

La loco des couleurs

Un voyage en train haut en couleur pour 2 à 4 habiles conducteurs de train à partir de 3 ans.

Auteur : Felix Beukemann

Illustration : Katharina Wieker

Durée du jeu : env. 10 minutes

Des passagers se pressent sur les quatre quais. Ils ont des tickets pour différents arrêts : le zoo, la piscine, l'aire de jeux ou le glacier dans le parc. Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Vous êtes le conducteur de la loco des couleurs et souhaitez embarquer autant de passagers que possible sur le quai pour les conduire à l'arrêt de votre couleur. Mais les aiguillages changent sans cesse d'orientation. Il faut donc être un peu chanceux pour respecter la feuille de route. Celui qui a transporté le plus de passagers du train jusqu'à son arrêt remporte la partie.

Contenu du jeu

3 aiguillages de différentes couleurs

1 grand plateau de jeu formant un puzzle

24 tuiles « passagers »

arrêt « zoo »

1 train

arrêt "glacier"

arrêt "aire de jeux"

arrêt "piscine"

4 tuiles « arrêt »

1 dé à aiguillages

Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Enfoncez chaque aiguillage dans un des trois trous du plateau de jeu et faites-les pivoter pour qu'à chaque aiguillage corresponde une voie dégagée. Placez le train sur les rails devant le premier aiguillage de façon à ce qu'il puisse circuler sur la voie ferrée dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque enfant choisit une couleur et prend la tuile « arrêt » correspondante. Elle représente l'arrêt jusqu'auquel le joueur doit transporter un maximum de passagers. Les éventuelles tuiles « arrêt » qui ne servent pas sont rangées dans la boîte. Mélangez les tuiles « passagers » et empilez-en six au hasard, faces visibles, sur les quatre quais du plateau de jeu. Préparez le dé à aiguillages.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué pour siffler comme un train devient le conducteur de train et commence.

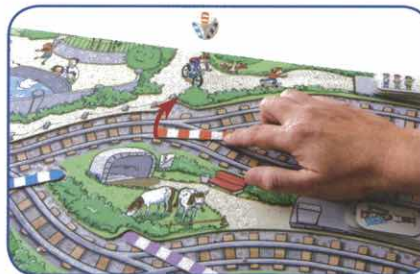
- Lance le dé à aiguillages.
- Fais pivoter l'aiguillage de la couleur du dé de façon à ce que la voie passe par le rail qui était barré.
- Conduis maintenant le train en t'exclamant joyeusement « Tchou-tchou ! » jusqu'au quai que tu peux maintenant atteindre avec le changement d'aiguillage.
- Observe la tuile « passagers » du dessus de la pile. Les enfants représentés dessus ont des billets qui indiquent les arrêts où ils souhaitent se rendre en prenant le train. Tous les enfants figurant sur une tuile voyagent toujours ensemble jusqu'à l'un des arrêts souhaités.
 - Au cours de la partie, il peut arriver que le train entre en gare sur un quai où il n'y a plus de passagers. Dans ce cas, pas de chance : c'est au tour du joueur suivant.

La tuile « passagers » comporte-t-elle un billet de la couleur de ton arrêt ?

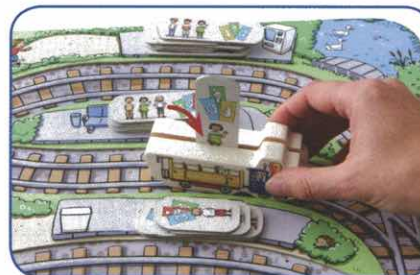
- **Oui !** Super ! Tout le monde en voiture, s'il vous plaît ! Insère la tuile « passagers » dans la fente sur le train, puis roule jusqu'à l'arrêt de ta couleur. Fais-y descendre tes passagers en déposant la tuile sur la zone correspondante du plateau de jeu.
- **Non !** Dommage, tu ne peux transporter aucun passager jusqu'à ton arrêt. Ils ont des billets seulement pour les autres arrêts. Bien évidemment, les passagers montent quand même dans la loco des couleurs. Tu choisis l'arrêt où tu les déposes. Fais-y descendre les passagers en déposant la tuile.



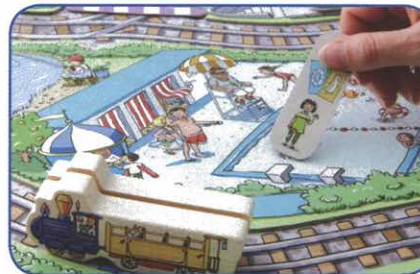
Exemple :



L'arrêt de Frédéric est la piscine bleue. Il lance le dé à aiguillages, qui tombe sur l'orange. Frédéric fait pivoter l'aiguillage orange.



Il avance ensuite le train jusqu'au quai. La tuile « passagers » du dessus de la pile présente, entre autres, un billet bleu. Il laisse monter le passager.



Il avance maintenant le train jusqu'à l'arrêt de la piscine. Il laisse descendre le passager à cet arrêt en déposant la tuile sur la zone bleue.

Tu as laissé descendre les passagers ? C'est la fin de ton tour. Le conducteur de train suivant prend le dé à aiguillages.

Fin de la partie

Le jeu s'achève une fois qu'il n'y a plus de tuiles « passagers » sur les quais et que tous les passagers sont descendus aux arrêts de différentes couleurs.

Formez une file avec toutes les tuiles « passagers » de votre arrêt. Veillez à bien respecter l'orientation de la tuile. Celui qui forme la plus longue file de passagers a gagné.



Le joueur jaune a la plus longue file. C'est donc lui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt. Il a gagné la partie.

Conseil : si vous savez déjà compter, vous pouvez également compter les passagers que vous pouvez voir sur vos tuiles. Celui qui a transporté le plus de passagers jusqu'à son arrêt remporte la partie.

Variantes pour conducteurs de train prévoyants :

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

Choix d'aiguillages : le dé ne sert pas. Le conducteur de train peut faire pivoter autant d'aiguillages qu'il le souhaite pour amener le train au quai de son choix. Qui a la meilleure vue d'ensemble du réglage des aiguillages et parviendra à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

Aiguilleur : Le dé ne sert pas. Le conducteur de train décide lui-même lequel des trois aiguillages il déplace. Mais il ne peut faire pivoter qu'un seul aiguillage par tour. Qui est suffisamment futé pour toujours changer le meilleur aiguillage et finalement parvenir à transporter le plus grand nombre de passagers jusqu'à son arrêt ?

Conseil pour des voyages en train surprises (à combiner avec le jeu de base et les variantes) :

Les tuiles « passagers » peuvent aussi être empilées faces cachées sur les quais. Le conducteur de train circule comme dans le jeu de base vers l'un des quatre quais. C'est au moment où il retourne la tuile « passagers » du dessus de la pile, qu'il choisira vers quel arrêt il va transporter les passagers. Quelles tuiles contiendront le plus grand nombre de passagers ?

Tsjoeke, tsjoeke, kleine trein

Een gevarieerde treinrit voor 2 - 4 handige machinisten vanaf 3 jaar.

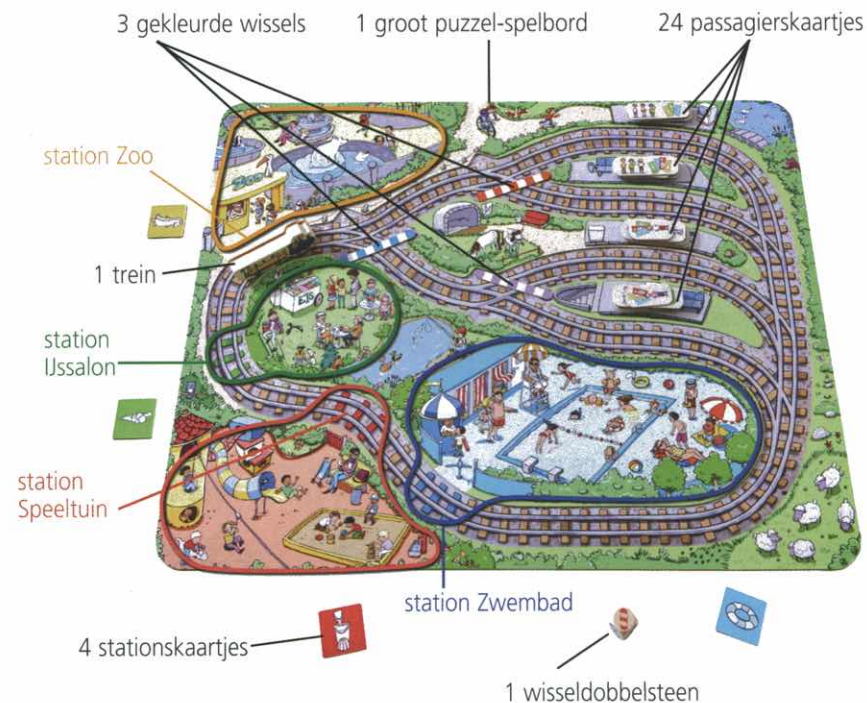
Auteur: Felix Beukemann

Illustraties: Katharina Wieker

Speelduur: ca. 10 minuten

Op de vier perrons verdringen de passagiers zich met tickets voor verschillende stations. Ze willen naar de zoo, het zwembad, de speeltuin of het ijsalon in het park. Daar gaan we: iedereen instappen, graag! Als machinist willen jullie op het perron zoveel mogelijk passagiers laten instappen die naar het station met hun kleur willen. De wissels worden echter voortdurend omgezet en daarom heb je wat geluk nodig om de dienstregeling na te leven. Wie op het einde met de trein de meeste passagiers naar zijn/haar station gebracht heeft, wint het spel.

Spelinhoud



Spelvoorbereiding

Maak het spelbord in het midden van de tafel. Steek de drie wissels telkens in één van de drie gaten in het spelbord en draai ze zo dat er telkens één route vrij is. Zet de trein voor de eerste wissel op het spoor zodat deze kloksgewijs het traject kan afleggen. Elk kind kiest een kleur en neemt het bijbehorende stationskaartje. Dat is het station waarnaar de speler zoveel mogelijk reizigers moet brengen. Eventueel resterende stationskaartjes zijn niet nodig en leg je weer in de doos. Meng de passagierskaartjes. Leg telkens zes willekeurige kaartjes open op een stapel op de vier stations van het spelbord. Houd de wisseldobbelsteen bij de hand.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste kan fluiten zoals een trein, is de eerste machinist en begint.

- Gooi met de wisseldobbelsteen.
- Verplaats de wissel van de gegooide kleur zo dat nu het spoor van de andere route vrij komt.
- Rij nu – vrolijk ‘Tsjoeke tsjoeke’ roepend – met de trein naar het station dat je na het omzetten van de wissel kunt bereiken.
- Kijk daar naar het bovenste passagierskaartje. De weergegeven kinderen hebben tickets waarop staat naar welke stations ze graag met de trein willen. Alle kinderen op een kaartje rijden altijd samen naar een van de gewenste stations.
 - Later in het spel kun je met de trein aankomen bij een perron waar geen passagierskaartje meer ligt. Dan heb je pech en is de volgende speler aan zet.

Staat op het passagierskaartje een ticket in de kleur van je station?

- **Ja!** Geweldig! Iedereen instappen graag! Steek het passagierskaartje in de gleuf van de trein en rijd ermee naar het station van jouw kleur. Laat je passagiers daar uitstappen en leg het kaartje op de overeenkomstige plaats op het spelbord.
- **Nee!** Jammer, je kunt geen passagiers naar je eigen station brengen, want ze hebben enkel tickets voor andere stations. Natuurlijk neem je de passagiers toch mee. Je mag zelf kiezen naar welk station, dat de passagiers willen, je met de trein rijdt. Laat de passagiers daar uitstappen en leg het kaartje daar neer.

Bijvoorbeeld:



Het station van Brecht is het blauwe zwembad. Hij gooit oranje met de wisseldobbelsteen. Brecht verplaatst de oranje wissel.

Daarna rijdt hij met de trein naar het perron. Op het passagierskaartje daar staat onder andere ook een blauw ticket. Hij laat de passagier instappen.

Nu rijdt hij met de trein naar het station bij het zwembad. Daar laat hij de passagier uitstappen en legt het kaartje in het blauwe deel.

Heb je de passagiers laten uitstappen? Dan is je beurt voorbij en krijgt de volgende machinist de wisseldobbelsteen.

Einde van het spel

Als er geen passagierskaartje meer op het perron ligt en dus alle passagiers bij de gekleurde stations zijn afgezet, eindigt het spel.

Neem nu alle passagierskaartjes van jullie station en leg ze op een rij naast elkaar. Houd daarbij rekening met de richting van de kaartjes. Wie de langste passagiersrij heeft, is de winnaar.





De speler met geel heeft de langste rij en heeft dus de meeste passagiers naar zijn/haar station gebracht. Hij/zij wint het spel.

Tip: Als jullie al kunnen tellen, kun je ook de passagiers op jullie kaartjes tellen. Wie de meeste passagiers naar zijn/haar station heeft gebracht, wint het spel.

Varianten voor vooruitkijkende machinisten

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

Gewenste wissel: De dobbelsteen is niet nodig. De machinist mag zoveel wissels omzetten als hij wil om met de trein een bepaald perron te bereiken. Wie van jullie heeft het beste overzicht bij het omzetten van de wissels en kan zo de meeste passagiers naar zijn/haar eigen station brengen?

Wisselomzetter: De dobbelsteen is niet nodig. De machinist beslist zelf welke van de drie wissels hij omzet. Per beurt mag hij echter slechts één wissel veranderen. Wie is slim genoeg om altijd de beste wissel om te zetten en zo op het einde de meeste passagiers naar zijn/haar station te brengen?

Tip voor extra verrassende treinritjes (kan gecombineerd worden met het basisspel en de varianten):

Jullie kunnen de passagierskaartjes ook met de afbeelding naar beneden op het perron leggen. De machinist rijdt, zoals anders, naar een van de vier perrons. Pas nu draait hij het bovenste passagierskaartje om en ziet hij naar welke stations de passagiers willen. Op welk kaartje staan de meeste passagiers?