



Un jeu de trains pas prise de tête (ça change un peu) de Franz-Benno Delonge



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 85 tronçons
- 35 cartes villes, de 5 couleurs différentes
- 6 pions cylindriques, pour indiquer le point de départ des différents réseaux
- 6 locomotives, pour compter les points
- 1 carte locomotive et 1 règle du jeu

Mise en place

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Un tronçon, la barrière, est placé en travers de la piste de score, sur la double ligne rouge. Il indiquera la fin de la partie.

Les 84 tronçons restants sont placés, en vrac, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur, pose le pion correspondant devant lui et place sa locomotive dans le hangar, à l'extrémité droite de la piste de score.

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les dix cartes ville ayant un cadre en pointillé (2 par couleur) sont retirées du jeu et remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Les 35 (ou 25, à 2 ou 3 joueurs) cartes villes sont mélangées et disposées, faces cachées, sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend alors une carte de chaque couleur (1 rouge, 1 orange, 1 bleue, 1 verte et 1 jaune) et en prend secrètement connaissance. Les cartes restantes sont mises de côté, faces cachées, en attendant la manche suivante.

Le premier joueur, désigné d'une manière quelconque, prend devant lui la carte locomotive.

But du jeu

Le but de chaque joueur est de relier entre elles, par des réseaux ferrés, les cinq villes figurant sur ses cartes. Dès qu'un joueur a atteint cet objectif, la manche est terminée, et tous les autres joueurs perdent des points. Le vainqueur est celui à qui il reste le plus de points après un certain nombre de manches.

Manche

Déroulement d'une manche

Chacun joue à son tour, en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Lors du **premier tour**, chacun se contente de placer son pion cylindrique sur une intersection libre de son choix. Il n'est pas interdit de choisir pour cela une ville. Ce pion est le point de départ du réseau du joueur.

Les **tours suivants** se déroulent comme suit:

A son tour, un joueur peut poser soit 1 ou 2 tronçons en plaine (les trajets en plaine sont représentés sur le plateau de jeu par des traits simples) soit 1 seul et unique tronçon en montagne, ou sur un pont franchissant une rivière (les trajets en montagne et les franchissements de rivière sont représentés sur le plateau de jeu par des traits doubles).

Un joueur ne peut poser de tronçons que dans le réseau où se trouve son pion - autrement dit, tout tronçon posé doit être relié au pion du joueur par une ligne ininterrompue de tronçons.

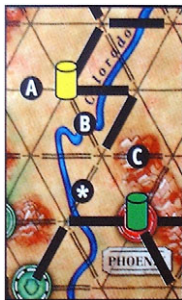
À son tour de jeu, un joueur doit poser au moins un tronçon.

Remarques

- Les joueurs peuvent faire se rejoindre leurs réseaux. Lorsque deux réseaux (ou plus) se touchent, ils n'en font plus qu'un, et peuvent être utilisés par tous les joueurs concernés. (Exemple ci-contre: en posant le tronçon *, le joueur jaune fusionne son réseau avec celui du joueur vert. Ils auront dès lors un seul et unique réseau).

- Un joueur doit toujours poser des tronçons à partir de son propre réseau.

- Un joueur qui pose deux tronçons à son tour de jeu peut les placer en des endroits différents de son réseau.



Fin de la manche

Dès que les cinq villes d'un joueur sont reliées à son réseau, ce joueur révèle ses cinq cartes et remporte la manche.

Cas particulier: si, en posant en plaine le premier tronçon de son tour, un joueur relie les cinq villes d'un ou plusieurs autres joueurs à leur réseau, il peut encore placer un deuxième tronçon en plaine avant que la manche ne se termine.

Cas extrême: La manche se termine également si les 84 tronçons sont posés sans que nul n'ait relié ses cinq villes à son réseau.

Décompte des points de la manche

Tous les joueurs dont toutes les cités ne sont pas reliées à leur réseau perdent des points pour chaque tronçon manquant.

Chaque tronçon de plaine manquant fait perdre 1 point au joueur concerné.

Chaque tronçon de montagne ou de rivière (trait double sur la carte) fait perdre 2 points au joueur concerné.

Remarques

- Tous les tronçons présents sur le plateau de jeu peuvent être pris en compte dans le réseau « virtuel » des joueurs qui perdent des points.

- Les tronçons manquants ne sont pas réellement posés sur le plateau de jeu, chacun se contentant de les compter, devant tous, du bout des doigts.

- À chaque point perdu, le joueur déplace sa locomotive en direction de la barrière.

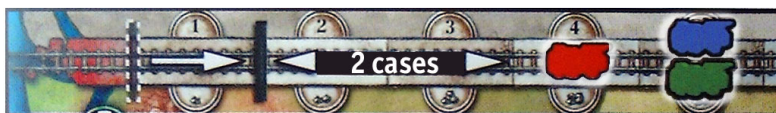
- Plusieurs locomotives peuvent se trouver sur la même case, et peuvent bien sûr se doubler.

Préparation de la manche suivante

- Tous les tronçons sont retirés du plateau de jeu.
- Chaque joueur reprend son pion en main.
- Les 35 (ou 25) cartes villes sont de nouveau mélangées et placées, faces cachées, sur le plateau de jeu.
- Chacun prend de nouveau une carte ville de chaque couleur.
- Le premier joueur passe la carte locomotive à son voisin de gauche.

Après la deuxième manche

Si, après le décompte des points de la deuxième manche, le joueur dont la locomotive est la plus proche de la barrière a encore 4 points ou plus, la barrière est avancée vers la droite, en direction du hangar, de manière à ce qu'il ne reste qu'exactly deux cases entre la barrière et la locomotive du dernier joueur (voir schéma ci-dessous).



Fin du jeu

La partie se termine après deux manches ou plus, dès que, à l'issue d'une manche, une ou plusieurs locomotives ont franchi la barrière. Le vainqueur est celui de tous les joueurs qui a alors le plus de points. En cas d'égalité, les ex-æquo se partagent la victoire.

Un jeu de Franz-Benno Delonge publié par Winning-Moves

Traduction française de Bruno Faidutti - <http://faidutti.free.fr>

Mise en forme de Pierre-Nicolas Lapointe - <http://jesweb.free.fr>