

# Koplopers & Dwarsliggers (K&D)

Nombre de joueurs: 2-4  
Age: 10 +  
Durée: 75 minutes  
Auteur: Chislaine van den Bulk  
Illustrations: [www.whispertalkandscream.com](http://www.whispertalkandscream.com)  
Traduction: Carla Magalhaes

Dans le jeu **Koplopers & Dwarsliggers** ( Les meneurs et les fortes têtes), les joueurs ont tous leur propre chemin de fer. Ces compagnies peuvent utiliser le réseau ferroviaire aux Pays-Bas. Les compagnies ferroviaires ont un seul objectif: amener un maximum de passagers à destination. Il est possible qu'un voyage de Rotterdam à Amsterdam s'effectue en passant par Eindhoven. Parfois le train peut brusquement changer de direction si, lors de l'embarquement, la majorité des passagers ont une autre destination que celle qui était prévue pour ce train. Il est également possible qu'un train ne s'arrête pas à une gare s'il n'y a aucun passager à faire descendre. Par contre s'il s'arrête, les voyageurs vont se dépêcher de monter dans l'espoir d'atteindre le plus rapidement possible leur destination. Votre train est-il le bon? Combien les passagers devront-ils changer de train pour arriver à destination? Ou peut-être n'y arriveront-ils pas, à cause des perturbations sur le trafic ?

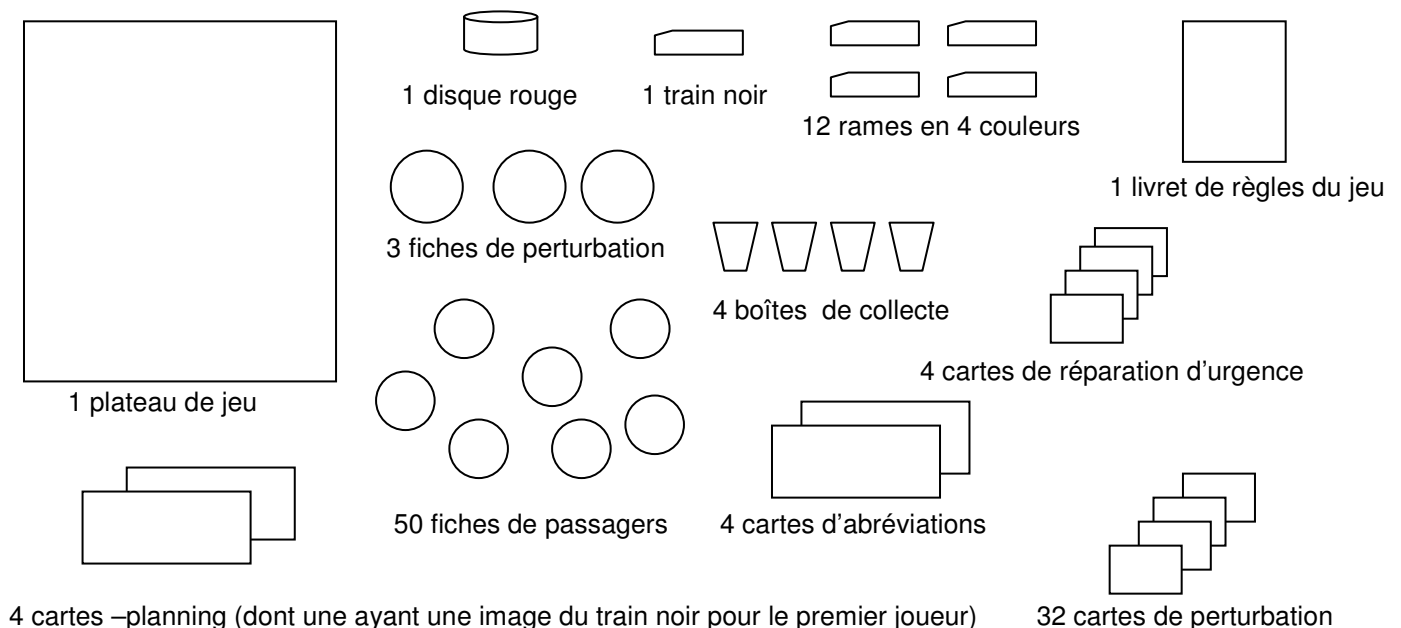
## Intéressant à savoir

- "Koploper" est un modèle de train Néerlandais (à voir sur le devant de la boîte), mais cela signifie aussi chef d'équipe (meneur). L'appellation ferroviaire "dwarsligger" signifie "traverse" c'est à dire les « grosses poutres » qui autrefois se trouvaient sous les voies mais cela se dit aussi de quelqu'un qui est toujours en travers qui s'oppose à tout, qui fait obstacle à tout.
- Le jeu Koplopers & Dwarsliggers ( Les meneurs et les fortes têtes), a comme modèle la carte des chemins de fer des Pays-Bas.
- Les abréviations utilisées sont les abréviations officielles utilisées sur le trafic ferroviaire néerlandais.
- L'auteur du jeu est une employée des Chemins de fer néerlandais.

## Introduction – Comment se déroule le jeu?

Dans le jeu K & D, chaque joueur peut construire trois trains au maximum et chacun de ces trains peut transporter jusqu'à 500 passagers. Pendant le jeu, vous aller chercher les passagers (qui s'inscrivent sur votre carte-planning correspondant au train en question) et vous essayez d'amener les voyageurs à destination (de sorte qu'ils se retrouvent dans votre boîte de collecte). A chaque tour vous disposez de cinq points d'action avec lesquels vous pouvez construire ou détruire des trains, vous pouvez faire avancer vos trains, les accoupler, les décrocher ou les reformer/modifier. De plus, vous pouvez aller chercher des passagers, les conduire ou encore les faire changer de train ; pour finir vous pouvez jouer une carte de perturbation ou effectuer une réparation d'urgence. Le joueur qui, à la fin du jeu, a amené le plus de passagers à destination, a gagné la partie.

## Matériel de jeu



## Préparation du jeu

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Mélangez toutes les fiches passagers et placez-les face cachée sur les cercles blancs du plateau. Le dos des fiches a la même couleur que la région où elles doivent être placées. Une fois toutes les fiches placées, on les retourne. (Sur chaque fiche est indiqué le nombre de passagers et l'abréviation de la gare où ils souhaitent se rendre.)

Placez le disque rouge dans la case de perturbation A sur le plateau. (Ce disque vous permet de voir quelle fiche de perturbation doit être déplacée). Les fiches de perturbation sont temporairement posées à côté du plateau.

Mettez le train noir en position de départ sur la voie ferrée au bord du plateau. (Sur cette voie vous pouvez contrôler la durée maximale du jeu. Pour 4 joueurs, le jeu s'arrête après 20 tours et pour 2-3 joueurs : après 25 tours.)

Chaque joueur reçoit 3 rames de la même couleur, 1 carte de train, 1 une carte d'abréviation, une de réparation d'urgence et 1 boîte de collecte.

Mélangez toutes les cartes de perturbations et distribuez en 3 par joueur. ( Si le jeu ne comprend que 2 joueurs, chaque joueur en reçoit 5). Les cartes restantes seront déposées en pile, face cachée, sur la case prévue à cet effet (sur le plateau).

## Version familiale

Il est conseillé de commencer avec la version familiale. Dès que vous serez habitué au jeu, vous pourrez rendre le jeu plus difficile avec la version avancée. Vous trouverez les règles du jeu de la version avancée à la fin de ces instructions.

## Démarrez le jeu

Le joueur qui a pris le train en dernier peut commencer la partie. (Si cela ne peut pas être déterminé, les joueurs décident entre eux qui joue en premier.). Le premier joueur reçoit la carte-planning comportant le train noir. Chaque fois que ce sera le tour du premier joueur, il pourra faire avancer le train noir d'une case sur la voie. (Cette voie détermine la durée du jeu.)

## Tour de jeu

Chacun leur tour, les joueurs effectuent un certain nombre d'actions. On a à sa disposition cinq points d'action. Ces actions ne peuvent être effectuées que sur ses propres trains, sur chaque train (même sur un train vide), on doit, si possible, réaliser au moins une action. (Celle-ci peut être une action gratuite.) Vous pouvez combiner plusieurs actions entre elles et les points d'action non-utilisés arrivent à échéance.. À la fin de votre tour vous pouvez reprendre, si besoin est, jusqu'à 3 cartes de perturbation. (Si vous jouez à 2 joueurs vous pouvez reprendre jusqu'à 5 cartes.)

## Actions - Quelles actions pouvez-vous réaliser?

Vous pouvez choisir parmi les actions suivantes, qui, plus tard seront expliquées.

- construire une rame (3 points )
- détruire une rame (1 point )
- Rouler une section de voie (1 point)
- Mettre un train en service(1 point)
- Jouer une carte de perturbation (1 point)
- Jouer une carte de réparation d'urgence (1 point)
- Faire monter des passagers (gratuit)
- Faire descendre des passagers(gratuit)
- Faire changer des passagers de train (gratuit)
- Accoupler des trains (gratuit)
- Décrocher un train (gratuit)

### Important:

- Après avoir joué gratuitement on ne peut plus rouler avec ce train pendant ce tour.
- Il n'est pas permis de jouer gratuitement et obligatoirement pendant deux tours consécutifs à la même gare.
- Si la section de voie (ligne noire sur le plateau de jeu) qui se trouve juste devant votre train est occupée par un train appartenant à un autre joueur ou est en perturbation, alors il faut utiliser obligatoirement sur ce train (et utiliser autre chose à un autre endroit).
- Sur un train accouplé on ne peut utiliser qu'un seul point d' action.

### **Pour construire une rame ( 3 points d'action)**

La construction d'une rame n'est permise que sur un chantier vide. Il existe dix chantiers, reconnaissables aux sections de voie en rouge sur le plateau. Pour la construction placez l'arrière de votre rame vers la gare.

Exception:

Lors du premier tour, chaque joueur doit construire un train. Le premier joueur qui construit un train, devra le faire sur un des chantiers ayant le numéro 1. Le deuxième joueur qui construit un train, devra le faire sur un des chantiers ayant le numéro 2. Le troisième joueur au numéro 3 et le quatrième joueur au numéro 4. (Ainsi, chaque joueur aura le choix entre 2 chantiers.) Les numéros des chantiers ne seront plus importants pour la construction d'une deuxième ou troisième rame.

*Important:*

- Après avoir construit le premier train il faudra le mettre en service afin de pouvoir arriver en gare. Si après la mise en service vous ne roulez plus avec ce train, vous devez faire monter les passagers à la gare.

### **Détacher une rame (1 point)**

Vous pouvez choisir d'arrêter un train vide- donc de le détacher -.Cela n'est possible que dans un chantier vide (ligne rouge). Enlevez le train du plateau et posez-le devant vous.

*Important:*

- Il ne sera possible de détacher la rame que si le chantier est vide.
- Le train lui aussi devra être vide.
- Une rame pourra être reconstruite plus tard dans le jeu. Cela coûtera 3 points.
- Détacher un train coûte 2 points ( un point par rame).

### **Rouler une section de voie ( 1point ).**

Pour rouler il suffit de faire avancer le train d'une section de voie( ligne noire). Par section de voie il ne peut y avoir qu'un seul train, il est possible de doubler d'autres trains en choisissant de rouler une section de voie plusieurs fois. Il est également possible de passer des gares.

*Important:*

- Si on passe une gare, on ne pouvez plus jouer aucune action (telle que faire monter ou descendre des passagers).
- Si on doit s'arrêter à une gare ou si on termine son tour à une gare (l'avant du train est donc devant la gare), on doit nommer le nom de la station. Les passagers ayant comme destination cette gare descendent les premiers (avant que les autres passagers ne montent). À l'arrêt de la gare les passagers doivent monter dans le train s'il y a de la place.
- Après avoir utiliser une action gratuite il ne vous est plus permis de continuer à rouler pendant le même tour.
- Pendant le jeu on ne peut entrer dans un chantier (ligne rouge) que pour mettre une rame en maintient (la détacher).
- Après une course en train, on ne peut plus modifier le train.

### **Remettre un train en service (1 action)**

La remise en service d'un train (modifier un train) est changer le sens de la marche du train. On peut seulement remettre un train en service si on est en gare (l'avant du train est en gare) ou si on est sur un chantier. On inverse le sens de la marche du train ( l'arrière du train est maintenant en gare).

Exception:

- En cas de perturbation de la gare, on peut changer le sens de la marche du train sur la voie ouverte.

*Important:*

- Après modification de la marche du train, poursuivez le voyage.
- Après l'utilisation d'une action gratuite pour un train, il n'est plus possible de modifier le sens de la marche de ce train au même tour.
- Après avoir changé le sens de la marche du train, il sera nécessaire d'avoir parcouru au moins une section de voie avant de modifier le sens de la marche du train.

Exemple:

Ronald a son train sur la section de voie Meppel (MP)-Zwolle (ZL). Le train est à Zwolle et il change le sens de marche de son train. Celui-ci se trouve maintenant à Meppel. Lors du prochain tour, Ronald ne pourra pas rechanger le sens de la marche de son train, le train devra tout d'abord rouler direction Groningen (GN) ou Leeuwarden (LW).

### **Jouer une carte de perturbation (1 point)**

Une perturbation est un problème concernant une seule gare. Si le joueur joue une carte de perturbation, il crée un problème à la gare mentionnée sur la carte. Le disque rouge sur le plateau indique quelle fiche de perturbation doit être choisie. (On commence avec la fiche de perturbation A). La fiche de perturbation avec cette lettre est placée sur la gare marquée sur la carte. Le disque rouge est ensuite déplacée vers la lettre suivante. (De A à B, de B à C et de retour à A.) La carte de perturbation est mise sur le tas de cartes « perturbation » déjà utilisées. À la fin de leur tour, les joueurs complètent de nouveau leur nombre de cartes jusqu'à 3 cartes (pour 2 joueurs jusqu'à 5 cartes). Si la pile de cartes de perturbation est épuisée, on mélange les cartes de perturbation et on les replace et est remplacée de dos comme nouvelle pile de tirage.

#### *Important:*

- On ne peut jouer qu'une seule carte de perturbation par tour.
- les fiches de perturbation restent sur le plateau jusqu'à ce qu'elles soient remplacées par une carte de perturbation ou qu'elles soient supprimées en jouant une carte de réparation d'urgence.
- Si une fiche de perturbation est placée sur une gare, tous les trains autour de cette gare sont bloqués et ne peuvent plus rouler.
- Les trains ne peuvent pas arriver ou dépasser une gare en perturbation.
- Si l'arrière d'un train est touché la gare en perturbation et que l'avant train est tourné vers une autre gare ( sans perturbation), vous ne pouvez pas accoupler ou décrocher le train par contre vous pouvez faire changer les passagers à l'une autre gare.

### **Jouer une carte de réparation d'urgence (1 point)**

Quand on joue une carte de réparation d'urgence, vous peut retirer du plateau une fiche de perturbation au choix et la déposer à côté du plateau. Cette fiche de perturbation sera remplacée dans le jeu dès que ce sera le tour de placer la lettre indiquée sur la fiche de perturbation.

#### *Important:*

- Les cartes de réparations qui ont été jouées ne peuvent être réutilisées. (Pensez-y avant de les utiliser! )

#### *Exemple:*

Corrie est gênée par la fiche de perturbation A. Le disque rouge indique que c'est au tour de la fiche de perturbation B d'être déplacée. Il est donc possible que Corrie doit attendre longtemps avant que A soit déplacée. Corrie joue la carte de réparation d'urgence et enlève la fiche de perturbation A de sur le plateau. La perturbation est à présent résolue. La fiche de perturbation A ne sera remise dans le jeu que si les fiches de perturbation B et C ont été déplacées et qu'une nouvelle carte nouvelle de perturbation a été jouée.

### **Faire monter les voyageurs (gratuit)**

Si on est arrêté en gare, on peut faire monter les passagers présents (tant qu'il ya de la place dans le train). Le numéro sur la fiche de passagers indique le nombre de passagers en question et l'abréviation indique la gare où les passagers désirent se rendre. Retirez la fiche de passagers du plateau et mettez-la sur la carte planning.

#### *Important:*

- Un train peut transporter jusqu'à 500 passagers.
- Faire descendre en premier les passagers qui sont arrivés à destination avant de laisser embarquer de nouveaux passagers.
- Si les passager ne peuvent plus monter à bord du train, Il faut laisser la fiche de passagers sur le plateau.
- Une fois que les passagers sont montés à bord, le train ne peut pas continuer sa route ou être remis en service dans ce tour.

### **Faire descendre les passagers (gratuit)**

Si on est arrêté en gare, les passagers qui sont arrivés à destination, peuvent descendre. On peut le voir à l'abréviation sur la fiche passagers. Prenez la fiche passagers et déposez –la dans votre boîte de collecte.

#### *Important:*

- Le nombre de passagers arrivés à destination est important pour remporter la partie.
- Une fois que les passagers sont descendus, le train ne peut plus reprendre sa route ni se remettre en service dans ce tour.

### **Faire changer les passagers (gratuit)**

On peut faire changer les passagers de train, si deux des propres trains se trouvent ensemble à la même gare. A ce moment-là les fiches de passages sont interchangeable.

#### *Important:*

- Après avoir changé, chaque train peut transporter jusqu'à 500 passagers.
- Une fois que les passagers ont changé de train, le train ne peut plus reprendre sa route ou se remettre en service dans ce tour.
- Si on s'arrête à une gare où un autre joueur a également un train immobilisé, alors on peut négocier et laisser les passagers passer d'un train à l'autre.
- Changer est alors une action pour chacun des deux trains.

#### *Exemple:*

Seb a deux trains à la gare de Amersfoort. Dans le premier train, il y a des voyageurs pour Leeuwarden (LW), Zwolle (ZL) et Maastricht (MT). Dans le deuxième train il y a des voyageurs pour Stavoren (STV), Arnhem (AH) et Sittard (STD). Dans ce cas, il serait avantageux de laisser les passagers changer de train.

### **Accoupler les trains (gratuit)**

Lorsque on a 2 trains qui arrivent en gare, on peut les accoupler. On en prend un et on le place sur sa carte-planning dans la case du train avec lequel il vient d'être accouplé. On avance les fiches de passagers dans cette case. On peut maintenant transporter jusqu'à 1000 passagers avec ce train.

#### *Important:*

- Si on assemble deux rames, le train ne pourra plus repartir ou se remettre en service dans ce tour.
- Un train accouplé ne peut pas posséder plus de deux rames.

### **Décrocher un train (gratuit)**

Si on arrive en gare avec un train accouplé, on peut le décrocher. On replace la rame qui est mentionnée sur sa carte-planning sur une section de voie libre du plateau et à proximité de la gare où on se trouve, avec l'avant du train touchant la gare. Les fiches de passagers pourront désormais être partager entre les 2 trains. (Attention le maximum de passagers par train s'élève à 500.)

#### *Important:*

- Une fois les trains décrochés, ces trains ne pourront plus poursuivre leur route ou se remettre en service dans ce tour.
- Décrocher un train n'est possible que si la section de voie libre avoisine la gare.

### **Exemple – A quoi ressemble une situation de jeu?**

#### *Exemple 1*

Léonie construit un train à Heerlen (HRL). Cela lui coûte 3 points. Ensuite elle met le train en service ( pour 1 point). Elle peut maintenant choisir d'aller à Sittard (STD) ou à Maastricht (MT) au coût de 1 point ou elle peut rester sur place et faire monter les passagers pour Heerlen(action gratuite). Léonie a décidé de faire embarquer les passagers. Léonie n'a pas d'autre train à faire rouler. Pour utiliser son dernier point, elle pourra peut-être jouer une carte de perturbation.

#### *Exemple 2*

Corrie a deux trains à Eindhoven (EHV). Elle peut faire changer les passagers de train ou elle peut accoupler les trains. Elle décide d'accoupler les trains. Elle enlève le train 2 du plateau et le met sur la carte-planning près du train 1. Les fiches de passagers du train 2 sont également déplacées dans la case du train 1.

#### *Exemple 3*

Ronald ne peut pas accoupler ses trains à Eindhoven (EHV) parce que le train 2 fait dos à la gare.( Il ne va donc pas à Eindhoven.) Le train 2 ne peut être remis en service puisqu'il n est pas en gare. En cas de perturbation à Venlo (VL), il pourra remettre le train 2 en service.

#### *Exemple 4*

Seb (rouge) veut décrocher le train 2 à Zwolle (ZL). Il remet la rame 3 sur le plateau. Dans ce cas il la remet dans une des sections de voie spécifiées. La séparation a lieu à Zwolle, l'avant du train est donc tourné vers Zwolle. Seb peut après s'être mis d'accord avec Corrie (en vert) faire changer les passagers de train.

### Exemple 5

Il y a une perturbation à Leeuwarden (LW). Le train de Léonie (jaune) est juste à côté de Leeuwarden et est donc pénalisé par cette perturbation. Son train ne peut plus avancer et devra attendre jusqu'à ce que la perturbation soit résolue. Elle peut faire accélérer les choses en jouant à son tour une carte de perturbation ou une carte de réparation d'urgence. Le train de Seb (rouge) n'est pas coincé. Toutefois, il ne peut pas rentrer à Leeuwarden. Il peut remettre son train en service sur une voie libre, étant donné que la gare a une perturbation. Il peut également décider d'attendre. Si la section de voie devant lui est occupée ou la gare est en perturbation, il n'est pas obligé de bouger le train.

### Exemple 6

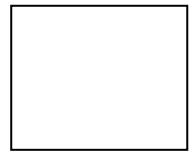
Le train 1 de Ronald est en perturbation et ne peut plus rouler. Ronald ne peut pas assembler ou décrocher ce train. Les passagers peuvent changer de train, parce que le train est à Tilburg (TB). (Il se trouve sur le mauvais quai: le quai pour Breda (BD) et le quai est en perturbation.)

### Exemple 7

Le train de Corrie passe trois sections. Pendant ce trajet, elle double le train de Ronald. Elle arrive à Utrecht (UT) et s'arrête pour faire descendre les passagers. Elle dépose la fiche passagers dans sa boîte de collecte. De nouveaux passagers peuvent monter puisqu'il y a des places libres.

### Fin de partie

Le train noir permet de déterminer la durée maximale du jeu. Pour 4 joueurs, le jeu s'arrête après 20 tours et pour 2-3 joueurs après 25 tours. Dès que le train a atteint le nombre maximum de tours, c'est la dernière ronde. (Tous les joueurs ont encore un tour).



Le jeu peut éventuellement se terminer plus tôt. C'est le cas, si un joueur n'a pas plus aucun passagers dans ses trains et s'il y a moins de 6 fiches passagers sur le plateau, alors la dernière ronde est déjà en cours. Une fois que le dernier joueur a fini son tour, le jeu est terminé. (Tous les joueurs ont donc joué le même nombre de tours.)

Le joueur qui a amené le plus de passagers à destination, a gagné la partie. (Chaque joueur compte le nombre de passagers sur les fiches qui sont dans sa boîte de collecte.) Si plusieurs joueurs ont le même nombre de passagers, il faut déduire le nombre de passagers restés dans le train au total. (Ce sont les fiches des cartes-planning.) Si le score est encore à égalité, le vainqueur sera celui qui aura le plus de fiches dans sa boîte de collecte.

### La version avancée

Les joueurs avancés peuvent rendre le jeu un peu plus difficile en modifiant les règles suivantes:

- Vous pouvez construire votre premier train dans le chantier de votre choix.
- Les passagers peuvent toujours monter à bord d'un train même si celui-ci n'est pas en gare.
- A la fin de la partie le nombre de passagers restés dans le train représentent des points de pénalité qui sont déduits du score final.