



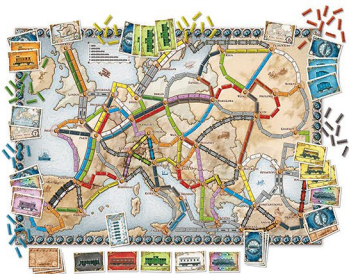
# LES AVENTURIERS DU RAIL (DAYS OF WONDER)



## BUT DU JEU

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

## 1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur reçoit **45 wagons** de sa couleur et un marqueur score.
- Mélangez les **cartes wagon** et distribuez 4 à chaque joueur.
- Placez la pile de cartes **Wagon** près du plateau et **retourner les 5 premières cartes** face visible.
- Placez les cartes **décompte des points** et **European express** près du plateau.
- Dans la pile de carte destination, retirez les **routes longues** (6 - fond bleu) et distribuez en 1 à chaque joueur.
- Distribuez 3 **cartes destination** à chaque joueur.
- Les joueurs doivent garder au minimum 2 de leurs 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 cartes de cette couleur.
- Marquez 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 cartes 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 2 wagons (ou moins) 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 gare restante.
- Le joueur qui a construit la route la plus longue (de sa couleur) marque 10 points.



