

# Les aventuriers du rail autour du monde...

## Règles générales

Les règles de base des aventuriers du rail (version USA) s'appliquent, de même que les règles des gares, ferries et tunnels (version Europe).

Il y a 48 cartes destinations divisées en trois pioches (14 longues de 17-19 points, 24 moyennes de 11-16 points et 10 courtes de 6-10 points). Quand un joueur pioche 3 cartes destinations, il en prend une carte de chaque pioche. Si une pioche est vide, il peut prendre une carte dans une autre pioche de son choix.

Pour construire, une loco peut être remplacée par un trois wagons de même couleur (une "loco colorée").

Pour les tunnels, le joueur annonce préalablement spécifiquement le tunnel qu'il désire construire (pays raccordés et couleur) et étale les cartes wagons qu'il désire utiliser. On retourne 3 cartes de la pioche, et, suivant les cas :

Cartes étalées	Par carte retournée		
	Loco	Wagon de la couleur d'une loco colorée étalée	Wagon de la couleur du tunnel
Que des locos non colorées	+ une loco non colorée	-	-
Que des locos	+ une loco	+ une loco	-
Que des wagons de la couleur du tunnel	-	-	+ un wagon de la couleur du tunnel (pas de loco)
Tout autre cas	+ une loco ou un wagon de la couleur du tunnel (au choix du joueur)		

Une route polaire est constituée de 2 tronçons (comptant pour une seule route posée en une fois) entrant et sortant par le même côté de la carte (en haut ou en bas). Chacune est à la fois un ferry et un tunnel. Une route polaire est jouée comme un tunnel mais le joueur doit au minimum étaler le nombre de locos voulu parmi les cartes avec lesquelles il désire construire le tunnel. Un autre joueur peut réaliser une autre route polaire à travers un pôle déjà exploré en utilisant 2 tronçons libres, mais un même joueur ne peut réaliser plus d'une route polaire par pôle. Il est possible que l'on puisse, en passant par un pôle, réaliser une carte destination avec moins de wagons que la valeur de la carte. Le cas échéant, ce « bonus » est bien mérité par les explorateurs. Une route polaire ne rapporte jamais plus de 27 points même si elle nécessite au total plus de 9 locos et wagons.

[En option, remplacer tout ce paragraphe par : le pôle nord et le pôle sud sont deux stations comme les autres. On construit donc indépendamment les tronçons partant ou aboutissant à un pôle.]

**Les ferries blancs/bleus sont à réaliser soit avec des locos et des wagons bleus soit avec des locos et des wagons blancs. On ne peut mélanger les wagons blancs et bleus.**

**En cas d'ex-aequo, on départage dans l'ordre selon 1) le moins de gares utilisées, 2) le tour du monde réalisé, 3) le plus grand nombre de destinations faites, 4) le train le plus long et 5) le nombre de points de destinations.**

### ***Règles dépendant du nombre de joueurs***

<b>Joueurs</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>Plateau de jeu recommandé</b>	<b>Léger</b>	<b>Léger</b>	<b>Léger/Dense</b>	<b>Dense</b>	<b>Dense</b>
<b>Wagons en plastique</b>	<b>55</b>	<b>55</b>	<b>50</b>	<b>45</b>	<b>40</b>
<b>Cartes wagons initiales</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>Distribution initiale des destinations</b>	<b>3 longues 2 moyennes</b>	<b>2 longues 2 moyennes</b>	<b>2 longues 2 moyennes</b>	<b>2 longues 1 moyenne</b>	<b>1 longue 2 moyennes</b>
<b>Destinations initiales à conserver</b>	<b>2 à 4</b>	<b>2 à 4</b>	<b>2 à 4</b>	<b>2 à 3</b>	<b>1 à 3</b>
<b>Destinations en cours de partie</b>	<b>1 à 2 parmi 3</b>	<b>1 à 3 parmi 3</b>	<b>1 à 2 parmi 3</b>	<b>1 à 2 parmi 3</b>	<b>1 parmi 3</b>
<b>Rejets retournent à la pioche</b>	<b>Non</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>
<b>Un tour entier pour une loco</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Non</b>
<b>Cartes changées s'il y a 3 locos</b>	<b>Non</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>
<b>Nombre de gares utilisées</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Locos pour routes normales</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>
<b>Locos colorées (3 wagons)</b>	<b>Non</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>
<b>Utilisation des routes multiples</b>	<b>1 route</b>	<b>2 routes</b>	<b>2 routes</b>	<b>2 routes</b>	<b>3 routes</b>
<b>Bonus train le plus long</b>	-	-	<b>+10</b>	<b>+10</b>	<b>+10</b>
<b>Bonus destinations réalisées</b>	<b>+15</b>	<b>+15</b>	<b>+15</b>	<b>+15</b>	<b>+15</b>
<b>Bonus de tour du monde (1)</b>	-	<b>+30</b>	<b>+30</b>	<b>+30</b>	<b>+30</b>
<b>Bonus d'exploration polaire (2)</b>	-	-	<b>+30</b>	<b>+30</b>	<b>+30</b>

**(1) Route circulaire sortant par un côté de la carte (droite ou gauche) et revenant par l'autre (sans utiliser de routes polaires).**

**(2) Route connexe comprenant une route polaire nord et une route polaire sud.**

**Si plusieurs joueurs obtiennent les conditions d'un bonus, ils reçoivent chacun l'intégralité du bonus.**

