

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LOCOMOTION

**Jeu de société sur le chemin
de fer pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans**

Auteur: Helge Andersen

(inspiré par les problèmes de manoeuvre de Sam Loyd)

Inventaire:

45 rails – 4 locomotives – 16 wagons – 4 cartes-locomotive – 4 cartes-wagon – 28 cartes-vitesse – 1 dé – règles de jeu.

But de jeu:

Est déclaré vainqueur, le joueur qui réussit le premier à accrocher 4 wagons derrière sa locomotive, dans une suite de couleurs déterminée d'avance.

Remarque préliminaire:

Les wagons doivent se toucher – et toucher la locomotive – au moins par un bord:

juste:



faux:



Par le décrochage d'un wagon on crée un espace vide:

avant:



après:

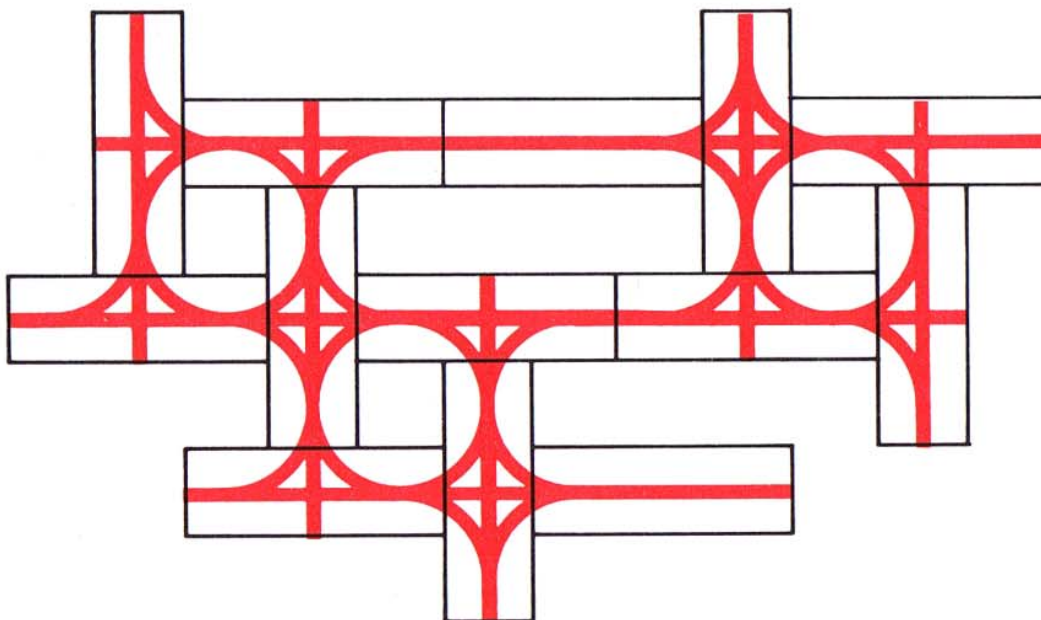


décroché

Préparation du jeu:

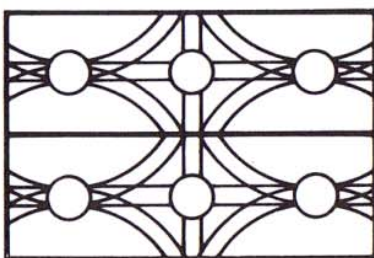
1. Les joueurs construisent ensemble un réseau ferroviaire en utilisant tous les 45 ou une partie des rails. Le niveau de difficulté augmente, moins ou utilise de rails (surtout dans une partie à deux).

Exemple de réseau qui se compose uniquement de 13 rails. Nous avons dessiné en rouge un parcours possible:



2. Lors de la construction, les rails doivent toucher au moins une voie voisine. Une liaison parallèle entre ces voies est interdite.

Interdit:

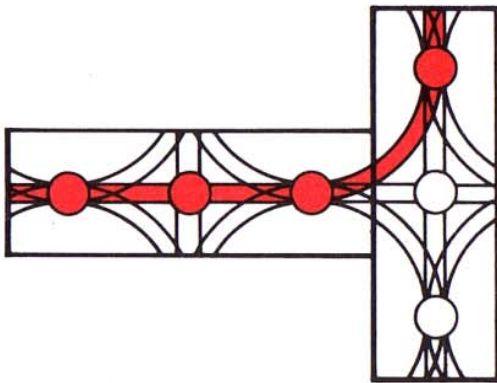


3. Tous les **points** des rails doivent pouvoir être atteints avec les locomotives ou les wagons.
4. Chaque joueur placera une locomotive et 4 wagons de couleurs différentes sur le réseau (centralisés sur un point). Nous vous conseillons de les répartir sur tout le réseau. Les wagons et locomotives doivent être placés de telle façon qu'ils puissent être accouplés à l'avant ou à l'arrière à tout moment.
5. Les cartes-locomotive sont battues, face cachée et placées sur la table de jeu. Chaque joueur en tire une et la place, face visible, devant soi. La couleur de la carte désigne **sa** locomotive.
6. Finalement, on mélange les cartes-wagon et les retourne une à une, face visible, sur la table de jeu. C'est dans la suite de couleur retournée, que les wagons doivent être accrochés aux locomotives des joueurs. Cette suite de couleur est valable pour tous.

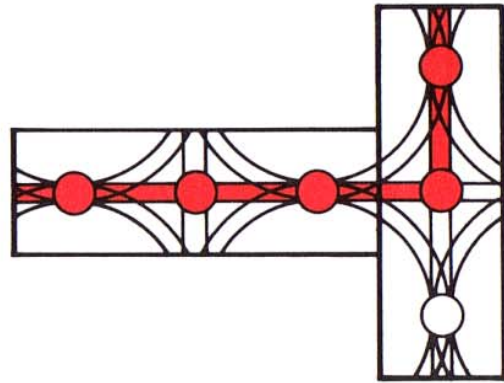
Le jeu de base:

1. Les cartes-vitesse ne sont pas utilisées dans le jeu de base. Le joueur qui réalise le score le plus élevé au lancer du dé, est premier joueur. Les autres joueurs suivent à tour de rôle.
2. A son tour, le joueur lance le dé. Le score réalisé lui indique le nombre de points maximum dont il peut déplacer sa locomotive. On peut la déplacer vers l'avant ou l'arrière; les changements de direction sont autorisés. Les points non-consommés ne peuvent pas être récupérés au tour suivant.
3. Quand un ou plusieurs wagons ont été accrochés, on déplace d'abord sa locomotive et fait suivre les wagons. En marche-arrière, on déplacera d'abord le dernier wagon et fera suivre les autres wagons et la locomotive.
4. Les déplacements sur la voie se font soit en ligne droite, soit en virant de + ou -60° :

autorisé



défendu



5. On doit pouvoir situer à tout moment l'emplacement des wagons et locomotives sur les points des rails.
6. Il est interdit de passer au-dessus d'autres wagons et locomotives et de les faire pivoter sur place.
7. Chaque accrochage et décrochage d'un ou plusieurs wagons coûtera un point de dé.
8. Les wagons décrochés ne peuvent pas se déplacer.
9. Le décrochage d'un ou plusieurs wagons s'avèrera nécessaire pour modifier éventuellement l'emplacement des wagons que tire la locomotive ou tout simplement pour sortir d'une impasse.
10. Les wagons ne peuvent pas être accrochés en même temps à l'avant et à l'arrière d'une locomotive.
11. Il est interdit d'accrocher deux wagons d'une même couleur.
12. Durant la partie, les joueurs doivent veiller à la liberté de mouvement de leur locomotive. Une locomotive qui est "encerclée" par des wagons qui ont été décrochés par un autre joueur à cet endroit, restera immobile (le joueur passe son tour) jusqu'à l'enlèvement de ceux-ci.
13. La partie se termine dès qu'un joueur a réussi à accrocher 4 wagons dans la suite de couleur indiquée par les cartes-wagon. Il sera gagnant de la partie.

Première variante:

Cette variante se joue sans dé et accentue l'élément tactique de jeu.

1. Chaque joueur reçoit 7 cartes-vitesse, numérotées de 0 à 6.
2. La vitesse choisie pour entamer la partie est libre.
3. Le joueur place la carte choisie, face visible, devant soi. La gamme des vitesses va de 0 (= arrêt) à 6.
4. La vitesse choisie peut être variée de 1 vers le haut ou le bas. **Exemple:** La carte-vitesse "4" permet de déplacer la locomotive de 3, 4 ou 5 points. Pour changer de vitesse, on place une nouvelle carte devant soi.
5. Si la vitesse indiquée ne peut être utilisée entièrement (des wagons ou locomotives ont bloqué un passage), la locomotive **doit** parcourir le chemin qui s'offre au maximum. Lorsqu'elle arrive devant l'obstacle, elle s'arrête net et ne pourra repartir qu'avec la carte-vitesse "0" (arrêt du déplacement d'une case).
6. L'accrochage et le décrochage d'un ou plusieurs wagons coûte (comme dans le jeu de base) 1 point de mouvement.
7. Les autres règles sont identiques à celles du jeu de base.

Deuxième variante:

Ce jeu se prête parfaitement à être joué en solitaire. Après avoir construit le réseau ferroviaire, le joueur place sa locomotive et 4 wagons de couleurs différentes sur les points de son choix. Ensuite il mélange les 4 cartes-wagon pour déterminer la suite de couleur, suivant laquelle les wagons devront être accrochés à la locomotive. Le joueur tentera d'atteindre le but (c. à. d. accrocher les wagons dans l'ordre voulu) en parcourant le trajet le plus court. Si le joueur a noté les emplacements de la locomotive et des wagons, il pourra essayer de réaliser un trajet plus court dans la partie suivante. On peut organiser une compétition avec plusieurs joueurs et ce sera celui qui aura parcouru la distance la plus courte, qui aura gagné.

D'autres variantes:

- a On peut organiser un tournoi de "Locomotion". On détermine d'avance le nombre de parties à jouer. Le vainqueur reçoit 5 points. Les autres joueurs reçoivent 1 point par wagon bien placé.
- b Pour activer le déroulement de la partie, on peut limiter le nombre de wagons à accrocher à deux ou trois. On peut également diminuer le nombre de rails à placer.