

Les Aventuriers du Rail Aide de jeu par DCDP

USA	USA 1910	Europe	Europe 1912	Alvin & Dexter	Scandinavie
Asie par équipes	Asie Légendaire	Inde	Suisse	Au cœur de l'Afrique	Pays-Bas
Royaume Uni	Pennsylvanie	Marklin	France	Old west	Allemagne
Japon	Italie				

Préparation :

Placer le plateau correspondant au mode choisi et définir le premier joueur (le dernier a avoir pris un train).

Si **Asie par équipes**, placer les joueurs d'une même équipe l'un à côté de l'autre.

Répartir les couleurs :	Toutes Bases ou extensions sauf =>	Scandinavie; Suisse; Pays-Bas; France; Old West.	Royaume-Uni	Asie par équipes	Japon	
	45 pions Wagons	40 pions Wagons	35 pions Wagons	27 pions Wagons pour chaque équipier.	20 pions wagons	
	1 marqueur de score (sur la piste de score)					
	Europe : 3 Gares	Pays-Bas : placer le pion Score du 1er joueur sur la case 0, puis celui de chaque autre joueur un cran devant le précédent.			1 porte-cartes pour les cartes Wagon et 1 porte-cartes pour les cartes Destination.	Chaque joueur place son marqueur de progression sur la Piste des Trains Rapides sur 0.
	Europe ext. 1912 : 1 Entrepôt 5 Dépôts		1 porte-cartes pour les cartes Wagon et 1 porte-cartes pour les cartes Destination.			
Placer les cartes Bonus près du plateau.	Bonus du Chemin le plus long (USA; Europe; Modes Méga Jeu; France)					
Préparer la pioche de cartes Wagon :	Bonus Globetrotter (USA Méga Jeu; Scandinavie; Marklin; Allemagne; France; Old West)					
	Mélanger les cartes.		Royaume-Uni : Uniquement les cartes de l'extension. 1 Locomotive et 4 Wagons	Asie (en équipe) : celles-ci restent secrètes dans la main du joueur.	France : 8 cartes	
	En distribuer 4 à chaque joueur.					
Placer 5 cartes visibles près du plateau.						
Préparer les cartes Terrain :	Mélanger les cartes Terrains et distribuer 1 carte à chaque joueur.					
	Faire une pioche et révéler 2 cartes Terrain.					
Mélanger, distribuer les cartes Destination, former une pioche avec le reste du paquet, choisir les cartes gardées et défausser sous la pioche :	Mode :	Préparation / Spécial			Cartes distribuées à chaque joueur / min à garder :	
	USA (classique):	Les cartes standards 1912 et toutes les originales			3 / 2	
	USA 1910 :	Uniquement les cartes 1910			5 / 3	
	USA Méga Jeu :	Toutes les cartes Destinations (USA, 1910 et Big Cities)			4 / 2	
	USA Big Cities :	Uniquement les cartes Big Cities			1 longue + 3 standards / 2	
	Europe (classique) :	Mélanger séparément les routes longues (fond bleu) et standards (fond marron).	Les routes longues non distribuées et toutes les cartes défaussées durant la préparation vont dans la boîte.		2 Longues + 5 standards / 1 Longue et 2 standards, ou 3 standards.	
	Europe Étendue :				5 / 2	
	Europe Méga Jeu :				5 / 3	
	Europe Big Cities :				1 Longue + 3 standards / 2	
	Asie (en équipe) :	Uniquement Team Asia; après que les deux joueurs ont choisi, chaque joueur place simultanément 1 carte sur le porte-cartes, soit 2 cartes en commun.			5 / 3	
	Asie Légendaire :	Uniquement Silk Road; Mélanger séparément les routes longues (fond violet) et standards (fond noir).			1 Longue + 3 standards / 2	
		Les routes longues non distribuées et toutes les cartes défaussées par les joueurs durant la préparation vont dans la boîte.				
	Scandinavie / Suisse	Les cartes sont défaussées dans la boîte.			5 / 2	
	Inde / Afrique / Japon	Les cartes sont défaussées face visible à côté de la pioche.			4 / 2	
Pays-Bas :	Les cartes sont défaussées face visible à côté de la pioche.			5 / 3		
Royaume-Uni / Pennsylvanie / France / Old West / Italie	Mélanger les paquets Routes Longues et Courtes séparément, puis chaque joueur annonce et pioche 4 cartes au choix dans les deux paquets.					
Marklin / Allemagne :	Mélanger les paquets Routes Longues et Courtes séparément, puis chaque joueur annonce et pioche 4 cartes au choix dans les deux paquets.					
	Mélanger les paquets Routes Longues et Courtes séparément, puis chaque joueur annonce et pioche 4 cartes au choix dans les deux paquets.					
Royaume-Uni : Disposer les différents paquets Technologies près du plateau.						
Pennsylvanie : Disposer les différents paquets Action près du plateau, chacun devant être classé dans l'ordre croissant (la plus petite valeur dessus).						
Pays-Bas : Donner des jetons de Péage : 2x"4", 6x"2" et 10x"1".		Les jetons restent secret jusqu'à la fin de la partie.				
Europe Ext. 1912 : Placer les Dépôts :		À partir du dernier joueur puis dans le sens inverse, chaque joueur place un Dépôt sur une ville libre de son choix.				
Placer Alvin et Dexter :	Le dernier joueur place Alvin sur la ville de son choix et le joueur précédent place Dexter sur une autre ville de son choix.					
	Placer les paquets respectifs et les cartes Bonus près du plateau.					
Marklin :	Empiler les jetons Marchandise par tas, chacun d'une couleur par ordre croissant de valeurs uniques.					
	Placer les piles sur chaque ville en fonction de la couleur.					
Allemagne : Mélanger les Meeples dans le sac, les piocher au fur et à mesure et les disposer selon la carte du livret.						
Old West :	Disposer à côté du plateau 40 Wagons blancs et la carte bonus Alvin, et le pion/figurine Alvin sur Roswell.					
	Chaque joueur prend ses 3 pions Cité et, en commençant par le 1er joueur, chacun choisit une ville de départ en y plaçant 1 Cité (sauf Roswell).					
Japon :	Placer les pions Wagons Voies Rapides à côté du plateau.					
Italie :	Placer les cartes Ferry en pile à côté de la pioche de cartes Wagon.					

Tour d'un joueur :

Placer jusqu'à deux cartes Destination de sa main sur le porte-cartes (Asie en équipe) :		Le joueur ne fait rien d'autre pendant son tour.		
Acheter une carte Technologie en Locomotives (nombre de rosaces = coût en Locomotives).				
Prendre des cartes Wagon et Terrain :	Si Dépôts (ext. 1912), le joueur actif doit prendre la 1ère carte de la pioche sans la regarder et la mettre sur n'importe quel Entrepôt de son choix.	Si la pioche ET la défausse sont vides, ET si au moins un joueur n'a plus de Dépôts, vider les Entrepôts pour constituer une nouvelle pioche.		
	Soit 2 dans la pioche.	Marklin : les cartes Locomotives +4 sont considérées comme des cartes Wagons classiques.	Scandinavie / Suisse : une carte Locomotive est considérée comme une carte Wagon.	
	Soit 1 dans la pioche et 1 visible (sauf Locomotive).			
	Soit 2 visibles (sauf Locomotive).			
	Soit 1 Locomotive visible.			
	Marklin : soit 1 ou 2 cartes Passager et le reste en cartes Wagon.		Si 3 cartes Passager sont visibles, changer les 5 cartes.	
	Afrique : Soit 1 carte Terrain et 1 carte Wagon (pioche ou visible; pas de Locomotive).	Remplacer la carte visible immédiatement.	Les cartes Terrain sont posées face visible et classées devant le joueur.	
	Remplacer la carte prise immédiatement.	Si 3 Locomotives sont visibles, changer les 5 cartes (sauf Royaume-Uni).		
	France : Obligation de construire une voie ferrée:	Prendre une règlette disponible et la placer sur un des Projets libres de même longueur.		
	Effectuer une action au choix parmi (obligatoire): (début...)	Alvin & Dexter : Impossible si Alvin et/ou Dexter sur l'une des deux villes.		
Old West : à partir de sa Ville de Départ, puis en prolongement de son réseau.				
Royaume-Uni : uniquement routes de 1 ou 2 cases en Angleterre sauf si cartes Technologie ou la route Southampton-New York.				
Cartes Locomotives remplacent n'importe quel carte Wagon.		Scandinavie / Suisse : uniquement sur Tunnel ou Ferry.		
		Royaume-Uni : 4 cartes Wagons peuvent remplacer une Locomotive.		
		Marklin : Locomotives +4 uniquement sur Routes de 4 cases et plus.		
Scandinavie / route Mourmansk-Lieksa : possibilité de jouer 4 cartes différentes (Locomotive compris) de la couleur annoncée.				
Si route grise, n'importe quelle couleur.		Japon : Si tous les pions Wagon Voies Rapides ont été utilisés, les Voies Rapides sont des voies grises normales.		
Japon : Si Voies Rapides :		Fournir autant de cartes de couleur identiques que la longueur de la Voie Rapide.		
		Poser un seul pion Wagon Voies Rapides.		
		Avancer son marqueur sur la piste Voies Rapides selon le nombre de cartes jouées.		
Si Routes doubles , une des routes disponibles (si le joueur n'a pas déjà l'autre route).		Si 2/3 joueurs, pas de Routes doubles (sauf Pays-Bas ; si 2 joueurs au Royaume-Uni , Scandinavie et Suisse ; si 4 en Asie en équipes sauf Canton-Hong Kong.)		
Si Routes Triples , possibilité de prendre jusqu'à 2 voies pour une même équipe.		Si 4 joueurs, seules 2 voies sur 3 sont disponibles; blocage possible.		
Prendre une route : poser le nombre de cartes Wagon et de la couleur indiqués par la route souhaitée, défausser les cartes, poser ses pions Wagon et avancer son marqueur selon les points gagnés.		Si Tunnel , retourner les 3 premières cartes Wagon disponibles dans la pioche (si Asie en équipes , selon chiffre du Tunnel).	Le joueur doit fournir une carte supplémentaire par carte Wagon de couleur identique ou Locomotive retournée.	Si la route n'est pas prise, les cartes jouées reviennent dans la main du joueur, mais tour terminé.
Si Ferry , fournir le nombre de Locomotives indiqué.		Scandinavie : 3 cartes Wagon peuvent remplacer 1 carte Locomotive.		
Si Route de Montagne , défausser 1 pion Wagon pour chaque X.		+2 point par Wagon défaussé.		Si pas assez de Wagon pour défausse, la route n'est pas prise.
Pays-Bas : Payer le Péage correspondant à la route à la banque.		Si 2e route d'une Route double, payer le Péage au propriétaire de la 1ère route.	Si un joueur ne peut pas payer en intégralité, il prend une carte Emprunt, qui ne pourra pas être défaussé ou remboursé.	Si Emprunt pour payer une 2e Route double, la banque paie au propriétaire de la 1ère route.
Afrique : Poser des cartes Terrain : 1 carte pour une route de 1 à 3 cases ; 2 cartes pour une route de 4 à 6 cases .		Elles doivent correspondre à la couleur de la route.		
		Aucun autre joueur ne doit avoir davantage de cartes Terrain identiques.		
		Possibilité de jouer une carte Locomotive à la place d'une carte Terrain.		
Pennsylvanie : Prendre une carte Action selon celles correspondant à la route et encore disponibles.	Empiler la carte Action face cachée avec les autres devant soi.		Possibilité de voir ses cartes à tout moment mais pas celles des autres joueurs.	
	Double les points engrangés.			
Old West : Si Alvin en fin de route, le prendre, le placer dans une de ses Cités et marquer 10pts.				
Europe 1912 : Si la route touche un Dépôt (ext. 1912), le joueur actif peut prendre les cartes Wagon de l'Entrepôt correspondant et doit défausser un Dépôt disponible dans son Entrepôt.				
Marklin : Possibilité de poser 1 pion Passager sur une des villes connectées, si elle est vide.				
Allemagne : Possibilité de prendre un Meeple disponible dans chaque ville reliée; stockés devant le joueur.				
Old West : Possibilité de placer 1 pion Cité sur une Ville libre contre 2 cartes Wagon identiques.				
Old West : les points vont aux Propriétaires de chaque Ville si contrôlée (2x si même joueur).				

Effectuer une action au choix parmi (obligatoire): (...fin)	Piocher des cartes destinations, en gardant et défausser les autres sous la pioche.	Mode :	Nombre de cartes distribuées / minimum à garder :
		USA; USA 1910; Europe; Asie Légendaire; Scandinavie; Royaume-Uni; Japon	3 / 1
		USA Méga Jeu; USA Big Cities; Europe Big Cities; Pennsylvanie; France; Old West, Italie.	4 / 1
		Asie (en équipe)	4 / 1 (dont au moins 1 sur le porte-carte)
		Scandinavie / Suisse :	3 / 1 (les cartes défaussées sont retirées du jeu)
		Pays-Bas :	4 / 1 (les cartes sont défaussées face visible à côté de la pioche)
	Marklin / Allemagne :	4 / 1 (annonce; de n'importe quel paquet; défausser sous les pioches)	
	Europe : Construire une Gare :	Poser une Gare sur une ville qui n'a pas de bâtiment (même sans route reliée).	
		Défausser un ou plusieurs cartes de même couleur (Locomotive en remplacement possible) : 1 carte si 1ère Gare posée, 2 cartes si 2e et 3 cartes si 3e.	
		La Gare utilisera une seule route adverse pour réussir des cartes Destination ; choix de la route utilisée à la fin de partie.	
Marklin : Déplacer un pion Passager présent sur le plateau :	Déplacer le pion Passager sur un chemin continu de routes déjà construites.	Chaque route ne peut être empruntée qu'une seule fois.	
		Peut traverser une ville ayant un autre Passager.	
	Récupérer un jeton sur chaque ville traversée, sauf celle de départ, et marquer les points correspondants.		
Italie : Prendre une carte Ferry.	Retirer le pion Passager du jeu et garder les jetons de point.		
Europe 1912 : Construire un Dépôt (facultatif) :	Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Ferry en main.		
Ext. Alvin/Dexter : Poser gratuitement un Dépôt sur une ville qui n'a pas de bâtiment (même sans route reliée).	Défausser 1 ou 2 carte Locomotive.		
déplacer Alvin ou Dexter (facultatif) :	Uniquement si aucune carte de ce monstre n'est face visible chez un joueur.	Choisissez une carte Alvin ou Dexter et la placer face visible devant soi.	
		Prendre la figurine du monstre correspondant à la carte prise et le déplacer jusqu'à 3 villes par carte défaussée.	
Ext. Alvin/Dexter : retourner la carte Alvin ou Dexter reçue au tour précédent (obligatoire).			

Fin de partie :

Dès qu'un joueur n'a plus que 2 Wagons ou moins (si **Asie en équipe**, 4 ou moins pour l'équipe; si **Japon**, et moins de 2 Wagon Voies Rapides), un dernier tour est joué en terminant par ce joueur.

Ajouter les points des cartes Destination réussies.	La valeur est divisée par 2 (arrondie à l'inférieur) si Alvin et/ou Dexter est sur une des villes citées par la carte Destination.	Suisse : Les cartes vers un Pays rapportent la valeur maximum réalisée et enlèvent la valeur minimum.	Suisse / Afrique / Pennsylvanie : les pays limitrophes sont des impasses et ne peuvent servir de lien entre deux voies.
---	---	--	--

Bonus **Chemin le plus long** (uniquement les Wagons; voir carte bonus ou tableau des scores). **Sauf Modes Big Cities, Scandinavie, Asie Légendaire, Afrique, Pays-Bas, Royaume-Uni, Japon, Italie.**

Bonus **Globetrotter** pour le plus de cartes Destinations réussies (voir carte bonus). **Uniquement USA Méga Jeu, Asie en équipes, Scandinavie, Afrique, Pennsylvanie, Marklin, Allemagne; France.**

Après que le dernier tour a eu lieu, les joueurs engrangent les points suivants :

+4 pour chaque Gare non utilisée.	Si égalité, points accordés à tous les joueurs ou équipes concernés.
+10 pour Bonus Dépôts à celui qui a le plus de Dépôts devant lui (ext. 1912).	
+ 15 pour le joueur qui a le plus de cartes Dexter (ext. Alvin/Dexter).	
+ 15 pour le joueur qui a le plus de cartes Alvin (ext. Alvin/Dexter).	
+ 10 pour le joueur qui contrôle Alvin (ext. Old West).	
+10 Asian Explorer pour celui qui traverse le plus de villes avec un seul trajet; Uniquement Asie légendaire.	
Bonus Mandala si routes en boucle (voir tableau des scores)	
Bonus Péage selon l'ordre décroissant des jetons Péages (sauf joueurs avec Emprunts).	Si 5jrs : 1er=55; 2e=35; 3e=20; 4=10 / Si 4jrs : 1er=55; 4e=35; 3e=20 Si 3jrs : 1er=55; 2e=35 / Si 2jrs : 1er=35
- 5 pour chaque carte Emprunt.	
Bonus Actions selon ordre décroissant par type d'Action.	Voire le barème de chaque type; si égalité, départager par la carte à la valeur la plus faible.
Par Couleur de Meeples, procéder à un classement : +20 pour le 1er et +10 pour le 2e de chaque couleur (si égalité, même nombre de pts et pas de rang suivant)	
+X pts selon classement sur la piste Voies Rapides et le barème du tableau Bonus Voies Rapides (si égalité, les deux joueurs ont les mêmes points et sauter une récompense pour le joueur suivant).	
Bonus Régions pour chaque réseau construit (chaque Région de type Sardaigne, Puglia ou Sicile vaut 2 si l'intégralité des villes de cette Région sont dans le réseau)	

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

En cas d'égalité, selon cet ordre :

Celui qui a le plus de cartes Destination réussies
Celui qui a construit le moins de Gares
Celui qui a emprunté le plus de Routes de montagne
Celui qui a le plus de points Marchandise.
Celui qui a le plus de Meeples.
Celui qui a le chemin le plus long