

City Express

DJ08430

Attention ! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado!
Advarsel! Varning! Осторожно! Προσοχή!

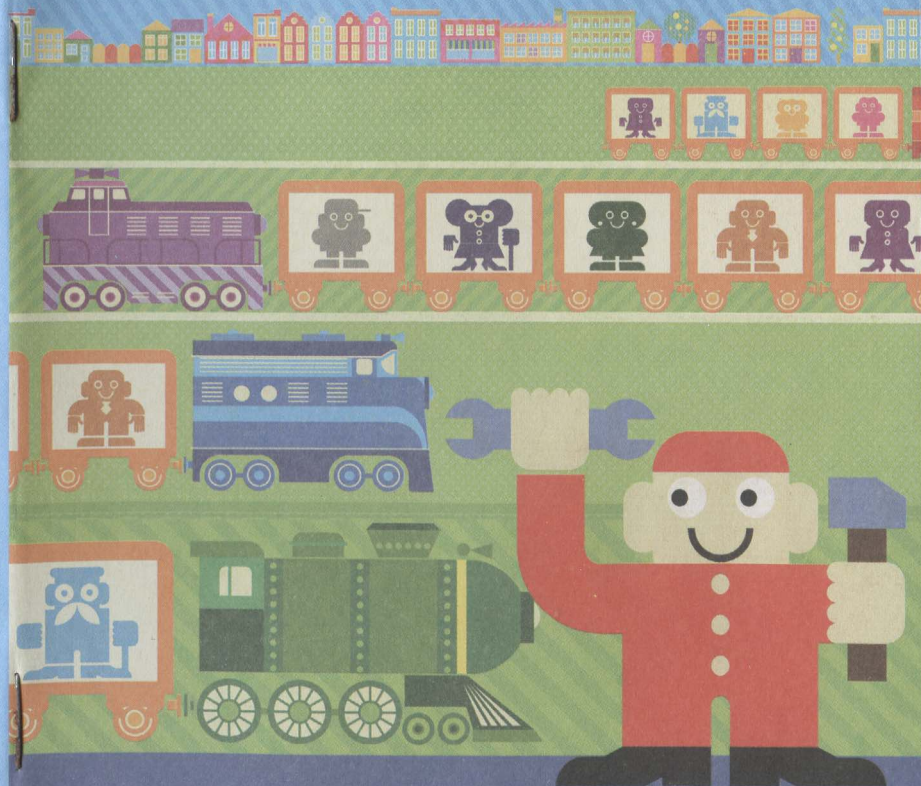
Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Partes pequeñas
Peças de pequenas dimensões. Kleine onderdelen. Piccole parti
Små dele. Små delar. Маленькие части

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address.
Anschrift aufbewahren. Guarda la direcció. Adres bewaren.
Spara förpackningen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço.
Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



3, rue des Grands Augustins - 75006 - Paris - France
www.djeco.com

City Express



6 ans years
6-10



City Express

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект





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 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.





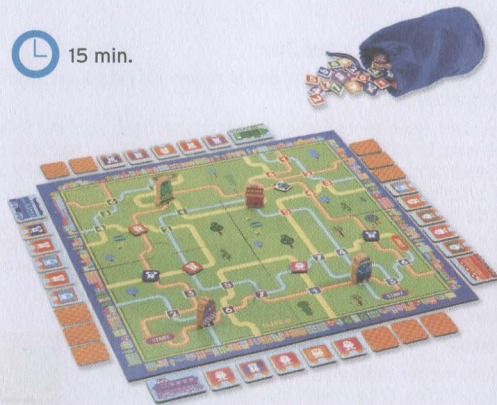
7 - 10



2 - 4



15 min.



Inhoud:

- 1 speelbord
- 32 passagiersfiches
- 1 fiche "conducteur"
- 4 locomotiefpionnen
- 4 locomotiefkaarten
- 32 wagonkaarten
- 1 linnen zak

Doel van het spel:

Als eerste acht passagiers en de conducteur aan boord van zijn trein hebben.

Vorbereiding van het spel:

- Zet de vier stukken van het speelbord in elkaar, waarbij voor het lichtblauwe of voor het donkerblauwe landschap gekozen wordt.

Opgepast: de spoorbanen moeten goed op elkaar aansluiten.

- Doe de passagiersfiches in de zak.
- Haal zes willekeurige passagiersfiches uit de zak en plaats deze op de vakjes van het bord die in kleur en aantal overeenkomen.
- Leg het fiche van de conducteur op zijn plaats op het bord.
- Elke speler kiest een locomotiefkaart die hij voor zich neerlegt. Vervolgens pakt hij de pion van dezelfde kleur en zet deze op het startvakje van het bord.
- Elke speler trekt acht wagonkaarten die hij met de plaatjes naar onderen naast zijn locomotiefkaart legt. Hij draait zijn eerste drie wagonkaarten om.

De jongste speler begint.

De spelers spelen om de beurt en met de klok mee.



Verloop van het spel:

Bij elke beurt doet de speler het volgende:

- 1 - Hij pakt een passagiersfiche uit de zak en legt het op het bord op het overeenkomende kruisingsvakje.
- 2 - Hij probeert een van zijn passagiers op te halen. Hiertoe verplaatst hij zijn pion langs een spoorbaan: hij kiest de spoorbaan die hij wil volgen en stopt op een kruising naar keuze. Hij mag bij het verplaatsen van zijn pion niet van spoorbaan veranderen. Hij mag niet op een kruising stoppen waar al een andere pion staat. Hij kan over een andere pion heen gaan om op een kruising erachter te stoppen.
- Indien hij op een kruising stopt waar een passagiersfiche ligt dat overeenkomt met een van zijn zichtbare wagonkaarten, dan mag hij het fiche pakken en het op zijn wagonkaart neerleggen. Vervolgens draait hij een van zijn andere wagonkaarten om.
- Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld van verplaatsing van de pion:

De speler met de paarse locomotief wil de paarse passagier gaan ophalen. Hij kiest er dus voor de blauwe spoorbaan te volgen en stopt op de tweede kruising.

Indien hij de roze passagier wil ophalen, dan kiest hij voor de oranje spoorbaan en stopt op de kruising "5 blauw"; vervolgens kan hij bij zijn volgende beurt de blauwe spoorbaan kiezen en zijn pion tot aan de eerste kruising verplaatsen om zijn roze passagier op te halen.

Einde van het spelletje:

Zodra een van de spelers op al zijn wagonkaarten passagiersfiches heeft kunnen leggen, hoeft hij alleen nog maar de conducteur te gaan ophalen.

De eerste die de conducteur op zijn trein heeft weten te zetten, wint het spelletje.

