GARE Ô CHEMINOTS

Le Jeu !

Les règles

CHEMINOTS
CASI PACA
CULTURE DE PAIX

Règles du jeu « GARE Ô CHEMINOTS – LE JEU »

Puisque le savoir se partage, jouons à plusieurs et en équipe !
Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs en solo ou en équipe de 2 soit 8 joueurs au maximum avec une motrice attribuée en début de partie par joueur ou par équipe.

Le but du jeu

GARE Ô CHEMINOTS - LE JEU est un jeu orienté sur les métiers du rail, des questions de culture générale ferroviaire, les valeurs portées au CASI PACA et sur la région PACA.
C'est un jeu de cartes et de hasard (QUIZ) à tirer au sort conçu pour favoriser le partage et l'échange.

Pour gagner la partie, il est nécessaire d'assembler le plus rapidement possible ton train (pioche de « wagons et de voitures », à rassembler avant les autres) pour qu'il soit "prêt au départ ".

A chaque réponse correcte, le joueur pioche un morceau de train (appelé communément « wagon ou voiture ») dans un sac, puis, doit, grâce au hasard de ses tirages (et à sa culture générale qu'il aura fait progresser au fil des parties), assembler le plus rapidement possible les 5 parties de son train !

Déroulement d'une partie :

Le plus jeune distribue une motrice à chaque joueur (ou équipe), c'est lui qui lancera la 1ere manche.
Il ne place dans le sac de pioche seulement les « wagons et/ou les voitures » des trains concernés.
Durant la manche, lorsque le sac de pioche est vidé, cela marque la fin d'un « tour ».

Le joueur qui tire du sac de pioche une partie de son train la conserve, sinon il la pose sur la table.
Les pièces non attribuées durant le « tour », sont laissées hors du sac à la vue de tous.
Quand le sac est vide, elles sont alors remises en jeu, pour lancer un nouveau « tour » par le plus jeune.
A chaque « tour » le plus jeune commence par tirer une carte pour son voisin de gauche.
Le jeu commence dans le sens horaire, et le joueur suit la consigne sur la carte.
Pour les Cartes ***QUIZ***, il faut essayer de répondre à la question.
Pour les Cartes ***FAIT DE JEU***, il faut suivre la consigne inscrite sur la carte.

Les cartes de « FAIT DE JEU »

Principe : Super pouvoir Culturel
Tu disposes de la réponse et doit la partager à haute voix ! Cette carte peut être conservée par le joueur et être utilisée lorsqu'il le souhaite, c'est le JOKER.

Principe : Perte d'un «wagon»
Patatras ! Repose un « wagon » dans le sac de pioche. Si tu n'as que la motrice, cette carte n'a aucun effet sur toi et retourne dans la pioche.
Mais tu passes ton tour.

Principe : Passe ton tour
Flûte ! Tu vas devoir patienter un peu, passes ton tour cette fois-ci mais tu tires tout de même une carte pour ton voisin.

Principe : Rejoue quand tu veux
Roulez jeunesse ! Conserve cette carte et décide-toi même à quel moment tu souhaites l'utiliser dans la partie. Elle te donne droit à un second tirage de carte.

Principe : Change de sens
Ziiip, on change de sens ! Le joueur qui récupère cette carte tire alors une carte pour le joueur précédent et on continue la partie dans l'autre sens.

Règles du jeu « GARE Ô CHEMINOTS – LE JEU »
Les variantes

Version rapide dite « au tour »

Vous pouvez aller plus vite !
Choisissez dès le début de la partie le nombre de « tours ».
Pour rappel : un tour équivaut à un tour de pioche complet jusqu'à vider le sac de ses « wagons et voitures ».
Lorsqu'un « wagon ou voiture » n'est pas attribué à son joueur, il sera toujours mis sur le côté et sera remis dans le sac plus tard.
La manche se termine soit lorsque le sac est vide après avoir atteint le nombre de mène(s) définies, soit lorsqu'un joueur aura fini d'assembler son train intégralement avant la fin.
Lorsque le nombre de tour(s) décidé(s) au départ par les joueurs est atteint, le joueur qui a le train le plus avancé, avec le plus grand nombre de « wagons ou voitures », gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus ancien gagne la partie

Version créative dite « à la votre »

Vous pouvez voyager librement !

Les joueurs définissent leurs propres règles en amont de la partie et sur papier libre. Le plus important étant le dialogue et l'entente entre les joueurs, ils devront échanger et se mettre d'accord pour organiser leur propre façon de jouer à « GARE Ô CHEMINOTS – LE JEU ».
Les joueurs ont à leur disposition les éléments du jeu, et décident alors de variantes, qui pourront ultérieurement devenir leurs propres règles de jeu officielles !
Le but principal de ce jeu étant de partager le savoir, jouer ensemble et se faire plaisir, qu'importe les règles tant que l'on crée du lien !