

Groupe d'auteurs Trehgrannik
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans ; durée 20 minutes.
Traduction française : Stéphane Athimon,
Natacha Athimon-Constant

Contenu

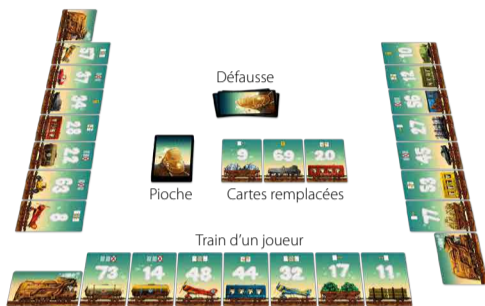


88 cartes : 4 locomotives, 84 wagons

Idée et but du jeu

Chaque joueur a un train devant lui. Ce train est constitué d'une locomotive et de 7 wagons qui sont rangés dans l'ordre décroissant. À son tour, un joueur peut soit prendre un nouveau wagon pour remplacer un de ceux existants ou bien il peut utiliser la capacité d'une carte pour changer l'ordre de ses wagons, voire même retirer ceux des trains des autres joueurs. Le premier joueur ayant un train avec les wagons dans l'ordre croissant est déclaré vainqueur.

1



Comment jouer

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Lors de son tour un joueur doit réaliser une des deux actions possibles. Lorsque le joueur a réalisé son action, c'est au joueur suivant de réaliser une des deux actions, et ainsi de suite.

Les actions

1) **Piocher une carte** — Prenez la première carte de la pioche. Vous devez mettre cette carte dans votre ligne de wagons en remplaçant une des cartes qui s'y trouvent déjà. Mettez la carte remplacée à côté de la pioche — la capacité de cette carte sera maintenant disponible pour n'importe quel joueur.

OU

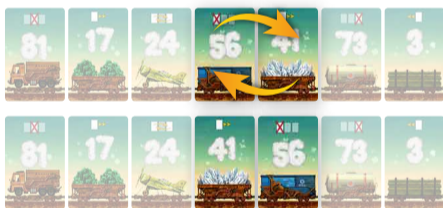
2) **Utiliser la capacité d'une carte** — Choisissez une des cartes, face visible, à côté de la pioche, défaussez cette carte et utilisez

3

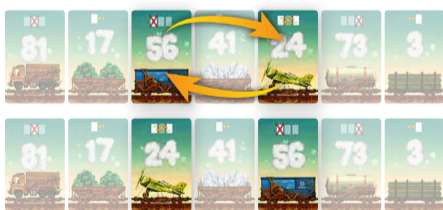
Les capacités



Échangez **deux cartes adjacentes** dans votre ligne.



Échangez 2 cartes dans votre ligne qui ont **exactement 1 seul carte** entre elles.



5



Retirez la carte la plus à gauche.



Retirez la carte centrale (la 4ème carte lorsque vous comptez à partir de chaque bout).



Retirez la carte la plus à droite.

Chaque joueur retire la carte correspondante dans sa ligne, sauf si elle est protégée (voir ci-dessous). Les cartes retirées sont placées face visible à côté de la pioche et leurs capacités peuvent être utilisées par n'importe quel joueur pour l'action 2.

Important ! Si après avoir utilisé cette capacité, il y a deux cartes ou plus qui ont la même capacité à côté de la pioche, défaussez-les par paires (cela signifie que s'il y a un nombre impair de cartes avec la même capacité, une seule restera).

Ensuite, en partant du joueur qui a utilisé la capacité et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur qui a retiré une carte, prend la première carte de la pioche et la place dans sa ligne au même endroit que celle qui a été retirée.

Remarque ! Si un joueur remplit les conditions de victoire grâce à l'effet de cette capacité, la partie s'arrête immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur (si d'autres joueurs devaient encore placer une nouvelle carte à la place de celle qui a été retirée, ils ne le font pas).

7

Mise en place

- Chaque joueur reçoit 1 carte de locomotive (les cartes de locomotives inutilisées sont remises dans la boîte).
- Mélangez les cartes wagon et distribuez-en 7 à chaque joueur. Formez une pioche avec le reste des cartes wagon et placez-la au centre de la table.
- Chaque joueur aligne ses wagons dans l'ordre décroissant, de la gauche vers la droite. La locomotive est placée à gauche de cette ligne.
- Choisissez au hasard le premier joueur.
- En commençant par ce joueur et dans le sens horaire ensuite, chaque joueur va piocher un certain nombre de cartes :
 - 1er joueur — 1 carte,
 - 2ème joueur — 2 cartes,
 - 3ème joueur (s'il y en a) — 3 cartes,
 - 4ème joueur (s'il y en a) — 4 cartes.
- En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire ensuite, chaque joueur choisit une des cartes piochées, défausse les autres dans une défausse, face cachée, et place la carte choisie dans sa ligne de wagons pour **remplacer** une des cartes qui s'y trouve. Les cartes remplacées sont placées, face visible, à côté de la pioche.
- Si à un moment de la partie, il y a deux cartes avec la même capacité à côté de la pioche, les deux sont défaussées.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie !

2

la capacité décrite sur cette carte. Il y a 8 capacités différentes, qui sont expliquées ci-dessous.

Les autres règles :

- Si à un moment donné il y a deux cartes avec des capacités identiques à côté de la pioche, ces deux cartes sont défaussées !
- Les cartes dans la pile de défausse restent face cachée et ne peuvent pas être vérifiées.
- Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- S'il n'y a pas de cartes pour pouvoir en utiliser la capacité pour l'action 2, alors le joueur ne peut réaliser que l'action 1 — piocher une carte.
- La carte de locomotive sert juste de rappel pour l'endroit où doit se trouver le plus petit wagon numéroté à la fin de la partie. Elle ne compte pas comme wagon, et elle n'est pas prise en compte lorsqu'une capacité fait référence à une position dans la ligne de wagons (voir ci-dessous).

Fin de la partie et victoire

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a rangé en une ligne toutes ses cartes de wagon, classées dans l'ordre croissant de la gauche vers la droite. Ce joueur est déclaré vainqueur.



4



Déplacez une de vos cartes de **2 cases** vers la droite. **Important !** Vous devez être capable de déplacer la carte d'exactement 2 cases, par conséquent cette capacité ne peut pas être utilisée sur la première ou deuxième carte située à droite.



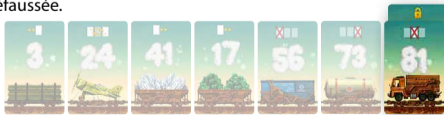
Déplacez une de vos cartes de **2 cases** vers la gauche. **Important !** Vous devez être capable de déplacer la carte d'exactement 2 cases, par conséquent cette capacité ne peut pas être utilisée sur la première ou deuxième carte située à gauche.



6



Protéger — Placer cette carte sous la carte la plus à gauche, ou au milieu (4ème à partir des deux côtés), ou la plus à droite dans votre ligne pour la protéger contre le fait qu'elle soit enlevée (placez cette carte de manière à ce que seul le symbole du cadenas reste visible). À partir de maintenant cette carte dans votre ligne ne pourra pas être retirée par les capacités de retrait (voir ci-dessus). Cependant, si la carte protégée change de position à cause d'une de vos actions (elle est remplacée ou déplacée en utilisant une capacité) elle perd sa protection et la carte qui avait le symbole du cadenas et qui était dessous, doit être défaussée.



Remarque ! Comme vous pouvez le voir, il y a deux manières d'utiliser les cartes — soit pour son nombre, soit pour sa capacité. En conséquence — si vous prenez la carte du dessus de la pioche vous ne pouvez l'utiliser que comme un nombre à placer dans votre ligne, et si vous prenez une carte qui est à côté de la pioche vous ne pouvez qu'utiliser sa capacité.



Auteurs : groupe d'auteurs Trehgrannik (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltshev, Alexey Konnov)
Illustrations : Reinis Pētersons
© 2015 Brain Games Publishing SIA
Brunjnieku 39, Rīga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034; info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Remerciements particuliers pour l'aide apportée lors du développement du jeu : Aaron MacMillan, Agnis Škuškovičs, Anna Lodeserto, Anna Paturska, Barduchi, Elina Brasliņa, Emilija Petraškeviča, Harald Schindler, Ilze Renče, Jana Singh, Jekaterina Bondarika, Jurgita Šarkovaitė, Laura Pastare, Valentina Eigner.