

train tycoon "Tchouff tchouf et Tagada"

- Durée : variable
- Type d'activité : Grand jeu
- Tranche d'âge : Grands enfants à grands ados (de 8 à 18 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Avant toute chose, c'est un bon jeu de passage... (montée) Plus on est mieux c'est !

Remarque Ce jeu est un jeu avec un nombre de personnes variable, le nombre de « trains » de « gares » et de « gangsters » peut donc varier suivant le nombre de participants et d'organiseurs.

L'introduction (variable) Nous sommes au milieu du XIXème siècle, aux Etats-Unis, le pays s'agrandit et le transport de marchandises et de personnes se développe, des compagnies se créent ici et là, saturant le réseau ferroviaire. Le mot d'ordre est : "Toujours plus vite..."

But Le jeu se découpe en 2 parties : 1. Chaque locomotive doit trouver ses wagons 2. De gare en gare, les trains doivent remplir les missions qui leurs sont confiées

1ère partie On détermine des chefs d'équipes (les locomotives), ceux ci reçoivent, les informations sur la future composition de leur train, et doivent aller chercher tel ou tel scout (les wagons) dans une gare de formation, le seul problème est que suite à une mauvaise gestion, on ne sait plus dans quelles gares on a mis les wagons. Résultat, chaque motrice doit se rendre dans chaque gare de formation afin de composer son train. Les différents wagons sont reliés par une corde qu'ils ne peuvent défaire. Une fois la formation du train effectuée, celui-ci doit se rendre à la gare centrale. A la gare centrale, le train doit trouver un nom de compagnie ainsi qu'un slogan vantant la qualité de son service (on peut également demander le nom du train)

2ème partie Une fois les compagnies inscrites au registre du chemin du fer, le train se voit confier une carte présentant les axes ferroviaires, les différentes gares et les zones souvent attaquées pas les Dalton. En plus il reçoit son itinéraire lui indiquant les gares qu'il doit desservir. Trouvant sur la carte la gare de départ, le convoi s'en va afin d'obtenir son chargement. Arrivé à la gare de départ, chaque wagon obtient sa cargaison (en lançant un dé par exemple : chaque wagon reçoit de 1 à 6 passager(s) ou caisse(s) de marchandises) De là, le train doit se rendre à la gare destinataire (suivant l'itinéraire prévu) pour déposer la cargaison. Le nombre de marchandises acheminées sera comptabilisé pour les scores finaux... Mais, sur le tracé, il existe des zones à haut risque, en effet, les Dalton, arrêtent les trains, et ramassent la cargaison (le nombre de marchandises prises par le bandit dépendra de la réussite ou non d'une épreuve demandée). Le seul qui effraye les Dalton est JACKY LUKE, qui patrouille sur tout le tracé et secourt les trains, si les Dalton voient JACKY LUKE, ils prennent la fuite et laissent le train en paix... Une fois qu'un train sent l'attaque, il peut appeler JACKY LUKE pour ne pas perdre son chargement. Un train perdu ou dépouillé doit obligatoirement se rendre à la Gare centrale, si par chance, les Dalton n'ont pas frappé, le train arrivera à bonne destination et remettra son chargement, il se rendra ensuite à la gare centrale pour obtenir un nouvel ordre de mission... The end. Une fois le temps de jeu écoulé, tout le monde se rassemble, l'équipe gagnante sera celle qui aura livré le plus de marchandises...

Matériel :

une bonne carte du lieu de jeu, de quoi écrire et des idées dans la tête pour modifier le jeu à souhait

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : ocelot

