

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL

AUTOUR DU MONDE
Le Monde



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5

10+

90'

Le monde change rapidement. Partout à la surface du globe, des voies ferrées sortent de terre et traversent villes et campagnes. Des voyages qui duraient plusieurs semaines il y a encore quelques années se font maintenant en quelques jours. La mer n'est plus un obstacle : de gigantesques transatlantiques chargés de passagers traversent les océans. De Los Angeles à Sydney, de Mourmansk à Dar Es Salaam, Les Aventuriers du Rail - Autour du monde vous emmènent à la découverte du monde entier. Montez à bord et préparez-vous à un voyage inoubliable !

MATÉRIEL

Le monde nécessite les éléments suivants :

- ♦ 1 plateau du monde
- ♦ 5 marqueurs de scores
- ♦ 140 cartes Transport :

80 cartes Wagon, dont :

11 de chaque couleur: violet, jaune, vert, rouge, noir, et blanc



14 jokers



60 cartes Bateau, dont :

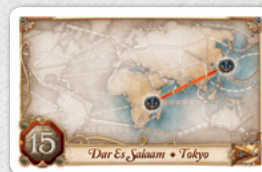
24 cartes Bateau Simple (4 de chaque couleur)



36 cartes Double Bateau (6 de chaque couleur)



♦ 65 cartes Destination



- ♦ 125 wagons en plastique (25 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, et noir)
- ♦ 250 bateaux en plastique (50 de chaque couleur)
- ♦ 15 ports (3 de chaque couleur)

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau de jeu au centre de la table ❶.

Mélangez les cartes Wagon et les cartes Bateau séparément. Chaque joueur reçoit 3 cartes Wagon et 7 cartes Bateau qui constituent sa main de départ ❷. Retournez 3 cartes de chaque paquet face visible sur la table ❸.

Chaque joueur reçoit 5 cartes Destination et doit en conserver au moins 3 ❹. Les cartes Destination non conservées sont replacées sous la pioche.

Chaque joueur reçoit 75 pions de la même couleur : 25 wagons et 50 bateaux. Après avoir choisi les cartes Destination qu'il souhaite conserver, chaque joueur doit décider de la répartition de ses pions : il ne peut garder qu'un total de 60 pions (par exemple 25 wagons et 35 bateaux). Tous les wagons et bateaux non conservés sont remis dans la boîte. Le choix de chacun doit être fait en secret, et révélé simultanément. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec 20 wagons et 40 bateaux. Quelle que soit la répartition, un joueur ne peut jamais avoir plus de 25 wagons ou 50 bateaux ❺.

Chaque joueur reçoit également 3 ports ❻.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points.

Les joueurs marquent des points :

- ♦ en prenant une route entre deux villes ;
- ♦ en reliant par la route les villes d'une carte Destination ;
- ♦ en construisant un port sur la (ou les) ville(s) d'une carte Destination.

Les points sont enlevés, et non gagnés, si les villes d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliées en continu par les wagons ou bateaux de celui-ci à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur ayant visité le plus grand nombre de pays du monde 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 cinq actions suivantes :

Prendre des cartes Transport – le joueur peut prendre deux cartes Transport (ou une seule, s'il choisit de prendre un joker face visible : voir la section jokers pour plus de détails) ;

Prendre possession d'une route – le joueur peut s'emparer d'une route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon ou Bateau de la couleur de la route que d'espaces composant cette route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose ses wagons (ou bateaux) sur chaque espace constituant la route, et déplace son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème de décompte des points ;

Piocher des cartes Destination – le joueur tire 4 cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, les autres étant replacées sous la pioche ;

Construire un port – le joueur construit un port sur une ville, à condition qu'il possède déjà une route qui mène dans cette ville ;

Échanger des pions – le joueur peut échanger des wagons avec des bateaux de la réserve, et vice-versa.

NOTE IMPORTANTE

Si vous connaissez déjà les règles du plateau des Grands Lacs, ne lisez que les paragraphes marqués de l'icône «Monde». Les autres règles restent inchangées.

CARTES TRANSPORT

Les cartes Transport sont divisées en deux paquets : les cartes Wagon (dos beige) et les cartes Bateau (dos bleu). Les couleurs des cartes Transport correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau : violet, jaune, vert, rouge, noir, et blanc.

Lorsqu'un joueur choisit de prendre des cartes Transport, il peut en piocher jusqu'à deux par tour. Chacune de ces cartes doit être soit prise parmi les six qui sont placées face visible, soit tirée du dessus de l'une des deux pioches (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte face visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du dessus de **n'importe quelle** pioche. Il peut donc arriver que les six cartes visibles ne soient que des cartes Wagon, que des cartes Bateau, ou un mélange des deux types.

Si le joueur choisit de prendre un joker face visible parmi les six cartes exposées, il ne peut pas piocher une autre carte lors de ce tour (pour plus de détails, se référer à la section sur les jokers). Si, à un moment quelconque, trois des six cartes face visible sont des jokers, les six cartes sont immédiatement mises de côté et remplacées par six nouvelles cartes face visible (trois de chaque paquet).

Un joueur peut conserver en main autant de cartes qu'il le souhaite durant la partie. Si une pioche est épuisée, sa défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien mélanger celle-ci, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où il ne reste absolument aucune carte à piocher et que les défausses sont vides car les joueurs ont gardé toutes les cartes en main, le joueur dont c'est le tour ne peut pas choisir de piocher des cartes Transport ; il doit alors choisir une des autres actions possibles.

JOKERS

Les jokers sont des cartes particulières : elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route, sur terre comme sur mer.

Un joker face visible compte comme deux cartes : un joueur ne peut pas en prendre un s'il a déjà pris une carte Transport à ce tour. De même, si il commence par prendre un joker visible, il ne prend pas de deuxième carte. Toutefois, si un joueur a la chance de piocher un joker en aveugle au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.

Note : les jokers peuvent aussi être utilisés pour construire des ports (voir plus loin).

PRENDRE POSSESSION DES ROUTES

Les routes formées d'espaces rectangulaires sont des routes terrestres et n'accueillent que des wagons, tandis que les routes formées d'espaces ovales sont des routes maritimes qui n'accueillent que des bateaux. Il n'est donc pas possible de mélanger les deux types de transport sur la même route.

Pour prendre possession d'une route, un joueur doit jouer autant de cartes que d'espaces composant la route, en prenant soin de respecter la couleur de celle-ci. Toutes les cartes jouées doivent être du même type et de la même couleur. Par exemple, une route terrestre de couleur verte devra être prise avec des cartes Wagon vertes. Certaines routes, en gris sur le plateau, peuvent être prises en utilisant n'importe quelle série de cartes d'une même couleur (mais du bon type).

Note : certaines cartes Bateau sont des doubles bateaux. Lorsqu'un joueur en utilise pour prendre une route, il peut placer jusqu'à deux bateaux par carte Double Bateau. Par exemple, une route maritime de 5 espaces peut être prise avec deux cartes Double Bateau et une carte Bateau Simple, ou trois cartes Double Bateau (dans ce cas, l'excédent est simplement ignoré : le joueur ne place que 5 bateaux sur le plateau quoiqu'il arrive).



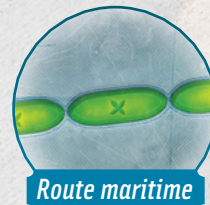
Carte Wagon



Carte Bateau



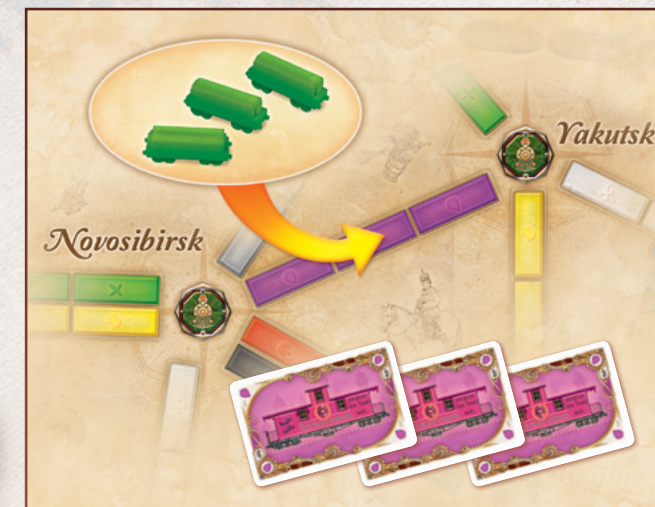
Route terrestre



Route maritime



Lorsqu'une route a été prise, le joueur pose ses wagons (ou bateaux) en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour prendre la route sont défaussées. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le tableau de décompte des points.



Pour prendre cette route terrestre violette de 3 espaces, Pauline joue trois cartes Wagon violettes. Chacune d'entre elles pourrait être remplacée par un joker, au besoin.



Pour prendre cette route maritime blanche de 4 espaces, Marine joue deux cartes Double Bateau blanches. Elle aurait aussi pu jouer 4 cartes Bateau Simple, ou encore 2 cartes Bateau Simple et 1 carte Double Bateau, ou toute autre combinaison correspondant au nombre d'espaces de la route, en utilisant des jokers au besoin.

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 déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une route par tour de jeu.

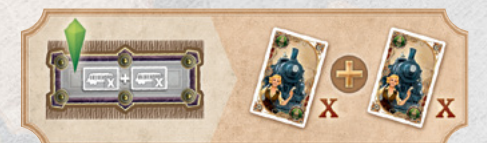
ROUTES PAIRES



Route paire

Certaines routes terrestres sont marquées d'un symbole «pair» qui indique qu'elles se trouvent en terrain très difficile qui demande davantage de ressources.

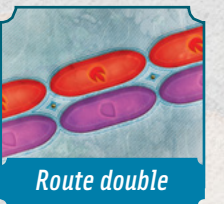
Pour placer un wagon sur un espace «pair», vous devez dépenser deux cartes Wagon de la même couleur au lieu d'une seule (vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur, et vous pouvez changer de couleur d'un espace à l'autre). Vous pouvez également utiliser des jokers.



ROUTES DOUBLES

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Un même joueur ne peut jamais prendre les deux voies d'une même route double durant une partie.

Note : dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des voies constituant la route double peut être utilisée. Un joueur peut prendre possession de l'une des deux voies disponibles, mais dès lors, la voie restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.



Route double

PIOCHER DES CARTES DESTINATION

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre quatre cartes sur le dessus de la pile de cartes Destination. S'il reste moins de quatre cartes Destination dans la pioche, le joueur ne tire que le nombre de cartes restantes.

Il doit conserver au moins l'une des quatre cartes piochées, mais peut bien sûr en garder deux, trois ou même quatre. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche de cartes Destination. Toute carte conservée doit l'être jusqu'à la fin du jeu, et ne peut être abandonnée ni défaussée à l'occasion d'une autre pioche.

Les villes figurant sur une carte Destination sont le point de départ et d'arrivée d'un objectif secret que le joueur s'efforce d'atteindre en reliant les villes indiquées avec des pions de sa couleur avant la fin de la partie. En cas de réussite,

les points figurant sur la carte Destination sont gagnés par le joueur lorsque les objectifs sont révélés et comptabilisés en fin de partie. En cas d'échec, ces points sont déduits du score du joueur en fin de partie.

Au cours d'une partie, un joueur peut piocher et conserver autant de cartes Destination qu'il le souhaite.

Note Importante : sur le plateau du monde, les bords est et ouest du plateau sont évidemment connectés. De petites flèches vous indiquent les villes reliées par les routes qui passent d'un bord à l'autre.

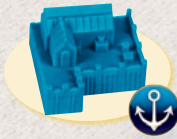
CARTES ITINÉRAIRE

Les cartes Itinéraire sont des cartes Destination spéciales qui comportent plus de deux villes.

À la fin de la partie, s'il est possible de partir de la première ville de la carte et de rejoindre la dernière en passant par les autres villes dans l'ordre indiqué, le joueur marque la valeur maximale de la carte. Si les villes sont reliées entre elles mais qu'il n'est pas possible de tracer la route indiquée telle quelle (dans le bon ordre), il marque la seconde valeur indiquée. S'il manque ne serait-ce qu'une seule ville dans le parcours, le joueur marque les points inscrits en négatif.



PORTS



Les ports ne peuvent être construits que sur les villes marquées d'une pastille bleue et d'un symbole de port (une ancre). Une même ville ne peut accueillir qu'un seul port. Un joueur qui veut construire un port dans une ville doit obligatoirement avoir construit une route (maritime ou terrestre) qui mène à cette ville.

Pour construire un port, un joueur doit dépenser deux cartes Wagon et deux cartes Bateau. Ces cartes doivent être toutes de la même couleur, et marquées d'un symbole de port. Il est possible d'utiliser des jokers à cette occasion.

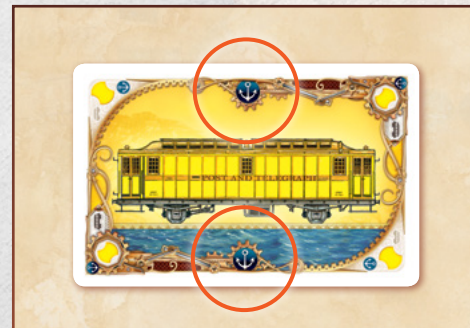
À la fin de la partie, chaque port marque des points comme suit:

- ♦ 20 points si la ville où il se trouve figure sur 1 carte Destination réussie par son propriétaire ;
- ♦ 30 points si la ville où il se trouve figure sur 2 cartes Destination réussies par son propriétaire ;
- ♦ 40 points si la ville où il se trouve figure sur 3 cartes Destination (ou plus) réussies par son propriétaire.

(Les villes des cartes Itinéraire réussies comptent aussi dans ce calcul).

Si un joueur a réussi une carte Destination sur laquelle figurent deux villes (ou plus) abritant chacune un de ses ports, la carte Destination compte pour chacun d'entre eux.

Il n'est pas obligatoire de construire des ports, mais chaque port non construit fait perdre 4 points à son propriétaire à la fin de la partie.



Pour chaque couleur, il existe 4 cartes Wagon et 4 cartes Bateau avec un symbole de port (toutes les cartes Bateau simple).



Pour construire ce port, Marie utilise deux cartes Bateau jaunes (dont un joker) et deux cartes Wagon jaunes, toutes marquées du symbole de port.



Natalie a construit un port à Buenos Aires et un autre à Dar Es Salaam.



Buenos Aires - Manila, Buenos Aires - Sydney, Hamburg - Dar Es Salaam et la carte Itinéraire Lagos - Luanda - Dar Es Salaam - Djibouti.

Le port de Buenos Aires rapporte 30 points puisque la ville figure sur deux cartes Destination réussies.

Le port de Dar Es Salaam rapporte lui aussi 30 points, pour la même raison.

ÉCHANGER DES PIONS

Un joueur peut choisir de passer son tour pour échanger des pions avec ceux qu'il avait remis dans la boîte en début de partie. Il peut échanger des wagons contre des bateaux, et vice-versa. Chaque pion échangé de la sorte lui fait perdre un point. Un joueur peut faire cet échange autant de fois que nécessaire, à condition qu'il reste des pions du type voulu dans la boîte.



FIN DU JEU

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur tombe à 6 pions (wagons et bateaux confondus) ou moins, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore deux tours. Ensuite, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

LONGUEUR DE LA ROUTE

POINTS

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15
7		18
8		21

Quand un joueur prend possession d'une route (terrestre ou maritime), il avance immédiatement son marqueur de score en fonction du barème ci-dessus.

Il n'y a aucun bonus de fin de partie dans cette version des Aventuriers du Rail.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

CALCUL DU SCORE FINAL

Score actuel

+

Bonus et/ou Malus des cartes Destination

+

Score des ports

+

-4 points par port non utilisé

=

SCORE FINAL

CRÉDITS

Auteur : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique : Cyrille Daujean

Traduction : Antoine Prono

Testeurs : Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender,
Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost,
Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles,
Bruce Linsey, Rachel Gay.

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved. Components may vary from those shown.

Not intended for use by persons ages 5 and under.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



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 obtenir des coupons de réduction, 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.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS

AUTOUR DU MONDE

DU RAIL *Les* GRANDS LACS



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



90'

Avec une surface de près de 250 000 km², les Grands Lacs forment un ensemble géographique majeur d'Amérique du Nord. Les bateaux de nombreuses compagnies maritimes offrent leurs services pour permettre la traversée de ces étendues d'eau uniques au monde, accostant dans les ports de la région. Admirez le coucher de soleil sur le lac Michigan depuis le port de Chicago, découvrez la beauté d'une fraîche matinée sur le lac Supérieur, et suivez les anciens sentiers des Hurons pour remporter la victoire...

MATÉRIEL

Les Grands Lacs nécessitent les éléments suivants :

- ♦ 1 plateau des Grands Lacs
- ♦ 5 marqueurs de scores
- ♦ 140 cartes Transport :

80 cartes Wagon, dont :

11 de chaque couleur: violet, jaune, vert, rouge, noir, et blanc



14 jokers



60 cartes Bateau, dont :

24 cartes Bateau Simple (4 de chaque couleur)



36 cartes Double Bateau (6 de chaque couleur)



♦ 55 cartes Destination



- ♦ 165 wagons en plastique (33 de chaque couleur : bleu, rouge, vert, jaune, et noir)
- ♦ 160 bateaux en plastique (32 de chaque couleur)
- ♦ 15 ports (3 de chaque couleur)

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau de jeu au centre de la table ❶.

Mélangez les cartes Wagon et les cartes Bateau séparément. Chaque joueur reçoit 2 cartes Wagon et 2 cartes Bateau qui constituent sa main de départ ❷. Retournez 3 cartes de chaque paquet face visible sur la table ❸.

Chaque joueur reçoit 5 cartes Destination et doit en conserver au moins 3 ❹. Les cartes Destination non conservées sont remplacées sous la pioche.

Chaque joueur reçoit 65 pions de la même couleur : 33 wagons et 32 bateaux. Après avoir choisi les cartes Destination qu'il souhaite conserver, chaque joueur doit décider de la répartition de ses pions : il ne peut garder qu'un total de 50 pions (par exemple 33 wagons et 17 bateaux). Tous les wagons et bateaux non conservés sont remis dans la boîte. Le choix de chacun doit être fait en secret, et révélé simultanément. S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec 27 wagons et 23 bateaux. Quelle que soit la répartition, un joueur ne peut jamais avoir plus de 33 wagons ou 32 bateaux ❺.

Chaque joueur reçoit également 3 ports ❻.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points.

Les joueurs marquent des points :

- ♦ en prenant une route entre deux villes ;
- ♦ en reliant par la route les villes d'une carte Destination ;
- ♦ en construisant un port sur la (ou les) ville(s) d'une carte Destination.

Les points sont enlevés, et non gagnés, si les villes d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliées en continu par les wagons ou bateaux de celui-ci à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur ayant visité le plus grand nombre de pays du monde 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 cinq actions suivantes :

Prendre des cartes Transport – le joueur peut prendre deux cartes Transport (ou une seule, s'il choisit de prendre un joker face visible : voir la section jokers pour plus de détails) ;

Prendre possession d'une route – le joueur peut s'emparer d'une route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon ou Bateau de la couleur de la route que d'espaces composant cette route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose ses wagons (ou bateaux) sur chaque espace constituant la route, et déplace son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème de décompte des points ;

Piocher des cartes Destination – le joueur tire 4 cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, les autres étant remplacées sous la pioche ;

Construire un port – le joueur construit un port sur une ville, à condition qu'il possède déjà une route qui mène dans cette ville ;

Échanger des pions – le joueur peut échanger des wagons avec des bateaux de la réserve, et vice-versa.

NOTE IMPORTANTE

Si vous connaissez déjà les règles du plateau plateau du Monde, ne lisez que les paragraphes marqués de l'icône «Grands Lacs». Les autres règles restent inchangées.



CARTES TRANSPORT

Les cartes Transport sont divisées en deux paquets : les cartes Wagon (dos beige) et les cartes Bateau (dos bleu). Les couleurs des cartes Transport correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau : violet, jaune, vert, rouge, noir, et blanc.

Lorsqu'un joueur choisit de prendre des cartes Transport, il peut en piocher jusqu'à deux par tour. Chacune de ces cartes doit être soit prise parmi les six qui sont placées face visible, soit tirée du dessus de l'une des deux pioches (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte face visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du dessus **de n'importe quelle pioche**. Il peut donc arriver que les six cartes visibles ne soient que des cartes Wagon, que des cartes Bateau, ou un mélange des deux types.

Si le joueur choisit de prendre un joker face visible parmi les six cartes exposées, il ne peut pas piocher une autre carte lors de ce tour (pour plus de détails, se référer à la section sur les jokers). Si, à un moment quelconque, trois des six cartes face visible sont des jokers, les six cartes sont immédiatement mises de côté et remplacées par six nouvelles cartes face visible (trois de chaque paquet).

Un joueur peut conserver en main autant de cartes qu'il le souhaite durant la partie. Si une pioche est épuisée, sa défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien mélanger celle-ci, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où il ne reste absolument aucune carte à piocher et que les défausses sont vides car les joueurs ont gardé toutes les cartes en main, le joueur dont c'est le tour ne peut pas choisir de piocher des cartes Transport ; il doit alors choisir une des autres actions possibles.

JOKERS

Les jokers sont des cartes particulières : elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route, sur terre comme sur mer.

Un joker face visible compte comme deux cartes : un joueur ne peut pas en prendre un s'il a déjà pris une carte Transport à ce tour. De même, si il commence par prendre un joker visible, il ne prend pas de deuxième carte. Toutefois, si un joueur a la chance de piocher un joker en aveugle au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.

Note : les jokers peuvent aussi être utilisés pour construire des ports (voir plus loin).

PRENDRE POSSESSION DES ROUTES

Les routes formées d'espaces rectangulaires sont des routes terrestres et n'accueillent que des wagons, tandis que les routes formées d'espaces ovales sont des routes maritimes qui n'accueillent que des bateaux. Il n'est donc pas possible de mélanger les deux types de transport sur la même route.

Pour prendre possession d'une route, un joueur doit jouer autant de cartes que d'espaces composant la route, en prenant soin de respecter la couleur de celle-ci. Toutes les cartes jouées doivent être du même type et de la même couleur. Par exemple, une route terrestre de couleur verte devra être prise avec des cartes Wagon vertes. Certaines routes, en gris sur le plateau, peuvent être prises en utilisant n'importe quelle série de cartes d'une même couleur (mais du bon type).

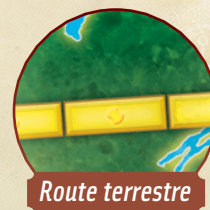
Note : certaines cartes Bateau sont des doubles bateaux. Lorsqu'un joueur en utilise pour prendre une route, il peut placer jusqu'à deux bateaux par carte Double Bateau. Par exemple, une route maritime de 5 espaces peut être prise avec deux cartes Double Bateau et une carte Bateau Simple, ou trois cartes Double Bateau (dans ce cas, l'excédent est simplement ignoré : le joueur ne place que 5 bateaux sur le plateau quoiqu'il arrive).



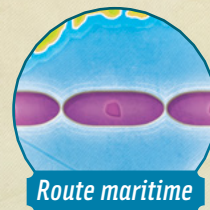
Carte Wagon



Carte Bateau



Route terrestre



Route maritime



Lorsqu'une route a été prise, le joueur pose ses wagons (ou bateaux) en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour prendre la route sont défaussées. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le tableau de décompte des points.



Pour prendre cette route terrestre violette de 3 espaces, Pauline joue trois cartes Wagon violettes. Chacune d'entre elles pourrait être remplacée par un joker, au besoin.



Pour prendre cette route maritime blanche de 4 espaces, Marine joue deux cartes Double Bateau blanches. Elle aurait aussi pu jouer 4 cartes Bateau Simple, ou encore 2 cartes Bateau Simple et 1 carte Double Bateau, ou toute autre combinaison correspondant au nombre d'espaces de la route, en utilisant des jokers au besoin.

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 déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une route par tour de jeu.

ROUTES DOUBLES

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Un même joueur ne peut jamais prendre les deux voies d'une même route double durant une partie.

Note : dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des voies constituant la route double peut être utilisée. Un joueur peut prendre possession de l'une des deux voies disponibles, mais dès lors, la voie restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.

Plusieurs villes sont reliées à la fois par une route terrestre et une route maritime (Duluth-Thunder Bay et Muskegon-Traverse City). Ces liaisons ne sont pas considérées comme des routes doubles.



Route double

PIOCHER DES CARTES DESTINATION

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre quatre cartes sur le dessus de la pile de cartes Destination. S'il reste moins de quatre cartes Destination dans la pioche, le joueur ne tire que le nombre de cartes restantes.

Il doit conserver au moins l'une des quatre cartes piochées, mais peut bien sûr en garder deux, trois ou même quatre. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche de cartes Destination. Toute carte conservée doit l'être jusqu'à la fin du jeu, et ne peut être abandonnée ni défaussée à l'occasion d'une autre pioche.

Les villes figurant sur une carte Destination sont le point de départ et d'arrivée d'un objectif secret que le joueur s'efforce d'atteindre en reliant les villes indiquées avec des pions de sa couleur avant la fin de la partie. En cas de réussite, les points figurant sur la carte Destination sont gagnés par le joueur lorsque les objectifs sont révélés et comptabilisés en fin de partie. En cas d'échec, ces points sont déduits du score du joueur en fin de partie.

Au cours d'une partie, un joueur peut piocher et conserver autant de cartes Destination qu'il le souhaite.



PORTS

Les ports ne peuvent être construits que sur les villes marquées d'une pastille bleue et d'un symbole de port (une ancre). Une même ville ne peut accueillir qu'un seul port. **Un joueur qui veut construire un port dans une ville doit obligatoirement avoir construit une route (maritime ou terrestre) qui mène à cette ville.**

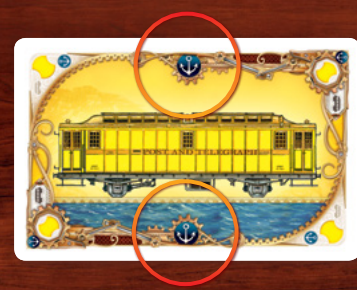
Pour construire un port, un joueur doit dépenser deux cartes Wagon et deux cartes Bateau. Ces cartes doivent être toutes de la même couleur, et marquées d'un symbole de port. Il est possible d'utiliser des jokers à cette occasion.

À la fin de la partie, chaque port marque des points comme suit :

- ♦ **10 points** si la ville où il se trouve figure sur **1 carte Destination** réussie par son propriétaire ;
- ♦ **20 points** si la ville où il se trouve figure sur **2 cartes Destination** réussies par son propriétaire ;
- ♦ **30 points** si la ville où il se trouve figure sur **3 cartes Destination** (ou plus) réussies par son propriétaire.

Si un joueur a réussi une carte Destination sur laquelle figurent deux villes abritant chacune un de ses ports, la carte Destination compte pour chacun d'entre eux.

Il n'est pas obligatoire de construire des ports, mais chaque port non construit fait perdre 4 points à son propriétaire à la fin de la partie.



Pour chaque couleur, il existe 4 cartes Wagon et 4 cartes Bateau avec un symbole de port (toutes les cartes Bateau simple).



Pour construire ce port, Marie utilise deux cartes Bateau jaune (dont un joker) et deux cartes Wagon jaune, toutes marquées du symbole de port.



Natalie a construit un port à Chicago et un autre à Montreal.



Elle a réussi les cartes Destination suivantes : Chicago-Timmins, Chicago-Montreal, Montreal-New York.

Le port de Chicago rapporte 20 points puisque la ville figure sur deux cartes Destination réussies.

Le port de Montreal rapporte lui aussi 20 points, pour la même raison.

ÉCHANGER DES PIONS

Un joueur peut choisir de passer son tour pour échanger des pions avec ceux qu'il avait remis dans la boîte en début de partie. Il peut échanger des wagons contre des bateaux, et vice-versa. Chaque pion échangé de la sorte lui fait perdre un point. Un joueur peut faire cet échange autant de fois que nécessaire, à condition qu'il reste des pions du type voulu dans la boîte.



Alexis décide d'échanger 2 bateaux contre 2 wagons. Il perd 2 points et ne fait rien d'autre du tour.

FIN DU JEU

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur tombe à 6 pions (wagons et bateaux confondus) ou moins, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore **deux** tours. Ensuite, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

LONGUEUR DE LA ROUTE

POINTS

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15
7		18
8		21
9		27

Quand un joueur prend possession d'une route (terrestre ou maritime), il avance immédiatement son marqueur de score en fonction du barème ci-dessus.

Il n'y a aucun bonus de fin de partie dans cette version des Aventuriers du Rail.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

CALCUL DU SCORE FINAL

Score actuel

Bonus et/ou Malus des cartes Destination

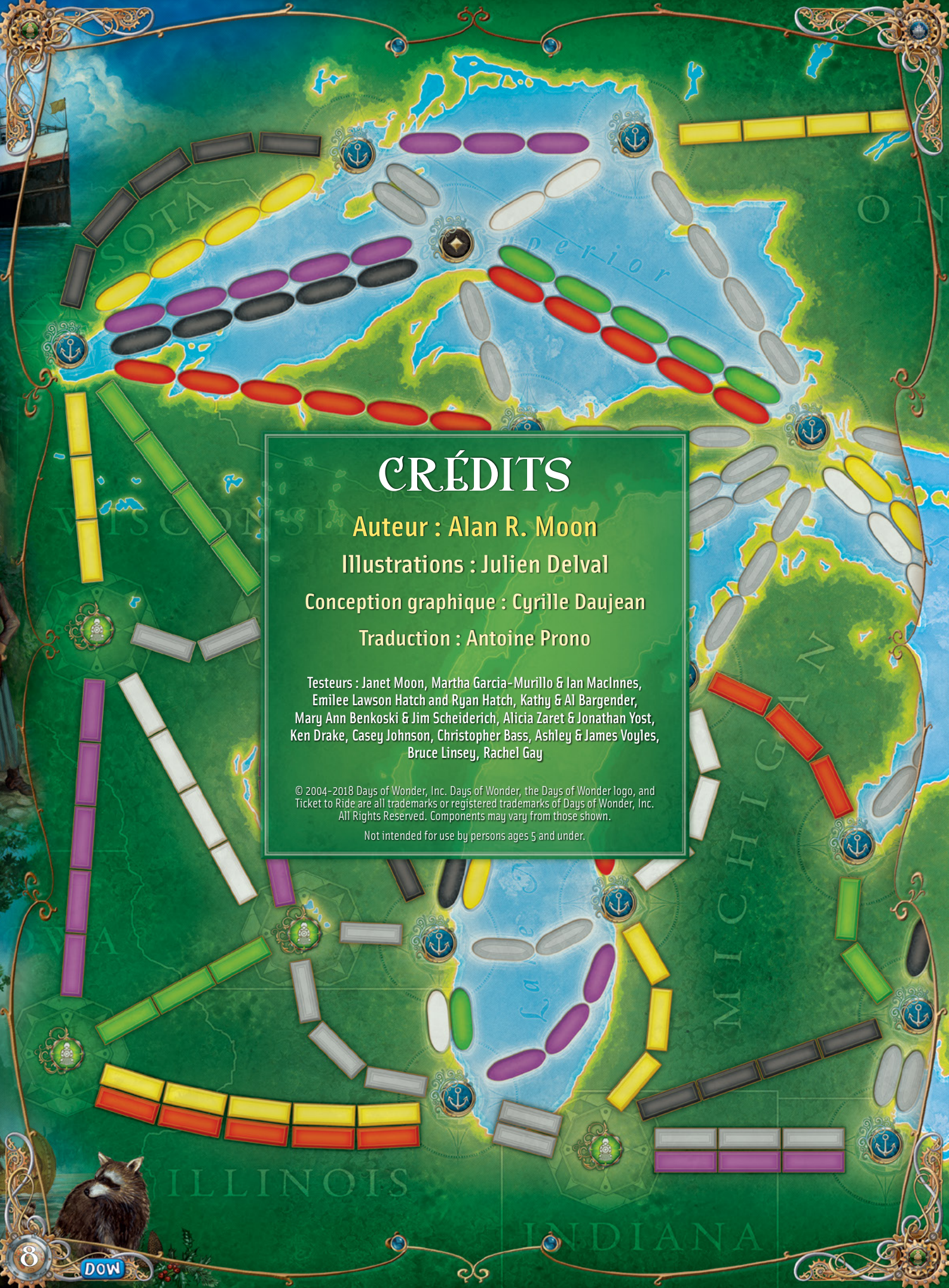
Score des ports

-4 points par port non utilisé

=

SCORE FINAL





CRÉDITS

Auteur : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique : Cyrille Daujean

Traduction : Antoine Prono

Testeurs : Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender,
Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost,
Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles,
Bruce Linsey, Rachel Gay

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and
Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
All Rights Reserved. Components may vary from those shown.

Not intended for use by persons ages 5 and under.