Bienvenue dans *les Aventuriers du Rail™ Pologne* ! Depuis la mer Baltique jusqu'aux montagnes des Tatras, la Pologne possède des paysages majestueux qui ne demandent qu'à être découverts. Venez respirer l'air pur du golfe de Gdansk ou explorer les sentiers de randonnée autour de Zakopane ! Avec *Les Aventuriers du Rail : Pologne*, incarnez un magnat du transport des années 50 dans ces lieux chargés d'histoire. Contribuez au développement du réseau ferroviaire, non seulement à l'intérieur de la Pologne, mais également avec ses pays frontaliers.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pologne, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 4 joueurs.

Pour jouer avec cette extension, vous aurez besoin de **35 wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe*, ainsi que les **20 cartes Pays** et les **35 cartes Destination** fournis dans cette extension.

Mise en place

- Triez les cartes Pays de sorte à créer une pile pour chacun des différents pays, placée face visible à côté du plateau, près du pays correspondant. Au sein de chaque pile, les cartes Pays doivent être classées par ordre décroissant, avec la carte de la plus grande valeur sur le dessus.
- Distribuez 4 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 2. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

Règles spéciales

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route



Les routes doubles suivent les règles du jeu de base : dans les parties à 2 et 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être capturée. Une fois l'une des deux routes occupée par un joueur, la route restante devient inaccessible jusqu'à la fin de la partie. Dans une partie à 4 joueurs, les deux routes d'une double route sont utilisables, mais un même joueur ne peut capturer les deux.

Sur ce plateau, il existe un nouveau type de connexion spéciale reliant la Pologne à ses pays voisins. Sur ces connexions spéciales, toutes les routes peuvent être capturées et ce, quel que soit le nombre de joueurs participants. Toutefois, un même joueur ne peut en capturer plus d'une par connexion.

Après avoir capturé une route, vous marquez des points comme d'habitude. Si cette route connecte un pays voisin, vérifiez si cela vous permet de remporter un bonus : si, à cet instant, le réseau de routes que vous venez d'étendre **relie le pays que vous venez de connecter à au moins un autre pays**, c'est le cas. Prenez alors la carte Pays située au sommet de la pile (s'il en reste) de **chacun des pays composant ce nouveau réseau international** que vous venez de créer et placez-les face visible devant vous. Vous pouvez, de la sorte, posséder plusieurs cartes d'un même pays au cours de la partie. Si la pile d'un pays est épuisée, connecter ce pays ne rapporte plus rien.

3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une, mais peut en conserver deux, ou toutes les trois s'il le désire. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.

Exemple 1



Si vous êtes le premier joueur à connecter la Russie à l'Allemagne, vous remportez les cartes Pays à 7 points de ces deux pays.



Peu après, un autre joueur connecte l'Allemagne à la République Tchèque, et remporte ainsi la carte à 4 points de l'Allemagne et la carte à 10 points de la République Tchèque.



Plus tard, vous parvenez à étendre votre réseau existant à la Biélorussie, connectant ainsi ce pays à la fois à la Russie et à l'Allemagne. Vous remportez donc la carte Pays à 3 points de l'Allemagne, celle à 4 points de la Russie et celle à 6 points de la Biélorussie.

4 *Si un autre joueur venait à connecter l'Allemagne à ce stade, il ne gagnerait aucune carte, puisque la pile de ce pays est maintenant épuisée.*

Exemple 2

À un moment de la partie, vous avez connecté, via deux réseaux distincts, la Russie à la Biélorussie d'un côté et l'Ukraine à la Slovaquie de l'autre, et ainsi remporté une carte de chacun de ces quatre pays.

En capturant une route permettant de relier ces deux réseaux et les fusionner en un seul, vous ne remportez aucune carte Pays (car aucun nouveau pays ne se trouve dans ce réseau étendu).

Mais si, un peu plus tard, vous étendez ce réseau à la République Tchèque, et sous réserve que des piles n'ont pas été épuisées, vous remportez la carte de chacun de ces cinq pays ! Joli coup !



Nous vous conseillons d'annoncer à haute voix les noms des pays dont vous prenez la carte, afin que les autres joueurs puissent non seulement vérifier que votre réseau les connecte bel et bien, mais également prendre conscience que leurs piles de bonus s'amenuisent.

Fin de partie et bonus

À la fin de la partie, les joueurs font la somme des points figurant sur les cartes Pays qu'ils ont remportées et ajoutent ce total à leur score habituel. Il n'y a pas de bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur avec le plus grand total de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. En cas d'égalité répétée, celui qui a inscrit le plus de points grâce à ses cartes Destination l'emporte. Si l'égalité subsiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

Un œil avisé notera que cette extension représente graphiquement la Pologne des années 1950, mais que sur le plateau, ses frontières et ses pays frontaliers sont contemporains. Il s'agit d'un choix délibéré, afin de permettre aux joueurs de se mettre dans l'ambiance de l'industrie ferroviaire du milieu du siècle dernier, mais sur une carte moderne.
Ce faisant, le jeu ne perd pas sa valeur éducative et peut constituer une très intéressante leçon de géographie !