

Traduit par Brice



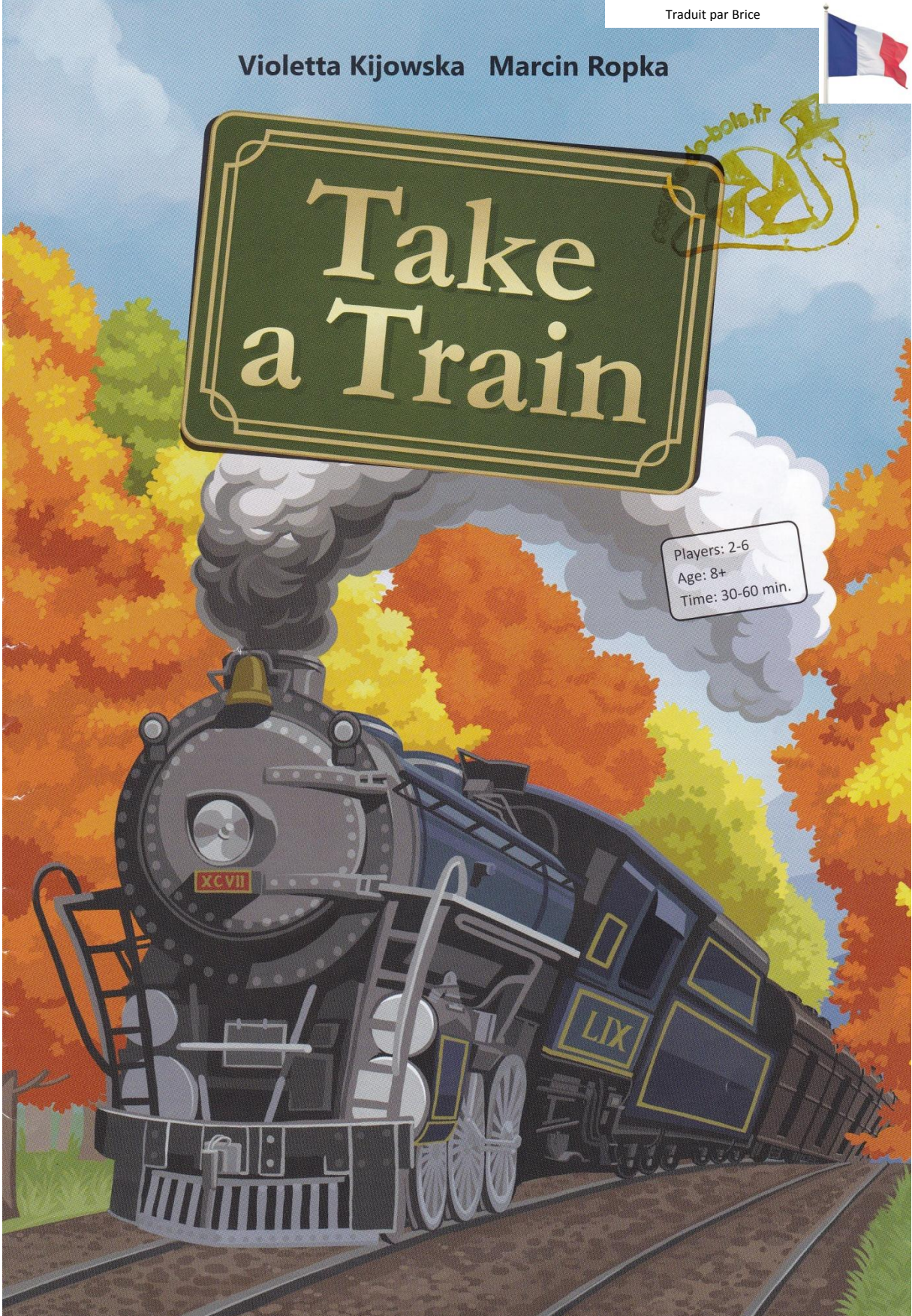
Violetta Kijowska Marcin Ropka

le-bols.fr



# Take a Train

Players: 2-6  
Age: 8+  
Time: 30-60 min.





Contenu du jeu

105 cards:

18 locomotive cards



7 locomotives à vapeur



6 locomotives diésel



5 locomotives électriques



Dos de carte

87 wagon cards



25 wagons de nourriture



19 wagons à bestiaux



15 wagons de charbon



Dos de carte



11 wagons de fioul



7 wagons de produits de luxe



5 wagons de passagers



5 cartes spéciales

155 tokens:



6 jetons Enchère



6 jetons Ordre de tour



18 jetons objectif

125 Jetons monnaie



20 valant 50 \$



25 valant 100 \$



35 valant 500 \$



35 valant 1000 \$

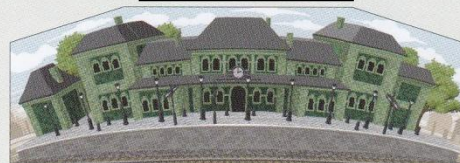


10 valant 5000 \$

6 player's screens



Intérieur d'écran



Dos d'écran

Règles du Jeu



### But du Jeu

Dans le jeu *Take a Train*, les joueurs ont le rôle d'investisseurs qui tentent de s'enrichir dans le matériel roulant. A la première étape, ils misent pour remporter des locomotives leur offrant les plus larges profits. Quand un joueur accroche le 5<sup>ème</sup> wagon à une de ses locos, le tour est achevé et chacun compte ses gains. Le joueur qui réussit à collecter le plus de fonds à la fin des 3 tours est le gagnant.

### Mise en place

1. Les cartes sont divisées en deux tas : cartes **Wagon** et cartes **Locomotive**. Chaque tas est mélangé et placé face cachée sur la table. Le nombre de cartes **Locomotive** dépend du nombre de joueurs : 3 cartes **Locomotive** (aléatoires) par joueur. Les cartes inutilisées ne seront pas nécessaires avant le tour suivant, elles peuvent être remises dans la boîte.
2. Les jetons **Objectif** et **Enchère** sont placés séparément face cachée ; les jetons **Ordre de tour** face visible. Les jetons **Monnaie** servent à créer la banque.
3. Chaque joueur reçoit un écran et 5000 \$ de la banque. L'argent est placé derrière l'écran et reste caché aux autres joueurs durant toute la partie ; il n'est jamais rendu public.
4. Chaque joueur reçoit 3 jetons **Objectif**. Il peut les utiliser à tout moment dans le jeu. Quand un joueur atteint les conditions de son jeton, il en touche les dividendes mais ne reçoit pas de nouveau jeton. Ces jetons **Objectif** sont aussi cachés au reste des autres joueurs.
5. Le joueur ayant pris le train le plus récemment commence. Il débute les enchères. Au tour suivant le joueur à sa gauche devient le premier joueur.



### Description des cartes

Dans le jeu *Take a Train*, Il y a des cartes **Locomotive**, **Wagon**, **Spéciale**

#### Cartes Locomotive

Puissance et prix initial



Vitesse Max - Multiplicateur - Type de propulsion

Il y a 3 types de locomotives, en fonction de leur système de **propulsion** : vapeur, diesel, électrique. Cette distinction est nécessaire pour remplir certains jetons **Objectif**. La **puissance de la locomotive** constitue le **prix initial** lors de l'enchère ; la puissance totale des locomotives collectées par le joueur détermine l'ordre pendant la 2<sup>ème</sup> étape : le raccordement des wagons.

La **vitesse maximum** permet de départager les égalités, quand plusieurs joueurs possèdent la même puissance. La locomotive la plus rapide remporte. Ce facteur est aussi important lors de l'accomplissement de jetons **Objectif**.

Le **multiplicateur** est appliqué à la valeur de l'investissement. A la fin du tour les joueurs additionnent la valeur de leurs wagons attachés à une locomotive et multiplient cette somme par le multiplicateur de cette loco. Le résultat, pour chaque loco, est le profit qu'ils retirent de la banque.

#### Cartes Wagon



Type de wagon - Valeur



Les wagons sont divisés en 6 types



25 Wagons de nourriture



19 Wagons à bestiaux



15 Wagons de charbon



11 Wagons de fioul



7 Wagons de produits de luxe



5 Wagons de passagers

Chaque wagon a une valeur comprise entre 50\$ et 500 \$.  
De plus il y a dans la pioche **5 cartes spéciales** :

Poubelle



Quand cette carte est révélée, défaussez et remplacez tous les wagons en vente. Cette carte **Poubelle** retourne alors dans la boîte pour le reste de la partie.

Stockage étendu



Au tour où cette carte est révélée, il faut désormais qu'un joueur attache 6 wagons (au lieu de 5) à une loco avant de terminer le tour. Cette carte retourne alors dans la boîte pour le reste de la partie.

Multiplicateur +1



Le joueur peut placer cette carte sur le côté d'une de ses locos. Son multiplicateur augmente de 1. Cette carte ne compte pas dans la limite du nombre de wagons.

Bonus de 600\$



Quand le joueur décide de prendre cette carte, il reçoit un bonus de 600 \$ de la banque. La carte est défaussée.

Wagon jumeau



Le joueur peut attacher cette carte à une loco possédant déjà au moins un wagon. Elle doit être placée juste derrière la locomotive et est dès lors considérée comme une copie du wagon suivant.

JOUER

Le jeu est joué en **3 tours**, de deux étapes chacun.

Lors de la **1<sup>ère</sup> étape**, les joueurs enchérissent sur des cartes **Locomotive**. La personne débutant l'enchère pioche 1 des 6 jetons **Enchère** pour déterminer la manière dont elle sera conduite (Passée, (Double-)Aveugle, Ouverte, Préemptée, Tournante – une description détaillée de ces différents types d'enchères se trouve à la fin du livret).

**Note** : Chaque type d'enchère est légèrement différent. Les règles ci-dessous leur sont communes.

Les joueurs enchérissent pour les locomotives jusqu'à ce que chacun en ait 3, ni plus ni moins.

Les joueurs ne peuvent emprunter d'argent pour enchérir ni faire monter l'enchère sans avoir les moyens de l'honorer. Si un joueur n'a pas assez de monnaie pour participer à l'enchère, il n'y prend pas part.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse acheter 3 locomotives. Dans ce cas, à la fin du tour, il complète son jeu avec les locomotives invendues mais les place faces cachées. Cette loco face cachée a une puissance de 0, n'a pas de multiplicateur, et à la fin du tour, les profits correspondent à la valeur d'1 wagon lui étant attaché.

La puissance de la locomotive correspond à son prix d'enchère minimum.

Une fois que tous les joueurs ont acheté leurs trois locos, l'ordre du tour de la **2<sup>ème</sup> étape** est fixé. Chacun additionne la puissance de toutes ses locos. Le score le plus élevé commence jusqu'au score le moins élevé. En cas d'égalité la loco la plus rapide joue avant. Chacun prend alors le pion **Ordre du Tour** lui correspondant et le place face visible pour tous.

**Exemple** : Brice, Louis et Céline ont terminé la phase d'enchères et font la somme de la puissance de leurs locomotives, pour déterminer l'ordre de la **2<sup>ème</sup> phase**. Louis totalise une puissance 1400 et Céline et Brice 900 chacun. Le **1<sup>er</sup>** joueur est Louis et Brice et Céline comparent alors la vitesse de leurs locos. Céline a une locomotive allant jusque 194 km/h tandis que la loco la plus rapide de Brice n'atteint que 150 km/h. Céline devient **2<sup>ème</sup>** joueuse et Brice **3<sup>ème</sup>**. Un par un chacun prend son pion **Ordre du Tour** qui déterminera l'ordre de raccordement des wagons.

Dans la **2<sup>ème</sup> étape**, les joueurs entament leurs actions suivant l'ordre établi. C'est-à-dire en ajoutant des wagons à leurs locomotives. En fonction du nombre de joueurs, on pioche un nombre différent de cartes **Wagon**.

2-3 joueurs : 3 cartes **Wagon**

4-5 joueurs : 4 cartes **Wagon**

6 joueurs : 5 cartes **Wagon**

A son tour, un joueur peut effectuer ces actions :

1. Remplacer une ou plusieurs cartes en vente
2. Ajouter un wagon à une loco **ou** Passer

**Note** : Un joueur ne peut ajouter qu'un seul type de wagons à une loco et chacune de ses locos doit avoir un type différent de wagons.

#### Remplacement de carte(s)

Avant de choisir une carte ou de passer, un joueur peut décider de remplacer tout ou partie des cartes **Wagon** en vente. Dans ce cas, on les défausse (en une fois) et on en pioche d'autres. Cela peut se faire, une fois, au prix indiqué sur le jeton **Ordre du Tour** (dans le cas d'un jeu à 2 joueurs, le 2<sup>ème</sup> paye 300\$ au lieu de 500 \$).

#### Ajouter des cartes Wagon

Le joueur choisit une des cartes **Wagon** en vente face visible et l'ajoute à une de ses locomotives. Il révèle la carte suivante de la pioche et cède son mouvement au joueur suivant, indiqué par le jeton **Ordre du Tour**. Quand revient son mouvement, il peut prendre un wagon de type identique et l'ajouter à la même loco ou choisir un autre type de wagon et l'attribuer à une autre de ses locomotives.

#### Passer

Si, parmi les cartes **Wagon** révélées, aucune ne convient au joueur, il peut passer. A son mouvement suivant, il aura à nouveau tous ses choix disponibles (remplacer, ajouter / passer). Mais si tous les joueurs passent successivement, le tour est terminé. Et l'on procède au décompte des points. Le tour est aussi automatiquement terminé quand un joueur ajoute son 5<sup>ème</sup> wagon à une locomotive (ou 6<sup>ème</sup> avec la carte Stockage étendu).

#### Totaliser les gains

Chaque joueur additionne les valeurs des wagons d'une locomotive fois le multiplicateur de celle-ci. Il prend le montant à la banque, et ceci pour chaque loco. Cela vient s'ajouter au compte du joueur.

**Note** : Si un joueur a une loco de remplacement (face cachée), il n'additionne pas la valeur des wagons de celle-ci mais en choisit juste un et en collecte la valeur auprès de la banque.

**Exemple** : Brice a fini son premier tour, ajoutant son 5<sup>ème</sup> wagon de charbon à sa loco X3. La valeur totale de ses wagons est de 850\$ (2 x 200\$ et 3 x 150\$). Pour cette loco, Brice reçoit 2550\$ de la banque (3 x 850\$). Ce gain pourra être utilisé au tour suivant pour acheter des locomotives. Il procède de même pour ses deux autres locomotives et leurs wagons.

#### Mise en place du tour suivant

Toutes les 18 locomotives sont mélangées et on en pioche de nouveau le nombre approprié. Le joueur qui commence l'enchère prend un nouveau jeton **Enchère** (le précédent a été défaussé).

Tous les wagons sont mélangés de nouveau (en dehors des cartes **Poubelle** et **Stockage étendu** si elles sont déjà sorties). Les joueurs rendent leur jeton **Ordre du Tour**.

**Rappel** : le jeu ne comprend que 3 tours.

#### Fin du jeu

Après 3 tours, le jeu est terminé. Tous les joueurs comptabilisent leurs gains. Et le vainqueur est le plus riche. En cas d'égalité, celui qui a achevé le plus de jetons **Objectif** remporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

#### Description des types d'enchère

Le jeton Enchère est pioché au début de chaque nouveau tour pour déterminer la conduite de cette enchère.

Si au cours d'une enchère plusieurs joueurs misent la même somme, la personne débutant l'enchère choisit le vainqueur de l'enchère (lui-même le cas échéant).



#### Passée

1. La personne commençant l'enchère indique laquelle des trois locomotives piochées sera mise aux enchères.
2. Elle donne ensuite sa propre mise à prix (en respectant le minimum).
3. Les autres joueurs misent ensuite un à un dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - Vous pouvez surenchérir sur une autre offre.
  - Vous pouvez passer : vous vous retirez définitivement de l'enchère pour cette loco.



4. L'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé. Il remporte alors.
5. Celui qui remporte paye sa locomotive et la place devant lui.
6. Les locos restantes sont mises de côté (mais pas dans la boîte).
7. Le joueur à gauche du 1<sup>er</sup> pioche 3 nouvelles locos et on recommence de la même manière comme décrit dans les points 1 à 6.
8. Un joueur ayant ses 3 locos sort (complètement) du cycle de l'enchère.
9. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 locomotives. Si un joueur est seul à enchérir, il peut acheter au prix minimum. S'il n'a pas les moyens il pioche une loco de remplacement (et la place donc face cachée).
10. Quand il n'y a plus de cartes dans le tas de locomotives, on mélange les cartes défaussées et on refait une pioche.



#### Aveugle

1. La personne commençant l'enchère révèle trois locomotives et indique celle qui sera mise aux enchères.
2. Chaque joueur mise simultanément et secrètement en plaçant son enchère dans sa main fermée.
3. Attention, souvenez-vous que la personne lançant l'enchère doit au moins miser la valeur initiale de la locomotive. Les autres peuvent miser 0\$.
4. Au signal convenu, chacun révèle sa mise.
5. La plus forte mise paye et remporte la locomotive qui est placée face visible. Les autres rangent leur monnaie derrière leur écran.
6. Les 2 locos restantes sont mises de côté (mais pas dans la boîte).
7. La personne à gauche de celui qui a commencé ... commence. L'enchère reprend de la même manière des points 1 à 7.
8. Un joueur ayant ses 3 locos sort (complètement) du cycle de l'enchère.
9. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 locomotives. Si un joueur est seul à enchérir, il peut acheter au prix minimum. S'il n'a pas les moyens il pioche une loco de remplacement (et la place donc face cachée).

10. Quand il n'y a plus de cartes dans le tas de locomotives, on mélange les cartes défaussées et on refait une pioche.



#### Double Aveugle

Cette enchère se déroule de la même manière que celle Aveugle à la seule différence qu'après avoir révélé le montant, les joueurs misent une seconde fois en secret. Au signal convenu, chacun révèle à nouveau et le joueur qui a offert le plus en totalisant les 2 mises remporte.

Exemple : Brice, Louis et Céline commencent à miser pour une locomotive de multiplicateur X4, suggérée par Brice qui a commencé l'enchère. Chacun choisit son montant qu'il place dans sa main. Brice doit miser au moins 900\$ mais au vu de la haute valeur de la loco décide de miser 2400\$ pensant que cela découragera les autres. Au signal, chacun révèle : Brice : 2400\$, Céline : 1000\$ et Louis 50\$ espérant tromper ses adversaires. Chacun met cette mise devant son écran et prépare son sa 2<sup>ème</sup> offre. Brice n'ajoute rien pensant que personne ne le battra, Céline non plus, abandonnant cette enchère, alors que Louis mise 2500\$. Les résultats sont les suivants : Brice 2400\$ (2400\$+0\$), Céline 1000\$ (1000\$+0\$), Louis 2550\$ (50\$+2500\$). Louis devient l'heureux propriétaire de la locomotive et paye ses 2550\$ à la banque. Les autres rangent leurs sous derrière leur écran.



#### Préemptée

1. La personne commençant l'enchère pioche autant de cartes **Locomotive** que de joueurs et les place face cachée au centre la table.
2. Chaque joueur mise simultanément et secrètement en plaçant son enchère dans sa main fermée.
3. Au signal convenu, chacun révèle sa mise. Un des joueurs peut miser 0\$. [NDT : Rappel, en cas d'égalité, le premier joueur tranche]
4. On révèle les locomotives. La plus forte mise paye et remporte la loco de son choix et ainsi de suite jusqu'à la mise la plus basse



5. La personne à gauche de celui qui a commencé ... commence. L'enchère reprend de la même manière des points 1 à 5.
6. Un joueur ayant ses 3 locos sort (complètement) du cycle de l'enchère.
7. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 locomotives.



#### Ouverte

1. La personne débutant l'enchère pioche une locomotive sur laquelle enchérir.
2. Ce joueur fait une offre (au minimum équivalente à la puissance de la loco).
3. Chacun peut surenchérir. Dans n'importe quel ordre et à n'importe quel moment.
4. Le joueur ayant la plus forte enchère compte tout haut et lentement jusqu'à 3. Si, à 3, personne n'a misé plus, il remporte l'enchère. Il paye sa mise à la banque et pose sa locomotive.
5. La personne à gauche de celui qui a commencé ... commence. L'enchère reprend de la même manière des points 1 à 5.
6. Un joueur ayant ses 3 locos sort (complètement) du cycle de l'enchère.
7. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient 3 locomotives.



#### Tournante

1. Chaque joueur reçoit 3 cartes **Locomotive**.
2. Il en choisit une qu'il place face cachée devant lui et passe les deux autres à son voisin de gauche.
3. Chacun choisit maintenant une carte de ces deux nouvelles reçues, qu'il place face cachée devant lui, et passe la dernière à son voisin de gauche.
4. Cette dernière carte reçue est tout de suite placée face cachée devant lui.
5. Chaque joueur additionne les puissances de ses locomotives et paie la somme totale à la banque.
6. Si un joueur n'a pas les moyens de payer les locomotives, il en retourne une face cachée, la transformant en loco de remplacement.

**Exemple :** Céline a choisi 3 locos : Vapeur avec multiplicateur X1 et une puissance de 100, Electrique avec multiplicateur X4 et une puissance de 700 et Diésel avec multiplicateur X2 et une puissance de 300. Elle doit payer 4400\$ (la somme des puissances des locomotives 1100\$ x le plus haut multiplicateur X4). Heureusement, elle a les moyens.

Cette méthode n'est pas une enchère classique, car elle est plutôt basée sur un calcul de risque financier.

**Authors:** Violetta Kijowska, Marcin Ropka  
**Illustrations:** Sylwia Smerdel  
**Translation:** Justyna Berger  
**Project Manager:** Anna Mrzewa-Michalak

If you have any questions do not hesitate to contact us. We would be happy to help!



Publisher and distributor:  
 G3 Spółka z ograniczoną  
 odpowiedzialnością Sp. k.  
 62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, PL  
 www.g3poland.com



[www.facebook.com/G3Publishing](https://www.facebook.com/G3Publishing)



Licensed by  
 © ST Games Spółka z o.o.  
 62-510 Konin  
 ul. Spółdzielców 18A, PL

Made in Germany. Edition 1. Year 2015. Version 1.0



Description des jetons Objectif



Si vous avez achevé 2 jetons **Objectif**, défaussez ce jeton et recevez 1000\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 3 wagons de fioul attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 600\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez pris une des cartes spéciales (Multiplicateur +1, Bonus de +600\$ ou Wagon jumeau), défaussez ce jeton et recevez 600\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 2 wagons de produits de luxe attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 400\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez attaché 3 wagons à chacune de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 800\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 2 wagons de passagers attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 300\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez été le premier joueur, défaussez ce jeton et recevez 300\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 3 locomotives Diesel, défaussez ce jeton et recevez 800\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez été le dernier joueur, défaussez ce jeton et recevez 1000\$ de la banque.

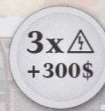


Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 3 locomotives Vapeur, défaussez ce jeton et recevez 1500\$ de la banque.

[NDT : ATTENTION, il est recommandé par l'éditeur d'échanger ces 2 valeurs !!!]



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 10 wagons attachés à vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 800\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 3 locomotives Electricques, défaussez ce jeton et recevez 300\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 4 wagons de nourriture attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 1000\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 1 locomotive de chaque type, défaussez ce jeton et recevez 600\$ de la banque.



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 4 wagons de bestiaux attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 800\$ de la banque.



Si au cours de la partie vous avez la locomotive la plus rapide, défaussez ce jeton et recevez 600\$ de la banque. [NDT : chaque joueur doit avoir ses 3 locomotives]



Si à n'importe quel moment de la partie vous avez 3 wagons de charbon attachés à une de vos locomotives, défaussez ce jeton et recevez 800\$ de la banque.



Si au cours de la partie vous avez la locomotive la moins rapide, défaussez ce jeton et recevez 1000\$ de la banque. [NDT : chaque joueur doit avoir ses 3 locomotives]