

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Express

le jeu de cartes du chemin de fer édité par Mayfair Games.

Age :

à partir de 8 ans

Joueurs

de 2 à 6. Avec 2, 3 et 5 joueurs chacun joue pour soi. Avec 4 ou 6 joueurs, on peut jouer par équipe de 2 ou 3 respectivement assis de façon alternée autour de la table. Les règles suivantes décrivent le jeu par équipe. Elles changent en cas de jeu à 2, 3, 5 joueurs. Vous les trouverez à la fin de ce livret.

Objectif

Etre le premier à atteindre un score total de 100 points.

Résumé du jeu

Chaque joueur **Tire, Pose, se Défausse** à chaque tour comme suit :

- **Tirer** 2 cartes de la pile des pioches ou prendre celle du dessus de la pile de défausse, les ajoutant à votre main.
- **Poser** en jouant une ou plusieurs cartes sur la table des trains, chacun devant commencer par une locomotive (cartes face cachée) et constitué d'un ou plusieurs wagons identiques de marchandises ou de voitures passagers. Les diesels, fourgons de queue et voitures extravagantes (wild) peuvent être ajoutés aux cartes posées. Les wagons de maintenance sont posés individuellement pour se protéger des désastres et pour marquer des points. Un express peut être posé pour doubler la valeur du train.
- **Défausser une carte** à chaque tour, inclus celui ou un joueur sort, en mettant une carte sur la pile de défausse. Une carte de désastre ou de plaque tournante peut être jouée en la plaçant dans la fente des désastres du sabot (et non sur la pile de défausse).

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur sorte quand son tour est fini et le score compté. Les tours supplémentaires sont joués jusqu'à ce qu'un équipier gagne en étant le premier à atteindre 100 points.

Contenu

132 cartes et un sabot.

Les cartes

Le jeu de cartes contient:

- **90 cartes de wagons de marchandises** dont:
 - 8 porte voitures
 - 10 porte rouleaux d'acier
 - 9 banlieue
 - 11 trémies
 - 9 porte remorque
 - 11 citernes
 - 10 tombereaux
 - 12 wagons couverts
 - 10 bennes à charbon
- **14 voitures passagers** dont :
 - 2 fourgons à bagages/postaux
 - 2 voitures couchette
 - 6 voitures à compartiments
 - 2 voitures panorama
 - 2 voitures dôme
- **2 locomotives diesel**
- **2 fourgons de queue**
- **2 wagons extravagants** (wild)
- **3 plaques tournantes**
- **10 wagons de maintenance** dont :
 - 2 grues lourdes
 - 2 wagons bureaux
 - 2 grues légères
 - 2 porte outils
 - 3 wagons transbordeurs
- **8 cartes de désastres** dont :
 - 1 accident
 - 2 déraillement
 - 2 casse matériel
 - 2 vols
 - 1 changement moteur

Note : Quand les règles se réfèrent à une locomotive, elles font référence au dos de la carte.

Préliminaires

1. Les joueurs s'asseyent autour de la table avec leur équipier en face d'eux. Mettre le sabot au centre de la table et battre les cartes.
2. Chaque joueur tire une carte du sabot et celui qui tire celle ayant la plus forte valeur sera le premier donneur. Les cartes non numérotées valent 0 et les joueurs à égalité retirent une carte pour se départager. Le jeu tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, par la gauche du donneur.
3. Le donneur rebat le paquet de cartes et distribue 8 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées dans le sabot et représentent la Pioche. Si la pioche est vidée au cours de la partie, il suffit de rebattre la Défausse et de remplir la Pioche avec (sans prendre les cartes de la fente des désastres).

Comment jouer à EXPRESS

Le joueur, à gauche du donneur joue en premier et le jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la direction du jeu soit changée par une carte plaque tournante.

Pendant son tour chaque joueur peut piocher 2 cartes ou prendre la dernière carte de la Défausse. Un joueur ne peut jamais piocher dans la fente des désastres.

Après avoir pioché, le joueur peut reprendre en main n'importe quelle ou toutes les cartes locomotives posées.

Si le joueur a mal joué et a trop peu de cartes pour mettre une locomotive devant chaque train et pour en défausser, il doit reprendre un nombre suffisant de cartes posées durant ce tour pour avoir assez de locomotive sur chaque train et pour en défausser une. Le joueur ne peut pas regarder, réarranger ou reprendre dans sa main n'importe quelle locomotive à n'importe quel moment sauf durant la phase de pose de cartes de son tour.

Après avoir fini sa pose de cartes, il doit se défausser d'une carte en la plaçant face en vue sur la Défausse.

Chaque joueur doit se défausser à la fin de son tour y compris celui durant lequel il sort du jeu de façon anticipée. Le tour d'un joueur se termine quand il se défausse. A la fin de son tour un joueur doit avoir 5 cartes en main maximum sinon il doit reprendre sa carte défaussée et poser des cartes supplémentaires pour que sa main ne dépasse pas cette limite.

Au lieu de se défausser normalement d'une carte, un joueur peut jouer une carte plaque tournante ou désastre en la plaçant dans la fente des désastres et suivre la règle de la carte (comme décrite plus bas).

Après la fin du tour d'un joueur, celui à sa gauche commence le sien. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur sorte quand sa main se termine et que son score soit compté. Les tours sont jouées jusqu'à ce que l'objectif des 100 points soit atteint par quelqu'un.

Plaque tournante

En jouant cette carte (comme défausse), le joueur peut rejouer immédiatement et l'ordre de jeu est renversé. Donc si le jeu tournait dans le sens des aiguilles d'une montre avant cette carte, il repartira après dans le sens contraire et ainsi de suite. Cette carte ne peut être jouée au premier tour d'un joueur.

Désastre

En jouant cette carte (comme défausse), le joueur peut diriger l'effet du désastre (décrit plus bas) sur n'importe quel train d'un joueur de la table y compris lui même. Un désastre ne peut pas être joué au premier tour d'un joueur.

Si l'effet d'une carte de casse ou de vol a comme résultat, dans le train d'un joueur, d'avoir une locomotive seule sans wagons ni voitures, le joueur doit reprendre sa locomotive dans sa main. Si le nombre de cartes dans sa main est supérieur ou égal à 6 à cause de l'effet de ces 2 cartes, il garde les cartes excédentaires jusqu'à son prochain tour ou la limite habituelle de 5 cartes s'appliquera de nouveau.

Cartes de Désastre

Déraillement : Le joueur a qui elle est appliquée, perd son prochain tour. Casse matériel : Elle élimine le dernier wagon du train auquel elle s'applique. Elle est déposée dans la fente des désastres avec la carte du wagon éliminé. Si un fourgon de queue est le dernier wagon du train, elle ne peut s'y appliquer.

Vol

Permet au joueur qui l'a posée de prendre le dernier wagon de n'importe quel train et de le mettre dans sa

main ou de le poser immédiatement. Si un fourgon de queue est le dernier wagon d'un train, cette carte ne peut s'y appliquer.

Accident

Elimine un train entier, la locomotive et tous les wagons et voitures. Le joueur qui pose cette carte peut choisir n'importe quel train y compris les siens. La carte de désastre ainsi que le train accidenté vont dans la fente des désastres.

Changement de moteur

Permet au joueur d'échanger n'importe laquelle ou toutes ses cartes de locomotives avec un nombre identique de locomotives de n'importe quel joueur. Aucun des joueurs ne pourra regarder les cartes échangées avant la phase de dépose de son prochain tour.

Wagons de maintenance

Ces cartes peuvent protéger les trains d'un joueur de l'effet des cartes de désastres. Chaque carte protège spécifiquement contre un type particulier de désastre.

Wagon maintenance	Désastre
Grue lourde	Accident
Grue légère	Casse
matériel	
Bureaux	Vol
Wagon outils	Déraillement
Transbordeur de moteur	Changement

Note: chaque carte de maintenance possède une icône correspondant au désastre qu'elle peut contrer.

Quand une carte de désastre est jouée sur un joueur ou sur ses trains et qu'il possède la carte de maintenance correspondante au désastre, la carte de maintenance est jouée de la façon suivante :

- Si la carte maintenance est déjà posée, la carte de désastre et celle de maintenance s'annulent et sont toutes placées dans le sabot dans la fente des désastres.
- Si la carte maintenance est encore dans la main du joueur il peut la poser immédiatement et annoncer une réparation. La carte de désastre est annulée et retirée. Le jeu continue comme si la carte de désastre était une simple défausse. La carte de maintenance nouvellement posée immunise les trains du joueur contre une future attaque de même type.
- Si la carte maintenance est une locomotive elle ne peut pas contrer le désastre.

Pose de cartes

La pose de base est constituée d'une locomotive et d'un wagon marchandise ou d'une voiture passager. Par exemple :

Une locomotive ne peut pas être posée sans un wagon et inversement. On ne peut rajouter que des wagons identiques au premier.

Par exemple :

Les wagons se rajoutent d'un seul côté de la locomotive, par la droite ou la gauche mais l'ordre des cartes ne peut plus être changé.

La configuration du train qui rapporte des points est constituée au minimum d'une locomotive plus 3 wagons ou voitures valablement joués.

Durant le jeu, certains joueurs regroupent les 3 premières cartes de leur train pour montrer qu'ils ont une configuration de base et rajoutent les autres cartes séparément après les 3 premières.

Cartes de maintenance

N'importe quelle carte de maintenance peut être posée sans une locomotive, mais une seule par tour au dessus des trains régulièrement posés.

Fourgon de queue

Un fourgon peut être joué à la fin de n'importe quel train posé. Le fourgon doit être le dernier wagon du train, et aucun wagon supplémentaire ne peut plus être posé après lui. Un fourgon ne peut être posé comme unique wagon d'un train.

Wagon extravagant

Cette carte peut être jouée comme n'importe quelle carte de wagon marchandise ou voiture passagers dans l'un des 2 cas suivants :

- Le wagon extravagant peut être joué comme élément d'un train composé de wagons identiques et dans ce cas le wagon extravagant est compté comme leur étant identique dans toutes les situations (incluant le score et le nombre de cartes pour la sortie anticipée).
- Le wagon extravagant peut être joué comme wagon de transition entre 2 groupes de wagons.

Dans ce cas, le premier groupe de wagons doit en compter au moins 2 identiques, et le wagon extravagant est compté uniquement dans le nombre de cartes pour la sortie anticipée et non pour le score.

Un wagon extravagant ne peut jamais être posé comme seul wagon d'un train. De même il n'est pas considéré comme valant un Diesel, Désastre, Plaque tournante, ou Maintenance mais peut remplacer une voiture particulière de passagers dans l'objectif des bonus du train Express.

Sortie anticipée

Pour pouvoir sortir, un joueur doit réunir toutes les conditions suivantes :

1. Le joueur doit avoir posé au moins un train de 5 wagons et un autre de 4.
2. Toutes les cartes posées par les joueurs doivent être comptabilisables. Tous les trains doivent avoir au moins 3 wagons.
3. Le joueur doit se défausser de toutes ses cartes. Les cartes de désastres défaussées pour la sortie anticipée n'ont pas d'effet.
4. Le joueur ne doit plus avoir de cartes en main. Cependant son partenaire peut en avoir.

Quand un joueur sort, le jeu s'arrête et plus aucune carte ne peut être posée par les joueurs. Un joueur ne peut décider de sortir au premier tour.

Avant de sortir mais avant de poser des cartes le joueur peut demander à son partenaire :
"Partenaire, est-ce que je peux sortir ? ". L'équipier doit répondre par "oui" ou "non" et sa réponse doit être respectée. Un joueur peut sortir sans demander l'avis de son partenaire.

Le Score

A la fin de chaque tour de table, chaque équipe reçoit ses points de la façon suivante :

1. Trains posés :
 - Au plus 2 wagons : 0 points
 - Au moins 3 wagons :
 - pour les 3 premiers wagons : somme des valeurs des cartes
 - Pour chaque carte après les 3 premières: valeur de la carte

2. Pour chaque carte de maintenance posée : 5 points
3. Bonus de sortie anticipée : 5 points pour l'équipe sortante.

Soustraire du total du score la valeur des cartes restantes dans la main du joueur quand le jeu est terminé (plaques tournantes, désastres, diesels, wagons extra. valent 0 points). La première équipe qui atteint 100 points est déclarée vainqueur.

Situations particulières

1. Si un fourgon de queue est le troisième wagon d'un train, alors la valeur de ce train n'est que la somme des 2 premières cartes.
2. Si un wagon extravagant est joué comme élément d'un train de wagons identiques, il est compté pour la même valeur que les autres wagons du train.
3. Si un wagon extravagant est joué entre 2 groupes de wagons, le premier groupe est compté normalement (de même, s'il constitue le troisième wagon, la valeur du groupe sera la somme des 2 premières cartes). Dans le second groupe chaque carte est comptée individuellement. Dans ce cas le wagon extravagant n'a aucune valeur.

Bonus Express

Le jeu Express tire son nom des bonus spéciaux attribués quand un joueur pose un Diesel et des voitures passagers. Les voitures sont jouées durant chaque tour de la même façon que les wagons marchandise, à part qu'il n'y a aucune distinction entre les différentes voitures (toutes les voitures sont identiques dans l'objectif de constituer des trains).

A la fin du tour d'un joueur les trains de passagers sont comptés de la même façon que les wagons marchandise sauf que le score total du train est doublé pour chaque bonus dont les conditions sont remplies :

Bonus de constitution

si les voitures sont jouées dans l'ordre suivant de gauche à droite, le score est doublé :

Bagages/poste - voiture - dôme - couchettes - panorama:
Plus d'une voiture de n'importe quel type peut être posée mais dans le même ordre. Un train composé d'un seul type ne remplit pas les conditions du bonus.

Bonus total

si au moins une voiture de chacun des 5 types compose le train, le score est doublé

Bonus Diesel

en mettant une locomotive Diesel à la tête du train de passagers, le score est doublé.

Bonus de l'Express du matin

si au moins 6 voitures sont comprises dans le train. Les bonus de l'Express sont annulés si le joueur pose un fourgon de queue sur son train ou si le joueur utilise un wagon extravagant pour lier le train de passagers avec un groupe différent de wagons.

En fin de compte, un joueur peut obtenir jusqu'à 4 bonus double pour son train. Les doubléments se cumulent. Par exemple, si 2 bonus double s'appliquent, il faut multiplier la valeur du train par 4.

Règles de jeu à 2,3 et 5 joueurs

Les règles sont les mêmes que dans le jeu en équipe à part les points suivants :

1. Distribuer 10 cartes à chaque joueur
2. A 2 ou 3 joueurs, n'utiliser que 2 cartes de plaques tournantes.
3. Le bonus de sortie anticipée est de 10 points.
4. Le nombre de points pour gagner la partie est de 50 points.

Règles pour votre première partie

Tant que vous n'aurez pas suffisamment joué à Express, nous vous recommandons pour vos premières parties de simplifier les règles de la façon suivante:

1. Retirer les voitures passagers ainsi que les Diesels du paquet de cartes et jouer sans les bonus de l'Express.
2. Retirer les wagons maintenance et les wagons extravagants.
3. Retirer les cartes de casse matériel, déraillement, et vol.

Les cartes restantes sont jouées de la même façon que décrite dans les règles.

Le but de ces changements est de rendre le jeu plus agréable, moins agressif et centré sur la constitution des trains pour marquer des points et sortir rapidement de façon anticipée. Nous recommandons également cette version abrégée si vous jouez avec de jeunes enfants ou en groupe important.

Observations

1. Quand un joueur pose une plaque tournante, ou un désastre, la dernière carte des défausses est valable pour une seconde fois pour le joueur suivant. En d'autres termes, la carte défaussée peut être prise par le second joueur suivant celui qui l'a rejetée. Cette carte n'est pas gelée et peut être prise au tour suivant du joueur. Faites attention à bien gérer les défausses.
2. Le premier tour de pose de cartes donne le ton de la partie. La chance dans la distribution des cartes en début de jeu conditionne souvent les tactiques de jeu, soit essayer de sortir le plus rapidement possible, soit construire des trains pour obtenir le score le plus élevé. Les règles laissent une chance à chaque joueur de poser des cartes avant qu'un joueur sorte ou pose une plaque tournante ou un désastre. Après le premier tour, le jeu devient plus offensif.
3. Au lieu de jouer une carte de plaque tournante ou un désastre un joueur peut s'en défausser en la plaçant dans la pile des défausses et annoncer qu'il la rejette sans produire d'effet. Dans ce cas, les effets habituels de la carte sont ignorés et le jeu peut continuer. Ce n'est pas courant de la part d'un joueur sauf quand il sort de façon anticipée.
4. Comme les partenaires d'une équipe rodée connaissent les habitudes de chacun dans la façon de choisir les locomotives à poser et ainsi de les passer à son équipier, l'auteur du jeu souhaite que certaines règles et conventions soient adoptées par d'honnêtes joueurs. Si l'auteur pouvait être averti de cela (sous couvert de Mayfair Games), il essaierait de les faire partager à d'autres joueurs.
5. Par le jeu opportun de la carte de désastre appropriée, un wagon de maintenance valant 5 points peut être éliminé. La diminution du score peut avoir une plus grande importance que le simple effet du désastre.
6. Comme les deux cartes de désastre et casse matériel s'appliquent uniquement au dernier wagon ou voiture d'un train, ni la carte de locomotive ni un autre wagon ne peuvent être atteints.
7. Comme un joueur ne peut regarder ses cartes de locomotives que pendant sa phase de pose, il doit piocher avant de les regarder.