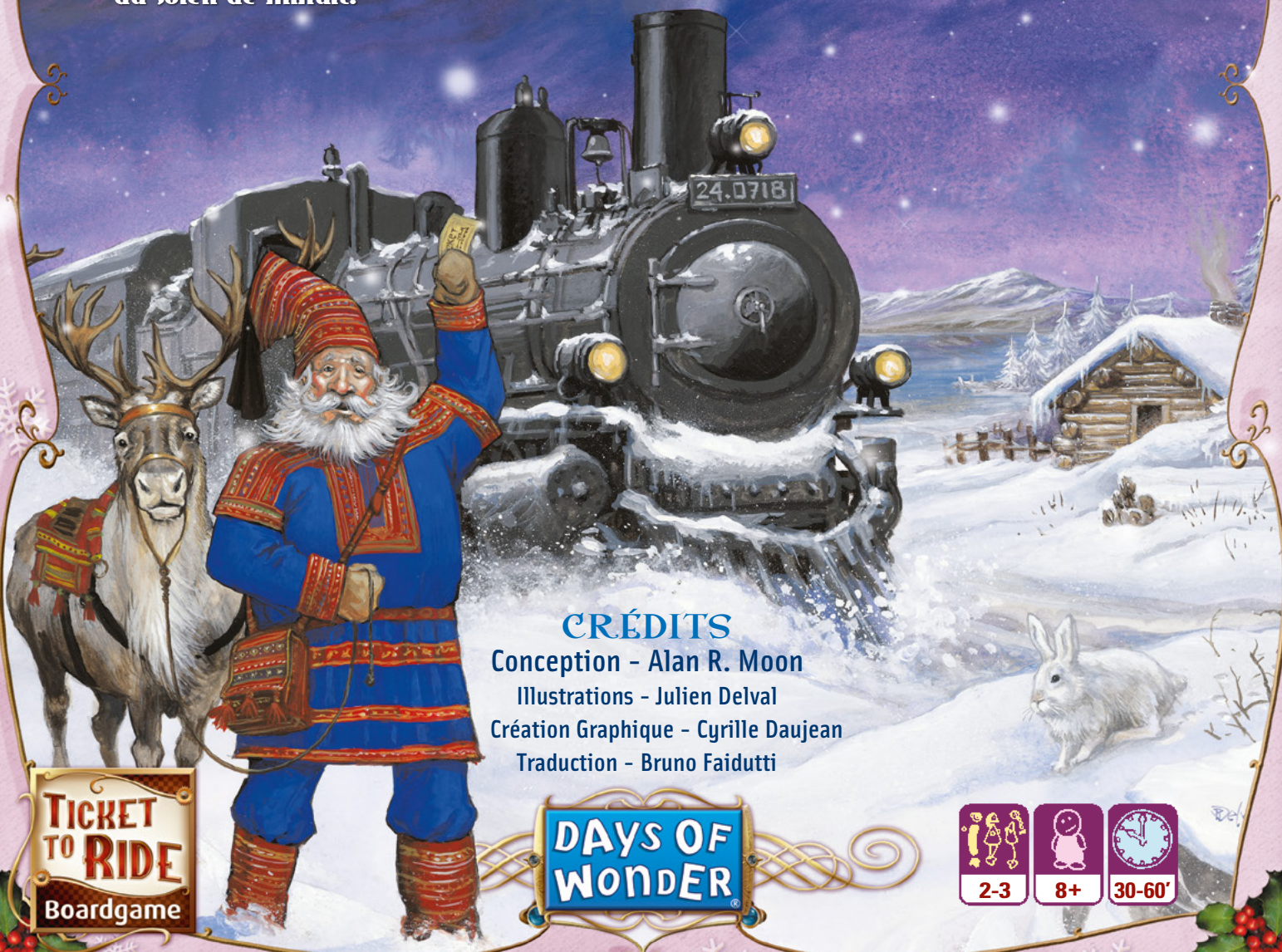


Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL SCANDINAVIE

Avec **Les Aventuriers du Rail - Scandinavie**, traversez le Danemark, la Finlande, la Norvège et la Suède ! Visitez les grandes cités portuaires de Copenhague, Oslo, Helsinki et Stockholm, découvrez les merveilleux fjords norvégiens et admirez les paysages de montagne depuis le chemin de fer de Rauma. Respirez l'air marin des ports de la Baltique, grouillants d'activité. Traversez la verte campagne danoise autrefois occupée par les Vikings. Montez à bord des trains finlandais qui, à travers la forêt, vous emporteront au-delà du cercle polaire, au pays du soleil de minuit.



CRÉDITS

Conception - Alan R. Moon

Illustrations - Julien Delval

Création Graphique - Cyrille Daujean

Traduction - Bruno Faidutti

TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



CONTENU DE LA BOÎTE

- ◆ Une carte du réseau ferroviaire scandinave
- ◆ 120 wagons de couleur (40 dans trois couleurs différentes, et quelques pièces de remplacement)
- ◆ 157 cartes illustrées



110 cartes Wagon (12 de chaque couleur, plus 14 locomotives)

- ◆ 3 marqueurs de score en bois (1 pour chaque couleur de joueur)
- ◆ 1 livret de règles

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend 40 Wagons de la couleur de son choix, ainsi que son marqueur de score. Chaque sachet contient quelques wagons supplémentaires de remplacement qui seront mis de côté. Chacun place son marqueur de score sur la case de départ, près du 100 de la piste de score qui fait le tour du plateau de jeu **1**. Au cours de la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points, il avancera son marqueur en conséquence.

Mélangez les cartes Wagon et distribuez-en 4 à chacun des joueurs **2**. 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 **3**.

Placez la carte de bonus "Globetrotter" à côté du plateau de jeu **4**.

Mélangez les cartes Destination et distribuez en 5 à chacun des joueurs **5**. Placez la pile des cartes Destination restantes, face cachée, près du plateau de jeu **6**. Chaque joueur prend connaissance de ses cartes Destination et choisit celles qu'il souhaite conserver. Chacun doit en garder au moins deux, mais peut en garder plus, voire toutes les cinq. Les cartes Destination non conservées sont retirées du jeu et déposées, face cachée, dans la boîte. Les cartes Destination conservées par chacun restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

Le jeu peut maintenant commencer.

BUT DU JEU

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

- ◆ en prenant possession d'une route entre deux villes,
- ◆ en reliant par un chemin ininterrompu les deux villes d'une même carte Destination,
- ◆ en réalisant le plus grand nombre de cartes Destination.

Des points sont enlevés, et non gagnés, si deux villes d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliées par des wagons de ce joueur à la fin de la partie.

TOUR DE JEU

Le plus grand voyageur commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit faire une, et une seule, des trois actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon – Le joueur peut prendre deux cartes Wagon. La première carte doit être soit prise parmi les cinq faces visibles, soit tirée du dessus de la pioche (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du sommet de la pioche. La seconde carte est ensuite prise de la même manière, soit parmi les cartes visibles, soit du dessus de la pioche.

Note : contrairement à la règle habituelle des autres versions des Aventuriers du Rail, il est possible de piocher deux locomotives lors d'un même tour.

Prendre possession d'une route – Le joueur peut s'emparer d'une route sur le plateau en jouant 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 les espaces constituant la route, et avance son marqueur de score du nombre de points indiqué sur le barème dans le coin nord-ouest du plateau de jeu.

1 carte de bonus « Globetrotter » pour le plus grand nombre de destinations réussies

46 cartes Destination

Prendre des cartes Destination – Le joueur tire trois cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, mais peut en garder deux ou trois. Les cartes non conservées sont retirées du jeu et déposées, face cachée, dans la boîte.

CARTES WAGON

Il existe 8 types de wagons différents, plus les locomotives. Les couleurs des cartes Wagon correspondent aux couleurs des routes connectant les villes sur le plateau de jeu – Violet, Bleu, 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, mais uniquement si cette route emprunte un tunnel ou un ferry. Une locomotive peut donc remplacer ou compléter les wagons de couleur nécessaires pour prendre possession d'un tunnel ou d'une ligne de ferries, mais ne peut en aucun cas être utilisée pour s'emparer d'une route ordinaire.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main d'un joueur.

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur, la défausse doit être très bien mélangée.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient simultanément épuisées, les joueurs stockant de nombreuses cartes dans leurs mains, le joueur dont c'est le tour ne pourrait choisir de piocher des cartes Wagon et devrait alors soit prendre possession d'une route, soit piocher de nouvelles cartes Destination.

PRENDRE POSSESSION DES ROUTES

Pour prendre possession d'une route reliant deux villes adjacentes sur le plateau de jeu, un joueur doit jouer autant de cartes Wagon qu'il y a d'espaces sur la route. Les cartes jouées doivent être toutes de la même couleur. La plupart des routes nécessitent des cartes d'une couleur spécifique ; une route bleue, par exemple, ne peut être capturée qu'en jouant des cartes Wagon bleues. Certaines routes – en gris sur le plateau – peuvent être capturées avec des cartes de n'importe quelle couleur, mais toutes de la même couleur.

La route Murmansk-Lieksa fait exception. Pour cette route, un joueur peut jouer quatre cartes quelconques (y compris éventuellement des locomotives) en remplacement d'une carte de la couleur choisie. Un joueur peut, par exemple, prendre possession de cette route en jouant sept Wagons verts et 8 autres cartes quelconques.

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route, il 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 des routes qu'il contrôle déjà. À son tour de jeu, un joueur ne peut prendre possession que d'une seule route, reliant directement deux villes adjacentes.

Certaines villes sont reliées par une route double. Un même joueur ne peut en aucun cas contrôler les deux routes parallèles reliant les deux mêmes villes. Dans une partie à deux joueurs, une seule de ces deux routes peut être utilisée. Dès qu'un joueur a pris possession de l'une des deux routes parallèles, l'autre est fermée et inaccessible pour la suite de la partie.

FERRIES

Les Ferries sont des routes maritimes. Les lignes de Ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de Ferries, un

joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces.

En outre :

- ◆ Une locomotive peut remplacer une carte Wagon pour les autres espaces de la route.
- ◆ Trois cartes quelconques peuvent remplacer une locomotive.





TUNNELS

Les Tunnels sont des routes particulières, reconnaissables au contour noir des espaces sur le plateau de jeu. Un joueur

qui emprunte un tunnel n'est jamais sûr de la distance qu'il devra parcourir avant de rejoindre l'autre bout !

Un joueur qui tente de traverser un tunnel joue d'abord le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Il retourne ensuite les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chacune des cartes ainsi révélées qui est soit de la couleur utilisée pour traverser le tunnel, soit une locomotive, le joueur doit alors jouer de sa main une carte Wagon supplémentaire de même couleur (ou une carte Locomotive). Le joueur ne prend possession du tunnel qu'après avoir éventuellement joué ces cartes supplémentaires (voir exemples 1 et 2).

Si le joueur n'a plus en main de cartes de la couleur correspondante, ou ne souhaite pas les jouer, il peut reprendre en main les cartes jouées et passer son tour.

En fin de tour, les cartes tirées et révélées du sommet de la pioche sont défaussées.

Attention :

- ◆ Les Locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées du sommet de la pioche lors de la traversée d'un Tunnel oblige le joueur à jouer une carte Wagon (ou une locomotive) supplémentaire pour prendre possession de la route.
- ◆ Si un joueur décide de traverser un Tunnel en jouant uniquement des cartes Locomotive, il ne devra jouer de cartes supplémentaires que si des locomotives figurent parmi les trois cartes tirées du sommet de la pioche de cartes Wagon. Le joueur n'a donc pas à se soucier des cartes de la couleur du tunnel tirées de la pioche. En revanche, si une locomotive se trouve parmi les cartes révélées, le joueur ne pourra jouer de sa main qu'une carte Locomotive supplémentaire (voir exemple 3).

TABLE DE SCORE POUR LE CONTRÔLE DES ROUTES

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route entre deux villes, il avance son marqueur de score sur la piste de score du nombre de points indiqué sur le tableau ci-dessous :

LONGUEUR DE LA ROUTE	POINTS
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

PRENDRE DES CARTES DESTINATION

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour Prendre des cartes Destination supplémentaires. Il prend alors 3 cartes sur le dessus de la pioche de cartes Destination. Il doit conserver au moins l'une des trois cartes piochées, mais peut bien sûr en garder 2, voire 3. S'il reste moins de 3 cartes Destination dans la pioche, le joueur ne pioche bien sûr que les cartes restantes. Chaque carte non conservée par le joueur est retirée du jeu et rangée dans la boîte.

Sur chaque carte Destination figurent deux villes et une valeur en points. Si le joueur parvient à relier les deux villes figurant sur la carte, il ajoutera en fin de partie à son score le nombre de points indiqué. S'il n'y parvient pas, il retranchera ces points à son score.

Les cartes Destination sont secrètes et ne doivent pas être révélées aux autres joueurs avant le calcul final des scores. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destination qu'un joueur peut piocher et conserver durant la partie.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque, après avoir joué son tour, un joueur n'a plus que 0, 1 ou 2 wagons de plastique en réserve, chacun, y compris ce joueur, joue encore un dernier tour. Ensuite, la partie est terminée et chacun compte ses points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs ont en principe déjà calculé les points gagnés en prenant possession de routes sur le plateau de jeu. Néanmoins, mieux vaut s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur en recomptant la valeur des routes de chacun des joueurs.

Chaque joueur révèle ensuite ses cartes Destination. Les points de chaque carte Destination sont ajoutés au score du joueur s'il est parvenu à relier les deux villes par des wagons à sa couleur, et en sont retranchés s'il n'y est pas parvenu.

Le joueur qui a réussi le plus grand nombre de ses cartes Destination reçoit la carte bonus « Globe trotter » et marque 10 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les 10 points.

Le joueur ayant le score total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui a réussi le plus grand nombre de ses cartes Destination qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est celui contrôlant le parcours ininterrompu le plus long sur le plateau de jeu.



Exemple 1

Le joueur joue deux cartes vertes. Un wagon vert se trouve parmi les trois cartes révélées. Le joueur doit jouer une carte verte supplémentaire.



Exemple 2

Le joueur joue deux cartes vertes. Une locomotive se trouve parmi les trois cartes révélées. Le joueur doit jouer une carte verte supplémentaire.



Exemple 3

Le joueur joue deux locomotives. Une locomotive se trouve parmi les trois cartes révélées. Le joueur doit jouer une locomotive supplémentaire.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



www.daysof wonder.com

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.ticket2ridegame.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.