

Locomotion

2 à 4 joueurs

à partir de 6 ans

Durée: environ 45 minutes

Contenu:

1 plateau de jeu

16 locomotives / 4 / 4 dans chacune des couleurs

1 dé de couleurs

2 dés à points

12 plaquettes "réparation"

3 plateformes de triage

1 règle

Dès les premières lueurs du soleil, les locomotives de la petite gare de triage se lancent dans une course effrénée pour prendre la meilleure position de départ. Car c'est aujourd'hui qu'a lieu la grande course des locomotives diesel avec, à la clé, le titre de championne du monde.

Chaque joueur a quatre locomotives. Trois d'entre elles doivent franchir la ligne d'arrivée. Pour faire avancer leurs locomotives, les joueurs lancent les dés. Mais attention aux obstacles qui viennent entraver cette course folle : les plateformes de triage sur différentes sections de la voie ferrée sont susceptibles d'occasionner des collisions entre les locomotives. Une locomotive peut ainsi rapidement sortir de la voie ou se retrouver face à un butoir. Mais lorsque la voie est libre, les locomotives évoluent rapidement jusqu'à la ligne d'arrivée. Le joueur le plus chanceux et le plus habile qui

franchit la ligne d'arrivée avec trois de ses quatre locomotives remporte la partie.

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre locomotives de la même couleur et les place devant lui. Placez les trois plateformes de triage sur les sections de la voie où se trouvent les butoirs correspondants (bleu avec bleu, rouge avec rouge, jaune avec jaune). Peu importe quel est le côté de la plateforme de triage qui est en contact avec le butoir. Ne posez pas de plateforme de triage sur la zone de triage la plus proche des cases départ pour l'instant. Vous n'aurez besoin des 12 plaquettes « réparation » que si vous jouez à la variante du jeu avec ajout de possibilités tactiques. Si vous jouez à la version de base, laissez-les dans la boîte.

Le dernier joueur à avoir pris le train commence, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour lance les trois dés en même temps. Il déplace d'abord une plateforme de triage avant d'avancer une de ses locomotives.

Déplacer une plateforme de triage

Le dé de couleurs détermine quelle plateforme de triage doit être déplacée vers l'emplacement resté vide. Le déplacement de la plateforme se fait vers la gauche, vers la droite ou droit devant, selon l'emplacement vide. Les plateformes de triage ne peuvent pas être retirées du plateau de jeu.

Les locomotives qui se trouvent sur une plateforme de triage seront déplacées avec cette dernière. Attention donc de ne pas faire tomber ou déplacer les locomotives en bougeant la plateforme de triage. Si une locomotive se retrouve dans le sens inverse du point d'arrivée une fois la plateforme de triage déplacée, tournez-la dans le bon sens.

Conduire une locomotive

Additionnez les points des deux dés pour savoir de combien de cases vous pouvez avancer l'une de vos propres locomotives. Choisissez l'une de vos quatre locomotives. Vous pouvez soit partir d'une case départ verte soit avancer l'une de vos locomotives qui se trouve déjà sur la voie en direction de la ligne d'arrivée. Pour chaque point obtenu avec les dés, vous pouvez avancer votre locomotive d'une case. Les cases départ vertes comptent également pour un point.

Il peut arriver que l'une des cases départ soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas (peu fréquent), vous devez avancer votre nouvelle locomotive à partir d'une autre case départ. Si les trois cases départ sont prises, vous ne pouvez avancer qu'une des locomotives qui sont déjà en jeu sur le plateau.

Pousser une locomotive

Il arrivera souvent que la voie soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas, la locomotive qui se trouve devant est poussée vers l'avant.

Pousser une locomotive signifie :

Le joueur qui avance une locomotive doit s'arrêter sur la case précédant la case où se trouve la locomotive qui bloque la voie. La locomotive qui est poussée en avant avance du nombre de cases restantes indiqué par les dés.

Si la locomotive qui est poussée en avant est elle-même bloquée par une autre locomotive, il y a une réaction en chaîne. Il faut alors avancer les locomotives jusqu'à épuisement des points obtenus.

C'est également le cas lorsqu'une locomotive part d'une case précédant une autre locomotive. Ceci vous permet de pousser en avant les locomotives des autres joueurs ou les vôtres.

Accidents de plateforme de triage

Lorsqu'une locomotive heurte un butoir ou sort de la voie, que ce soit lors d'un déplacement normal ou poussée par une autre locomotive, il y a accident de plateforme de triage.

Une locomotive qui a eu un accident de plateforme de triage retourne à la case départ et peut recommencer la partie au tour suivant. Les points non utilisés ne peuvent pas être récupérés.

Obtenir un double aux dés

Un joueur qui obtient un double (le même nombre de points sur chaque dé) peut, s'il le souhaite, jouer un tour supplémentaire. S'il décide de jouer ce second tour, il relance les trois dés après avoir terminé son premier

mouvement. Dans ce cas, il est obligé d'avancer la même locomotive qu'au tour précédent. Ce choix peut s'avérer risqué. Les joueurs doivent donc bien considérer les risques avant de décider de rejouer une seconde fois. Si un joueur refait un double lors du second tour, il n'a pas droit à un troisième tour.

Remarque : si un joueur a obtenu un double au premier tour et que sa locomotive a un accident de plateforme de triage, il peut rejouer avec la même locomotive lors du second tour en partant d'une case départ.

La zone d'arrivée

Lorsque vous avancez une de vos propres locomotives sur l'une des cases d'arrivée, vous avez fini votre route. Placez-la dans un hangar à locomotive vide de la gare d'arrivée. Les points non utilisés ne peuvent pas être récupérés.

Par contre, si une locomotive est poussée en avant contre le butoir d'une case d'arrivée par un autre joueur, il y a accident de plateforme de triage. La locomotive doit retourner à la case départ. C'est également le cas si vous poussez en avant l'une de vos propres locomotives contre le butoir d'une case d'arrivée. Autrement dit, avoir une locomotive dans la zone d'arrivée peut être très risqué !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a placé sa troisième locomotive dans l'un des neuf hangars à locomotive de la gare d'arrivée. Ce joueur remporte la partie.

Variante

Pour une variante plus tactique du jeu, sortez les plaquettes « réparation » de la boîte et placez-les en pile à côté du plateau de jeu. Le joueur qui reprend une de ses locomotives après un accident de plateforme de triage doit alors également piocher une plaquette « réparation ».

Quand arrive son tour de jouer, il peut choisir de remettre une de ses plaquettes « réparation » dans la pile au lieu de lancer le dé de couleurs. Dans ce cas, c'est le joueur qui choisit la couleur de la plateforme de triage à déplacer. Ensuite, il lance les deux dés à points et déplace la plateforme de triage avant d'avancer une de ses locomotives.