

Les Aventuriers du Rail – Royaume-Uni – 2 à 4 joueurs

Mise en place



- **35 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.
1 locomotive + 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.
- Les cartes technologie triées par type → à portée.



12 cartes wagon
/ couleur

+ **20 cartes wagon locomotive.**

57 cartes destination
47 cartes technologie

4 wagon = 1 locomotive

Tour de jeu : Le joueur peut acheter 1 technologie (coût = 1 à 4 locomotive). Puis il fait 1 action parmi 3.

Action	Effet				
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. <u>Si 3 locomotive face visible ⇒ Ne pas remplacer.</u> 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 route double ⇒ Chaque voie doit être prise par un joueur différent. À 2 joueurs, utiliser 1 seule des 2 voies. </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> Sans technologie, ne prendre que des routes terrestres anglaises de 2 wagons max, ou la route spéciale <i>Southampton to New-York</i> - 40 points. </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 10px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30px; text-align: center; vertical-align: top;">1</td> <td>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; vertical-align: top;">2</td> <td>Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 15 points de la route (voir plateau).</td> </tr> </table> </div>	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 ligne de ferry ⇒ Défausser au moins autant de locomotive que de symboles locomotive sur la route.	2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 15 points 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 ligne de ferry ⇒ Défausser au moins autant de locomotive que de symboles locomotive sur la route.				
2	Poser ses wagons sur la route. Marquer les 1 à 15 points de la route (voir plateau).				
Piocher 3 destination	En garder au moins 1, glisser les autres sous la pioche. <div style="float: right; text-align: right;">  </div>				

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	+	1 à 19 points	/ destination réussie (les wagons du joueur relient les 2 villes).
	-	1 à 19 points	/ destination ratée.

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