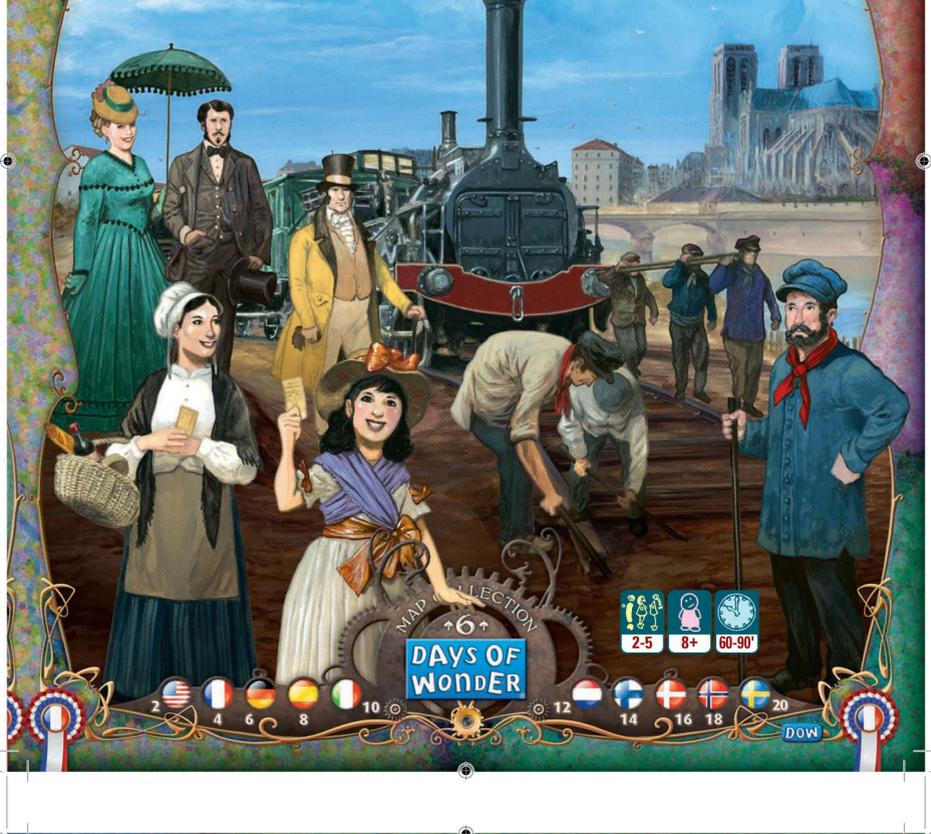


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE FRANCE



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail® France - une extension qui va bousculer un peu vos habitudes. Pendant des années, vous vous êtes contentés de prendre possession de routes. Cette fois, il va vous falloir commencer par construire la voie ferrée !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la France, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). 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.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 40 wagons (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 58 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 64 réglottes Voie Ferrée

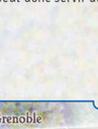


MISE EN PLACE

- ◆ Triez les réglottes Voie Ferrée et placez-les à proximité du plateau.
- ◆ Chaque joueur reçoit 8 cartes Wagon.
- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

PROJETS DE VOIES FERRÉES

Sur ce plateau, la plupart des routes sont en fait des Projets de voies ferrées et il n'est pas possible de les prendre au début de la partie. Ces voies ferrées doivent être construites d'abord.



PAYS VOISINS ET CORSE

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de la France, soit la Corse) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Piocher des cartes Wagon puis construire une voie ferrée

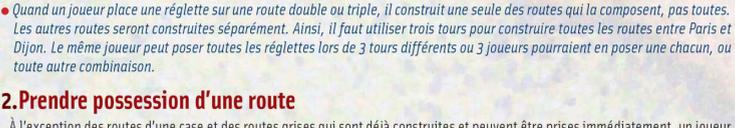
La pioche de cartes Wagon suit exactement la même règle que le jeu de base. Par contre, quand un joueur choisit cette action, il doit aussi construire une voie ferrée. Pour ce faire, il choisit une des réglottes disponibles et la place sur un des Projets de voies ferrées de même longueur sur le plateau. C'est cette réglotte qui détermine la couleur de la route nouvellement construite.

Le joueur bleu vient de piocher 2 cartes Wagon. Il choisit la réglotte jaune de 5 cases et la place sur la route Marseille-Grenoble. Les routes Avignon-Briançon et Avignon-Nice sont définitivement bloquées et ne pourront pas être utilisées pendant cette partie.



DOWN

4



Notes :

- Il y a des endroits sur le plateau où les routes se croisent. Une fois qu'une réglotte est placée sur une de ces routes, toutes les routes qui la croisent sont coupées et ne pourront pas être utilisées : il n'est jamais possible de placer une réglotte sur une route déjà construite ou prise (ni en dessous d'aiguilleurs).
- Quand un joueur place une réglotte sur une route double ou triple, il construit une seule des routes qui la composent, pas toutes. Les autres routes seront construites séparément. Ainsi, il faut utiliser trois tours pour construire toutes les routes entre Paris et Dijon. Le même joueur peut poser toutes les réglottes lors de 3 tours différents ou 3 joueurs pourraient en poser une chacun, ou toute autre combinaison.

2. Prendre possession d'une route

À l'exception des routes d'une case et des routes grises qui sont déjà construites et peuvent être prises immédiatement, un joueur ne peut prendre qu'une route qui a été construite. Une fois la route prise, retirez la réglotte éventuellement présente et remettez-la dans la réserve. Elle est de nouveau disponible.

Certaines routes grises sont des routes spéciales qui relient deux villes séparées par des eaux (ferries). Elles sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces constituant cette route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route.

Il se trouve que le joueur rouge a 5 cartes Wagon jaunes en main. Il prend donc la route Marseille-Grenoble, retirant ainsi la réglotte (qui est de nouveau disponible) et plaçant ses wagons sur le plateau, au grand dam du joueur bleu ! Notez que les deux routes traversées restent coupées.



3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

- ◆ Deux bonus sont attribués en fin de partie :
 - ◆ Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte Bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires.
 - ◆ Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires.
- En cas d'égalité pour l'attribution d'un de ces bonus, tous les joueurs à égalité marquent les points.



DOWN

5



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE OLD WEST



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail® Conquête de l'Ouest. Choisissez votre ville de départ et développez un réseau ferroviaire autour de cette ville, puis étendez votre influence en fondant des villes en chemin... et qui sait ? Peut-être résoudre vous le mystère de Roswell !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Conquête de l'Ouest, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 6 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). 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.

Cette extension n'est pas compatible avec Avinon & Dexter. Ne soyez pas tristes cependant, vous devriez entendre parler de notre extra-terrestre préféré bientôt...

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 40 Wagons (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 50 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 40 wagons blancs (il y a quelques wagons de rechange en plus, assurez-vous de les retirer avant votre première partie)
- ◆ 18 Cités (3 par joueur)
- ◆ Un pion Extraterrestre (Vous pouvez utiliser la figurine de l'extension Alvin & Dexter si vous l'avez)

MISE EN PLACE

- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.
- ◆ Chaque joueur reçoit les 3 Cités de sa couleur.
- ◆ Une fois que les cartes Destination ont été choisies, en commençant par le joueur qui jouera dernier puis dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sa ville de départ en y plaçant une des Cités. Choisissez avec soin, vous ne pourrez étendre votre réseau qu'à partir de cette ville.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une et une seule des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route

La première route que vous prenez doit être reliée à votre ville de départ. Par la suite, toute route prise doit relier votre ville de départ ou une ville déjà reliée. Vous ne pouvez jamais prendre une route déconnectée de votre réseau.

Exemple : Vous avez choisi Salt Lake City comme ville de départ. La première route que vous prenez est Salt Lake City - Green River. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City ou à Green River.

Vous décidez de prendre Green River-Cheyenne. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City, Green River, ou Cheyenne, et ainsi de suite.

Une fois que vous avez pris une route, vous pouvez placer une de vos Cités sur l'une des deux villes aux extrémités de cette route en déplaçant deux cartes Wagon de la même couleur (les Locomotives peuvent être utilisées pour remplacer une de ces cartes, voir les deux). Il ne peut y avoir qu'une Cité sur chaque ville : si un autre joueur contrôle déjà une des villes, vous ne pouvez pas y placer la vôtre.

Quand une Cité est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée. Vous contrôlez un maximum de 3 villes puisque vous avez 3 Cités à votre disposition.

Les routes rapportent des points au joueur qui les a prises en suivant le barème habituel sauf si au moins une des villes aux extrémités de la route est recouverte d'une Cité. Dans ce cas, c'est le joueur qui contrôle la ville qui marque les points. Bien entendu, si vous prenez une route connectée à une de vos Cités, vous marquez les points.

Exemple : Vous avez une Cité à Salt Lake City. Un adversaire prend la route St. George - Salt Lake City. Vous marquez 7 points et lui rien. Si les 2 villes sont contrôlées, les propriétaires de chaque Cité marquent les points de la route. Si le même joueur contrôle les deux villes, il marque deux fois les points de la route.

Exemple : Vous contrôlez St. George et Salt Lake City. Un adversaire prend la route entre ces deux villes. Vous marquez 14 points et lui rien.

Ferries

Les ferries sont des routes spéciales. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondante à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur).

3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent les points.

VARIANTE : ALVIN L'ALIEN

Alvin débute la partie à Roswell. Aucun joueur ne peut choisir Roswell comme ville de départ. Il n'est pas non plus possible d'y placer une Cité en cours de partie. Le premier joueur qui prend une route connectée à Roswell capture Alvin. Il marque immédiatement 10 points puis doit placer Alvin dans une des Cités qu'il contrôle (y compris sa ville de départ). Quand un autre joueur prend une route connectée à cette ville, il la capture à son tour. Il marque 10 points et doit déplacer Alvin dans une de ses Cités. On continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle Alvin à la fin de la partie reçoit la carte Alvin et marque 10 points supplémentaires.

DOWN

3

