

# Les Aventuriers du Rail – Inde – 2 à 4 joueurs

## Mise en place

- 45 wagons + le marqueur de score à sa couleur → à chaque joueur.  
Le marqueur → sur la case départ **100** de la piste de score.
- La pioche des cartes wagon face cachée → à portée.  
5 wagon face visible → à portée.  
4 wagon face cachée → à chaque joueur.
- La pioche des destination face cachée → à portée.  
4 destination face cachée → à chaque joueur.  
Chacun garde au moins 2 destination, et glisse les autres sous la pioche.

12 cartes wagon  
/ couleur

+ 14 cartes wagon locomotive.

---

58 cartes destination

## Tour de jeu : 1 action parmi 3

Piocher 2  wagon	Piocher 2  wagon, chacune au choix parmi les 5  face visible ou la pioche. 1  locomotive face visible = 2  wagon. Si 1  prise parmi les 5  face visible ⇨ Remplacer aussitôt. Si 3  locomotive face visible ⇨ Défausser aussitôt les 5  face visible, et remplacer. Mélanger la défausse, si pioche épuisée.				
Prendre 1 route	<div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 10px; margin-bottom: 10px; text-align: center;">                 Si <b>route double</b> ⇨ Chaque voie doit être prise par un joueur différent.                  À 2 ou 3 joueurs, utiliser 1 seule des 2 voies.             </div> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center; border-right: 1px solid gray; padding-right: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">                     Défausser des  wagon de la couleur de la route, autant que de cases sur la route.                      La couleur d'une route grise est libre. Une  locomotive est multicolore.                      Si <b>ligne de ferry</b> ⇨ Défausser au moins autant de  locomotive que de symboles locomotive sur la route.                 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border-right: 1px solid gray; padding-right: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">                     Poser ses wagons sur la route.                      Marquer les <b>1 à 21 points</b> de la route (voir plateau).                 </td> </tr> </table>	1	Défausser des  wagon de la couleur de la route, autant que de cases sur la route. La couleur d'une route grise est libre. Une  locomotive est multicolore. Si <b>ligne de ferry</b> ⇨ Défausser au moins autant de  locomotive que de symboles locomotive sur la route.	2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les <b>1 à 21 points</b> de la route (voir plateau).
1	Défausser des  wagon de la couleur de la route, autant que de cases sur la route. La couleur d'une route grise est libre. Une  locomotive est multicolore. Si <b>ligne de ferry</b> ⇨ Défausser au moins autant de  locomotive que de symboles locomotive sur la route.				
2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les <b>1 à 21 points</b> de la route (voir plateau).				
Piocher 3  destination	En garder au moins 1, glisser les autres sous la pioche.				

**Fin du jeu** : Si un joueur a 0, 1 ou 2 wagons à la fin de son tour ⇨ Tous jouent 1 fois, puis décompte.

Destination	+ <b>5 à 17 points</b> / destination réussie (les wagons du joueur relient les 2 villes). - <b>5 à 17 points</b> / destination ratée.
Mandala	+ <b>5 à 40 points</b> selon le nombre de destinations réussies au moins 2 fois avec des wagons différents (voir plateau).
Indian Express	+ <b>10 points</b> pour le joueur avec le chemin continu le + long. Si égalité, tous marquent.

Le joueur avec le + de **points** gagne. Si égalité, départager par le + de destinations réussies.