

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





Ein Fall für Thomas



Ein kooperatives Gedächtnis-Spiel für 2 – 4 kleine Thomas-Fans ab 4 Jahren von Thilo Hutzler

Inhalt

5 Bahnhöfe, 32 Lok-Plättchen (4x Percy, 4x Toby, 4x Gordon, 4x Mavis, 4x Emily, 4x James, 8x Diesel), 3 Joker-Plättchen, 6 runde Freunde-Plättchen, 1 Spielfigur (Thomas), 1 Standfüßchen, 1 Farbwürfel

Nach einem langen kalten Winter scheint endlich wieder die Sonne auf Sodor. Thomas ist auf der Suche nach seinen Freunden, um gemeinsam mit ihnen einen Ausflug zu unternehmen. Schnell fährt er von einem Bahnhof zum nächsten. Könnt ihr ihm helfen, Percy, Gordon, James und die anderen Loks zu finden? Merkt euch gut, wo die einzelnen Loks versteckt sind und findet sie, bevor euch die Lok Diesel fünf Mal begegnet.

Ziel des Spiels

Fahrt mit Thomas von einem Bahnhof zum nächsten und versucht, seine sechs Freunde in der richtigen Reihenfolge zu finden, bevor euch Diesel zum fünften Mal begegnet.

Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, löst ihr die Bahnhöfe, alle Plättchen und die Spielfigur vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Thomas-Spielfigur steckt ihr in den Kunststoffaufsteller.

Vor jedem Spiel legt ihr die fünf **Bahnhöfe** mit etwas Abstand auf dem Tisch aus.

Alle **quadratischen Plättchen** (Lok-Plättchen + Joker-Plättchen) mischt ihr mit der Bildseite nach unten. Verteilt die Plättchen nun

so auf die Bahnhöfe, dass um jeden Bahnhof herum sieben Plättchen verdeckt liegen.

Die **Spielfigur** stellt ihr auf einen beliebigen Bahnhof.

Die sechs runden **Freunde-Plättchen** mischt ihr ebenfalls verdeckt. Dann deckt ihr sie nacheinander auf und legt sie in der aufgedeckten Reihenfolge nebeneinander. Die Reihenfolge, in der ihr die Plättchen aufdeckt, gibt vor, in welcher Reihenfolge ihr die sechs Loks während des Spiels finden müsst.

Jetzt legt ihr noch den **Würfel** bereit und los geht's.



Spielverlauf

Gemeinsam versucht ihr nun, Thomas' sechs Freunde in der vorgegebenen Reihenfolge zu finden.

Beispiel:



In diesem Fall sucht ihr zunächst Gordon, bis einer von euch ihn gefunden hat. Dann sucht ihr Percy, dann Emily und so weiter.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

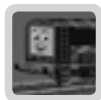
Wenn ihr an der Reihe seid, würfelt ihr. Thomas fährt nun zu dem Bahnhof der gewürfelten Farbe. Habt ihr zum Beispiel Blau gewürfelt, setzt ihr die Spielfigur auf den blauen Bahnhof.

Würfelt ihr Weiß, dürft ihr euch einen Bahnhof aussuchen.

Nun dürft ihr an diesem Bahnhof ein Plättchen umdrehen, so dass es alle Mitspieler sehen können. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

- **Das Plättchen zeigt die Lok, die ihr gerade sucht:** Super! Nehmt das Plättchen und legt es auf das entsprechende runde Freunde-Plättchen. Als Belohnung dürft ihr gleich noch einmal ziehen.

- **Das Plättchen zeigt eine Lok, die ihr gerade nicht sucht (außer Diesel):** In diesem Fall dreht ihr das Plättchen wieder um. Alle Spieler sollten sich gut merken, welche Lok auf dem Plättchen abgebildet war. So findet ihr sie später schneller wieder.
- **Ihr deckt ein Joker-Plättchen um:** Ihr habt Glück! Dieses Plättchen gilt für jedes Lok-Plättchen. Legt es auf das aktuelle Freunde-Plättchen und die Suche geht mit der nächsten Lok weiter.
- **Auf dem Plättchen ist Diesel abgebildet.** Nehmt das Plättchen und legt es offen neben die Reihe mit den Freunde-Plättchen.



Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung: Bis ihr das erste gesuchte Plättchen gefunden habt, dürft ihr bei jedem Zug **zwei** Plättchen an dem Bahnhof umdrehen, zu dem Thomas gerade gefahren ist.

Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

Entweder ihr findet alle sechs Loks in der angegebenen Reihenfolge, bevor ihr zum fünften Mal ein Diesel-Plättchen umgedreht habt. In diesem Fall seid ihr die Gewinner des Spiels.

Oder ihr deckt das fünfte Diesel-Plättchen auf, bevor ihr alle sechs Loks gefunden habt. Dann hat dieses Mal leider Diesel gewonnen.

Un cas pour Thomas



Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 petits amateurs de Thomas à partir de 4 ans. De Thilo Hutzler.

Contenu

5 gares, 32 tuiles de locomotive (4 x Pierre, 4 x Toby, 4 x Gordon, 4 x Mavis, 4 x Emily, 4 x James, 8 x Diesel), 3 tuiles de joker, 6 tuiles rondes : les amis, 1 pion (Thomas), 1 pied, 1 dé de couleurs

Après un hiver long et froid, finalement le soleil brille de nouveau. Thomas cherche ses amis pour faire une excursion tous ensemble. Il roule rapidement d'une gare à l'autre. Pouvez-vous l'aider à trouver

Pierre, Gordon, James et les autres locomotives ? Retenez la cachette des différentes locomotives et trouvez-les avant que Diesel la locomotive ne vous croise cinq fois.

But du jeu

Roulez avec Thomas d'une gare à l'autre et essayez de trouver ses six amis dans l'ordre correct, avant que Diesel la locomotive ne vous croise pour la cinquième fois.

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les gares, toutes les tuiles et le pion de la planche prédécoupée. Mettez le pion dans le pied en plastique qui lui servira de support.

Avant chaque partie, vous placez les cinq **gares** sur la table avec un peu de distance entre elles.

Mélangez toutes les **tuiles carrées** (les tuiles de locomotive et les tuiles de joker), face cachée. Maintenant, répartissez les tuiles sur les gares de manière à ce qu'il en y ait sept autour de chaque gare.

Placez le **pion** sur une gare quelconque.

Mélangez les six **tuiles d'amis**, face cachée. Ensuite, vous les retournez l'une après l'autre et les placez l'une à côté de l'autre dans l'ordre dans lequel vous les avez retournées. L'ordre indique dans quel ordre vous devez trouver les locomotives pendant la partie.

Maintenant, préparez le **dé** ... et c'est parti !



Déroulement du jeu

Vous essayez de trouver les six amis de Thomas dans l'ordre donné.

Exemple :



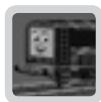
Dans ce cas-là, vous cherchez d'abord Gordon, et ce jusqu'à ce qu'un joueur l'ait trouvé. Ensuite, vous cherchez Pierre, puis Emily, et ainsi de suite.

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé. Maintenant, Thomas va à la gare de la couleur indiquée par le dé. Si le dé indique bleu, par exemple, vous placez le pion sur la gare bleue.

Au cas où le dé indique blanc, vous pouvez choisir n'importe quelle gare. Maintenant, vous retournez une tuile de cette gare de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. Il y a quatre cas de figure :

- **La tuile indique la locomotive que vous êtes justement en train de chercher** : super ! Prenez la tuile et placez-la sur la tuile d'amis correspondante. En récompense, vous pouvez jouer un tour de plus.
- **La tuile indique une locomotive que vous n'êtes pas en train de chercher (à part Diesel)** : Dans ce cas-là, vous retournez la tuile de nouveau. Tous les joueurs ont intérêt à retenir quelle locomotive figurait sur cette tuile. De cette manière, il sera plus facile de la retrouver.
- **Vous retournez un joker** : vous avez de la chance ! Il vaut pour toutes les tuiles de locomotive. Placez-le sur la tuile de l'ami que vous étiez en train de chercher. La recherche continue avec la locomotive suivante.
- **La tuile indique Diesel**. Prenez la tuile et placez-la à côté de la rangée des tuiles d'amis, face visible.



Maintenant, c'est le tour du joueur suivant.

Attention : jusqu'à ce que vous ayez trouvé la première tuile cherchée, vous pouvez retourner à chaque fois **deux** tuiles qui se trouvent autour de la gare à laquelle Thomas vient de se rendre.

Fin de la partie

Il y a deux possibilités pour terminer la partie.

Possibilité 1 : vous trouvez toutes les six locomotives dans l'ordre déterminé avant de retourner la cinquième tuile de Diesel. Dans ce cas-là, vous avez gagné la partie.

Possibilité 2 : vous retournez la cinquième tuile de Diesel avant d'avoir trouvé toutes les six locomotives. Dans ce cas-là, c'est malheureusement Diesel qui a gagné cette fois-ci.

Un compito per Thomas I

Un gioco di memoria cooperativo per 2 – 4 piccoli amici di Thomas da 4 anni in poi di Thilo Hutzler

Contenuto

5 stazioni, 32 piastrine locomitiva (4x Percy, 4x Toby, 4x Gordon, 4x Mavis, 4x Emily, 4x James, 8x Diesel), 3 piastrine jolly, 6 piastrine amici tonde, 1 segnalino (Thomas), 1 piedino, 1 dado a colori

Dopo un lungo e freddo inverno, a Sodor finalmente è uscito di nuovo il sole. Thomas è in cerca dei suoi amici perché vuole fare una gita insieme a loro. Velocemente corre da una stazione all'altra. Potete aiutarlo a ritrovare Percy, Gordon, James e le altre locomotive amiche? Memorizzate bene dove sono nascoste le singole locomotive e trovatele prima di incontrare per la quinta volta la locomotiva Diesel.

Scopo del gioco

Andate insieme a Thomas da una stazione all'altra e cercate di ritrovare nel giusto ordine i suoi sei amici, prima che vi capiti di incontrare Diesel per la quinta volta.

Preparativi

Prima di giocare la primissima volta, staccate cautamente le stazioni, tutte le piastrine e il segnalino dai cartoncini perforati. Incastrate il segnalino di Thomas nel piedino in plastica.

Prima di ogni gioco esponete le cinque **stazioni** con un pò di distanza sul tavolo.

Mischiate tutte le **piastrine quadrate** (locomotive e jolly) con l'immagine all'in giù. Poi spartite le piastrine in tal modo tra le stazioni che intorno ad ogni stazione vi siano sette piastrine coperte.

Ponete il **segnalino** su una stazione qualsiasi.

Mischiate altrettanto le sei **piastrine amici** tonde in modo coperto. Poi scopritele una dopo l'altra e ponetele aperte in fila seguendo l'ordine nel quale sono state scoperte. Quest'ordine vi indica l'ordine nel quale dovrete trovare le sei locomotive nel corso del gioco.

Infine preparate il **dado**, e via!



Svolgimento del gioco

Ora cercate assieme di trovare i sei amici di Thomas nell'ordine prestabilito.

Esempio:



In questo caso cercherete prima Gordon fin quando uno di voi non l'abbia trovato. Poi cercherete Percy, poi Emily e così via.

Inizia il partecipante più giovane. Poi continuate in senso orario.

Appena arriva il tuo turno, lancia il dado e Thomas andrà quindi alla stazione del colore lanciato. Se per esempio lanci il blu, poni il segnalino sulla stazione blu.

Se lanci il bianco, puoi scegliere una stazione qualsiasi.

Poi volgi una piastrina di questa stazione in modo che tutti la possano vedere, e così ti troverai davanti ad una delle situazioni seguenti:

- **La piastrina mostra la locomotiva che state cercando:** perfetto! Prendi la piastrina e ponila sulla piastrina amico tonda che corrisponde. Come premio ti tocca un nuovo turno.
- **La piastrina mostra una locomotiva che non state cercando (eccetto Diesel):** in questo caso copri nuovamente la piastrina. Tutti quanti dovete memorizzare bene quale locomotiva era stampata sulla piastrina, perché così la ritroverete più facilmente.
- **Hai scoperto un jolly:** Che fortuna! Questa piastrina sostituisce qualsiasi locomotiva. Ponila sulla piastrina amico attuale e continua a cercare la prossima locomotiva.



- **La piastrina mostra Diesel.** Prendi la piastrina e ponila aperta accanto alla fila delle piastrine amici.



Infine segue il turno del prossimo partecipante.

Attenti: fin quando non abbiate trovato la prima piastrina della fila, in ogni turno potete scoprire **due** piastrine della stazione sulla quale si trova Thomas.

Fine del gioco

Esistono due possibilità di terminare il gioco:

Una è che trovate tutte le sei locomotive nell'ordine prestabilito prima di voltare per la quinta volta una piastrina Diesel. In tal caso sarete voi i vincitori della partita.

L'altra è che scoprite la quinta piastrina Diesel prima di essere riusciti a trovare tutte le sei locomotive. In tal caso, purtroppo, avrà vinto Diesel.

Thomas the Tank Engine & Friends™

A BRITISH ALLCROFT COMPANY PRODUCTION

Based on the Railway Series by The Reverend W Awdry
© 2006 Gullane (Thomas) Limited. A HIT Entertainment Company

Thomas the Tank Engine & Friends and Thomas & Friends
are trademarks of Gullane Entertainment Inc.

Thomas the Tank Engine & Friends is Reg. U. S. Pat. & Tm. Off.



Lizenz durch Super RTL.
Super RTL® & © 1996 CLT.
TOGGOLINO® & © RTL DISNEY Fernsehen GmbH & Co. KG 1999.

super

© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstr. 16, D-12359 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de
Made in Germany



51126