

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# TSCHU- TSCHU, kleine Eisenbahn



Color Choo Choo · La loco des couleurs  
Tsjoeke, tsjoeke, kleine trein  
Chucu chu, El Pequeño Tren  
Ciuf ciuf, arriva il trenino

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018

# La loco des couleurs

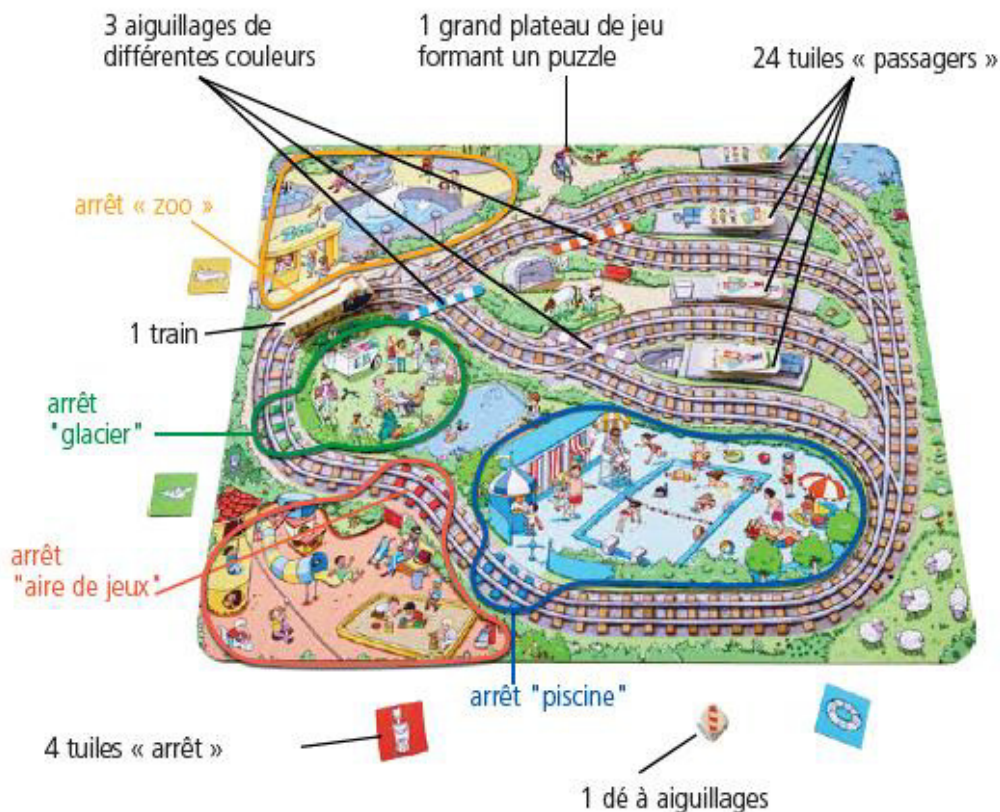
Un voyage en train haut en couleur pour 2 à 4 habiles conducteurs de train à partir de 3 ans.

**Auteur :** Felix Beukemann  
**Illustration :** Katharina Wiekert  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes

Des passagers se pressent sur les quatre quais. Ils ont des tickets pour différents arrêts : le zoo, la piscine, l'aire de jeux ou le glacier dans le parc. Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Vous êtes le conducteur de la loco des couleurs et souhaitez embarquer autant de passagers que possible sur le quai pour les conduire à l'arrêt de votre couleur. Mais les aiguillages changent sans cesse d'orientation. Il faut donc être un peu chanceux pour respecter la feuille de route. Celui qui a transporté le plus de passagers du train jusqu'à son arrêt remporte la partie.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu



## Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Enfoncez chaque aiguillage dans un des trois trous du plateau de jeu et faites-les pivoter pour qu'à chaque aiguillage corresponde une voie dégagée. Placez le train sur les rails devant le premier aiguillage de façon à ce qu'il puisse circuler sur la voie ferrée dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque enfant choisit une couleur et prend la tuile « arrêt » correspondante. Elle représente l'arrêt jusqu'auquel le joueur doit transporter un maximum de passagers. Les éventuelles tuiles « arrêt » qui ne servent pas sont rangées dans la boîte. Mélangez les tuiles « passagers » et empilez-en six au hasard, faces visibles, sur les quatre quais du plateau de jeu. Préparez le dé à aiguillages.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué pour siffler comme un train devient le conducteur de train et commence.



FRANÇAIS

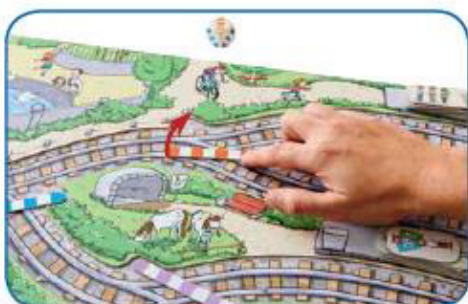
- Lance le dé à aiguillages.
- Fais pivoter l'aiguillage de la couleur du dé de façon à ce que la voie passe par le rail qui était barré.
- Conduis maintenant le train en t'exclamant joyeusement « Tchou-tchou ! » jusqu'au quai que tu peux maintenant atteindre avec le changement d'aiguillage.
- Observe la tuile « passagers » du dessus de la pile. Les enfants représentés dessus ont des billets qui indiquent les arrêts où ils souhaitent se rendre en prenant le train. Tous les enfants figurant sur une tuile voyagent toujours ensemble jusqu'à l'un des arrêts souhaités.
  - Au cours de la partie, il peut arriver que le train entre en gare sur un quai où il n'y a plus de passagers. Dans ce cas, pas de chance : c'est au tour du joueur suivant.

### La tuile « passagers » comporte-t-elle un billet de la couleur de ton arrêt ?

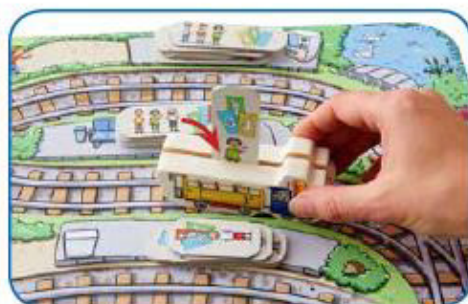
- **Oui !** Super ! Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Insère la tuile « passagers » dans la fente sur le train, puis roule jusqu'à l'arrêt de ta couleur. Fais-y descendre tes passagers en déposant la tuile sur la zone correspondante du plateau de jeu.
- **Non !** Dommage, tu ne peux transporter aucun passager jusqu'à ton arrêt. Ils ont des billets seulement pour les autres arrêts. Bien évidemment, les passagers montent quand même dans la loco des couleurs. Tu choisis l'arrêt où tu les déposes. Fais-y descendre les passagers en déposant la tuile.



Exemple :



L'arrêt de Frédéric est la piscine bleue. Il lance le dé à aiguillages, qui tombe sur l'orange. Frédéric fait pivoter l'aiguillage orange.



Il avance ensuite le train jusqu'au quai. La tuile « passagers » du dessus de la pile présente, entre autres, un billet bleu. Il laisse monter le passager.



Il avance maintenant le train jusqu'à l'arrêt de la piscine. Il laisse descendre le passager à cet arrêt en déposant la tuile sur la zone bleue.

Tu as laissé descendre les passagers ? C'est la fin de ton tour. Le conducteur de train suivant prend le dé à aiguillages.

## Fin de la partie

Le jeu s'achève une fois qu'il n'y a plus de tuiles « passagers » sur les quais et que tous les passagers sont descendus aux arrêts de différentes couleurs.

Formez une file avec toutes les tuiles « passagers » de votre arrêt. Veillez à bien respecter l'orientation de la tuile. Celui qui forme la plus longue file de passagers a gagné.



*Le joueur jaune a la plus longue file. C'est donc lui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt. Il a gagné la partie.*

**Conseil :** si vous savez déjà compter, vous pouvez également compter les passagers que vous pouvez voir sur vos tuiles. Celui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt remporte la partie.

### Variantes pour conducteurs de train prévoyants :

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

**Choix d'aiguillages :** le dé ne sert pas. Le conducteur de train peut faire pivoter autant d'aiguillages qu'il le souhaite pour amener le train au quai de son choix. Qui a la meilleure vue d'ensemble du réglage des aiguillages et parviendra à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

**Aiguilleur :** Le dé ne sert pas. Le conducteur de train décide lui-même lequel des trois aiguillages il déplace. Mais il ne peut faire pivoter qu'un seul aiguillage par tour. Qui est suffisamment futé pour toujours changer le meilleur aiguillage et finalement parvenir à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

### Conseil pour des voyages en train surprises (à combiner avec le jeu de base et les variantes) :

Les tuiles « passagers » peuvent aussi être empilées faces cachées sur les quais. Le conducteur de train circule comme dans le jeu de base vers l'un des quatre quais. C'est au moment où il retourne la tuile « passagers » du dessus de la pile, qu'il choisira vers quel arrêt il va transporter les passagers. Quelles tuiles contiendront le plus grand nombre de passagers ?