

Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

LES AVENTURIERS DU RAIL

LÉGENDES DE L'OUEST



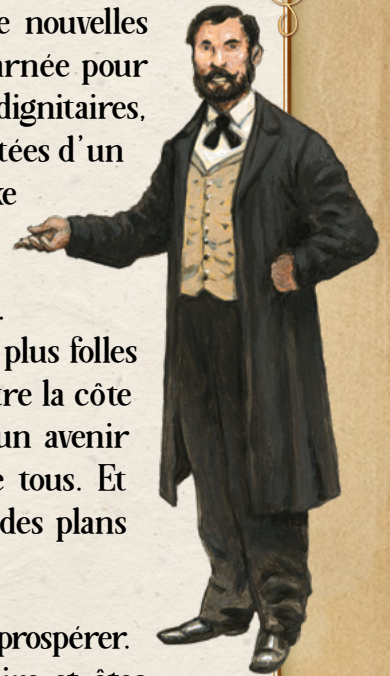
DAYS OF
WONDER

2-5

10+

20-90'

Au XIX^e siècle, l'Amérique est en plein boom économique. De nouvelles compagnies ferroviaires sont créées et se livrent une lutte acharnée pour répondre aux besoins d'une population grandissante. Négociants, dignitaires, nourriture et autres marchandises diverses doivent être transportées d'un lieu à un autre, et en toute sécurité. Un enchevêtrement complexe de lignes de chemin de fer sillonne alors l'est du continent.



Thaddeus Reeves est l'un de ces jeunes entrepreneurs ambitieux. Son projet de connecter la nation entière est allé au-delà de ses plus folles espérances. Grâce à ses lucratives lignes ferroviaires établies entre la côte est et le Mississippi, sa compagnie Reeves Rails est promise à un avenir des plus radieux. Mais une telle réussite n'est pas au goût de tous. Et certains barons du rail, avides et sans scrupules, échafaudent des plans pour s'emparer de l'empire de Thaddeus.



Les années passent et Reeves Rails continue de croître et prospérer. Vous venez de créer votre propre compagnie ferroviaire et êtes prêt à vous lancer à votre tour dans cette incroyable aventure. Votre nouvelle ligne de train express va faire toute la différence et dans la peinture de votre locomotive flambant neuve se reflètent les promesses de réussite et de succès.

Des rêves plein la tête, vous ouvrez le journal et lisez les dernières nouvelles de l'ouest.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel de départ	p.3	Fin du jeu	p.12
Matériel de campagne	p.3	Note des auteurs	p.14
L'expérience du jeu en campagne	p.4	Crédits	p.15
Mise en place de chaque partie	p.6	Guide de référence rapide	p.16
But du jeu	p.8		
Tour de jeu	p.8		
• Prendre des cartes wagon	p.8		
• Prendre une route	p.8		
• Piocher des tickets	p.11		

MATÉRIEL DE DÉPART

1 plateau puzzle (5 pièces au début de la campagne)



136 cartes illustrées :

1 paquet wagons

(90 cartes : 12 wagons par couleur, 12 locomotives et 6 journaux)



1 paquet tickets (33 cartes)



280 wagons en plastique
(56 par couleur : bleu, rouge, vert, jaune et noir)



Pièces de monnaie de différentes valeurs



1 paquet événements
(7 cartes)



5 cartes bonus
de compagnie



1 carte
premier joueur



5 boîtes compagnie (1 par couleur de joueur)



des reçus bancaires

ce livret de règles

MATÉRIEL DE CAMPAGNE

Attendez d'y être invités avant d'ouvrir, lire ou examiner les éléments ci-dessous.



8 boîtes région et une boîte à outils du contrôleur



8 plateaux région



1 paquet histoire



77 cartes postales

L'EXPÉRIENCE DU JEU EN CAMPAGNE

APERÇU

Cette version des *Aventuriers du Rail* est un jeu de type « Legacy » (héritage). Certaines actions effectuées dans une partie auront des répercussions dans les suivantes. Si vous avez déjà joué à un jeu Legacy, la plupart des informations de cette section vous seront familières. Si ce n'est pas le cas, lisez-la avec attention, ce jeu est différent de la plupart de ceux auxquels vous avez joués.

Pendant les 12 parties que dure la campagne, vous ferez des modifications permanentes à votre exemplaire du jeu. Vous ajouterez de nouvelles règles, du nouveau matériel de jeu, vous agrandirez le plateau... La plupart de ces nouveaux éléments sont cachés au début de la campagne. Ne regardez rien (à part le matériel de départ) avant d'y être invités.

Chaque partie aura un début, un milieu et une fin. Après le calcul des scores, vous ferez des changements sur votre exemplaire du jeu en fonction de ce qui se sera passé lors de la partie. Ensuite, vous rangerez la boîte comme vous le faites avec la plupart des jeux.

Cependant, à la différence de ces autres jeux, quand vous referez une partie, certains éléments reprendront là où vous les avez laissés. Les nouvelles règles resteront en place, des cartes seront ajoutées aux différents paquets, le plateau sera étendu...

Pas de panique ! Nous allons vous guider au cours de ce « voyage ».

Il est possible, et même probable que vous oubliiez une nouvelle règle ou que vous vous trompiez à un moment. Ce n'est pas grave... Si l'erreur est facile à corriger, faites-le. Sinon, n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un jeu et continuez.

Note importante

Cette boîte contient un paquet de cartes histoire. Ne mélangez pas ce paquet et ne le lisez pas tant qu'on ne vous y a pas invités. Si, pour une raison ou une autre, les cartes de ce paquet ont été mélangées, demandez à quelqu'un qui ne participe pas à votre campagne de les remettre dans l'ordre grâce à leur numérotation, le côté A des cartes vers le haut (1865-01A, 1865-02A, ...).

RANGER ET ARCHIVER DES CARTES

La boîte de campagne est divisée en 6 sections séparées par des intercalaires :

- ◆ La section **cartes wagon** accueillera le paquet wagons entre vos parties.
- ◆ La section **tickets** accueillera le paquet tickets entre vos parties.
- ◆ La section **événements** accueillera le paquet événements entre vos parties.
- ◆ La section **entrepôt** accueillera toutes les autres cartes ainsi que les éléments qui sont utilisés à chaque partie.
- ◆ La section **bureau de poste** accueillera les cartes postales auxquelles vous n'avez pas encore eu accès. Ne les lisez pas tant que vous n'y avez pas été invités.

- ◆ La section **bureau des lettres mortes** accueillera les cartes archivées.

ARCHIVER

Pendant la campagne, vous serez souvent invités à archiver des éléments de jeu. Cela signifie que ces éléments ne seront plus utilisés. Mettez les cartes archivées dans le bureau des lettres mortes de la boîte de campagne. Mettez les autres éléments archivés dans la boîte. La plupart du temps, vous n'en aurez plus besoin, mais il peut arriver que certains reviennent en jeu.

CARTES POSTALES

Certains tickets ont un numéro imprimé dessus, qui vous invite à lire une carte postale. Nous vous dirons quand le faire plus tard.



COMPAGNIES

Chaque joueur incarne le président d'une compagnie ferroviaire et votre but est de faire prospérer votre compagnie, partie après partie, jusqu'à en faire la compagnie la plus puissante d'Amérique du Nord. À chaque compagnie est associée une boîte divisée en deux compartiments : le **bureau** et le **coffre-fort**. Le bureau est l'endroit où vous stockerez cartes et jetons qui vous correspondent entre les parties. Au début de chaque partie, lors de la mise en place, sortez tous les éléments de votre bureau. Le coffre-fort, quant à lui, est scellé. Les éléments que vous y insérerez grâce à la fente y resteront jusqu'à la fin de la campagne où ils seront utilisés pour déterminer le grand gagnant. Plus votre coffre-fort sera rempli, meilleur sera votre score en fin de campagne !

Coffre-fort



LE PAQUET HISTOIRE

Le paquet histoire vous guidera le long des parties. Au début de chaque partie, à l'étape 7 de la mise en place, piochez la première carte du paquet histoire, retournez-la et lisez-la. Continuez à piocher et à lire les cartes du paquet histoire jusqu'à atteindre une carte **PAUSE** ou une carte **STOP**, ce qui vous indiquera qu'il n'y a plus rien à lire pour le moment. **Assurez-vous de toujours lire les 2 côtés de chaque carte.** Après avoir lu une carte (encore une fois, ses 2 côtés !), archivez-la dans le bureau des lettres mortes, sauf si elle doit entrer en jeu, comme une carte événement par exemple (voyez ci-dessous).



ÉVÉNEMENTS

La campagne commence avec 7 cartes événement qui forment le paquet événements. Un nouvel événement entre en jeu quand un journal est pioché dans le paquet wagons. Au fil des parties, de nouveaux événements seront ajoutés au paquet et d'autres seront archivés. Quand vous ajoutez de nouveaux événements au jeu, lisez-les avant de les ajouter au paquet événements.



DOLLARS

Vous contrôlez une compagnie et votre but est de gagner le plus d'argent possible à la fois au cours de chaque partie et au terme de la campagne. À la fin de chaque partie, le joueur qui a le plus d'argent l'emporte. Les pièces de monnaie possédées doivent être visibles de tous pendant la partie.



MATÉRIEL CACHÉ

Le jeu contient des éléments cachés au début de la campagne. Au cours du jeu, vous serez amenés à les ajouter, en les intégrant au matériel que vous utilisez déjà. Il s'agit des éléments suivants :

Plateaux région

Au début de la campagne, vous jouerez seulement sur la partie orientale de l'Amérique du Nord. En développant votre compagnie ferroviaire et votre réseau, vous ajouterez des nouveaux plateaux région au plateau existant. Ces plateaux deviendront partie intégrante de la zone de jeu pour toutes les parties futures.



Boîtes région

Il y a 8 boîtes région et une boîte à outils du contrôleur qui contiennent des éléments mystère. Il vous sera indiqué quand les ouvrir. Quand vous ouvrez une boîte région, tous les joueurs peuvent en examiner le contenu et tout lire. Une fois la boîte ouverte, il n'y a plus rien de secret dedans.



Cartes postales

Il vous sera souvent demandé de piocher des cartes postales. Quand vous le faites, lisez un des côtés de la carte à voix haute (la carte vous précisera lequel) et gardez pour vous les informations de l'autre côté jusqu'à ce que les conditions indiquées soient remplies.



Quand vous remplissez ces conditions, révélez cette carte postale à vos adversaires pour pouvoir tirer profit des avantages ou récompenses qu'elle accorde.

Les cartes postales piochées à la fin d'une partie ne peuvent pas être complétées avant la partie suivante. Les cartes postales piochées à la fin de la douzième partie ne pourront donc pas être complétées.

NOUVELLES RÈGLES

Ce livret contient des espaces vides pour accueillir les nouvelles règles que vous découvrirez au cours de la campagne. Quand ce sera le cas, apposez l'autocollant de la nouvelle règle dans l'espace qui lui est consacré dans ce livret. Certaines règles s'appliqueront jusqu'à la fin de la campagne, d'autres seulement pour quelques parties.

MYSTÈRES, MYSTÈRES...

Certaines cartes wagon montrent des symboles de crânes ou de pioches. Il y a aussi des bandes colorées sur chaque ticket (et certains d'entre eux ont aussi des textes narratifs). Vous pouvez ignorer ces éléments pour l'instant.

Pendant vos parties, vous trouverez des cartes postales qui mentionnent des règles, des cartes événement ou des lieux que vous n'avez pas encore découverts. Pas d'inquiétude, vous n'avez rien raté. Vous n'avez simplement pas encore découvert cette partie du monde.

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Lisez le livret en entier avant de commencer la mise en place de la première partie. Cela vaut aussi pour les vétérans des *Aventuriers du Rail*, car vous constaterez des changements par rapport aux autres versions du jeu.

Séparez les journaux des autres cartes wagon.

Chaque joueur choisit une compagnie et la jouera pendant toute la campagne. Prenez la boîte compagnie de la couleur correspondante et écrivez votre nom dessus.

Prenez les cartes bonus de compagnie dans l'entrepôt et mettez-les dans les boîtes compagnie correspondantes (dans le bureau, sur le devant de la boîte). Prenez également la carte premier joueur dans l'entrepôt et donnez-la à un joueur au hasard.

Une fois que vous aurez terminé de lire toutes les règles, commencez la mise en place et la lecture du paquet histoire quand vous y serez invités (étape 7).



MISE EN PLACE DE CHAQUE PARTIE

- Assemblez le plateau de jeu au centre de la table. Au début de la campagne, il sera composé de 5 pièces de puzzle **A**. Au fil de la campagne, vous y ajouterez de nouvelles pièces et la surface de jeu s'étendra.
- Chaque joueur prend sa boîte compagnie et sort tous les éléments présents dans son bureau **B** (mais sans toucher au coffre-fort !). Au début de votre toute première partie, vos bureaux ne contiennent qu'une seule carte (la carte bonus de compagnie **C**).
- Donnez à chaque joueur 5 \$ en pièces **D**.
- Mélangez les journaux dans le paquet wagons. Leur quantité dépend du nombre de joueurs :
 - 2 joueurs : 6 journaux
 - 3 joueurs : 4 journaux
 - 4-5 joueurs : 3 journaux
 Placez les éventuels journaux inutilisés dans l'entrepôt.
- Mélangez le paquet wagons et distribuez à chaque joueur une main de départ de 4 cartes wagon **E**. Placez le reste du paquet wagons face cachée près du plateau, puis tournez face visible les cinq premières cartes du paquet **F**. Toute carte journal distribuée à un joueur ou révélée parmi celles placées face visible doit être remise dans le paquet wagons et remplacée par une autre carte wagon. De plus, si trois des cinq cartes wagon retournées sont des locomotives, les cinq cartes doivent être défaussées et remplacées par cinq nouvelles.
- Mélangez le paquet tickets et distribuez 4 tickets à chaque joueur **G**. Placez le reste du paquet face cachée sur l'emplacement qui lui est réservé sur le plateau **H**. Après les avoir regardés, chaque joueur doit garder au minimum 2 de ces tickets, mais peut en garder davantage. Les tickets qui ne sont pas conservés doivent être remis sous le paquet.

Dans les rares cas où il n'y aurait plus assez de tickets pour en distribuer 4 à chaque joueur, distribuez-en de sorte à ce que tout le monde en reçoive le même nombre (2 ou 3). Dans un tel cas, chaque joueur doit garder au moins un ticket.
- Lisez à voix haute le paquet histoire jusqu'à arriver à une carte PAUSE. Assurez-vous d'avoir lu chaque côté des cartes.
- Mélangez les cartes événement et placez le paquet, face cachée, sur l'espace qui lui est réservé sur le plateau **I**. La défausse événements **J** commence vide (la partie démarre sans événement en cours).

- Regardez au dos de votre boîte compagnie le nombre de wagons en plastique de votre couleur à utiliser pour cette partie **K**. Pour la première, il y en aura 20. Cependant, plus la campagne avancera, plus ce nombre augmentera. Remettez les wagons en plastique inutilisés dans la boîte.



RÈGLE A

RÈGLE B

RÈGLE C

RÈGLE D

14. Le joueur avec la carte premier joueur **L** commence. Si ce joueur est absent, prenez la carte premier joueur dans son bureau et attribuez-la à un autre joueur au hasard.

RÈGLE E



F



B



G

L

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus d'argent (dollars).

Vous pouvez gagner de l'argent :

- en connectant par une succession de routes, en continu, les deux villes d'un même ticket
- en prenant des routes de votre couleur
- en accomplissant des actions liées à certains événements
- en épuisant votre réserve de wagons en plastique.

Vous perdrez de l'argent pour chacun des tickets en votre possession qui n'a pas été complété à la fin de la partie.

Au fil de votre progression dans la campagne, vous découvrirez de nouvelles manières de gagner et de perdre de l'argent.

TOUR DE JEU

Le détenteur de la carte premier joueur joue en premier, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur doit faire une, et une seule, des trois actions suivantes :

Prendre des cartes wagon

Prendre une route

(*Note: contrairement aux autres jeux Les Aventuriers du Rail, un joueur ne marque rien lorsqu'il prend une route.*)

Piocher des tickets

PRENDRE DES CARTES WAGON

Le paquet des cartes wagon rassemble des cartes wagon de 6 couleurs différentes, des locomotives qui se jouent comme des jokers (voir ci-dessous) et des journaux. Les couleurs correspondent aux routes présentes sur le plateau : noires, bleues, blanches, vertes, jaunes et rouges.



Si vous choisissez cette action, vous pouvez prendre deux cartes wagon. Chacune de ces cartes peut être soit prise parmi les cinq visibles, soit tirée du dessus du paquet (tirage à l'aveugle). Dès qu'une carte face visible est prise, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du dessus du paquet.

Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des locomotives, les cinq cartes sont immédiatement défaussées et remplacées, une par une, par cinq nouvelles cartes face visible.

Vous pouvez conserver en main autant de cartes que vous le souhaitez durant la partie. Si le paquet wagons est épuisé, mélangez la défausse (journaux compris) pour constituer un nouveau paquet. Veillez à bien les mélanger, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Note : dans le cas - improbable - où il y aurait 8 cartes ou moins dans le paquet ET la défausse confondus (cas qui se présenterait si les joueurs stockent beaucoup de cartes en main), il n'est plus possible de choisir cette action à ce tour. À la place, vous devrez prendre une route ou piocher des tickets.

Prendre des locomotives

Si vous souhaitez prendre une locomotive face visible, ce doit être la première carte que vous prenez ce tour, et vous ne pourrez pas en prendre une seconde.

Note : si vous avez la chance de piocher une



locomotive en aveugle sur le dessus du paquet, elle ne compte que pour une seule carte et vous pouvez toujours prendre un total de deux cartes à ce tour.

Jouer des locomotives

Les locomotives sont multicolores et agissent comme des jokers. Elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur lorsque vous jouez des cartes pour prendre une route.

Parfois, vous aurez l'occasion de défausser une locomotive additionnelle pour remplir une condition fixée par un événement, une carte postale, ou autre. Si vous souhaitez remplir plusieurs conditions en même temps, vous devrez défausser une locomotive pour chacune d'entre elles.

Par exemple, si une de vos cartes postales dit : « **Après avoir pris une route, vous pouvez défausser une locomotive additionnelle pour recevoir 5** » et une autre : « **Après avoir pris une route, vous pouvez défausser une locomotive additionnelle pour prendre 2 cartes wagon** », alors vous devrez défausser 2 locomotives additionnelles pour à la fois prendre deux cartes wagon et recevoir 5 \$.

Journaux

Chaque fois que vous tirez un journal du paquet (que ce soit après un tirage à l'aveugle ou pour le remplacement d'une carte face visible) :

- Révélez le prochain événement du paquet et placez-le face visible sur la défausse événements : il devient immédiatement l'événement en cours.
- Défaussez le journal et prenez une nouvelle carte wagon en remplacement.



De nombreux événements vont se produire. Leurs effets durent aussi longtemps qu'ils sont en cours (c'est-à-dire au sommet de la défausse événements). Toutefois, certains événements marqués d'un symbole éclair prennent effet immédiatement et n'ont pas d'effet dans le temps (ils restent sur le dessus de la défausse et ne sont pas remplacés).

Il vous sera parfois demandé d'archiver un événement en cours. Quand c'est le cas, révélez immédiatement un nouvel événement pour le remplacer.

PRENDRE UNE ROUTE

Une route est une ligne continue d'espaces colorés (gris dans certains cas) reliant deux villes adjacentes sur le plateau.

Pour prendre une route, vous devez jouer un nombre de cartes wagon qui correspond au nombre d'espaces composant cette route. Ces cartes doivent également correspondre à la couleur de la route (voir exemple 1). Les routes grises peuvent être prises en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur (voir exemple 2).

Rappelez-vous que les locomotives agissent comme des jokers et qu'elles peuvent faire partie d'une série de cartes de n'importe quelle couleur.

Quand vous prenez une route, posez vos wagons en plastique dessus, à raison d'un wagon par espace composant la route, puis défaussez les cartes jouées pour prendre la route.

Vous ne pouvez prendre une route que s'il y a une ville à chacune de ses extrémités (les routes qui sortent par le bord d'un plateau ne peuvent pas être prises).

Vous pouvez prendre n'importe quelle route libre du plateau. Vous

n'êtes pas obligé de vous connecter aux routes que vous avez déjà prises. Vous ne pouvez prendre qu'une seule route par tour. Une route doit être prise dans son intégralité en un seul tour (par exemple, vous ne pouvez pas poser deux wagons en plastique sur une route de trois espaces et ajouter le troisième wagon lors d'un autre tour).

Routes doubles et routes triples



Certaines villes sont connectées par des routes doubles ou triples (deux ou trois routes de la même longueur connectant les mêmes villes).

Un même joueur ne peut pas prendre plus d'une seule de ces routes doubles ou triples.

Exemple 1

Pour prendre une route entre Montréal et Buffalo, vous devez jouer deux cartes wagon rouges ou 2 cartes wagon bleus.



Exemple 2

Pour prendre la route entre Buffalo et New York, vous devez jouer n'importe quel ensemble de 3 cartes, du moment qu'elles soient de la même couleur.



Note importante

Dans les parties à 2 et 3 joueurs, une seule des deux routes d'une route double peut être utilisée : dès qu'un joueur a pris l'une des deux, l'autre devient inaccessible pour tous les autres. Les trois routes d'une route triple sont en revanche toujours accessibles, quel que soit le nombre de joueurs.

Règles additionnelles pour la prise de routes :

Quand une route est prise, vous aurez d'autres règles à suivre. Au début de la campagne, il y en a deux (voir plus loin). Tout au long de la campagne, vous en découvrirez de nouvelles.

Quand vous prenez une route, appliquez les règles suivantes, dans l'ordre, en ignorant celles qui ne correspondent pas à la situation (ou que vous n'avez pas encore découvertes !).

RÈGLE
F

RÈGLE
G

RÈGLE
H

RÈGLE
L

RÈGLE
I

RÈGLE
M

RÈGLE
J

RÈGLE
N

ROUTES DE COMPAGNIE

Si vous prenez une route de la couleur de votre compagnie, quelle que soit sa longueur, recevez immédiatement la récompense indiquée sur votre carte bonus de compagnie.



RÈGLE
O

RÈGLE
K

RÈGLE
P

RÈGLE
Q

RÈGLE
R

RÈGLE
S

RÈGLE
T

RÈGLE
U

RÈGLE
V

PRENDRE UNE ROUTE CONNECTANT UNE GRANDE VILLE



Quand vous prenez une route qui connecte au moins une grande ville, prenez la première carte du paquet wagons et ajoutez-la à votre main. Même si la route connecte deux grandes villes, vous n'obtenez qu'une seule carte. Si vous connectez une même ville lors de différents tours de jeu, vous obtenez une carte wagon à chaque fois.

PIOCHER DES TICKETS



Vous pouvez utiliser votre tour pour piocher des tickets supplémentaires. Pour cela, prenez les 3 premiers tickets sur le dessus du paquet. S'il en reste moins de 3 dans le paquet, prenez ceux qui restent.

Vous devez conserver au moins l'un des tickets piochés, mais vous pouvez choisir d'en conserver plus. Les tickets non conservés sont remis face cachée sous le paquet tickets. Tout ticket conservé l'est jusqu'à la fin de la partie et ne peut être défaussé à l'occasion d'une pioche ultérieure.

Les villes figurant sur un ticket constituent un objectif de liaison. Si, d'ici la fin de la partie, vous réussissez à connecter ces deux villes par une ligne continue de wagons en plastique de votre couleur, vous gagnerez la somme indiquée. Si vous échouez, vous perdrez la somme indiquée. Certains tickets sont accompagnés d'un texte. Vous pouvez ignorer ces textes quand vous démarrez la première partie : ce point sera expliqué en jeu plus tard.

Sauf indication contraire, gardez vos tickets secrets jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de tickets que vous pouvez posséder.



FIN DU JEU

Lorsque la réserve de wagons en plastique d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour, chaque joueur, **en incluant celui-ci**, joue un dernier tour. Puis la partie s'achève.



1. Désigner le vainqueur

Chaque joueur prend un reçu bancaire, inscrit l'année de la partie et remplit les lignes suivantes :

• Argent en main

Chaque joueur note la valeur totale de ses pièces dans l'emplacement dédié du reçu.

• Bonus pour les wagons restants

Chaque joueur compte le nombre de wagons en plastique qu'il lui reste dans sa réserve et inscrit le montant de son bonus en suivant ce tableau :

Wagons restants	Dollars gagnés
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Valeur totale des tickets

Les joueurs révèlent leurs tickets et vérifient si les objectifs de connexion de villes sont complétés ou non. Ils inscrivent ensuite la valeur totale (qui peut être positive ou négative) de leurs tickets sur le reçu bancaire.



VALEUR TOTALE DES REÇUS



Les joueurs additionnent les différentes lignes et inscrivent le total sur leur reçu bancaire. Ce total ne peut jamais être inférieur à 0 \$.

Le joueur qui a obtenu le plus d'argent remporte la partie. Ne rangez pas le jeu tout de suite.

En cas d'égalité

Si deux joueurs, ou plus, sont à égalité pour une place, quelle qu'elle soit, celui possédant le plus de tickets complétés termine devant. Si une égalité persiste, le joueur se trouvant le plus tard dans l'ordre du tour termine devant.

CARTE PREMIER JOUEUR



Le joueur qui a terminé à la dernière place prend la carte premier joueur et la place dans son bureau.

QUELQU'UN A MANQUÉ LA PARTIE ?

À la fin de la campagne, les joueurs qui n'ont pas pu prendre part à toutes les parties de la campagne recevront une compensation pour chacune des parties manquées (les détails seront donnés une fois la campagne achevée).

2. Archiver un événement

Le joueur qui a terminé à la dernière place choisit publiquement un événement **au sein de la défausse événements** et l'archive. Cet événement n'apparaîtra plus jamais en jeu. Si la défausse événements est vide, aucun événement n'est archivé.

3. Lire la carte Pause

Reprenez la lecture du paquet histoire, afin de voir si de nouveaux éléments de jeu ou de nouvelles règles doivent être ajoutés.



6. Mettre des documents dans le coffre-fort

Tous les joueurs placent leur reçu bancaire dans leur coffre-fort.



8. Ranger le matériel ou relancer une partie !

Tous les autres composants de jeu (tickets, cartes wagon, pièces, etc.) doivent être remis dans la boîte, sauf si vous désirez relancer une autre partie immédiatement !



NOTE DES AUTEURS

L'histoire du chemin de fer américain est inévitablement liée à certains événements, voire certaines images d'Épinal : l'expansionnisme, le Far West, les grands espaces... Ce jeu les exploite pour raconter l'histoire d'un monde inspiré du nôtre.

Toutefois, cette expansion américaine a eu un coût. Les tribus amérindiennes ont été dépossédées de leurs terres et massacrées. Les ouvriers travaillant sur les voies ont été exploités et maltraités. Quand nous avons créé cette expérience, nous n'avons trouvé aucun moyen d'intégrer ces réalités dans le thème plus léger du jeu.

Ces omissions n'ont pas pour but d'ignorer ou d'occulter ces événements et nous vous encourageons à lire les nombreuses publications existantes pour en apprendre davantage sur la réalité de l'histoire de l'expansion du chemin de fer américain.

LEGACY

LES AVENTURIERS DU RAIL

LÉGENDES DE L'OUEST

Auteurs du jeu

Rob Daviau, Matt Leacock et Alan R. Moon

Production
Adrien Martinot

Illustrations
Julien Delval

Direction Artistique
Cyrille Daujean

Développement additionnel
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Rédaction
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Relecture
Antoine Prono

Conception graphique
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing et Communication
Alexiane Achard

Les auteurs et l'équipe de Days of Wonder tiennent à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont participé aux tests du jeu :

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Charly Guillaume, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwssen, Chris Mitsinikos, Chloé Moal, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Jérôme Vessière, Vittoria Vincenzi, Anna Viscovi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost et Michelle Zentis.

Ce jeu est dédié à Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline et Sébastien.

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

CHAQUE TOUR

Choisissez quelle action faire parmi les suivantes :

Prendre des cartes wagon

Prenez 2 cartes wagon, soit face visible, soit sur le dessus du paquet (tirage à l'aveugle). Ou bien, prenez 1 locomotive face visible. Si vous tirez un journal, révéléz le prochain événement et placez-le face visible sur la défausse événements, puis prenez une nouvelle carte wagon pour remplacer le journal.

Prendre une route

(Suivez les instructions ci-dessous.)

Piocher des tickets

Piochez 3 tickets sur le dessus du paquet tickets. Conservez-en au moins 1.

Remplacez les tickets non conservés sous le paquet tickets.

FIN DU JEU

Faites la somme totale de :

- 👉 votre argent en main
- 👉 votre bonus pour les wagons restants
- 👉 la valeur totale de vos tickets

Inscrivez ces valeurs et leur total sur votre reçu bancaire.

Puis, appliquez le reste des règles de fin de partie.

Bonus pour les wagons restants

Wagons restants	Dollars gagnés
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

PRENDRE UNE ROUTE

Jouez des cartes wagon correspondant à la couleur d'une route pour la prendre, puis **suivez les étapes listées ci-dessous**. Passez les étapes sans autocollant.

(Au fil de la campagne, vous ajouterez ici de nouveaux autocollants et de nouvelles étapes. Ils n'arriveront pas dans l'ordre.)

Autocollant
1

Autocollant
2

3. ROUTES DE COMPAGNIE



Si la route est de la même couleur que votre compagnie, recevez le bonus indiqué sur votre carte bonus de compagnie.

Autocollant
4

Autocollant
5

Autocollant
6

Autocollant
7

Autocollant
8

Autocollant
9

Autocollant
10

Autocollant
11

12. GRANDES VILLES



Si votre route connecte au moins 1 grande ville, piochez la première carte du paquet wagons.

16

