

# Les aventuriers du rail France (grande carte)

## Règles et jeu de carte utilisés

Sauf indication contraire, les règles de l'extension « Europe » s'appliquent. On utilise le jeu de cartes de l'extension Marklin en retirant les cartes « passagers ».

## Nombre de wagons et gares

Joueurs	3	4	5	6	7
Wagons	90	70	55	45	40
Gares		1	2	3	3

## Locos

Les locos standard ou +4 (TGV) coûtent deux cartes quand on les prend. On change les cartes faces visibles si on a un total de trois locos (en comptant les deux types).

Quand on construit, on ne peut JAMAIS mixer les deux types de locos.

Trois cartes identiques quelconques peuvent TOUJOURS remplacer une loco normale.

## Distribution des cartes de destination

Joueurs	3	4	5	6	7
Distribution initiale	3 longues 3 courtes	3 longues 1 moyenne 2 courtes	2 longues 1 moyenne 2 courtes	1 longue 1 moyenne 1 courte	1 longue 1 moyenne 1 courte
À garder	4 ou 5	3 ou 4	2 ou 3	1 ou 2	1 ou 2
Constitution du stock	14 longues 28 moyennes	12 longues 24 moyennes	12 longues 24 moyennes	11 longues 22 moyennes	11 longues 22 moyennes

Quand on prend de nouvelles cartes de destination pendant la partie, on reçoit du stock 1 longue et 2 moyennes et on doit en garder au moins 1 sur les 3.

Les cartes de destination non gardées ne sont jamais remises au stock (c'est fini une fois le stock épuisé).

## Points

Longueur de la liaison	1	2	3	4	5	6	7	8
Points	1	2	4	6	9	12	15	18

## Liaisons simples

Lorsque l'on construit une liaison simple :

- On peut utiliser une ou plusieurs locos normales pour remplacer – un pour un – un ou plusieurs wagons.
- Si la liaison fait au moins quatre de long, on peut utiliser une ou plusieurs locos +4 (TGV) pour remplacer – à raison d'une loco +4 pour deux wagons – tout ou partie des wagons.
- Rappel : quand on construit une liaison, on ne peut JAMAIS mixer les deux types de locos.

## Tunnels

Avant de retourner les trois cartes de la pioche :

- On désigne le tunnel que l'on va construire et l'on montre les cartes que l'on va utiliser.
- On peut utiliser une ou plusieurs locos normales pour remplacer – un pour un – un ou plusieurs wagons.
- Si le tunnel fait au moins quatre de long, on peut utiliser une ou plusieurs locos +4 (TGV) pour remplacer – un pour un, ou deux locos +4 pour trois wagons – tout ou partie des wagons.
- Rappel : dans les cartes proposées pour construire un tunnel, on ne peut JAMAIS mixer les deux types de locos.

Une fois retournées les cartes de la pioche :

- Le coût supplémentaire est de un par carte retournée identique à une carte parmi celles présentées pour être utilisées pour construire.
- Si le tunnel est finalement construit, on doit payer d'une part les cartes présentées initialement plus, le cas échéant, le coût supplémentaire.
- Le coût supplémentaire doit être payé – un pour un – en combinaison de 1) wagons de la bonne couleur, 2) locos normales et 3) locos +4 (uniquement si le tunnel fait au moins quatre de long).
- Rappel : quand on construit un tunnel, sur l'ensemble du paiement (y compris coût supplémentaire) on ne peut JAMAIS mixer les deux types de locos.

## Ferries

- Lorsque l'on construit un ferry, on peut ne pas utiliser de locos +4.

## Gares

- Placer une gare prend un tour, mais ne coûte ni points ni cartes wagons.
- Il ne peut y avoir qu'une gare par ville.
- Contrairement à la règle « Europe », une gare ne permet pas d'utiliser les lignes d'un adversaire.

Option 1 (choisir l'option avant le début du jeu)

- Une gare permet à son propriétaire, lors d'un tour ultérieur, de reconstruire en parallèle une liaison déjà construite par un adversaire, pour le même coût, si cette liaison part de la ville où la gare est posée et n'aboutit pas à une ville où se trouve déjà une gare d'une autre couleur.
- Le propriétaire de la gare peut ainsi construire plusieurs liaisons « parallèles » dans des directions différentes à partir de la même gare.

Option 2

- Une gare permet à tout joueur, lors d'un tour ultérieur, de reconstruire en parallèle toute liaison déjà construite par un adversaire, pour le même coût, partant de la ville où la gare est posée.
- Il n'est ainsi possible de reconstruire, tous joueurs confondus, qu'une – et une seule – liaison entre deux villes, même si chacune de ces deux villes possède une gare ou même s'il existe plusieurs liaisons sur la carte entre ces villes.
- Il est ainsi possible au même joueur ou à des joueurs différents de construire plusieurs liaisons « parallèles » dans des directions différentes à partir de la même gare.

# Les aventuriers du rail France (petite carte sans frontières)

## Règles et jeu de carte utilisés

Sauf indication contraire, les règles de l'extension « Europe » s'appliquent. On utilise le jeu de cartes du jeu d'origine (USA ou Europe)

### Nombre de wagons et gares

Joueurs	3	4	5
Wagons	45	40	35
Gares		1	2

### Locos

Trois cartes identiques quelconques peuvent TOUJOURS remplacer une loco normale.

### Distribution des cartes de destination

Joueurs	3	4	5
Distribution initiale	3 longues 2 moyennes 1 courte	3 longues 1 moyenne 1 courte	2 longues 1 moyenne 1 courte
À garder	4 ou 5	3 ou 4	2 ou 3
Constitution du stock	13 moyennes 26 courtes	12 longues 24 moyennes	12 moyennes 24 courtes

Quand on prend de nouvelles cartes de destination pendant la partie, on reçoit du stock 1 moyenne et 2 courtes et on doit en garder au moins 1 sur les 3. Les cartes de destination non gardées ne sont jamais remises au stock (c'est fini une fois le stock épuisé).

### Points

Longueur de la liaison	1	2	3	4	5	6
Points	1	2	4	7	10	15

### Tunnels

Avant de retourner les trois cartes de la pioche :

- On désigne le tunnel que l'on va construire et l'on montre les cartes que l'on va utiliser.

Une fois retournées les cartes de la pioche :

- Le coût supplémentaire est de un par carte retournée identique à une carte parmi celles présentées pour être utilisées pour construire.
- Si le tunnel est finalement construit, on doit payer d'une part les cartes présentées initialement plus, le cas échéant, le coût supplémentaire.
- Le coût supplémentaire doit être payé – un pour un – en combinaison de wagons de la bonne couleur et de locos.

### Gares

Voir les règles pour la grande carte.

# Les aventuriers du rail France (petite carte avec frontières)

## Règles et jeu de carte utilisés

Sauf indication contraire, les règles de la petite carte sans frontières s'appliquent.

Règle particulière : pour chaque pays étranger, un même joueur ne peut construire qu'une liaison y arrivant.

Chaque pays ne peut rapporter que les points d'une seule carte destination. Les autres cartes destination réalisées vers ce pays rapportent 0.

### Nombre de wagons et gares

Joueurs	3	4	5
Wagons	50	45	40
Gares		1	2

### Distribution des cartes de destination

Les cartes de destination nationales et internationales sont mélangées dans les mêmes paquets.

Après la distribution initiale (comme pour la petite carte sans frontières), le stock est constitué de 15 longues, 15 moyennes et 15 courtes.

Quand on prend de nouvelles cartes de destination pendant la partie, on reçoit du stock 1 longue, 1 moyenne et 1 courte et on doit en garder au moins 1 sur les 3.