

# THE GAME OF TRAINS

Groupe d'auteurs Trehgrannik  
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans ; durée 20 minutes.  
Traduction française : Stéphane Athimon,  
Natacha Athimon-Constant

## Contenu

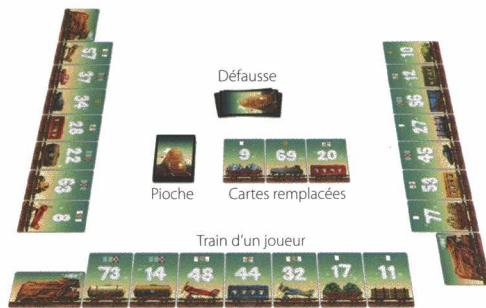


88 cartes : 4 locomotives, 84 wagons

## Idee et but du jeu

Chaque joueur a un train devant lui. Ce train est constitué d'une locomotive et de 7 wagons qui sont rangés dans l'ordre décroissant. À son tour, un joueur peut soit prendre un nouveau wagon pour remplacer un de ceux existants ou bien il peut utiliser la capacité d'une carte pour changer l'ordre de ses wagons, voire même retirer ceux des trains des autres joueurs. Le premier joueur ayant un train avec les wagons dans l'ordre croissant est déclaré vainqueur.

1



## Comment jouer

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. Lors de son tour un joueur doit réaliser une des deux actions possibles. Lorsque le joueur a réalisé son action, c'est au joueur suivant de réaliser une des deux actions, et ainsi de suite.

### Les actions

1) **Piocher une carte** — Prenez la première carte de la pioche. Vous devez mettre cette carte dans votre ligne de wagons en remplaçant une des cartes qui s'y trouvent déjà. Mettez la carte remplacée à côté de la pioche — la capacité de cette carte sera maintenant disponible pour n'importe quel joueur.

OU

2) **Utiliser la capacité d'une carte** — Choisissez une des cartes, face visible, à côté de la pioche, défaussez cette carte et utilisez

3

## Mise en place

- Chaque joueur reçoit 1 carte de locomotive (les cartes de locomotives inutilisées sont remises dans la boîte).
- Mélangez les cartes wagon et distribuez-en 7 à chaque joueur. Formez une pioche avec le reste des cartes wagon et placez-la au centre de la table.
- Chaque joueur aligne ses wagons dans l'ordre décroissant, de la gauche vers la droite. La locomotive est placée à gauche de cette ligne.
- Choisissez au hasard le premier joueur.
- En commençant par ce joueur et dans le sens horaire ensuite, chaque joueur va piocher un certain nombre de cartes :
  - 1<sup>er</sup> joueur — 1 carte,
  - 2<sup>ème</sup> joueur — 2 cartes,
  - 3<sup>ème</sup> joueur (s'il y en a) — 3 cartes,
  - 4<sup>ème</sup> joueur (s'il y en a) — 4 cartes.
- En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire ensuite, chaque joueur choisit une des cartes piochées, défausse les autres dans une défausse, face cachée, et place la carte choisie dans sa ligne de wagons pour **remplacer** une des cartes qui s'y trouve. Les cartes remplacées sont placées, face visible, à côté de la pioche.
- Si à un moment de la partie, il y a deux cartes avec la même capacité à côté de la pioche, les deux sont défaussées.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie !

2

la capacité décrite sur cette carte. Il y a 8 capacités différentes, qui sont expliquées ci-dessous.

### Les autres règles :

- Si à un moment donné il y a deux cartes avec des capacités identiques à côté de la pioche, ces deux cartes sont défaussées !
- Les cartes dans la pile de défausse restent face cachée et ne peuvent pas être vérifiées.
- Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- S'il n'y a pas de cartes pour pouvoir en utiliser la capacité pour l'action 2, alors le joueur ne peut réaliser que l'action 1 — piocher une carte.
- La carte de locomotive sert juste de rappel pour l'endroit où doit se trouver le plus petit wagon numéroté à la fin de la partie. Elle ne compte pas comme wagon, et elle n'est pas prise en compte lorsqu'une capacité fait référence à une position dans la ligne de wagons (voir ci-dessous).

## Fin de la partie et victoire

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a rangé en une ligne toutes ses cartes de wagon, classées dans l'ordre croissant de la gauche vers la droite. Ce joueur est déclaré vainqueur.



4

# THE GAME OF TRAINS

Auteursgroep Trehgrannik  
Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar, speeltijd ca. 20 minuten.

## Spelinhoud



88 kaarten: 4 locomotieven, 84 wagons

## Idee en doel van het spel

Elke speler heeft een trein voor zich die bestaat uit een locomotief en 7 wagons, deze liggen numeriek **aflopend** naast elkaar. Tijdens hun beurt kunnen spelers een nieuwe wagonkaart pakken om één van hun huidige wagons te vervangen. Ook kunnen de spelers de functie van een kaart inzetten om de volgorde van hun wagons te veranderen, of ze zelfs uit de trein van een tegenstander te halen. De eerste speler die de trein in numeriek **oplopende** volgorde heeft liggen, heeft gewonnen.

1



## Het spel

Beginnend met de startspeler wordt er gespeeld met de wijsers van de klok mee. Gedurende hun beurt moeten de spelers 1 van de 2 mogelijke acties uitvoeren. Zodra de speler de actie heeft uitgevoerd, voert de volgende speler 1 van de 2 acties uit en zo verder.

### De acties

1) **Trek een kaart** — pak de bovenste kaart van de trekstapel. Je moet deze kaart in je trein plaatsen door een van de kaarten die er al ligt te vervangen. Leg de vervangen kaart naast de trekstapel — de functie van de kaart is nu beschikbaar voor elke speler.

OF

2) **Gebruik de functie van een kaart** — kies een van de kaarten die naast de aflegstapel liggen met de afbeelding

3

## Voorbereiding

- Elke speler ontvangt 1 locomotiefkaart (niet gebruikte locomotiefkaarten gaan terug in het doosje);
- Schud de wagonkaarten en geef er 7 aan elke speler. De rest komt gedekt in een trekstapel op het midden van de tafel;
- Elke speler legt de 7 kaarten in een numeriek aflopende reeks van links naar rechts op tafel, en legt de locomotiefkaart aan de linkerkant van de reeks (waar de kaart met het hoogste getal nu moet liggen);
- Bepaal willekeurig wie er begint.
- Beginnend met deze speler en met de wijsers van de klok mee pakt elke speler nu een aantal kaarten van de trekstapel:
  - 1<sup>o</sup> speler — 1 kaart;
  - 2<sup>o</sup> speler — 2 kaarten;
  - 3<sup>o</sup> speler (als aanwezig) — 3 kaarten;
  - 4<sup>o</sup> speler (als aanwezig) — 4 kaarten.
- Beginnend met de eerste speler, weer met de wijsers van de klok mee, kiest elke speler een van de getrokken kaarten en **vervangt** een van de wagonkaarten in de reeks. De overgebleven getrokken kaarten worden — afbeelding naar beneden — afgelegd in de aflegstapel. De vervangen kaarten komen op een rijtje naast de trekstapel te liggen — afbeelding omhoog;
- Als er ergens tijdens het spel twee kaarten met de dezelfde functie naast de trekstapel liggen moeten deze worden afgelegd op de aflegstapel.

Nu kan het spel beginnen!

omhoog, gebruik de functie van deze kaart en leg deze daarna op de aflegstapel. Er zijn 8 verschillende functies, die verderop in deze handleiding staan beschreven.

### Extra regels:

- Als er ergens tijdens het spel twee kaarten met de dezelfde functie naast de trekstapel liggen moeten deze worden afgelegd op de aflegstapel.
- De kaarten op de aflegstapel liggen altijd met de afbeelding naar beneden en kunnen niet worden bekeken.
- Als de trekstapel leeg is, moet de aflegstapel geschud worden en kan deze worden gebruikt als nieuwe trekstapel.
- Als er geen kaarten zijn waarbij actie 2 kan worden gebruikt, kan de speler alleen actie 1 uitvoeren — trek een kaart.
- De locomotiefkaart is alleen een hulpkaart om te onthouden waar de laagst genummerde wagonkaart zou moeten liggen aan het eind van het spel. De locomotiefkaart telt niet mee als wagon en wordt dus ook niet meegenomen wanneer de functie van een kaart wordt ingezet.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een van de spelers alle kaarten in zijn of haar reeks van wagonkaarten in numeriek oplopende volgorde heeft weten te leggen, van links naar rechts. Deze speler is de winnaar!



2

## Les capacités



Échangez **deux cartes adjacentes** dans votre ligne.



Échangez 2 cartes dans votre ligne qui ont **exactement 1 seul carte** entre elles.



5



Retirez la carte la plus à gauche.



Retirez la carte centrale (la 4<sup>ème</sup> carte lorsque vous comptez à partir de chaque bout).



Retirez la carte la plus à droite.

Chaque joueur retire la carte correspondante dans sa ligne, sauf si elle est protégée (voir ci-dessous). Les cartes retirées sont placées face visible à côté de la pioche et leurs capacités peuvent être utilisées par n'importe quel joueur pour l'action 2.

**Important!** Si après avoir utilisé cette capacité, il y a deux cartes ou plus qui ont la même capacité à côté de la pioche, défaissez-les par paires (cela signifie que s'il y a un nombre impair de cartes avec la même capacité, une seule restera).

Ensuite, en partant du joueur qui a utilisé la capacité et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur qui a retiré une carte, prend la première carte de la pioche et la place dans sa ligne au même endroit que celle qui a été retirée.

**Remarque!** Si un joueur remplit les conditions de victoire grâce à l'effet de cette capacité, la partie s'arrête immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur (si d'autres joueurs devaient encore placer une nouvelle carte à la place de celle qui a été retirée, ils ne le font pas).

7



Déplacez une de vos cartes de **2 cases** vers la droite. **Important!** Vous devez être capable de déplacer la carte d'exactly 2 cases, par conséquent cette capacité ne peut pas être utilisée sur la première ou deuxième carte située à droite.



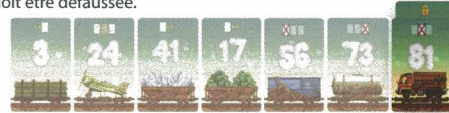
Déplacez une de vos cartes de **2 cases** vers la gauche. **Important!** Vous devez être capable de déplacer la carte d'exactly 2 cases, par conséquent cette capacité ne peut pas être utilisée sur la première ou deuxième carte située à gauche.



6



**Protéger** — Placer cette carte sous la carte la plus à gauche, ou au milieu (4<sup>ème</sup> à partir des deux côtés), ou la plus à droite dans votre ligne pour la protéger contre le fait qu'elle soit enlevée (placez cette carte de manière à ce que seul le symbole du cadenas reste visible). À partir de maintenant cette carte dans votre ligne ne pourra pas être retirée par les capacités de retrait (voir ci-dessus). Cependant, si la carte protégée change de position à cause d'une de vos actions (elle est remplacée ou déplacée en utilisant une capacité) elle perd sa protection et la carte qui avait le symbole du cadenas et qui était dessous, doit être défaiscée.



**Remarque!** Comme vous pouvez le voir, il y a deux manières d'utiliser les cartes — soit pour son nombre, soit pour sa capacité. En conséquence — si vous prenez la carte du dessus de la pioche vous ne pouvez l'utiliser que comme un nombre à placer dans votre ligne, et si vous prenez une carte qui est à côté de la pioche vous ne pouvez qu'utiliser sa capacité.

**BRAIN GAMES** Auteurs : groupe d'auteurs Trehgrannik (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltsev, Alexey Konnov)  
**Illustrations:** Reinis Pētersons  
 © 2015 Brain Games Publishing SIA  
 Brūnīnīekū 39, Rīga, LV-1001, Latvia  
 T: (+371) 67334034; info@Brain-Games.com  
 www.Brain-Games.com

Remerciements particuliers pour l'aide apportée lors du développement du jeu : Aaron MacMillan, Agnis Škuškoviņiks, Anna Lodeserto, Anna Paturska, Barduchi, Elna Brasliņa, Emīlija Petraškeviča, Harald Schindler, Ilze Rence, Jana Singh, Jekaterīna Bondarika, Jurgita Šarkovaitė, Laura Pastare, Valentina Eigner.

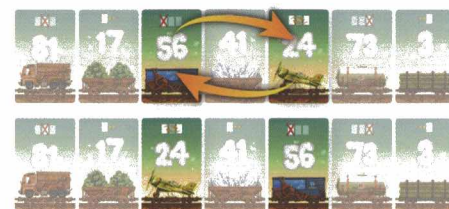
## De functies



Wissel 2 aangrenzende kaarten in je reeks.



Wissel 2 kaarten in je reeks, met **precies 1 kaart** er tussen.



5



Verwijder de meest linker kaart.



Verwijder de middelste kaart (de 4<sup>e</sup> kaart van beide kanten geteld).



Verwijder de meest rechter kaart.

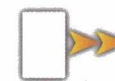
Elke speler verwijdert de overeenkomstige kaart uit hun reeks, behalve als deze beschermd is (zie pagina 8). De verwijderde kaarten komen met de afbeelding omhoog naast de trekstapel te liggen en de functies zijn nu door elke speler te gebruiken in actie 2 — gebruik de functie van een kaart.

**Belangrijk!** Als na het gebruiken van deze functie twee of meer kaarten met dezelfde functie naast de trekstapel liggen, leg deze dan per 2 af (als er een oneven aantal van deze kaarten ligt blijft er uiteindelijk maar 1 over).

Hierna, beginnend met de speler die de functie van de kaart heeft gebruikt en met de wijzers van de klok mee, pakt elke speler die een kaart heeft verwijderd de bovenste kaart van de trekstapel en legt deze op exact dezelfde plek neer waar de verwijderde kaart eerst lag.

**Let op!** Als een speler hiermee voldoet aan de regel van het winnen van het spel, stopt het spel onmiddellijk en is deze speler de winnaar (de andere spelers die nog een kaart zouden moeten plaatsen in hun reeks kunnen deze actie niet meer uitvoeren).

7



Verplaats een van je kaarten **2 plekken** naar rechts. **Belangrijk:** je moet de kaart exact 2 plekken kunnen verplaatsen, deze functie kan dus niet worden gebruikt bij de eerste of tweede kaart aan de rechterkant.



Verplaats een van je kaarten **2 plekken** naar links. **Belangrijk:** je moet de kaart exact 2 plekken kunnen verplaatsen, deze functie kan dus niet worden gebruikt bij de eerste of tweede kaart aan de linkerkant.



6



**Bescherming** — leg deze kaart onder de meest linker, meest rechter of middelste (4<sup>e</sup> van beide kanten geteld) kaart in je reeks. Dit voorkomt dat je deze kaart moet verwijderen (plaats deze kaart zodanig dat alleen het slotsymbool zichtbaar is). Nu kan deze kaart niet worden verwijderd door de bijpassende functie die ervoor zorgt dat je de kaart zou moeten verwijderen (zie pagina 7). Echter, als de beschermde kaart van plek wisselt in je reeks door een actie van jezelf (de kaart wordt verwisseld of verplaatst door een functie), dan verliest deze kaart de bescherming en moet de kaart met het slotsymbool op de afgestapel worden gelegd.



**Let op!** Zoals je kunt zien zijn er twee manieren om de kaarten te gebruiken — als nummer in een reeks of als een functie. Let wel — als je de kaart pakt als bovenste kaart van de trekstapel kun je deze **alleen gebruiken als nummer** en als je de kaart pakt van naast de trekstapel kun je **alleen de functie gebruiken**.

**BRAIN GAMES** Auteurs: Auteursgroep Trehgrannik (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltsev, Alexey Konnov)  
**Illustraties:** Reinis Pētersons  
 © 2015 Brain Games Publishing SIA  
 Brūnīnīekū 39, Rīga, LV-1001, Latvia  
 T: (+371) 67334034; info@Brain-Games.com  
 www.Brain-Games.com

Bijzondere dank om het spel te helpen ontwikkelen: Aaron MacMillan, Agnis Škuškoviņiks, Anna Lodeserto, Anna Paturska, Barduchi, Elna Brasliņa, Emīlija Petraškeviča, Harald Schindler, Ilze Rence, Jana Singh, Jekaterīna Bondarika, Jurgita Šarkovaitė, Laura Pastare, Valentina Eigner.