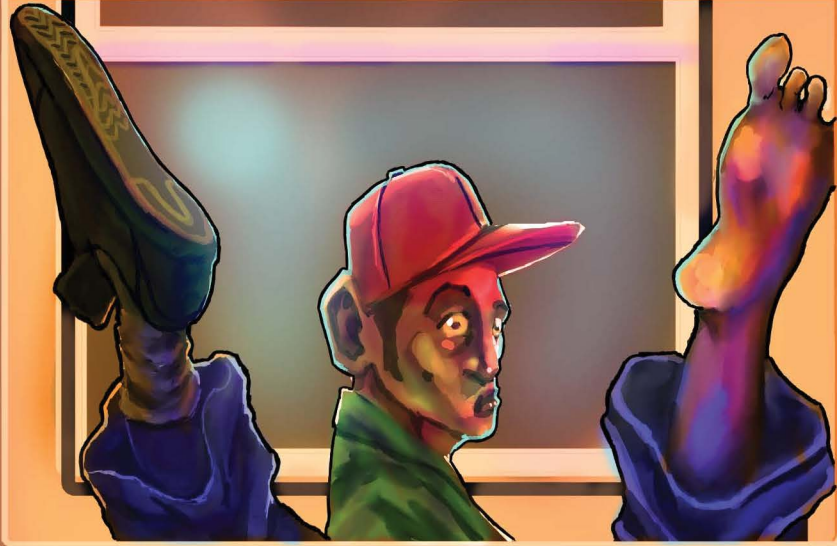


Ligne de train

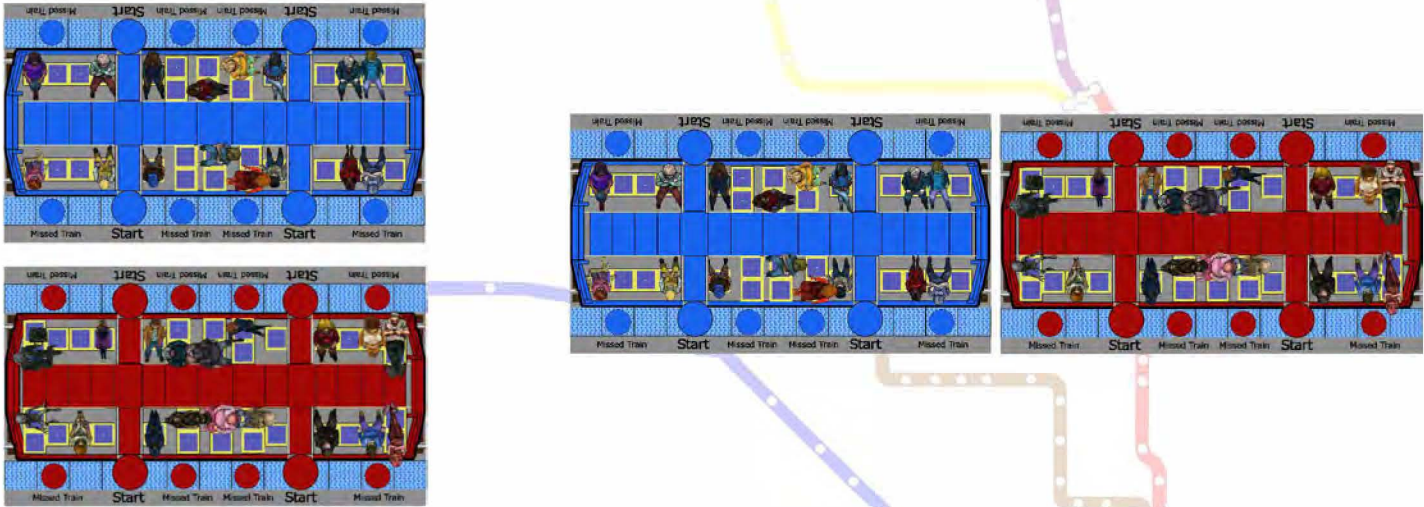
Chicago Edition



Objectif: Placez tous vos pions sur les sièges sur les carreaux de train d'abord !

Configuration:

1. Choisissez 2 trains et placez les ensembles sur la table faisant correspondre les côtés longs et les côtés courts.



2. Battez et placez paquet de carte nombres et le paquet de cartes actions à côté des carreaux du train à la portée de tous les joueurs.

3. Chaque joueur choisi une couleur et choisi la quantité exigée de pions basée sur le nombre de joueurs.

2 joueurs = 12

3 joueurs = 10

4 joueurs = 8

4. Chaque joueur tire 3 cartes actions, 2 cartes nombres et 3 jetons.

5. Le joueur avec les oreilles les plus pointues prend son tour d'abord, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend son tour jusqu'à ce que quelqu'un place tous ses pions et gagne !

Jeu:

Embarquement: Au début de votre tour, bougez un pion vers n'importe quel espace de départ sur le Diagramme 1. Tournez la planche d'embarquement pour voir si votre pion prend le train (portes ouvertes). Si vous NE faites PAS cela dans le train (portes fermées), bougez votre pion à l'espace du train manquant sur le diagramme 2 ou 3. A votre prochain tour, vous n'avez pas à tourner la planche d'embarquement, vous pouvez automatiquement entrer le pion qui a raté le train. Le joueur ne peut pas sauter à un autre espace de départ du train. Le joueur devra entrer par l'espace de départ que vous avez fixé votre pion précédemment après avoir loupé un tour. Une fois que votre pion est assis, vous devez bouger un autre pion sur l'espace de départ et attendre de tourner jusqu'à votre prochain tour.

Diagramme 1

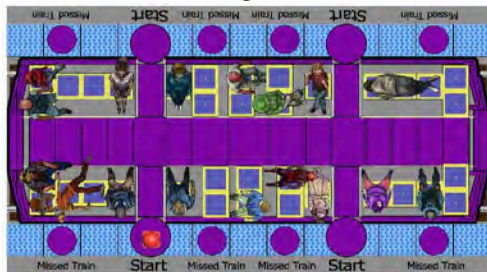


Diagramme 2

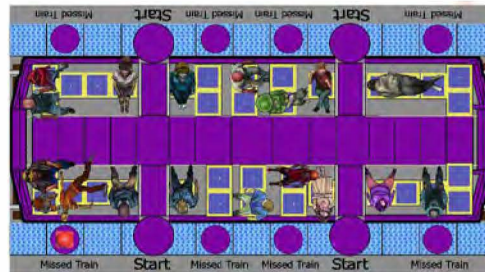
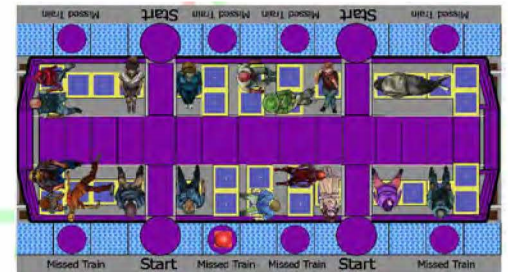


Diagramme 3



Coté d'embarquement



Porte ouverte
(gardez le tour)



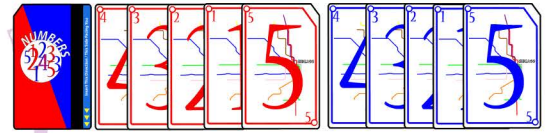
Portes fermées
(perdez le tour)

Pions—Ce sont les pièces que vous bougez qui jouent le jeu ; placez le nombre requis sur le tableau vous obtiendrez la victoire.



Cartes nombres

Les cartes nombres parcourent les nombres de 1 à 5 et viennent de 2 couleurs : Bleu et Rouge. Vous avez l'option de jouer une carte ou les deux si les couleurs des deux correspondent. Vous ne pouvez pas jouer les deux cartes si la couleur ne correspond pas sauf si vous avez une carte de mouvement avancée.



Rechargez votre main- A la fin de votre tour, vous pouvez piocher des cartes jusqu'à ce que vous avez 2 cartes nombres et 3 cartes actions.

Blocage -Vous êtes autorisés à placer votre pion pour couper le mouvement d'un adversaire ; si le pion de l'adversaire opposé ne peut pas bouger pendant 2 tours, vous devrez retirer un pion assis du train à chaque tour supplémentaire.

Utilisez des jetons pour changer vos cartes: A tout moment, vous pouvez jouer des jetons pour jeter n'importe quelle carte non souhaitée dans le paquet correspondant. Vous devez jeter et repiocher une carte par jeton. Vous pouvez jouer plus qu'un jeton à la fois. La carte de défausse +1 vous permet d'obtenir plus de jetons.



Carte nombre

Les joueurs peuvent jeter une carte nombre de couleur si c' est une carte rouge ou bleue.



Carte nombre

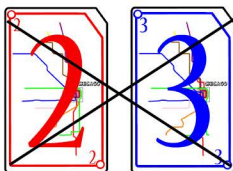
Les joueurs peuvent jeter une carte nombre de couleur si c' est une carte rouge ou bleue.



Barres métalliques -Ces barres empêchent les joueurs d'entrer dans les espaces passagers et de pénétrer dans les sièges à l'horizontale. Une carte Excusez-Moi ou une carte Passenger Rebel ne permet pas de sauter par-dessus des barres de métal bloquant votre chemin vers un siège.

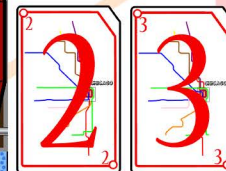
Carte nombre

Les joueurs ne peuvent pas jeter deux cartes différentes de couleur de nombre. Les joueurs doivent avoir la carte Mode avancé.



Carte nombre

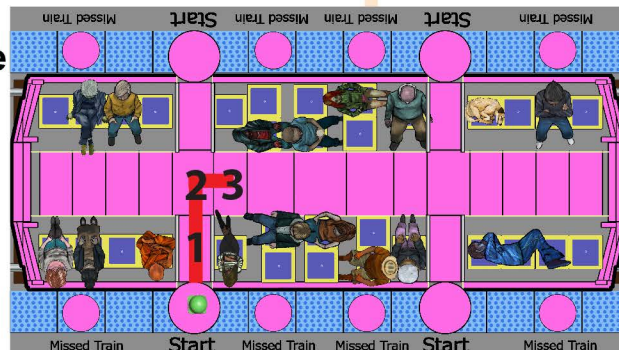
Les joueurs peuvent ajouter les mêmes cartes nombre de couleurs ensemble et les jeter.



Vous pouvez jouer une carte nombre ou deux si les couleurs des deux correspondent ; vous ne pouvez pas jouer ; vous ne pouvez pas jouer de carte nombre de couleur différentes s'ils n'ont pas la carte Mouvement Avancé.

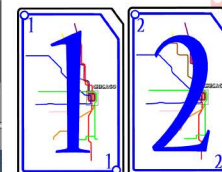
Carte nombre

Les joueurs peuvent jeter une carte nombre de couleur si c' est une carte rouge ou bleue.



Carte nombre

Les joueurs peuvent ajouter les mêmes cartes nombre de couleurs ensemble et les jeter.



Pas toutes les cartes nombres ou combinaison de cartes nombre vous atterrira dans un siège.

Organisez vos mouvements et combinaisons de carte sagement à votre tour.

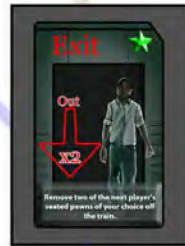
Les cartes d'action sont des cartes de capacité spéciale qui peuvent vous aider à gagner l'avantage dans votre quête de victoire. Plus d'une carte d'action (sauf U-Passes) peut être jouée pendant votre tour actuel. Il existe 14 types de cartes d'action divisés en deux catégories: Turners et Turn Enders.



Turn Keepers/Enders – Les Turn Keepers sont indiqués par une étoile verte sur la carte et vous permettent de continuer votre tour actuel après que l'une de ces cartes d'action ait été jouée. Les Turn Enders sont indiqués par une étoile rouge et termineront votre tour après que l'une de ces cartes d'action ait été jouée. Organisez vos mouvements judicieusement, votre tour se termine lorsque vous déplacez votre pion ou tournez la carte d'embarquement.



Sortie 1X (Rouge)- Cette carte vous permet d'enlever le prochain pion dans le sens des aiguilles / dans le sens contraire des aiguilles d'une montre du joueur assis dans le train.



Sortie 2X (Rouge)- Cette carte vous permet d'enlever 2 pions assis du prochain tour dans le sens des aiguilles d'une montre / du sens inverse des aiguilles d'une montre du train.

Express- Cette carte saute le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre / dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Tour de prime : Si vous exprimez tous les joueurs adverses en un tour, vous êtes autorisé à prendre un tour bonus avec les cartes nouvellement acquises d'action et nombre. Cette carte ne peut pas être bloquée par un Passager Rebel. Les cartes d'action jouées ultérieurement affecteront les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre / dans le sens inverse des aiguilles d'une montre par rapport au joueur qui a été sauté.



Sens inverse - Cette carte inverse l'ordre de tour dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour tous les joueurs jouant au jeu.

- Cette carte ne peut pas être bloquée par une carte Passager Rebel
- Cette carte inverse aussi dans le sens des aiguilles d'une montre des adversaires affectés par des cartes d'action

Astuce: Les combinaisons d' Express et de Sens Inverse peuvent vous permettre de cibler n'importe quel adversaire.



Passager excentrique - Cette carte vous permet de déplacer le pion d'un joueur adverse dans l'allée.

- Vous pouvez cibler n'importe quel joueur.
- **Astuce**: Si vous décidez de jouer plus d'un pendant votre tour, vous devez cibler différents joueurs ou vous vous pénaliserez.



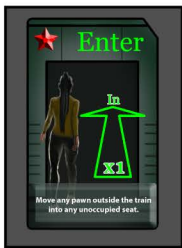
Passager Maître de Pan - Cette carte vous permet de choisir une carte d'action ou une carte nombre à partir de n'importe quelle main de joueur adverse de votre choix.

- Le joueur qui a perdu une carte peut remplacer la carte perdue pendant le tour de l'adversaire ou attendre son tour.
- Cette carte peut être bloquée par un passager rebelle.
- Vous pouvez cibler n'importe quel joueur.
- Si vous jouez plusieurs cartes de passager Maître de Pan, vous pouvez prendre du même joueur ou de différents joueurs à moins que bloqué par un passager rebelle.

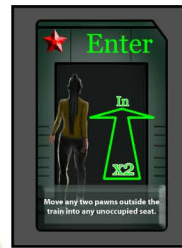


+1 Défausse- Cette carte vous permet d'ajouter des jetons de défausse supplémentaires.

Astuce: S'il n'y a plus de jetons de jeton après que cette carte a été jouée, vous êtes autorisé à remplacer avec des pièces ou des boutons.



Entrée 1X (Verte) - Cette carte vous permet de prendre n'importe quel pion qui n'est pas dans le train (y compris de l'espace de départ) et de le placer dans un siège.

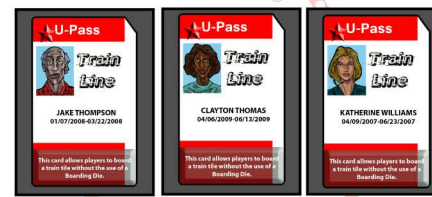


Entrée 2X (Verte) - Cette carte vous permet de prendre n'importe quel pion qui n'est pas dans le train (y compris de l'espace de départ) et de le placer dans un siège.



Excusez-moi - Cette carte vous permet d'obtenir un laissez-passer pour un passager assis et les pions du joueur opposé dans l'allée pour se rendre aux espaces sur le train. Vous pouvez également utiliser une carte Excusez-moi pour glisser des pions opposés vers un siège adjacent dans les conditions suivantes : le joueur n'est pas à côté d'un espace passagers et vous avez le numéro pour atterrir sur le siège sur lequel le pion adverse était initialement assis. Vous ne comptez jamais l'espace que vous avez obtenu le laissez-passer en se déplaçant.

- Vous ne comptez jamais l'espace que vous avez obtenu le laissez-passer en se déplaçant.



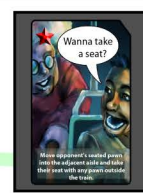
U-Pass - Cette carte permet aux joueurs de monter à bord d'un carreau de train sans l'utilisation d'une carte d'embarquement.

- Vous devez monter à bord du train après que cette carte soit jouée même si vous êtes sur le point d'être pénalisé.



Mouvement avancé - Cette carte vous permet de jouer des cartes nombres qui ne correspondent pas, augmentant la quantité d'espaces que vous pouvez déplacer lors de votre tour par le nombre plus le mouvement (le nombre dans le cercle).

- Le mouvement plus le nombre sur cette carte peuvent être utilisés avec une carte nombre autonome si vous ne souhaitez pas combiner avec la ou les carte(s) nombres actuellement dans votre main.



Prenez un siège - Cette carte vous permet de déplacer un des pions assis d'un joueur adverse dans l'allée et de déplacer un des pions qui n'est pas dans le train (y compris de l'espace de départ) sur le siège du pion opposé précédemment occupé. Vous pouvez cibler n'importe quel joueur.

- Vous êtes autorisé à jouer plus d'un pendant votre tour, mais vous devez cibler différents joueurs ou vous vous pénaliserez.



Passager rebelle - Cette carte peut annuler tout ce qui peut vous retirer du siège ou hors des mains et peut être utilisé pour obtenir des pions opposés et des passagers comme la carte Excusez-moi.

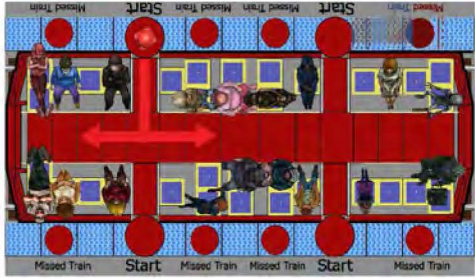
- Le passager rebelle doit être joué immédiatement après la carte d'action du joueur adverse pour l'annuler. • Les seules cartes d'action exemptées du passager rebelle sont la carte Express et la carte sens inverse.

Note Spéciale : Le passager rebelle peut être une carte Turn Ender uniquement si elle est utilisée comme un substituteur de la carte excusez-moi au moment de votre tour, mais sa capacité principale se produit pendant le tour adverse qui vous a attaqué avec des cartes d'action qui sont prendre un siège, passager excentrique, sortie 1X 2X, (Rouge) et les Passagers Maitres de Pan.

Exemple de comment utiliser la carte passager rebelle .

Tour de l'adversaire		Tour de l'adversaire		Tour de l'adversaire		Tour de l'adversaire	
Le 1er	Le 2nd	Le 1er	Le 2nd	Le 1er	Le 2nd	Le 1er	Le 2nd
adversaire attaque	vous jouez (contrairement) immédiatement après que les cartes Sortie X2 et X aient été jouées.	adversaire attaque	vous jouez (contrairement) immédiatement après que la carte Passager Maître de Pan ait été jouée.	adversaire attaque	vous jouez (contrairement) immédiatement après que la carte Prenez un siège ait été jouée.	adversaire attaque	vous jouez (contrairement) immédiatement après que la carte Excentrique ait été jouée.

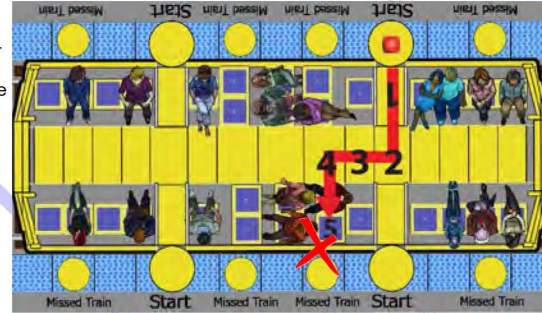
Sedéplacer dans l'allée : jouez les nombres et les cartes d'action pour vous déplacer dans le train le long de l'allée et sur un siège vide. Vous pouvez occuper le même espace d'allée qu'un joueur adverse, mais ne pouvez pas les passer sans une carte Excusez-moi ou Passager Rebelle. Vous pouvez jouer une carte numéro ou les deux si vous avez des couleurs assorties. Vous n'êtes pas autorisé à jouer des couleurs incompatibles sans une carte de mouvement avancée. Chaque joueur a un maximum d'un pion dans l'allée à un moment donné. Vous n'êtes pas autorisé à placer nouveau pion sur l'espace de départ si vous avez un pion dans l'allée. Si vous placez un nouveau pion dans l'espace de départ sans placer le pion dans l'allée d'abord, vous perdrez à la fois le pion que vous avez embarqué et le pion dans l'allée du train. Si vous faites en sorte que votre adversaire ait plus d'un pion dans l'allée des cartes d'action (prenez un siège, passager excentrique), votre adversaire placerait les deux pions dans l'allée et vous perdriez tous les pions assis que vous avez gagnés pendant la pénalité.



"Les joueurs peuvent se déplacer le long des carreaux dans n'importe quelle direction"

Carte nombre

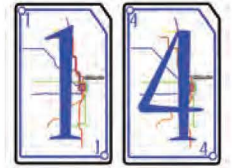
Les joueurs peuvent jeter une carte nombre de couleur si c' est une carte rouge ou bleue.



Une carte nombre seule, votre pion ne passera pas par les passagers assis.

Carte nombre

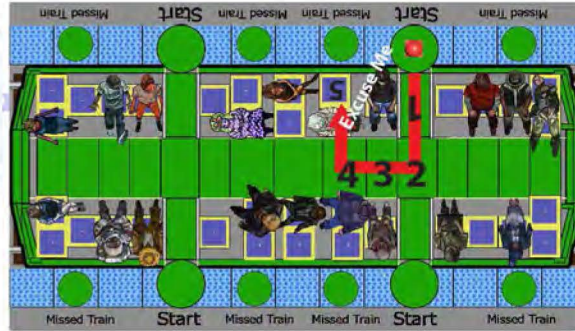
Les joueurs peuvent ajouter les cartes nombre de même couleurs ensemble et les jeter



Se déplacer entre les passagers assis : -Certains des sièges sont déjà occupés par des passagers imprimés sur le tableau. Naviguez autour d'eux dans des sièges vides est le même processus que la navigation autour des pions d'autres joueurs. Afin de vous déplacer autour des passagers assis, vous devez jouer des cartes Excusez-Moi ou Passager Rebelle pour vous déplacer sur le siège à côté d'eux.

Carte nombre

Les joueurs peuvent jeter une carte nombre de couleur si c' est une carte rouge ou bleue.



Les sièges derrière les espaces passagers ne peuvent être obtenus qu'en utilisant les cartes Excusez-Moi et Passager Rebelle.



Carte nombre

Les joueurs peuvent ajouter les cartes nombre de même couleurs ensemble et les jeter.

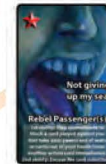
Carte Excusez-moi

Permet de faire passer un passager assis et un ou des joueur(s) adverse(s) pour obtenir des espaces dans le train.



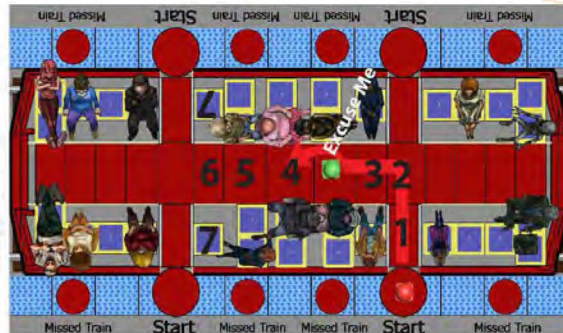
Carte Passager Rebel

Permet de faire passer un passager assis et un ou des joueur(s) adverse(s) pour obtenir des espaces dans le train.



Les cartes nombres

peuvent être combinées avec de cartes d'action pour le mouvement à travers des carreaux du train.



Dans le diagramme ci-dessus, le pion vert se trouve dans le chemin de déplacement du pion rouge. Le joueur avec le pion rouge doit jouer une carte Excusez-Moi ou Passager Rebelle afin de sauter cet espace et le terrain dans une allée ou sur un siège.



Carte Combo

Il y a plusieurs façons d'obtenir des pions dans les sièges avec des combinaisons de cartes nombres et des cartes d'action.

Carte Mouvement Avancé

Le nombre dans la bulle de mouvement (cercle au milieu) peut être utilisé comme une carte de numéro.



Ordre de cartes

L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes est tout aussi important que les cartes que vous jouez. Faites attention à la définition et la couleur d'étoile sur la carte.

Retrait de votre main: À la fin de votre tour, vous devriez avoir 3 cartes nombres et 2 cartes d'action. Utilisez des jetons de défausse pour changer vos cartes : à tout moment, vous pouvez jouer des jetons de défausse pour jeter toute carte indésirable et redessiner le plateau correspondant.