

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
+7+

DAYS OF WONDER

2-5	8+	30-60'





Bienvenue dans les Aventuriers du Rail Japon. Montez à bord d'un train rapide pour traverser le pays et admirer le Mont Fuji à travers la brume ou faites escale à Nagano pour voir les macaques se baigner dans leurs sources chaudes. Vous pourriez peut-être aussi en profiter pour voir les cerisiers en fleur autour des anciens châteaux, c'est justement la bonne période. Mais si vous préférez l'ambiance effrénée des grandes villes, Tokyo vous correspondra peut-être plus. Quel que soit votre choix, validez vos destinations avant vos adversaires !

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

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **20 wagons** 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

- ◆ 54 cartes Destination
- ◆ 16 trains rapides blancs en plastique
- ◆ 7 marqueurs de progression pour la piste Train Rapide

MISE EN PLACE

- ◆ Placez les trains rapides près du plateau.
- ◆ Chaque joueur prend le marqueur de progression de sa couleur et le place sur la case "0" de la piste Train Rapide.
- ◆ Donnez 4 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 2. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.



RÈGLES SPÉCIALES

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

Prendre des cartes Wagon

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

Prendre possession d'une route

Voies Rapides

Ce plateau propose un nouveau type de route : les voies rapides. Les joueurs vont travailler ensemble au déploiement d'un vaste réseau de voies rapides à travers le pays. Quand une voie rapide est construite, elle peut être utilisée par tous les joueurs pour valider leurs objectifs. Les joueurs sont en compétition malgré tout car à la fin de la partie, ceux qui auront contribué le plus à ce projet gagneront les meilleures récompenses.



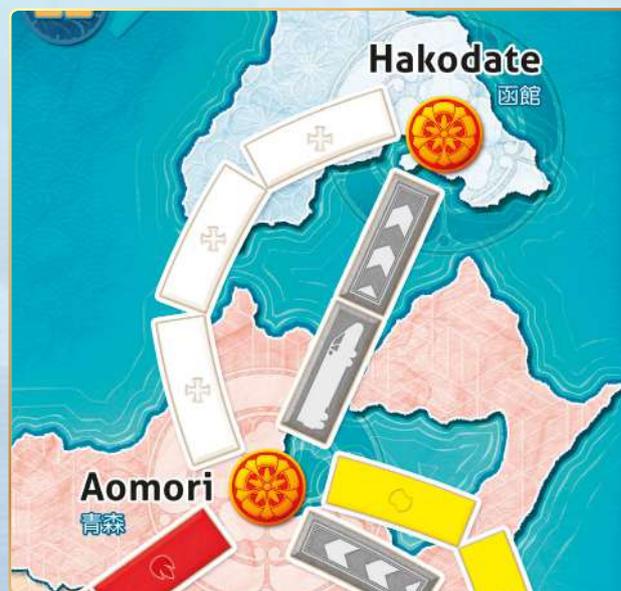
Pour prendre une voie rapide, il faut jouer autant de cartes de la même couleur que le nombre d'espaces qui la composent (on peut jouer des cartes Locomotive, comme d'habitude).

Au lieu d'utiliser ses propres wagons, le joueur place alors **un seul** train rapide blanc sur la case de la Route qui montre l'icône Train Rapide, puis, au lieu de marquer des points, il avance son marqueur de progression sur la piste Train Rapide d'autant d'espaces que le nombre de cartes qu'il vient de jouer.

Une fois que la réserve de trains rapides est épuisée, les voies rapides encore disponibles deviennent des routes grises classiques. Les joueurs peuvent alors les prendre avec leurs propres wagons en suivant les règles du jeu de base et sans faire progresser leur marqueur sur la piste Train Rapide.

Le cas de la route Aomori-Hakodate

Il y a 2 routes entre Aomori et Hakodate mais elles n'ont pas le même nombre d'espaces. Il ne s'agit donc pas d'une route double et ces routes suivent les règles normales.





Pour réussir la carte Destination Osaka-Shibuya, vous devez relier Osaka à Tokyo (par un chemin continu de routes à votre couleur ou de voies rapides prises) sur le plateau principal puis Tokyo à Shibuya sur la partie zoomée du plateau.

L'île de Kyushu et le métro de Tokyo

Ces 2 régions apparaissent sur le plateau sous la forme de zooms. Les routes de ces régions sont prises en suivant les règles habituelles. Pour compléter une carte Destination qui montre un lieu d'une de ces régions, considérez qu'une route qui connecte Tokyo ou Kokura sur le plateau principal est reliée à toutes les routes qui connectent ce même lieu sur la partie zoomée du plateau. En fait, les 2 emplacements Tokyo (sur le plateau principal ou sur la région zoomée) sont un seul lieu. Il en va de même pour Kokura.

Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.

Pour compléter une carte Destination, un joueur peut utiliser à la fois des routes qu'il a prises ou des voies rapides indépendamment de qui les a prises.

FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour et qu'il reste 0, 1 ou 2 trains rapides en réserve, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue un dernier tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte les points de ses cartes Destination et du bonus Train Rapide comme indiqué ci-après.

En fonction du nombre de joueurs, chacun gagne ou perd des points en suivant ce tableau :

	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les points qui correspondent à leur position, et le joueur suivant marque les points qu'il aurait eu s'il n'y avait pas d'égalité.

Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, si 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, et qu'un joueur n'a pris aucune voie rapide, les points se répartissent comme suit :

- ◆ 25 points pour le premier joueur,
- ◆ 15 points pour les 2 joueurs ex-æquo,
- ◆ -5 points pour le joueur derrière eux,
- ◆ -20 points pour le joueur qui n'a pas participé.

Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette version.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

ITALY



MAP COLLECTION
7

DAYS OF
WONDER



2-5



8+



30-60'



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail Italie. Alors que vous traversez la campagne, profitez des couleurs incroyables sur les sommets majestueux des Alpes ou du coucher de soleil derrière les rangées de cyprès en Toscane. Vous pouvez aussi embarquer dans un ferry pour atteindre la Sicile ou un des pays environnants... Mais n'oubliez pas pourquoi vous êtes en Italie. Pourrez-vous construire le plus impressionnant des réseaux, reliant entre elles le plus grand nombre de régions ?

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

Certaines villes sont connectées par des routes multiples. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. 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 45 wagons 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

- ◆ 56 cartes Destination
- ◆ 10 cartes Ferry

MISE EN PLACE

- ◆ Placez les cartes Ferry en pile, près du paquet de 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.

PAYS VOISINS ET MONACO

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de l'Italie, soit Monaco) 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 4 actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon

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

Prendre 1 carte Ferry

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 cartes Ferry en main. Si vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas choisir cette action.



Prendre possession d'une route

Sur ce plateau, toutes les routes grises sont des lignes de Ferries.

Sur ces routes, les cases avec un symbole de vague nécessitent de jouer soit une carte Locomotive, soit une carte Ferry. Les cases qui n'ont pas ce symbole suivent les règles habituelles des routes grises (mélange de cartes d'une même couleur au choix et de cartes Locomotive).

Une carte Ferry peut être utilisée pour couvrir jusqu'à 2 cases avec un symbole de vague, tandis qu'une carte Locomotive n'en couvre qu'une.

Les cartes Ferry ne peuvent pas être utilisées sur les routes normales ou sur les cases de Ferry sans symbole de vague.



Toutes ces combinaisons sont valides pour prendre possession de cette ligne de Ferry :

OU			
OU			
OU			

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 replacée en dessous de la pile des cartes Destination.



FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Il y a 17 Régions nommées sur le plateau. Chaque ville est rattachée à l'une d'elles (comme indiqué par le blason, la couleur du texte et le petit texte sous son nom).

À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de Régions qu'il a connectées ensemble et marque les points qui correspondent à l'aide du barème suivant :

Régions	Points
x ?	?
5	1
6	2
7	4
8	7
9	11
10	16
11	22
12	29
13	37
14	46
15+	56

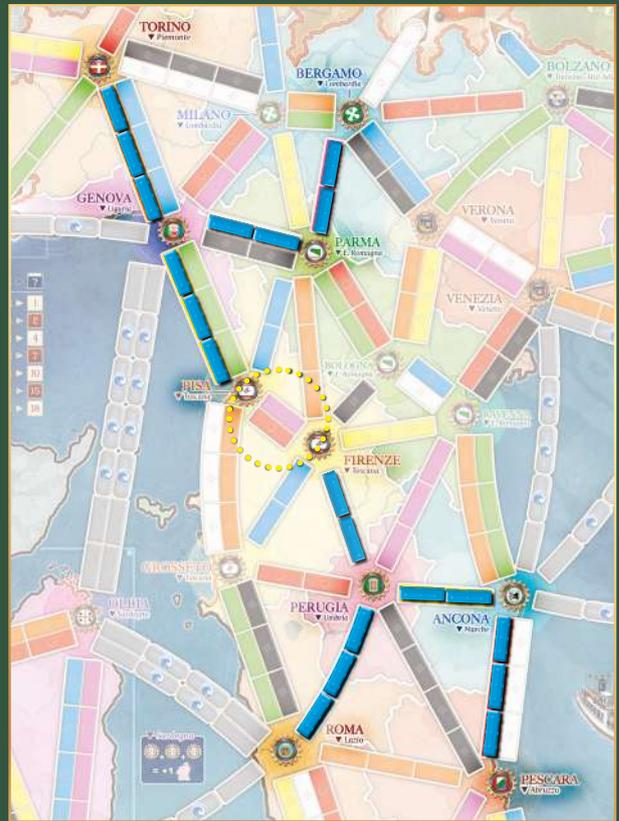
Si un joueur a deux réseaux distincts (ou plus), chacun des réseaux est évalué séparément.

Il y a 3 Régions spéciales sur le plateau : Sardegna, Sicilia et Puglia.

Chacune de ces Régions compte pour deux lors de l'attribution du bonus si toutes les villes qui la composent sont dans le même réseau.

Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Dans la situation ci-dessous, le joueur bleu marquerait 2 points pour ses Régions à la fin de la partie (5 régions dans le réseau du nord et 5 régions dans le réseau du sud).



En prenant la route Firenze - Pisa, il réussit à connecter toutes les Régions entre elles, ce qui lui rapporte 11 points (Il y a 9 régions dans son réseau maintenant, pas 10 car Firenze et Pisa sont dans la même... Ça reste un fort joli coup !)

x 9 → 11

