



Block Train est un jeu de stratégie dans lequel les joueurs sont en charge de l'organisation d'un train de fret avant son départ.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'organiser son chargement de la manière la plus optimisée pour remporter **le plus de points possible**. Le joueur qui termine le dernier tour avec le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

- 1 Le joueur qui a pris le train en dernier parmi les joueurs autour de la table est désigné **capitaine**. Il récupère la carte capitaine et la place devant lui.

Prenez le paquet de cartes conteneurs et mélangez le.

Pour une partie à **trois joueurs**, retirez **20 cartes** du paquet.

Pour une partie à **quatre joueurs**, retirez **11 cartes** du paquet.

Pour une partie à **cinq joueurs**, retirez **8 cartes** du paquet.

Pour une partie à **six joueurs**, jouez avec **tout le paquet**.

- 2 Posez le paquet de cartes conteneurs au centre de la table.



- 3 Disposez la carte de règle de base au centre de la table



3



4



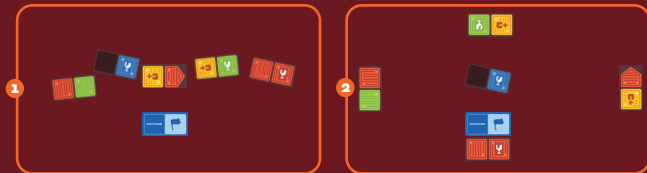
- 4 Mélangez les cartes de règles avancées et dévoilez-en trois au centre de la table.



1

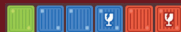
TOUR DE JEU

- 1 Dévoilez au centre de la table autant de cartes conteneurs qu'il y a de joueurs, **plus une**.
- 2 Le capitaine **commence toujours le tour**. Il prend la carte de son choix et la place devant lui. Puis les autres joueurs, dans le sens horaire, font de même. La dernière carte restante est **défaussée**.



PLACER UNE CARTE

Les cartes se placent devant le joueur de manière **horizontale**, et viennent constituer son chargement.



Une carte peut se placer dans un **sens** ou dans **l'autre**,



au **début** ou à la **fin** du chargement.



Une carte peut également **recouvrir** d'autres cartes déjà placées, partiellement ou entièrement.



LES WAGONS

Une carte est constituée de **deux wagons**. Il y a plusieurs types de wagons différents :

Conteneurs



Il y a quatre couleurs différentes de conteneurs : Bleu, Vert, Rouge et Or.

Conteneur fragile



Les conteneurs fragiles ne **peuvent pas être recouverts** par un autre wagon quel qu'il soit.



Conteneurs drapeau



Lorsqu'un joueur pose un conteneur drapeau sur son chargement, il **récupère** immédiatement la carte capitaine.

Si d'autres joueurs posent un drapeau durant le tour, ils récupèrent successivement la carte

Le joueur qui possède la carte capitaine à la fin d'un tour **sera le capitaine** au début du tour suivant.

Conteneurs Or

Les conteneurs or rapportent **3 points** supplémentaires par conteneur à la fin de la partie. Si un conteneur or est recouvert, il ne rapporte pas de points à la fin de la partie.

Locomotive



Une locomotive se place **exclusivement en début ou en fin de chargement**, la flèche vers l'extérieur.



Les deux wagons de la locomotive comptent comme des conteneurs classiques.

Il est **interdit de placer un wagon à la suite de la flèche**. En revanche, il est possible de **recouvrir** la locomotive.



Mais attention : la locomotive est **extrêmement importante**, car si un joueur n'en possède pas dans son train à la fin de la partie, celui-ci ne pourra pas démarrer, et ce joueur terminera la partie avec **zéro points**.

Wagon vide

Un wagon vide n'est pas un conteneur, il peut être recouvert.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand tous les tours ont été joués et qu'il n'y a **plus de cartes dans le paquet**. Les joueurs comptent leurs points en fonction des **quatre cartes de règles en jeu**.

Le joueur qui possède le **plus de points** remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le chargement **le plus court** remporte la partie.

CARTES DE RÈGLES



+5 points par groupe de 3 conteneurs adjacents de la même couleur.
+7 par groupe de 4 et +10 par groupe de 5.
Aucun point supplémentaire n'est marqué au delà d'un groupe de 5.
Cette carte concerne toutes les couleurs, **or compris**.
Cette carte est en jeu lors de **toutes les parties**



+5 points pour le joueur qui transporte le plus de conteneurs rouges à la fin de la partie



+7 points pour le joueur qui transporte le plus petit chargement à la fin de la partie.



+5 points pour le joueur qui transporte le plus grand chargement à la fin de la partie.

En cas d'égalité sur une de ces cartes, les points ne sont pas attribués



+5 points par joueur qui ne transporte aucun conteneur or à la fin de la partie.



+5 points par joueur qui ne transporte que deux couleurs de conteneurs à la fin de la partie.



+7 points par joueur qui possède une locomotive de chaque côté de son train.



+2 points par wagon vide à la fin de la partie.



+2 points par conteneur fragile à la fin de la partie.



+5 points par joueur qui ne transporte aucun drapeau à la fin de la partie.