

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Illico Loco!

TM

Contenu :

- 1 circuit en 2 morceaux à assembler
- Une locomotive et deux wagons
- Un château d'eau avec un bras
- 2 plateformes
- Un poteau de signalisation
- 4 pions "gringos" et 1 jeton "or"
- 1 dé spécial
- 1 planche d'autocollants

Avertissement : Illico Loco peut être utilisé comme un simple train si l'interrupteur de la locomotive est placé sur "0". Ainsi, le moteur sera débrayé, et le train pourra avancer librement si on le pousse.

Ne pas pousser le train quand l'interrupteur est sur la position "1", cela risquerait d'abîmer l'engrenage et pourrait casser le moteur.

Il est conseillé de laisser l'interrupteur sur la position "0" si de jeunes enfants ont accès à ce jeu.

But du jeu

S'échapper du train par la trappe avec le sac d'or.

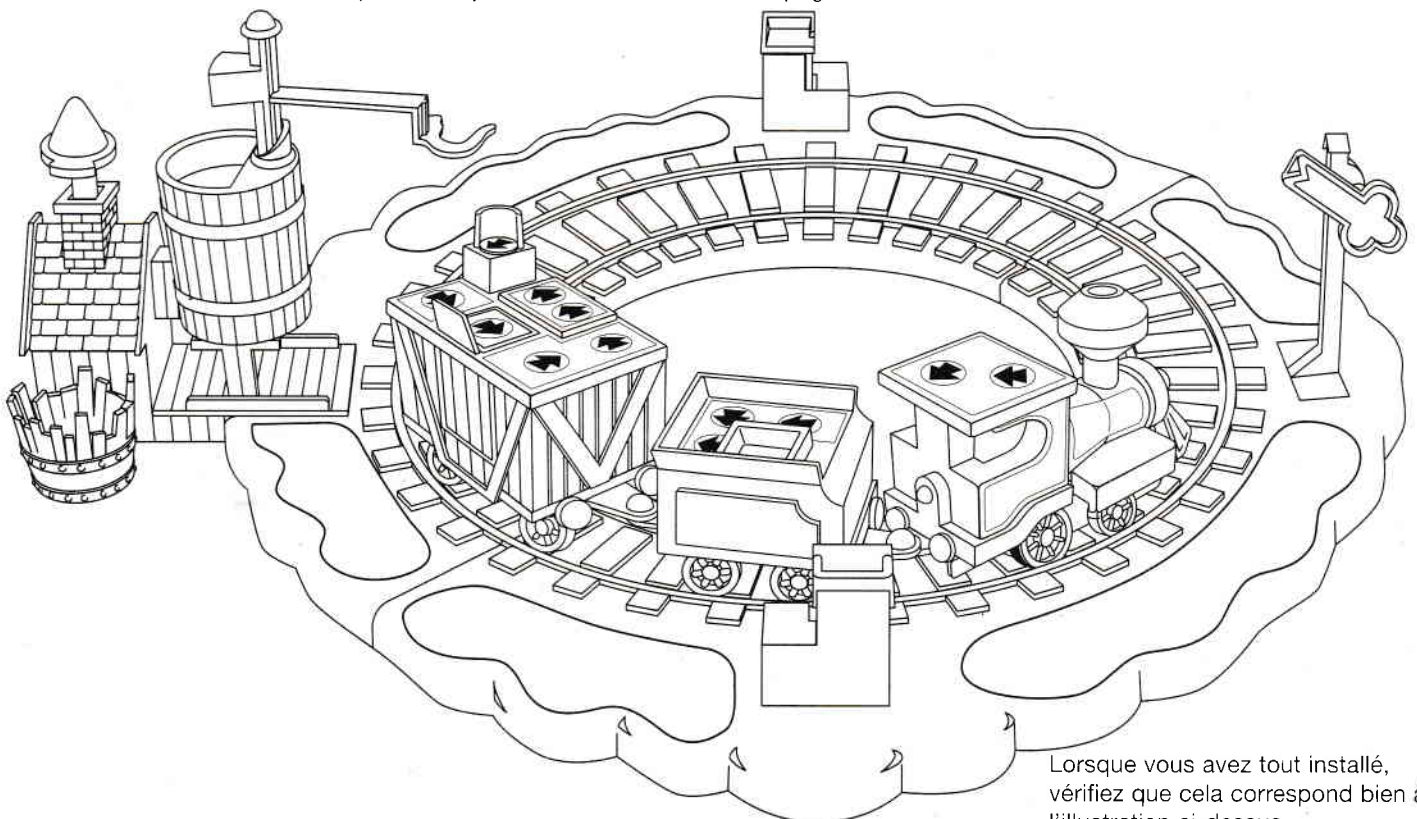
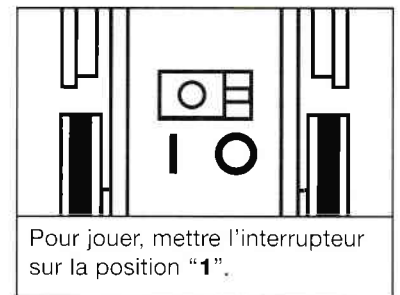
Préparation

Nécessite 2 piles LR6 (non fournies).

Coupez la planche d'autocollants en deux en suivant les pointillés. Les autocollants sont numérotés et correspondent aux numéros des pièces du jeu. Appliquez-les comme indiqué sur le guide au dos de la planche.

Vous ne pourrez pas jouer à ce jeu si les autocollants ne sont pas bien placés.

Assemblez ensuite les différentes parties du jeu suivant les schémas des pages 2 et 3.



Lorsque vous avez tout installé, vérifiez que cela correspond bien à l'illustration ci-dessus.

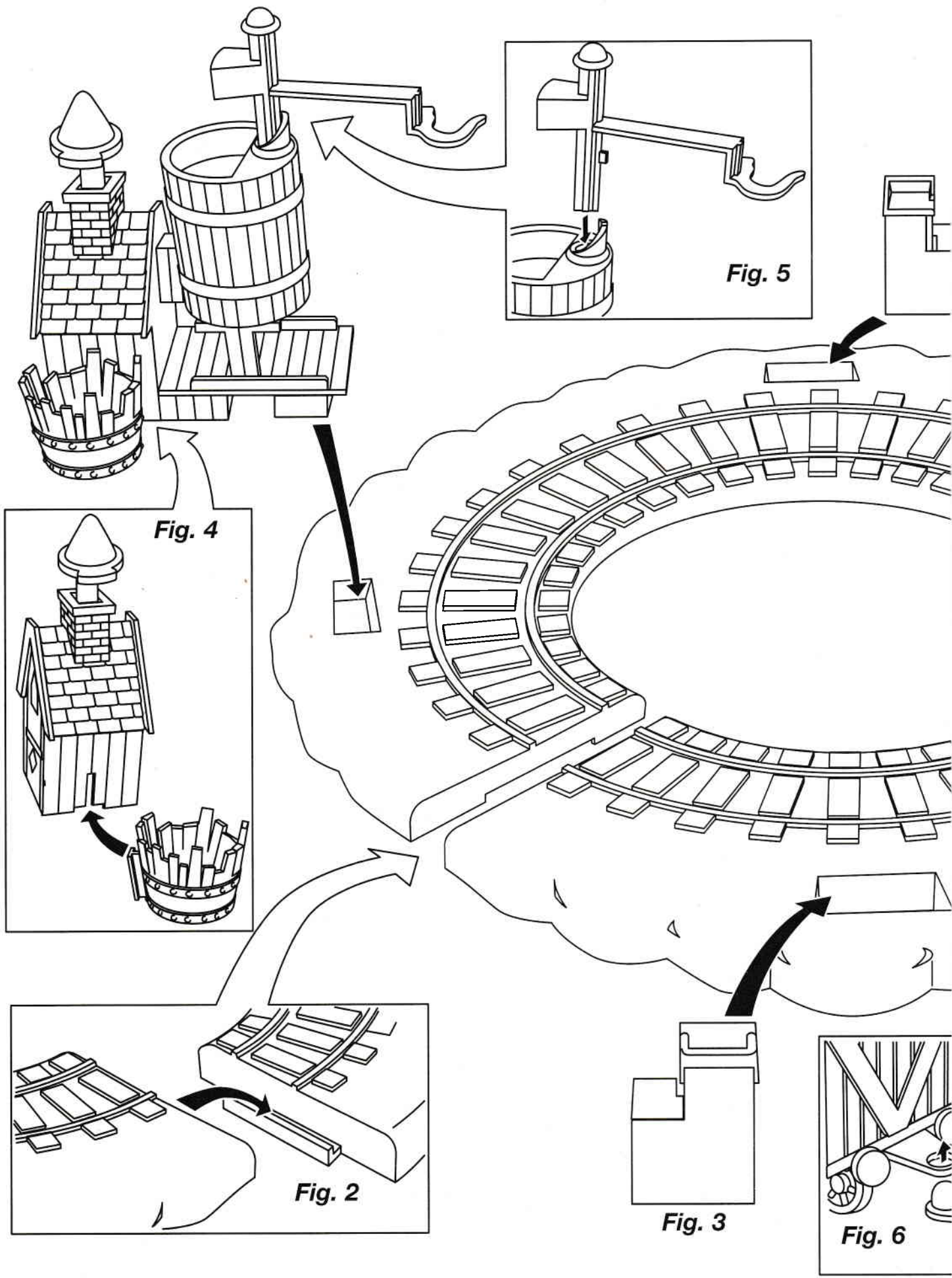


Fig.1
 Tout d'abord, dévissez le couvercle du compartiment à piles à l'arrière du moteur, sous la locomotive.
 Insérez les deux piles comme indiqué (voir les recommandations sur les piles à la fin de cette notice).
 Remettez le couvercle en place et revissez-le correctement en vérifiant qu'il ne peut plus s'ouvrir.
 Assurez-vous que l'interrupteur est bien sur la position "1".

Fig.2
 Assemblez les deux moitiés de circuit.

Fig.3
 Insérez les plateformes et le poteau de signalisation, avec le bras en position levée, à leurs emplacements respectifs.

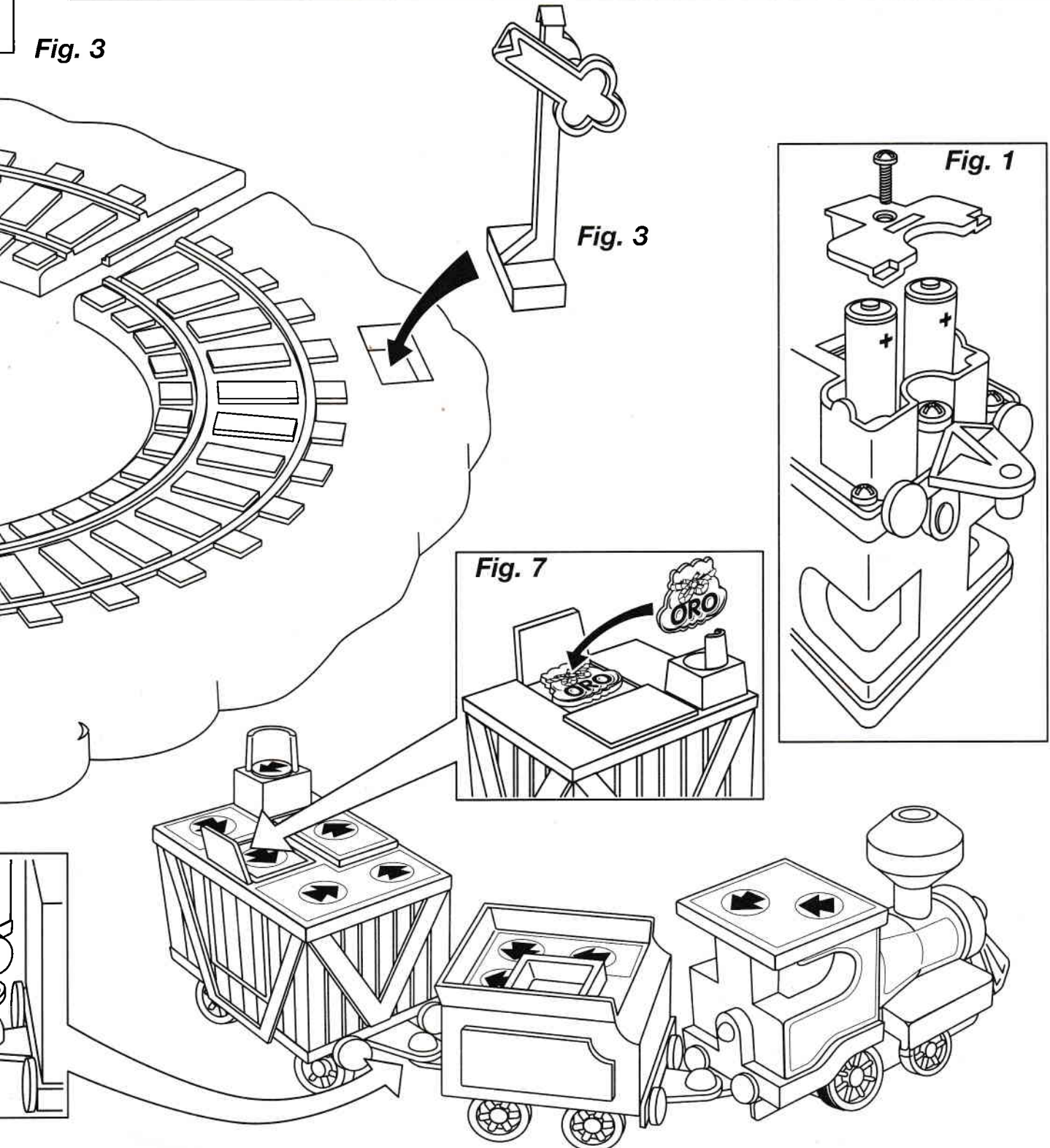
Fig.4
 Insérez le baquet dans la fente du château d'eau.

Fig.5
 Installez le château d'eau avec le bras tourné vers l'intérieur du circuit.

Fig.6
 Placez la locomotive sur les rails, de façon à ce qu'elle roule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
 Assemblez alors les deux wagons comme sur le dessin.

Fig.7
 Placez le sac d'or sur la case "trappe" située sur le toit du wagon de marchandises.

Fig. 3



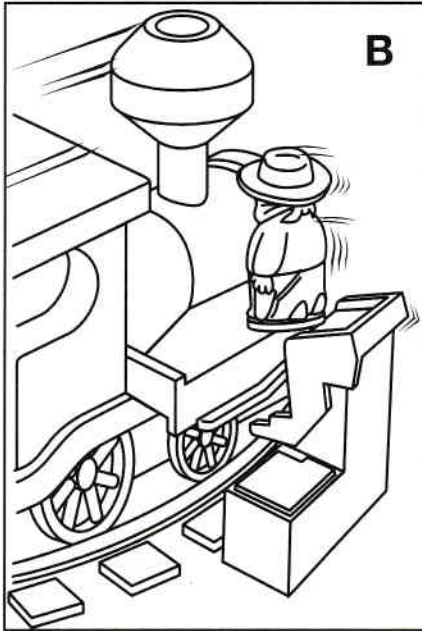
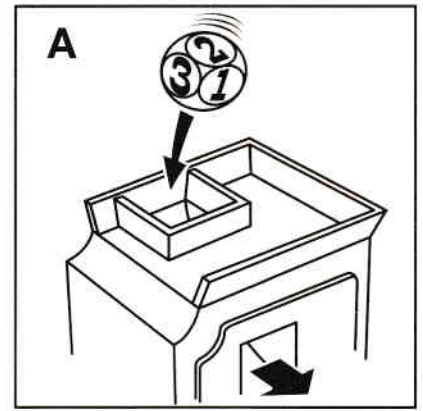
Déroulement de la partie

Chaque joueur choisit un jeton "gringo" (c'est comme cela que l'on appelle les cowboys par ici) et le place sur la case départ (la case avec des planches de bois près du château d'eau).

La locomotive se met en route en appuyant sur sa cheminée et en la relâchant (on l'arrête de la même façon).

Le plus jeune joueur commence, chaque joueur, à son tour de jeu, lance le dé par la trappe du wagon bleu (A), et déplace son "gringo" d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent lancer le dé dès que c'est possible.

Si un "gringo" termine son déplacement sur une case "chemin" occupée par un autre "gringo", il doit aller sur la prochaine case libre.



Les plateformes (B)

Les "gringos" doivent être sur une plateforme rouge pour monter sur le train. Dès que le train dépasse une plateforme, le "gringo" qui se trouve dessus se retrouve automatiquement sur le train.

Pour s'arrêter sur une plateforme, un "gringo" n'a pas besoin d'y arriver par un compte exact. Il s'arrête et attend sur la plateforme jusqu'à ce que le train arrive, même si cela implique de passer un tour ou de ne pas finir son déplacement.

Une fois qu'un gringo est monté sur le train, il avance sur le toit du wagon en suivant le sens des flèches.

Si un "gringo" termine son déplacement sur n'importe quelle case "train" occupée par un autre "gringo", il envoie ce dernier sur une plateforme rouge libre.

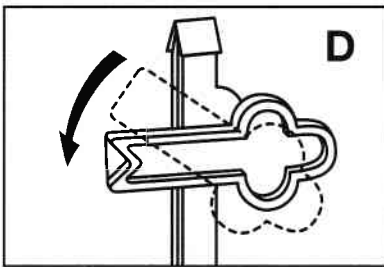
Danger (C)

Si un "gringo" arrive sur la case "danger" du wagon de marchandises, il risque d'être attrapé par le bras du château d'eau, et envoyé dans le baquet. Si cela arrive, il devra alors retourner à la case départ et repositionner le bras vers l'intérieur du circuit.

La trappe (D)

Lorsqu'un joueur arrive par un compte exact sur la case "trappe", mettre le poteau de signalisation en **position "bas" (D)**.

Lorsqu'un gringo est sur la case "trappe" il doit attendre là tandis que les autres continuent de jouer, même si cela lui fait perdre un tour.



Fin du jeu

Le gringo qui parvient à s'échapper du train par la trappe (E) avec le sac d'or a gagné la partie.

Recommandations concernant les piles

- 1) Vérifiez que les surfaces de contact sont propres et brillantes avant d'installer les piles.
- 2) N'utilisez pas de piles rechargeables.
- 3) Ne mélangez jamais des piles neuves et des piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- 4) Ne mélangez pas des piles alcalines, normales (carbon-zinc) ou rechargeables (NiCa).
- 5) Faites bien attention de toujours insérer les piles correctement et de toujours suivre les instructions du fabricant de piles et celles du fabricant de jouets.
- 6) Enlevez les piles du jeu avant une période de non-utilisation prolongée.
- 7) Enlevez toujours les piles vieilles ou usées du jeu.

