

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS™ DU RAIL *Coincés à la maison*

2 - 4 Joueurs / 8+
20 - 40 min

Bienvenue dans *Les aventuriers du Rail - Coincés à la maison*. Dans cette extension à imprimer, 2 à 4 membres d'une même famille sont en compétition pour accomplir leurs tâches dans les différentes pièces de leur maison.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau *Coincés à la maison*, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

Matériel

Ceci est une extension et vous aurez besoin d'éléments d'un des jeux de base de la gamme :

- 32 wagons par joueur (au lieu des habituels 45) et les marqueurs de score correspondants des *Aventuriers du Rail*, des *Aventuriers du Rail Europe* ou des *Aventuriers du Rail Allemagne*.
- le paquet de cartes Wagon d'un des jeux cités ci-dessus ou de l'extension *USA 1910*.

Vous aurez aussi besoin d'imprimer, couper et assembler le plateau et les cartes Destination disponibles sur la page :

<https://www.daysof wonder.com/tickettoride/stay-at-home/>

Mise en place

- Placez le plateau au milieu de la table.
- Mélangez le paquet de cartes Wagon et distribuez-en 4 à chaque joueur. Placez le paquet à côté du plateau et révélez 5 cartes en ligne (comme d'habitude, si au moins 3 Locomotives sont présentes dans cette rangée, défaussez les 5 cartes et recommencez).
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 32 wagons et le marqueur de score correspondant.
- Chaque joueur choisit (ou reçoit au hasard) ensuite le rôle qu'il va jouer lors de cette partie : le papa, la maman, la grande ou le bébé et reçoit 2 cartes Destination familiales au hasard parmi les 4 qui correspondent à leur rôle. les 2 autres cartes Destination de chaque rôle ainsi que celles des rôles hors-jeu (à moins de 4 joueurs) sont retirées de la partie.

- Mélangez les cartes Destination neutres (elles représentent le chat Rouky) et distribuez-en 2 à chaque joueur.
- Chaque joueur doit conserver au moins 2 cartes Destination, mais peut en garder 3 voire les 4. Les cartes Destination conservées peuvent être n'importe quelle combinaison de cartes familiales ou neutres. Les cartes rejetées sont retirées du jeu.
- Le joueur qui s'est réveillé le plus tôt ce matin commence. La partie continue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Règles spéciales

À votre tour, vous devez effectuer une (et une seule) des 3 actions suivantes :

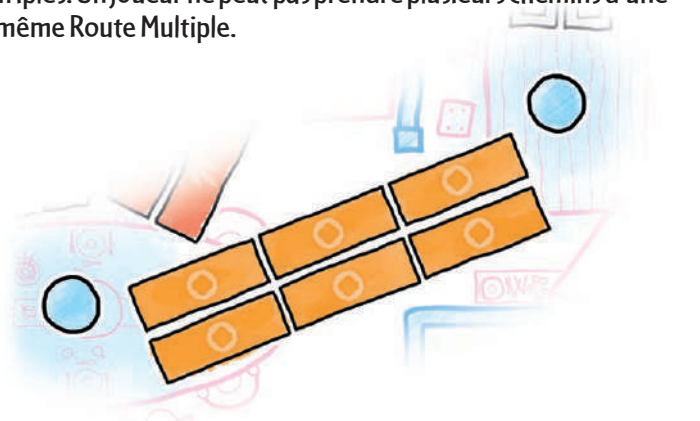
Prendre des cartes Wagon

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

Prendre possession d'une Route

Routes Multiples

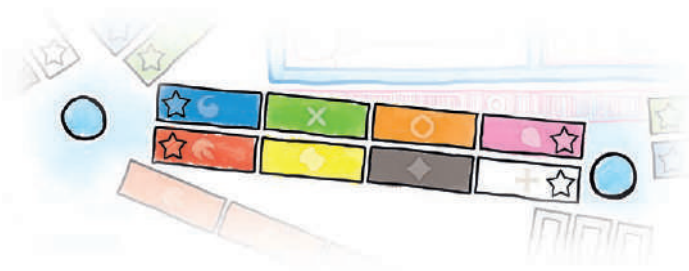
Certains lieux sont connectés par des Routes Doubles ou Triples. Un joueur ne peut pas prendre plusieurs chemins d'une même Route Multiple.



- Tous les chemins des 2 Routes Triples sont en jeu quelque soit le nombre de joueurs.
- Dans une partie à 2 joueurs, un seul des chemins constituant une Route Double peut être pris. Dès qu'un joueur prend un chemin d'une Route Double, l'autre est condamné et n'est plus accessible à l'autre joueur.

Routes Familiales

Ce plateau propose un nouveau type de Routes : les Routes Familiales.



À votre tour, vous pouvez prendre une case sur une Route Familiale. Au cours de la partie, vous pouvez prendre autant de cases sur la même Route Familiale que vous le désirez (les limitations des Routes Multiples s'appliquent toujours cependant, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas placer de wagon sur plusieurs chemins de la même Route Familiale). Vous marquez 1 point pour cette action, indépendamment du nombre de Wagons que vous possédez déjà sur cette Route.

À la fin de la partie, si un chemin d'une Route Familiale est complet (toutes ses cases sont occupées), tous les joueurs qui ont au moins un Wagon sur ce chemin peuvent l'utiliser pour compléter leurs cartes Destination.

Note : Dans une partie à 2 joueurs, un joueur peut prendre une ou deux cases sur un chemin de Route Familiale à son tour. S'il choisit de prendre 2 cases, il marque 2 points.

Prendre des cartes Destination

Piochez 3 cartes Destination du paquet. Vous devez au moins en conserver une mais pouvez en garder 2, voire les 3. Les cartes rejetées sont replacées sous le paquet.

Fin de partie

Il n'y a pas de bonus de fin de partie sur ce plateau.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le plus grand nombre de cartes Destination complétées qui départage.

Agent immobilier

Alan R. Moon

Architecte

Adrien Martinot

Décorateurs d'intérieur

Cyrille Danjean

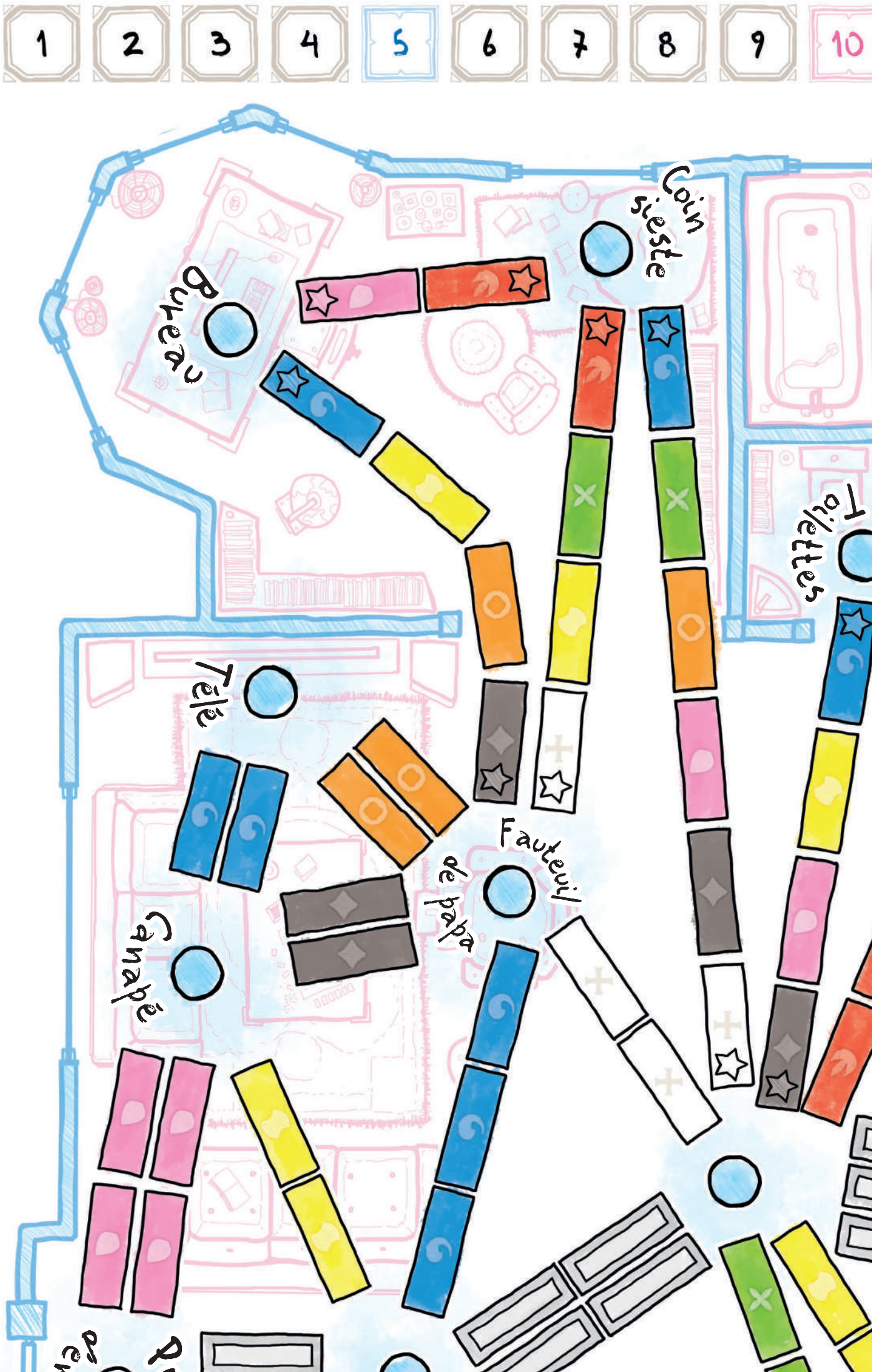
Julien Delval

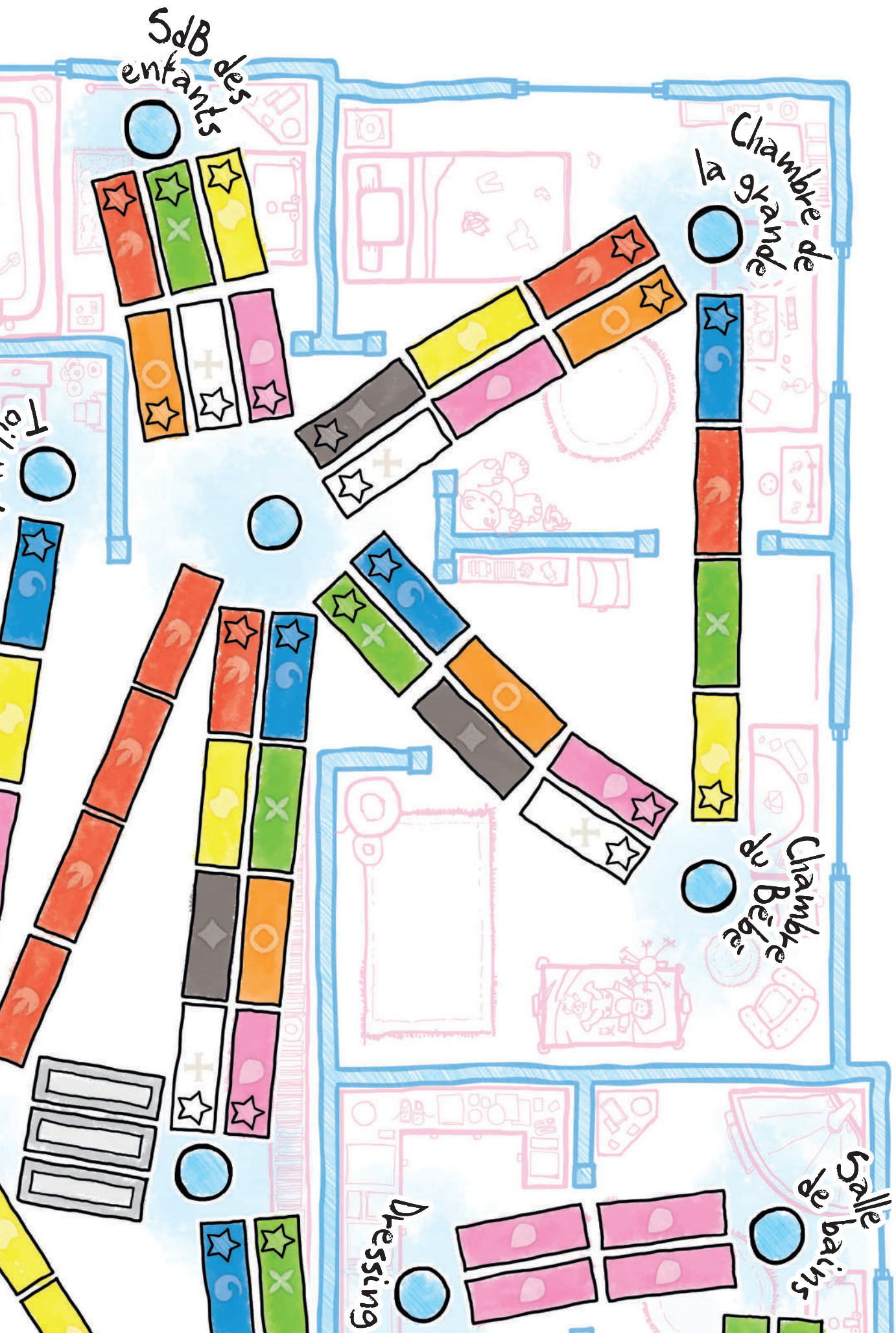


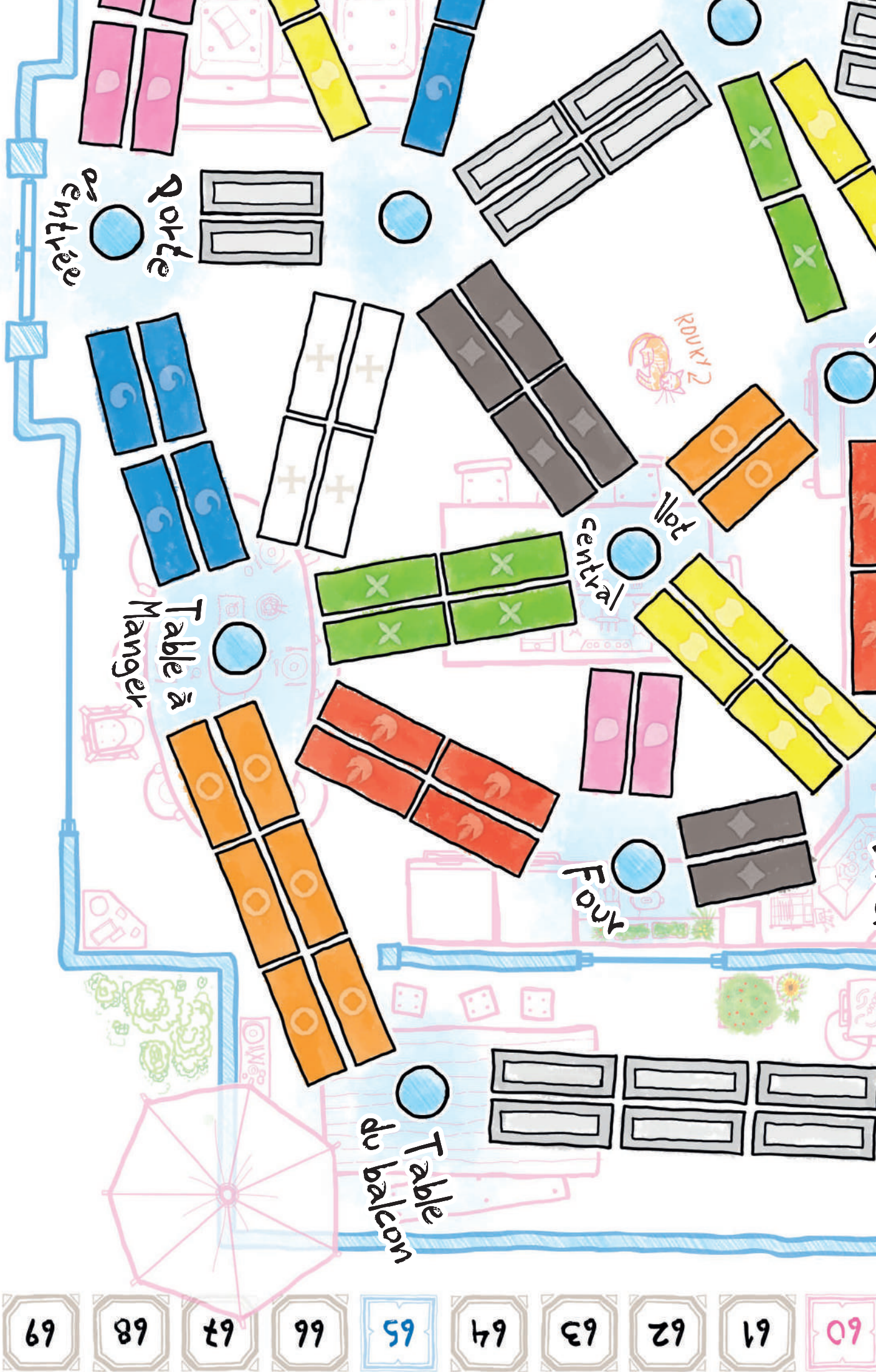
Alan et Dow souhaitent remercier celles et ceux qui ont aidé à tester cette extension:

Janet Moon, Marielle Lefebvre, Lydie Tudal
ainsi qu'Emi & Ewan Martinot-Tudal.

- 100%
- 99
- 98
- 97
- 96
- 95
- 94
- 93
- 92
- 91
- 90
- 89
- 88
- 87
- 86
- 85
- 84







86

85

84

83

82

81

80

79

78

77

76

75

74

73

72

71

♀

69

68

67

66

65

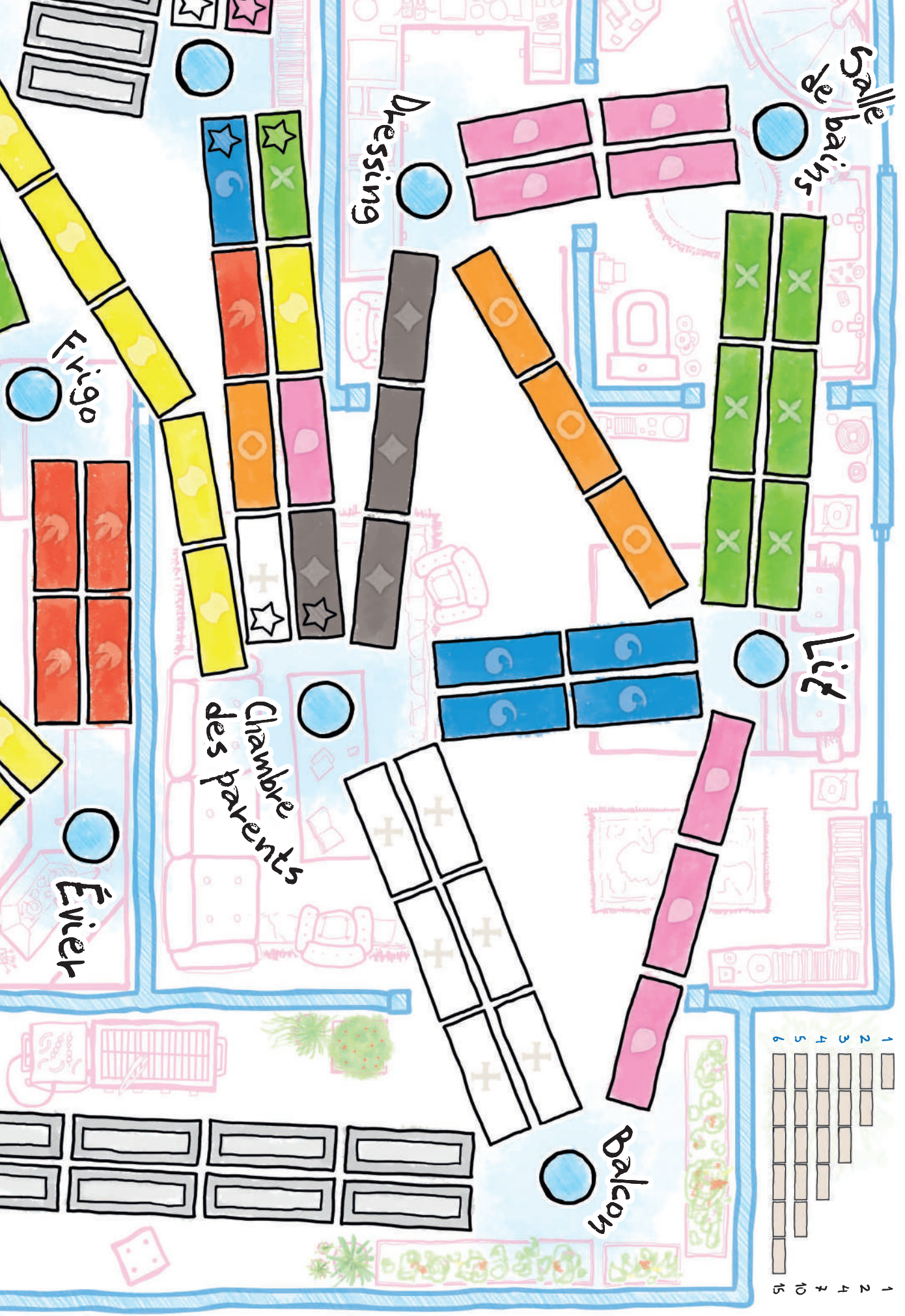
64

63

62

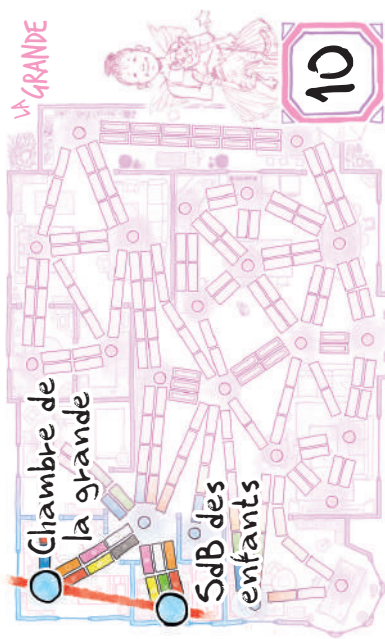
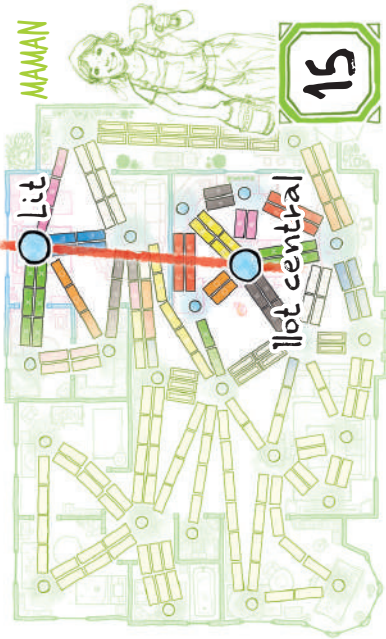
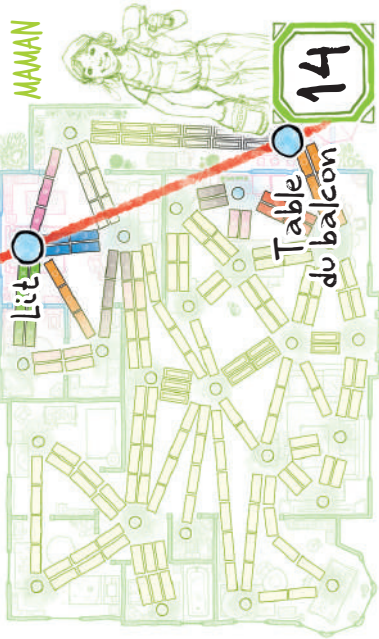
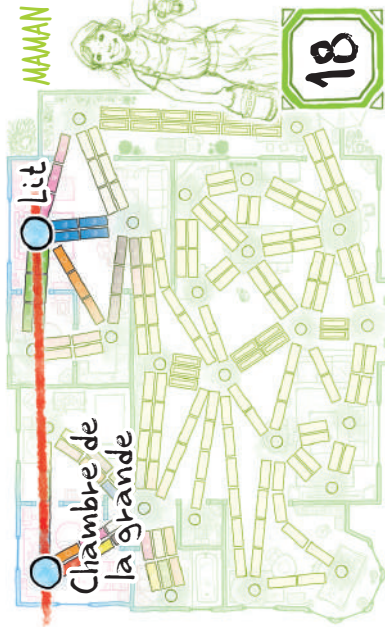
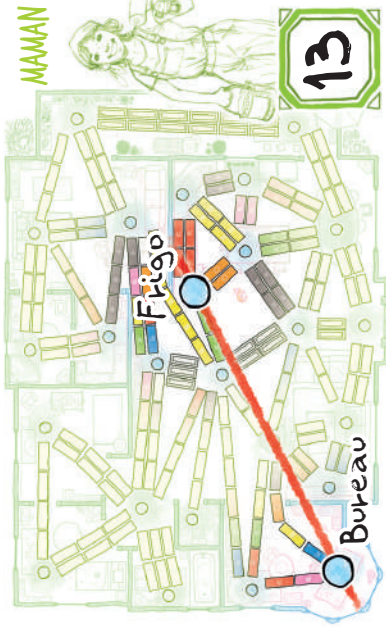
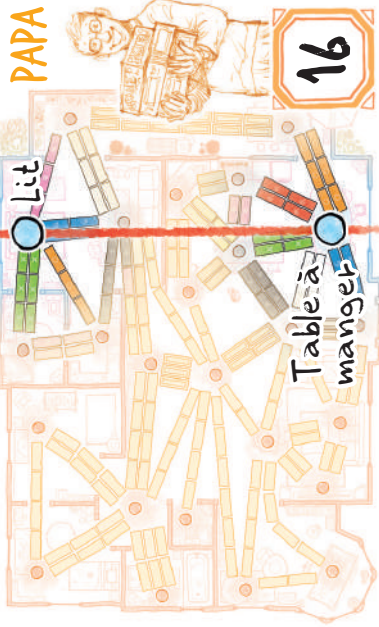
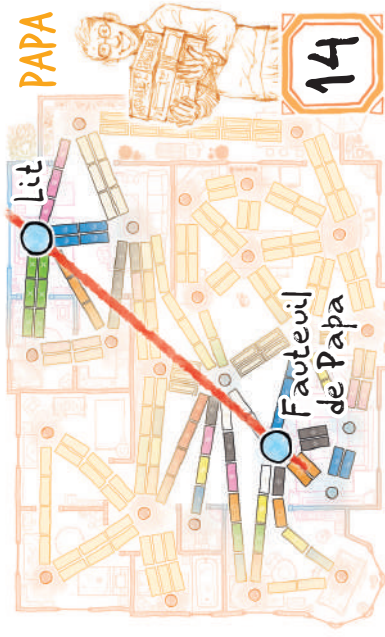
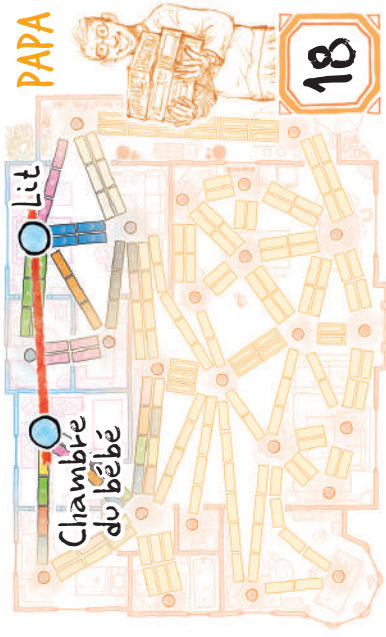
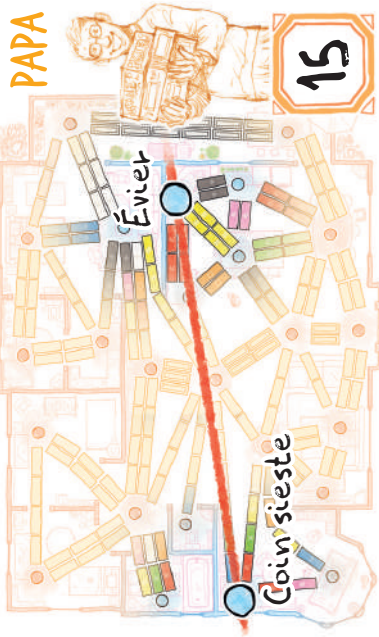
61

60



34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60



BÉBÉ

Chambre du bébé

Fauteuil de Papa

14

BÉBÉ

Chambre du bébé

SdB des enfants

10

GRANDE

Chambre de la grande

Canapé

15

3

Ilot central

Porte d'entrée

BÉBÉ

Chambre du bébé

Balcon

19

GRANDE

Chambre de la grande

Ilot central

15

7

Toilettes

Porte d'entrée

BÉBÉ

Chambre du bébé

Ilot central

15

GRANDE

Chambre de la grande

Table du balcon

19

