



LES AVENTURIERS DU RAIL (DAYS OF WONDER)



BUT DU JEU

OBTENIR LE PLUS DE POINTS EN RELIANT DES VILLES, EN RÉUSSISSANT DES CONTRATS DESTINATION ET EN RÉALISANT LA PLUS GRANDE ROUTE FERROVIÈRE.

1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur reçoit **45 wagons** de sa couleur et un marqueur score.
- Mélanger les **cartes wagon** et distribuer 4 à chaque joueur.
- Placer la pile de carte wagon près du plateau et **retourner les 5 premières cartes** face visibles.
- Placer les cartes **décompte des points** et **European express** près du plateau.
- Dans la pile de carte destination, retirer les **routes longues** (6 - fond bleu) et distribuez en 1 à chaque joueur.
- Distribuer 3 **cartes destination** à chaque joueur.
- Les joueurs doivent garder au minimum 2 de leur 4 cartes avant de débiter la partie. Les autres sont défaussées.

2 / TOUR DE JEU



A SON TOUR UN JOUEUR PEUT FAIRE UNE SEULE DE SES 4 ACTIONS :

1) PRENDRE DES CARTES WAGON (AU CHOIX)

- Soit prendre 2 cartes wagon :
 - Soit parmi les 5 cartes visibles. Quand il prend 1 carte, il la remplace immédiatement par une autre de la pioche avant de choisir sa deuxième carte.
 - Soit tirée au-dessus de la pioche.
 - On peut mixer les deux types de tirage.
- Soit prendre 1 seule locomotive :
 - La locomotive remplace n'importe quelle couleur de wagon.



2) CONSTRUIRE UNE ROUTE :

- Selon la longueur de la route qui sépare deux villes, défausser le nombre exact de carte de cette couleur.
- Marquer autant de points qu'indiqués sur la carte barème selon la longueur de la route posée.
- Les routes en gris peuvent être construites en utilisant n'importe quelle série de couleur identique.
- On ne peut construire plus d'une route par tour.
- On ne peut pas construire deux routes parallèles. L'autre sera pour un adversaire. A 2/3 joueurs, seul une des deux routes double est utilisée.
- Pour les routes **ferries** (trajet par la mer), on doit utiliser autant de cartes locomotives qu'indiquées sur la route.
- Pour les **tunnels**, on ne connaît pas à l'avance le nombre de cartes nécessaires à sa construction. On pose d'abord autant de carte de la couleur requise, puis on pioche les 3 1eres cartes de la pioche :
 - Pour chaque carte de la couleur du tunnel ou pour chaque locomotive, le joueur doit rajouter de sa main une carte de la même couleur ou une locomotive.
 - Si le joueur n'utilise que des locomotives pour jouer un tunnel, on ne prend en compte que les locomotives parmi les 3 cartes piochées.
 - S'il ne peut pas rajouter de carte de la bonne couleur, il reprend tout en main et passe son tour.
 - Les 3 cartes piochées sont défaussées.

3) PRENDRE DES CARTES DESTINATION SUPPLÉMENTAIRES :

- Prendre 3 cartes destination et en choisir au moins une.
- On ne peut se débarrasser de ces cartes destination au cours de la partie, sauf mission remplie.

4) BÂTIR UNE GARE :

- Elle permet d'emprunter une route réalisée par un adversaire.
- Pour construire la 1ere gare, on doit défausser une de ces cartes puis poser l'édifice.
- 2eme gare : on doit défausser 2 cartes de la même couleur ou locomotive(s).
- 3eme gare : 3 cartes de la même couleur ou locomotive(s).
- Chaque gare non posée rapporte 4 points en fin de partie.



3 / FIN DE PARTIE



- Lorsqu'il ne reste plus que 3 (ou moins) wagons à un joueur, **tout le monde** joue encore une dernière fois.

DÉCOMPTE DES POINTS :

- On compte les points des cartes destination achevées.
- On déduit les points des cartes destinations non réalisées.
- 4 points par gares restantes.
- Le joueur qui a construit la route la plus longue (de sa couleur) marque 10 points.

