

Objectif

- Être le premier à remettre dans l'ordre croissant toutes ses cartes placées initialement dans l'ordre décroissant.

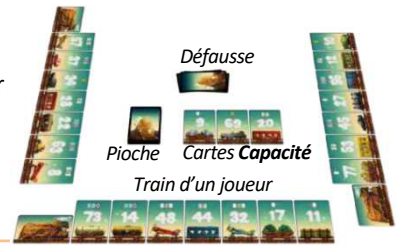
Mise en place

Chaque joueur

- 1 carte locomotive placée face visible puis ...
- 7 cartes wagon au hasard face visible dans l'ordre décroissant
- Main initiale : 1^{er} joueur = 1 carte, 2^{ème} joueur = 2 cartes, 3^{ème} joueur = 3 cartes, 4^{ème} joueur = 4 cartes
- Chacun son tour : remplacer 1 carte du train par 1 de ses cartes → défausser les autres → Carte remplacée dans zone centrale réservée → Vérifier **point d'attention générale** ci-dessous

Commun

- Pioche des cartes locomotives face cachée sur le côté
- Zone centrale réservée vide (pour poser les cartes **Capacité** durant la partie)



Déroulement d'un tour : à tour de rôle dans le sens horaire

Choix d'une action parmi ces 2 actions

- OU**
- Pioche d'une carte
 - Choisir et jouer une **Capacité** (cartes au centre de la table)

Pioche d'une carte

- Remplacer une des cartes de son train par cette carte
- Poser la carte remplacée au centre de la table → Cette carte devient une **Capacité** qui pourra être jouée par la suite
 - Vérifier le **point d'attention générale** ci-dessus

Point d'attention générale

- Si à un moment, 2 cartes ont une capacité identique au centre, défausse de ces 2 cartes
- S'il y a 3 cartes identiques (ou un nombre impair), on garde 1 carte au centre et on défausse les autres



Jouer une capacité (individuelle ou de groupe) : choisir carte Capacité au centre de la table → La jouer → La défausser

- Action individuelle** : seul le joueur exécute la Capacité
- Action de groupe** : tous les joueurs exécutent la Capacité dans sens horaire (si un vainqueur, arrêt immédiat, pas d'égalité possible)

Capacité Libellé

	Individuelle	<ul style="list-style-type: none"> Echanger 2 cartes voisines 	
	Individuelle	<ul style="list-style-type: none"> Echanger 2 cartes distante d'une carte exactement 	
	Individuelle	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer 1 carte de 2 positions vers la droite exactement (les 2 cartes de droite ne peuvent pas être déplacées) 	
	Individuelle	<ul style="list-style-type: none"> Déplacer une carte de 2 positions vers la gauche exactement (les 2 cartes de gauche ne peuvent pas être déplacées) 	
	Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Retirer carte la plus à gauche 	
	Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Retirer carte la plus à droite 	
	Groupe	<ul style="list-style-type: none"> Retirer carte du centre 	
	Individuelle	<ul style="list-style-type: none"> Placer la carte sous une carte en position 1, 4 ou 7 de son train (gauche droite centre) Cette carte est protégée si la capacité Suppression (X) est jouée sur cette carte ⚠ Si une carte protégée change de position (4 premières capacités), alors la carte perd sa protection. La carte protection est alors défaussée 	

Fin de partie

Condition

- Dès lors qu'un joueur a placé toutes ses cartes dans l'ordre croissant, il est déclaré vainqueur

