LOC'O'MOTION

De Bob Li

Joueurs : 2 à 4 | Âge : à partir de 6 ans | Durée : environ 45 minutes

MATÉRIEL :

16 locomotives – 4 dans chacune des 4 couleurs

1 plateau de jeu

1 dé de couleurs

2 dés à points

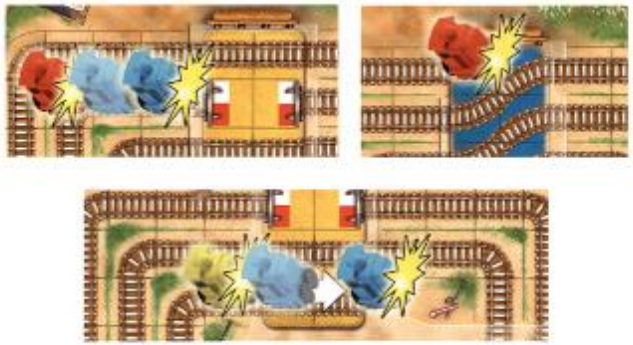
12 plaquettes « réparation »

Recto | Verso

3 plateformes de triage

Accidents de plateforme de triage

Lorsqu'une locomotive heurte un butoir ou sort de la voie, que ce soit lors d'un déplacement normal ou poussée par une autre locomotive, il y a accident de plateforme de triage.



Une locomotive qui a eu un accident de plateforme de triage retourne à la case départ et peut recommencer la partie au tour suivant. Les points non utilisés ne peuvent pas être récupérés.

Obtenir un double aux dés

Un joueur qui obtient un double (le même nombre de points sur chaque dé) peut, s'il le souhaite, **jouer un tour supplémentaire**. S'il décide de jouer ce second tour, il relance les trois dés après avoir terminé son premier mouvement. Dans ce cas, il est **obligé** d'avancer la **même locomotive** qu'au tour précédent. Ce choix peut s'avérer risqué. Les joueurs doivent donc bien considérer les risques avant de décider de rejouer une seconde fois. Si un joueur refait un double lors du second tour, il n'a pas droit à un troisième tour.

Remarque : *si un joueur a obtenu un double au premier tour et que sa locomotive a un accident de plateforme de triage, il peut rejouer avec la même locomotive lors du second tour en partant d'une case départ.*

La zone d'arrivée

Lorsque vous avancez une de vos propres locomotives sur l'une des cases d'arrivée, vous avez fini votre route. Placez-la dans un hangar à locomotive vide de la gare d'arrivée. Les points non utilisés ne peuvent pas être récupérés.

Par contre, si une locomotive est **poussée en avant** contre le butoir d'une case d'arrivée **par un autre joueur,** il y a accident de plateforme de triage. La locomotive doit retourner à la case départ. C'est également le cas si vous poussez en avant l'une de vos propres locomotives contre le butoir d'une case d'arrivée. Autrement dit, avoir une locomotive dans la zone d'arrivée peut être très risqué !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a placé sa troisième locomotive dans l'un des neuf hangars à locomotive de la gare d'arrivée. Ce joueur remporte la partie.

VARIANTE

Pour une variante plus tactique du jeu, sortez les plaquettes « réparation » de la boîte et placez-les en pile à côté du plateau de jeu. Le joueur qui reprend une de ses locomotives après un accident de plateforme de triage doit alors également piocher une plaquette « réparation ».

Recto

Verso

Quand arrive son tour de jouer, il peut choisir de remettre une de ses plaquettes « réparation » dans la pile au lieu de lancer le dé de couleurs. Dans ce cas, c'est le joueur qui choisit la couleur de la plateforme de triage à déplacer. Ensuite, il lance les deux dés à points et déplace la plateforme de triage avant d'avancer une de ses locomotives.