Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

FREIGHT TRAIN
(TRAIN de MARCHANDISES)

-un jeu d' Alan R. Moon, Mayfair Games, 1996 -

MATERIEL : 176 cartes (16 x 11) de wagons de marchandises, les 11 wagons différents sont :

- porte voitures (auto rack)
- containers (container)
- minerai (ore)
- marchandises (stock)
- wagon couvert (box)
- wagon ouvert (gondola)
- porte remorque (piggyback)
- citerne (tank)
- porte rouleaux d'acier (coil steel)
- wagon tombereau (hopper)
- réfrigérés (refrigerator)

37 cartes de locomotives , 7 fourgons de queue (cabboses), 15 cartes « butoir » (bumper), 1 carte « fin du jour », 1 locomotive en bois indicatrice du tour.

PREPARATION : on utilise les 176 cartes à 4 ou 5 joueurs ; à 3 joueurs on réduit cela à 12 wagons de même type (12 x 11) et à 2 joueurs à 9 (9 x 11). Mélanger toutes les cartes .

A 4 ou 5 joueurs, chacun prend 5 locomotives et les place devant lui ; 6 locomotives pour 3 et 7 locomotives pour 2 joueurs. Placer 5 cartes butoir au milieu de la table comme indiqué figure 1 ; placer au hasard 5 cartes en face de chaque butoir, puis dévoiler ces 25 cartes (figure 1). Cela représentera les wagons disponibles en début de partie, c'est l'entrepôt principal.

Chaque joueur met deux butoirs en face de lui, cela représente l'entrepôt privé du joueur ; mettre au hasard 6 cartes en face de chaque butoir. (figure 2)

Les cartes restantes forment la pioche, en faire deux paquets à peu près égaux et mettre la carte « fin de la journée » dans le paquet du dessous, poser l'autre moitié dessus, le jeu est prêt.

Choisir un joueur pour tenir les comptes (prendre papier), chacun démarre avec 5 points. On tire au hasard le joueur qui commence, il prendra la locomotive en bois ; celui qui détiendra ce marqueur commencera toujours en premier suivi par le joueur à sa gauche. Le tour s'arrête quand cela revient au joueur possédant la locomotive de bois, MAIS au lieu de commencer un tour, celui ci donne la locomotive au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence. C'est ainsi que celui qui a commencé à jouer dans un tour jouera en dernier au tour suivant.

GAGNER : le joueur qui a le plus de points après 3 journées est le vainqueur.

LA CONSTRUCTION DES TRAINS : les joueurs vont former leurs convois en échangeant des wagons soit à partir des entrepôts privés, soit à partir de l'entrepôt principal vers leurs locomotives. Quand le 1er wagon est échangé vers une locomotive vide, il est placé juste à sa suite ; les wagons suivants sont posés avec un léger chevauchement ; ainsi cela prend moins de place et c'est plus facile à compter.

Chaque train ne doit contenir qu'un seul type de wagon de marchandise **SAUF** 1 train (et 1 seul par joueur) qui a le droit d'avoir des wagons mélangés. Il n'a pas de limite au nombre de wagons. Le train « mélangé » ne doit contenir qu'un wagon par type et ne pourra donc avoir que 11 wagons au maximum. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un train par type (figure3) . On peut commencer un train par un wagon identique à un convoi existant mais cela sous entend bien sûr que ce soit le train « mélangé ».

COMMENT JOUER : ce jeu est censé durer 3 jours, on compte le score à chaque journée. Au début de son tour, un joueur peut ajouter des wagons à l'entrepôt principal, il peut remplir une rangée de wagons SI 2 OU PLUS de rangées sont vides. (figure 4). Un joueur n'est jamais obligé de remplir une rangée dans l'entrepôt principal à moins qu'il projette d'échanger des wagons de l'entrepôt principal **ET** qu'il y ait moins que 3 wagons dans celui ci. Pour remplir une rangée prendre les 5 cartes du haut du paquet et les poser en commençant par le butoir.

Le joueur **DOIT réaliser UNE** des actions suivantes :

1- prendre exactement 3 wagons de l'entrepôt principal vers ses trains ou son entrepôt privé.
2- prendre 1, 2, 3 ou 4 wagons de l'entrepôt privé vers ses trains
3- Réarranger son entrepôt privé. Il faut payer 1 point pour réaliser cette action.
4- Mobiliser une autre locomotive . On ne peut faire cela que 1 fois par jour et c'est interdit le 3ième jour.

Carte fin du jour : quand cette carte est tirée, on réalise dans cet ordre :

1- la carte est mise de côté et la rangée en train d'être remplie est complétée.
2- Tous les joueurs qui n'ont pas pris leur tour durant ce round, le prenne dans l'ordre. A son tour un joueur peut encore remplir une rangée dans l'entrepôt principal (si autorisé) ; si la rangée ne peut pas être terminée par manque de cartes, la rangée est laissée ainsi partiellement remplie.
3- Tous les joueurs comptent leurs trains et marquent les points.
4- Tous les wagons dans les trains des joueurs et dans l'entrepôt principal sont retirés et mis avec le paquet. On ne touche pas aux entrepôts privés.
5- La locomotive indicatrice est passée au joueur de gauche et on commence le jour suivant.

Au début du nouveau jour , on réalise dans cet ordre :

1- un joueur mélange le paquet puis remplit l'entrepôt principal
2- au début du second jour, le joueur coupe le paquet en 3 parties plus ou moins égales et la carte « fin du jour » est mise dans le tiers du dessous / Au début du 3ième et dernier jour on fait pareil mais en quarts et la carte fin du jour est mise dans le dernier quart.
3- Chaque joueur qui n'a pas mobilisé de nouvelle locomotive le jour précédent en reçoit une gratuitement.
4- Le jeu reprend là où il y a la locomotrice indicatrice.

LES 4 ACTIONS POSSIBLES :

PRENDRE DES WAGONS à partir de l'entrepôt principal : dans ce cas le joueur doit prendre exactement 3 wagons ; on ne peut prendre que les wagons à l'extrémité opposée au butoir, ces 3 wagons peuvent venir de 1, 2 ou 3 rangées…le joueur place ensuite ces wagons dans son entrepôt privé ou sur ses trains. Comme indiqué figure 6 tout wagon mis dans l'entrepôt privé doit être placé à la fin de la rangée mais dans l'ordre que l'on souhaite ; ceci dit une rangée ne peut pas contenir plus de 8 wagons. Un joueur ne peut pas prendre de l'entrepôt principal des wagons si légalement il ne peut pas les placer.

PRENDRE DES WAGONS à partir de son entrepôt privé : on peut dans ce cas prendre de 1 à 4 wagons et les diriger vers ses trains ; les wagons sont pris comme précédemment. Le joueur les place alors sur ses trains, il ne peut pas les retourner ailleurs ; comme avant il n'a pas le droit de faire cela si légalement il n'y a pas de place sur ses trains.

REARRANGER SES WAGONS dans son entrepôt privé : ne pas oublier de retirer 1 point. On reclasse les wagons , il n'y a pas de restriction à part celle des 8 wagons maximum. Un joueur peut réarranger même s'il a très peu de wagons (voire 1 seul !), mais c'est interdit s'il n'y a aucun wagon ! ! Ceci peut être fait durant un tour où on ne souhaite pas échanger avec les entrepôts.

MOBILISER UNE LOCOMOTIVE : au 1er et au second jour, un joueur peut mobiliser une locomotive supplémentaire, mais 1 seule par jour. Il prend simplement une carte de locomotive et la place devant lui. Il pourra utiliser cette locomotive au prochain tour. Les joueurs qui n'auront pas utilisé cette possibilité gagneront une nouvelle locomotive au début du tour prochain.

LE SCORE DES TRAINS et LE TOTAL DES POINTS *: à la fin de chaque jour et quand tous les joueurs ont fini leur tour, les trains partent pour livrer les marchandises. Le joueur qui a le train le plus long pour chacun des 12 types (11 normaux + le type « train mélangé ») reçoit 3 points. Le joueur avec le second train le plus long marque 1 point.*
Si un seul joueur a un certain type de train il reçoit 3 points seulement (et non pas 3 +1).
Si 2 joueurs ont la même longueur ils marquent chacun 2 points et rien pour le troisième.
Si 3 joueurs ont la même longueur ils marquent chacun 1 points et rien pour le quatrième.
Si 4 joueurs ont la même longueur ils ne marquent aucun point !
Si 2 ou plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde place , ils ne reçoivent pas de points.

Après le premier jour, les joueurs reçoivent 1 point pour chaque 2 wagons dans leur entrepôt privé (arrondi à l'inférieur, exemple 7 wagons = 3 points), peu importe les rangées.
Après le second jour, on ne marque pas de point.
Après le troisième jour, chaque joueur perdra 1 point pour chaque wagon encore en stock dans son entrepôt privé.

REGLES OPTIONNELLES : les fourgons de queue (cabooses).

Il y a 7 cartes cabooses, on peut les utiliser en faisant une pile à part disponible à tous les joueurs ; au lieu de faire une des 4 actions classiques, un joueur peut prendre une carte caboose et l'ajouter à un de ses trains, après quoi aucun autre wagon ne pourra être rajouté. A la phase de décompte ce train rapportera le double de ses points ; ensuite les cartes cabooses sont retirées et remises en pile pour être utilisées au jour suivant.

LE VAINQUEUR = celui qui a le plus de points à la fin de la troisième journée.

Traduction Marc Laumonier (laumo@club-internet.fr)