

Un jeu de  
Bob Lindner

# Les P'tites Locos

Pour 2 à 4 joueurs

A partir de 6 ans

environ 45 minutes

## MATERIEL

16 locomotives : 4 de chaque couleur



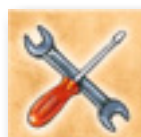
1 plateau de jeu



1 dé couleur

2 dés

12 tuiles Réparation



Recto

Verso

3 plateformes de triage



## IDEE ET BUT DU JEU

*C'est aujourd'hui la grande course des P'tites Locos. Le soleil se lève à peine sur la petite gare de triage, et déjà les locomotives se chamaillent pour avoir les meilleures places au départ.*

Chaque joueur reçoit 4 locomotives d'une même couleur. L'objectif est d'en amener 3 à l'arrivée au plus vite. Les locomotives se déplacent sur les voies ferrées à l'aide des dés. Mais la prudence est de mise: les plateformes de triage pivotent continuellement entre les rails tandis que les adversaires vous poussent pour vous faire dérailler ou vous envoyer dans un butoir. Quand les voies sont libres, les p'tites locos roulent à toute vapeur vers l'arrivée. Il faudra un peu de chance et pas mal d'habileté pour être le premier à amener trois locomotives en fin de parcours.

## PRÉPARATION

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur reçoit quatre locomotives à sa couleur et les place devant lui. Les plateformes de triage sont placées entre les rails contre leurs butoirs respectifs (bleu avec bleu, rouge avec rouge et jaune avec jaune). Le côté d'une plateforme de triage qui est placé contre le butoir n'a pas d'importance et l'emplacement près de la zone de départ reste vide. Les 12 tuiles Réparation sont prévues pour une variante de jeu plus tactique : si on joue sans cette variante on laisse simplement les tuiles dans la boîte.

Le dernier à avoir pris le train commence.

Butoir sur la plateforme de triage jaune

Hangars réservés aux locomotives arrivées

Plateforme de triage rouge contre le butoir rouge

1 des 3 cases Départ

1 case Rail

1 des 3 cases Arrivée

16 locomotives

12 tuiles Réparation



Mise en place du plateau au départ.

## DEROULEMENT DU JEU

On joue dans le sens horaire. Quand vient son tour, chaque joueur lance simultanément les trois dés, puis déplace une plateforme de triage et enfin avance l'une de ses locomotives. Puis c'est au tour du joueur suivant.

### Déplacer une plateforme

Le dé de couleur désigne quelle plateforme de triage doit être déplacée vers l'emplacement resté vide. Elle peut être placée du côté droit ou gauche contre le butoir de l'emplacement vide.



Les locomotives qui se trouvent sur la plateforme de triage sont déplacées avec elle. La plateforme de triage est déplacée prudemment sans faire tomber les locomotives qui y sont stationnées. Après ce déplacement, toute locomotive qui se retrouve dans le mauvais sens reste sur sa case mais est immédiatement retournée en direction de l'arrivée: il ne peut jamais y avoir une loco à contresens.

### Déplacer une locomotive

Le joueur choisit une de ses locomotives et la déplace du nombre de cases correspondant à la somme des deux autres dés.

Pour introduire une locomotive dans le jeu, le joueur la place simplement sur l'une des 3 cases de départ (cases vertes), qui doit être inoccupée. Cette action compte pour 1 point, puis le joueur continue son déplacement en suivant les rails vers la ligne d'arrivée. Si toutes les cases de départ sont occupées (cas rare), le joueur ne peut que déplacer une locomotive déjà engagée sur le plateau de jeu.



### Pousser une locomotive

Il arrive fréquemment qu'une case Rail soit bloquée par une autre locomotive. Dans ce cas, cette locomotive est poussée : le joueur s'arrête avec sa locomotive derrière celle qui le bloque, et les points de mouvements restants sont utilisés par la locomotive qu'il percute.



Si la locomotive poussée est elle aussi bloquée par une autre locomotive, il y a réaction en chaîne. Les locomotives sont déplacées jusqu'à épuisement des points de mouvement.



C'est également le cas si une locomotive est bloquée par une autre avant même d'entamer son déplacement. On peut pousser soit des locomotives adverses, soit ses propres locomotives, ce qui s'avère parfois judicieux.



### Manœuvre accidentelle

Que ce soit par son propre déplacement ou poussée par un adversaire, une locomotive qui arrive contre un butoir ou qui déraile (sort de la voie), est accidentée !





Une locomotive accidentée revient dans la main de son propriétaire et devra redémarrer depuis le départ lors d'un prochain tour. En cas d'accident, les points de mouvement non utilisés sont perdus.

### Un double aux dés

Si un joueur obtient deux chiffres identiques sur les deux dés, il peut rejouer s'il le souhaite, mais obligatoirement avec la même locomotive. S'il choisit de rejouer, il doit lancer à nouveau les trois dés, puis déplacer la plateforme désignée et enfin faire avancer cette même loco. Cela peut comporter un risque : il faut donc bien réfléchir avant de rejouer après un double...

Quand un joueur refait un double à son second lancé, il ne peut plus rejouer (il n'y a pas de troisième tour de jeu).

**Important :** si un joueur fait un double et est victime d'un accident lors de son premier tour de jeu, il peut redémarrer sa locomotive accidentée depuis l'une des cases de départ dès son second tour de jeu.

### La zone d'arrivée

Si un joueur amène l'une de ses locos sur l'une des trois cases d'arrivée, il la place dans un hangar libre. Les points de mouvement non utilisés sont perdus : le joueur maîtrise sa locomotive qui ralentit et ne provoque pas de manœuvre accidentelle.

Par contre, si une locomotive vient heurter un des butoirs d'arrivée après avoir été percutée, c'est une manœuvre accidentelle car il n'y a aucun conducteur à bord pour la freiner ! Il en va de même si un joueur percute lui-même une de ses propres locomotives et la pousse jusqu'à un butoir d'arrivée, car il ne peut piloter 2 locomotives en même temps. Toute locomotive ainsi accidentée est rendue à son propriétaire qui devra la redémarrer depuis le départ !!!



## FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur parvient à placer sa troisième locomotive dans l'un des neuf hangars : il est déclaré vainqueur.

## VARIANTE

Les tuiles Réparation sont placées en réserve à côté du plateau pour un jeu plus tactique. A chaque fois qu'un joueur reprend en main une locomotive accidentée, il reçoit en même temps une tuile Réparation de la réserve.



Recto

Verso

Au début de son tour, un joueur qui en possède peut utiliser une tuile Réparation pour mettre le dé couleur sur n'importe quelle face, sans lancer le dé : il choisit donc la plateforme de triage qu'il déplacera vers l'emplacement vide. La tuile est ensuite remise dans la réserve. Ensuite le joueur lance les deux autres dés, déplace la plateforme de triage choisie puis déplace l'une de ses locomotives.

Cette variante permet de donner moins de place au hasard et optimise la stratégie.



© Bob Lindner sous licence PROJEKT SPIEL  
Illustrateur : Alexander Jung  
Traduction : Ludigaume & Gigamic

**AMIGO**  
© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH



**ATTENTION !**  
Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver.  
**Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.**

Download  
international  
rules on:  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Adaptation et  
distribution française :  
**GiGamic**

Informations à conserver.