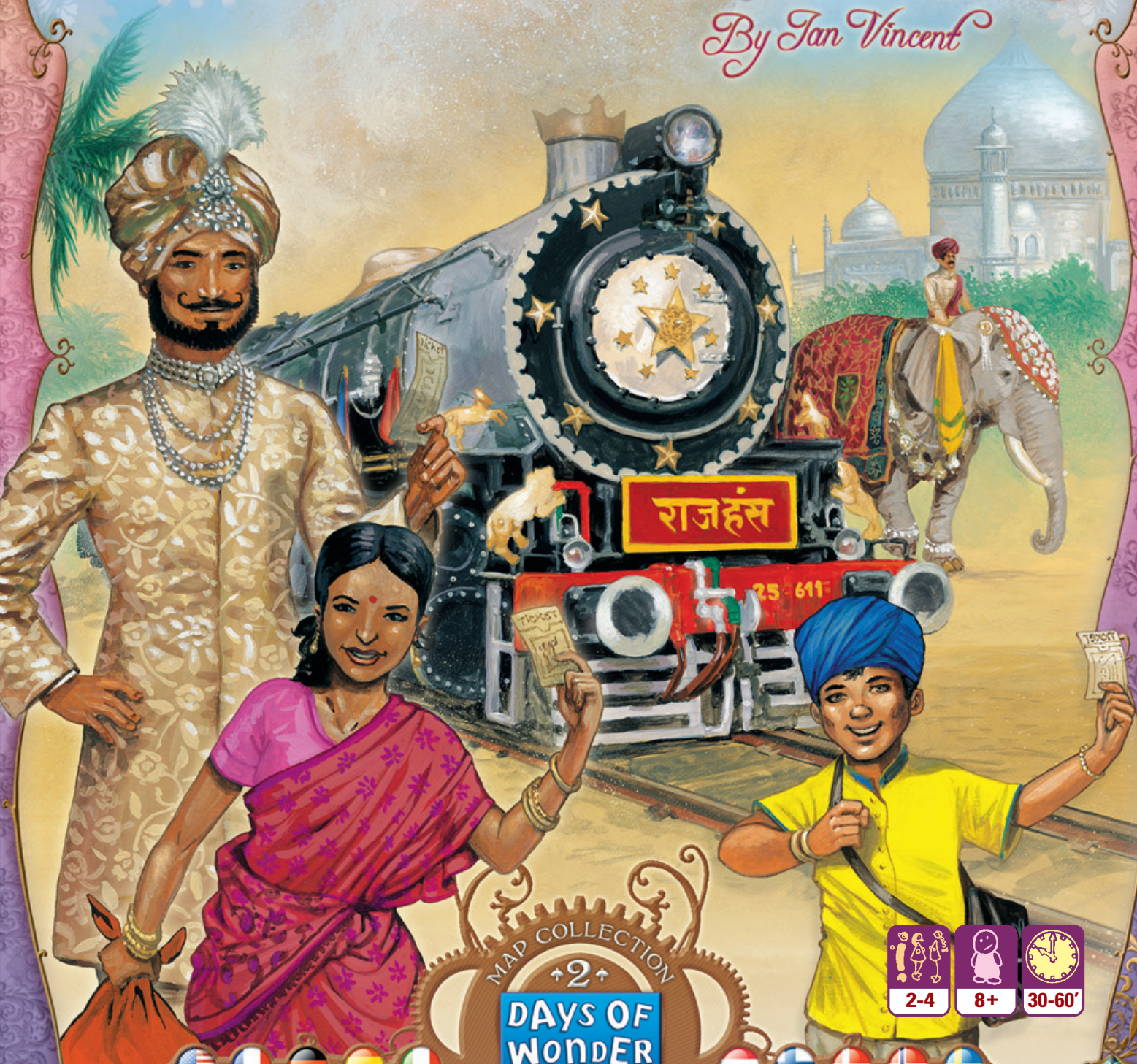


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

INDIA

By Jan Vincent



MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF WONDER[®]

2-4

8+

30-60'

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Bienvenue dans l'extension *Inde des Aventuriers du Rail™*. Partez à la découverte du Raj britannique de 1911, tout en rivalisant d'audace et de rapidité avec vos adversaires !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Inde des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

GÉNÉRALITÉS

L'Inde est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 ou 3 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
- Les 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
 - USA 1910



CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 58 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes Destination. Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur).

BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit le bonus Indian Express et marque 10 points supplémentaires.

Chaque joueur peut aussi remporter des points supplémentaires en créant des boucles dans son réseau ferré. Si les deux villes d'une même Destination sont reliées par deux routes différentes utilisant les wagons de son propriétaire, alors cette Destination rapportera des points supplémentaires. Les deux routes en question peuvent se croiser, mais un même wagon ne peut pas être utilisé deux fois.

1	↻	3
2	↻ ↻	10
3	↻ ↻ ↻	20
4	↻ ↻ ↻ ↻	30
3+	↻ ↻ ↻ ↻ ↻ +	40
• MANDALA •		

Le bonus acquis varie en fonction du nombre de Destinations reliées de cette façon. Consultez le barème Mandala (« boucle » en sanskrit) du plateau pour connaître le nombre de points accordés par le bonus. La 1^{re} et la 2^e boucle rapportent 5 points chacune. Chaque boucle au-delà de celles-ci rapporte 10 points supplémentaires (le bonus total maximum est de 40 points). Bien entendu, ces points s'ajoutent à ceux normalement rapportés pour la réussite de la Destination.

ASTUCES DE JEU

L'Inde est un pays densément peuplé et riche en couleurs. Son plateau récompensera donc les joueurs qui s'emparent des routes-clés rapidement (pour éviter que le réseau ne soit encombré) et qui font attention à prendre les bonnes couleurs au bon moment.

Les bonus Mandala peuvent être utilisés de façon opportuniste ou faire partie d'une stratégie à part entière. N'oubliez pas que :

- ❁ Plus vous avez de Destinations susceptibles de faire une boucle, plus le bonus sera important, et ce même si les Destinations elles-mêmes ne vous rapportent pas beaucoup de points
- ❁ La dernière route d'une boucle est forcément celle que les autres joueurs essaieront de bloquer. Essayez d'avoir une route de secours au cas où, ou finissez par la route la plus difficile à construire pour décourager vos adversaires. Si possible, faites les deux !

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™



SWITZERLAND



MAP COLLECTION
+2+
DAYS OF WONDER



- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11



Voici l'extension Suisse des Aventuriers du Rail, un jeu d'Alan R. Moon. Une nouvelle extension qui renouvelle un jeu primé dans le monde entier.



Cette feuille de référence a pour but de vous présenter les nouvelles règles de la carte de la Suisse. Attention, il est indispensable que vous connaissiez déjà les règles de la carte nord-américaine (pour les mécanismes de base).

Ce jeu est une extension et nécessite donc de récupérer les éléments suivants dans les versions précédentes de la série :

- **40 trains par couleur (à la place des 45 habituels), et les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
- **Les 110 cartes Wagon provenant de :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
 - USA 1910

GÉNÉRALITÉS

La Suisse est une carte prévue pour 2 ou 3 joueurs.

Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez utiliser les voies doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand une des voies est construite, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

LE PLATEAU

Sur le plateau, certaines routes ne mènent pas à une ville, mais permettent de rejoindre un des pays limitrophes de la Suisse. Ainsi, 4 routes mènent en France, 5 en Italie, 5 en Allemagne et 3 en Autriche. Comme dans le jeu original, le joueur ayant réalisé le chemin continu le plus long récupère un bonus de 10 points.

LES CARTES DESTINATION

Il y a 46 cartes Destination.

34 d'entre elles sont des cartes Destination standard, reliant deux villes entre elles. Elles fonctionnent de la même manière que dans les autres versions du jeu.

4 cartes Destination relient une ville aux pays limitrophes de la Suisse et 8 cartes Destination demandent de rallier un des 4 pays aux 3 autres. Un score correspond à chacune de ces liaisons sur les cartes. En fin de partie, le joueur marque autant de points que le score le plus élevé parmi les destinations réalisées. En revanche, si la ville ou le pays d'origine n'ont pu être reliés à aucun pays, le joueur perd autant de points que le score le moins élevé de la carte.



En début de partie, on distribue 5 cartes Destination à chaque joueur. Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Les cartes rejetées par un joueur (que

ce soit en début du jeu ou en cours de partie) ne sont pas réintégrées dans la pioche, mais sont retirées du jeu, ce qui signifie que dans cette version, il est possible d'épuiser la pioche des cartes Destination.

LES CARTES LOCOMOTIVE

Les 14 cartes locomotive sont jouées différemment.

Les cartes locomotive peuvent être piochées comme n'importe quelle carte wagon. Ainsi, même si un joueur prend une carte Locomotive face visible, il peut piocher une seconde carte.

A tout moment, s'il y a 3 cartes Locomotive parmi les 5 cartes visibles, les cartes sont toutes défaussées et remplacées par les 5 premières cartes de la pioche.

Une carte Locomotive peut être jouée sur n'importe quel tronçon de tunnel, indépendamment de sa couleur. En revanche, il est impossible de jouer une carte Locomotive sur une route normale.

LES TUNNELS

On les reconnaît sur la carte à leurs contours spécifiques. Pour prendre un tunnel, on joue le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis on retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée de la couleur des cartes utilisées pour prendre le tunnel (y incluant les locomotives), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de la même couleur (ou une locomotive).



Si le joueur ne possède pas suffisamment de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes et passe son tour. En fin de tour les cartes tirées de la pioche sont défaussées.

Attention :

- ♦ Les locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées, oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou locomotive à sa série.
- ♦ Si un joueur tente de prendre le contrôle d'un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des cartes Locomotive parmi les 3 cartes révélées. Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des cartes Locomotive.

