

RAIL MAN IAC



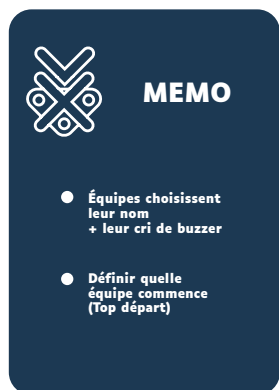
Règles du jeu

Contenu

1 livret de règles du jeu

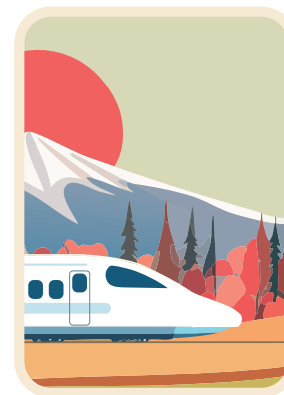


1 mémo en 2 cartes
pour le maître du jeu



164 cartes dont :

2 cartes « Équipe »



Shinkansen



Orient-Express

54 cartes Rail

23 cartes épreuves Locomoko 

9 cartes épreuves White & Red 

48 cartes épreuves The Crazy Train 

19 cartes épreuves Rail or fail 

9 cartes épreuves Final Destination 

Préparation du jeu

Comment préparer la zone de jeu ?

Sortez les cartes « épreuves » de la boîte et triez-les par catégorie : Locomoko, White & Red, The Crazy Train, Rail or fail, et Final Destination. Disposez les 5 tas bien distinctement sur la table.

Prenez ensuite le tas de cartes Rail et placez-les à côté des tas de cartes épreuves.

Qui fait quoi ?

Désignez un maître du jeu qui lira les questions du quiz (cartes adaptées à certaines déficiences visuelles).

Le professeur - s'il est sympa - ou l'animateur - s'il est sympa - ou n'importe qui - du moment qu'il est un peu sympa, mais vous avez saisi l'idée.

Le maître du jeu est neutre et ne fait partie d'aucune équipe.

Il n'est pas obligé de s'habiller en cheminot... Mais il peut, si ça le démange trop.

Ensuite, formez deux équipes de minimum 1 joueur chacune.

- Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs maximum par équipe. Au-delà de 8.401 joueurs, il va cependant probablement falloir penser à déplier la rallonge de la table.
- Les 2 équipes s'arrangent pour choisir leur carte « Équipe » : Orient-Express ou Shinkansen.
- Les 2 équipes définissent un cri d'équipe qui leur servira de buzzer.



En panne d'inspiration ?

La maison vous propose le cri du « Tchoo-Tchoo ». Simple, efficace, ce cri audacieux s'avèrera précieux lorsqu'il s'agira de capter l'attention du maître du jeu.

But du jeu

Le but de Rail Maniac est d'écraser l'équipe adverse en remportant haut la main une série d'épreuves, qui mèneront la première équipe à avoir récolté 25 Rail aux portes de l'épreuve ultime de la Final Destination !

Avant de lancer les épreuves, il faut déterminer qui commencera en premier à répondre aux questions des épreuves.

Comment ? Avec le Top départ pardi !

Choisissez votre « Top départ »

1 Dans ta pomme

L'équipe dont le plus de membres utilisent un smartphone « Apple », perd ce Top départ.

2 Shoes-switch

L'équipe qui arrive à échanger le plus rapidement ses chaussures entre ses joueurs gagne ce Top départ.

3 Des chiffres et des lettres

L'équipe qui compte le plus de « E » dans les prénoms de ses membres, gagne ce Top départ.

4 Le plus âgé

La personne la plus âgée fait gagner son équipe à ce Top départ (cette règle a été rédigée par une grande sœur en quête de justice – pas de bol).

5 T'es né le bon jour ?

L'équipe qui compte le plus de membres nés un jour pair, gagne ce Top départ.

Si vous trouvez que nos propositions de Top départ sont nulles, vous pouvez en inventer une mieux et nous l'envoyer par mail !

Mais n'espérez pas devenir riches avec les droits d'auteur.

Les différentes épreuves que vous retrouverez pendant la partie :

Épreuve n°1 - Locomoko



Une question, 4 propositions, une seule bonne réponse (sauf quand c'est précisé).

Ce n'est pas un questionnaire de rapidité.

Vous pouvez vous concerter avec votre équipe, ou avec toi-même, si vous jouez un contre un.

Vous recevrez 2 Rail par bonne réponse. Si la réponse est mauvaise, pas de Rail. Les Rail ne vont pas à l'équipe adverse, mais bien tenté petit filou.

Épreuve n°2 - White & Red



Questionnaire de rapidité.

Un intitulé avec 3 propositions (exemple : « SNCB, Infrabel ou les 2 ? ») et des suggestions. Les équipes doivent dire si les suggestions appartiennent à la proposition 1, 2 ou 3.

La première équipe à crier son cri d'équipe peut répondre, une fois que le maître du jeu lui donne la parole. La première réponse prononcée est validée, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

Ne criez pas à tort et à travers car 1 bonne réponse vous rapporte 1 Rail, mais en cas de mauvaise réponse le Rail va à l'équipe adverse.

Épreuve n°3 - The Crazy Train

Il ne s'agit pas d'un questionnaire de rapidité.

Chaque carte «The Crazy Train» comporte un recto (1 question « Infrabel ») et un verso (1 question « Oserez-vous tenter cette catégorie ? »).

L'équipe qui commence peut choisir si elle souhaite répondre à la question du recto ou du verso.

Vous pouvez vous concerter si vous êtes en équipe, ou avec toi-même si vous jouez un contre un.

2 Rail par bonne réponse. Si la réponse est mauvaise, pas de Rail. Les Rail ne vont pas à l'équipe adverse.

Épreuve n°4 - Rail or fail

Questionnaire de rapidité.

Le maître du jeu vous soumet un intitulé.

À vous de dire s'il est vrai ou faux.

La première équipe à crier son cri d'équipe peut répondre, une fois que le maître du jeu lui donne la parole.

Ne criez pas à tort et à travers car 1 bonne réponse vous rapporte 1 Rail, mais en cas de mauvaise réponse le Rail va à l'équipe adverse.

Déroulé de la partie

Exemple :

l'équipe Shinkansen a gagné le Top départ

Locomoko

2 Rail par bonne réponse



Le maître du jeu tire la première carte Locomoko du paquet et pose la première question (au recto) à l'équipe Shinkansen. L'équipe Shinkansen répond à la question et gagne, ou non, 2 Rail pour sa bonne réponse.

Le maître du jeu pose la seconde question (au verso) à l'équipe Orient-Express. Celle-ci répond à la question et gagne, ou non, 2 Rail pour sa bonne réponse.

White & Red

1 Rail par bonne réponse



Le maître du jeu tire la première carte White & Red du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs. C'est une épreuve de RAPIDITÉ, les joueurs participent en même temps et crient leur cri d'équipe dès qu'ils pensent avoir la bonne réponse.

En cas de mauvaise réponse, le Rail est attribué à l'équipe adverse.

Lire les 4 énoncés sur la carte (recto et verso), 1 Rail par énoncé.

The Crazy Train

2 Rail par bonne réponse



Le maître du jeu tire une carte The Crazy Train. Il propose les 2 thèmes (1 thème au recto et 1 thème au verso) à l'équipe Shinkansen et leur pose la question sur le thème choisi.

Ensuite, c'est au tour de l'équipe Orient-Express de répondre à la question du thème restant sur la carte.

2 Rail par bonne réponse pour chaque question.

Les joueurs qui tombent sur le thème « Osez-vous tenter cette catégorie ? » n'auront pas plus de Rail, mais ils méritent, pour leur audace, que l'équipe adverse crie leur Cri d'équipe.

Rail or fail

1 Rail par bonne réponse



Le maître du jeu tire la première carte Rail or fail du paquet et énonce le titre du questionnaire à l'ensemble des joueurs.

C'est une épreuve de RAPIDITÉ, les joueurs participent en même temps et crient leur cri d'équipe dès qu'ils pensent avoir la bonne réponse.

En cas de mauvaise réponse, le Rail est attribué à l'équipe adverse.

Lire les 4 énoncés sur la carte (recto et verso), 1 Rail par énoncé.



Conseil

À chaque nouvelle épreuve, le maître du jeu précise s'il s'agit d'une question de rapidité et indique si elle comporte ou non plusieurs choix de réponse.

25 Rail



La première équipe à accumuler 25 Rail est déclarée gagnante et tente la Final Destination.

Si personne n'a atteint 25 Rail après un premier tour de jeu, relancez à partir de l'épreuve n°1 jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à collecter 25 Rail.

Final Destination

La première équipe à avoir récolté 25 Rail désigne son candidat pour tenter l'épreuve de la Final Destination.

Le maître du jeu choisit une carte Final Destination (choisir une carte avec des questions déjà abordées dans le jeu) et lui lit l'énoncé suivant en guise d'introduction :

- Je vais te poser 5 questions.
Tu n'as pas le droit de me répondre avant la fin des 5 questions.
- À la fin des 5 questions, tu dois me donner les 5 réponses dans l'ordre.
- Tu me donnes les 3 premières réponses dans l'ordre, tu gagnes le Half-way to Final Destination.
- Tu me donnes les 5 réponses dans l'ordre, tu gagnes le Final Destination.

Pour les autres personnes présentes, il est interdit de souffler ou d'aider le candidat qui, de son côté, ne doit pas :

- Prendre des notes.
- Envoyer un Snapchat à un ami.
- Demander les réponses à ChatGPT.
- Frauder dans le train.
- Bref, tricher.

**À vous
de jouer**



Programme co-cr    par

INFR/ABEL



**Amis
des
Aveugles**