

Alan R. Moon LES AVENTURIERS DU RAIL LE DEFI DES LOCOS

Bienvenue en 1900, l'âge d'or de la locomotive !

Les lignes de chemin de fer relient toutes les grandes villes du pays, permettant de parcourir de formidables distances en seulement quelques jours. Les biens et les marchandises sont livrés à destination plus vite et moins cher que jamais et la gare de triage fourmille d'activité. Les machinistes et les cheminots se démènent pour positionner sur leurs voies de départ des wagons remplis de bois, de charbon et d'acier.

En tant que responsable de la gare de triage, VOUS avez un rôle essentiel à jouer...

Assurez-vous que tous les chargements partent à l'heure en plaçant locomotives et wagons sur les emplacements déterminés. Mais vous devrez bien réfléchir : les wagons sont rarement au bon endroit au bon moment.

En voiture !

MATÉRIEL

- ◆ 1 plateau de voies avec un support pour les missions ;
- ◆ 1 feuillet de règles ;
- ◆ 40 cartes Mission ;
- ◆ 1 Guide de la gare de triage ;
- ◆ 2 Locomotives ;
- ◆ 2 Interruptions de voie ;
- ◆ 5 Wagons (1 rouge, 1 vert, 1 jaune, 1 bleu, 1 noir)

BUT DU JEU

Le but du jeu est de positionner Locomotives et Wagons sur leur voies respectives en un minimum de déplacements.

RÉSOLURE D'UNE CARTE MISSION

Pour résoudre une carte Mission, vous devez réussir à placer toutes les Locomotives et Wagons comme indiqué sur la carte, en effectuant un nombre de déplacements égal à l'un des trois chiffres indiqués à gauche de la carte.

MISE EN PLACE

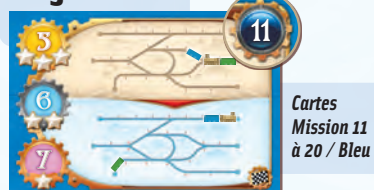
Choisissez une carte Mission en fonction du niveau de difficulté qui vous convient (voir ci-dessous). Placez les Locomotives, les Wagons et les Interruptions de voie sur le plateau de voies comme indiqué sur la carte Mission. Vous êtes prêt à vous lancer !

Niveaux de difficulté

Facile



Moyen



Difficile



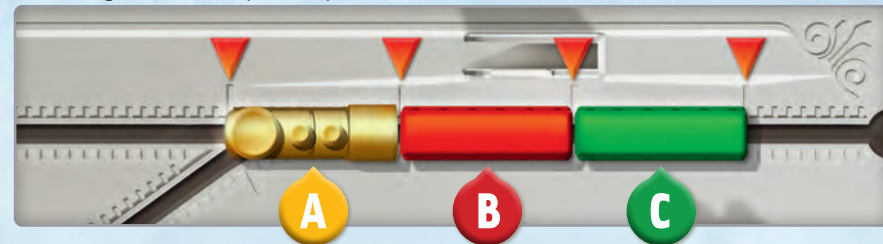
Très difficile



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Emplacements :

À intervalles réguliers, des traits apparaissent le long des différentes voies. Ils délimitent les emplacements où peuvent stationner Locomotives et Wagons. Vous ne pouvez positionner qu'une seule Locomotive ou qu'un seul Wagon sur chaque emplacement.



Exemple : À la fin du déplacement, la Locomotive A, le Wagon B et le Wagon C sont chacun positionnés sur un emplacement.

Interruptions de voie :

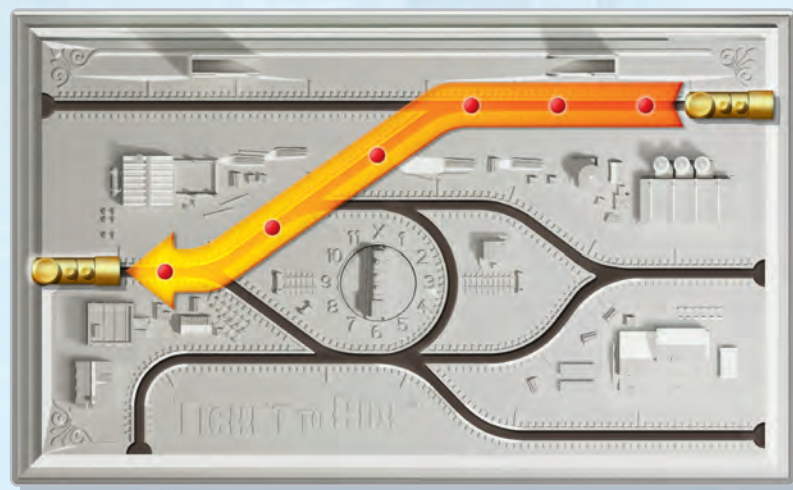
Les Interruptions de voie bloquent l'accès à certaines sections du plateau de voies. Une fois qu'elles sont positionnées (lors de la mise en place), vous ne pouvez ni les déplacer, ni les atteler, ni les pousser. Locomotives et Wagons ne peuvent pas transiter par cette section de voie.



Déplacements :

Gardez à l'esprit que vous devez résoudre les cartes Mission en un minimum de déplacements.

Choisissez une Locomotive située sur le plateau de voies et déplacez-la dans un sens ou dans l'autre, le long d'une voie. Vous ne pouvez retirer ni les Locomotives ni les Wagons du plateau de voies. S'il y a deux Locomotives sur votre plateau de voies, vous choisissez celle que vous déplacez.



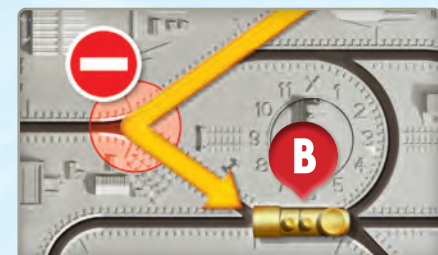
Exemple : Jeanne déplace sa Locomotive, située à l'extrémité du plateau de voies, et l'arrête sur un emplacement à l'autre extrémité du plateau de voies. Elle vient d'effectuer un déplacement.

Déplacement continu et virages serrés :



Tous les déplacements doivent suivre une voie continue.

Vous ne pouvez pas effectuer un **virage serré** (< 90°).



Exemple A : Vous pouvez déplacer votre Locomotive sur une voie continue.

Exemple B : En revanche, vous ne pouvez pas effectuer un virage serré avec votre Locomotive.

Attelage



Avant ou après le déplacement d'une Locomotive, vous pouvez atteler un Wagon ou une Locomotive occupant un emplacement adjacent situé **immédiatement derrière** une Locomotive ou un autre Wagon déjà attelé. Tous les Wagons et Locomotives attelés suivent maintenant les déplacements de la Locomotive de tête.



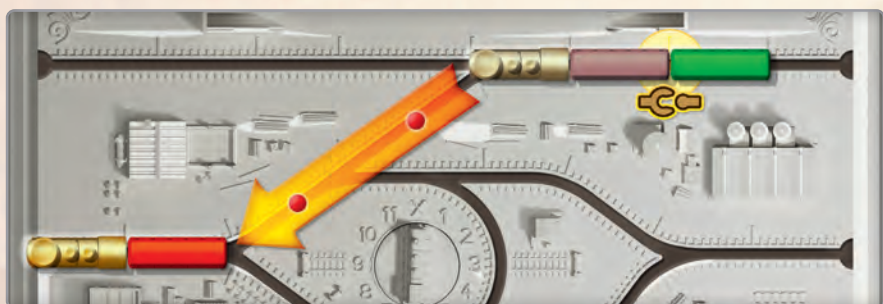
Exemple : Avant de déplacer sa Locomotive, Jeanne y attèle le Wagon rouge et le Wagon vert. Elle peut maintenant déplacer le Wagon rouge et le Wagon vert en même temps que la Locomotive.

Atteler un Wagon ou une Locomotive ne compte pas dans le nombre de déplacements autorisés pour résoudre la carte Mission.

Dételage



Avant ou après le déplacement d'une Locomotive, vous pouvez dételer un ou plusieurs Wagons et/ou Locomotive déjà attelés. Vous pouvez maintenant déplacer la Locomotive sans les Wagons et/ou la Locomotive qui y étaient attelés.



Exemple : Avant de déplacer sa Locomotive, Jeanne détèle le Wagon vert. Elle déplace ensuite sa Locomotive ainsi que le Wagon rouge, qui est toujours attelé.

Dételer un Wagon ou une Locomotive ne compte pas dans le nombre de déplacements autorisés pour résoudre la carte Mission.

Arrêt :

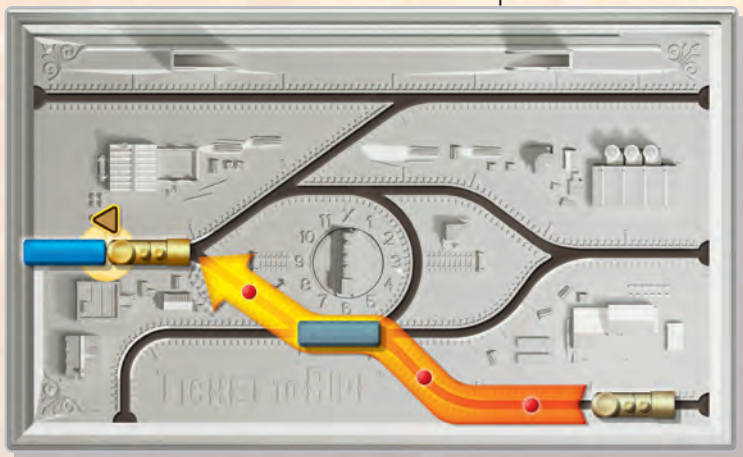


Une fois votre Locomotive arrêtée, votre déplacement est terminé. Il est décompté dans le nombre de déplacements effectués, en avançant d'un cran la locomotive centrale. Vous ne devez pas dépasser le nombre de déplacements maximum indiqué en bas à gauche de la carte Mission. Chaque Locomotive et chaque Wagon doivent s'arrêter sur un emplacement. Un emplacement ne peut accueillir qu'une Locomotive ou qu'un Wagon.

Poussée :



Lorsque vous déplacez une Locomotive sur une voie, dans un sens ou dans un autre, vous pouvez pousser l'ensemble des Locomotives et des Wagons présents sur cette voie dans la même direction que la Locomotive.



Exemple : Jeanne déplace sa Locomotive vers l'avant et pousse le Wagon bleu jusqu'à l'extrémité de la voie.

Édité par Asmodee Group sous licence de Forrest-Pruzan Creative, LLC.

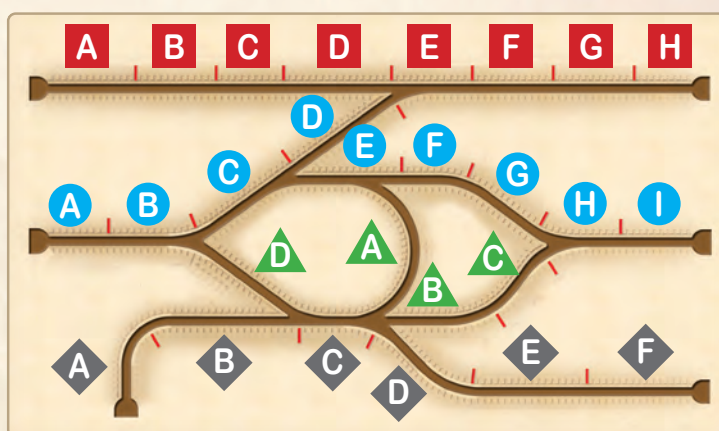
GRADES :

Pour résoudre une carte Mission, vous allez déplacer la ou les Locomotives un certain nombre de fois. Le nombre de déplacements que vous effectuez détermine votre grade dans la hiérarchie de la gare de triage :



GUIDE DE LA GARE DE TRIAGE :

Au dos de chaque carte Mission, vous trouverez une solution pour atteindre le rang de Chef de gare. Le Guide de la gare de triage vous indique comment comprendre le dos des cartes Mission.



Déplacer



Déplacez une Locomotive en avant ou en arrière le long de la voie.

Pousser



Lors d'un déplacement (en avant ou en arrière), poussez un ou plusieurs Wagons et/ou Locomotive adjacents dans la même direction.

Atteler



Avant ou après avoir déplacé une Locomotive, reliez-la à un ou plusieurs Wagons et/ou Locomotive adjacents situés derrière elle. Vous pourrez désormais les déplacer avec la Locomotive.

Dételer



Avant ou après avoir déplacé une Locomotive, séparez le ou les Wagons et/ou Locomotive attelés derrière elle.

Arrêter

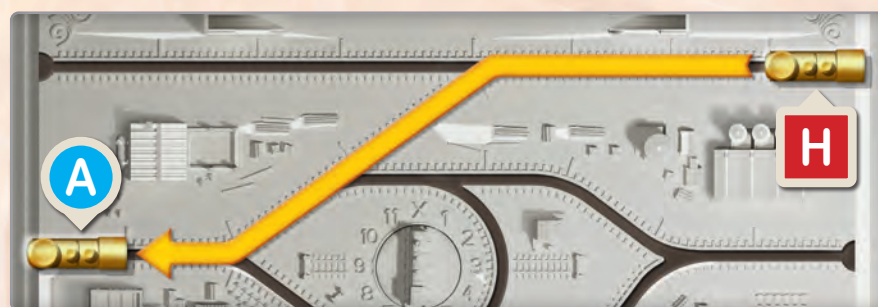


À la fin d'un déplacement, assurez-vous que chaque Locomotive et chaque Wagon occupe un emplacement. Ensuite, faites pivoter la locomotive centrale d'un cran afin de tenir le compte des déplacements effectués.

Chaque déplacement que doit effectuer la Locomotive est indiqué par un emplacement de départ et un emplacement d'arrivée.

Chaque emplacement est identifié par trois éléments : une forme, une couleur et une lettre.

Exemple : Jeanne veut voir la solution d'une carte Mission et regarde le dos de la carte. Elle découvre que le premier déplacement à effectuer consiste à déplacer la Locomotive de l'emplacement H à l'emplacement A.



Adaptation Française par Edge Entertainment. **EDGE** Traductrice : Armelle Reinach. Days of Wonder, le logo Days of Wonder et Ticket to Ride - Les Aventuriers du rail sont des marques déposées. Édité par Asmodee Group sous licence de Forrest-Pruzan Creative, LLC. de Days of Wonder, Inc.