

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — [escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

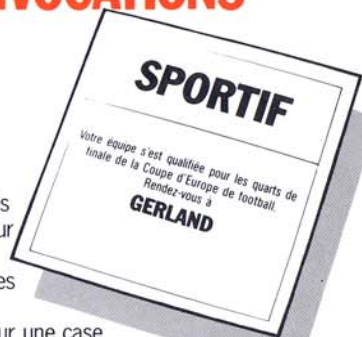




Le Jeu du Métro se joue de 2 à 8 personnes. Chaque joueur doit aller le plus rapidement possible à tous les rendez-vous\* et convocations\*\* que lui imposent ses trois activités :

- une activité professionnelle (il peut être avocat, ouvrier, comptable...)
- une activité sociale (il peut être syndicaliste, député, conseiller municipal...)
- une activité de loisir (il peut être sportif, promeneur, amateur de théâtre...)

## DISTRIBUTION DES CARTES "CONVOICATIONS"



Chaque fois qu'un joueur qui a déjà ses 3 cartes activités, retombe sur une case mauve, bleue, verte, il tire une carte "convocation" orange. Il la garde secrète. Il pourra, quand il retombera sur une case de couleur (mauve, bleue ou verte) et au moment qui lui semblera opportun, envoyer l'adversaire indiqué sur la carte à une convocation impérative. Cet adversaire devra alors cesser toute activité pour se rendre en priorité à la convocation. Chaque carte "convocation" ne sert qu'une fois. Lorsque le nombre des joueurs est inférieur à 8, on élimine au hasard avant le début du jeu les cartes activités qui resteraient vacantes ainsi que les cartes convocations correspondant à ces activités.

## DISTRIBUTION DES CARTES "ACTIVITES"



Quand un joueur tombe sur une case bleue, il tire une carte bleue "activité professionnelle". Quand il tombe sur une case mauve, il tire une carte mauve "activité sociale", et quand il tombe sur une case verte, il tire une carte verte "activité loisir".

Pendant la partie, chaque joueur doit tirer 3 cartes de couleurs différentes et accomplir trois activités.



## PARCOURS

La case départ est la station Bonnevey. Le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points en jetant ses deux dés commence et les autres joueurs enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur avance du nombre de cases correspondant à la somme des deux dés. Les lieux de rendez-vous et les stations de métro comptent pour une case. Tant qu'un joueur n'est pas tombé sur une case mauve, bleue ou verte, il n'a pas d'activité et est obligé de suivre le parcours du trolley dans le sens des flèches (Bonnevey — Croix-Rousse — Perrache — Part-Dieu — Bonnevey.)

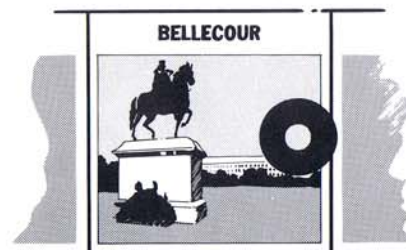
Dès qu'il possède une activité, il peut modifier son parcours pour aller à ses rendez-vous ou essayer de tirer d'autres cartes. Il doit simplement respecter ces 5 règles :

- 1) on ne peut changer de sens sur le trajet du métro qu'en passant par une station.
- 2) on peut changer de sens sur le parcours situé en dehors du métro.
- 3) quand on tombe sur une case "feu rouge" matérialisée par un rond noir ou "restaurant" (losange noir), on passe un tour.
- 4) on rejoue quand on a fait un double.
- 5) quand on arrive sur un lieu de rendez-vous (Grange-Blanche, Préfecture...), on s'y arrête jusqu'au tour suivant même si la somme des dés permettrait de poursuivre le trajet, sauf si on a fait un double.

## LIEUX DE RENDEZ-VOUS



Chaque joueur reçoit en début de partie un pion et un plot comprenant 11 jetons. Dès qu'il connaît ses activités, il dispose ses jetons sur les lieux de rendez-vous. A chaque rendez-vous atteint, il récupère le ou les jetons correspondants et les replace sur son plot. Quand un joueur est sur un lieu de rendez-vous, il ne peut être convoqué.



## CARTE "CHANCE"

Il existe parmi les 25 cartes oranges une carte "Chance". Elle permet au joueur qui l'a tirée d'annuler une des convocations qu'on lui fixe et d'obliger son adversaire à s'y rendre à sa place. Cette carte ne sert qu'une fois.



## GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, ayant accompli tous ses rendez-vous, rejoint le premier la case départ. Les convocations qui ne lui ont pas été distribuées sont de ce fait annulées.

## Chaque jeu se compose de :

- 8 cartes bleues "activité professionnelle"
- 8 cartes mauves "activité sociale"
- 8 cartes vertes "activité loisir"
- 24 cartes oranges "Convocation"
- 1 carte orange "Chance"

\* (cartes bleues, mauves ou vertes)  
\*\* (cartes oranges)