Bienvenue dans les *Aventuriers du Rail*™ *France* - une extension qui va bousculer un peu vos habitudes. Pendant des années, vous vous êtes

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la France, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **40 wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

Nouveaux éléments

- 58 cartes Destination
- 2 cartes Bonus
- 64 réglettes Voie Ferrée

Mise en place

- Triez les réglettes Voie Ferrée et placez-les à proximité du plateau.
- Chaque joueur reçoit 8 cartes Wagon.
- Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

Projets de voies ferrées

Sur ce plateau, la plupart des routes sont en fait des Projets de voies ferrées et il n'est pas possible de les prendre au début de la partie. Ces voies ferrées doivent être construites d'abord.

Pays voisins et Corse

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de la France, soit la Corse) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

Règles spéciales

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Piocher des cartes Wagon puis construire une voie ferrée

La pioche de cartes Wagon suit exactement la même règle que le jeu de base. Par contre, quand un joueur choisit cette action, il **doit** aussi construire **une** voie ferrée. Pour ce faire, il choisit une des réglettes disponibles et la place sur un des Projets de voies ferrées de même longueur sur le plateau. C'est cette réglette qui détermine la couleur de la route nouvellement construite.

Notes :

- *Il y a des endroits sur le plateau où les routes se croisent. Une fois qu'une réglette est placée sur une de ces routes, toutes les routes qui la croisent sont coupées et ne pourront pas être utilisées : il n'est jamais possible de placer une réglette sur une route déjà construite ou prise (ni en dessous d'ailleurs).*
- *Quand un joueur place une réglette sur une route double ou triple, il construit une seule des routes qui la composent, pas toutes. Les autres routes seront construites séparément. Ainsi, il faut utiliser trois tours pour construire toutes les routes entre Paris et Dijon. Le même joueur peut poser toutes les réglettes lors de 3 tours différents ou 3 joueurs pourraient en poser une chacun, ou toute autre combinaison.*

2. Prendre possession d'une route

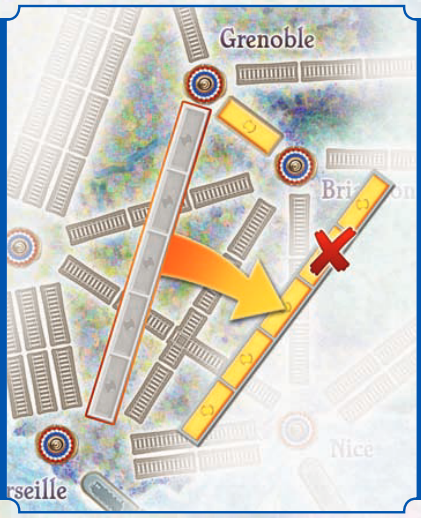
À l'exception des routes d'une case et des routes grises qui sont déjà construites et peuvent être prises immédiatement, un joueur ne peut prendre qu'une route qui a été construite. Une fois la route prise, retirez la réglette éventuellement présente et remettez la dans la réserve. Elle est de nouveau disponible.

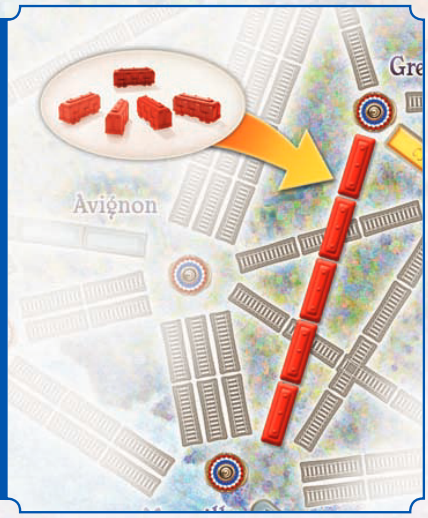
Certaines routes grises sont des routes spéciales qui relient deux villes séparées par des eaux (ferries). Elles sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces constituant cette route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route.

Il se trouve que le joueur rouge a 5 cartes Wagon jaunes en main.

Il prend donc la route Marseille-Grenoble, retirant ainsi la réglette (qui est de nouveau disponible) et plaçant ses wagons sur le plateau, au grand dam du joueur bleu !

Notez que les deux routes traversées restent coupées.





3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.

Bonus de fin de partie

Deux bonus sont attribués en fin de partie :

- Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte Bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires.
- Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires.

En cas d'égalité pour l'attribution d'un de ces bonus, tous les joueurs à égalité marquent les points.