

Alan R. Moon



LES AVENTURIERS DU RAIL

märklin



- De 2 à 5 joueurs
- À partir de 8 ans
- 30-60 minutes

**DAYS OF
WONDER**

COLLECTOR'S EDITION

CONTENU DE LA BOÎTE

- ◆ 1 Carte du réseau ferroviaire allemand
- ◆ 240 Wagons de couleur (45 rouges, noirs, blancs, jaunes et violets, et plusieurs wagons de remplacement dans chaque couleur)
- ◆ 165 Cartes illustrées :



118 cartes Wagon - Séries de 11 cartes Wagon de même couleur (bleu, rouge, vert, jaune, noir, violet, blanc et orange)



14 cartes Locomotive 6 cartes Locomotive (+4) 10 cartes Passager



46 cartes Destination
23 Destinations courtes 23 Destinations longues

- ◆ 5 marqueurs de score (1 pour chaque couleur)
- ◆ 74 pièces de marchandises



Jetons blancs 16 numérotés 2
Jetons jaunes 12 chacun numéroté 3, 2, 1
Jetons rouges 6 chacun numéroté 4, 3, 2
Jetons noirs 7, 6, 5, 4

- ◆ 1 Tuile Bonus pour le plus grand nombre de destinations réalisées



- ◆ 1 Livret de règles
- ◆ 15 Figurines de Passager (3 rouges, noires, blanche, jaunes et violettes)
- ◆ 1 Numéro Days of Wonder pour jouer en ligne, situé en dernière page de ces règles



NOTE IMPORTANTE

Si vous êtes déjà familiarisé avec nos épopées précédentes en Amérique et en Europe, il vous suffit de lire les sections intitulées Passagers et cartes spéciales.



PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table ①. Créez des tas de jetons de marchandises répartis par couleur en prenant bien soin de les empiler par ordre croissant. Vous devez obtenir 1 tas de jetons noirs (7, 6, 5 et 4), six tas de jetons rouges (4, 3 et 2), douze tas de jetons jaunes (3, 2 et 1) et 16 jetons indépendants de couleur blanche et de valeur 2. Placez maintenant chaque tas sur une ville du plateau correspondant à la couleur (les jetons rouges sur les villes rouges, etc...) ②.



Chaque joueur prend 45 trains ainsi que le marqueur de score correspondant à la couleur choisie **3**. Chaque joueur place son marqueur de score à côté de la case de départ du compteur de points qui fait le tour du plateau. Au cours de 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 **5**. Placez le reste des cartes Wagon près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible **6**.

Placez la Tuile Bonus pour le plus grand nombre de destinations réalisées, face visible à côté du plateau **7**.

Prenez les cartes Destination et séparez les routes courtes (dos bleu) et les routes longues (dos rouge). Placez les deux tas face cachée à côté du plateau **8**. Chaque joueur prend 4 cartes.

Un joueur peut choisir une combinaison de cartes venant des 2 tas à sa convenance sans dépasser 4 cartes. Il doit annoncer la combinaison de tickets qu'il a choisie avant de prendre les cartes.

Chaque joueur regarde secrètement ses destinations et décide lesquelles garder. Un joueur doit garder au moins 2 cartes Destination. Il peut donc en garder 3 ou même 4. Après que chaque joueur a décidé quelles cartes il choisit de conserver, les deux tas sont mélangés de nouveau et replacés à côté du plateau. Les joueurs doivent conserver leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

Le jeu peut maintenant commencer.

BUT DU JEU

Le but de jeu est d'obtenir le plus de points. Les joueurs gagnent des points :

1. En capturant une route entre 2 villes ;
2. En reliant par une route, en continu, les deux villes d'une même carte Destination ;
3. En déplaçant des passagers ;
4. En réalisant le plus de cartes Destination.

Des points sont enlevés, et non gagnés, si deux villes d'une carte Destination conservée par le joueur ne sont pas reliées en continu par les trains de celui-ci à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur qui a la plus belle collection de trains Märklin ou le plus jeune joueur commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur doit faire une, et une seule, des quatre actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon – Le joueur peut prendre deux cartes Wagon. Il peut prendre une des cartes posées face visible ou la carte se trouvant au-dessus de la pioche (prendre en aveugle). S'il prend une carte visible, il la remplace immédiatement par une autre en provenance de la pioche. Il peut alors prendre une deuxième carte, soit visible soit cachée (de la pioche). Se référer à la section "Cartes Wagon et Passager", page 4, pour les règles spéciales pour les locomotives et la carte Passager.

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 cette route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose ses wagons sur chaque espace constituant la route et déplace son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème de décompte des points. Lorsqu'un joueur prend une route, il peut poser un de ses 3 passagers sur une des deux villes constituant cette route. Il est permis d'avoir seulement un passager par ville.

3. Prendre des cartes destinations supplémentaires – Le joueur tire 4 cartes Destination. Il peut le faire indifféremment à partir des deux pioches. Il doit en conserver au moins une et remettre celles qu'il ne souhaite pas en dessous de la pioche.

4. Déplacer les passagers – Le joueur peut déplacer un passager se trouvant déjà sur le plateau. Il peut le déplacer à partir de la ville où il est posé en suivant des routes de trains déjà construites. À chaque ville, il récupère un jeton (il prend bien sûr le jeton du dessus, à savoir celui qui a la plus forte valeur). Le passager ne peut pas emprunter la même route deux fois au cours de son déplacement. En d'autres termes, le passager ne peut pas faire demi-tour et reprendre la même route. Le joueur ne récupère pas de jeton sur la ville de départ. Le passager peut traverser des villes sur lesquelles il y a déjà un autre passager. À la fin de son périple, le passager est totalement enlevé et ne participera plus au jeu. Cela signifie que chaque joueur peut déplacer un maximum de trois passagers par jeu. Les points sont comptabilisés immédiatement, mais le joueur garde ses jetons au cas où il devrait recompter en fin de partie.





CARTES WAGON ET PASSAGER

Un joueur peut conserver en main autant de cartes qu'il le souhaite durant la partie.

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien mélanger celle-ci, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient simultanément épuisées en raison d'une accumulation continue de celles-ci de la part des joueurs, le joueur dont c'est le tour ne pourra choisir de piocher des cartes Wagon ; il se retrouvera alors contraint de choisir une des trois options suivantes : prendre possession d'une route, piocher des nouvelles cartes Destination, ou déplacer son Passager.

CARTES WAGON

Il existe 8 types de couleur de Wagon différents ainsi que des cartes Locomotive. Les couleurs de chaque série de Wagon correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau connectant les villes - Violet, Bleu, Orange, Blanc, Vert, Jaune, Noir et Rouge.



CARTES LOCOMOTIVE

Les locomotives sont multicolores et, comme des cartes Joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route. Si une carte Locomotive figure parmi les cinq cartes visibles lors d'une phase de pioche de cartes Wagon, le joueur peut la prendre, mais son tour s'arrête alors immédiatement. La locomotive compte comme s'il avait pris deux cartes. Si après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement tirée est une locomotive, elle ne peut donc être prise par ce joueur ce tour-ci. Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des locomotives, les cinq cartes sont immédiatement mises de côté et remplacées par cinq nouvelles cartes face visible.



CARTES LOCOMOTIVE +4

Les locomotives +4 sont multicolores et, comme des cartes Joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route pour autant que la route soit composée de 4 espaces ou plus. Ces cartes ne peuvent pas être utilisées sur une route inférieure à 4 espaces. Contrairement aux cartes locomotives classiques ces cartes sont prises à l'identique des cartes classiques. Un joueur peut donc en prendre 2 lors de son tour.



CARTES PASSAGER

Les cartes Passager peuvent être prises comme n'importe quelle carte Wagon. Lors du déplacement d'un passager, le joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes Passager afin d'emprunter la route d'un joueur adverse. Une carte permet d'emprunter une route adverse.

Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des passagers, les cinq cartes sont immédiatement mises de côté et remplacées par cinq nouvelles cartes face visible.



Exemple :
Activation d'un passager du joueur violet

Le joueur ne récupère pas de jeton sur la ville de départ.

Lorsqu'une route est capturée, le joueur peut poser un de ses passagers sur l'une des deux villes constituant la route. Seul un passager par ville est autorisé.

Lorsqu'un passager est activé, il est retiré du jeu à la fin de son déplacement.

Le joueur violet doit se défausser d'une carte passager pour emprunter la ligne du joueur jaune

2 3
3 3
3 3
= 14

PRENDRE POSSESSION DES ROUTES

Une route est une ligne continue de rectangles colorés ou gris reliant deux villes adjacentes sur le plateau de jeu. Pour prendre possession d'une route, le joueur doit jouer des cartes Wagon de la couleur correspondante en quantité suffisante pour égaler le nombre d'espaces figurant sur la route convoitée.

La plupart des routes nécessitent une série de cartes de couleur spécifique. Des cartes Locomotive peuvent être utilisées pour remplacer des cartes manquantes dans la couleur désirée. 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. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le tableau de décompte des points.

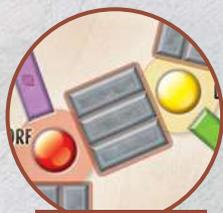
Un joueur peut prendre possession de n'importe quelle route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter à des routes déjà à son actif.

Une route doit être capturée dans son intégralité en un tour de jeu. Il est impossible, par exemple, de poser deux trains sur une route de trois espaces, puis d'attendre le tour suivant pour jouer une troisième carte et poser son dernier train.

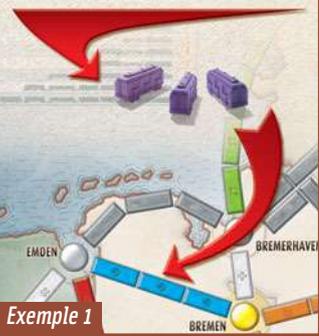
Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Un même joueur ne peut jamais capturer les deux routes d'une même route double durant la partie. La même règle s'applique pour les routes triples.



Route double

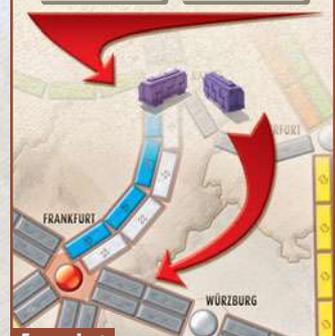


Route triple



Exemple 1

Pour s'emparer d'une route bleue longue de trois espaces, un joueur peut utiliser trois cartes bleues, deux cartes bleues et une Locomotive, une carte bleue et deux Locomotives, ou encore trois Locomotives.



Exemple 2

Une route grise longue de deux espaces peut, par exemple, être réclamée en jouant deux cartes rouges, ou une carte jaune et une Locomotive, ou encore deux Locomotives.



Sur une ligne de 4 espaces ou plus, on peut jouer des cartes Locomotive +4 ainsi que des cartes Locomotive normales.



Sur une ligne de moins de 4 espaces, on ne peut jouer que des cartes Locomotive normales.

NOTE IMPORTANTE

Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Un joueur peut prendre possession de l'une des deux ou trois routes disponibles, mais alors, la route restante restera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.

TABLEAU DE DÉCOMPTE DES POINTS

| LONGUEUR DE LA ROUTE | DÉCOMPTE DES POINTS |
|----------------------|---|
| 1 |  1 |
| 2 |  2 |
| 3 |  4 |
| 4 |  7 |
| 5 |  10 |
| 6 |  15 |
| 7 |  18 |

Quand un joueur capture une route, il avance immédiatement son marqueur de score d'un nombre de points qui est fonction de la longueur de la route capturée, selon le barème ci-dessus.

PIOCHER DES CARTES DESTINATION

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des cartes Destination supplémentaires.

Pour cela, il doit prendre 4 cartes sur le dessus des deux piles de cartes Destination. Le joueur peut piocher une combinaison de deux types de cartes, mais doit annoncer avant de piocher sa combinaison choisie. S'il reste moins de 4 cartes Destination dans les pioches, le joueur ne pioche que les cartes disponibles. Il doit conserver au moins l'une des quatre cartes piochées, mais peut bien sûr en garder 2, 3 ou même 4. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche correspondante des cartes Destination.

Chaque carte Destination se compose de deux villes à relier ainsi que de la valeur de la liaison. En cas de réussite, les points figurant sur la carte Destination sont gagnés par le joueur lorsque les objectifs sont révélés et comptabilisés en fin de partie. En cas d'échec, ces points sont déduits du score du joueur en fin de partie.

Il existe aussi des cartes Destination reliant une ville à un pays. Chaque route menant à un pays est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Un passager ne peut ni être posé, ni passer par un pays.

Les cartes Destination sont gardées secrètes jusqu'à la fin du jeu. Un joueur peut conserver 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 un dernier tour. À l'issue de celui-ci, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs devraient avoir déjà calculé les points gagnés lors de leur prise de possession de routes sur le plateau de jeu, ainsi que lors de la récupération de marchandises avec les passagers. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un décompte de vérification, en reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes - en additionnant les points correspondants - et en recomptant les points marchandises collectés par les passagers.

Chaque joueur doit alors révéler ses Cartes Destination et ajouter (ou soustraire) la valeur de chaque carte Destination qu'il a en main. Si la connexion entre les deux villes est réussie, on ajoute, si elle a échoué, on soustrait.

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la tuile bonus et marque 10 points. S'il y a égalité pour le nombre de destinations réussies, tous les joueurs concernés marquent 10 points. Les cartes Destination non réussies ne participent pas au décompte de ce bonus.

Le joueur qui a le plus grand total de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a réalisé le plus de cartes Destination remporte la victoire. En cas d'égalité répétée, celui qui a le plus de points marchandises gagne.

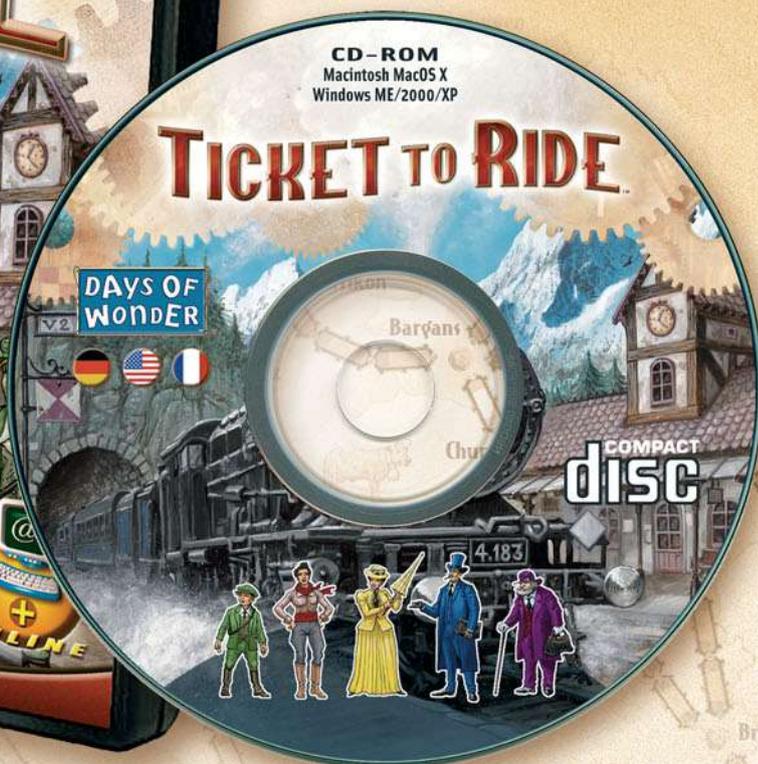
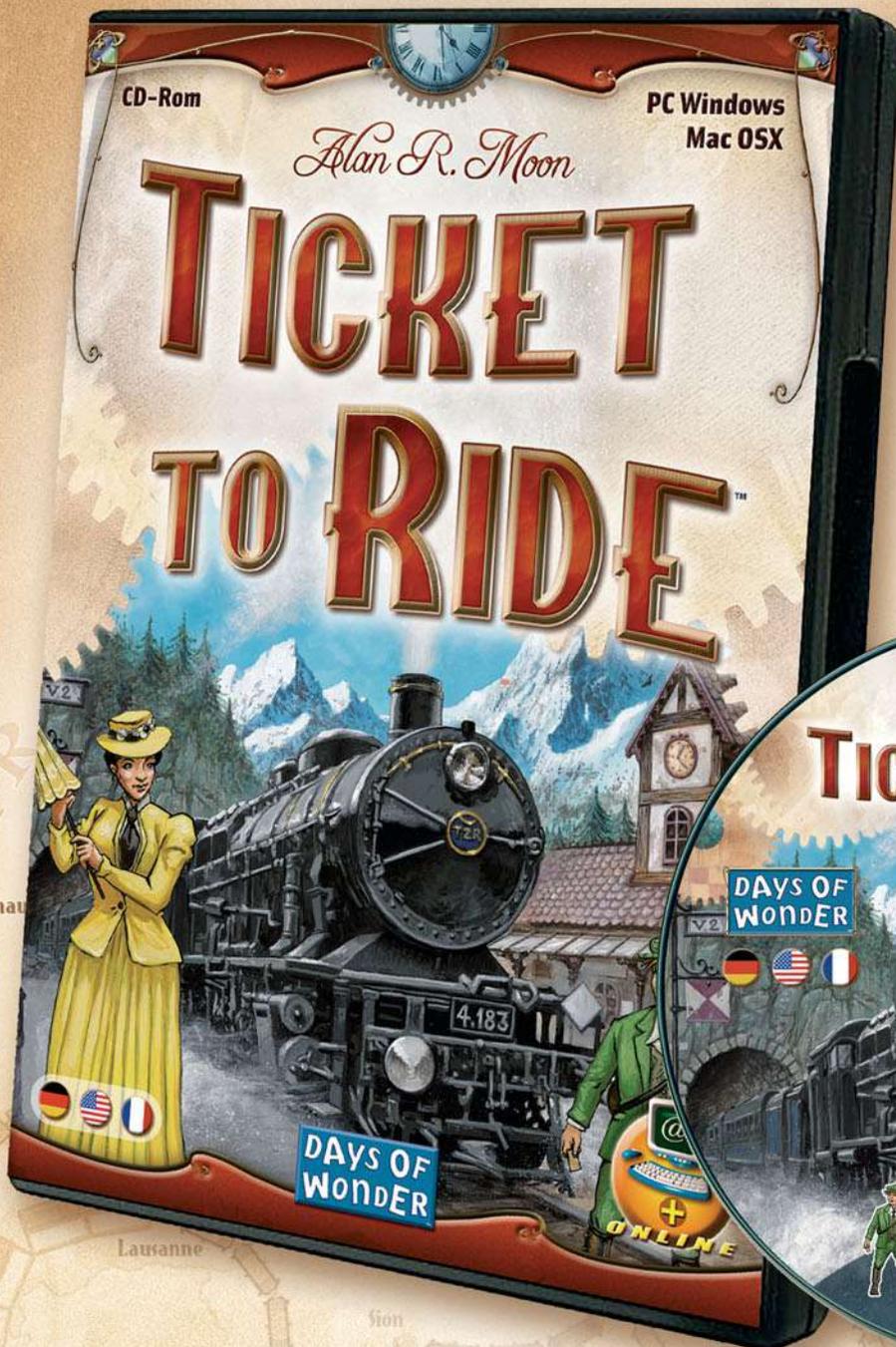


Disponible pour Mac OSX et PC Windows

**DAYS OF
WONDER**



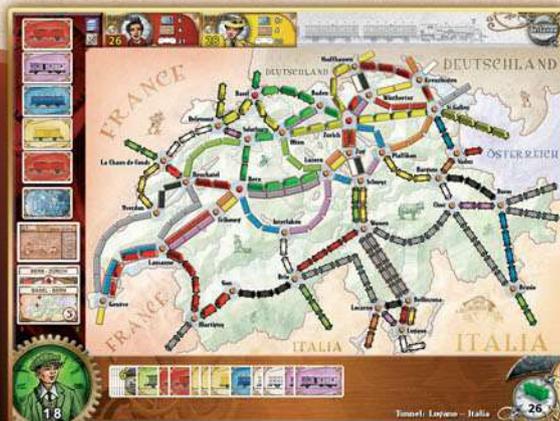
ONLINE



Pour en savoir plus : www.daysofwonder.com

Montez tous en voiture,
à bord de l'adaptation Mac et PC
des Aventuriers du Rail™, le célèbre jeu de société
aux dizaines de récompenses internationales!

Jouez sur la carte des Etats-Unis ou de l'Europe, et découvrez en exclusivité
une nouvelle carte spécialement développée par Alan R. Moon pour cette
version : **La Suisse !** Jouez également en ligne et mesurez-vous ainsi à des
dizaines de milliers de joueurs de par le monde, 24h sur 24. Un abonnement
de 1 an à Ticket to Ride Online est inclus dans la boîte.





JEU EN LIGNE

Voici votre numéro d'accès Days of Wonder :

Pour l'utiliser, visitez www.ticket2ridegame.com et cliquez sur Nouveau Joueur à partir de la page d'accueil. Puis suivez les instructions pour rejoindre notre incroyable communauté de joueurs en ligne et tester vos talents contre des milliers de joueurs du monde entier.

Pour découvrir nos autres jeux : www.daysof wonder.com

CRÉDITS

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Photos fournies par Märklin

Nous tenons également à remercier nos joueurs des tests : Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt & Radonna Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, James Miller, Janet Moon, Mark & Tery Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Ricardo Sedan, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Briant Stormont, Evan Tannheimer, Rick Thornquist, toute l'équipe de Days of Wonder, ainsi que Lars Schilling et Wolfgang Stein de la société Märklin.

2006 Days of Wonder, Inc. / www.daysof wonder.com

Days of Wonder et les Aventuriers du Rail sont des marques déposées de Days of Wonder Inc. Tous droits réservés.
Contraints de procéder à de légers ajustements de position de villes sur le plateau de jeu, nous vous prions de bien vouloir nous en excuser.