



- Règle du jeu

ADLUNG *Spiele*

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2012 / 2019

LES SEIGNEURS DES RAILS

F

Auteur : Karsten Adlung

Jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 5(3) ans

Durée de la partie : 5 – 10 minutes

Contenu :

- 6 locomotives
- 54 wagons
- 1 règle du jeu

Idée et but du jeu :

C'est le chaos en gare ! Il faut accrocher aussi vite que possible aux locomotives des wagons qui coïncident par leur type, leur couleur ou leur nombre de roues. Vous pensez que ce triage sera facile à effectuer ? Mais quand tout le monde s'y met en même temps, l'agitation et le désordre sont au rendez-vous. Celui qui parviendra à former le train le plus long pourra quitter la gare en vainqueur.

ENTRAÎNEMENT (variante pour commencer, pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans) :

Préparatifs et déroulement de la partie :

- Mélangez les 54 wagons et étalez-les face cachée sur la table, en faisant si possible en sorte que les cartes ne se chevauchent pas.
- Mélangez les 6 locomotives. Chaque joueur en

reçoit une, qu'il pose devant lui face cachée. Les éventuelles cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.

- Tous les joueurs ramassent simultanément des wagons pour leur locomotive et les empilent les uns sur les autres, afin de former ensuite le train le plus long possible.
- Chaque joueur ne cherche que son propre type de wagon, celui-ci est représenté en bas de chaque carte de locomotive.
- L'un des joueurs siffle et à son sifflement, tous les joueurs retournent leur locomotive et la prennent dans une main, qui sera leur « main locomotive ».
- Avec l'autre main, la « main de recherche », tous les joueurs cherchent aussitôt simultanément des cartes appropriées au centre de la table.
- Les joueurs retournent les cartes une par une au centre de la table avec leur « main de recherche ».
- Lorsqu'un joueur trouve une carte qui lui convient, il la met aussitôt dans sa « main locomotive » et commence à chercher la carte suivante.
- Si un joueur retourne une carte qu'il ne peut pas utiliser (pas le bon type de wagon), il la repose face cachée sur la table.

Important :

- *On ne peut avoir qu'une seule carte dans sa « main de recherche » (jamais plusieurs à la fois).*

Fin de la partie :

- Si un joueur pense avoir ramassé la plupart des

wagons de son type (au moins 5 !), il crie « stop ». La partie se termine alors immédiatement.

- On vérifie les cartes en main de chaque joueur, en commençant par le joueur le plus jeune. Pour cela, le joueur pose sa pile sur la table devant lui, face cachée. Puis il retourne ses cartes l'une après l'autre et forme un train sur la table en posant ses wagons un par un derrière sa locomotive. On vérifie le train à partir de la locomotive pour voir si le type des wagons correspond à la locomotive. Si un joueur a ramassé un wagon incorrect, il perd tous les wagons suivants de la rangée à partir de la carte incorrecte.
- C'est le joueur qui a le train le plus long qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui n'a pas crié « stop » qui gagne.

LES SEIGNEURS DES RAILS pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans :

Préparatifs et déroulement de la partie :

- Mélangez les **54 wagons** et étalez-les face cachée sur la table, en faisant si possible en sorte que les cartes ne se chevauchent pas.
- Mélangez les **6 locomotives**. Chaque joueur en reçoit une, qu'il pose devant lui face cachée. Les éventuelles cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.
- Tous les joueurs ramassent simultanément des wagons pour leur locomotive et les empilent les

uns sur les autres, afin de former le train le plus long possible.

- Des cartes **peuvent être empilées** l'une sur l'autre quand elles ont en commun au moins l'une des caractéristiques suivantes :
 - **type de wagon**
 - **couleur**
 - **nombre de roues**
- L'un des joueurs siffle et à son sifflement, tous les joueurs retournent leur locomotive et la prennent **dans une main**, qui sera leur « main locomotive ».
- **Avec l'autre main**, la « main de recherche », tous les joueurs cherchent aussitôt simultanément des cartes appropriées au centre de la table.
- Les joueurs retournent les cartes une par une au centre de la table avec leur « main de recherche ».
- Lorsqu'un joueur trouve une carte qui lui convient, il la met aussitôt dans sa « main locomotive » et commence à chercher la carte suivante.
- Si un joueur retourne une carte qu'il ne peut ou ne veut pas ramasser, il la repose face visible sur la table.
- À tout moment, un joueur peut ramasser toutes les cartes posées face visible, en respectant les conditions, pour les mettre dans sa « main locomotive ».

Important :

- *On ne peut avoir qu'une seule carte dans sa « main de recherche » (jamais plusieurs à la fois).*
- *Une fois les cartes ramassées, leur ordre ne*

peut plus être modifié.

Remarque :

Sur chaque locomotive est indiqué le wagon correspondant, si bien que les trois caractéristiques pour ramasser les cartes s'appliquent également dans le cas des locomotives.

Fin de la partie :

- Lorsque plus aucun joueur ne peut ramasser de cartes appropriées, la partie se termine immédiatement.
- On vérifie les cartes en main de chaque joueur, en commençant par le joueur le plus jeune. Pour cela, le joueur pose sa pile sur la table devant lui, face cachée. Puis il retourne ses cartes l'une après l'autre et forme un train sur la table en posant ses wagons un par un derrière sa locomotive. On vérifie le train à partir de la locomotive pour voir si les cartes voisines ont au moins une caractéristique en commun. Si un joueur a fait une erreur, il perd tous les wagons suivants de la rangée à partir de la carte incorrecte.
- C'est le joueur qui a le train le plus long qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de wagons du même type qui gagne.

LES KIDS DES RAILS à partir de 3 ans :

On joue comme dans le jeu de base, mais ici, les cartes sont étalées sur la table **face visible** dès le

début de la partie. Elles ne doivent pas se toucher, dans la mesure du possible. La partie commence immédiatement lorsque tous les joueurs retournent la locomotive qui leur a été distribuée. Comme dans le jeu de base, les cartes doivent avoir au moins une caractéristique en commun pour pouvoir être empilées l'une sur l'autre.

Remarque : Si les joueurs ne sont pas tous du même niveau, il est recommandé d'utiliser la règle *LES ROIS DES RAILS* pour les plus expérimentés. Tous les autres joueront avec la règle *LES KIDS DES RAILS*.

LES ROIS DES RAILS pour joueurs avancés :

On joue comme dans le jeu de base, mais ici, les cartes sont étalées sur la table **face visible** dès le début de la partie. Elles ne doivent pas se toucher, dans la mesure du possible. La partie commence immédiatement lorsque tous les joueurs retournent la locomotive qui leur a été distribuée. Contrairement au jeu de base, les joueurs ramassent des cartes qui doivent avoir **exactement une** caractéristique en commun pour pouvoir être empilées l'une sur l'autre.

Exemple :

On peut empiler deux cartes l'une sur l'autre si le type de wagon coïncide, mais que la couleur et le nombre de roues sont différents. Deux cartes avec le même type de wagon et la même couleur mais

un nombre de roues différent ne peuvent pas être empilées l'une sur l'autre.

LE DUO DES RAILS pour 2 joueurs :

- Les deux joueurs sont assis l'un en face de l'autre.
- Mélangez les 54 wagons, face cachée. Chaque joueur reçoit la moitié des cartes, qu'il prend en main, face cachée.
- On joue avec 5 locomotives. Retirez du jeu une locomotive de votre choix et remettez-la dans la boîte. Posez les locomotives au centre de la table, l'une en dessous de l'autre, de telle sorte que l'on puisse poser des wagons à gauche comme à droite de chaque locomotive.
- L'un des joueurs siffle et à son sifflement, les joueurs retournent leur pile et essaient de poser **aussi vite que possible** la première carte de leur pile à côté de la locomotive, carte après carte. Les deux joueurs jouent simultanément et chacun pose toujours ses cartes à droite de la locomotive de son choix. Chaque joueur se constitue ainsi 5 trains et cela forme sur la table un étalage dans lequel les locomotives tirent des wagons (d'un joueur) et poussent des wagons (de l'autre joueur).
- Comme dans le jeu de base, il faut qu'**au moins une caractéristique** coïncide pour pouvoir poser une carte à côté d'une carte précédemment déposée.
- Si la première carte de la pile d'un joueur ne

peut être posée dans aucun des 5 trains, le joueur la met en dessous de sa pile et continue à jouer avec la nouvelle carte du dessus.

- La partie se termine quand l'un des joueurs n'a plus de carte.
- On vérifie maintenant chaque rangée de wagons en partant de la locomotive, à droite et à gauche. Si un joueur a fait une erreur, il perd tous les wagons suivants de sa rangée à partir de la carte incorrecte. Le joueur qui a posé le plus de wagons à côté d'une locomotive gagne cette locomotive, il prend la carte correspondante. En cas d'égalité pour une locomotive, c'est le joueur qui a posé le plus de wagons identiques qui gagne la carte. S'il y a toujours égalité, personne ne gagne la locomotive.
- Le joueur qui a le plus de locomotives gagne la partie. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent.