Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL™

Allemagne



Allemagne, fin du XIXe siècle. Sous une fine pluie d'automne, un panache de fumée annonce l'arrivée d'un train en gare de Munich... Le vacarme des machines se fait de plus en plus intense et culmine lorsque la locomotive s'immobilise près du quai en relâchant sa vapeur. Déjà, des porteurs en livrée s'affairent. Sur le quai d'en face, un long coup de sifflet retentit, puis une voix : « Zug fährt! » Pesamment, un autre train s'ébranle vers sa prochaine destination : Berlin, capitale de l'empire...

TICKET TO RIDE Boardgame

DAYS OF WONDER®

2-5 | 8+ | 30-60'

MATÉRIEL

- 1 plateau de l'empire allemand à la fin du XIXe siècle
- Des wagons en plastique (45 de chaque couleur : blanc, rouge, violet, jaune et noir ainsi que quelques wagons de remplacement)
- 200 cartes :

110 cartes Wagon
(12 de chaque couleur, plus 14 locomotives)





55 cartes « Destination Courte » (3 à 11 points)

34 cartes « Destination Longue » (12 à 22 points)

1 carte de bonus « Globetrotter » (15 points)



- 5 marqueurs de score (1 pour chaque couleur)
- 60 meeples Passager



- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles
- 1 numéro d'accès à Days of Wonder Online, situé en dernière page de ces règles

MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Placez les 60 meeples Passager dans le sac et mélangez-les. Puis piochez-les au hasard et déposez-les sur les emplacements du plateau en respectant l'illustration ci-dessous.

Chaque joueur prend 45 wagons et le marqueur de score de la couleur de son choix. Les marqueurs de score sont alors placés près du plateau à proximité de la case « 1 » de la piste de score 1. Au cours de la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points, il avance son marqueur en conséquence.

Mélangez les cartes Wagon et distribuez-en 4 à chacun des joueurs 2. Placez le reste des cartes Wagon près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible 3.

Placez la carte Globetrotter à côté du plateau 4.

Séparez les cartes Destination en un paquet de destinations courtes (dos bleu) et un paquet de destinations longues (dos marron). Mélangez les deux paquets. Au début de la partie, chaque joueur pioche 4 cartes Destination. Il peut choisir n'importe quelle combinaison de cartes parmi les deux types de destination, mais doit annoncer son choix avant de piocher.

Chaque joueur prend alors connaissance de ses cartes Destination et choisit celles qu'il souhaite conserver. Chaque joueur doit en garder au moins deux, mais peut en garder trois ou toutes les quatre 5. Les cartes Destination non conservées sont remises dans leurs paquets respectifs qui sont alors mélangés et placés séparément à côté du plateau 6. Les cartes Destination conservées par chacun restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

La partie peut maintenant commencer.



But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points. Les joueurs marquent des points :

- en prenant une route entre deux villes ;
- en reliant par une succession de routes, en continu, les deux villes (ou pays) d'une même carte Destination ;
- en réussissant le plus grand nombre de cartes Destination.
- en récupérant une majorité de meeples Passager dans chaque couleur.

Des points sont enlevés, et non gagnés, pour chaque carte Destination non réussie à la fin de la partie.

Tour de jeu

Le joueur le plus âgé commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit faire une, et une seule, des trois actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon – Le joueur peut prendre 2 cartes Wagon. Il peut prendre n'importe quelle carte visible parmi les 5 posées sur la table ou piocher une carte du dessus du paquet (tirage en aveugle). Si le joueur prend une carte visible, il la remplace immédiatement par une autre du dessus de la pioche. Il peut ensuite prendre une deuxième carte, soit visible, soit en aveugle (se référer à la section Locomotives pour les règles spéciales).

Prendre une route et ramasser des meeples Passager – Le joueur peut prendre une route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon de la couleur de la route que d'espaces composant cette route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose ses wagons sur chaque espace constituant la route, et déplace son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème de décompte des points. Pour finir, il prend un meeple Passager sur chacun des emplacements qui bornent la route qu'il vient de prendre.

Prendre des cartes Destination supplémentaires – Le joueur pioche 4 cartes Destination. Il peut le faire indifféremment à partir des deux paquets. Il doit en conserver au moins une et remettre celles qu'il ne souhaite pas garder en dessous du paquet dont elles sont issues.

Prendre des cartes Wagon

Il existe 8 couleurs de cartes Wagon différentes ainsi que des cartes Locomotive. Les couleurs de chaque série de cartes Wagon correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau – violet, bleu, orange, blanc, vert, jaune, noir et rouge.

Un joueur peut conserver en main autant de cartes qu'il le souhaite durant la partie.

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien mélanger celle-ci, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient simultanément épuisées en raison d'une accumulation continue de cartes de la part des joueurs, le joueur dont c'est le tour ne pourra pas choisir de piocher des cartes Wagon ; il se retrouvera alors contraint de choisir une des deux options suivantes : prendre une route et ramasser des meeples Passager ou prendre des cartes Destination supplémentaires.

Locomotives

Les cartes Locomotive sont multicolores et, comme des cartes Joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise d'une route.

Si une carte Locomotive figure parmi les cinq cartes visibles lors d'une phase de pioche de cartes Wagon, le joueur peut la prendre, mais son tour s'arrête alors immédiatement. La carte Locomotive compte comme s'il avait pris deux cartes. Si après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement piochée est une locomotive, elle ne peut donc pas être prise par ce joueur ce tour-ci. Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des locomotives, les cinq cartes sont immédiatement mises de côté et remplacées par cinq nouvelles cartes face visible.

***Note :** si un joueur a la chance de piocher une carte Locomotive en aveugle au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.*

Prendre une route et ramasser des meeples Passager

Prendre une route

Une route est une ligne continue de rectangles colorés ou gris reliant deux villes adjacentes sur le plateau de jeu (ou une ville et un pays limitrophe de l'Allemagne).

Pour prendre une route, le joueur doit jouer des cartes Wagon de la couleur correspondante en quantité suffisante pour égaler le nombre d'espaces figurant sur la route convoitée. La plupart des routes nécessitent une série de cartes de couleur spécifique. Des cartes Locomotive peuvent être utilisées pour remplacer des cartes manquantes dans la couleur désirée. Certaines routes – en gris sur le plateau – peuvent être prises en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur.

Lorsqu'une route a été prise, le joueur pose ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour prendre la route sont défaussées. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le tableau de décompte des points. Un joueur peut prendre n'importe quelle route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter avec des routes déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une route par tour de jeu.



Route double



Route triple

Certaines villes sont connectées par des routes doubles ou triples. Un joueur ne peut pas prendre plusieurs routes d'une même route multiple.

*Note importante : **dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles.***

Ramasser des meeples Passager

À chaque fois qu'un joueur prend une route, il peut immédiatement ramasser un meeple Passager sur chaque emplacement (ville ou pays) qui vient d'être connecté. S'il y a plusieurs meeples dans une ville, il choisit celui qu'il prend. En revanche, s'il n'y en a pas, il ne reçoit aucune compensation. Les meeples ainsi collectés sont gardés devant chaque joueur de manière à ce que tous puissent les voir.

Exemple 1



Pour prendre une route bleue longue de trois espaces, un joueur peut utiliser trois cartes bleues, deux cartes bleues et une carte Locomotive, une carte bleue et deux cartes Locomotive, ou encore trois cartes Locomotive.

Exemple 2



Une route grise longue de deux espaces peut être réclamée en jouant deux cartes de même couleur, une carte Wagon quelconque et une carte Locomotive, ou encore deux cartes Locomotive.



Le joueur violet vient de prendre la route Berlin-Magdeburg : il ramasse le meeple vert de Magdeburg et un des meeples rouges de Berlin.

Tableau des scores

Lorsqu'un joueur prend une route, il avance son marqueur de score sur la piste de score du nombre de points indiqué sur le tableau ci-dessous :

Longueur de la route	Points
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18

Prendre des cartes Destination supplémentaires

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour prendre des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit piocher 4 cartes sur le dessus des deux piles de cartes Destination. Il peut choisir n'importe quelle combinaison de cartes parmi les deux types de destination, mais doit annoncer son choix avant de piocher. S'il reste moins de 4 cartes Destination dans les pioches, le joueur ne pioche que les cartes disponibles. Il doit conserver au moins l'une des quatre cartes piochées, mais peut bien sûr en garder 2, 3 ou même 4. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche correspondante des cartes Destination.



Même si Freiburg et Saarbrücken sont toutes les deux connectées à la France (Frankreich), elles ne sont pas connectées entre elles.

Chaque carte Destination se compose de deux villes à relier ainsi que de la valeur de la liaison. En cas de réussite, les points figurant sur la carte Destination sont gagnés par le joueur lorsque les objectifs sont révélés et comptabilisés en fin de partie. En cas d'échec, ces points sont déduits du score du joueur en fin de partie.

Il existe aussi des cartes Destination reliant une ville à un pays (ou deux pays entre eux). Chaque route menant à un pays est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant au même pays ne sont pas considérées comme connectées ensemble.

Les cartes Destination sont gardées secrètes jusqu'à la fin du jeu. Un joueur peut conserver autant de cartes Destination qu'il le souhaite.

Fin du jeu

Lorsque la réserve de wagons 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. À l'issue de celui-ci, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

Calcul du score final

Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de leurs prises de routes sur le plateau de jeu. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un décompte de vérification, en reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes et en additionnant les points correspondants.

Chaque joueur révèle alors ses cartes Destination. Il ajoute à son score les valeurs des cartes Destination réussies et en soustrait les valeurs des cartes Destination non réussies.

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque **15 points**. S'il y a égalité pour le nombre de cartes Destination réussies, tous les joueurs concernés marquent 15 points. Les cartes Destination non réussies ne participent pas au décompte de ce bonus.

Enfin, chaque joueur marque des points supplémentaires pour les meeples Passager qu'il a collectés pendant la partie. Chaque joueur marque **20 points** par couleur où il a le plus de meeples et **10 points** par couleur où il finit deuxième au classement du nombre de meeples. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la première place dans une couleur donnée, ils marquent tous les 20 points, mais personne ne marque les 10 points de la deuxième place. Si un joueur est seul en tête, mais que plusieurs finissent deuxièmes, tous les joueurs à égalité marquent les 10 points.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur (parmi les ex æquo) qui a réussi le plus de cartes Destination qui l'emporte. Dans le cas improbable où l'égalité persisterait, le joueur qui a ramassé le plus de meeples Passager est déclaré vainqueur. S'il reste des joueurs à égalité après avoir vérifié ces deux conditions, ils partagent la victoire.



Crédits

Auteur : Alan R. Moon

Illustrations
Julien Delval

Graphisme
Cyrille Daujean

Alan et DoW tiennent à remercier les joueurs des tests : Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont et Rick Thornquist.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer ! Enregistrez vos jeux sur www.daysofwonder.com pour obtenir des coupons de réduction, apprendre des variantes du jeu, découvrir de nouveaux plateaux, et bien plus encore.

Cliquez simplement sur le lien **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

© 2017 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.