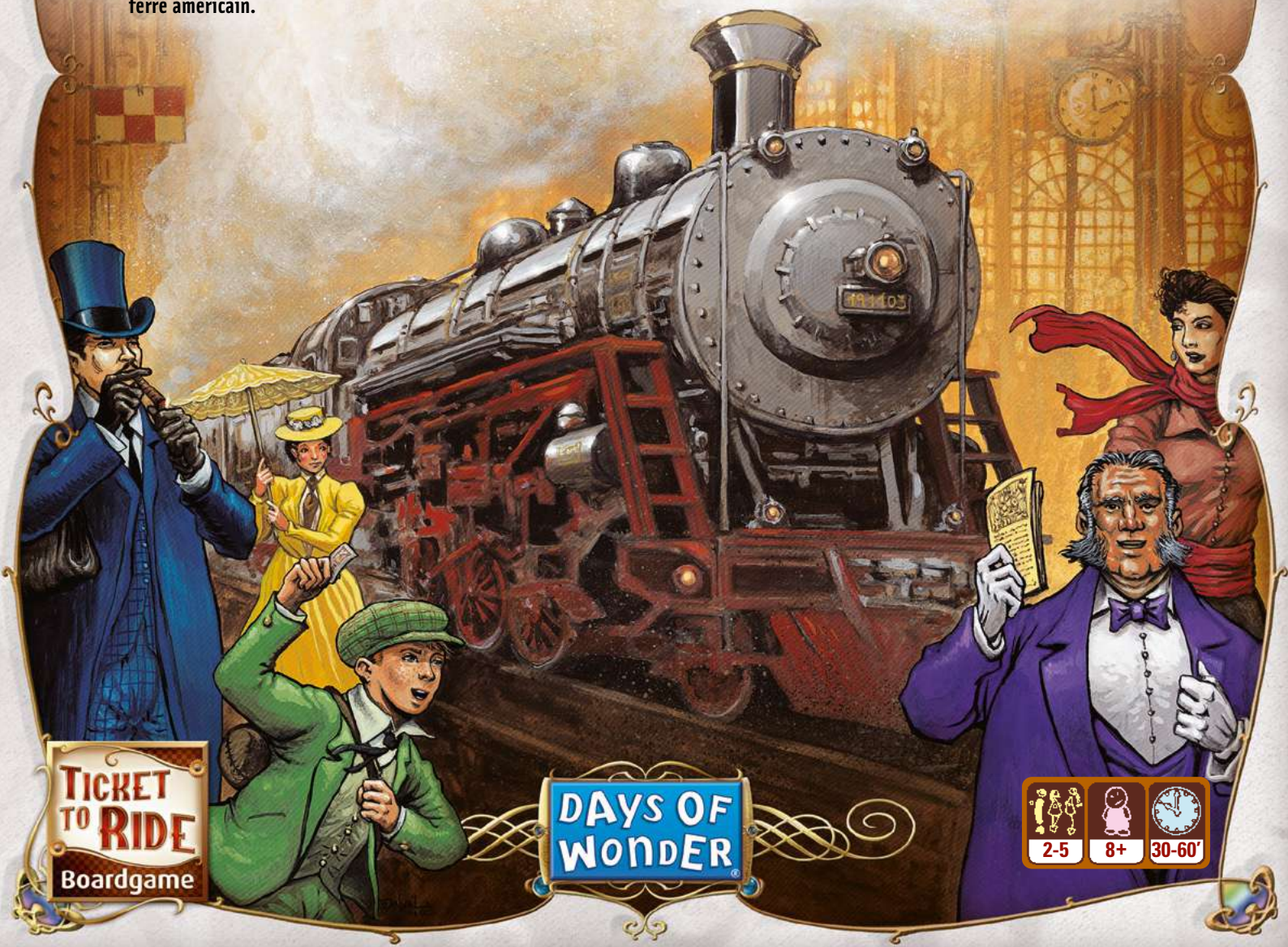
Alan R. Moon

Les Aventuriers du Rail™

Un ticket pour l'aventure !

Un soir d'automne pluvieux, cinq amis de toujours se retrouvent dans l'un des plus vieux clubs de la ville. Tous ont beaucoup voyagé aux quatre coins du monde pour se rencontrer ce jour précis... Nous sommes le 2 octobre 1900. Vingt-huit ans plus tôt exactement, l'excentrique Londonien Phileas Fogg pariait la somme de 20.000 livres sterling qu'il bouclerait le tour du monde en 80 jours. Pari gagné. À l'époque, alors que les journaux relataient le voyage triomphant de Fogg, les cinq amis étaient ensemble à l'université. S'inspirant de ce pari ambitieux, il firent à leur tour un pari, plus modeste il est vrai, dont le vainqueur se verrait remettre une bouteille de Château Margaux pour avoir été le premier à rejoindre le Procope à Paris. Chaque année, ils se retrouvent pour célébrer cet anniversaire et saluer l'exploit de Fogg. Chaque année, une nouvelle expédition, toujours plus difficile, voit le jour, et une récompense, toujours plus onéreuse, est mise en jeu. Aujourd'hui, à l'aube d'un siècle nouveau, il est temps de faire le pari d'un voyage impossible. L'enjeu : 1 million de dollars ! L'objectif : traverser par le rail le plus de villes possible sur le territoire des États-Unis, en tout juste 7 jours ! Que l'aventure commence...

Dans *Les Aventuriers du Rail*, les joueurs se font concurrence pour relier différentes villes en s'appropriant une partie du réseau ferré américain.



Contenu de la boîte

- 1 Plateau du réseau ferroviaire américain
- 240 Wagons de couleur (45 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune et noir, ainsi que quelques wagons supplémentaires de chaque couleur, en guise de pièces de rechange)
- 142 Cartes illustrées :

110 cartes Wagon (12 de chaque type : violet, blanc, bleu, jaune, orange, noir, rouge et vert et 14 locomotives)

30 cartes Destination

Une carte de résumé

Une carte Chemin le plus long

- 5 Marqueurs de score en bois (1 pour chaque joueur, bleu, rouge, vert, jaune et noir)
- 1 Livret de règles
- 1 Numéro Days of Wonder Online (au dos des règles)

Préparation du jeu

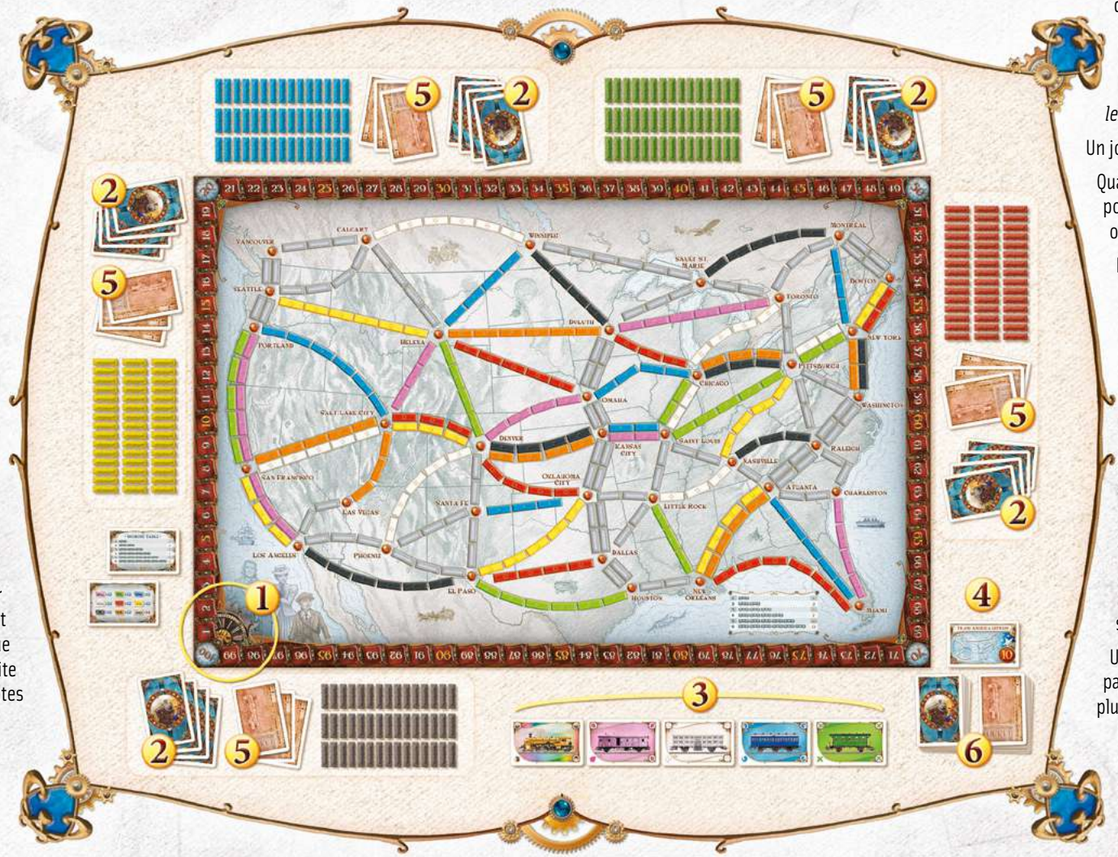
Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend 45 wagons de la couleur de son choix ainsi que le marqueur de score de la couleur correspondante. Il place son marqueur de score sur la case de départ du compteur de points, qui fait le tour du plateau de jeu ❶. Au cours de la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points, il avance son marqueur en conséquence.

Mélangez les cartes Wagon et distribuez-en 4 à chacun des joueurs ❷. Placez le reste des cartes près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes que vous posez à côté, face visible ❸.

Posez la carte Chemin le plus long, face visible, à côté du plateau ❹.

Mélangez les cartes Destination et distribuez-en 3 à chaque joueur ❺. Chaque joueur peut maintenant regarder ses destinations afin de décider lesquelles conserver. Il doit garder au moins 2 cartes, mais peut conserver les 3 s'il le souhaite. Chaque carte rendue est placée sous le talon des cartes Destination. Le paquet de cartes Destination est ensuite placé face cachée à côté du plateau ❻. Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points. On gagne des points de la manière suivante :

- **1. En capturant une route entre 2 villes.**
- **2. En reliant par une route, en continu, les deux villes d'une carte Destination.**
- **3. En réalisant le chemin le plus long.**

Les points sont enlevés, et non gagnés, si deux villes d'une carte Destination conservée par le joueur ne sont pas reliées en continu à la fin du jeu.

Tour de jeu

Le joueur qui a le plus voyagé commence. Par la suite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur doit faire une et une seule des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon – le joueur peut prendre 2 cartes Wagon. Il peut prendre n'importe quelle carte visible parmi les 5 posées sur la table ou tirer une carte du dessus de la pioche (tirage en aveugle). Si le joueur prend une carte visible, il la remplace immédiatement par une autre du dessus de la pioche. Il peut ensuite prendre une deuxième carte, soit visible, soit en aveugle (voir section Cartes Wagon pour les cartes Locomotive).

2. Prendre possession d'une route – Le joueur peut s'emparer d'une route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon de la couleur de la route que d'espaces composant la route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose alors ses wagons sur chaque espace constituant la route. Enfin, il déplace son marqueur de score en se référant au tableau de décompte des points.

3. Prendre des cartes Destination supplémentaires – Le joueur prend 3 cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, mais peut aussi garder 2 ou 3 cartes. Chaque carte qui n'est pas conservée est posée face cachée sous la pioche des cartes Destination.

Cartes Wagon

Il existe 8 types de wagons différents en plus de la locomotive. Les couleurs de chaque carte Wagon correspondent aux couleurs présentes sur le plateau afin de relier les villes : bleu, violet, orange, blanc, vert, jaune, noir et rouge.

Les locomotives sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route. Il est possible de ne jouer que des cartes Locomotive pour prendre une route. Si une carte Locomotive figure parmi les 5 cartes visibles, le joueur peut la prendre, mais son tour s'arrête alors. La locomotive compte comme si l'on avait pris 2 cartes. Si, après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement est une locomotive, le joueur ne peut pas la prendre. Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des locomotives, les 5 cartes sont alors immédiatement défaussées et remplacées par 5 nouvelles cartes.

***Note :** Si un joueur a la chance de tirer une locomotive en aveugle, au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.*

Un joueur peut avoir en main et à tout moment autant de cartes qu'il le souhaite.

Quand la pioche de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées pour reconstituer une nouvelle pioche. Il est important de bien mélanger les cartes car elles ont été défaussées par séries de couleurs !

Dans le cas peu probable où il n'y aurait plus de cartes disponibles (si toutes les cartes sont dans les mains des joueurs) un joueur ne peut plus prendre de cartes. Il ne peut donc que prendre possession d'une route ou tirer de nouvelles cartes Destination.

Prendre possession des routes

Pour prendre possession d'une route, un joueur doit jouer une série de cartes égale au nombre d'espaces composant la route. La série de cartes doit être composée de cartes du même type. La plupart des routes nécessitent une série de cartes de couleur spécifique. Par exemple, les routes bleues sont capturées en posant des cartes Wagon bleues. Certaines routes – en gris sur le plateau - peuvent être capturées en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur.

Lorsqu'une route a été capturée, le joueur pose ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour s'approprier cette route sont défaussées.

Un joueur peut prendre possession de n'importe quelle route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter avec les routes déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une route par tour de jeu.

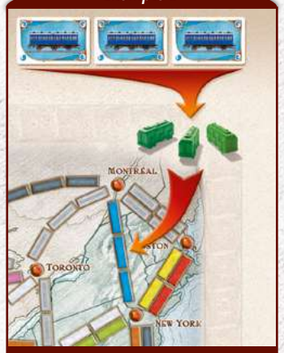
Une route prise par un joueur devient sa propriété exclusive. Aucun autre joueur ne peut plus revendiquer son usage ou son occupation.

Certaines villes sont reliées par des routes doubles. Un même joueur ne peut pas prendre 2 routes reliant les 2 mêmes villes.

Routes doubles

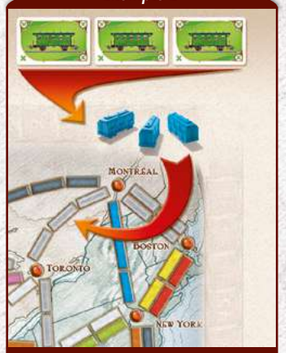
***Note importante :** Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Un joueur peut donc prendre possession de l'une des 2 routes disponibles, la route restante demeurant fermée jusqu'à la fin de la partie.*

Exemple 1



Pour prendre possession de la route Montréal-New York, le joueur doit poser une série de 3 cartes Wagon bleues.

Exemple 2



Pour prendre possession de la route Montréal-Toronto, le joueur doit poser n'importe quelle série de cartes Wagon, à condition qu'elles soient de la même couleur.

Décompte des points

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route, il enregistre ses points en déplaçant son marqueur de score sur le plateau :

Longueur de la route	Points marqués
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

Prendre des cartes Destination

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour récupérer des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre 3 cartes sur le dessus de la pile des cartes Destination. Il doit conserver au moins l'une des trois cartes, mais peut bien sûr en garder 2 ou même 3. S'il reste moins de 3 cartes Destination dans la pile, le joueur ne peut prendre que le nombre de cartes disponibles. Chaque carte qui n'est pas conservée par le joueur est remise face cachée sous la pile.

Chaque carte Destination fait référence à deux villes de la carte et un nombre de points y est associé. Si le joueur réalise la connexion entre les deux villes d'une carte Destination, il remporte le nombre de points indiqué sur la carte et l'additionne, en fin de partie, aux points déjà acquis. La route reliant ces deux villes doit être formée uniquement par les trains de ce joueur. Si la connexion n'est pas réalisée, le joueur déduit de son nombre de points déjà acquis le nombre indiqué sur la carte.

Les cartes Destination sont gardées secrètes tout au long de la partie. Elles sont rendues publiques à la fin de la partie et chaque joueur calcule son score. Au cours du jeu, un joueur peut avoir autant de cartes Destination qu'il le souhaite.

Fin du jeu

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

Calcul des points

Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de la prise de possession des routes. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un dernier décompte en reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes et en additionnant les points.

Chaque joueur doit enfin révéler ses cartes Destination et ajouter (ou soustraire) la valeur de chacune d'entre elles à son score. Si la connexion entre les deux villes est réussie, on ajoute, si elle a échoué, on soustrait.

Enfin, le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires. Les boucles sont autorisées (le chemin le plus long peut passer plusieurs fois par la même ville) mais en aucun cas un même wagon ne peut être comptabilisé ni utilisé deux fois. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés marquent 10 points.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, le joueur qui a le chemin le plus long parmi les ex-æquo remporte la partie.

Days of Wonder Online

ENREGISTREZ VOTRE JEU

Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer !

Enregistrez vos jeux sur www.daysofwonder.com pour apprendre des variantes du jeu, découvrir de nouveaux plateaux, et bien plus encore. Cliquez simplement sur le bouton Nouveau Joueur en haut à droite du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Crédits

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Remerciements de Alan et DoW :
Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame (Les Aventuriers du Rail) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.