

SIMPLON- ORIENT-EXPRESS

SPIELREGELN · RÈGLES DU JEU · REGOLE DEL GIOCO

*Ein spannendes Spiel auf den Geleisen des berühmten Luxuszugs.
Für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren.*

*Un voyage aventureux sur les lignes du train de luxe légendaire.
Pour 2 à 4 joueurs, dès 8 ans.*

*Un gioco avventuroso sulle orme del famoso treno.
Per 2 a 4 giocatori, dagli 8 anni in su.*



Ein Spiel von STEFANIE ♥ CHRISTIAN
Karton- und Spielplanillustration: Manfred Kranz

Das Spiel «Simplon-Orient-Express» ist eine für den MONDO-Verlag autorisierte Sonderausgabe für die Schweiz und das Fürstentum Liechtenstein des HERDER-Spiels «Orient-Express» aus der Reihe «Wer hilft – gewinnt».

© Verlag Herder, Freiburg im Breisgau, 1987
Alle Rechte vorbehalten – Made in Germany



SIMPLON — ORIENT-EXPRESS

De Calais à Constantinople, un voyage riche en aventures pour Sir Henry, célèbre détective.

Un jeu de solidarité pour 2 à 4 joueurs (à partir de 8 ans).

Durée du jeu: 30 à 45 minutes.

S'entraider pour gagner

L'objectif de ce jeu de solidarité n'est pas de mettre les joueurs en opposition, mais de les associer dans un but commun.

Avec un peu de chance et de l'imagination, mais surtout en exerçant leur esprit d'équipe, les joueurs aident Sir Henry, célèbre détective,

à gagner son pari. Et l'on découvre qu'il est parfois préférable de faciliter le déplacement des autres locomotives que d'avancer la sienne, d'ouvrir la voie aux autres plutôt qu'à soi-même. S'entraider, c'est avancer; ce jeu le prouve.

C'est ainsi que tout a commencé

Nous sommes à Londres, dimanche 15 janvier 1923. Comme à leur habitude, Sir Henry, célèbre détective, et l'ambitieux amiral Redford se sont retrouvés au club pour y prendre le thé. L'amiral parle fièrement de son nouveau bateau à vapeur, particulièrement rapide. Le détective, en revanche, est un fidèle ami des chemins de fer. Et l'habitude veut également qu'ils se disputent, car l'un comme l'autre prétend que son moyen de transport favori est le plus rapide. Ainsi qu'on peut l'imaginer, nul ne donne raison à l'autre. Aujourd'hui, cependant, nos deux gentlemen sont particulièrement excités: une édition spéciale du «Times» révèle que le mauvais temps a causé de terribles dégâts dans toute l'Europe. Des arbres ont été déracinés, des ponts emportés par les eaux, rendant impraticables de nombreuses routes et lignes ferroviaires. Or, dans les jours qui suivent, Sir Henry et l'amiral doivent se rendre à Constantinople pour une conférence. Les voilà donc se disputant de plus belle pour décider s'il est préférable, au vu des circonstances, de voyager par bateau ou par train.

«Eh bien cher ami, susurre l'amiral Redford, vous me donnerez raison si je vous dis que le chemin de fer n'a aucune chance de vous y amener à temps, en de telles circonstances.» – «Au contraire, lui répond Sir Henry: je parie que j'arriverai avant vous à Constantinople, même en empruntant le trajet le plus endommagé par la tempête.» – «Vous avez perdu la tête, s'écrie l'amiral: je parie au contraire que mon bateau m'y amènera plus rapidement.

Réfléchissez donc! La voie de chemin de fer est coupée en de nombreux endroits et elle doit d'abord être réparée.» Le célèbre détective, qui fume calmement sa pipe, a un air entendu: «Je sais, je sais! Mais j'ai d'excellents amis; je recevrai l'aide des présidents de toutes les compagnies de chemin de fer. En ce qui vous concerne, cher amiral, vous ne devriez pas oublier que la tempête sévit toujours en Méditerranée et que votre bateau pourrait très bien devoir s'écarter de sa route.» – «Peu importe, je maintiens mon pari.» – «Pari tenu.» Et les deux gentlemen décident de partir le soir même.

Aussitôt, Sir Henry télégraphie à tous les présidents de compagnies de chemin de fer pour demander leur aide, qui devrait lui permettre de gagner le pari.

Solidarité pour Sir Henry

Les joueurs, tous présidents d'une compagnie de chemin de fer, vont réunir leurs forces et leur imagination pour transporter Sir Henry jusqu'à Constantinople et le faire arriver avant que l'amiral Redford n'y accoste. Si l'amiral gagne, tous les joueurs seront perdants, et non un seul.

Les chances du train ne sont pas très bonnes. Les présidents de compagnie vont devoir vraiment coopérer pour remettre rapidement en état les deux lignes par lesquelles le célèbre Orient-Express peut atteindre Constantinople. Mais le chemin de la réussite est parfois bien sinueux.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plan de l'Europe ferroviaire
- 14 plaques tournantes (+ 2 de réserve)
- 16 tronçons de voie (+ 4 de réserve)
- 38 cartes de gare (+ 2 de réserve)
- 1 dé comportant 1, 2, 3 points et deux bateaux
- 1 pion gris représentant le détective Sir Henry
- 1 bateau bleu, celui de l'amiral Redford
- 4 locomotives de couleurs différentes

LES JOUEURS

Chaque joueur, qui représente un président de compagnie de chemin de fer, fera toute la partie avec la locomotive qu'il aura choisie. Le pion gris (le détective) et le bateau (celui de l'amiral Redford) seront déplacés tout au long du jeu par les joueurs eux-mêmes.

LE RÉSEAU FERROVIAIRE

Les deux lignes principales, celle de l'Orient-Express et celle du Simplon-Orient-Express, sont de couleurs différentes et correspondent au tracé réel. Mais, pour rendre le jeu plus clair, les lignes secondaires et la position des villes ne respectent pas la réalité géographique. Le point de départ des deux lignes est Calais. Dès Paris, l'Orient-Express emprunte la voie nord (via Munich) et le Simplon-Orient-Express, la voie sud (via Milan). Après Subotica, les deux lignes n'en forment de nouveau plus qu'une jusqu'à Constantinople.

Parcours de l'Orient-Express:

Calais - Paris - Stuttgart - Munich - Vienne - Budapest - Subotica - Sofia - Philippopolis - Constantinople.

Parcours du Simplon-Orient-Express:

Calais - Paris - Milan - Venise - Zagreb - Sofia - Philippopolis - Constantinople.

Le reste du réseau est constitué de lignes secondaires.

PRÉPARATION DU JEU

- Disposer les plaques tournantes dans les emplacements ronds du plan de jeu en se référant aux lettres figurant sur les unes et les

autres: plaque A sur emplacement A, etc. L'orientation de ces plaques n'a pour l'instant aucune importance.

- Les joueurs décident maintenant du parcours que le détective va emprunter; soit par Munich (Orient-Express), soit par Milan (Simplon-Orient-Express). S'ils se mettent d'accord pour le trajet via Munich, les 6 obstacles de l'autre ligne (via Milan), marqués d'un drapeau violet, sont immédiatement recouverts d'un tronçon de voie. Si, au contraire, il est décidé de faire passer Sir Henry par la ligne de Milan, ce sont les 4 obstacles à drapeau rose de la ligne via Munich qui sont recouverts. Ainsi la ligne par laquelle le détective ne passera pas sera entièrement ouverte à la circulation des locomotives entre Paris et Subotica. Les dégâts de l'autre ligne devront être réparés pendant le jeu.

- Le pion gris (Sir Henry) partira de la gare de Calais, et le bateau de l'amiral Redford, du port de Douvres.

- Chaque joueur choisit une locomotive.

- Les cartes de gare sont brassées et chaque joueur en tire une au hasard: elle lui indique l'endroit d'où partira sa propre locomotive.

- Toutes les cartes sont réunies et brassées de nouveau.

Puis un joueur distribue:

3 cartes à chacun (s'il y a 4 joueurs)

ou 4 cartes à chacun (s'il y a 3 joueurs)

ou 6 cartes à chacun (s'il y a 2 joueurs)

Les joueurs disposent devant eux les cartes reçues, face visible, et placent sur chacune d'elles un tronçon de voie.

■ ATTENTION

- S'il a été décidé que le détective empruntera la ligne de l'Orient-Express (via Munich), il n'y aura que 10 endroits à réparer durant le parcours. Comme douze cartes ont été distribuées, et autant de tronçons de voie, deux deviennent inutiles. Les joueurs décident alors quelles cartes de gare ils vont retirer du jeu et remettre avec les autres cartes du tas.

- Les joueurs peuvent, en cours de jeu, emprunter les bacs sur la ligne secondaire passant par Athènes.

Règles du jeu

Le plus jeune joueur lance le dé en premier; puis chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE LANCER DU DÉ

– Lorsqu'un joueur obtient un bateau, il fait avancer d'une case celui de l'amiral Redford.

– Lorsqu'il obtient 1, 2 ou 3, il peut :

a) faire avancer sa locomotive d'autant de gares qu'il a obtenu de points, à condition toutefois que les dégâts sur la ligne aient été réparés par la pose d'un tronçon de voie;

b) faire pivoter une, deux ou trois plaques tournantes, afin d'ouvrir la ligne pour le passage de sa propre locomotive ou celle des autres joueurs;

c) faire avancer sa locomotive puis faire pivoter une plaque tournante (s'il a le nombre de points suffisants), ou l'inverse. Exemple : avec trois points, un joueur peut avancer sa locomotive d'une gare, puis faire pivoter la plaque tournante suivante pour s'ouvrir la ligne, et enfin gagner la gare la plus proche. Il peut aussi choisir de faire pivoter deux plaques tournantes et d'avancer d'une gare, ou l'inverse.

– Les locomotives ne peuvent s'arrêter que dans les gares.

– La circulation est possible dans toutes les directions, de même qu'en aller et retour.

– Plusieurs locomotives peuvent se trouver ensemble dans une même gare.

LA RÉPARATION DES DÉGÂTS

Sur le trajet choisi au début du jeu, les dégâts dus au mauvais temps empêcheront les locomotives de passer; ils sont représentés par des ouvertures rectangulaires et marqués d'un drapeau de couleur. Tant qu'un tronçon de voie n'a pas été posé sur ces endroits, aucune locomotive ne peut passer.

– Pour rendre les lignes praticables, les joueurs doivent transporter avec leur locomotive les tronçons de voie à disposition dans les villes indiquées par les cartes distribuées. Arrivés

dans une de ces villes, ils prennent le tronçon de voie à disposition, le placent sur leur locomotive, puis, si le nombre de points indiqués par le dé le permet, repartent dans la direction de l'endroit à réparer. Sinon, ils attendent leur prochain tour pour repartir. La carte de gare dont on a prélevé le tronçon de voie est retournée.

– Chaque locomotive peut transporter 2 tronçons de voie au maximum à la fois.

– Il est conseillé aux joueurs de s'entendre pour le transport des tronçons de voie. Chaque joueur peut par exemple se charger du ou des tronçons à disposition dans la gare d'un autre joueur. Si deux locomotives se rencontrent dans une gare, l'une peut prendre le chargement de l'autre, même en passant.

– Quand une locomotive portant un tronçon de voie arrive sur l'endroit à réparer, le joueur y place le tronçon, puis il poursuit obligatoirement sa route jusqu'à la prochaine gare au moins. La ligne est alors ouverte à toute circulation.

■ ATTENTION

S'il y a deux endroits endommagés entre deux gares (par exemple juste avant l'arrivée à Constantinople), seule une locomotive chargée de deux tronçons de voie peut venir les réparer. Sur le parcours entre Sofia et Philippopolis, il y a trois endroits endommagés; une locomotive venant de Sofia et chargée de deux tronçons de voie pourra donc réparer les deux premiers endroits, mais elle devra poursuivre sa route sur Bucarest, à condition que la position de la plaque tournante qui y conduit soit correcte. Autre possibilité: la réparation de l'endroit juste avant l'arrivée à Philippopolis se fait par une locomotive venant de Bucarest.

LE VOYAGE DU DÉTECTIVE

Sir Henry ne peut voyager qu'à bord de locomotives vides et circulant uniquement sur la ligne principale choisie pour son voyage

Calais-Constantinople. Il n'est pas possible de décharger une locomotive de son ou ses tronçons de voie pour faire monter le détective. Celui-ci ne peut avancer que d'une gare à la fois.

– Si un joueur qui prend le détective sur sa locomotive obtient 1 point avec le dé, il s'arrête donc dans la gare suivante et attend son prochain tour. S'il fait 2 ou 3 points, le détective descend à la première gare et la locomotive poursuit sa route.

– Si le détective descend dans une gare où se trouve une autre locomotive, il peut prendre place sur celle-ci et poursuivre sa route jusqu'à la gare suivante.

– Le détective n'a pas le droit d'emprunter les lignes secondaires.

LE BATEAU DE L'AMIRAL REDFORD RENCONTRE UNE TEMPÊTE

Après avoir passé devant Athènes, l'amiral Redford jette l'ancre sur une case marquée d'un point d'interrogation. Une tempête est annoncée sur sa route; il peut l'éviter en passant soit très près des côtes, soit en faisant un détour par l'île de Naxos. En fait, c'est le sort qui en décidera: un des joueurs lance une pièce de monnaie; si c'est pile, il passera par Naxos; face, il longera la côte.

FIN DU JEU

Si le détective arrive à Constantinople avant l'amiral Redford, tous les joueurs ont gagné; dans le cas contraire, tous les joueurs ont perdu. Il n'y a pas d'autre possibilité dans ce jeu de solidarité.

Variantes

Si le détective gagne trop souvent, on peut faire partir le bateau d'un autre port que Douvres; par exemple de Bordeaux, de Grenade ou même de Nice.

Si l'on veut compliquer le parcours du détective, les plaques tournantes sont disposées de telle sorte que les joueurs doivent toujours en faire pivoter une avant de pouvoir passer avec leur locomotive.

Si la chance n'est pas avec le détective, et qu'il arrive trop souvent dernier à Constantinople, on peut décider que le bateau de l'amiral Redford devra toujours faire le détour par l'île de Naxos.

Surveillance du voyage de l'amiral

L'amiral Redford a promis de faire tout le voyage en restant près des côtes. Or, Sir Henry se méfie; il sait que l'amiral est très futé et

qu'on ne peut pas toujours lui faire entière confiance. C'est pourquoi il convient avec les présidents des compagnies de chemin de fer qu'une locomotive au moins se trouvera à Nice, Venise et Athènes (à Nice et Athènes seulement s'il n'y a que deux joueurs), afin de vérifier que le bateau de l'amiral s'arrête bien près de ces villes. Mais si le bateau arrive à Nice, Venise ou Athènes et qu'aucune locomotive ne s'y trouve, l'amiral en profite pour avancer de trois cases supplémentaires. Le joueur dont la locomotive est en attente dans une de ces villes peut continuer à lancer le dé; les points qu'il obtient sont utilisés pour faire pivoter des plaques tournantes au profit des autres joueurs. Dès que le bateau s'est arrêté devant la ville, la locomotive qui l'y attendait peut alors repartir au prochain lancer de dé.

Faire bien attention que le bateau de l'amiral ne saute pas l'étape d'Athènes, auquel cas il n'aurait bien sûr pas à faire le détour par Naxos.

Résumé

Les explications qui suivent serviront de références en cours de jeu, mais ne remplacent pas la lecture des règles complètes.

PRÉPARATION DU JEU

– Les joueurs décident de la ligne qu'empruntera Sir Henry, soit celle de l'Orient-Express, par l'Allemagne, soit celle du Simplon-Orient-Express, par la Suisse. La ligne non choisie est alors immédiatement réparée par la pose de tronçons de voie.

– Point de départ de Sir Henry: gare de Calais.

– Point de départ de l'amiral Redford: port de Douvres.

– Chaque joueur tire une carte de gare au hasard, puis place sa locomotive sur le lieu ainsi indiqué.

– Toutes les cartes sont rassemblées, brassées, puis douze d'entre elles sont distribuées. Les joueurs les alignent devant eux et déposent un tronçon de voie sur chacune d'elles.

■ ATTENTION

– Si le détective emprunte la ligne par l'Allemagne, deux cartes de gare distribuées sont à retirer du jeu, avec leur tronçon de voie.

– Le bac avant et après Athènes est utilisé comme une voie secondaire.

LE BUT DU JEU

Les joueurs – désignés présidents de compagnies ferroviaires – seront tous déclarés vainqueurs si le détective (pion gris) arrive à Constantinople avant l'amiral Redford (bateau).

RÈGLES DU JEU

Lancer du dé

– Si l'on obtient un bateau, celui de l'amiral Redford avance d'une case (port).

– Si l'on obtient 1, 2 ou 3 points, on peut avancer sa locomotive, soit à vide, soit en emmenant le détective, soit en transportant un ou deux tronçons de voie. On peut aussi faire pivoter une plaque tournante, ou encore, si le nombre de points le permet, user à la suite des différentes possibilités.

Réparation des voies endommagées

– Les tronçons de voie placés au début sur les cartes de gare peuvent être pris en charge par une locomotive qui arrive ou passe à vide dans une des gares en question. Chaque locomotive ne peut transporter que deux tronçons à la fois. Le transbordement de ces tronçons est autorisé lorsque deux locomotives se rencontrent dans une gare.

– Les dégâts sur la ligne, signalés par un drapeau, doivent être réparés par les locomotives chargées de tronçons; après quoi seulement la ligne est praticable, et la locomotive doit poursuivre sa route jusqu'à la prochaine gare. S'il y a deux secteurs de voie endommagés à la suite, seule une locomotive chargée de deux tronçons peut venir les réparer.

Le voyage de Sir Henry

Le détective ne peut voyager que sur les locomotives, et il n'avance que d'une gare à la fois. Sa seule route possible est celle choisie au début par les joueurs. Les locomotives qui le transportent ne peuvent pas en même temps déplacer des tronçons de voie; il n'est pas davantage possible de déposer des tronçons dans une gare pour embarquer le détective.

Le voyage de l'amiral Redford

Son bateau n'avance que d'un port à la fois. En arrivant à Athènes, il rencontre une tempête. Les joueurs tirent au sort, avec une pièce de monnaie, pour savoir s'il contournera cette tempête par l'île de Naxos, ou s'il longera la côte.