

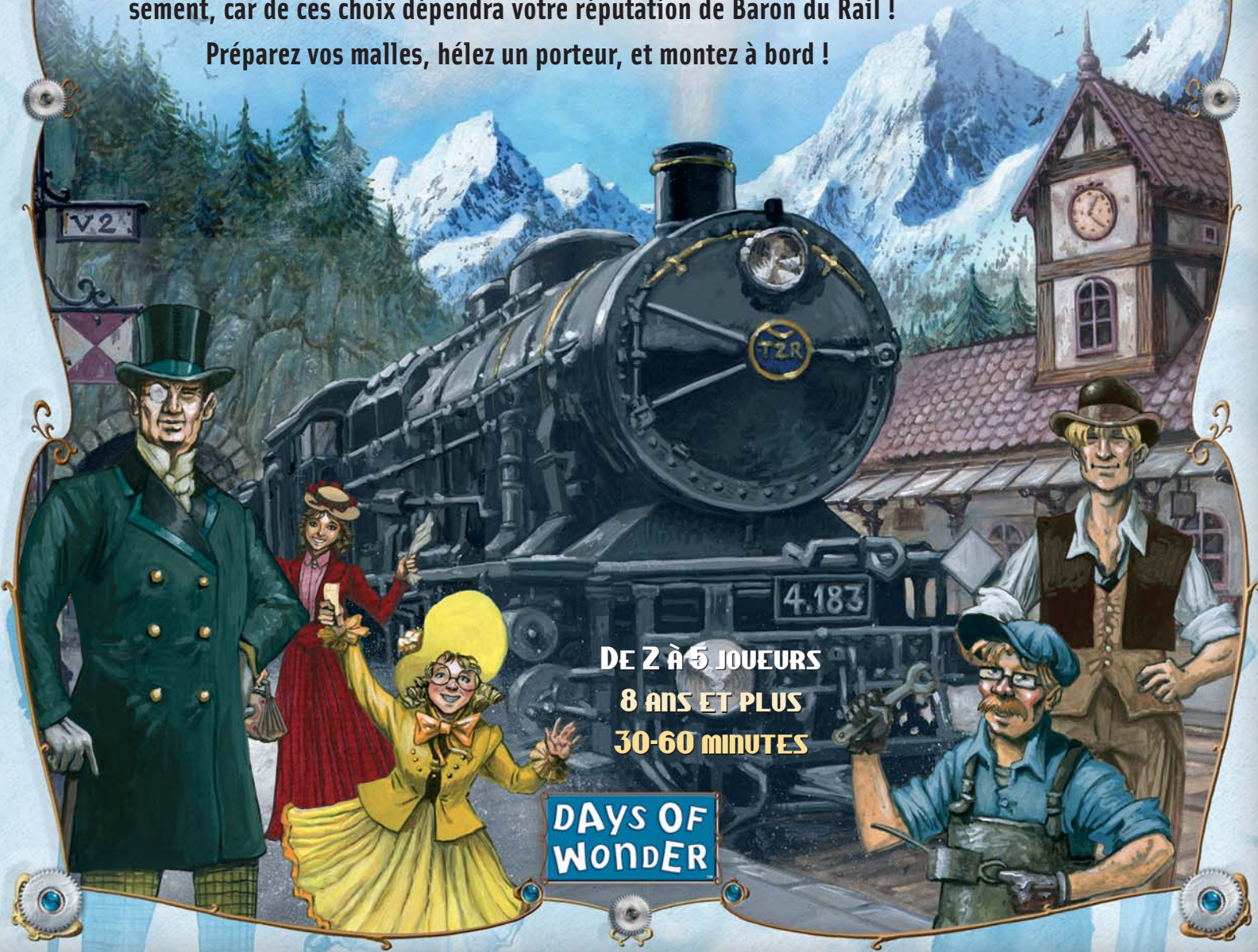
Alan R. Moon

# LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE

**D**es remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, les Aventuriers du rail en Europe vous emmènent à la découverte de l'Europe des années 1900.

Sauterez-vous à bord du premier train prêt à s'enfoncer dans les tunnels des Carpates ? Embarquerez-vous plutôt à bord d'un ferry sur les rives de la Mer Noire ? Ou préférerez-vous tout simplement bâtir la prochaine gare d'une des capitales de l'Europe ? Choisissez judicieusement, car de ces choix dépendra votre réputation de Baron du Rail !

Préparez vos malles, hélez un porteur, et montez à bord !



DE 2 À 5 JOUEURS  
8 ANS ET PLUS  
30-60 MINUTES

DAYS OF  
WONDER

# CONTENU DE LA BOITE

- ◆ 1 Carte du réseau ferroviaire européen
- ◆ 240 Wagons de couleur (45 bleus, rouges, verts, jaunes et noirs, et plusieurs wagons de remplacement dans chaque couleur)
- ◆ 15 Gares de couleur (3 de chaque couleur)
- ◆ 158 Cartes illustrées :



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

46 cartes  
Destination



6 routes longues  
sur fond bleu

et 40 routes régulières



1 carte de  
décompte  
des points



1 carte de bonus « European Express »  
Pour le chemin le plus long

- ◆ 5 Marqueurs de score en bois (1 pour chaque couleur de joueur)
- ◆ 1 Livret de règles
- ◆ 1 Numéro Days of Wonder pour jouer en ligne, situé en dernière page de ces règles

**Note à l'intention des joueurs expérimentés :** Si vous êtes déjà familiarisés avec nos aventures américaines (*Les Aventuriers du Rail™*), il vous suffit de lire les sections intitulées **Ferries**, **Tunnels** et **Gares** dans les règles ci-dessous, et les instructions relatives à la mise en place du jeu.

## PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend 45 Wagons de la couleur de son choix, ainsi que trois gares et un marqueur de score de la couleur correspondante. Il place son marqueur de score sur la case de départ du compteur de points, qui fait le tour du plateau de jeu **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 European Express et la carte de Décompte des Points, face visible, à côté du plateau **4**.

Prenez les cartes Destination et séparez les routes longues (six cartes Destination à fond bleu) des autres; mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur **5**. Placez les routes longues restantes dans la boîte du jeu, sans les regarder. Vous n'en aurez plus besoin jusqu'à la fin de la partie. Maintenant, mélangez les cartes Destination régulières, et distribuez-en trois à chaque joueur **6**. Placez le restant de la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Le jeu peut maintenant commencer.



## DÉBUT DE LA PARTIE

Avant le premier tour de jeu, les joueurs doivent simultanément prendre connaissance des cartes Destination qu'ils ont reçues et choisir celles qu'ils souhaitent conserver. Chaque joueur doit en garder au moins deux, mais peut en garder trois ou toutes les quatre. Les cartes Destination non conservées (routes longues et/ou régulières, au choix de chacun) sont déposées, face cachée, dans la boîte du jeu, et ne serviront plus pour cette partie. Les cartes Destination conservées par chacun restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

## BUT DU JEU

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

- ◆ En capturant une route entre 2 villes ;
- ◆ En reliant par une route, en continu, les deux villes d'une même carte Destination ;
- ◆ En réalisant le chemin le plus long pour gagner la cartes bonus European Express ;
- ◆ Pour chaque gare non jouée et restée dans leur réserve en fin de partie.

*Des points sont enlevés, et non gagnés, si deux villes d'une carte Destination conservée par le joueur ne sont pas reliées en continu par les trains de celui-ci à la fin du jeu.*

## TOUR DE JEU

Le joueur ayant visité le plus grand nombre de pays européens commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur doit faire une, et une seule, des quatre actions suivantes :

**Prendre des cartes Wagons** – Le joueur peut prendre deux cartes Wagon (ou une seule, s'il choisit de prendre une Locomotive, face visible. Se référer à la section **Locomotives** pour plus de détails) ;

**Prendre possession d'une Route** – Le joueur peut s'emparer d'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 ;

**Prendre des cartes Destination supplémentaires** – Le joueur tire trois cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, et remettre celles qu'il ne souhaite pas garder en dessous de la pioche ;

**Construire une Gare** – Le joueur peut bâtir une Gare sur toute ville qui en est jusque là dépourvue. S'il s'agit de sa première Gare, le joueur se défausse d'une carte Wagon, et place sa gare. S'il s'agit de sa seconde gare, le joueur doit se défausser de deux cartes de même couleur pour la bâtir. Et s'il s'agit de sa troisième gare, il doit se défausser de trois cartes de couleur identique.

## PRENDRE DES CARTES WAGONS

Il existe 8 types de wagons différents en plus des locomotives. Les couleurs de chaque carte Wagon correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau connectant des villes – Bleu, Violet, Orange, Blanc, Vert, Jaune, Noir et Rouge.

Lorsqu'un joueur choisit de prendre des cartes Wagon, il peut en piocher jusqu'à deux par tour. Chacune de ces cartes doit être soit prise parmi les cinq faces visibles, soit tirée du dessus de la pioche (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte face visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du sommet de la pioche.

Si le joueur choisit de prendre une Locomotive face visible parmi les cinq cartes exposées, il ne peut piocher d'autre carte lors de ce tour (pour plus de détails, se référer à la section sur les Locomotives). 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.

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. Veiller 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 celles-ci de la part des joueurs, le joueur dont c'est le tour ne pourrait choisir de piocher des cartes Wagon ; il se retrouvera alors contraint de choisir une des trois autres options : prendre possession d'une route, piocher de nouvelles cartes Destination, ou bâtir une nouvelle Gare.



## LOCOMOTIVES

Les Locomotives sont multicolores et, comme des cartes Joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route. Les Locomotives sont également nécessaires pour emprunter des Ferries (cf. section sur les Ferries).



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 locomotive compte comme s'il avait pris 2 cartes. Si après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement tirée est une locomotive, elle ne peut donc être prise par ce joueur ce tour-ci.

Si par contre un joueur a la chance de tirer une Locomotive en aveugle, au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien, et cette carte ne compte que pour une carte piochée. Il peut alors tirer une deuxième carte (en aveugle, ou une carte non Locomotive, parmi les cinq cartes face visible).

## PRENDRE POSSESSION DES ROUTES

Une route est une ligne continue de rectangles colorés ou gris reliant deux villes adjacentes sur le plateau de jeu. Pour prendre possession d'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 Locomotives peuvent être utilisées pour remplacer des cartes manquantes dans la couleur désirée (exemple 1).

Certaines routes – en gris sur le plateau – peuvent être capturées en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur (exemple 2).

Lorsqu'une route a été capturée, le joueur pose ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour s'approprier cette 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 en page 7 de ce livret.

Un joueur peut prendre possession de n'importe quelle route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter avec des routes déjà à son actif.

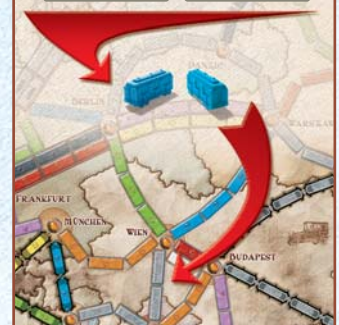
Une route doit être capturée dans son intégralité en un tour de jeu. Il est impossible, par exemple, de poser deux trains sur une route longue de trois espaces, puis d'attendre le tour suivant pour jouer une troisième carte et poser son dernier train.

Un joueur ne peut jamais capturer plus d'une route par tour de jeu.



Exemple 1

*Pour s'emparer d'une route bleue longue de trois espaces, un joueur peut utiliser trois cartes bleues, deux cartes bleues et une Locomotive, une carte bleue et deux Locomotives, ou encore trois Locomotives.*



Exemple 2

*Une route grise longue de deux espaces peut, par exemple, être réclamée en jouant deux cartes rouges, ou une carte jaune et une Locomotive, ou encore deux Locomotives.*



Routes Doubles

## ROUTES DOUBLES

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Elles connectent obligatoirement les mêmes villes pour les deux routes. Un même joueur ne peut jamais capturer les deux routes d'une même route double durant une partie.

Attention : Certaines routes sont en partie parallèles, mais relient différentes villes. Il ne s'agit alors pas de routes doubles, mais simplement de routes (en partie) parallèles.



Routes parallèles

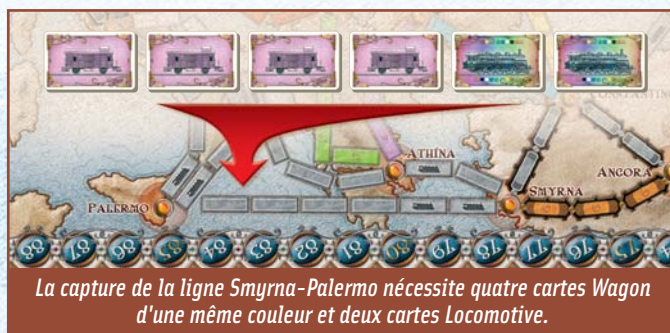
**Note Importante :** Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Un joueur peut prendre possession de l'une des deux routes disponibles, mais dès lors, la route restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.

## FERRIES



Les Ferries sont des routes spéciales, de couleur grise, reliant deux villes séparées par des eaux. Les lignes de Ferries 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.



La capture de la ligne Smyrna-Palermo nécessite quatre cartes Wagon d'une même couleur et deux cartes Locomotive.

## TUNNELS



Les Tunnels sont des routes spéciales, reconnaissables à leurs marques et contours spécifiques.

Ce qui distingue le tunnel d'une route normale, c'est que le joueur qui l'emprunte n'est jamais sûr de la distance qu'il devra parcourir avant de rejoindre l'autre bout !

Quand il tente de traverser un Tunnel, le joueur joue d'abord le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis il retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée se trouvant être de la couleur des cartes utilisées pour traverser le Tunnel, le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de même couleur (ou une Locomotive). C'est uniquement une fois celles-ci rajoutées que le joueur peut prendre possession du Tunnel.

Si le joueur ne possède plus assez de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer maintenant), il reprend toutes ses cartes en main et passe son tour.

En fin de tour, les cartes tirées du sommet de la pioche sont défaussées.

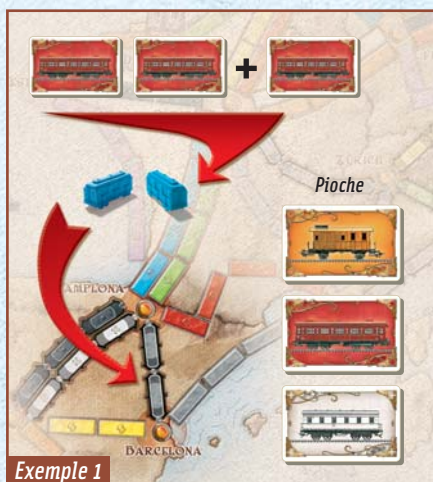
Attention : N'oubliez pas que les Locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées du sommet de la pioche lors de la traversée d'un Tunnel oblige le joueur à rajouter une carte wagon à sa série s'il souhaite s'emparer de cette route.

Si un joueur décide de traverser un Tunnel en jouant uniquement des cartes Locomotive, il ne devra jouer de cartes supplémentaires que si des Locomotives figurent parmi les trois cartes tirées du sommet de la pioche de cartes Wagon.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse sont toutes deux simultanément épuisées ou insuffisantes pour permettre de retourner trois cartes Wagon, ne sont alors retournées que les cartes disponibles. Si, en raison d'une accumulation des cartes Wagon par les joueurs, il ne reste aucune carte disponible, le Tunnel peut alors être emprunté sans courir le risque de devoir ajouter des cartes au coût initial de sa traversée.

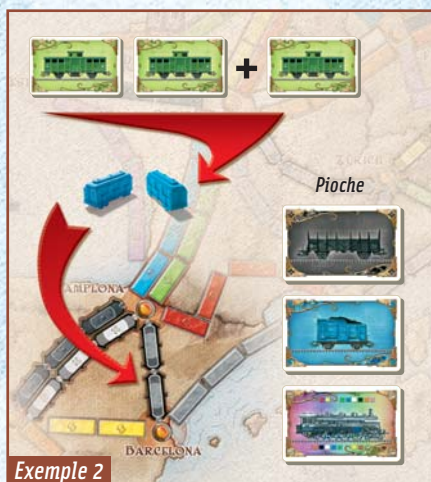


Deux tunnels parallèles - un noir, et un blanc - constituent une route double qui relie Madrid à Pamplona.



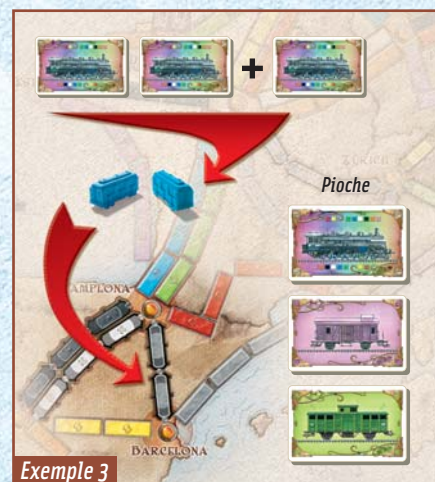
Exemple 1

Tunnel gris de 2 espaces, le joueur choisit de jouer 2 cartes rouges, puis retourne 3 nouvelles cartes dont 1 rouge - il lui faut maintenant rajouter une carte rouge à ses deux premières.



Exemple 2

Même tunnel. Lors du tirage, 1 locomotive apparaît - il lui faut rajouter une troisième carte verte aux deux premières jouées pour traverser le tunnel.



Exemple 3

Si le joueur choisit de jouer 2 locomotives, seule une nouvelle locomotive retournée le force alors à en rajouter une supplémentaire.

## PIOCHER DES CARTES DESTINATION

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre 3 cartes sur le dessus de la pile de cartes Destination. S'il reste moins de 3 cartes Destination dans la pioche, le joueur ne tire que le nombre de cartes restantes.

Il doit conserver au moins l'une des trois cartes piochées, mais peut bien sûr en garder 2 ou même 3. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche de cartes Destination. Toute carte conservée doit l'être jusqu'à la fin du jeu, et ne peut être abandonnée ni défaussée à l'occasion d'une autre pioche.

Les villes figurant sur une carte Destination sont le point de départ et d'arrivée d'un objectif secret que le joueur s'efforce d'atteindre en reliant ses villes avec des trains de sa couleur avant la fin de la partie. 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.

Au cours d'une partie, un joueur peut piocher et conserver autant de cartes Destination qu'il le souhaite.



## BÂTIR UNE GARE

Une Gare permet à son propriétaire d'emprunter une et une seule des routes appartenant à l'un de ses opposants pour relier des villes objectifs figurant sur ses propres cartes Destination.







Les Gares peuvent être construites sur n'importe quelle ville vierge, même s'il n'y a alors aucune route reliant déjà cette ville à une autre. Deux joueurs ne peuvent jamais bâtir deux gares sur une même ville.

Chaque joueur ne peut construire qu'une seule Gare par tour, et trois tout au plus sur l'ensemble de sa partie.

Pour bâtir sa première Gare, le joueur joue et se défausse d'une carte, et place une Gare sur la ville de son choix. Pour bâtir sa seconde Gare, le joueur doit présenter et défausser deux cartes d'une même couleur; pour bâtir sa troisième Gare, trois cartes d'une même couleur devront être jouées et défaussées. Comme toujours, il est possible de remplacer certaines des cartes jouées par des Locomotives.

Si un joueur se sert d'une même Gare pour relier plusieurs villes correspondant à des objectifs différents, il est néanmoins obligé d'emprunter la même route reliée à cette gare à chaque fois. C'est seulement une fois la partie achevée que le joueur décide de la voie unique qu'il souhaite emprunter à partir de chacune de ses gares.

Un joueur n'est jamais obligé de bâtir une gare. Chaque gare non bâtie et gardée en réserve rapporte quatre points à son propriétaire en fin de partie.

	GARE		COÛT
1 <sup>ÈRE</sup>		=	
2 <sup>ÈME</sup>		=	
3 <sup>ÈME</sup>		=	

*Coût de construction d'une Gare*



# 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.



*Le premier joueur dont la réserve de trains en plastique tombe à 2 trains ou moins déclenche le dernier tour de la partie.*

## DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de leur prise de possession 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 doit alors révéler ses tickets de destination et ajouter (ou soustraire) la valeur de chaque carte Destination qu'il a en main. Si la connexion entre les deux villes est réussie, on ajoute, si elle a échoué, on soustrait.

Chaque gare construite permet à son propriétaire d'emprunter une et une seule route reliant la ville sur laquelle celle-ci est bâtie, afin de remplir un ou des objectifs. Si ceux-ci sont multiples, la voie empruntée grâce à cette gare doit néanmoins rester la même.

N'oubliez pas non plus que chaque gare non bâtie rapporte maintenant quatre points à son propriétaire.

Enfin, le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte bonus European Express du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires. Pour comparer les longueurs des chemins les plus longs de chacun des joueurs, il convient de ne prendre en compte que les seuls trains en plastique de ces joueurs, et non les gares ou les voies qu'elles leur permettent d'emprunter. Lors de ce calcul, les boucles sont autorisées (le chemin le plus long peut passer plusieurs fois par la même ville) mais en aucun cas un même train en plastique ne peut être comptabilisé ni utilisé deux fois. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés marquent 10 points.

Le joueur qui a le plus grand total de points est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. En cas d'égalité répétée, celui qui a construit le moins de gares est déclaré vainqueur. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, le joueur qui a le chemin le plus long gagne.

LONGUEUR DE LA ROUTE	DÉCOMPTE DES POINTS
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

*Quand un joueur capture une route, il avance immédiatement son marqueur de score d'un nombre de points qui est fonction de la longueur de la route capturée, selon le barème ci-dessus.*

*Score courant*



*Bonus et/ou Malus des tickets Destination*



*+ 4 points par gare non utilisée*



**4 POINTS PAR GARE**

*bonus potentiel du chemin le plus long*



**= SCORE FINAL**

*Calcul du Score Final*

# JEU EN LIGNE

Voici votre numéro d'accès Days of Wonder :

Pour l'utiliser, visitez : [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) et cliquez sur Nouveau joueur à partir de la page d'accueil. Puis suivez les instructions pour rejoindre notre incroyable communauté de joueurs en ligne et tester vos talents contre des milliers de joueurs du monde entier.

Pour découvrir nos autres jeux, visitez [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## TABLE DES MATIÈRE

Contenu de la boîte .....	p.2
Préparation du jeu .....	p.2
Début de partie .....	p.3
But du jeu .....	p.3
Tour de jeu .....	p.3
– Prendre des cartes wagon .....	p.3
• Locomotives .....	p.4
– prendre possession des routes .....	p.4
• Routes doubles .....	p.4
• Ferries .....	p.5
• Tunnels .....	p.5
– Prendre des cartes destination .....	p.6
– Bâtir une gare .....	p.6
Fin du jeu .....	p.7
Décompte des points .....	p.7
Jeu en ligne .....	p.8

## CRÉDITS

Auteur du jeu : Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Copyright © 2004-2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022  
Days of Wonder et les Aventuriers du rail sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.

Note au sujet de la géographie du plateau de jeu : Nous avons fait de notre mieux pour refléter de manière correcte les frontières politiques des différents Etats en présence en Europe en 1901, et conserver l'orthographe de villes en usage dans ces pays à l'époque. Néanmoins, pour faciliter le jeu, nous avons parfois été contraints de procéder à de légers ajustements de position de villes sur le plateau de jeu. Nous vous prions de bien vouloir nous en excuser.

### Nous tenons également à remercier nos joueurs de test :

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan,  
Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy,  
Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons,  
Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist  
et toute l'équipe de Days of Wonder.