

# Les Aventuriers du Rail – Suisse – 2 à 3 joueurs

## Mise en place

- **40 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.  
5 destination face cachée → à chaque joueur.  
Chacun garde au moins 2 destination, et retire du jeu les autres face cachée.

12 cartes wagon  
/ couleur

+ 14 cartes wagon locomotive.

---

46 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 = <b>1  wagon</b> . 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 <b>route double</b> ⇨ Chaque voie doit être prise par un joueur différent.                      À 2 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: 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.  <b>Les  locomotive ne s'utilisent que sur les tunnels.</b> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border-right: 1px solid gray; padding: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">                     Si <b>route tunnel</b> ⇨                     <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Révéler si possible 3  wagon de la pioche.</li> <li>b) SOIT Défausser des  wagon de la couleur du tunnel, autant que de  de la couleur du tunnel et de  locomotive révélées. SOIT Si le tunnel n'est formé que de  locomotive ⇨ Défausser autant de  locomotive que de  locomotive révélées. SOIT Reprendre les  défaussées en phase <b>1</b>, et passer son tour.</li> <li>c) Les  révélées sont défaussées.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border-right: 1px solid gray; padding: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">                     Poser ses wagons sur la route.                      Marquer les <b>1 à 15 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. <b>Les  locomotive ne s'utilisent que sur les tunnels.</b>	2	Si <b>route tunnel</b> ⇨ <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Révéler si possible 3  wagon de la pioche.</li> <li>b) SOIT Défausser des  wagon de la couleur du tunnel, autant que de  de la couleur du tunnel et de  locomotive révélées. SOIT Si le tunnel n'est formé que de  locomotive ⇨ Défausser autant de  locomotive que de  locomotive révélées. SOIT Reprendre les  défaussées en phase <b>1</b>, et passer son tour.</li> <li>c) Les  révélées sont défaussées.</li> </ul>	2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les <b>1 à 15 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. <b>Les  locomotive ne s'utilisent que sur les tunnels.</b>						
2	Si <b>route tunnel</b> ⇨ <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Révéler si possible 3  wagon de la pioche.</li> <li>b) SOIT Défausser des  wagon de la couleur du tunnel, autant que de  de la couleur du tunnel et de  locomotive révélées. SOIT Si le tunnel n'est formé que de  locomotive ⇨ Défausser autant de  locomotive que de  locomotive révélées. SOIT Reprendre les  défaussées en phase <b>1</b>, et passer son tour.</li> <li>c) Les  révélées sont défaussées.</li> </ul>						
2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les <b>1 à 15 points</b> de la route (voir plateau).						
Piocher 3  destination	En garder au moins 1, retirer du jeu les autres face cachée.						

**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>2 à 15 points</b> /  réussie. Les wagons du joueur relient les 2 villes, ou au moins <b>1 ville</b> et 1 pays, ou au moins 2 pays. Si  à plusieurs liaisons ⇨ Marquer la liaison réussie la + forte.
	- <b>2 à 15 points</b> /  ratée. Si  à plusieurs liaisons ⇨ Perdre la liaison la + faible.
Transalpine 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 destination réussies.