

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL™

Le rythme régulier du train est une promesse d'aventure tandis que défilent les paysages de l'Amérique du Nord du début du XX^e siècle.

Les Aventuriers du Rail™ est une aventure ferroviaire dans laquelle les joueurs collectionnent et jouent des cartes wagon pour revendiquer le réseau ferré reliant des villes à travers l'Amérique du Nord.



8+
ANS

2-5
JOUEURS

30-60
MINUTES

**DAYS OF
WONDER**

Matériel

- ◆ 1 livret de règles
- ◆ 1 plateau du réseau ferroviaire nord-américain
- ◆ 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)
- ◆ 5 marqueurs de score (1 de chaque couleur)
- ◆ 1 carte bonus « chemin le plus long »



- ◆ 33 tickets



- ◆ 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 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 et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes locomotive, 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. Mélangez les tickets et distribuez-en 4 à chaque joueur ⑤. Chacun prend alors connaissance de ses tickets secrètement et doit en conserver au moins 2 mais peut en garder plus s'il le souhaite. Les tickets rejetés par tous les joueurs sont mélangés ensemble et placés sous le paquet qui est posé à côté du plateau ⑥.
- 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.

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 dessus 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 alors dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit faire **une, et une seule**, des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes wagon
2. Prendre une route
3. Reprendre des tickets

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 une nouvelle carte tirée du sommet 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 » ou « Reprendre des tickets ».

Locomotives

Les locomotives sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise d'une route.



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 en prendre une autre**.

Note : Si vous avez la chance de piocher une locomotive en aveugle au sommet de 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, puis défaussez les cartes que vous avez utilisées.

1

Prise de la route bleue
MONTREAL - NEW YORK

ou

ou

ou

ou

2

Prise de la route grise
TORONTO - PITTSBURGH

ou

ou

ou

Exemples

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.

Quand vous prenez une route, marquez les points qui correspondent en déplaçant votre marqueur de score sur la piste d'autant de cases qu'indiqué dans ce tableau :

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

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 piocher et conserver autant de tickets que vous le souhaitez. Gardez-les secrets jusqu'à la fin de la partie.

fin du jeu

Lorsque la réserve de wagons en plastique 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, 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 reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes et en additionnant les points correspondants.

2. Chaque joueur révèle alors ses tickets, ajoute à son score les valeurs des tickets réalisés et en soustrait les valeurs des tickets non réalisés (*Exemple 3*).



Exemple

3

SAULT STE. MARIE

MONTRÉAL

NEW YORK

WASHINGTON

NASHVILLE

ATLANTA

POINTS DES TICKETS

Le joueur bleu a réalisé les tickets « Montréal – Atlanta » et « New York – Atlanta », ce qui lui permet d'ajouter 15 points à son score.

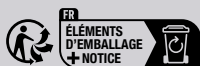
D'autre part, le joueur vert a réalisé « Sault Ste. Marie – Nashville » mais a échoué à réaliser « Atlanta – Washington » ce qui donne un gain net de 4 points seulement.

3. 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.

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-æquo qui détient la carte bonus « chemin le plus long » s'il y en a un qui gagne. Dans le cas contraire, ces joueurs partagent la victoire.



Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Fajareka Setiawan et Régis Torres
Conception graphique : Cyrille Daujean

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 Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ

