

# Station Manager

par Michael Schacht

Un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans ou plus  
Durée: 45 min.

Traduction française basée sur la traduction anglaise de Garry Lloyd par LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>).

*Les affaires prospèrent dans les gares de triage. Les joueurs chargent du fret partout dans le monde sur leurs trains afin de remplir les commandes des hommes d'affaires. Si vous réussissez, vous faites des profits, mais attention. Si quelqu'un remplit la même commande plus tard dans la partie, il vous vole votre profit. Plus il y a de trains qui quittent la gare de triage, plus vous vous rapprochez de la fin de la partie.*

## Contenu

---

- 104 cartes Fret en 4 couleurs (transportant 13 marchandises différentes)
- 8 cartes Commande
- 1 bloc pour marquer les points
- La règle du jeu

## Mise en place

---

- Le bloc et le stylo sont placés sur le côté.
- Les cartes Commandes sont placées face visible au centre de la table.
- Les cartes Frets sont mélangées et on en distribue 3 à chaque joueur. Le reste forme un pile dont la première carte est retournée à côté de la pioche afin de commencer la défausse.
- Choisissez un joueur pour débiter la partie.

## Déroulement de la partie

---

Le premier joueur commence et on joue dans le sens horaire.

A son tour, le joueur actif peut :

- prendre 2 cartes de la pioche ou la dernière carte de la défausse.
- défausser une carte ou déposer une série de cartes Frets.

## Défausser une carte

---

Quand vous défaussez une carte, vous la placez décalée sur les cartes de la défausse, ainsi tout le monde peut voir combien de cartes ont été défaussées.

## Déposer des cartes

---

Un joueur peut poser une série de cartes s'il peut remplir exactement une carte Commande.

Les types de cartes Commandes sont :

Vert	2 paires du même type de marchandise
Bleu	3 cartes du même type de marchandise
Pourpre	4 cartes du même type de marchandise

Beige	5 cartes du même type de marchandise
Jaune	3 cartes d'une sorte et une paire d'un autre type de marchandise
Gris	5 cartes de la même couleur

Pour les 5 premières cartes Commandes, la couleur des cartes n'a pas d'importance. Les symboles dans le coin des cartes vous permettent de distinguer les différents types de marchandises.

Les cartes Commandes montrent également le bonus reçu par le joueur qui la possède à la fin de la manche. Si un joueur peut remplir une carte Commande, il dépose les cartes Frets appropriées devant lui en ligne, les cartes se chevauchant afin que chaque joueur puisse voir combien de cartes à ce joueur devant lui.

En plus, le joueur peut prendre toutes les cartes de la défausse et les placer devant lui, chaque carte devant se chevaucher.

Le joueur prend ensuite la carte Commande qu'il a rempli et la place devant lui, à l'écart des cartes Frets. Si la carte Commande est déjà possédée par un autre joueur, ce joueur perd la carte et la place en face du joueur qui vient de remplir cette carte Commande. S'il y a plusieurs cartes Commande du même type (vertes ou bleues), le joueur qui vient de remplir la carte Commande peut choisir laquelle il prend.

Un joueur peut remplir une seule carte Commande par tour, même si il a des cartes pour en faire plus.

## Fin de la partie

---

La partie se termine immédiatement quand :

- un joueur obtient sa 3ème carte Commande de couleur différente, ou
- la pioche est vide et un joueur ne peut reprendre de carte, ou
- un joueur a 25 cartes Frets ou plus devant lui

Les joueurs reçoivent des points comme suit:

- pour chaque carte Fret déposée, le joueur reçoit 1 point
- pour chaque carte Commande, le joueur reçoit le bonus sur cette carte

Le jeu peut être joué en plusieurs manches.

## Astuces

---

Pour mieux voir combien de cartes Frets a un joueur, il est préférable de les grouper par paquets de 5 ou 10 cartes.

Le jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs mais il est possible d'y jouer à 5.