



À toute vapeur!

© Créomax 2012
Bois-des-Filion J6Z 4T2

Nombre de joueurs : 2 à 6

Jeu de cartes

52 cartes incluant 36 cartes « train » de 3 couleurs différentes comprenant 9 locomotives, 9 wagons de queue et 18 wagons-tombereaux.
16 cartes spéciales comprenant 5 cartes TRAIN CERTIFIÉ, 5 cartes INSPECTION MÉCANIQUE et 6 cartes CONTRÔLE QUALITÉ.

But du jeu

Posséder le plus de trains possible en les complétant soi-même ou en les volant aux autres. Un train complet comprend 1 locomotive, 2 wagons-tombereaux transportant des fruits ou des légumes et un wagon de queue. Les cartes d'un même train doivent toutes être de la même couleur.

Utilisation des différentes cartes

On peut protéger un train du vol seulement lorsqu'il est complet, en plaçant devant celui-ci une carte TRAIN CERTIFIÉ. Lorsqu'un joueur a une ou des locomotives dans son jeu, il doit obligatoirement les déposer, mais il est libre de déposer ou non, d'autres types de cartes. Un joueur peut voler un train partiel ou complet à un autre joueur en plaçant devant le train qu'il convoite une carte INSPECTION MÉCANIQUE ou CONTRÔLE QUALITÉ. Un joueur peut voler le train partiel d'un adversaire s'il a les cartes pour le compléter, dans ce cas il n'a pas besoin d'avoir une carte spéciale, mais par contre, ce train ne sera pas protégé du vol tant qu'il n'aura pas de carte TRAIN CERTIFIÉ.

Préparation du jeu

Le donneur brasse les cartes, en distribue 5 à chaque joueur et place les cartes restantes dans un paquet au centre de la table, face cachée. Chaque joueur regarde son jeu sans le montrer aux autres.

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence la partie en pigeant une carte dans le paquet. Il peut déposer des cartes seulement s'il possède une ou des locomotives. Il peut aussi déposer d'autres cartes qui vont avec ses locomotives déjà placées. Le wagon de queue peut être placé seulement si la locomotive et les 2 wagons-tombereaux sont déjà placés. Le joueur suivant pige une carte dans le paquet et peut commencer par faire une action sur un train d'un adversaire. S'il complète entièrement l'un des trains, il lui vole. S'il met une carte CONTRÔLE QUALITÉ ou INSPECTION MÉCANIQUE à la suite d'un des trains, il lui vole également. Une fois qu'il possède le train d'un adversaire, il le place devant lui et peut le protéger du vol avec une carte TRAIN CERTIFIÉ. Il peut ensuite déposer des cartes de son jeu devant lui, comme l'a fait le premier joueur. S'il ne peut pas faire d'action, c'est au tour du joueur suivant. Les joueurs peuvent intervenir sur le train de n'importe quel joueur, mais uniquement sur un seul train et un seul adversaire par tour. Lorsqu'il ne reste plus de cartes à piger dans le paquet, le joueur à qui c'est le tour de jouer, pige une carte au hasard dans le jeu de l'adversaire qui le précède. Si celui-ci n'a plus de cartes, le joueur pige dans le jeu de l'adversaire qui précède son adversaire immédiat.

Fin de la partie

Le joueur qui a complété le plus de trains, gagne la partie.

Pour plus de détails sur les jeux de cartes T'iga, pour des jeux supplémentaires et quelques autres surprises, visitez www.jeuxtiga.net