

### ESPACES PARTAGÉS (stations de liaison) : 1

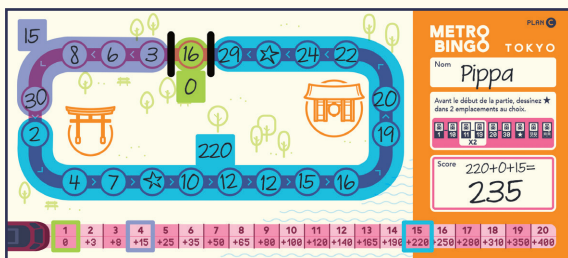
Les espaces partagés comptent dans le score à la fois pour la première et la seconde manche. Choisissez donc avec soin les nombres à inscrire dans ces espaces lors de la première manche : ils influenceront vos deux scores. La partie est remportée par la personne dont le score total des deux manches est le plus élevé.

### PLAN C TOKYO

Avant de commencer à jouer, placez une ★ dans deux emplacements au choix.

Lors du calcul des scores, ces emplacements sont traités comme ceux marqués d'une ★ grâce à une tuile spéciale, c'est-à-dire comme des jokers. Il n'y a pas d'emplacement de départ imposé sur le plan C. En fin de partie, choisissez n'importe quel emplacement comme point de départ et déterminez vos tronçons à partir de là. Veillez à respecter le sens des flèches présentes sur la ligne.

Toutes les autres règles sont celles de base.

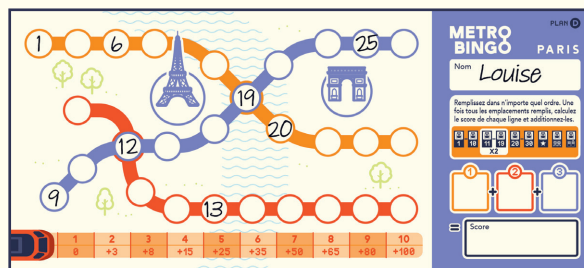


### PLAN D PARIS

Le plan D représente 3 lignes distinctes.

Quand vous piochez une tuile, écrivez la valeur où vous voulez, dans la ligne de votre choix. Vous pouvez passer d'une ligne à l'autre sans attendre de l'avoir complétée.

Lorsque vous avez rempli tous les emplacements du plan, la partie est terminée. Calculez le score de chaque ligne : la personne avec le plus haut score cumulé l'emporte.



**Auteurs :** Yoshihisa Itsubaki

**Illustrations :** Cédric Michiels

**Graphismes :** Cédric Michiels - Emilie Bertolin - Ian Parovel

**Adaptation France :** Matthieu Clamot - Anouk Girard-Dagnas - Elena Giudici - Hervé Plas



© 2025 **Happy Baobab Co., Ltd.** Tous droits réservés - Owl House 3F, 57 Imjeong-ro, Mapo-gu, 04190 Séoul, Corée du Sud [www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)



Distribué par **Blackrock Games**  
ZA du Pra de Serre - 63960 Veyre-Monton - France  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)



YOSHIHISA ITSUBAKI

CÉDRIC MICHIELS  
EMILIE BERTOLIN  
IAN PAROVEL

# METRO BINGO

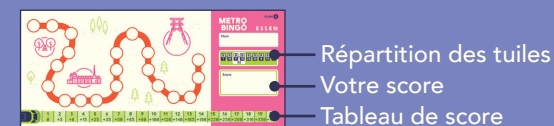
## RÈGLES DU JEU



Metro Bingo est un jeu de bingo simultané. Piochez une à une des tuiles numérotées depuis le sac, puis inscrivez le nombre tiré sur votre plan de métro. Les nombres qui se suivent dans l'ordre croissant forment un tronçon : plus il est long, plus il rapporte de points. Organisez donc vos valeurs au mieux pour éviter les blocages sur la ligne !

## MATÉRIEL

2 blocs de feuillets Plan de métro (recto verso)



42 tuiles  
1x 1 10 11 19 20 30 ★ 2x 3x 1x 3 tuiles spéciales



## MISE EN PLACE

- 1 Tout le monde se munit d'un crayon ou d'un stylo.
  - 2 Décidez avec quelle ville vous allez jouer et distribuez à tout le monde un feuillet du plan de métro de cette ville. Tout le monde doit jouer avec le même côté.
- Pour une première partie, nous vous conseillons le plan A (ESSEN). Les règles spéciales des autres plans sont détaillées à la fin de ce livret.
- 3 Tout le monde écrit son nom sur son feuillet.
  - 4 Les 42 tuiles sont toutes placées dans le sac.
  - 5 Décidez de qui piochera les tuiles. Il peut s'agir d'une seule personne, ou de plusieurs personnes alternativement.

## COMMENT JOUER ?

### 1 PIOCHEZ UNE TUILE DU SAC

Prenez une tuile numérotée dans le sac et annoncez à voix haute la valeur qui y est inscrite. Posez ensuite cette tuile sur la table, à la vue de tout le monde.

Qu'il s'agisse d'une tuile numérotée ou d'une tuile spéciale, la tuile piochée ne sera plus utilisée au cours de cette partie. Veillez donc à ne pas la remettre dans le sac !

① Tuiles spéciales (3 au total):



**Tuile Étoile** - C'est un joker. Dessinez une étoile dans n'importe quel emplacement vide de votre ligne. Lors du calcul des scores, cette étoile remplace n'importe quelle valeur.



**Retirez 2 tuiles** - Piochez 2 tuiles dans le sac, révéléz-les et retirez-les du jeu. Ces tuiles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.



**Piochez 2 tuiles, gardez-en 1** - Piochez 2 tuiles dans le sac et révéléz-les. Choisissez-en une des deux et notez sa valeur dans un emplacement vide de votre ligne. (Tout le monde peut choisir indépendamment du choix des autres.)

### 2 ÉCRIVEZ LE CHIFFRE SUR LE FEUILLET

Inscrivez la valeur figurant sur la tuile piochée dans n'importe quel emplacement vide de votre ligne de métro. Une fois que tout le monde a terminé cette étape, reprenez à « 1 - Piochez une tuile du sac ». Continuez à alterner ces étapes jusqu'à ce que tous les emplacements de la ligne de métro soient remplis.

- ① Vous devez écrire la valeur tirée (ou une étoile, si tuile Étoile).
  - ① Un chiffre écrit ne peut plus être ni effacé, ni déplacé.
  - ① Vous devez finir d'écrire avant que la tuile suivante ne soit tirée du sac.

## FIN DE PARTIE ET CALCUL DES SCORES

La partie se termine lorsque tout le monde a rempli tous les emplacements de son plan. Divisez alors votre ligne en sections constituées de valeurs croissantes (que nous appellerons tronçons), en commençant par le premier emplacement de la ligne. Comptez alors le nombre d'emplacements de chaque tronçon et calculez votre score.

- ① En commençant par le premier emplacement de la ligne, tracez un trait lorsque l'ordre croissant est rompu. Reprenez une nouvelle série à partir du trait que vous avez tracé et recommencez de la même manière. Chaque section de valeurs croissantes séparée par un trait est un tronçon.
  - ① Deux valeurs identiques côte à côte sont considérées comme respectant l'ordre croissant.
  - ① Après avoir compté le nombre d'emplacements constituant chaque tronçon, utilisez le tableau de score pour déterminer vos points.
  - ① La somme des scores de chaque tronçon est votre score final.



La personne avec le plus haut score final gagne la partie. En cas d'égalité, savourez le bonheur d'une victoire partagée !

## RÈGLES DES DIFFÉRENTS PLANS

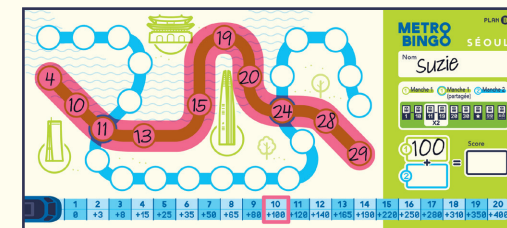
Metro Bingo vous propose de jouer avec 4 plans différents. Le plan A propose l'expérience Metro Bingo de base. Les plans B C D vous proposent en revanche de varier les plaisirs grâce à des configurations uniques. Le principe de base reste identique, mais les plans B C D ajoutent les règles spécifiques suivantes :

### PLAN B SÉOUL

La partie se compose de 2 manches.

#### 1 PREMIÈRE MANCHE : ① — ①

- Vous n'écrivez les valeurs que dans les emplacements de la ligne correspondant à la « Manche 1 ».
- Une fois tous les emplacements de la « Manche 1 » remplis (y compris les espaces partagés), la première manche se termine. Effectuez le calcul des scores de mi-partie.
- Calculez les points de la ligne de la manche 1 (espaces partagés compris) et notez-les dans la case prévue.
- Les tuiles utilisées en manche 1 ne seront plus utilisées en manche 2. Veillez à ne pas les remettre dans le sac !



#### 2 MANCHE 2 : ② — ②

- Vous n'écrivez les valeurs que dans les emplacements de la ligne correspondant à la « Manche 2 ».
- Une fois tous les emplacements de la « Manche 2 » remplis (espaces partagés compris), la seconde manche se termine. Effectuez le calcul des scores.