



LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE (DAYS OF WONDERS)

PARCOUREZ L'EUROPE DES ANNÉES 1900 À BORD DES TRAINS ET TENTEZ DE DEVENIR LE BARON DES RAILS. OBTENEZ LE PLUS DE POINTS EN RELIANT DES VILLES, EN RÉALISANT VOS 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 de score** qu'il place sur la case 0 de la piste de score.
- Mélangez les **cartes Wagon**  et distribuez-en 4 à chaque joueur.
- Placez la **pioche** de cartes **Wagon** près du plateau et retournez les 5 premières cartes face visible.
- Placez les cartes **Décompte** des points et **European express** près du plateau.
- Dans la pile de **cartes Destination**, retirez les 6 cartes **Routes longues** (fond bleu) et distribuez en 1 à chaque joueur. Le reste est défaussé.
- Distribuez 3 cartes **Destination régulière** 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

LORS DE VOTRE TOUR DE JEU, VOUS POUVEZ EFFECTUER UNE SEULE DE SES 4 ACTIONS :

1) PRENDRE DES CARTES WAGON (AU CHOIX)

- **SOIT PRENDRE 2 CARTES WAGON :**
 - Parmi les 5 cartes visibles. Quand vous prenez 1 carte, remplacez-la par une autre **avant** de choisir votre **seconde** carte.
 - **Piochée sur le dessus de la pioche.** Vous pouvez **mixer** les deux types de tirage.
- **SOIT PRENDRE 1 SEULE LOCOMOTIVE.** La Locomotive est une carte **joker** qui remplace n'importe quelle couleur de Wagon. Si 3 cartes **Locomotive** se trouvent parmi les 5 cartes visibles, défaussez l'ensemble des cartes pour en exposer 5 nouvelles.
- Il n'y a pas de **limite** de carte en main.



2) CONSTRUIRE UNE ROUTE :

- Selon la longueur de la **Route** qui sépare deux villes, défausser le nombre **exact** de cartes de la **couleur concernée**. Posez alors vos **Wagons** sur les emplacements entre les 2 villes.
- Marquez autant de points qu'indiqués sur la **carte Décompte** 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.
- **LES ROUTES DOUBLES :** Vous ne pouvez pas construire 2 **Routes** de la **même couleur** si elles sont parallèles et relient les **mêmes** villes.
- **LES ROUTES FERRIES** (par la mer) : vous devez dépenser autant de cartes **Locomotives** qu'indiquées sur la **Route**.
- **LES TUNNELS :** Vous ne connaissez pas à l'avance le **nombre** de cartes **nécessaires** à sa construction. Posez d'abord le nombre indiqué de cartes de la couleur du **Tunnel**, puis piochez les 3 premières cartes de la pioche :
 - Pour **chaque** carte de la **couleur** du **Tunnel** ou pour **chaque** carte **Locomotive** piochée, vous devez **rajouter** de votre **main** une carte de la même couleur ou une **Locomotive**.
 - Si vous n'utilisez **que des Locomotives** pour jouer un **Tunnel**, prenez en compte que les **Locomotives** parmi les 3 cartes piochées.
 - Si vous ne **pouvez pas rajouter** de carte de la bonne couleur, reprenez vos cartes en main et passez votre tour.
 - Les 3 cartes piochées sont défaussées.



3) PRENDRE DES CARTES DESTINATION SUPPLÉMENTAIRES :

- Prendre 3 cartes **Destination** et en choisir **au moins** une.
- Vous ne pouvez pas vous débarrasser de vos cartes **Destination** au cours de la partie.



4) BÂTIR UNE GARE :

- Une **Gare** permet d'emprunter une **Route adverse**, afin de pouvoir relier une ville figurant sur votre **carte Destination**. Le prix d'une **Gare** **varie** selon le nombre de **Gare** déjà posée :
 - **1ère Gare :** Défaussez une de vos cartes puis poser l'édifice.
 - **2ème Gare :** Défaussez 2 cartes de la même couleur ou **Locomotive(s)**.
 - **3ème Gare :** Défaussez 3 cartes de la même couleur ou **Locomotive(s)**.



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.
- 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 (uniquement à sa couleur) récupère la carte **European Express** et marque 10 points.

