LES AVENTURIERS DU RAIL Mon Premier Voyage

Alan R. Moon

6+

2-4

15-30'

CONTENU DU JEU

- **1 plateau de jeu -** place-le au centre de la table.
- **80 wagons en plastique -** (plus quelques wagons supplémentaires, au cas où) : chaque joueur prend 20 wagons d'une couleur.
- **72 cartes Train -** mélange-les et distribue 4 cartes Train par joueur. Forme la pioche de cartes Train avec les cartes restantes, face cachée.
- **32 tickets -** mélange-les et distribue 2 tickets par joueur. Forme la pioche de tickets avec les tickets restants, face cachée. *Les autres joueurs ne doivent jamais voir tes cartes !*
- **4 cartes Bonus "Grande traversée" -** tu n'en as pas besoin pour le moment. Garde-les à portée de main, près du plateau.
- **1 ticket d'or "Golden Ticket" -** tu le remportes si tu gagnes la partie !

Le but du jeu est d'être le premier à réussir 6 tickets.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre : chaque joueur joue son tour puis passe la main à son voisin de gauche.

Actions possibles

À ton tour, tu peux faire **UNE** chose parmi les deux suivantes :

● **Piocher des cartes Train :** prends les deux premières cartes du sommet de la pioche.

OU

● **Prendre une voie ferrée :** joue des cartes Train de ta main pour prendre une voie ferrée et poser tes wagons en plastique dessus.

Cartes Train

Il y a six couleurs de cartes Train : jaune, vert, blanc, noir, bleu, et rouge. Les cartes Train te permettent de prendre des voies ferrées sur le plateau. Les locomotives sont des jokers et peuvent être utilisées sur n'importe quelle voie ferrée.





DAYS OF WONDER

Prendre une voie Ferrée

Pour prendre une voie ferrée, tu dois jouer des cartes Train de la couleur de la voie ferrée. Il faut en jouer autant que le nombre de cases de la voie ferrée que tu veux prendre. Les cartes sont défaussées et tu peux alors placer tes wagons en plastique sur le plateau.

Par exemple, si tu veux prendre une voie ferrée jaune de deux cases, il faut jouer deux cartes Train de couleur jaune.

Tu peux prendre n'importe quelle voie ferrée libre du plateau, même si elle n'est pas reliée aux autres wagons que tu as déjà posés. Tu ne peux prendre qu'une seule voie ferrée par tour. Tu peux prendre une voie ferrée même si elle n'est pas de la même couleur que tes wagons en plastique. Note bien que les cartes Locomotive sont des jokers et peuvent remplacer n'importe quelle carte Train.

Voies ferrées doubles : *certaines villes sont reliées par deux voies ferrées parallèles. Tu ne peux pas prendre les deux voies d'une voie double : il faut laisser de la place aux autres !*

Réussir un ticket



Pour réussir un ticket, il suffit de relier avec tes wagons les deux villes indiquées dessus. Une fois que c'est fait, annonce-le aux autres joueurs en disant «Ticket !» et place le ticket réussi face visible devant toi. Puis reprends un nouveau ticket au sommet de la pioche.

- **Défausser des tickets :** si des tickets te semblent trop difficiles à réussir (par exemple parce que d'autres joueurs bloquent la voie avec leurs wagons) tu as le droit de passer ton tour pour défausser tes deux tickets au lieu de piocher des cartes ou de prendre une voie ferrée. Dans ce cas, prends deux nouveaux tickets au sommet de la pioche pour les remplacer.

Cartes Bonus "Grande traversée"



La première fois que tu réussis à faire une ligne de wagons qui relie une ville de la côte ouest (Seattle, San Francisco, Los Angeles) à une ville de la côte est (New York, Washington, Miami), tu gagnes la carte Bonus "Grande traversée". Annonce-le aux autres joueurs à voix haute en disant "Grande traversée !" et prends une carte Bonus que tu placeras devant toi.

La carte Bonus «Grande traversée» compte comme un ticket réussi !

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur réussit son sixième ticket. Ce joueur remporte la partie et reçoit le ticket d'or comme récompense.

Le jeu se termine également si un joueur place son dernier wagon en plastique sur le plateau. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de tickets réussis gagne. S'il y a égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Alan R. Moon
Illustrations : Djib
Conception graphique : Cyrille Daujean
Traduction : Antoine Prono

Testeurs : Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot & the Days of Wonder Team.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Prendre une voie Ferrée



Réussir un ticket



DAYS OF WONDER