

# LES AVENTURIERS DU RAIL

## ERRATA

Chers joueurs,

Merci pour votre achat des *Aventuriers du Rail Legacy : Légendes de l'Ouest*. Vous êtes sur le point de vous lancer dans une grande et divertissante aventure, pleine de surprises.

Malgré tout le soin apporté au développement de ce jeu, certaines erreurs nous ont échappé. Il est peu probable que vous rencontriez l'une de ces erreurs ou qu'elles affectent votre partie, mais nous vous encourageons à lire ce qui suit malgré tout.

Afin d'éviter de vous révéler des éléments que vous n'auriez pas encore découverts et ne pas vous gâcher la surprise, ce document est organisé page par page. Vous pouvez ainsi consulter directement les sections que vous avez déjà découvertes en jeu.



### TABLE DES MATIÈRES

Boîte à outils du contrôleur - lisez cette section APRÈS avoir ouvert la boîte à outils du contrôleur	p.2
Paquet Histoire 1877 - lisez cette section APRÈS l'étape 3 de la phase "Fin du jeu" de la partie 1877	p.3
Open Range - lisez cette section APRÈS avoir ouvert la boîte région Open Range	p.4
Florida - lisez cette section APRÈS avoir ouvert la boîte région Florida	p.5
California - lisez cette section APRÈS avoir ouvert la boîte région California	p.6
Carte postale 123 - SEUL LE JOUEUR qui a pioché la carte postale 123 doit lire cette section	p.7
Après la campagne - lisez cette section APRÈS avoir terminé la campagne	p.8

# BOÎTE À OUTILS DU CONTRÔLEUR

Lisez cette section après avoir ouvert la boîte à outils du contrôleur

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)

## FIN DU JEU

e 0, 1 ou 2  
et celui-ci,

### POINÇONNER LES TICKETS COMPLÉTÉS

Chaque joueur poinçonne une fois sur la bande de couleur correspondant à sa compagnie chacun des tickets qu'il a complétés lors de cette partie.



Le propriétaire de la compagnie rouge poinçonne un cercle rouge.

X

### ARCHIVER LES TICKETS

Contrôlez chacun de vos tickets. Si tous les cercles de votre couleur sont poinçonnés, archivez le ticket dans le bureau des lettres mortes (certains tickets sont archivés après un seul poinçonnage).

Certains tickets vous disent de prendre une carte postale quand vous les archivez. Cela représente, une faveur, une opportunité ou une information dont vous héritez pour avoir complété ce ticket.

Attention, vous ne pouvez choisir qu'une seule carte postale à la fin d'une partie, même si vous archivez plusieurs tickets qui vous demandent d'en prendre. Choisissez celle que vous souhaitez prendre, sans les regarder au préalable, et archivez tous les tickets.

Quand vous recevez une carte postale, lisez le recto à voix haute et gardez le verso secret jusqu'au moment où vous accomplirez son objectif.

Y

### VALEUR TOTALE DES REÇUS

Les joueurs additionnent les différentes lignes et inscrivent le total sur leur reçu bancaire. Ce total ne peut jamais être inférieur à 0 \$.

Le joueur qui a obtenu le plus d'argent remporte la partie. Ne rangez pas le jeu tout de suite.



### En cas d'égalité

Si deux joueurs, ou plus, sont à égalité pour une place, quelle qu'elle soit, celui possédant le plus de tickets complétés termine devant. Si une égalité persiste, le joueur se trouvant le plus tard dans l'ordre du tour termine devant.

### CARTE PREMIER JOUEUR

Le joueur qui a terminé à la dernière place prend la carte premier joueur et la place dans son bureau.



### QUELQU'UN A MANQUÉ LA PARTIE ?

À la fin de la campagne, les joueurs qui n'ont pas pu prendre part à toutes les parties de la campagne recevront une compensation. Les détails seront donnés une

## LIVRET DE RÈGLES - page 12

Une fois que vous avez placé les autocollants X et Y dans le livret de règles, quand vous êtes dans la phase « Fin du jeu » de n'importe quelle partie, effectuez l'action « Archiver des tickets » après celle décrite dans « Carte premier joueur ».

Ainsi, s'il y a des égalités pour une ou plusieurs places, vous serez en mesure de les départager grâce aux tickets complétés par chacun.

Archivez les tickets une fois que toutes les égalités ont été départagées.

# PAQUET HISTOIRE 1877

Lisez cette section après l'étape 3 de la phase "Fin du jeu" de la partie 1877

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)

## La carte d'employé FINANCIÈRE (Card 1877 - 04 A) devrait afficher:

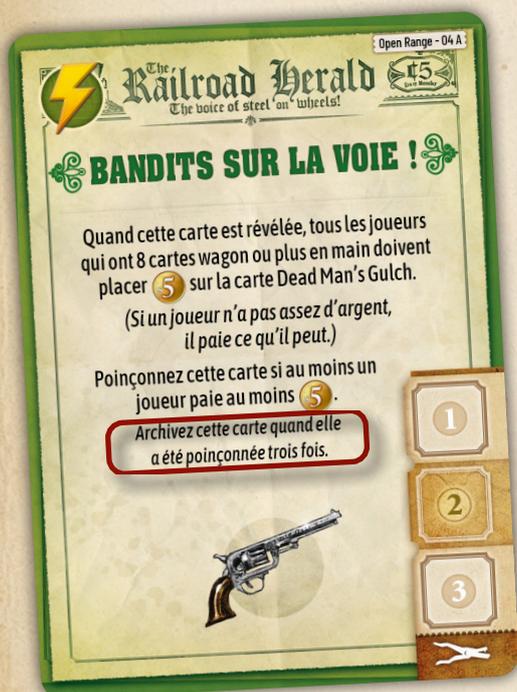
Quand vous prenez une route, vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes wagons de moins que le total requis, en payant 2 pour chaque carte non jouée.



# OPEN RANGE

Lisez cette section après avoir ouvert la boîte région Open Range

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)



L'événement **BANDITS SUR LA VOIE!** (carte Open Range - 04 A, dernière phrase) devrait afficher :

Archivez cette carte quand elle a été poinçonnée trois fois, si le bandit a été mis en prison ou s'il a pris sa retraite.

**La carte DEAD MAN'S GULCH (carte Open Range - 07 A) :**

1. Considérez qu'il y a un 4<sup>e</sup> emplacement à poinçonner sur cette carte et que la carte postale **405** doit être lue après que ce 4<sup>e</sup> emplacement a été poinçonné.

2. La carte devrait afficher :

**Si au moins un joueur a récupéré l'argent sur cette carte, poinçonnez le premier emplacement disponible.**

**À la fin de la partie, remettez les pièces placées sur cette carte dans la réserve et poinçonnez le premier emplacement disponible. Quand le dernier emplacement est poinçonné, lisez la carte postale **405**.**

**Archivez cette carte si le bandit est mis en prison ou si le 4<sup>e</sup> emplacement est poinçonné.**



# FLORIDA

Lisez cette section après avoir ouvert la boîte région Florida

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)

L'événement **TRIOMPHE POUR LE CIRQUE** (carte Florida - 03A) devrait afficher :

Archivez cette carte quand elle a été poinçonnée cinq fois ou si le chapiteau a été archivé.



# CALIFORNIA

Lisez cette section après avoir ouvert la boîte région California

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)

L'événement **LIGNE TRANSCONTINENTALE** (carte California - 03A, 2<sup>e</sup> paragraphe) devrait afficher :

(Les routes endommagées ne peuvent pas être prises en compte, sauf si elles sont immédiatement réparées en défaussant une locomotive pour chacune d'entre elles.)



# CARTE POSTALE 123

## FACE "LISEZ CECI SECRÈTEMENT"

Seul le joueur qui a pioché la carte postale 123 doit lire cette section  
 ([cliquez ici pour revenir à la page d'accueil](#))

La face "Lisez ceci secrètement"  
 devrait afficher :

sur n'importe quel ballast (mais pas un tunnel) situé  
 entre deux villes.



CARTES POSTALES

*Placez ces cartes  
 dans le bureau de poste  
 sans les consulter.*

# APRÈS LA CAMPAGNE

Lisez cette section après avoir terminé la campagne

[\(cliquez ici pour revenir à la page d'accueil\)](#)

## Livret de règles 1901 - page 2

Dans le chapitre "Préparation de la boîte", il manque les éléments suivants dans la la liste de composants à archiver de façon permanente :

- carte Dead Man's Gulch
- événement Bandits sur la voie !



23 cartes événement  
(11 seront archivées,  
voir plus bas)



10 cartes employé  
(8 seront archivées,  
voir plus bas)



Succursales  
(leur fonctionnement sera  
légèrement différent)

## CONSERVER DES CARTES

Les boîtes compagnie ne sont plus utilisées. Ignorez toute règle qui vous demande de placer une carte dans votre bureau ou votre coffre-fort.

## PRÉPARATION DE LA BOÎTE

Après avoir terminé la campagne, vous devez aménager votre boîte de jeu de sorte à ce qu'elle soit configurée pour cette version rejouable du jeu. Pour cela, suivez les instructions suivantes :

Vous avez trouvé, au fond de la boîte, des autocollants de routes grises. Collez-en sur chacun des espaces de ballast du plateau (y compris les ballasts de tunnels) qui n'auraient pas été construits lors de la

campagne.

Regroupez tout le matériel du jeu, y compris celui se trouvant dans dans l'entrepôt et le bureau des lettres mortes (autrement dit : même s'il a été archivé).

Puis, **archivez de façon permanente** les éléments suivants. Placez-les dans le bureau des lettres mortes ; ils ne seront plus jamais utilisés.

- ◆ L'intégralité du paquet histoire
- ◆ Toutes les cartes postales, y compris celles qui n'ont jamais été piochées lors de la campagne
- ◆ Les cartes bonus de compagnie
- ◆ Les dépliants du cirque
- ◆ Les tableaux des départs
- ◆ Les cartes concession
- ◆ Les cartes malédiction, le train fantôme et le dé fantôme
- ◆ Le bandit
- ◆ Les cartes au trésor et la carte À la recherche du trésor perdu
- ◆ Les autocollants grande ville restants

- ◆ Les autocollants succursale restants
- ◆ Les reçus bancaires restants
- ◆ Les autocollants route restants
- ◆ Les 11 cartes événement suivantes :
  - Mama O'Connell étend son réseau
  - Mama O'Connell vous accorde une faveur
  - Avis de recherche
  - Triomphe pour le cirque
  - Un nouveau foyer
  - Les 12 coups de minuit
  - Spéculateurs
  - Cartes au marché noir
  - Croissance urbaine

- J'ai trouvé Dead Man's Gulch
- Grève des ouvriers
- ◆ Ces 8 employés :
  - Logicienne
  - Agent immobilier
  - Financière
  - Parieuse
  - Chef de gare
  - Vice-président
  - Chasseuse de trésors
  - Maître foreur