

AVENTURIER DU RAIL

2 à 5 joueurs

8 ans et plus

Matériel :

- La carte de la Communauté de Communes de la Plaine de l'Ain
- Les cartes Wagons



- Les cartes Objectif qui indiquent deux villes à relier et le nombre de points associés
- La piste des scores

Préparatifs

Chaque joueur prend 4 carte wagon, 1 carte objectif long et 3 cartes objectifs courts. Il doit conserver entre 2 et 4 de ses cartes objectifs.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 45 wagons associés.

Les cartes Wagons forment une pile. Les cinq premières sont dévoilées et positionnées en « rivière de carte »

But du jeu :

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points. On gagne des points de la manière suivante :

- ✓ En capturant une route entre 2 villes.
- ✓ En reliant par une route, en continu, les deux villes d'une carte Destination.
- ✓ En réalisant le chemin le plus long.

Les points sont enlevés, et non gagnés, si deux villes d'une carte Objectif conservée par le joueur ne sont pas reliées en continu à la fin du jeu.

Tour de jeu :

A son tour de jeu, chaque joueur doit faire au choix un de ces 3 actions :

Prendre des cartes Wagons – le joueur peut prendre jusqu'à 2 cartes Wagon. Il peut prendre n'importe quelle carte visible parmi les 5 posées sur la table ou tirer une carte du dessus de la pioche. Si le joueur prend une carte visible, il la remplace immédiatement par une autre du dessus de la pioche. Il peut ensuite prendre une deuxième carte, soit visible, soit en aveugle. Si le joueur choisit une carte « Locomotive », il ne pourra prendre qu'une carte à ce tour de jeu.

Prendre possession d'une route – Le joueur peut s'emparer d'une route libre sur le plateau en posant autant de cartes Wagons de la couleur de la route que sections composant la route (si la route est grise, le joueur choisit la couleur de son choix). Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose alors ses wagons sur chaque espace constituant la route. Enfin, il déplace son marqueur de score en se référant au tableau de décompte des points (à droite de la carte).

Prendre des cartes Objectifs – Le joueur prend 3 cartes Objectifs du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, mais peut aussi garder 2 ou 3 cartes. Chaque carte qui n'est pas conservée est posée face cachée sous la pioche des cartes Objectifs.

Fin de la partie :

Partie courte : Le premier joueur à atteindre 35 points de route déclenche le dernier tour de jeu. Chaque joueur, sauf lui, joue encore un tour

Partie Longue : Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

Calcul des points :

Les points de prise de possession de route sont comptés au fur et à mesure de la partie.

Partie courte :

Chaque joueur doit enfin révéler ses cartes d'Objectif et ajouter la valeur de chaque carte Objectif qu'il a en main si la connexion entre les deux villes est réussie.

Partie Longue :

Chaque joueur doit enfin révéler ses cartes d'Objectif et ajouter (ou soustraire) la valeur de chaque carte Objectif qu'il a en main. Si la connexion entre les deux villes est réussie, on ajoute, si elle a échoué, on soustrait.

Enfin, le joueur qui a le chemin continu le plus long marque 10 points supplémentaires. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés marquent 10 points. Ne sont pris en compte que les wagons faisant partie du chemin le plus long en continu (si le chemin bifurque, la bifurcation ne compte pas).

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a complété le plus de cartes Objectif remporte la victoire. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, le joueur qui a le chemin le plus long gagne.