

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

South Korea



MAP COLLECTION
8+
DAYS OF WONDER





Bienvenue dans Les Aventuriers du Rail Corée du Sud. Cette extension introduit les cartes Train Express qui vous permettront d'augmenter l'efficacité de votre réseau de trains à travers les provinces du pays.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Corée du Sud, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certains lieux sont connectés par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 45 wagons par joueur et des marqueurs de score correspondants à prendre dans un jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

Si vous utilisez les cartes Wagon de cette boîte, assurez-vous de retirer les cartes Festival et la carte Draft de Destinations du paquet avant de jouer. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau Iberia. Vous pouvez utiliser les cartes Wagon du jeu de base à la place pour éviter ce tri.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 15 cartes Train Express (1 set par joueur)



- ◆ 44 cartes Destination

- ◆ 1 carte décompte pour les provinces

- ◆ 1 tableau Provinces

MISE EN PLACE

- ◆ Placez le tableau Provinces près du plateau principal.
- ◆ Mélangez les 110 cartes Wagon et donnez-en 4 à chaque joueur. Révélez ensuite les 5 premières cartes du paquet, en les renouvelant si au moins 3 cartes Locomotive sont révélées, comme d'habitude.

- ◆ Chaque joueur prend un set de 3 cartes Train Express différentes (+1, +2 et +3) et les pose face visible devant lui.
- ◆ La distribution des cartes Destination de départ ne suit pas la méthode habituelle mais une méthode appelée draft. Mélangez les cartes Destination et donnez-en 6 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une qu'il pose devant lui et passe les 5 cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur en choisit alors une parmi les 5 qu'il pose devant lui et passe les 4 cartes restantes à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Une carte qui a été choisie pendant ce draft ne peut pas être remplacée par une autre plus tard. Continuez à suivre cette procédure jusqu'à ce que chacun ait 6 cartes. Parmi ces 6 cartes, chacun doit en conserver **exactement 4**, ni plus, ni moins. Les 2 cartes rejetées par chaque joueur sont remélangées dans le paquet de cartes Destination qui est posé près du plateau, face cachée.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions habituelles (prendre des cartes Wagon, prendre une route ou prendre des cartes Destination). Cependant, les joueurs peuvent dépenser une carte Train Express pour augmenter la puissance de l'action choisie par la valeur de cette carte (+1, +2 ou +3). Chaque carte Train Express ne peut être dépensée qu'une fois par partie : retirez-la du jeu quand elle est utilisée.

Prendre des cartes Wagon

Avant de prendre sa première carte, un joueur peut décider de dépenser une carte Train Express encore disponible pour piocher autant de cartes du dessus du paquet que la valeur de cette carte (1, 2 ou 3). Le joueur effectue ensuite l'action de la manière habituelle.

Prendre une route

Chaque fois qu'un joueur prend une route, il peut aussi décider de placer un des wagons de sa réserve sur le tableau Provinces.

- ◆ Le wagon doit être placé sur la ligne de la couleur de la route qu'il vient de prendre. Si la route prise était grise, le wagon peut être placé sur n'importe quelle ligne.
- ◆ Le wagon est placé sur la case dont la valeur correspond au **nombre de cartes jouées** pour prendre la route à condition qu'il n'y ait pas déjà un wagon dans cette case. Il est possible de jouer plus de cartes **éligibles** que nécessaire quand on prend une route dans le but de placer son wagon sur une case de valeur supérieure sur le tableau Province.

- ◆ Si la case cible est déjà occupée, il est possible de placer le wagon sur la première case disponible de valeur inférieure.
- ◆ Une fois qu'un wagon est placé sur le tableau Provinces, il reste dans sa case jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de wagons qu'on peut placer sur le tableau Provinces si ce n'est que ces wagons ne peuvent pas être utilisés pour prendre des routes.

Quand on place un wagon sur le tableau Provinces, il est aussi possible de dépenser une carte Train Express pour augmenter de 1, 2 ou 3 (selon la carte dépensée) la valeur de la case sur laquelle on place son wagon.

Exemple

Le joueur bleu vient de jouer 4 cartes blanches, 1 carte Locomotive et sa carte Train Express +1 pour prendre la route entre Namwon et Jinju et placer un wagon sur la case 6 de la ligne blanche du tableau Provinces.

Prendre des cartes Destination



Un joueur qui choisit cette action pioche 3 cartes Destination du paquet.

Avant de prendre connaissance de ces cartes, il peut décider de dépenser une carte Train Express pour piocher 1, 2 ou 3 cartes Destination supplémentaires en fonction de sa valeur.

Il doit conserver au moins une carte, mais peut en conserver plus (jusqu'à 6, donc !) s'il le souhaite.

CALCUL DU SCORE FINAL

À la fin de la partie, vérifiez les points obtenus pour les routes et marquez (en positif ou en négatif) les points des cartes Destination de chaque joueur comme d'habitude.

Chaque ligne du tableau Provinces rapporte alors un bonus qui dépend du nombre de joueurs dans la partie. Pour chaque ligne, les joueurs **font la somme des valeurs des cases où ils ont des wagons**. Un classement est alors établi et des points de bonus sont attribués en fonction du tableau de la carte décompte pour les provinces.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Pour marquer des points dans une couleur, il faut avoir au moins un wagon dans la ligne correspondante.

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo dont le wagon occupe la case de plus haute valeur est considéré en tête.

Exemple

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs où 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place sur la ligne rouge, les points de bonus seraient attribués comme suit :

- ◆ 10 points pour le joueur vert (Somme de 9),
- ◆ 6 points pour le joueur noir (Somme de 8, wagon sur la case 6),
- ◆ 4 points pour le joueur bleu (Somme de 8, wagon sur la case 5),
- ◆ 0 point pour le joueur rouge (Somme de 7).

Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur parmi eux qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.