Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL

Le Train Fantôme

6+

2-4

15-30'

CONTENU ET MISE EN PLACE

- **1 plateau de jeu -** place-la au centre de la table.
- **80 chariots hantés en plastique -** (plus quelques chariots supplémentaires, au cas où) - Chaque joueur prend 20 chariots d'une couleur.
- **72 cartes Parade -** mélange-les et distribue 4 cartes Parade par joueur. Forme une pioche avec les cartes Parade restantes, face cachée.
- **33 tickets -** mélange-les et distribue 2 tickets par joueur. Forme une pioche avec les tickets restants, face cachée.
  Les autres joueurs ne doivent jamais voir tes cartes !
- **4 cartes bonus « Des bonbons ou un sort » -** tu n'en as pas besoin pour le moment. Garde-les à portée de main, près du plateau.
- **1 carte Jackpot -** tu la remportes si tu gagnes la partie.

Le but du jeu est d'être le premier à réussir 6 tickets.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre : chaque joueur joue son tour puis passe la main à son voisin de gauche.

Actions possibles

À ton tour, tu peux faire **UNE** chose parmi les deux suivantes :

- **Piocher des cartes Parade :** prends les deux premières cartes du sommet de la pioche.

OU

- **Prendre un chemin :** joue des cartes Parade de ta main pour prendre un chemin et poser tes chariots hantés en plastique dessus.

Cartes Parade

Il y a six couleurs de cartes Parade : jaune, verte, orange, noire, bleue et rouge. Les cartes Parade te permettent de prendre des chemins sur le plateau. Les locomotives multicolores sont des jokers et peuvent être utilisées sur n'importe quel chemin.







DAYS OF WONDER

Prendre un chemin

Pour prendre un chemin, tu dois jouer des cartes Parade de la couleur du chemin. Il faut en jouer autant que le nombre de cases qui composent le chemin que tu veux prendre. Les cartes sont défaussées face visible à côté de la pioche et tu peux alors placer un de tes chariots hantés sur chacune des cases de ce chemin.

Par exemple, si tu veux prendre un chemin bleu de deux cases de long, tu peux jouer deux cartes Parade bleues, ou une carte Parade bleue et une locomotive multicolore (pour rappel : les locomotives sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle carte Parade).

Tu peux prendre n'importe quel chemin libre du plateau, même s'il n'est pas relié aux autres chariots que tu as déjà posés. Tu ne peux prendre qu'un chemin par tour. Tu peux prendre un chemin même s'il n'est pas de la même couleur que tes chariots en plastique.

Chemins doubles : *certains lieux sont reliés par deux chemins parallèles. Tu ne peux pas prendre les deux voies d'un chemin double : il faut laisser de la place aux autres.*

Réussir un ticket



Pour réussir un ticket, il suffit de relier avec tes chariots hantés les deux lieux indiqués dessus. Une fois que c'est fait, annonce-le aux autres joueurs et place le ticket réussi face visible devant toi. Puis reprends un nouveau ticket au sommet de la pioche.

- **Défausser des tickets :** si des tickets te semblent trop difficiles à réussir (par exemple parce que d'autres joueurs bloquent l'accès avec leurs chariots) tu as le droit de passer ton tour et défausser tes deux tickets au lieu de piocher des cartes Parade ou prendre un chemin. Dans ce cas, prends deux nouveaux tickets au sommet de la pioche pour les remplacer.

Bonus « Des bonbons ou un sort »



La première fois que tu relies avec tes chariots un lieu situé dans la région de la Forêt Sinistre (dans le coin supérieur gauche du plateau) à un lieu situé dans la région du Bord de Mer (dans le coin inférieur droit du plateau), déclare à voix haute « Des bonbons ou un sort » et prend la carte bonus « Des bonbons ou un sort ».

Les lieux de la Forêt Sinistre sont : la maison en pain d'épice, la clairière lugubre et l'arbre creux. Les lieux du Bord de Mer sont : le marécage, le phare dans la brume et le quai du pêcheur.

La carte bonus « Des bonbons ou un sort » compte comme un ticket réussi.

Bonus de l'hôtel de ville



La première fois que tu relies avec tes chariots l'hôtel de ville à la crypte, pioche immédiatement deux cartes Parade.

La première fois que tu relies avec tes chariots l'hôtel de ville à la maison hantée, pioche immédiatement deux cartes Parade.

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur réussit son sixième ticket. Ce joueur remporte la partie et reçoit la carte Jackpot comme récompense.

Le jeu se termine également si un joueur place son dernier chariot hanté sur le plateau. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de tickets réussis gagne. S'il y a égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Alan R. Moon
Illustrations : Régis Torres
Conception graphique : Cyrille Daujean

Testeurs: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot & l'équipe Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride: Ghost Train are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Prendre un chemin



Réussir un ticket



DAYS OF WONDER