

DOEL EN IDEE VAN HET SPEL

Zodra de eerste zonnestralen op het kleine rangeerstation vallen, haasten de locomotieven zich naar de beste startposities. Vandaag is de dag van de grote diesellocomotievenrace. Ze vechten voor de titel van wereldkampioen.

Elke speler heeft vier locomotieven. Drie van hen moeten de eindstreep bereiken... De spelers werpen de dobbelstenen om daar te geraken. Maar je moet ook oppassen tijdens deze spannende reis: wissels draaien heen en weer tussen verschillende delen van de sporen en de locomotieven kunnen op elkaar botsen wanneer ze van spoor veranderen. Een locomotief komt zo al snel naast de sporen of tegen een stootblok terecht. Als het spoor vrij is, kan je snel naar de eindstreep spurten. De speler die er met wat geluk en vaardigheid in slaagt om drie van zijn locomotieven over de eindstreep te krijgen, wint het spel.

VOORBEREIDING

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt vier locomotieven in dezelfde kleur en plaatst deze voor zich. De drie wissels leg je tussen de delen van het spoor naast de overeenkomstige stootblokken (blauw bij blauw, rood bij rood, geel bij geel). Het maakt niet uit welk deel van de wissel het stootblok raakt. Laat de wisselzone naast de startvelden voorlopig leeg.

De 12 hersteltegels heb je enkel nodig als je de variant met extra tactische mogelijkheden speelt. Als je het basisspel speelt, laat je deze tegels in de doos.

De speler die het meest recent de trein genomen heeft, begint. Het spel gaat verder in de richting van de klok.



LOGIO' MOTION

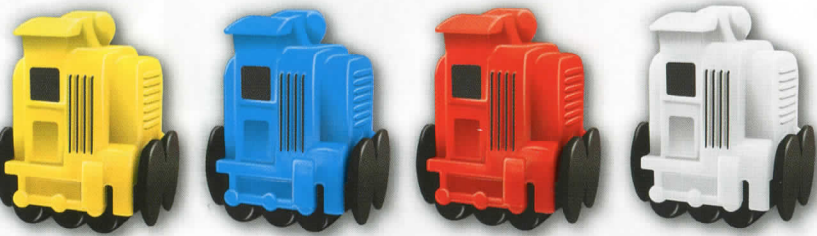
Spelers: 2 tot 4

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Duur: ongeveer 45 minuten

INHOUD:

16 locomotieven (4 in elk van de 4 kleuren)



1 spelbord



kleurendobbelsteen



2 gewone
dobbelstenen



12 hersteltegels



voorkant



achterkant

3 wissels



SPELVERLOOP

Wanneer je aan de beurt bent, werp je tegelijkertijd de drie dobbelstenen. Dan verplaats je een wissel en ten slotte beweeg je één van je locomotieven.

Een wissel verplaatsen

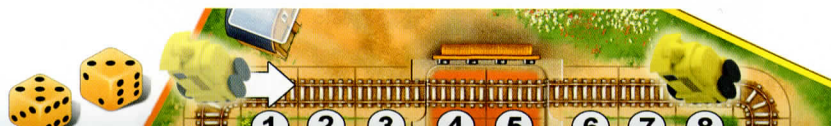
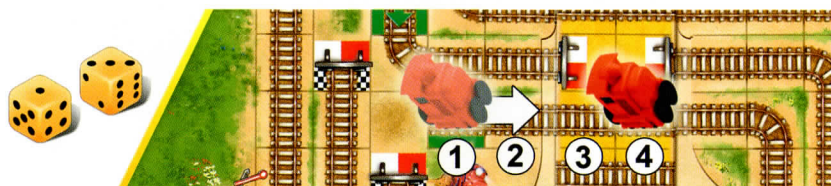
De kleurendobbelsteen bepaalt welke wissel verplaatst moet worden naar de lege wisselzone. Wissels mogen enkel recht vooruit geduwd worden ofwel naar links of rechts gedraaid worden totdat ze opnieuw tegen een stootblok liggen. Wissels mogen niet van het spelbord genomen worden.



Locomotieven die op de wissel staan, bewegen mee. Als je een wissel verplaatst, zorg er dan voor dat de locomotieven er niet afvallen. Indien een locomotief niet meer in de richting van de eindstreep kijkt nadat je een wissel verlegd hebt, draai je die locomotief om.

Een locomotief besturen

Tel de ogen van de twee gewone dobbelstenen op om te bepalen hoeveel velden je één van je eigen locomotieven mag bewegen. Kies één van je vier locomotieven. Ofwel begin je bij een groen startveld, ofwel beweeg je één van je locomotieven langs het spoor in de richting van de eindstreep. Elk spoorveld telt als één beweging, inclusief de groene startvelden.

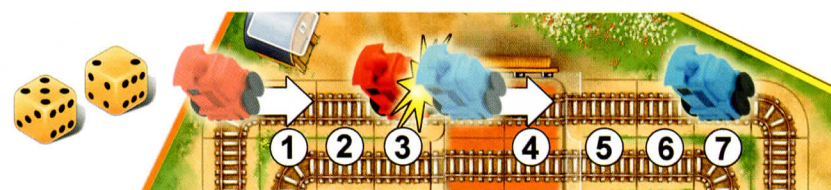


Uitzonderlijk kan het gebeuren dat één van de startvelden geblokkeerd wordt door een andere locomotief. Enkel in dat geval mag je jouw nieuwe locomotief op een ander startveld laten starten. Indien de drie startvelden allemaal geblokkeerd zijn, kan je slechts één van je locomotieven bewegen die al op het spelbord staan.

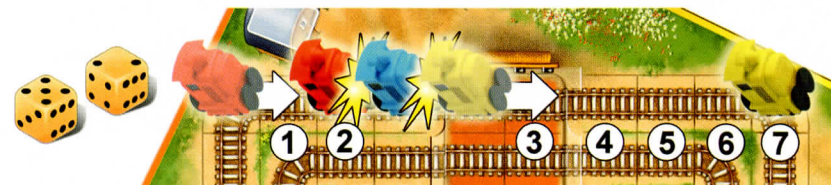
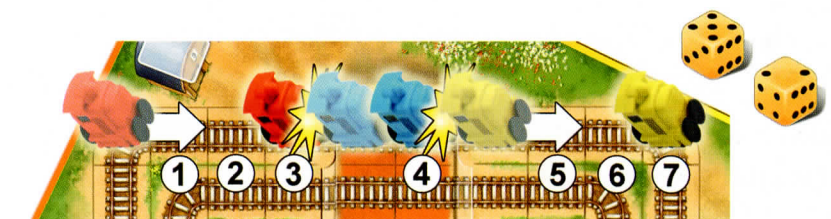
Een locomotief een duwtje geven

Vaak zullen de sporen geblokkeerd worden door een andere locomotief. In dat geval krijgt de voorste locomotief een duwtje. **Een duwtje geven betekent:**

De speler die een locomotief aan het bewegen was, moet stoppen op het veld achter de locomotief die de weg blokkeert. Die locomotief gaat dan het resterende aantal stappen, zoals aangegeven op de dobbelstenen, vooruit.



Indien de weg van die locomotief door nog een andere locomotief geblokkeerd wordt, vindt er een kettingreactie plaats. Beweeg de locomotieven verder totdat alle bewegingspunten op zijn.

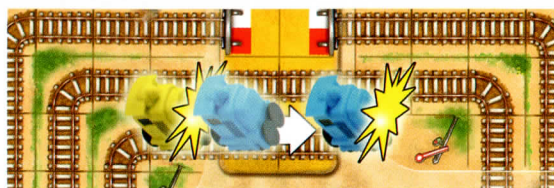
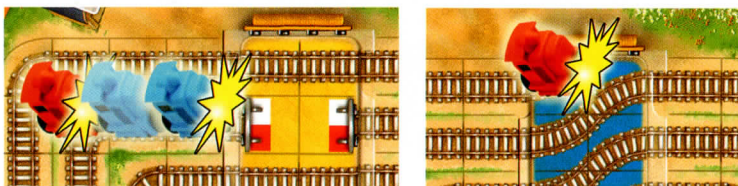


Dit is ook het geval indien een locomotief op een veld start en er op het veld daarvoor een andere locomotief staat. Op die manier kan je zowel je eigen locomotieven als die van andere spelers een duwtje geven.



Wisselongevallen

Er is sprake van een wisselongeval indien een locomotief een stootblok raakt of ontspoort. Daarbij is het niet van belang of die locomotief door zijn eigenaar bewogen werd of een duwtje kreeg van een andere locomotief.



Een locomotief die een wisselongeval heeft, gaat terug naar de eigenaar en kan later in het spel als een nieuwe trein starten. Eventuele resterende bewegingspunten vervallen.

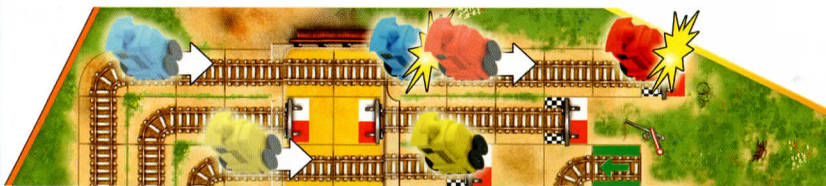
Dubbel gooien

Als een speler dubbel gooit (hetzelfde aantal ogen op beide dobbelstenen), heeft deze **recht op één extra beurt**. Als de speler een tweede keer speelt, werpt deze de drie dobbelstenen opnieuw nadat de eerste beurt erop zit. Dan **moet hij dezelfde locomotief** bewegen als tijdens de eerste beurt. Dit kan een risico zijn; spelers moeten dus goed nadenken of ze wel een tweede keer willen spelen. Indien een speler dubbel gooit in de tweede beurt, mag hij geen derde keer spelen.

Opmerking: Indien een speler dubbel gooit in de eerste beurt en zijn locomotief een wisselongeval heeft, kan hij dezelfde locomotief opnieuw in de tweede beurt gebruiken door op één van de startvelden te starten.

De aankomstzone

Zodra je één van je eigen locomotieven naar één van de eindvelden beweegt, mag je die in een leeg treindepot aan het eindstation plaatsen. Resterende bewegingspunten vervallen: je hebt met succes de motor afgeremd en je hebt dus geen wisselongeval.



Indien een locomotief **door een duwtje van een andere speler** tegen een stootblok op de eindvelden terecht komt, heeft die locomotief een wisselongeval. De locomotief gaat terug naar de eigenaar. Dat is ook het geval wanneer je één van je eigen locomotieven een duwtje geeft en die tegen een stootblok terecht komt bij een eindveld. Het kan dus gevaarlijk zijn om een locomotief in de eindzone te laten staan!

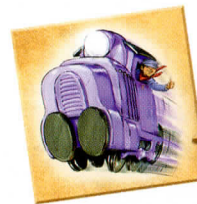
EINDE VAN HET SPEL

Het spel is over zodra een speler erin slaagt om zijn derde locomotief in één van de negen treindepots aan het eindstation te plaatsen. Die speler wint het spel.

VARIANT

Voor een meer tactisch spel neem je de hersteltegels uit de doos en leg je die naast het spelbord. Elke keer dat een speler één van zijn locomotieven moet terugnemen na een wisselongeval, krijgt hij ook een hersteltegel van de stapel.

Voorkant



Achterkant

Aan het begin van je beurt kan je er nu voor kiezen om één van je hersteltegels onder de stapel te leggen in plaats van de kleurendobbelsteen te werpen. Als je dat doet, mag je de kleur van de dobbelsteen kiezen. Daarna werp je de twee gewone dobbelstenen, verplaats je de wissel en beweeg je één van jouw locomotieven.



LOG 'O' MOTION

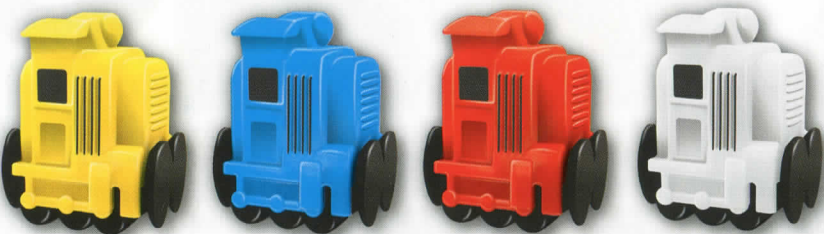
Joueurs : 2 à 4

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 »

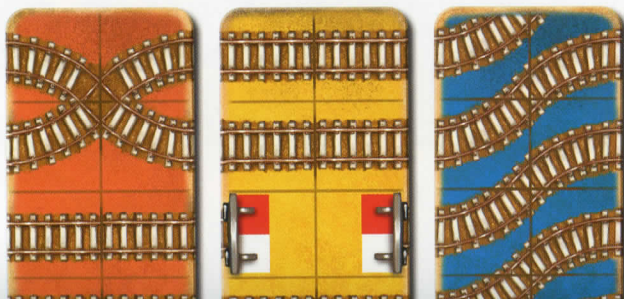


Recto



Verso

3 plateformes de triage



BUT ET PRINCIPE DU JEU

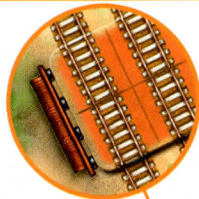
Dès les premières lueurs du soleil, les locomotives de la petite gare de triage se lancent dans une course effrénée pour prendre la meilleure position de départ. Car c'est aujourd'hui qu'a lieu la grande course des locomotives diesel avec, à la clé, le titre de championne du monde.

Chaque joueur a quatre locomotives. Trois d'entre elles doivent franchir la ligne d'arrivée. Pour faire avancer leurs locomotives, les joueurs lancent les dés. Mais attention aux obstacles qui viennent entraver cette course folle : les plateformes de triage sur différentes sections de la voie ferrée sont susceptibles d'occasionner des collisions entre les locomotives. Une locomotive peut ainsi rapidement sortir de la voie ou se retrouver face à un butoir. Mais lorsque la voie est libre, les locomotives évoluent rapidement jusqu'à la ligne d'arrivée. Le joueur le plus chanceux et le plus habile qui franchit la ligne d'arrivée avec trois de ses quatre locomotives remporte la partie.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre locomotives de la même couleur et les place devant lui. Placez les trois plateformes de triage sur les sections de la voie où se trouvent les butoirs correspondants (bleu avec bleu, rouge avec rouge, jaune avec jaune). Peu importe quel est le côté de la plateforme de triage qui est en contact avec le butoir. Ne posez pas de plateforme de triage sur la zone de triage la plus proche des cases départ pour l'instant. Vous n'aurez besoin des **12 plaquettes « réparation »** que si vous jouez à la variante du jeu avec ajout de possibilités tactiques. Si vous jouez à la version de base, laissez-les dans la boîte. Le dernier joueur à avoir pris le train commence, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Plateforme de triage rouge contre le butoir rouge



1 des 3 cases arrivée



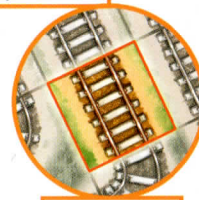
1 des 3 cases départ



Butoir sur la plateforme de triage jaune



1 case « rail »



Hangar à locomotive dans la gare d'arrivée



16 locomotives



12 plaquettes « réparation »



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour lance les trois dés en même temps. Il déplace d'abord une plateforme de triage avant d'avancer une de ses locomotives

Déplacer une plateforme de triage

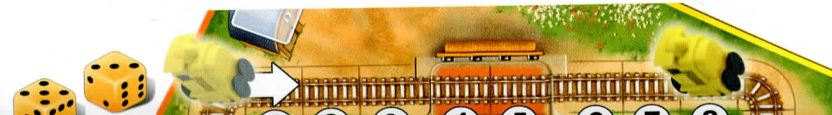
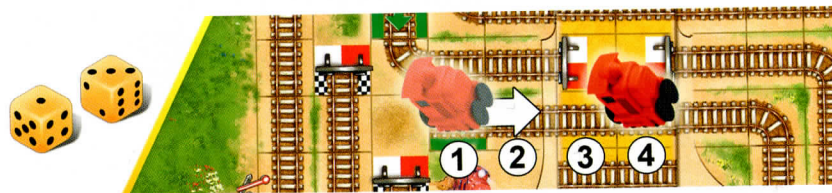
Le dé de couleurs détermine quelle plateforme de triage doit être déplacée vers l'emplacement resté vide. Le déplacement de la plateforme se fait vers la gauche, vers la droite ou droit devant, selon l'emplacement vide. Les plateformes de triage ne peuvent pas être retirées du plateau de jeu.



Les locomotives qui se trouvent sur une plateforme de triage seront déplacées avec cette dernière. Attention donc de ne pas faire tomber ou déplacer les locomotives en bougeant la plateforme de triage. Si une locomotive se retrouve dans le sens inverse du point d'arrivée une fois la plateforme de triage déplacée, tournez-la dans le bon sens.

Conduire une locomotive

Additionnez les points des deux dés pour savoir de combien de cases vous pouvez avancer **l'une de vos propres locomotives**. Choisissez l'une de vos quatre locomotives. Vous pouvez soit partir d'une case départ verte soit avancer l'une de vos locomotives qui se trouve déjà sur la voie en direction de la ligne d'arrivée. Pour chaque point obtenu avec les dés, vous pouvez avancer votre locomotive d'une case. Les cases départ vertes comptent également pour un point.



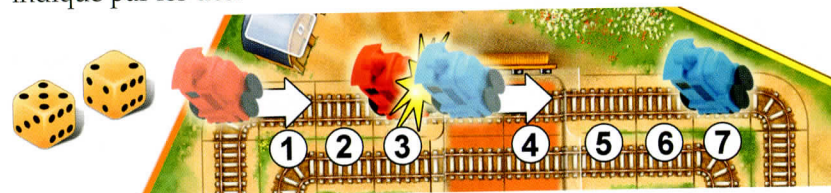
Il peut arriver que l'une des cases départ soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas (peu fréquent), vous devez avancer votre nouvelle locomotive à partir d'une autre case départ. Si les trois cases départ sont prises, vous ne pouvez avancer qu'une des locomotives qui sont déjà en jeu sur le plateau.

Pousser une locomotive

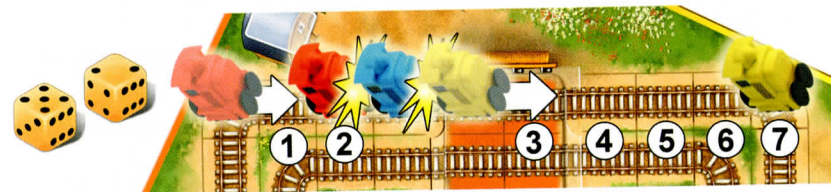
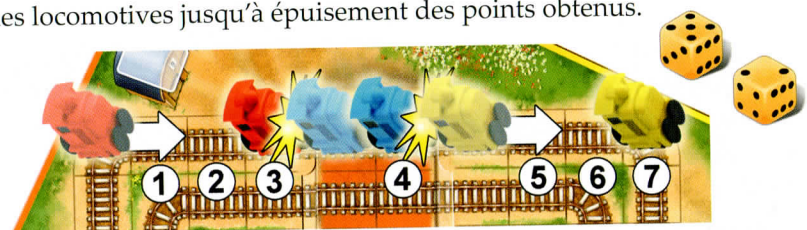
Il arrivera souvent que la voie soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas, la locomotive qui se trouve devant est poussée vers l'avant.

Pousser une locomotive signifie :

Le joueur qui avance une locomotive doit s'arrêter sur la case précédant la case où se trouve la locomotive qui bloque la voie. La locomotive qui est poussée en avant avance du nombre de cases restantes indiqué par les dés.



Si la locomotive qui est poussée en avant est elle-même bloquée par une autre locomotive, il y a une réaction en chaîne. Il faut alors avancer les locomotives jusqu'à épuisement des points obtenus.

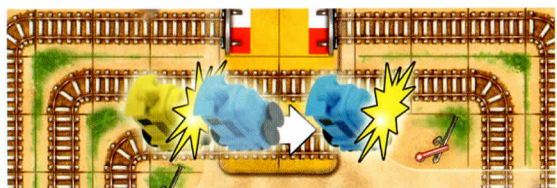
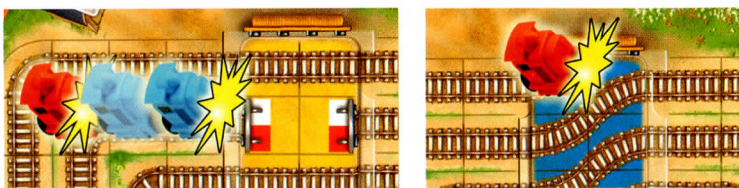


C'est également le cas lorsqu'une locomotive part d'une case précédant une autre locomotive. Ceci vous permet de pousser en avant les locomotives des autres joueurs ou les vôtres.



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.

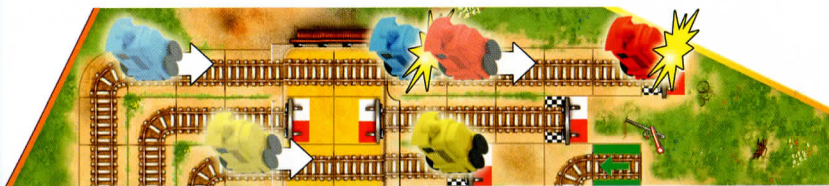
Obtenir un double aux dés

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.

