

L'ORIENT-EXPRESS

Selon une idée de Stéfanie et Christian
Jeu communautaire pour 2 à 4 joueurs (à partir de 8 ans)
Durée du jeu : 30 à 45 minutes

Resumé

(ne remplace pas la lecture des règles du jeu!)

But du jeu

Les présidents des compagnies de chemin de fer (= joueurs et joueuses) sont tous vainqueurs, si le détective Sir Henry (= pion gris) arrive avant l'amiral Redford (= bateau) à Constantinople.

Préparation du jeu

- Les joueurs décident du trajet à prendre: celui via Munich ou via le Simplon. On mettra des tronçons de rail sur les 6 ou 4 excavations.
- Point de départ du détective: Gare de Calais.
Point de départ du bateau: Place de mouillage de Douvres.
- Chaque joueur tire une carte et met sa locomotive sur la gare indiquée sur la carte. Les cartes sont remélangées. Alors on tire 12 en tout. Sur chaque carte on pose un tronçon de rail.
Attention: Si le détective prend le trajet via Munich, alors il aura 2 tronçons de rail en trop, qui seront alors laissés sur les cartes.

Règles du jeu

- **Les Dés:**
 - symbole du bateau: on peut faire avancer le bateau d'une place de mouillage
 - 1, 2 ou 3 points: aller de gare en gare avec sa propre locomotive, soit tourner l'aiguillage, soit faire les 2 si le nombre de points le permet.
- **Chantiers:**
En arrivant à une gare, prendre un tronçon du billet, le mettre dans la locomotive, qui ne peut en transporter que 2. On peut si 2 locomotives se rencontrent dans une gare, donner à l'autre son chargement. Boucher l'excavation (où il y a des drapeaux) avec un tronçon et passer dessus pour aller jusqu'à la prochaine gare.
- **Le voyage du détective Sir Henry:**
Sir Henry ne peut aller que de gare en gare, et ceci seulement sur des voies principales. Les locomotives transportant du matériel ne peuvent le prendre, et ce matériel ne peut être déchargé que sur des chantiers.
- **Le bateau de l'amiral Redford dans la tempête** (place de mouillage avec point d'interrogation):
On tire au sort, lors du départ d'un lieu de mouillage, pour savoir si le bateau est pris dans la tempête et dévié sur l'île de Naxos ou pas.

Matériel de jeu

- 1 plan du jeu, ayant 14 plaques tournantes (+ 2 de réserve)
- 1 dé spécial
- 1 pion gris représentant Sir Henry
- 1 bateau bleu représentant l'amiral Redford
- 4 locomotives de couleurs différentes pour chaque joueur. Chacun est le président d'une compagnie de chemin de fer.
- tronçons de rail (+ 4 de réserve)
- 38 billets de chemin de fer (+ 2 de réserve)

Joueurs

Chaque joueur est président ou présidente d'une compagnie de chemin de fer et possède une des 4 locomotives. Le pion gris et le bateau sont déplacés par chaque joueur.

Histoire préliminaire

Le jeu se passe dans la première moitié du 20^{ème} siècle. Le célèbre détective Sir Henry et l'ambitieux amiral Redford se retrouvent tous les dimanches à 5 h pour prendre le thé

dans un Club londonien. Tout Londres sait que l'amiral, très fier de son nouveau et rapide bateau à vapeur, et le détective, grand voyageur de chemin de fer, n'ont qu'un sujet de conversation: celui de savoir, quel est, du bateau ou du chemin de fer, le plus rapide. Comme chacun peut le deviner, ils n'arrivent pas à se mettre d'accord. Mais aujourd'hui nos 2 gentlemen sont très excités: dans l'édition spéciale du «Times», on apprend que ces derniers jours un très mauvais temps a balayé presque toute l'Europe, et causé de nombreux dégâts: arbres arrachés, les masses d'eau ont emporté de nombreux ponts, d'où impossibilité d'utiliser routes et voies de chemin de fer. Or Sir Henry et l'amiral Redford doivent se rendre à une conférence dans les prochains jours à Constantinople. Les voilà donc, se disputant pour savoir si, vu les circonstances il est préférable de voyager par bateau ou par train. «Et bien, cher ami», susurre l'amiral Redford, sûr de lui-même, se calant bien dans son fauteuil, „vous me donnerez raison, si je vous dis, que vu les circonstances actuelles le chemin de fer n'a plus aucune chance.» «Au contraire», renchérit Sir Henry mystérieusement, «je parie, que je serai plus vite que vous (à Constantinople) , même si je prends un trajet que le mauvais temps a particulièrement endommagé!»

«Vous avez perdu la tête!» rétorque l'amiral, «je parie que mon bateau est plus rapide. Réfléchissez donc! La voie de chemin de fer est à de nombreux endroits coupée et doit être réparée.»

«Je sais, je sais», sourit d'un air entendu le célèbre détective en fumant nonchalamment sa pipe. Mais j'ai de bons amis, et tous les ministres des communications vont m'aider. Et en ce qui vous concerne, cher amiral, vous oubliez, que la tempête sévit toujours en Méditerranée et que votre bateau peut très bien s'écarter de sa route.»

«Bon d'accord, j'accepte votre pari!» conclue le gentleman.

Ils se mettent d'accord pour partir ce soir. Aussitôt Sir Henri télégraphie à tous les présidents des compagnies de chemin de fer pour leur demander leur aide.

Est-ce que le célèbre détective Sir Henry va gagner le pari?

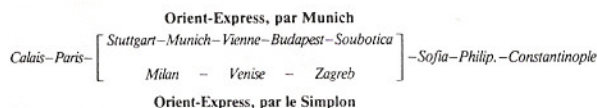
Oui, s'il arrive à Constantinople avant le bateau.

Dans ce cas tous les joueurs et joueuses auront gagné et fêteront leur victoire dans l'un des meilleurs hôtels de la ville.

Trajet à prendre par l'ORIENT-EXPRESS

Les 2 voies principales, l'une par le Simplon et l'autre par Munich, coïncident à la réalité. Les voies secondaires ont été simplifiées pour ce jeu.

Le point de départ de l'ORIENT-EXPRESS est Calais, et prend la direction Paris. Là, la route se divise en deux: une plus au nord (par Munich) l'autre plus au sud (par le Simplon). Plus tard les 2 routes se rejoindront pour arriver ensemble à Constantinople.



Le reste des voies ferrées forme le réseau secondaire dans le jeu.

But du jeu

En tant que présidents du chemin de fer, les joueurs essaient de faire arriver le célèbre détective Sir Henry à Constantinople, avant que l'amiral Redford n'y accoste avec son bateau.

Préparation du jeu

- On met les plaques tournantes sur les lettres majuscules, qui y correspondent. La position des aiguillages au début du jeu n'a aucune signification.
- Les joueurs décident du chemin à prendre: si Sir Henry passe par Munich ou le Simplon. S'ils se sont mis d'accord pour le trajet via Munich, on raccorde aussitôt les 6 chantiers munis d'un drapeau violet avec des tronçons de rail. Si le détective prend la voie via le Simplon, on fera de même avec les 4 chantiers, munis d'un drapeau rose. On peut alors considérer que les voies sont réparées et réouvertes à la circulation.
- Le point de départ du pion gris (= détective Sir Henry) se trouve être la gare de Calais, celui du bateau (= amiral Redford), la place de mouillage devant Douvres.
- Chaque joueur est président d'une compagnie de chemin de fer et a une locomotive.

- Les billets de chemin de fer doivent être bien mélangés. Chaque joueur tire une carte-billet. Le nom de la ville qui se trouve mentionner sur cette carte est le point de départ pour la locomotive du joueur ayant tiré cette carte. Il ne s'occupe pas du reste qui est inscrit sur cette carte et la remet dans le paquet en le mélangeant.

- On reprend des cartes-billets:

3 cartes pour 4 joueurs

4 cartes pour 3 joueurs

6 cartes pour 2 joueurs.

On met ces cartes à découvert devant soi. Sur chaque carte on met un tronçon de voie.

Attention: Si le détective prend la voie via Munich, on n'aura besoin que de 10 tronçons de rail pour réparer le trajet. C'est à dire que 2 villes de 12 sont exemptes de tronçons.

- On se sert du bac-chemin de fer avant et après Athènes comme d'une voie secondaire.
- *Variante:* On peut diminuer la difficulté du jeu, en faisant toujours prendre par le bateau le détour de Naxos.

Règles du jeu

Le plus jeune commence, chacun joue à tour de rôle.

- **Les Dés:**

Si après avoir jeté le dé, la face bateau apparaît, on fait avancer le bateau jusqu'à la prochaine place de mouillage.

– Si la face du dé montre 1, 2 ou 3 points, on peut soit

a) faire avancer sa locomotive de gare en gare, selon le nombre de points, à condition que les aiguillages soient dans la bonne direction et que les voies ne soient pas endommagées

b) selon le nombre de points (1 point = tourner 1 fois) faire tourner l'aiguillage quelque part dans le jeu

c) combiner a) et b): par exemple, si un joueur a 3 points, il peut aller à la prochaine gare, tourner une fois l'aiguillage et continuer son trajet ou même retourner sur ses pas.

– Il peut y avoir autant de locomotives sur une gare que l'on veut.

- **Comment réparer les voies endommagées?**

Le trajet choisi au début du jeu est interrompu à 10 ou 12 endroits (on les reconnaît à l'excavation munie d'un drapeau). Tant qu'un endroit endommagé n'est pas recouvert d'un tronçon de voie, pas une locomotive ne peut passer.

Pour pouvoir rendre la voie praticable, il faut se rendre en premier au moyen des locomotives dans une des villes inscrites sur les cartes-billets, qui sont devant chaque joueur. Une fois atteint cette gare, on prend le tronçon de voie qui est sur cette carte, le met dans sa locomotive, le transporte sur un chantier et retourne la carte-billet. Chaque locomotive peut transporter jusque 2 tronçons de voie. Il est même conseillé de s'entendre avec les autres joueurs pour aller dans «leur» gares et y prendre leur matériel. Si 2 locomotives se rencontrent dans une gare, un joueur peut prendre le chargement de l'autre.

Quand la locomotive arrive sur le chantier, le joueur y met le tronçon, et continue son trajet jusqu'à la

prochaine gare. La voie est alors libre pour toute circulation.

Attention: Si il y a entre 2 gares, 2 tronçons à réparer, il faut avoir alors pour pouvoir faire ce trajet, dans sa locomotive 2 tronçons de voie.

● **Le voyage du détective Sir Henry:**

Le détective ne peut voyager que dans des locomotives vides, c'est à dire, qui ne sont pas chargées par des tronçons de voie. On ne peut naturellement jeter les tronçons, que l'on a, pour pouvoir faire monter le détective. Les locomotives ne peuvent déposer leur matériel, que sur des chantiers.

Le détective n'a pas le droit de prendre des lignes secondaires. Il doit également rester sur le trajet qu'il a choisi au début du jeu. Chaque locomotive ne peut amener le détective que jusqu'à la prochaine gare. Là il doit en descendre, pendant que la locomotive, selon les points que le joueur a, soit, continue son chemin seule, soit, reste et attend le tour suivant pour prendre le détective. Il doit attendre et se renseigner sur l'état du trajet. C'est donc au prochain tour, qu'il pourra

au plus tôt poursuivre sa route, jusqu'à la prochaine gare.

Le bateau de l'amiral Redford se trouve dans la tempête (lieu de mouillage muni d'un point d'interrogation):

Avant de faire sortir le bateau de son lieu de mouillage avec un point d'interrogation, le joueur devra tirer au sort avec une pièce de monnaie, si le bateau de l'amiral sera pris dans la tempête ou pas. Si oui, son bateau va dériver sur l'île de Naxos, sinon le bateau gardera le trajet direct le long de la côte.

● **Fin du jeu**

Un seul joueur ne peut gagner. Si Sir Henry est avant l'amiral Redford à Constantinople, ce sont tous les joueurs qui ont alors gagné; si l'amiral est avant le détective sur le quai de Constantinople, ce sont tous les joueurs qui ont perdu.

Amusez-vous bien! C'est ce que vous souhaitent

Stéfanie et Christian