

VOLL IN FAHRT

A toute vapeur!

de Bob Lindner

Pour 2 à 4 joueurs

A partir de 6 ans

Environ 45 minutes

MATÉRIEL

16 locomotives – par 4 en 4 couleurs



1 plateau de jeu



1 dé couleur



2 dés



12 tuiles Réparation

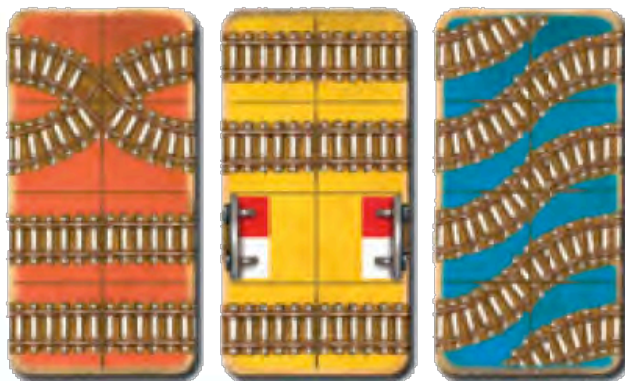


Recto



Verso

3 plateformes de triage



IDÉE ET BUT DU JEU

Les premiers rayons du soleil pointent à peine leur nez sur la petite gare de triage que les locomotives se chamaillent déjà pour avoir les meilleures places au départ. Car aujourd'hui c'est le jour de la grande course des locomotives Diesel. Elles luttent pour décrocher le titre tant désiré de Championne du Monde.

Chaque joueur reçoit 4 locomotives, dont trois d'entre elles doivent atteindre l'arrivée. Les locomotives se déplacent sur les voies ferrées à l'aide des dés. Mais la prudence reste de mise pour cette course captivante: les plateformes de triage pivotent continuellement entre les rails et poussent les autres locomotives. Il arrive parfois que des locomotives sortent des rails ou arrivent contre un butoir. Quand les voies sont libres, on roule à toute vapeur vers l'arrivée. Avec un peu de chance et d'habileté on parvient à amener trois de ses quatre locomotives à l'arrivée et ainsi on remporte la partie.

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur reçoit les quatre locomotives de la couleur de son choix et les place devant lui. Les plateformes de triage sont placées entre les rails contre leur butoir respectif (bleu avec bleu, rouge avec rouge et jaune avec jaune). Le côté d'une plateforme de triage qui est placé contre le butoir n'a pas d'importance. L'emplacement pour une plateforme de triage près de la zone de départ reste vide pour l'instant.

Les 12 tuiles Réparation sont prévues pour une variante avec plus de possibilités tactiques. Si on joue sans cette variante, les tuiles restent dans la boîte.

Le dernier à avoir pris le train commence. Ensuite c'est au joueur suivant dans le sens horaire.

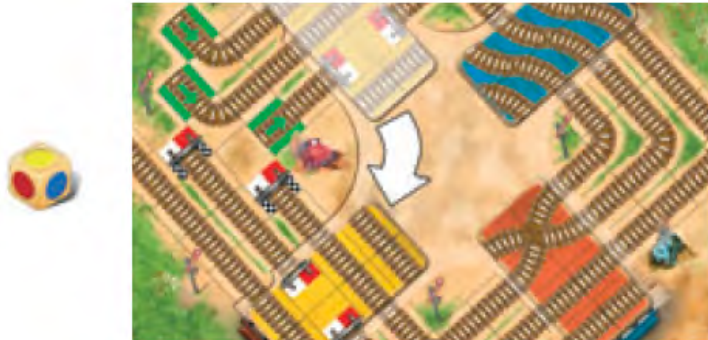


DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, on lance les trois dés simultanément. Ensuite le joueur déplace une plateforme de triage et avance l'une de ses locomotives.

DÉPLACER UN PONT DE MANCEUVRE

Le dé couleur désigne quel plateforme de triage doit être déplacée vers l'emplacement resté vide. Il peut être placé du côté droit ou gauche contre le butoir de l'emplacement vide. Une plateforme de triage ne peut pas être enlevée du plateau de jeu.



Les locomotives qui se trouvent sur la plateforme de triage sont déplacées avec. La plateforme de triage est déplacée prudemment avec les locomotives sans les faire tomber. Si, après le déplacement, une locomotive ne se trouve pas dans le sens de l'arrivée, elle est retournée.

DÉPLACER UNE LOCOMOTIVE

Les deux dés déterminent ensemble le nombre de cases que l'une des locomotives devra parcourir. Le joueur doit choisir l'une de ses locomotives. Il commence avec une locomotive sur l'une des trois cases de départ vertes qu'il avance sur les rails en direction de l'arrivée. Chaque case Rail compte pour un point de mouvement, c'est également le cas pour les trois cases de départ vertes.



Si, dans de rares cas, une locomotive se trouve déjà sur une case de départ, on peut placer une autre de ses locomotives sur une autre case de départ encore libre. Si toutes les cases de départ sont occupées, le joueur peut uniquement déplacer une locomotive qui se trouve déjà sur le plateau de jeu.

POUSSER UNE LOCOMOTIVE

Il arrive fréquemment qu'une case Rail soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas cette locomotive est poussée. Pousser une locomotive signifie: le joueur doit s'arrêter avec sa locomotive derrière celle qui le bloque. Les points de mouvements restants sont utilisés par la locomotive qui a été poussée.



Si la locomotive poussée est aussi bloquée par une autre locomotive, il y a réaction en chaîne. Les locomotives sont déplacées jusqu'à épuisement des points de mouvement.



C'est également le cas si une locomotive est immédiatement bloquée par une autre dès le début. De cette manière des locomotives adverses, mais aussi ses propres locomotives, peuvent être poussées.



MANŒUVRE ACCIDENTELLE

Si une locomotive arrive contre un butoir ou déraille (sort de la voie), elle fait une manœuvre accidentelle. C'est également le cas pour la locomotive qui est déplacée par son propriétaire ou qu'elle ait été poussée par une autre locomotive.



Une locomotive qui fait une manœuvre accidentelle revient dans la main de son propriétaire et peut redémarrer lors du prochain tour. Les points de mouvement non utilisés sont perdus.

UN DOUBLE AUX DÉS

Si un joueur fait un double avec les dés (deux chiffres identiques sur les deux dés), il peut rejouer. S'il choisit de faire un second tour de jeu, il doit lancer à nouveau les trois dés et doit aussi déplacer la locomotive avec laquelle il avait réalisé son précédent tour. Cela peut comporter un risque. Chaque joueur doit bien réfléchir avant de jouer un second tour de jeu. S'il fait encore un double lors de son second lancé, il n'y a pas de troisième tour de jeu.

Attention: si un joueur a fait un double lors de son premier tour de jeu et a provoqué une manœuvre accidentelle avec sa locomotive, il peut la placer sur l'une des cases de départ lors de son second tour de jeu.

LA ZONE D'ARRIVÉE

Si un joueur amène l'une de ses locomotives sur l'une des trois cases d'arrivée, alors il la place dans un hangar à locomotive libre de la gare d'arrivée. Les points de mouvement non utilisés sont perdus. Le joueur ralentit sa locomotive et ne provoque pas de manœuvre accidentelle.



Si la locomotive d'un autre joueur vient cependant à heurter un des butoirs d'une case d'arrivée, il y a ici manœuvre accidentelle. La locomotive est rendue à son propriétaire. C'est également le cas, si un joueur pousse une de ses propres locomotives contre un butoir d'une case d'arrivée. Une locomotive poussée subit toujours une manœuvre accidentelle parce qu'il n'y a aucun conducteur à bord qui peut la freiner. Se trouver sur une case d'arrivée est toujours dangereux !

FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur parvient à placer sa troisième locomotive dans l'un des neuf hangars de la gare d'arrivée. Ce joueur est déclaré vainqueur.

VARIANTE

Les tuiles Réparation sont placées à côté du plateau de jeu pour un jeu plus tactique. A chaque fois qu'un joueur reprend en main l'une de ses locomotives parce qu'elle a fait une manœuvre accidentelle, il reçoit aussi une tuile Réparation de la réserve.

Recto



Verso

Au début de son tour, au lieu de lancer le dé couleur avec les autres dés, le joueur peut utiliser une tuile Réparation et mettre le dé couleur sur n'importe quelle face. La tuile Réparation utilisée est remise dans la réserve. Ensuite le joueur lance uniquement les deux dés, déplace la plateforme de triage de la couleur choisie et déplace alors l'une de ses locomotives.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX

Distribution France :



B.P.30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com

Traduction française - v1.0



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>