

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.

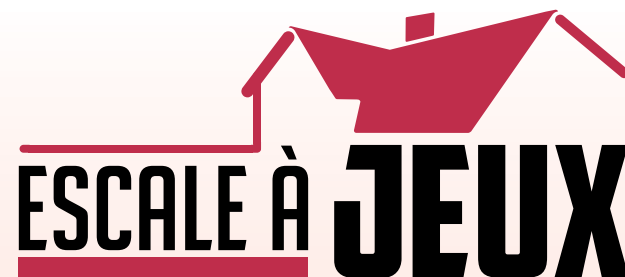
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

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



STATION MANAGER

Un jeu de Michael Schacht

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

Durée : 45 mn

Traduction par François Haffner d'après la traduction anglaise de Garry Lloyd

Les affaires sont en plein essor dans la gare de triage. Les joueurs transportent du fret à travers le monde sur leurs trains pour remplir les commandes des hommes d'affaires. Réalisez les commandes et encaissez les profits. Mais méfiez-vous. Si quelqu'un livre la même commande plus tard, il pourra voler vos gains. Plus les trains partent de la gare de triage, plus la fin de la partie approche.

Contenu

- 104 Cartes de marchandises en 4 couleurs (13 types différents de marchandises sont présents deux fois dans chaque couleur)
- 8 Cartes de commande
- 1 Bloc de score
- Règles

Préparation

- Le bloc de score est posé de côté, ainsi qu'un crayon (non fourni).
- Les cartes de commande sont disposées face visible au centre de la table.
- Les cartes de transport sont bien mélangées.
- Chaque joueur reçoit 3 cartes, qu'il prend en main face cachée.
- Le reste des cartes forme une pioche.
- La première carte de la pioche est retournée à côté de la pioche pour commencer la défausse.
- Déterminez un premier joueur.

Déroulement du jeu

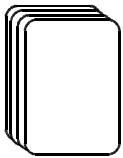
On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par... le premier joueur.

À son tour, le joueur :

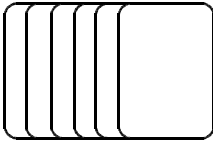
1. prend les 2 premières cartes de la pioche
ou
prend la dernière carte placée sur la défausse.
2. défausse une carte de sa main
ou
dépose devant lui sur la table une série de cartes.

Défausser une carte

Lorsque vous défaussez, faites chevaucher les cartes déjà défaussées afin que chacun puisse voir combien il y a de cartes dans la défausse.

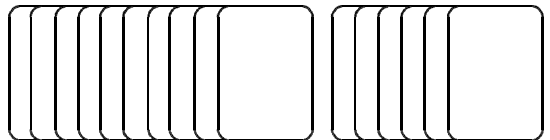


Pioche



Défausse

Cartes déposées par un joueur
(regroupées par paquets de 10)



Déposer des cartes

Un joueur ne peut déposer une série de cartes que s'il est en mesure de réaliser exactement une commande. Les cartes de commande sont les suivantes :

1	Vert	Deux paires de marchandises identiques	Deux paires
2	Bleu	Trois cartes de la même marchandise	Brelan
3	Mauve	Quatre cartes de la même marchandise	Carré
4	Beige	Cinq cartes de la même marchandise	Poker
5	Jaune	Trois cartes d'une marchandise et deux d'une autre	Full
6	Gris	Cinq marchandises de la même couleur	Couleur

Pour les cinq premiers types de commande, la couleur des cartes n'a aucune importance ; seuls les symboles des coins des cartes comptent.

La carte de commande affiche également le nombre de points de bonus qui seront attribués au joueur à la fin de la partie.

Quand un joueur réalise une commande, il dispose les cartes appropriés devant lui, en une rangée, en faisant chevaucher les cartes afin que tous puissent connaître le nombre de cartes déjà posées par chacun.

De plus, le joueur qui vient de réaliser une commande peut prendre toutes les cartes de la défausse et les ajouter à ses gains devant lui, toujours en les faisant se chevaucher pour faciliter le décompte.

Enfin, le joueur prend la carte de la commande qu'il a réalisée et la place devant lui, séparée des cartes de marchandises. Si la carte de commande est déjà devant un autre joueur, alors le joueur la lui prend et la pose devant lui. S'il ya plusieurs cartes de commande disponibles (commandes vertes et bleues), le joueur choisit laquelle il prend.

Un joueur ne peut réaliser qu'une seule commande par tour, même s'il a les cartes en main pour en réaliser plusieurs.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'une des trois conditions suivantes est remplie :

- un joueur obtient sa troisième carte de commande de couleur différente,
ou
- la pioche est épuisée et un joueur ne peut pas piocher,
ou
- un joueur a 25 cartes de transport ou plus déposées devant lui.

Les joueurs marquent alors des points comme suit :

- Pour chaque carte de marchandise déposée devant lui, un joueur reçoit 1 point.
- Pour chaque carte de commande, un joueur reçoit les points de bonus figurant sur la carte.

Il est possible de jouer plusieurs manche en cumulant les points.

Conseils:

Pour mieux voir combien de cartes de transport un joueur a déposées, il est préférable de les regrouper par cinq ou dix.

Le jeu est recommandé pour 2-4 joueurs, mais il est possible de jouer à 5.