

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION  
+5+

DAYS OF  
WONDER

2-4	8+	30-60'





## Bienvenue dans l'extension Les Aventuriers du Rail™ - Royaume-Uni ! Tout commence en Angleterre au XIXe siècle... revivez les premiers instants de l'épopée ferroviaire, et construisez l'histoire !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Royaume-Uni des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Le Royaume-Uni est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Cette extension nécessite **35 wagons du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe (au lieu de 45 habituellement) ainsi que les marqueurs de score correspondants. Vous n'avez pas besoin des cartes Wagon de votre jeu de base car l'extension Royaume-Uni comporte déjà de telles cartes, avec 6 cartes Locomotive supplémentaires.**

### LOCOMOTIVES

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Locomotive et 4 cartes Wagon.

De plus, dans cette extension :

- ♦ 4 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive ;
- ♦ Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des Locomotives, elles ne sont pas remplacées.



### CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 57 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



### FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. 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 correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur).



### CARTES TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie sont une nouveauté de cette extension. Les joueurs commencent la partie sans aucune technologie. Ils peuvent uniquement construire des routes terrestres d'un ou deux espaces, et à condition qu'elles se trouvent en Angleterre.

**Exception :** *Le transatlantique Southampton - New York est une route spéciale : aucune technologie n'est nécessaire pour s'emparer de cette route.*

Au début de son tour, **avant** de faire son action, un joueur peut acheter une carte Technologie en dépensant le nombre de Locomotives requis. Souvenez-vous que 4 cartes quelconques (ou même 3 si vous avez la technologie Booster) peuvent toujours remplacer une Locomotive, y compris dans ce cas.

### Technologies disponibles



#### Concession : Pays de Galles x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent au Pays de Galles.



#### Concession : Irlande / France x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Irlande et en France.



#### Concession : Écosse x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Écosse.



#### Alimentation automatique x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes de 3 espaces.



#### Tuyaux de surchauffe x4

Coût : 2 Locomotives

Vous pouvez prendre les routes de 4, 5 et 6 espaces.

*Attention : sans l'Alimentation automatique, vous ne pouvez toujours pas prendre les routes de 3 espaces.*



#### Hélices x4

Coût : 2 Locomotives

Vous pouvez prendre les ferries.



#### Booster x4

Coût : 2 Locomotives

3 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive (au lieu de 4).



#### Isolation thermique x4

Coût : 2 Locomotives

Chaque route que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 1 point supplémentaire.



#### Turbines à vapeur x4

Coût : 2 Locomotives

Chaque ferry que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 2 points supplémentaires.

Si vous avez l'Isolation thermique, chaque ferry vous rapporte donc 3 points supplémentaires.



## Double motrice x4

Coût : 4 Locomotives

À la fin de la partie, chaque carte Destination réussie vous rapporte 2 points supplémentaires.



## Droit de passage x1

Coût : 4 Locomotives

Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement d'une route sur laquelle un autre joueur a déjà posé ses wagons. Vous devez tout de même payer le nombre de cartes Wagon requises et placer vos wagons à côté de ceux du ou des joueurs qui s'y trouvent déjà. La carte "Droit de passage" est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.

**Note importante :** Il est fréquent qu'un joueur ait besoin de plusieurs technologies pour s'emparer d'une route. Voici quelques exemples.



Pour prendre la route Stranraer-Londonderry, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Concession : Irlande / France, Alimentation automatique, Hélices.



Pour prendre la route Newcastle-Edinburgh, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Alimentation automatique.

**Rappel :** Le transatlantique Southampton - New York est une exception : il ne fait appel à aucune carte Technologie.

## VARIANTE : TECHNOLOGIES AVANCÉES

Pour une expérience de jeu plus compétitive, vous pouvez jouer avec les technologies avancées. Attention, le nombre de cartes est limité !

## Technologies avancées



### Thermocompresseurs x1

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement de deux routes en un seul tour. Vous devez dépenser les cartes Wagon et les wagons requis comme d'habitude. La carte "Thermocompresseurs" est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



### Réservoirs x2

Coût : 2 Locomotives

Lorsque vous piochez des cartes Wagon, vous pouvez piocher 3 cartes en aveugle au lieu de 2.



### Contrats risqués x1

Coût : 2 Locomotives

À la fin de la partie, vous marquez 20 points si vous avez réussi le plus grand nombre de cartes Destination. Sinon, vous perdez 20 points.

**Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.**



### Suspension améliorée x1

Coût : 2 Locomotives

À la fin de la partie, vous marquez 15 points si vous avez la route la plus longue. Sinon, vous perdez 15 points.

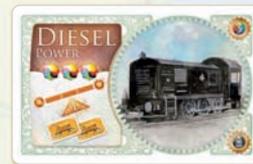
**Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.**



### Diesel x1

Coût : 3 Locomotives

Toutes les routes vous coûtent une carte de moins que d'habitude, avec un minimum d'une carte. Sur un ferry, vous devez tout de même payer toutes les Locomotives.



## FIN DU JEU

- Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette extension.
- De nombreux joueurs ont l'habitude de ne pas marquer les points au fur et à mesure sur la piste de score, préférant attendre la fin du jeu pour tout compter. Cela ne fonctionne pas sur ce plateau à cause des technologies comme Isolation thermique ou Turbines à vapeur qui augmentent la valeur de certaines routes. Nous vous recommandons donc de désigner en début de partie un joueur dont la mission sera de s'occuper du score : il veillera à déplacer les marqueurs de chacun au fil du jeu, ou bien dira aux joueurs de déplacer leur marqueur s'ils oublient.

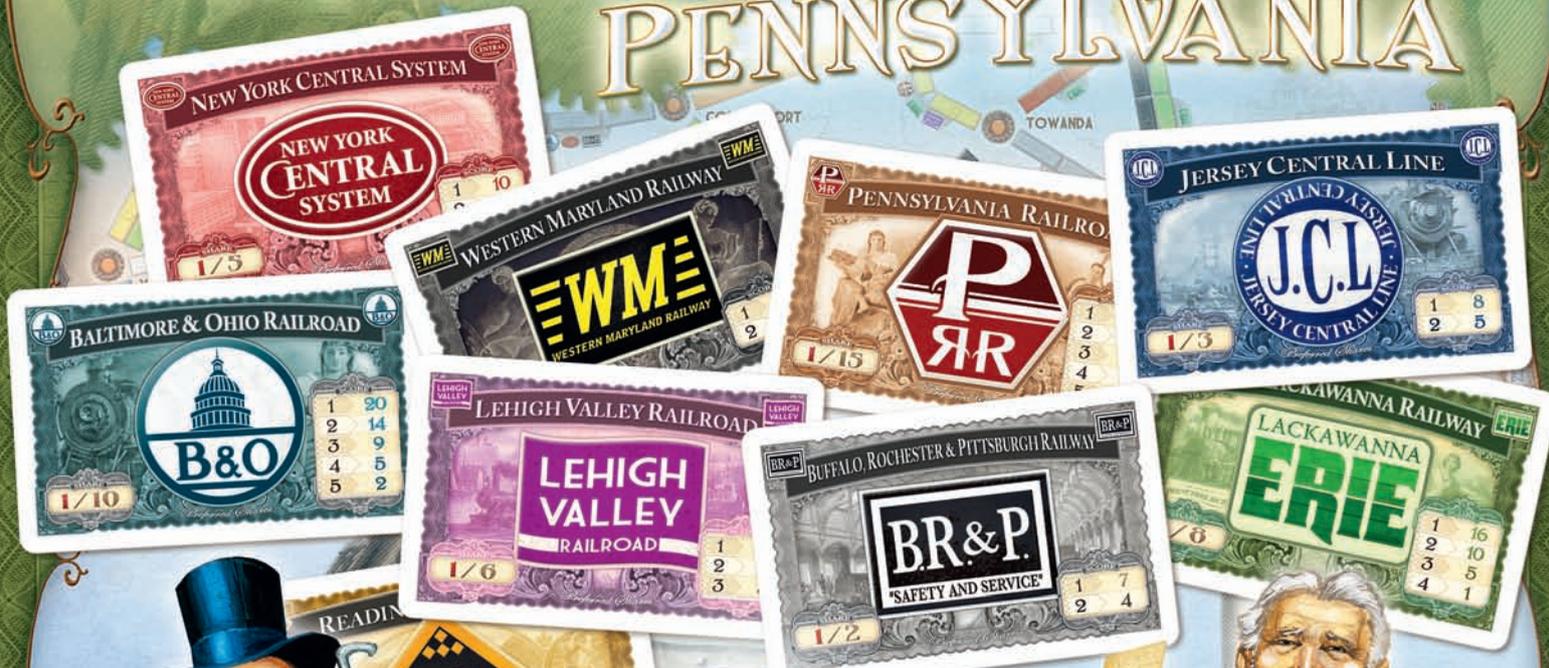
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capelle Dauphan

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## PENNSYLVANIA



MAP COLLECTION  
+5+  
**DAYS OF WONDER**

2-5 8+ 30-60'

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



**Bienvenue dans l'extension Pennsylvanie des Aventuriers du Rail™ ! Les compagnies ferroviaires les plus célèbres des États-Unis ont marqué l'histoire de cet état. À vous d'investir dans les plus rentables...**

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pennsylvanie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs. Il existe des règles spécifiques pour 2 joueurs (voir plus loin).

**Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :**

- ◆ 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
  - Les Aventuriers du Rail
  - Les Aventuriers du Rail Europe
- ◆ 110 cartes Wagon provenant de :
  - Les Aventuriers du Rail
  - Les Aventuriers du Rail Europe
  - USA 1910



## CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 50 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.

## FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. 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 correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur). Il n'y a que deux lignes de ferries sur le plateau de la Pennsylvanie. Les deux mènent en Ontario, mais elles ne sont pas reliées l'une à l'autre.



## ACTIONS

Préparez le paquet d'Actions de chaque compagnie avant la partie. Chaque paquet doit être rangé dans l'ordre croissant : la carte 1 sur le dessus du paquet, puis la 2, etc. Notez que toutes les compagnies ne disposent pas du même nombre d'Actions.



Lorsqu'un joueur s'empare d'une route, il peut prendre la première Action du paquet de l'une des compagnies représentées sur cette route. Si toutes les Actions d'une compagnie ont été prises, le joueur peut recevoir la première Action d'une autre compagnie présente sur la route à la place. Certaines routes sont vierges de toute compagnie : elles ne permettent pas d'obtenir une Action.

Les joueurs conservent leurs Actions **face cachée** devant eux. Chaque joueur a le droit de consulter ses propres Actions, mais pas celles des autres.



*Natalie prend la route Oil City - Warren. Cela lui permet de récupérer la première Action du paquet Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, ou Erie Lackawanna Railroad. Elle décide de prendre la première action de Pennsylvania Railroad.*

## FIN DU JEU

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs Actions et les classent par compagnie. Chaque compagnie rapporte des points comme suit :

- ◆ Le joueur qui détient le plus d'Actions dans chaque compagnie reçoit le maximum des points de cette compagnie (la première valeur inscrite sur la carte). Le deuxième reçoit la deuxième valeur, etc. Un joueur qui n'a pas d'Actions dans une compagnie ne marque pas de points pour celle-ci.
- ◆ Il n'y a pas d'égalité : si plusieurs joueurs ont le même nombre d'Actions, celui qui détient l'Action avec le plus petit numéro est considéré comme majoritaire, car il aura été le premier à investir dans cette compagnie.
- ◆ S'il y a plus de joueurs possédant d'Actions que de valeurs disponibles dans une compagnie, alors les joueurs possédant le moins d'Actions ne marquent pas de points du tout.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

BONUS
1/15

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité pour l'attribution du bonus, tous les joueurs concernés marquent 15 points. Les cartes Destination non réussies ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

## JOUEUR NEUTRE (JEU À 2)

À 2 joueurs, il faut ajouter un joueur neutre. Appliquez les modifications suivantes :

- ◆ Lorsqu'un joueur prend une Action, il en choisit également une pour le joueur neutre (parmi celles représentées sur la route qu'il vient de prendre). L'Action choisie est placée face cachée à côté des autres.
- ◆ À la fin de la partie, avant de calculer les points, mélangez les Actions du joueur neutre et révélez-en la moitié, arrondie au supérieur.
- ◆ Le joueur neutre ne marque pas de points, mais doit être pris en compte lorsque vous calculez les majorités.

*Exemple : Mark a trois actions de la B&O Railroad, le joueur neutre en a deux, et Eric n'en a qu'une seule. En conséquence, Mark marque 20 points et Eric seulement 9.*