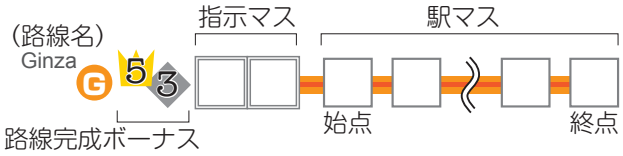
最初にざっくり

メトロックスのあそびかた

①このゲームでは、プレイヤー全員が同じマップを選択し、１枚ずつ手元に持ってスタートします。

②マップには何本もの路線と、書き込めるようになっているマスが書いてあります。それぞれ以下のように呼びます。



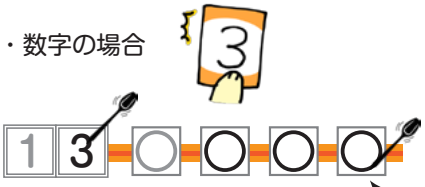
5 最初にその路線を完成したときのボーナス

3 以降その路線を完成したときのボーナス

③プレイヤーの中から１人、カード引き役を決めます。この人が引いた指示カードを全員が見て、自分のシートに書き込んでいきます。

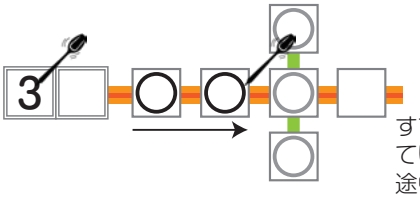
④指示カードには以下の種類があります。

・数字の場合



その数字を書く

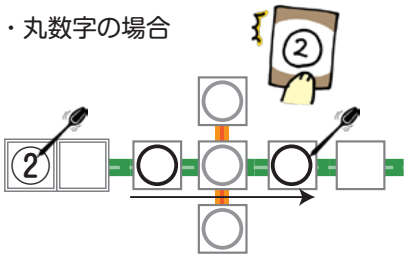
始点からたどって、何もないマスから数字分の○を書く



すでに○や数字で埋まっているマスにぶつかったら途中でも終わり

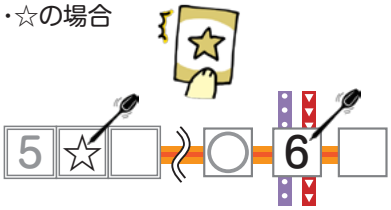
終点にたどり着いても終わり

・丸数字の場合



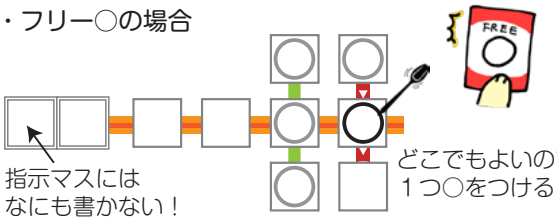
始点からたどって、何もないマスから数字分○をつける。すでに○や数字が書いてあるマスは飛ばせる！

・☆の場合



始点からたどって、最初に何もないマスにその駅マスを通る路線数の２倍の数字を書く。ゲーム終了時にそのまま交差駅ボーナスになる。

・フリー○の場合

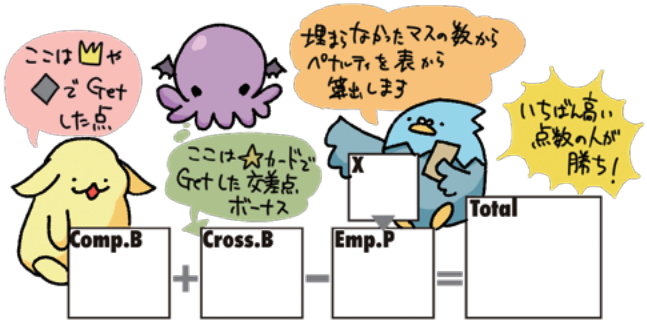


指示マスにはなにも書かない！

どこでもよいので１つ○をつける

⑤カードが引かれ、全員がシートに記入し終わったら毎回、各路線ごとに終点まで全てのマスが埋まったか確認します。最初にその路線を埋めたプレイヤーは王冠、それ以降のプレイヤーは◆マークに書いてある点数を得ます。

⑥全ての指示マスが埋まったらゲーム終了です。路線完成ボーナスと、★カードで得た交差駅ボーナスを足し、空白のマスの数に応じたペナルティをマイナス点として計算し、最終スコアを計算します。



メトロックス
metro-

1～6人（99人）　8歳以上　20分

ゲームの概要

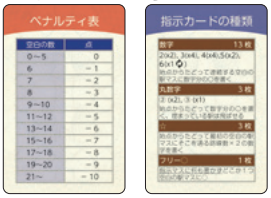
このゲームは地下鉄のネットワークに路線を敷いていくゲームです。
全てのプレイヤーが駅マスの書かれた地下鉄マップを持ち、全員がカードで指示された数の駅マスに○を書いていきます。
しかし、各路線ごとに書く回数は限られます。
たくさんの路線が乗り入れる駅マスはぜひ交差駅ボーナスを適用して高得点ゲットを狙いたいところ。他にも、他のプレイヤーより早く路線の駅マスを全て埋めてボーナスを得たり、空白のマスをうまく取捨選択してマイナス点を最小限にとどめるなどして独自に高得点を狙いましょう！

内容物

おもて　うら

・指示カード 20 枚

おもて　うら



・サマリカード 6 枚

・TOKYO マップシート 100 枚
・OSAKA マップシート 100 枚
・鉛筆 6 本

準備

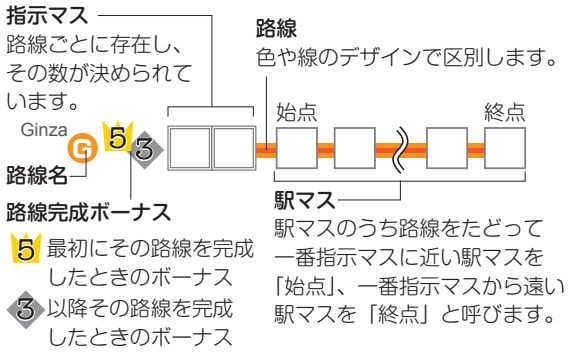
プレイヤー全員で今回 TOKYO マップで行うか OSAKA マップで行うかを決めます。
※初めてこのゲームを行う場合は、特にこだわりがないのであれば TOKYO マップで遊ぶことをお勧めします。
全てのプレイヤーはそれぞれ、以下のものを受け取ります。

・今回決めたマップシート　1 枚
・サマリカード　1 枚
・鉛筆　1 本

プレイヤーの中で 1 人、カード引き役を決めます。
指示カードを全て裏向きにしてよく混ぜ、その後、テーブル中央に山札として置いておきます。山札の横に捨て札置き場を確保します。
以上でゲームの準備は完了です。

マップシートの説明

マップは以下のような路線の組み合わせで構成されています。



マップの右下……スコア欄。ゲーム終了時のスコアを計算します。

ゲームの進行

カード引き役は山札から指示カードを 1 枚引き、捨て札置き場に表にして置きます。
全てのプレイヤーは引かれた指示カードを見て、自分のマップシートのどこかの路線の空いている指示マスへ左詰めで数字やマークを書きます。そしてその路線の駅マスに○（場合によっては数字）を書いていきます。
その後、路線完成ボーナスのチェックを行います。

🔄マークの書かれたカードを引いた場合、路線完成ボーナスのチェックが終わった後、山札と捨て札置き場の指示カードをすべて裏向きにして集めてよく混ぜ、再び山札とします。

これを全ての指示マスが埋まるまで続けます。
※必ず全員が同じタイミングで全ての指示マスが埋まることになります。

全ての指示マスが埋まったら、【終了条件＆スコアリング】へ進みます。

マップシートへの書き方

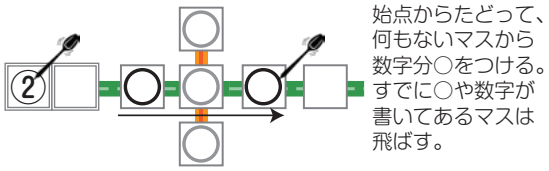
何も書かれていない指示マスを 1 つ選び、そこに指示カードに書かれた数字やマークを書かなければなりません。

まれにですが、ある路線の指示マスが空いているにもかかわらず、その路線の駅マスが全て埋まっている状況の場合、その指示マスに数字や☆を書くことが出来ますが、駅マスには何も書きません。

1）数字の場合
その指示マスのある路線を始点からたどって見ていきます。
何もない駅マスがあった場合、そこから○を書き、そこから連続する駅マスに順番に○を書いていきます。

これを以下の a. ～ c. のいずれかの条件を満たすまで行います。
a. 指示カードの数字と同じ数だけ○を描いた
b. すでに○か数字の書かれている駅マスに到達した
c. 路線の終点に着いた

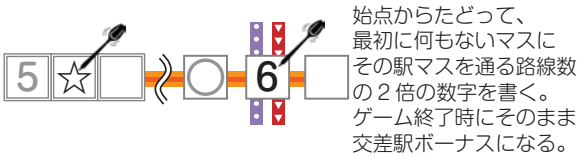
2）丸数字の場合
その指示マスのある路線を始点からたどって見ていきます。
なにもない駅マスがあった場合、そこから○を書きます。そこからその路線の駅マスに順番に○を書いていきます。
○か数字の書かれている駅マスがあった場合、その駅マスを飛ばします。



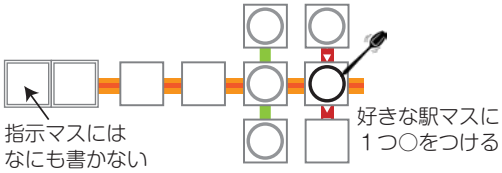
これを以下の a. ～ b. のいずれかの条件を満たすまで、行います。
a. 指示カードの数字と同じ数だけ○を描いた
b. 路線の終点に着いた

3）☆の場合

その指示マスのある路線を始点からたどって見ていきます。
何も書かれていない最初の駅マスがあった場合、、そこに数字を書きます。その時に書く数字はその駅マスを通る路線数（路線の色数）の２倍です。この数字はゲーム終了時にそのまま交差駅ボーナスとして点数となります。



4）フリー○の場合

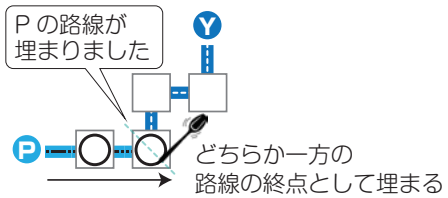


指示マスには何も書きません。好きな駅マス１つに○を書きます。

路線完成ボーナス

全てのプレイヤーが書き終わったら、各プレイヤーは各路線ごとに駅マスが全て埋まったかどうかチェックをします。全ての駅マスが埋まった場合、「F の路線が埋まりました」のように、その路線が埋まったことを宣言してください。
その路線を初めて全て埋めたプレイヤーは👑マークを○で囲みます。他のプレイヤーはその路線の👑マークに×を書いてください。複数のプレイヤーが同じタイミングで路線を初めて全て埋めた場合、それらのプレイヤーは全員👑マークを○で囲みます。それ以降、その路線を埋めたプレイヤーは◆マークを○で囲みます。
丸で囲んだ数字は路線完成ボーナスとしてゲーム終了時に点数となります。
まれにですが、ある路線に対して駅マスに○や数字を書いた結果、別の路線が全て埋まることもあり得ます。その場合も路線完成ボーナスをもらうことが出来ます。同じように処理してください。

※大阪マップの路線 P（ニュートラム）と路線 Y（四つ橋線）の終点は共通の駅のため斜線が書いてあります。この駅はどちらかの路線で終点として埋まった場合、もう一方の路線として見てもその駅は埋まっているものとして考えます。



終了条件＆スコアリング

全ての指示マスが埋まったらゲーム終了です。
以下の**1）路線完成ボーナス**と**2）交差駅ボーナス**を足し、**3）空きマスペナルティ**を引いてスコアを出します。

1）路線完成ボーナス

丸で囲まれた👑マークと◆マークを合計し、Comp.B のマスに書きます。

2）交差駅ボーナス

駅マスに書かれた数字を合計し、Cross.B のマスに書きます。

3）空きマスペナルティ

何も書かれていない駅マスを数えます。その数を X のマスに書きます。X のマスに応じて以下のペナルティを受けます。Emp.P のマスに表から算出したペナルティの数値を書きます。

X	ペナルティ
0 ～ 5	0
6	1
7	2
8	3
9 ～ 10	4
11 ～ 12	5
13 ～ 14	6
15 ～ 16	7
17 ～ 18	8
19 ～ 20	9
21 ～	10

一番点数の多いプレイヤーの勝利です。
同点の場合は空きマスのより少ないプレイヤーの勝利です。
それも同点の場合、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います！

ソロプレイ

ルールにのっとって一人でプレイをします。路線完成ボーナスは必ず王冠の方を○で囲みます。
ゲーム終了時、以下の点数に応じて以下を確認します。

50 ～	天才か、よっぽどの幸運の持ち主です。
40 ～ 49	プロ級の腕前です。
30 ～ 39	上級者です。
20 ～ 29	中級者です。
10 ～ 19	普通の腕前です。
5 ～ 9	もう少しで良くなります。
1 ～ 4	相当頑張りましょう。
0 以下	ひょっとしたらルールが間違っているかもしれません。

ヒント

・全ての駅マスを埋めることはよほどの幸運がない限り不可能です。この路線は完成させる、完成させないといった取捨選択は重要です。
・マップシートを確認して路線数の多い駅マスを確認しましょう。その駅マスでなるべく交差点ボーナスを取れるようにしましょう！
・複数の路線が並行で走っている所をうまく利用しましょう！片方の路線を伸ばすともう一方の路線も伸ばすことができます。

このたびはお買い上げ頂きありがとうございました。ご意見・ご感想は
OKAZU（okazubrand@gmail.com）までお願いいたします。
制作：OKAZU brand
（最新情報はこちらへ　http://okazubrand.seesaa.net/）
ゲームデザイン：Hisashi Hayashi（OKAZU）
グラフィックデザイン：ryo_nyamo　ライティング：HAL99
テストプレイ：いつものメンバー