

Le petit train

Un jeu pour 2 - 4 personnes dès 5 ans.

Contenu: 36 cartes illustrées.

Jeux de Ravensbourg No. 15.574

Il s'agit, dans ce jeu, de former avec des cartes correspondantes, un petit train, composé d'une locomotive, d'un wagon et d'un chef de train au moins.

Il est donc possible de construire en tout

- 3 locomotives
- 3 wagons-voyageurs
- 3 wagons-bestiaux
- 3 wagons-marchandise.

Bien que 3 cartes soient prévues pour la construction de chaque wagon (1 pièce d'attache de droite et une gauche, ainsi que la pièce du milieu), les pièces du milieu ne sont pas indispensables; mais chaque joueur a le droit d'utiliser les trois pièces du milieu pour la construction d'un type de wagon. C'est à dire que la longueur des wagons peut varier: au minimum deux cartes, au maximum cinq cartes. Les locomotives par contre ne peuvent être construites que par deux cartes (une pièce d'attache de gauche et une de droite), car il n'y a pas de pièce de milieu.

Règle du jeu A

Préparation: Il faut d'abord bien brasser les cartes. Pour 2 participants, chaque joueur reçoit 5, pour 3 et 4 participants 3 cartes chacun. Les cartes restantes seront gardées en stock, à l'envers sur la table.

Début du jeu: A tour de rôle, chaque joueur prend une carte.

Enlever et jeter: En même temps, chaque joueur pose une carte devant lui pour la construction ou bien il la jette au milieu de la table avec l'image à l'endroit. Les cartes jetées ne seront plus remises en jeu.

Construction: Le jeu peut débiter avec n'importe quelle carte de locomotive ou de wagon. Le progrès de la construction doit toujours être en rapport avec les cartes déjà posées. Ajoutez donc à la pièce du milieu une deuxième de la même espèce ou une pièce d'attache correspondante; ajoutez à la pièce d'attache de gauche de l'une la pièce d'attache de droite de la prochaine voiture etc. Il n'est pas permis d'ajouter des pièces du milieu dans des voitures déjà complètes.

Fin du jeu: Si l'un des joueurs a réussi à construire une ou plusieurs locomotives ainsi qu'au moins un wagon complet et s'il possède un chef de train, le jeu est terminé, et l'on compte les points. Chaque joueur peut noter pour la construction de ses wagons complets 5 points par carte, pour la construction des locomotives complètes 10 points par carte.

Le joueur terminant le jeu peut également mettre à son compte 20 points supplémentaires pour chacun de ses chefs de gare. (Les autres joueurs n'y sont pas autorisés!). Les cartes de toutes les voitures non complètes sont sans valeur.

Au cas où personne ne peut terminer le jeu (c'est à dire que personne ne possède ni locomotive, ni wagon ou chef de gare), tous les joueurs mettent en compte uniquement les cartes des voitures construites comme mentionné ci-dessus (après avoir enlevé la dernière carte de la pile). Le joueur qui atteint le premier 100 points ou le nombre de points déterminé d'avance, est gagnant.

Règle du jeu B

Distribution des cartes selon la règle A.

La construction se fait uniquement avec des pièces d'attache (les pièces du milieu ainsi que le chef de gare ne comptent pas). Ainsi, les voitures complètes ne se composent que de deux cartes. Dès qu'un joueur a construit une locomotive ou un wagon, le jeu est terminé. Il peut arriver cependant que l'un des joueurs réussit la construction de trois locomotives. Mais il n'arrête le jeu qu'au moment où il a terminé la construction d'un wagon. Il est donc indispensable d'avoir construit, et une locomotive, et un wagon.

Pour le cas où personne ne peut terminer le jeu de cette façon, ce sera la dernière carte — comme pour la règle A — qui arrêtera le jeu.

Chaque joueur note le nombre de ses voitures construites. Locomotives = «L», wagons = «W». Avec cette règle, le joueur qui arrête le jeu, n'a qu'un seul avantage: Il empêche ses adversaires de finir la construction des voitures. Une locomotive complète peut compter aussi pour deux wagons.

Le joueur qui réussit le premier à construire une locomotive avec 6 wagons, est gagnant.

Boemeltrein

Een spoorwegdomino voor 2-4 spelers vanaf 5 jaar.

Inhoud: 36 speelkaartjes.

Ravensburger spelen Nr 15.574

Bij dit spel gaat het erom uit kaartjes, die aan elkaar passen, een treinstel samen te stellen, dat bestaat uit ten minste één lokomotief, één wagon en een conducteur. Alles bij elkaar kunnen

- 3 lokomotieven
- 3 personenwagens
- 3 veewagens
- 3 kolenwagens

aan elkaar gelegd worden. Hoewel voor iedere losse wagen 3 kaartjes bedoeld zijn (een linker- en een rechter koppelingsstuk en een middenstuk) zijn bij het samenstellen van een trein de middenstukken niet nodig. Iedere speler mag echter alle drie de middenstukken van een bepaald wagontype voor de bouw van een wagon gebruiken. Dat wil zeggen dat de lengte van iedere wagon verschillend kan zijn: ten minste twee, ten hoogste vijf kaartjes. Lokomotieven echter kunnen alleen maar uit twee aan elkaar passende kaartjes (een linker en een rechter koppelingsstuk) samengesteld worden, omdat deze geen middenstukken hebben.

Spelregel A

Voorbereiding: De kaartjes worden goed geschud. Bij twee spelers krijgt ieder 5, bij 3 en 4 spelers ieder 3 kaartjes. De overige kaartjes worden "blind" als voorraad op tafel gelegd.

Afnemen: Elke keer als een speler aan de beurt is, neemt hij een kaartje van de stapel.

Opleggen of afleggen: Als een speler aan de beurt is, legt hij een kaartje voor de samenstelling van een treinstel voor zich neer of hij legt een kaartje met het plaatje naar boven af op het midden van de tafel.

Afgelegde kaartjes spelen niet meer mee!

Het samenstellen van een treinstel: Men mag met iedere lokomotief en/of wagonkaart beginnen. De volgende kaarten moeten echter steeds aansluiten aan de kaarten, die al op tafel liggen. Dus: aan een middenstuk een ander middenstuk of een koppelingsstuk van het zelfde type; aan een linker koppelingsstuk van één type het rechter koppelingsstuk van een ander type enz. Aan de lokomotieven mag zowel links als rechts gekoppeld worden. Het naderhand invoegen van middenstukken in reeds complete wagons is niet toegestaan.

Einde van het spel: Als het een speler lukt om een of meer complete lokomotieven en tenminste een complete wagon samen te stellen en hij bezit ook nog een conducteur dan is het spel uit en wordt er geteld: Iedere compleet gelegde wagon geeft 5 punten per kaart, iedere compleet gelegde lokomotief 10 punten per kaart.

De speler, die het spel beëindigde, mag er nog 20 punten bijtellen voor iedere conducteur (de andere speler(s) mag dat niet!). Alle niet gebruikte kaarten vervallen. Als niemand het spel beëindigen kan (d. w. z. niemand bezit lokomotief, wagon en conducteur) berekenen alle spelers — nadat de laatste kaarten van de stapel genomen zijn — de waarde van de door hen samengestelde trein, zoals hiervoor aangegeven. Wie het eerste 100 punten of het bij het begin van het spel overeengekomen aantal punten heeft, is winnaar.

Spelregel B

Voor de verdeling van de kaarten zie spelregel A.

Er wordt nu alleen met koppelingsstukken gespeeld. (Middenstukken en conducteurs hebben geen waarde). De complete treinstellen bestaan nu dus uit slechts 2 kaarten.

Zodra een speler zowel een lokomotief als een wagon samengesteld heeft, is het spel uit. Het kan ook voorkomen dat het een speler gelukt drie lokomotieven samen te stellen. Hij beëindigt het spel echter pas dan als het hem gelukt is ook een wagon samen te stellen. Er moet dan ook steeds van beide soorten (lokomotief en wagon) aanwezig zijn.

Als niemand op deze manier het spel beëindigen kan, wordt het einde van het spel — net zoals bij spelregel A — bepaald door de laatste kaart die van de middenstapel genomen wordt. Iedere speler noteert zijn samengestelde treinen. Lokomotieven met "L", wagons met "W". Hij, die het spel beëindigt, heeft in dit geval slechts het voordeel dat de beëindiging van het spel de tegenspeler de kans ontnemt om een complete trein samen te stellen. Eén samengelegde lokomotief kan ook voor twee wagons aangemerkt worden.

Wie het eerst een trein, bestaand uit een lokomotief en 6 wagons, bezit, is winnaar.