO**, en las páginas siguientes.

b SUBIR AL METRO

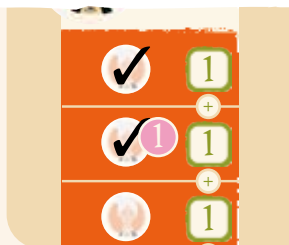
Por **cada pasajero o lugar** al que llegues con tus piezas durante el paso **a COLOCAR PIEZAS** de esta ronda, **aplica los efectos correspondientes** descritos en las páginas siguientes.

Determinadas intersecciones tienen 2 pasajeros. Si llegas a una de estas intersecciones, **aplica los efectos de ambos pasajeros**.

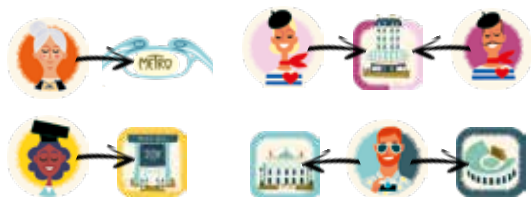


ABUELITAS

- 1 **Marca inmediatamente la casilla disponible más arriba de tu hoja de jugador.** Si todas las casillas ya están marcadas, no sucede nada. Al final de la partida, suma los puntos indicados junto a las casillas marcadas.



DESTINOS DE LOS PASAJEROS



ESTUDIANTES



0



CINES

- 2 **Marca inmediatamente 1 de las casillas correspondientes de tu hoja de jugador.** Si todas las casillas ya están marcadas, no sucede nada. Al final de la partida, multiplica las casillas marcadas de un tipo por las casillas marcadas del otro tipo para determinar tus puntos.

EJEMPLO: Llegas a un  y marcas una casilla de .



LIGONES



Hay varios tipos de rostros para estos pasajeros, pero todos tienen el mismo efecto. Solo importa el color de fondo (claro u oscuro).

Marca inmediatamente cualquier casilla con el fondo correspondiente de la fila más alta aún por resolver (sin número en la casilla de la derecha). Si ambas casillas de este color ya están marcadas, o si cada fila ya está resuelta, no sucede nada.

Cada fila tiene dos parejas que tienen un fondo claro y uno oscuro.

RESTAURANTES



- Si no has marcado ningún  de tu fila más alta sin resolver, **no sucede nada**.
- Examina el  **marcado de la fila más alta sin resolver**. Consulta más abajo los puntos que obtienes. Anota la suma de estos puntos de victoria en la casilla de la derecha de esta fila sin resolver.

Por cada pareja, obtienes estos puntos:

Si **no** hay ligones marcados, **no obtienes puntos**. Un **único** ligón marcado (de cualquier fondo) te proporciona **2 puntos**. Una pareja completa marcada te proporciona **6 puntos**. Así pues, puedes anotar 2, 4, 6, 8 o 12 puntos.

- Después, **tacha cualquier casilla de**  **que no hayas marcado en esta fila** para indicar que está resuelta. La próxima vez que debas marcar una de estas casillas, hazlo en la fila siguiente.

Ejemplo:

- 1 Llegas a esta intersección con un fondo claro. Solo puedes marcar el ligón de la derecha de fondo claro de la fila más alta sin resolver; porque el otro ya está marcado.



- 2 Después, llegas a esta intersección con un fondo oscuro. En tu fila más alta sin resolver; ambas casillas de fondo oscuro ya están marcadas, así que no sucede nada.



- 3 Por último, llegas a esta intersección, con un . En este punto, tu fila más alta sin resolver tiene 3 casillas marcadas. Anotas 8 puntos en la casilla de la derecha y tachas al cuarto ligón.





TURISTAS

Marca inmediatamente la casilla de más a la izquierda de la fila más alta sin resolver (sin número en la casilla de la derecha). Si todas las casillas de esta fila ya están marcadas, o si cada fila está resuelta, no sucede nada.

ÓPERAS



0



TEATROS

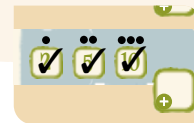
- Si no has marcado ningún de la fila más alta sin resolver, **no sucede nada**.
- Examina el marcado más a la derecha de la fila más alta sin resolver. Consulta en el extremo inferior de esta columna los puntos que obtienes. **Anota estos puntos de victoria en la casilla de la derecha** de esta fila sin resolver.
- Después, tacha cualquier casilla de que no hayas marcado en esta fila para indicar que está **resuelta**. La próxima vez que debas marcar una de estas casillas, hazlo en la fila siguiente.



2 cartas de objetivo común te piden que te detengas en 3 o en 3 . Si uno de estos objetivos está en juego, registra tu progreso marcando 1 casilla cada vez que llegues al lugar correspondiente, al margen de que haya turistas en tu metro. **Esta zona solo sirve como recordatorio.**

Llegas a un con 3 en tu fila más alta sin resolver:

- 1 Marcas una de las 3 casillas bajo el lugar correspondiente.
- 2 Anotas «9» en la casilla de la derecha de esta fila.
- 3 Por último, tachas el último para indicar que esta fila está resuelta.



Cada vez que llegues a una de las 3 intersecciones requeridas por tu carta de objetivo personal –es decir, una intersección con un círculo negro–, marca una casilla de la zona de objetivo personal de tu hoja de jugador (de menor a mayor cantidad de puntos de victoria).

Cuando cada jugador ha terminado su trazado de esta ronda y marcado los elementos correspondientes en su hoja de jugador, pasa al apartado **3 COMPROBAR OBJETIVOS COMUNES**.

3 COMPROBAR OBJETIVOS COMUNES

Comprueba si has completado en esta ronda cualquiera de los objetivos comunes, atendiendo las siguientes condiciones:

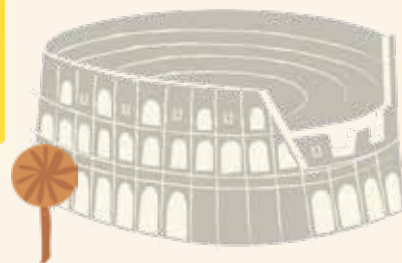
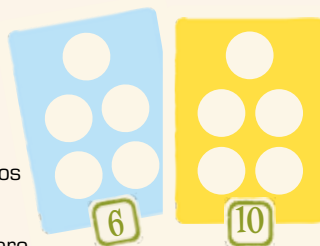
Cada objetivo puede ser completado por varios jugadores, pero solo una vez por jugador.

Si uno o más jugadores completan un objetivo amarillo en la misma ronda, todos los jugadores implicados anotan «10» en la zona de objetivo común (lado inferior derecho de las hojas de jugador). Después, voltea la carta de objetivo para que muestre su cara azul.

Si uno o más jugadores completan un objetivo azul en la misma ronda, todos los jugadores implicados anotan «6» en la zona de objetivo común de sus hojas de jugador. La carta de objetivo permanece mostrando su cara azul.

A continuación, pasa al apartado **4 CAMBIAR DE REVISOR**.

EJEMPLO: tu quinto se ha subido al metro esta ronda. Otro jugador ya ha completado este objetivo en una ronda previa. Solo obtienes 6 PV, y los anotas en la zona de objetivo común de tu hoja de jugador.



4 CAMBIAR DE REVISOR

Si habéis completado la ronda 12 (y el mazo de billetes de metro está vacío), pasa al apartado **FINAL DE LA PARTIDA**.



De no ser así, **pasa la ficha de revisor al siguiente jugador** en sentido horario e inicia una nueva ronda.

CRÉDITOS

Autor: Saashi

Ilustración: Monsieur Z

Gestión de proyecto: Xavier Taverne

Diseño gráfico: Vincent Mougenot

Edición: Xavier Taverne

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: CeciRC

Coordinación editorial: Xavi Garriga



Saashi & Saashi



Síguenos en



WWW.DEVIR.COM



Suma tu puntuación final siguiendo estos pasos:

- 1 Cada **entrada de metro en un círculo que no hayas marcado** te proporciona 2 puntos. Suma todos estos puntos.
- 2 Suma tus puntos negativos por cada casilla marcada de la **zona de curvas**.
- 3 Suma tus puntos por cada casilla de  marcada.
- 4 Multiplica las casillas de  marcadas por las casillas de  marcadas.

En las zonas de y , sigue estos pasos:

- 5 Suma los puntos que has anotado por **filas resueltas** durante la partida.
- 6 Las **filas sin resolver** (sin un número en la casilla de la derecha) te proporcionan la mitad de los puntos (redondeo hacia abajo) que habrías recibido de haber llegado al lugar requerido.
- 7 Suma los puntos anotados en las 3 casillas de la derecha de cada zona.
- 8 Suma los puntos de cualquier **objetivo común** completado durante la partida.
- 9 **Comprueba tu objetivo personal.**
Si has llegado a 1, 2 o 3 de las intersecciones requeridas indicadas por los círculos negros (en cualquier orden), obtienes 2, 5 o 10 puntos respectivamente.



- 10 Mira la última casilla de transbordo marcada que proporciona puntos y anótalos en la casilla de la derecha.
- 11 Suma tus puntos de las 9 casillas de subtotal (casillas con un  o un  en la esquina inferior izquierda). El total es tu puntuación final.

El jugador con la mayor puntuación gana la partida. En caso de empate por el primer puesto, ¡los jugadores implicados comparten la victoria!



Si quieres imprimir
más hojas de juego,
puedes descargarlas
de la web de Devir: