

F Règle du jeu

City Express



7 - 10



2 - 4



15 min

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 32 jetons « passager »
- 1 jeton « conducteur »
- 4 pions « locomotive »
- 4 cartes « locomotive »
- 32 cartes « wagon »
- 1 sac en toile



But du jeu :

Etre le premier à embarquer 8 passagers et le conducteur à bord de son train.

Préparer le jeu :

- Assembler les 4 pièces du plateau en choisissant le paysage bleu clair ou bleu foncé.
- Attention: les lignes de voies ferrées doivent bien coïncider**
- Mettre les jetons « passager » dans le sac.
- Tirer au hasard 6 jetons « passager » du sac et les placer sur les emplacements correspondants (en couleur et nombre) sur le plateau.
- Placer le jeton « conducteur » à son emplacement sur le plateau.
- Chaque joueur choisit une carte locomotive qu'il pose devant lui. Puis il prend le pion de même couleur et le place sur la case départ du plateau.
- Chaque joueur tire 8 cartes « wagon » qu'il place faces cachées à la suite de sa « carte locomotive ». Il retourne faces visibles les 3 premières.

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement du jeu :

A chaque tour le joueur :

- 1- Tire un jeton « passager » dans le sac et le place sur le plateau sur la case intersection correspondante
 - 2 - Tente d'aller chercher 1 de ses passagers. Pour cela il déplace son pion sur une voie ferrée : il choisit la voie ferrée qu'il veut suivre et s'arrête sur l'intersection de son choix. Il est interdit de changer de voie ferrée en cours de déplacement. Il est interdit de s'arrêter sur une intersection déjà occupée par un autre joueur. Il est possible de passer par-dessus un autre joueur pour s'arrêter sur les intersections suivantes.
- S'il s'arrête sur une intersection où il y a un jeton « passager » correspondant à une de ses cartes « wagon » face visible, il peut prendre le jeton et le placer sur sa carte wagon. Il retourne alors une autre de ses cartes wagon.
 - Sinon c'est au joueur suivant de jouer.

Exemple de déplacement :

- 1- Le joueur à la locomotive violette veut aller chercher le passager gris. Il choisit alors de suivre la voie ferrée bleue et s'arrête à la deuxième intersection.
- 2 - S'il veut aller chercher le passager rose il choisit la voie ferrée orange, s'arrête sur la l'intersection « 5 bleu » puis au tour d'après il pourra choisir la voie ferrée bleue et se déplacer jusqu'à la première intersection pour récupérer son passager rose.



Fin de la partie

Dès que l'un des joueurs a complété toutes ses cartes wagon avec des jetons « passager », il lui reste à aller chercher le conducteur.

Le premier à embarquer le conducteur gagne la partie.

Un jeu de Alain Rivolet

