

Bienvenue dans l'extension *Asie légendaire* des Aventuriers du Rail™.

À l'aube du XX^e 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 replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



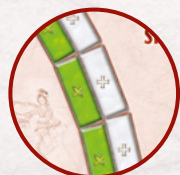
Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- 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^{re} 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.