

Les Aventuriers du Rail – Pennsylvanie – 2 à 5 joueurs

Mise en place

- 45 wagons + le marqueur de score à sa couleur → à chaque joueur.
Le marqueur → sur la case **0** 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.
5 destination face cachée → à chaque joueur.
Chacun garde au moins 3 destination, et glisse les autres sous la pioche.
- Trier les cartes action par compagnie.
Ordonner les actions de chaque C^{ie}, l'action n°1 sur le dessus.

12 cartes wagon
/ couleur

+ 14 cartes wagon locomotive.

50 cartes destination

60 cartes action (9 compagnies)

Les actions gagnées sont posées face cachée.
Chacun peut regarder ses actions.



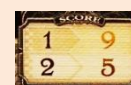
Action n°1 sur un total de 4 actions

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: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> Si route double ⇒ 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;">1</td> <td style="padding: 5px;">Prendre si possible 1 action d'une C^{ie} présente sur la route. Puis à 2 joueurs, faire de même pour un joueur neutre.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border-right: 1px solid gray;">2</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 ligne de ferry ⇒ 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;">3</td> <td style="padding: 5px;">Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 18 points de la route.</td> </tr> </table>	1	Prendre si possible 1 action d'une C ^{ie} présente sur la route. Puis à 2 joueurs, faire de même pour un joueur neutre.	2	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 ligne de ferry ⇒ Défausser au moins autant de locomotive que de symboles locomotive sur la route.	3	Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 18 points de la route.
1	Prendre si possible 1 action d'une C ^{ie} présente sur la route. Puis à 2 joueurs, faire de même pour un joueur neutre.						
2	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 ligne de ferry ⇒ Défausser au moins autant de locomotive que de symboles locomotive sur la route.						
3	Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 18 points de la route.						
Piocher 4 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	+ 2 à 22 points / destination réussie (les wagons du joueur relient les 2 villes). - 2 à 22 points / destination ratée.
Globetrotter	+ 15 points pour le joueur avec le + de destinations réussies. Si égalité, tous marquent.
Compagnie	À 2 joueurs, mélanger les actions du joueur neutre, puis en révéler la moitié (arrondi >). Les joueurs majoritaires en action marquent des points . Si égalité, départager par le n° d'action le + petit. Un joueur sans action reçoit 0 point .



Le 1^{er} majoritaire marque **9 points**.
Le 2^e majoritaire **5 points**.

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