

Jeu du chemin de fer

Jeu de famille captivant pour 2 à 4 joueurs dès 10 ans.
Durée de jeu: 30 minutes environ.

Contenu

- Plan de jeu représentant le réseau ferroviaire suisse avec les plus importantes stations de chemin de fer et les routes postales
- 4 x 12 pions
- 4 dés à lettres
- 16 petites cartes de parcours
- Règle de jeu

But du jeu

Chaque joueur doit essayer de relier entre elles deux stations ferroviaires terminales en s'aidant de ses pions. Le vainqueur est celui qui le premier arrive à établir une liaison directe. Les noms de localités disponibles dans chaque partie de jeu sont déterminés par les lettres figurant sur les dés. En jetant par exemple un «F», le joueur peut placer son pion sur Faido, Filisur, Fiesch, Flamatt, Frutigen ou Frauenfeld. Mais il lui est aussi permis d'interrompre les tracés de ses partenaires à l'aide de ses propres pions.

Aucune crainte! Si, lors de la première partie de jeu, seul les villes de Berne et de Bienne vous viennent à l'esprit pour la lettre «B», la situation changera rapidement. Vous serez surpris de constater avec quelle rapidité vous apprenez à connaître et à occuper judicieusement les 23 autres localités (le répertoire alphabétique de toutes les stations ferroviaires du jeu figure à la page 10 de la règle du jeu). Après quelques tours, vous apprendrez à connaître la Suisse comme votre propre poche, et la partie n'en sera que plus captivante encore.

Important! Prenez tout votre temps lors de la première partie de jeu. Réfléchissez soigneusement avant d'étendre votre réseau. Vous tirerez bientôt parti des nombreuses possibilités stratégiques qui vous sont offertes. Le jeu du chemin de fer est en effet bien plus intéressant qu'il ne paraît au premier regard.

Réjouissant! Les joueurs n'attendent pas leur tour de jouer. Tous les participants jouent en même temps et prennent intensément part au déroulement du jeu jusqu'au dernier lancer de dé.



Préparatifs

Choisissez un meneur de jeu fort en géographie et placez-le à la tête du plan de jeu posé au milieu de la table. Il regardera ainsi la Suisse à l'envers. Après avoir choisi sa couleur préférée, chaque joueur prend possession de 12 pions. Le meneur de jeu mélange les petites cartes de parcours et en distribue une à chacun des joueurs. Les trajets étant secrets, déposez les petites cartes sur table en les retournant, face illustrée vers le bas.



Le jeu

Le meneur de jeu commence. Il jette les quatre dés à lettres. Si l'une des quatre lettres lui convient, il place l'un de ses pions sur la station dont le nom commence par cette lettre. Avant de poser son pion, il doit toutefois annoncer la localité choisie.

Exemple: Le meneur de jeu lance un «B», un «L», un «O» et un «S». Sa carte de parcours

présentant le trajet «Berne-Romanshorn», il portera vraisemblablement son choix sur le nœud ferroviaire Olten, mais il pourrait également choisir Baden, Schaffhouse ou Lenzbourg.

Dès que le meneur de jeu a placé son pion, il retire le dé portant cette lettre. Il reste donc trois lettres en jeu. Chaque participant se décide aussi rapidement que possible pour une localité située à un emplacement favorable et la nomme. Le premier à prononcer le nom de la station s'approprie la lettre en question. Il place son pion à l'endroit choisi. Quant au dé portant cette lettre, il est lui aussi écarté du jeu.

Il reste encore deux lettres au choix. Le premier à annoncer «sa» station peut placer son pion. Le joueur le plus lent à réagir doit se contenter de la lettre restante. Dès qu'un joueur indique une localité, dont le nom commence par cette lettre, il peut poser son pion.

Exemple:

Le meneur de jeu (voir ci-dessus) décide de choisir la lettre «O». Les lettres «B», «L» et «S» restent en jeu. Le participant possédant la carte de parcours «Bâle-Renens» réagit le premier et cite «Lausanne». Il place son pion sur Lausanne. Le dé montrant la lettre «L» est mis de côté. Les deux autres participants, dont les trajets indiquent «Coire-La Chaux-de-Fonds» et «Pratteln-Davos», ont le choix entre les lettres «B» et «S». L'un d'entre eux se décide pour Bienne, et le dernier doit prendre la lettre «S». Il peut poser son pion sur Stäfa ou une autre station dont le nom commence par un «S». Mais il peut également renoncer à son tour de jeu.

La deuxième partie est ouverte par le participant assis à la droite du meneur de jeu, la troisième partie par son voisin de droite et ainsi de suite.

Le joueur commençant la partie peut prendre le temps de réfléchir en toute tranquillité. Ce n'est qu'au moment où il a pris sa décision et occupé sa station que les autres participants entrent en compétition, comme nous l'avons décrit dans la première partie de jeu.



Les dés

C'est la lettre du dessus qui est déterminante. Les lettres «B» et «S» survenant fréquemment dans le répertoire alphabétique des stations, elles sont reproduites plusieurs fois sur les dés. Il est donc fort possible que, lors du

lancer de dés, les lettres «B» et/ou «S» apparaissent deux fois.

Les lettres «I», «V», «U» et «Y» ne figurent pas sur les dés, mais elles peuvent être remplacées - tout comme les autres lettres du jeu - par la lettre «J» du joker marquée sur trois dés. Il suffit, dans ce cas-là, de prononcer le nom de joker et de citer la station de son choix.

L'ouverture de chaque partie s'effectue à l'aide de quatre dés. Le joueur ne trouvant pas de lettres à son goût lors de ce premier lancer peut laisser passer son tour de jeu, sans oublier qu'il perd ainsi tout droit de placer ou de retirer un pion durant cette partie.



La pose des pions

Les joueurs sont autorisés à ne poser qu'un seul pion durant chaque partie de jeu. La première lettre du nom de la station doit correspondre à la lettre choisie sur le dé, à l'exception du joker. Tout en élaborant son propre parcours, le joueur peut interrompre le trajet de son partenaire en choisissant une station encore inoccupée.



L'enlèvement des pions

Au lieu de poser un pion, on peut aussi en enlever un durant la partie, à condition toutefois que la première lettre du nom de la station en question corresponde à la lettre imprimée sur le dé.

Les joueurs prennent possession de leurs propres pions et remettent les autres aux partenaires concernés.

Durant une partie de jeu, les joueurs peuvent poser ou enlever un pion, mais non effectuer les deux opérations en même temps.



La fin du jeu

Dès que l'un des joueurs réussit à occuper toutes les stations du parcours indiquées sur sa carte, le jeu est terminé. Le trajet doit comporter au moins 10 pions d'une seule couleur, y compris ceux des stations de

départ et d'arrivée, mais ne doit pas être interrompu par des pions d'une autre couleur.

Important! Il est permis de faire des détours. La règle n'exige pas de se limiter au parcours le plus court. Aussi n'est-il pas exclu que le gagnant soit celui qui fasse passer son trajet de Zurich à Genève par Lucerne.



Stratégie

Chaque joueur ne connaît que son propre parcours et travaille à son élaboration. Au cours du jeu, il est néanmoins possible de deviner les trajets des autres joueurs. Toute l'astuce consiste alors à les déranger en s'interposant sur leur parcours ou en enlevant leurs pions au lieu de poser ses propres pions.

Pensez à occuper les stations de départ et d'arrivée seulement à la fin du jeu, afin de ne pas inciter vos partenaires à se mêler de vos projets.

Les nœuds ferroviaires tels que Arth-Goldau, Berne, Lucerne, Olten et Zurich présentent une grande importance au point de vue stratégique. Généralement occupés en premier, ils changent souvent de propriétaires au cours de la partie.

Il est conseillé de prévoir plusieurs variantes dans la conception de son parcours. Ceci présente l'avantage de pouvoir disposer d'une échappatoire, au cas où un autre joueur aurait l'intention de bloquer la voie. Pour relier Soleure à Lucerne, par exemple, on peut occuper les stations de Berthoud et de Zofingue et repousser ainsi à plus tard sa décision quant au tracé ferroviaire définitif.



Quelles sont les lettres déterminantes du jeu?

C'est généralement la première lettre qui compte, même dans le cas de localités à double nom.

Exemple: A pour Arth-Goldau (le «G» n'est pas déterminant)
O pour Oey-Diemtigen
S pour Scuol-Tarasp

Exceptions: Disentis/Mustér (pour cette station c'est aussi bien la lettre «D» pour Disentis que «M» pour Mustér, dénomination romanche, qui compte).

Pour les noms de localités commençant par «Saint», tels que Saint-Gall et Saint-Gervais, c'est également la première lettre «S» qui prévaut.

Les articles «La» et «Le» ne sont pas considérés dans les noms des stations, mais la première lettre du nom proprement dit, à savoir «C» pour (La) Chaux-de-Fonds et «R» pour (La) Roche-sur-Foron.

Répertoire alphabétique des stations
à la page 10

Eisenbahn-Spiel

Das spannende Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren.
Spieldauer: ca. 30 Minuten.

Inhalt

- Spielplan: Schweizer Bahnstreckennetz mit wichtigen Bahnstationen und Postautostrecken
- 4 mal 12 Spielfiguren
- 4 Buchstabenwürfel
- 16 Streckenkärtchen
- Spielanleitung

Spiel-Idee

Jeder Spieler versucht, mit seinen Spielfiguren zwei Eisenbahn-Endstationen zu verbinden. Wer als erster eine durchgehende Verbindung erzielt hat, ist Sieger. Die pro Spielrunde möglichen Eisenbahnstationen werden durch Buchstabenwürfel bestimmt. Fällt z. B. «F», kann man seine Figur auf Faido, Filisur, Fiesch, Flamatt, Frutigen oder Frauenfeld setzen. Es ist erlaubt, die Verbindungsstrecken der Mitspieler durch eigene Figuren zu unterbrechen.

Keine Angst! Sollten Ihnen beim ersten Probespiel zu «B» nur Bern und Biel einfallen, dann wird sich das im Handumdrehen ändern. Die übrigen 23 Orte mit «B» lernen Sie überraschend schnell kennen und raffiniert nutzen. (Auf Seite 10 der Spielregeln finden Sie eine alphabetische Liste aller im Spiel auftauchenden Bahnstationen.) Nach wenigen Spielen kennen Sie die Schweiz wie Ihren Hosensack, und es wird doppelt spannend.

Wichtig:

Wissen Sie sich Zeit beim ersten Spiel! Bauen Sie Ihre Strecke überlegt aus. Bald werden Sie dann auch von den zahlreichen raffinierten strategischen Möglichkeiten Gebrauch machen. Denn so harmlos, wie es auf den ersten Blick scheint, ist das Eisenbahnspiel keineswegs.

Erfreulich:

Kein Spieler muss warten, bis er wieder an der Reihe ist. Alle Beteiligten sind gleichzeitig und intensiv bis zum letzten Würfel mit dabei.



Spielvorbereitung

Wählen Sie einen Spielleiter, der in Geographie etwas Bescheid weiss. Er setzt sich an die obere Seite des Spielplans, sieht die Schweiz also «umgekehrt». Der Spielplan liegt in der Tischmitte. Jeder Spieler wählt seine Farbe und erhält seine 12 Figuren. Der Spielleiter mischt die Streckenkärtchen und teilt jedem eines aus. Die Strecken werden geheimgehalten, die Kärtchen also mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt.



Das Spiel

Der Spielleiter beginnt. Er würfelt mit allen vier Buchstabenwürfeln. Kann er einen der vier Buchstaben verwenden, setzt er eine seiner Spielfiguren auf eine Station, die mit diesem Buchstaben beginnt. Vor dem Setzen seiner Spielfigur muss er jedoch die gewählte Station ausrufen.

Beispiel:

Der Spielleiter würfelt «B», «L», «O», «S». Auf seiner Streckenkarte steht «Bern-Romanshorn». Er wird also wahrscheinlich den Knotenpunkt Olten besetzen, könnte aber auch Baden, Schaffhausen oder Lenzburg benutzen.

Hat der Spielleiter eine Figur gesetzt, legt er den Würfel mit dem entsprechenden Buchstaben beiseite. Es verbleiben drei Buchstaben im Spiel. Jeder Mitspieler entscheidet sich nun möglichst rasch für einen günstig liegenden Ort und ruft ihn aus. Wer sich zuerst meldet, erhält den entspre-

chenden Buchstaben zugeteilt. Er setzt seine Figur auf die Station. Der Würfel wird wieder beiseite gelegt.

Nun stehen noch zwei Buchstaben zur Wahl. Wer sich zuerst mit «seiner» Station meldet, darf die Figur setzen. Der langsamste Spieler muss mit dem übriggebliebenen Buchstaben vorliebnehmen. Kann er eine ihm passende Station nennen, die mit diesem Buchstaben beginnt, darf er die Figur setzen.

Beispiel:

Der Spielleiter (siehe oben) hat sich für «O» entschieden. Verbleiben «B», «L», «S» im Spiel. Der Mitspieler mit dem Streckenkärtchen «Basel-Renens» reagiert am schnellsten und ruft «Lausanne». Er setzt seine Figur auf Lausanne, der L-Würfel wird beiseite gelegt. Den beiden anderen Mitspielern mit den Strecken «Chur-La Chaux-de-Fonds» und «Pratteln-Davos» bleibt die Wahl zwischen «B» und «S». Einer wählt Biel, dem letzten verbleibt «S». Er kann auf Stäfa oder irgendeine andere Station mit «S» setzen. Er kann aber auch passen.

Die zweite Runde wird vom Mitspieler eröffnet, der rechts vom Spielleiter sitzt, die dritte Runde entsprechend wieder von seinem Nachbarn zur Rechten usw.

Wer eine Spielrunde eröffnet, darf sich Zeit nehmen und in aller Ruhe überlegen. Erst wenn er seine Entscheidung getroffen und seine Station besetzt hat, geht für die übrigen Mitspieler der Wettbewerb los, wie bei der ersten Runde beschrieben.



Die Würfel

Es gilt der Buchstabe, der obenauf liegt. Buchstaben, die im Stationsverzeichnis häufig vorkommen (B, S) erscheinen auf den Würfeln mehrmals. Es ist also möglich, dass in einem Wurf «B» und/oder «S» doppelt auftauchen.

«I», «V», «U», «Y» fehlen. Dafür haben drei Würfel je ein «J» für «Joker». «J» ersetzt die vier fehlenden Buchstaben, ist aber auch für jeden anderen Buchstaben einsetzbar. Es genügt, «Joker» zu sagen und dann die Station seiner Wahl zu nennen.

Jede Runde wird mit vier Würfeln eröffnet. Findet man in einem Wurf keinen passenden Buchstaben, darf man aussetzen, verliert aber das Recht, in diesem Durchgang eine Figur zu setzen oder wegzunehmen.



Spielfiguren setzen

Jeder Spieler darf pro Runde nur eine Figur setzen. Der Anfangsbuchstabe der Station muss mit dem gewählten Buchstabenwürfel übereinstimmen. Ausnahme: Joker. Man baut an der eigenen Strecke, darf aber auch die Strecke eines Mitspielers unterbrechen. Zur Wahl steht jede noch unbesetzte Station.



Spielfiguren wegnehmen

Statt eine Figur zu setzen, darf man pro Runde eine Figur wegnehmen, natürlich nur, wenn der Anfangsbuchstabe der entsprechenden Station mit dem Würfel übereinstimmt.

Eigene Figuren nimmt man in seinen Vorrat, fremde gibt man dem entsprechenden Mitspieler zurück.

In der gleichen Runde darf der gleiche Spieler nur setzen oder wegnehmen, nicht beides.



Das Spiel-Ende

Hat ein Spieler die auf seinem Streckenkärtchen vorgeschriebene Strecke besetzt, ist das Spiel zu Ende. Die Strecke muss mit mindestens 10 Figuren der eigenen Farbe besetzt sein, inkl. Anfangs- und Endstation. Sie darf nicht von fremden Farben unterbrochen sein.

Wichtig: Umwege sind gestattet, die kürzeste Verbindung ist nicht vorgeschrieben. Es ist durchaus denkbar, dass derjenige gewinnt, welcher seine Strecke von Zürich nach Genf über Luzern führt.



Strategie

Jeder Spieler kennt nur seine Strecke und treibt ihren Ausbau voran. Im Verlauf des Spiels lässt sich vermuten, an welcher Strecke die anderen Mitspieler bauen. Dies versucht man zu stören, indem man sich in den Weg stellt oder Figuren entfernt, statt eigene zu setzen.

Die Anfangs- und Endstation wird man erst im späteren Spielverlauf besetzen, um die Mitspieler nicht zu Störaktionen herauszufordern.

Knotenpunkte wie Arth-Goldau, Bern, Luzern, Olten, Zürich sind strategisch wichtig. Sie werden meist zuerst besetzt, wechseln im Spielverlauf aber häufig mehrmals den Besitzer.

Vorteile hat, wer die eigene Strecke in mehreren Varianten ausbaut. Wird der eine Weg von Mitspielern blockiert, bleiben weitere Wege offen. Hat man beispielsweise Solothurn mit Luzern zu verbinden, besetzt man Burgdorf und Zofingen und muss sich erst später für den endgültigen Weg entscheiden.



Welche Anfangsbuchstaben gelten?

Grundsätzlich gilt auch bei Stationen mit Doppelnamen der Anfangsbuchstabe.

Beispiel: A für Arth-Goldau (G ist nicht gültig)
O für Oey-Diemtigen
S für Scuol-Tarasp

Ausnahmen: Disentis/Mustér (für diese Station gilt sowohl D für Disentis wie M für die rätoromanische Ortsbezeichnung).

Für Stationen mit St, wie St. Gallen und St-Gervais usw., gilt der Anfangsbuchstabe S.

La und Le bei Stationen mit französischen Namen werden als Anfangsbuchstaben nicht berücksichtigt. Also C für (La) Chaux-de-Fonds, R für (La) Roche-sur-Foron.

Bahnstationen alphabetisch auf Seite 10