DAYS OF WONDER

Alan R. Moon

Les Aventuriers du Rail™ Europe

Le rythme régulier du train résonne à travers les gares majestueuses et les vastes campagnes verdoyantes, et sonne comme une invitation au voyage et à l'émerveillement dans l'Europe du début du xxe siècle.

Les Aventuriers du Rail™ Europe est une aventure ferroviaire dans laquelle les joueurs collectionnent et jouent des cartes wagon pour revendiquer des itinéraires reliant des villes à travers les montagnes et les mers sur la carte richement illustrée du continent.

8+ 2-5 30-60'

asmodee

Matériel

- 1 livret de règles
- 1 plateau du réseau ferroviaire européen
- des wagons en plastique en 5 couleurs (la boîte contient des wagons de remplacement. Assurez-vous de n'en garder que 45 par couleur pour jouer)

- 15 gares en plastique (3 de chaque couleur)

- 5 marqueurs de score (1 de chaque couleur)

- 1 carte bonus « chemin le plus long »

- 46 tickets
  - 40 tickets standard (sur fond bleu)
  - 6 tickets longs (sur fond vert)

- 110 cartes wagon : 12 dans chacune des 8 couleurs de route sur le plateau (violet, rouge, orange, jaune, vert, bleu, blanc et noir) et 14 locomotives multicolores

Mise en place du jeu

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Chaque joueur prend 45 wagons en plastique, les 3 gares et le marqueur de score de la couleur de son choix.

3. Chaque joueur place son marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste de score (1). Pendant la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points, il avance son marqueur en conséquence.

4. Mélangez les cartes wagon et distribuez-en 4 à chacun des joueurs (2).

5. Placez le reste des cartes wagon près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes de cette pioche et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des locomotives, défaussez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles (3).

6. Placez la carte bonus « chemin le plus long » à côté du plateau (4).

7. Prenez les tickets et séparez les tickets longs (les 6 cartes sur fond vert) des tickets standard (sur fond bleu). Mélangez les tickets longs et distribuez-en 1 à chaque joueur (5). Remettez les tickets longs restants dans la boîte, sans les révéler.

8. Mélangez les tickets standard et distribuez-en 3 à chaque joueur (6). Les tickets standard non distribués forment un paquet face cachée à côté du plateau.

9. Chacun prend alors connaissance de ses 4 tickets secrètement et doit en conserver au moins 2 mais peut en garder plus s'il le souhaite. Les tickets rejetés sont placés dans la boîte sans être révélés. Il peut s'agir de tickets standard ou longs. Les tickets conservés sont gardés secrets jusqu'à la fin de la partie.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.

But du jeu

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

On marque des points :

- en prenant une route entre 2 villes adjacentes du plateau ;
- en réalisant les tickets qu'on a conservés ;
- en créant le chemin continu le plus long ;
- pour chaque gare non utilisée à la fin de la partie.

Attention : On perd des points pour chaque ticket conservé qui n'est pas réalisé à la fin de la partie.

Réaliser un ticket

Pour réaliser un ticket, vous devez relier les deux villes indiquées par un chemin continu de wagons en plastique de votre couleur.

Tour de jeu

Déterminez le premier joueur par la méthode de votre choix. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun jouant à tour de rôle. À son tour, un joueur doit faire **une, et une seule**, des quatre actions suivantes :

1. Prendre des cartes wagon

2. Prendre une route

3. Reprendre des tickets

4. Construire une gare

1. Prendre des cartes wagon

Vous pouvez utiliser votre tour pour prendre des cartes wagon. Si vous le faites, vous pouvez en prendre 2. Chacune de ces cartes doit être soit prise parmi les 5 cartes face visible, soit tirée du dessus de la pioche (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte face visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par la première carte de la pioche.

Si, à un moment quelconque, 3 des 5 cartes face visible sont des locomotives, les 5 cartes sont immédiatement défaussées et remplacées par 5 nouvelles cartes face visible.

Vous pouvez conserver en main autant de cartes que vous le souhaitez durant la partie. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien la mélanger, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où il n'y aurait plus de cartes wagon à prendre et où la défausse serait épuisée, vous ne pouvez pas choisir l'action « Prendre des cartes wagon ». Dans ce cas, vous devez effectuer l'action « Prendre une route », « Reprendre des tickets » ou « Construire une gare ».

Locomotives

Les locomotives sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise d'une route. Elles sont également requises pour prendre les lignes de ferries (*voir Ferries*).

Si vous voulez prendre une locomotive face visible, **cela doit être la première** carte wagon que vous prenez à ce tour et vous **ne pouvez pas prendre une seconde carte.**

Note : Si vous avez la chance de prendre une locomotive en aveugle dans la pioche, elle ne compte que pour une seule carte piochée et vous pouvez toujours en prendre 2 à ce tour.

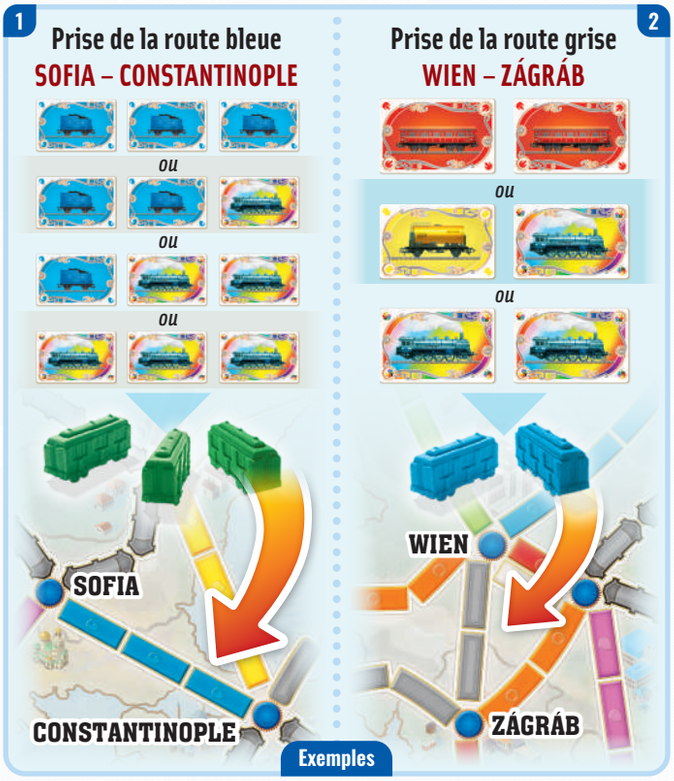
2. Prendre une route

Vous pouvez utiliser votre tour pour prendre une route (une ligne continue d'espaces colorés ou gris reliant 2 villes **adjacentes** sur le plateau).

Pour prendre une route, jouez autant de cartes wagon que le nombre d'espaces qui la composent. Les cartes jouées doivent correspondre à la couleur de la route (*Exemple 1*). Placez un de vos wagons en plastique sur chaque espace et défaussez les cartes que vous avez utilisées. Puis, avancez votre marqueur de score du nombre de cases indiqué sur le barème (visible sur le plateau et en page 6) en fonction de la longueur de la route prise.

Notes :

- *Les routes grises peuvent être prises à l'aide de n'importe quelle série de cartes wagon de la **même couleur** (Exemple 2).*
- *Vous ne pouvez prendre **qu'une seule route** par tour.*
- *Vous pouvez prendre n'importe quelle route disponible sur le plateau. Elle n'a pas besoin d'être connectée à votre réseau existant.*
- *Vous devez prendre la route dans son **intégralité** lors du même tour.*



Certaines villes sont connectées par des routes doubles (2 routes de même longueur connectant les 2 mêmes villes). Un même joueur ne peut pas prendre ces 2 routes.

Note : *Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes de la route double peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.*

Ferries

Les ferries sont des routes spéciales, de couleur grise, reliant deux villes séparées par des eaux. Les lignes de ferries sont facilement reconnaissables grâce au symbole de locomotive figurant sur au moins un des espaces constituant cette route.

Pour prendre une ligne de ferries, vous devez jouer une locomotive pour chaque symbole de locomotive figurant sur la route en plus de la série habituelle de cartes d'une même couleur pour les espaces qui restent.

Note : *Comme pour n'importe quelle route, des locomotives additionnelles peuvent être utilisées pour remplacer n'importe quelle carte de la série. Les icônes de locomotive indiquent simplement le nombre minimal de locomotives nécessaires pour prendre la ligne de ferries.*

3 Prendre une ligne de ferries

La prise de la ligne de ferries entre ROMA et PALERMO nécessite 1 locomotive et 3 cartes wagon de la même couleur.

Tunnels

Les tunnels sont des routes spéciales, reconnaissables à leurs marques et contours spécifiques.

Quand vous désirez prendre un tunnel, commencez par jouer le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis retournez les trois premières cartes de la pioche, peu importe la longueur du tunnel. Pour chaque carte révélée se trouvant être de la couleur de la série de cartes utilisée pour prendre ce tunnel, vous devez jouer une carte wagon de même couleur (ou une locomotive) supplémentaire. C'est uniquement une fois celles-ci ajoutées que vous pouvez définitivement prendre le tunnel.

Si vous ne possédez pas assez de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaitez pas les jouer maintenant), reprenez toutes vos cartes en main et passez votre tour.

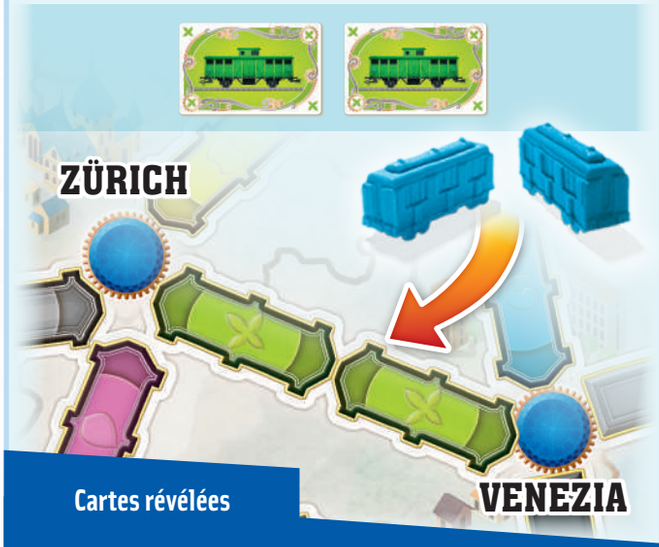
En fin de tour, les 3 cartes prises dans la pioche sont défaussées.

N'oubliez pas que les locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes de la pioche vous oblige à jouer une carte wagon (ou une locomotive) supplémentaire si vous souhaiter finaliser la prise de ce tunnel.

Si vous prenez un tunnel en jouant uniquement des locomotives, vous ne devrez jouer des cartes supplémentaires (qui devront aussi être des locomotives) que si des locomotives figurent parmi les trois cartes prises dans la pioche.

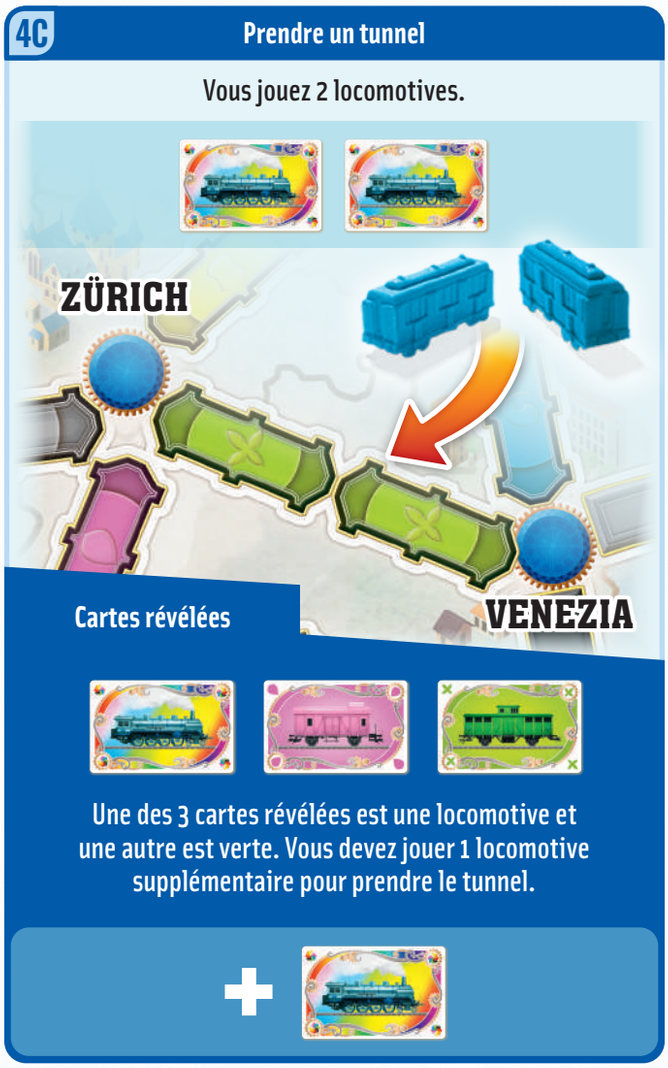
4A Prendre un tunnel

Vous jouez 2 cartes vertes.



Cartes révélées

Parmi les cartes révélées, il n'y a ni carte verte ni locomotive. Vous n'avez pas besoin de jouer de carte supplémentaire.



Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient toutes deux simultanément épuisées ou insuffisantes pour permettre de retourner trois cartes wagon, alors seules les cartes disponibles seront retournées. Si, en raison d'une accumulation de cartes wagon par les joueurs, il ne reste aucune carte disponible, le tunnel peut être pris sans courir le risque de devoir jouer des cartes supplémentaires.

3. Reprendre des tickets

Vous pouvez utiliser votre tour pour reprendre des tickets. Pour ce faire, prenez les 3 premiers tickets du paquet. S'il reste moins de 3 tickets, prenez-les tous.

Vous devez conserver au moins un des tickets que vous venez de prendre. Placez les éventuels tickets que vous rejetez sous le paquet dans l'ordre de votre choix.

Note : *Vous ne pouvez défausser que les tickets que vous venez de prendre, pas ceux que vous aviez déjà en main.*

Au cours d'une partie, vous pouvez prendre et conserver autant de tickets que vous le souhaitez. Gardez-les secrets jusqu'à la fin de la partie.

4. Construire une gare

Une gare de votre couleur vous permet d'emprunter une, et une seule, des routes **appartenant à l'un de vos adversaires** pour relier des villes figurant sur vos tickets. Il n'est pas nécessaire de choisir la route avant la fin de la partie.

Les gares peuvent être construites sur n'importe quelle ville vide, même s'il n'y a pas encore de route reliant déjà cette ville à une autre. Il ne peut y avoir qu'une gare par ville.

Vous ne pouvez construire qu'une seule gare par tour, et trois maximum sur l'ensemble de la partie.

Pour construire votre première gare, défaussez une carte wagon de votre main et placez une gare sur la ville de votre choix. Pour construire votre deuxième gare, défaussez deux cartes wagon d'une même couleur ; pour construire votre troisième gare, défaussez trois cartes wagon d'une même couleur. Comme toujours, il est possible de remplacer n'importe quelle carte à défausser par une locomotive.

Fin de la partie

Lorsque la réserve de wagons en plastique d'un joueur est de 0, 1 ou 2 à la fin de son tour, chaque joueur, **en incluant celui-ci**, joue un dernier tour. À l'issue de celui-ci, la partie est terminée et chacun compte ses points :

1. Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors des prises de routes sur le plateau de jeu. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un décompte de vérification, en additionnant, pour chaque joueur, les points correspondant à la longueur de chacune de ses routes.

2. Chaque joueur révèle ses tickets. C'est à ce moment que chaque joueur choisit à quelle route il veut associer les gares construites pendant la partie. Chaque gare autorise son propriétaire à utiliser une (et une seule) route **adverse** reliée à la ville où est construite cette gare **pour réaliser ses tickets**. N'oubliez pas : une gare ne peut pas être utilisée sur une route qui n'a pas été prise.

Note : Une gare peut aider à réaliser plusieurs tickets si la route choisie est en commun pour ces tickets.

Ajoutez à votre score les valeurs des tickets réalisés et soustrayez les valeurs des tickets non réalisés (*Exemple 5*).

3. Chaque joueur ajoute à son score 4 points pour chaque gare qu'il n'a pas utilisée.

4. Le joueur qui a le plus long chemin continu de wagons en plastique reçoit la carte bonus « chemin le plus long » et ajoute 10 points à son score. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les 10 points.

- Quand on évalue et qu'on compare les longueurs des chemins, on ne prend en compte que les lignes continues de wagons de la même couleur.
- Un chemin continu peut comporter des boucles et passer plusieurs fois par la même ville, mais chaque wagon en plastique ne doit jamais être compté deux fois dans le même chemin.
- Les routes adverses qui accueillent des gares de votre couleur ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la victoire, celui parmi eux qui a réalisé le plus de tickets l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur parmi les ex aequo qui détient la carte bonus « chemin le plus long » (s'il y en a un) qui gagne. Dans le cas contraire, ces joueurs se partagent la victoire.

Le joueur jaune a réussi à réaliser les 2 tickets **MADRID – DIEPPE** et **BARCELONA – BRUXELLES** grâce à sa gare à Paris, ce qui lui fait ajouter 16 points à son score.

Le joueur vert a réalisé **MARSEILLE – ESSEN** mais pas **AMSTERDAM – PAMPLONA** car personne n'a pris la route entre Essen et Amsterdam, ce qui l'empêche d'utiliser sa gare d'Essen. Il marque donc 1 seul point pour ses tickets.

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Développement : Adrien Martinot
Illustrations : Fajareka Setiawan
Conception graphique : Cyrille Daujean

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) sous licence d'asmodee North America Inc. Les Aventuriers du Rail™, Gamegenic®, asmodee® sont des marques appartenant aux entités asmodee. Tous droits réservés.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS, 18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France • www.daysofwonder.com

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Alan et DoW remercient particulièrement les joueurs qui ont aidé à tester ce jeu :

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.

Note au sujet de la géographie du plateau de jeu : *nous avons fait de notre mieux pour refléter de manière correcte les frontières politiques des différents États en Europe au début du xxe siècle, et pour conserver l'orthographe de villes en usage dans ces pays à l'époque. Néanmoins, pour faciliter le jeu, nous avons parfois été contraints de procéder à de légers ajustements de la position de certaines villes sur le plateau de jeu.*

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs

Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs

My asmodee players only pour les joueurs

DAYS OF WONDER