

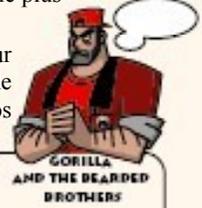
The Truckers 1.5



Le jeu :

Une bataille pour charger un nombre de marchandises limité. Ces livreurs adorent la compétition. Ils se préparent à gagner le plus d'argent en trois jours.

Objectif : devenir le meilleur conducteur en prédisant les objectifs de vos adversaires, en chargeant vos camions et en livrant à l'heure.



Nombre de joueurs : 3-5

Durée : 40 min

Age recommandé : 8 ans et plus.

Contenu

5 camions en bois

30 cartes de conduite (6 par joueur)

5 cartes de chargement (1 par joueur)

Cartes camions

8 petits camions. 3

5 camions moyens. 4

8 gros camions. 5

Marchandises à livrer

15 tuiles meubles

13 tuiles poissons

9 tuiles légumes

7 tuiles vêtements

5 tuiles jouets

5 tuiles double cargaison (une de chaque type de marchandise)

3 Jokers

carte de conduite (1 → 6) carte de chargement.



Meubles Poissons Légumes Vêtements Jouets

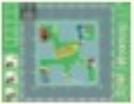


une carte double cargaison de chaque (compte comme 2 chargements)



Contenu du kit d'ajustement

1 livret de règles (utilisez celui-ci au lieu de l'original)
1 plateau de jeu pliable.
5 marqueurs de début de jeu.
1 marqueur de tour de jeu



marqueur de début de tour de jeu

Préparation

Chaque joueur prend un camion, 6 cartes de conduite et une carte de chargement de sa couleur.

Chaque joueur prend un petit camion [3], et un grand camion [5] et les place devant lui.

Les camions restants sont placés sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Mélangez toutes les marchandises et placez-les faces visibles en pile de 3 cartes sur chaque case du plateau de jeu, excepté sur la case départ.

Attention : aucune carte double cargaison ou joker ne doit être sur le dessus d'une de ces piles.

Chaque joueur prend un marqueur de départ au hasard et place son camion sur l'espace prévu sur la ligne de départ.

Les tours s'enchaînent dans l'ordre des camions, pas dans le sens des aiguilles d'une montre.

En cas d'égalité, le départage se fait sur l'ordre de départ des camions.

Installation (à 4 joueurs)



Ordre du tour de jeu

- 1 → Placez une carte :** Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée sur le plateau.
- 2 → Vérification du chargement :** les joueurs ayant choisi la carte chargement la révèle. Si certains l'ont choisie allez au 3A. Sinon allez au 4
- 3A → Chargement :** au choix :
1 chargement de masse.
2 chargement séparé
3 pas de chargement
- 3B → Reprendre des cartes :** Les joueurs qui chargent reprennent toutes leurs cartes.
- 3C → Vol de marchandise :** Si une seule personne charge, elle peut alors voler des biens en attente dans le stock d'un adversaire.
- 4 → Avancer :** En commençant par le camion de tête puis dans l'ordre des camions, chaque joueur révèle sa carte conduite et avance d'autant de cases qu'indiqué par la carte conduite.
- 5 → Stockage des marchandises :** Prenez la carte marchandises sur laquelle votre camion est posé. S'il y a plusieurs camions, seul le camion du dessus peut stocker.
- 6 → Prendre un nouveau camion :** Achetez un nouveau camion dès que vous passez la ligne de départ. Après le 1er tour : prenez 1 large ou 1 moyen. Après le 2nd tour : prenez jusqu'à 2 camions. Après le 3^{ème} tour : objectif atteint. Lorsque 2 joueurs ont atteint l'arrivée, finissez le tour de jeu et comptez les points.

1 Placer une carte

Chaque joueur choisit une carte conduite ou sa carte chargement et la place face cachée sur le plateau.

2 Vérification du chargement

Tous les joueurs qui ont choisi la carte chargement la révèle à ce moment du jeu.

Si un joueur au moins l'a choisie alors allez à l'étape 3A.

Si aucun joueur n'a choisit la carte chargement allez à l'étape 4.

3A Chargement

Seuls ceux qui ont choisi la carte chargement peuvent maintenant charger les marchandises stockées.

Vous pouvez choisir de ne rien charger, ou de charger une partie de votre stock.

Comment charger

Principe : retournez

Tournez la carte marchandise sur le dos et placez-la à côté du camion pour montrer qu'elle a été chargée.

Il y a deux manières de charger.

Chargement de masse

Chargez autant de marchandises stockées dans un camion que celui-ci le permet. Vous pouvez mélanger les cartes doubles marchandises ou Joker lorsque vous chargez.

Chargement séparé

*Chargez jusqu'à deux marchandises différentes dans deux camions différents.
*Vous pouvez charger des cartes double marchandises ou joker à ce moment.
*Vous ne pouvez pas charger deux marchandises dans le même camion (mais vous pouvez charger une carte double marchandises).

Voici comment vous pouvez ou pouvez ne pas charger

Pas de chargement mixte

Vous pouvez charger un seul type de marchandise par camion. Les cartes joker peuvent être chargées sur un camion qui a déjà des marchandises chargées. Vous ne pouvez pas charger deux types de marchandises différentes sur un camion.

Vous pouvez charger le même type de marchandise sur plusieurs camions.

Vous ne pouvez pas mettre de carte joker dans un camion vide.

Surcharge

Vous ne pouvez pas charger plus de cartes marchandises que la capacité indiquée sur la carte camion (le nombre indiqué sur la carte).



3B Reprendre des cartes

Les joueurs qui ont choisi la carte chargement reprennent maintenant toutes les cartes « conduite » et « chargement » jouées dans leur main.

3C Voler des marchandises

Si un joueur seulement a choisi de charger des marchandises, il peut en prendre chez ses rivaux en respectant la règle suivante :

Vous ne pouvez voler qu'une carte marchandise par joueur, sous réserve d'avoir déjà ce type de marchandise en stock.

Vous ne pouvez pas voler de marchandises que vous n'avez pas en stock.

Vous ne pouvez voler qu'une seule carte par joueur.

Les jokers peuvent être volés même si vous n'avez aucune marchandise en stock.

Si le joueur voleur a un joker celui-ci peut valoir n'importe quelle marchandise.

Les cartes double marchandises peuvent être volées.

Vous ne pouvez pas voler des marchandises déjà chargées.

Si vous n'avez pas de stock, vous ne pouvez pas voler de marchandises. Cependant les jokers sont des exceptions : vous pouvez les voler, quelles que soient les conditions.

4 Avancer

On révèle les cartes dans l'ordre des camions.

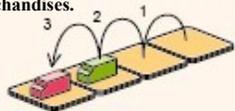
Si plusieurs camions sont sur la même case, alors le camion du dessus est le premier.

Déplacez vous d'autant de cases qu'indiqué sur la carte conduite.

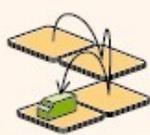
Comptez les espaces comme indiqué sur l'image.



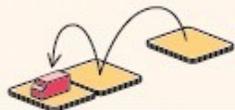
Comptez tous les espaces sur lesquels on trouve des marchandises.



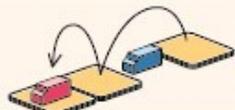
La case de départ ne compte pas comme une case.



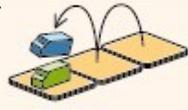
Les cases sans marchandises ne comptent plus.



Les cases sans bien dessus ne comptent pas même s'il y a un camion dessus.



S'il y a déjà un camion sur la case sur laquelle vous vous arrêtez, placez votre camion par dessus.



S'il y a déjà deux camions sur la case où vous devrez vous arrêter, reculez d'une case.



Si vous doublez un camion, ne placez pas votre camion par dessus mais à côté.

5 Stockage des marchandises

Lorsque tous les camions se sont déplacés, ils récupèrent des biens comme indiqué ci-dessous



Les camions qui sont sur une case récupèrent la carte marchandise du dessus de la pile.



S'il y a deux camions empilés sur une même case, seul le camion du dessus peut récupérer la carte marchandise du haut de la pile.

Notes additionnelles

- * Vous ne pouvez pas décider de ne pas récupérer de marchandises.
- * Vous ne collectez pas de marchandises sur la case sur laquelle vous venez d'arriver après le 3ème tour.
- * Placez les marchandises récupérées devant vous (elles doivent être visibles des autres joueurs).



A propos des marchandises

Joker



- Comme les jokers dans les jeux de cartes, ils valent n'importe quelle marchandise.
- Ils comptent pour une marchandise à la fin du jeu.
- Ils ne peuvent s'être chargés comme première marchandise d'un camion. (les jokers non chargés comptent pour la même pénalité qu'une marchandise non chargée.)

Double Marchandises

- Elles valent 2 marchandises. Il y en a pour chaque type de marchandise.
- Elles valent 2 marchandises, même dans l'intérêt de la capacité du camion.
- Elles valent pour deux marchandises pour le score. Elles comptent aussi pour 2 points de pénalités.



Obtenir de nouveaux camions.

- Chaque fois qu'un joueur finit le premier et le second tour, il peut obtenir un camion supplémentaire. Placez le nouveau camion devant vous, à côté de vos autres camions.
- Après le premier tour, vous pouvez choisir un grand camion ou un moyen.
- Après le second tour, vous pouvez choisir jusqu'à 2 camions parmi ceux qui restent. Le nombre de camion est limité, quand il n'y en a plus, il n'y en a plus.
- Après le second tour, vous pouvez choisir de prendre un seul camion ou de ne pas en prendre du tout.

Après le premier tour



un de ceux-ci

Après le second tour



un de ceux là

Fin du jeu et comptage des points

Condition de fin de partie

- Lorsque le second joueur atteint son but (à savoir passer la ligne d'arrivée après avoir terminé son troisième tour), le tour actuel est terminé et la partie prend fin.
- Les joueurs qui atteignent leur but ne prennent pas la tuile marchandise sur laquelle ils arrivent.

Comptage des points

- Le plateau de jeu est maintenant utilisé comme piste de score. Enlevez toutes les tuiles marchandises restant sur le plateau, et placez tous les camions sur la case départ.
- Chaque joueur compte ses points en avançant son camion d'une case par point.

Récompense ligne d'arrivée :

1ère place :	3PV
2ème place :	1PV
Dernière place :	-3PV

Récompense pour les livraisons majoritaires

Récompense Meubles	6PV
Récompense Légumes	5PV
Récompense Poisson frais	4PV
Récompense Vêtements	3PV
Récompense Jouets	2PV

Récompense pour le chargement de chaque marchandise

- Les joueurs qui ont chargé les 5 types de produits dans leurs camions => 5PV
- Tous les joueurs qui ont rempli leurs camions jusqu'à la limite reçoivent 2PV.

Pénalités

Pour chaque camion vide :	-3PV
Pour chaque produit non chargé :	-2PV

Les jokers non-chargés comptent aussi. Les cartes doubles marchandises non chargées valent -4PV.

En cas d'égalité

Le joueur qui est parti en premier (au tout début du jeu) entre les 2 joueurs à égalité, gagne la partie.



Planning, Concepteur : Kai Fujiwara (Pigphone)

Illustration (personnages) : Akira Yamaguchi

Aide pour version 1.5 : Mito Satsuki

Traduction Anglaise version 1.5: Simon Lundstrom

Traduction française : Stéphane Athimon



Pigphone information
 Blog <http://pigphone.blog96.fc2.com/>
 Email: kfx1968@gmail.com

