



Bienvenue dans l'extension *Asie des Aventuriers du Rail™* ! En plus d'un nouveau plateau de jeu, celle-ci vous offre l'occasion de jouer par équipes, et peut accueillir jusqu'à 6 joueurs !



Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Asie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant des *Aventuriers du Rail* ou des *Aventuriers du Rail Europe*
- Les 110 cartes Wagon provenant de l'un de ces jeux ou de l'extension *USA 1910*

Les porte-cartes et les wagons supplémentaires fournis dans cette extension devront aussi être utilisés (9 wagons supplémentaires par couleur, et 2 porte-cartes par équipe).

## JEU EN ÉQUIPE

Le plateau de l'Asie est spécifiquement conçu pour le jeu en équipe, à 4 ou 6 joueurs. Avant de commencer, constituez des équipes de 2 joueurs. Les 2 joueurs de chaque équipe doivent s'asseoir côte à côte ; ils joueront l'un après l'autre à chaque tour.

Chaque équipe choisit une couleur de wagons et ceux-ci sont répartis entre les deux joueurs, à raison de 27 wagons chacun. Les joueurs d'une même équipe marquent leurs points ensemble à l'aide du marqueur de score à leur couleur, mais chacun dispose de sa propre réserve de wagons qu'il ne peut pas partager avec son coéquipier.

Enfin, chaque équipe dispose de deux porte-cartes (un pour ses cartes Destination communes, l'autre pour ses cartes Wagon communes) que les joueurs placent devant eux. Au cours de la partie, les joueurs n'ont pas le droit de dévoiler des informations sur leur jeu ou d'échanger des informations tactiques, sauf par l'intermédiaire des porte-cartes, comme expliqué ci-après.

## CARTES WAGON

Chaque joueur commence la partie avec 4 cartes Wagon, comme dans une partie normale des *Aventuriers du Rail*. Ces cartes sont gardées secrètes et ne sont pas placées sur le porte-cartes.

En cours de jeu, si un joueur décide de piocher des cartes Wagon, il doit en placer une sur le porte-cartes de l'équipe et conserver l'autre. Lorsqu'il pioche la première carte, il doit immédiatement décider s'il la place sur le porte-cartes ou s'il la conserve ; en fonction de ce choix, la seconde carte ira sur le porte-cartes ou dans sa main. Si un joueur décide de prendre une locomotive face visible, alors celle-ci doit être placée sur le porte-cartes.

Pour prendre possession d'une route, un joueur peut utiliser des cartes de sa main, des cartes du porte-cartes, ou une combinaison des deux.

## CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 60 cartes Destination. En début de partie, chaque joueur en reçoit 5, qu'il ne montre à personne, pas même à son coéquipier. Il doit conserver au moins 3 de ces cartes. Lorsque les deux joueurs d'une même équipe ont choisi quelles cartes Destination ils souhaitent garder, ils doivent en placer une chacun sur le porte-cartes, simultanément. Chaque équipe a donc 2 cartes Destination en commun au début de la partie. Les autres Destinations doivent rester secrètes.

En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en conserver au moins une. Une des cartes Destination retenues est placée sur le porte-cartes de l'équipe ; les autres, le cas échéant, sont gardées secrètes.

Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



## RÉVÉLER DES DESTINATIONS SUPPLÉMENTAIRES

En cours de jeu, un joueur peut passer son tour pour dévoiler jusqu'à 2 cartes Destination de sa main, qu'il place alors sur le porte-cartes, au vu de son coéquipier. Ce joueur ne fait rien d'autre de son tour.

## ROUTES DOUBLES / TRIPLES

À 4 joueurs, dès qu'un joueur prend possession de l'une des deux voies d'une double route, la route restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie, à l'exception de la route Hong Kong - Canton qui reste ouverte.

Le plateau de l'Asie comporte aussi des routes triples. À 4 joueurs, seules 2 des 3 voies d'une route triple peuvent être utilisées, y compris par la même équipe, à des fins de blocage par exemple.

## TUNNELS

Les tunnels se jouent comme dans *Les Aventuriers du Rail Europe*, où ils firent leur apparition. Cependant, creuser à travers l'Himalaya demande de la patience, et au lieu de tirer 3 cartes Wagon pour un tunnel, il faudra en tirer entre 4 et 6.

Les tunnels sont des routes spéciales, reconnaissables à leurs marques et contours spécifiques. Lorsqu'un joueur tente de traverser un tunnel, le joueur joue d'abord le nombre de cartes de la couleur requise, comme d'habitude. Puis il retourne les premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon (de 4 à 6 cartes, en fonction du chiffre du tunnel). Pour chaque carte ainsi révélée se trouvant être de la couleur des cartes utilisées pour traverser le tunnel (et pour chaque locomotive), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de même couleur ou une locomotive, qu'il peut prendre dans sa main ou sur le porte-cartes. Si le joueur ne possède plus assez de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes en main et passe son tour. Les cartes tirées du sommet de la pioche sont défaussées.

### En prenant un tunnel, n'oubliez pas les points suivants :

- ◆ Les locomotives sont des cartes multicolores : toute locomotive figurant parmi les cartes retournées du sommet de la pioche oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou une locomotive à sa série.
- ◆ Si un joueur traverse un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des locomotives parmi les cartes révélées (les cartes de la couleur du tunnel n'ont pas d'importance). Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des locomotives.
- ◆ Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient toutes deux simultanément épuisées ou insuffisantes pour permettre de retourner assez de cartes Wagon, ne sont alors retournées que les cartes disponibles. Si, en raison d'une accumulation des cartes Wagon par les joueurs, il ne reste aucune carte disponible, le tunnel peut alors être emprunté sans courir le risque de devoir ajouter des cartes au coût initial de sa traversée.

## FIN DE PARTIE ET BONUS

Lorsqu'une équipe n'a plus que 4 wagons ou moins en réserve après qu'un de ses joueurs a pris une route, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue un dernier tour. À l'issue de celui-ci, le jeu s'arrête et chaque équipe compte ses points.

L'équipe qui a le chemin continu le plus long reçoit le bonus Asian Express et marque 10 points supplémentaires. De plus, l'équipe qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque également 10 points supplémentaires. En cas d'égalité pour les bonus, toutes les équipes concernées par l'égalité marquent 10 points.

L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

## Bienvenue dans l'extension *Asie légendaire* des Aventuriers du Rail™. À l'aube du XX<sup>e</sup> siècle, l'aventure vous attend dans les contrées interdites d'extrême-Orient !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'*Asie légendaire* des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

### CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 36 cartes Destination : 30 Destinations régulières et 6 Destinations longues, reconnaissables à leur fond violet.

En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes, dont 1 Destination longue et 3 Destinations régulières ; il doit en garder au moins 2. Placez les cartes rejetées par les joueurs et les Destinations longues qui n'ont pas été distribuées dans la boîte du jeu, sans les regarder.

En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



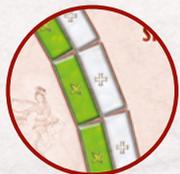
Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
  - Les Aventuriers du Rail
  - Les Aventuriers du Rail Europe
- Les 110 cartes Wagon provenant de :
  - Les Aventuriers du Rail
  - Les Aventuriers du Rail Europe
  - USA 1910



### FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces.



### ROUTES DOUBLES

L'Asie légendaire se joue de 2 à 5 joueurs. À 4 ou 5 joueurs, les deux voies d'une route double peuvent être utilisées, mais pas par le même joueur. À 2 ou 3 joueurs, dès qu'un joueur prend possession de l'une des deux voies d'une double route, la route restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.

Certaines routes doubles de ce plateau comportent une voie grise et une voie colorée. La voie grise peut être prise avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur, même si cette couleur correspond aussi à la voie colorée de la route double.



### ROUTES DE MONTAGNE

Les routes de montagne sont de piètre qualité et endommagent les trains qui circulent dessus. Elles sont marquées par le symbole X, présent sur au moins un espace de ce type de route.

Pour prendre une route de montagne, un joueur dépense autant de cartes qu'il le ferait pour une route normale, en respectant la couleur de la route, et place ses wagons sur celle-ci. Les points marqués correspondent à la longueur de la route, comme d'habitude.

Cependant, le joueur doit *en plus* défausser un wagon par symbole X présent sur la route. Ce ou ces wagons sont pris dans la réserve du joueur et placés sur la zone prévue à cet effet sur le plateau de jeu. Chaque wagon défaussé fait immédiatement gagner deux points au joueur concerné.

Si un joueur n'a pas assez de wagons pour prendre la route de montagne *et* pour défausser les wagons requis par le ou les symboles X, alors il ne peut pas prendre cette route.

Certaines routes doubles sont constituées d'une voie de montagne colorée parallèle à une voie grise. La voie grise ne passe pas par la montagne et ne demande pas de wagons supplémentaires, contrairement à la voie de montagne.



### BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a relié le plus de villes entre elles au sein d'un même réseau ferré reçoit le bonus Asian Explorer et marque 10 points supplémentaires. Le réseau en question peut contenir des branches et des boucles mais toute ville ne peut être comptée qu'une seule fois.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité pour la 1<sup>re</sup> place, le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination parmi les ex-æquo remporte la victoire. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a emprunté le plus de routes de montagnes parmi les ex-æquo qui l'emporte.