

Metro X

Diseñado por Hisashi Hayashi
1-6 jugadores / 20 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)



Tú y los otros jugadores son operadores de metro que compiten para que los vagones de tren viajen por la mayor cantidad de estaciones posible utilizando una cantidad finita de movimientos. Quien pueda visitar la mayoría de las paradas al final del juego es el mejor operador de metro.

PREPARACIÓN

- Baraja las 15 cartas de tránsito para formar el mazo.
- **CADA JUGADOR RECIBE:**
 - 1 tablero (todos lo colocan por la misma cara).

RONDA

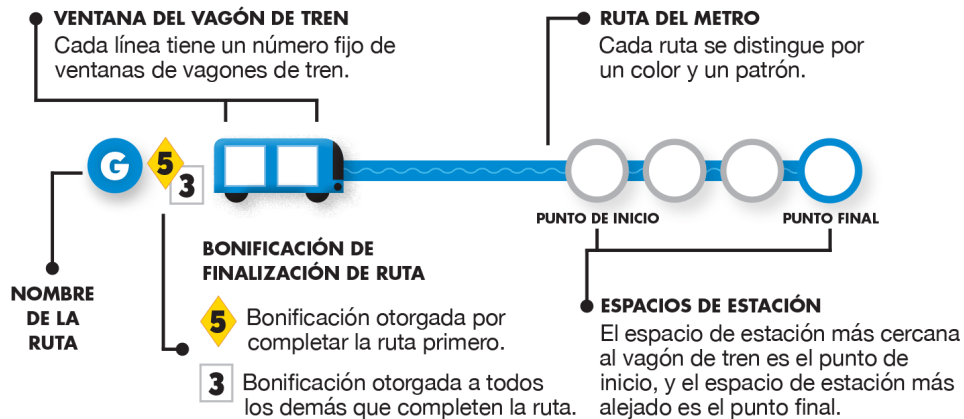
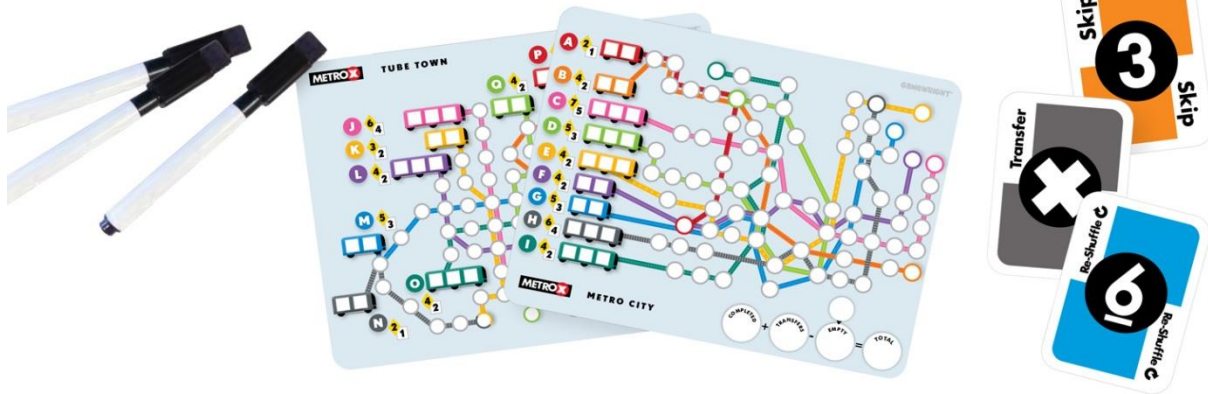
Fase 1: Revelar carta y llenar tablero
Fase 2: Verificar rutas completas

VARIANTE DE JUEGO SOLITARIO

Siempre rodearás el diamante dorado al completar una ruta.

Al final del juego, suma tu puntaje y consulta la siguiente tabla para ver cómo te fue.

Puntaje	Resultado
50+	Eres un genio o tienes una suerte indescritiblemente buena.
40 – 49	Posees habilidad de nivel profesional.
30 – 39	Estás en un nivel avanzado.
20 – 29	Estás en un nivel intermedio.
10 – 19	Tienes habilidad de nivel medio.
5 – 9	Necesitas algo de práctica.
1 – 4	Realmente necesitas algo de práctica.
0 o -	Es posible que haya entendido algunas reglas incorrectas.



¿Te son útiles mis contenidos? Si puedes considera aportar con un donativo al PayPal jugandoconketty@gmail.com

FASE 1: REVELAR CARTA Y LLENAR TABLERO

- Revela la carta superior del mazo,

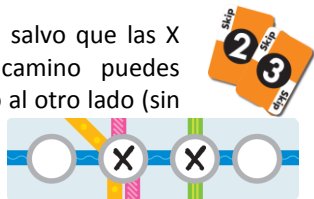
CARTA SOLO NÚMERO (o con barajar)

- Debes anotar ese número en una ventana de vagón vacía.
- Sigue la ruta de ese vagón y tacha el primer espacio vacío que haya en ella.
- Puedes continuar tachando hasta que ocurra una de estas cosas:
 - Has tachado tantos espacios como el número de la carta.
 - Llegas a un espacio previamente tachado.
 - Llegas al punto final de la ruta.
- Si quieres puedes tachar menos, incluso ningún espacio (pero siempre debes llenar la ventana con el número que corresponda).



SALTO (x3)

- Sigue las reglas de arriba, salvo que las X que encuentres en el camino puedes saltarlas y seguir tachando al otro lado (sin contar las que saltas).



TRANSFERIR (x2)

- Llena una ventana vacía con una X.
- Encuentra el **primer** espacio vacío de esa línea y llénala con un número igual a 2 veces la cantidad de líneas que pasan por esa estación.



ESPACIO LIBRE (x1)

- **No** llenas una ventana de vagón.
- Tacha cualquier estación vacía de tu tablero (no importa si esta al principio, al final o si no toca otras estaciones tachadas).



Si todas las estaciones de una ruta ya están llenas y aún te quedan ventanas en el vagón correspondiente, aún puedes llenar esa ventana pero no llenas las estaciones que correspondan.

OJO: Al final de la partida todas las ventanas habrán sido llenadas.

FASE 2: VERIFICAR RUTAS COMPLETAS

- Cada jugador verifica si ha completado una o más rutas.
- El o los primeros jugadores en completar una ruta marcan el diamante dorado y los demás jugadores lo tachan.
- Los demás jugadores en completar esa ruta recibirán los PV del cuadrado blanco.
- Si salió la carta de barajar → baraja el descarte.



FINAL DE LA PARTIDA

Termina al final de la ronda en que los tableros tengan todas las ventanas de vagón llenas (ocurrirá al mismo tiempo para todos).

PUNTUACIÓN FINAL

- PV por rutas completas (diamantes y cuadrados blancos).
- PV por transferencias (en estaciones).
- Pierdes PV por cada estación vacía según la tabla:



Estaciones vacías	Penalización
0-4	0
5	-1
6	-2
7	-3
8-9	-4
10-11	-5
12-13	-6
14-15	-7
16-17	-8
18-19	-9
20+	-10

El jugador con más PV será el ganador.
Empate → Menos estaciones vacías.