Alan R. Moon
LES AVENTURIERS DU RAIL
AURORES BORÉALES
Bienvenue dans les pays nordiques !
Tout au long de votre voyage à travers le Danemark, la Norvège, la Suède et la Finlande, vous découvrirez les plus beaux lieux d'Europe du Nord, qu'il s'agisse des rues animées des grands ports de la région ou de la majesté des fjords au-delà du cercle polaire.
Construisez des voies de chemin de fer à travers les campagnes, les forêts et les montagnes qui rendent cette région unique au monde. Mettez en place des lignes de ferry desservant l'archipel de Turku ou la cité haute en couleurs de Bergen et bâtissez la société de transports la plus puissante de la région !
2-5
8+
30-60'
DAYS OF WONDER

Contenu de la boîte

- Un plateau représentant l'Europe du Nord
- 200 wagons en plastique de cinq couleurs différentes (40 par joueur, et plusieurs wagons de remplacement)
- 180 cartes illustrées parmi lesquelles :

55 tickets

11 cartes bonus

114 cartes wagon (12 de chaque couleur, plus 18 locomotives)

- 5 marqueurs de score en bois (1 pour chaque couleur de joueur)
- Ce livret de règles

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend 40 wagons en plastique de la couleur de son choix et le marqueur de score de la couleur correspondante. Il place son marqueur de score sur l'emplacement 0 de la piste qui fait le tour du plateau de jeu 1. Au cours de la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points, il avance son marqueur en conséquence.

Mélangez les cartes wagon et distribuez à chaque joueur une main de départ de 4 cartes 2. Placez le reste des cartes face cachée près du plateau, puis tournez face visible les 5 premières cartes du paquet 3.

Mélangez les cartes bonus et placez-en 4 face visible, à côté du plateau 4. Remettez les cartes bonus restantes dans la boîte.

Mélangez les tickets et distribuez-en 4 à chaque joueur 5. Placez le reste des tickets à côté du plateau 6. Après les avoir regardés, chaque joueur doit conserver au moins 2 de ses tickets, mais peut en garder davantage s'il le souhaite. Les tickets qui ne sont pas conservés doivent être remis sous le paquet. Les joueurs doivent garder leurs tickets secrets jusqu'à la fin de la partie.

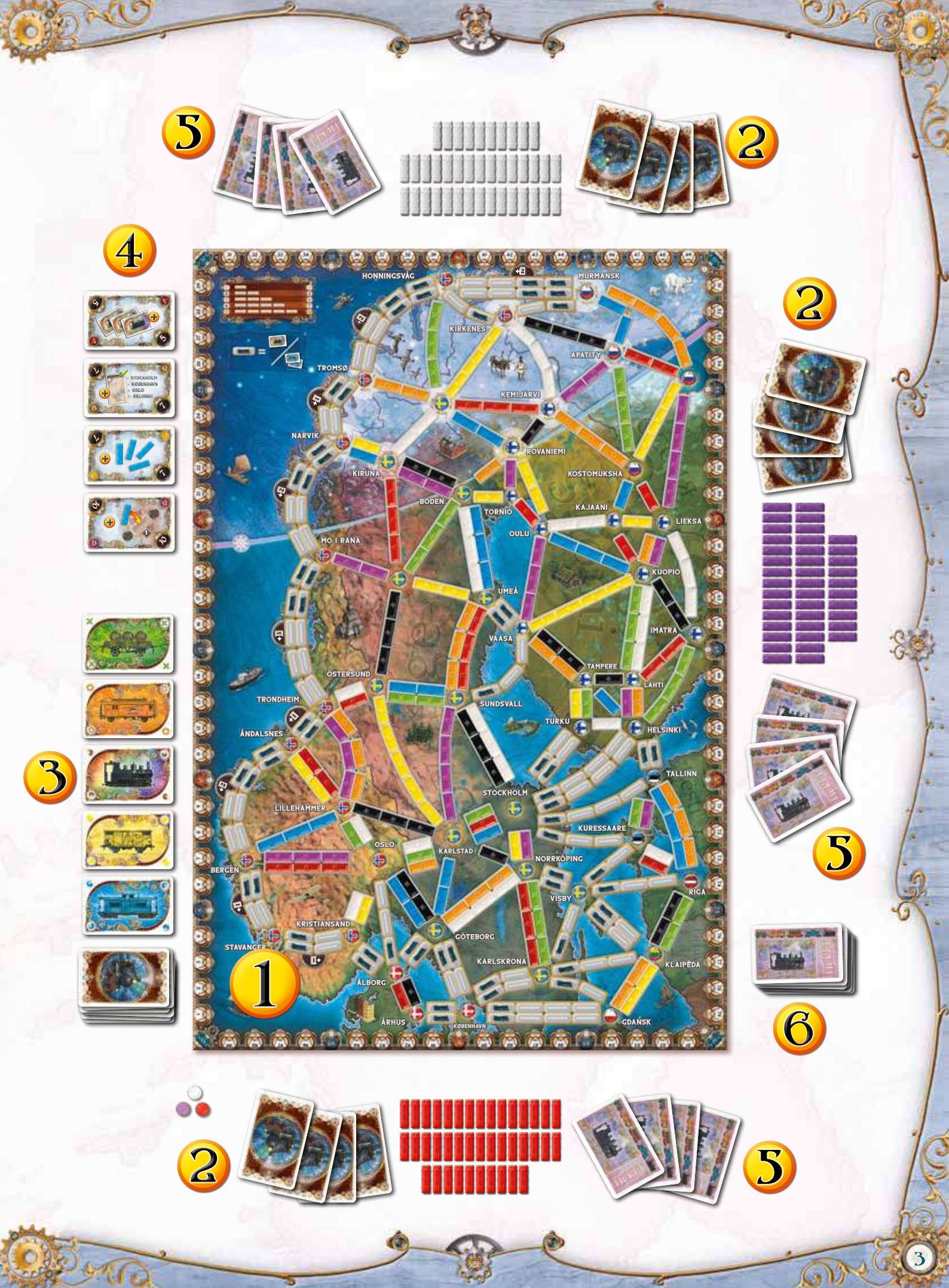
La partie peut maintenant commencer.

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points. Les joueurs gagnent des points :

- **en prenant une route entre deux villes adjacentes ;**
- **en complétant un ticket, c'est-à-dire en connectant par une succession de routes, en continu, les deux villes indiquées sur le ticket ;**
- **en remplissant les conditions de cartes bonus à la fin de la partie.**

Des points sont perdus si un joueur ne parvient pas à compléter un ticket avant la fin de la partie.


5
2
4
2
3
5
6
1
2
5
HONNINGSVÅG
MURMANSK
KIRKENES
APATITY
TROMSØ
KEMIJÄRVI
NARVIK
ROVANIEMI
KIRUNA
KOSTOMUKSHA
BODEN
TORNIO
KAJAANI
LIEKSA
OULU
MO I RANA
KUOPIO
UMEÅ
IMATRA
VAASA
TAMPERE
ÖSTERSUND
LAHTI
TRONDHEIM
SUNDSVALL
TURKU
ÅNDALSNES
HELSINKI
TALLINN
STOCKHOLM
LILLEHAMMER
KURESSAARE
OSLO
KARLSTAD
NORRKÖPING
BERGEN
RIGA
VISBY
KRISTIANSAND
GÖTEBORG
STAVANGER
KARLSKRONA
KLAIPĖDA
ÅLBORG
ÅRHUS
KØBENHAVN
GDAŃSK

Tour de jeu

Le voyageur le plus expérimenté parmi les joueurs commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit effectuer une, et une seule, des trois actions suivantes :

Prendre des cartes wagon – Le joueur peut prendre jusqu'à 2 cartes wagon et les ajouter à sa main.

Prendre une route –Le joueur joue des cartes wagon pour prendre une route entre deux villes adjacentes.

Piocher des tickets – Le joueur prend les 3 premiers tickets du paquet de tickets et doit en conserver au moins un.

Prendre des cartes wagon

Il existe 8 types de cartes wagon différentes en plus des locomotives. Les couleurs de chaque carte correspondent aux couleurs des routes présentes sur le plateau : violet, bleu, orange, blanc, vert, jaune, noir et rouge. Les locomotives sont multicolores et agissent comme des jokers. Elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur lorsque vous jouez des cartes pour prendre une route. Elles sont en outre particulièrement utiles pour prendre les lignes de ferries (voir plus loin).

Si le joueur choisit de prendre des cartes wagon, il peut en prendre deux. Chacune de ces deux cartes peut être soit prise parmi les cinq visibles, soit tirée du dessus du paquet (tirage à l'aveugle). Dès qu'une carte face visible est prise, elle doit être immédiatement remplacée par une carte tirée du dessus du paquet.

***Note:** contrairement à la plupart des autres jeux* Les Aventuriers du Rail*, vous ne devez pas défausser les cinq cartes wagon visibles quand trois d'entre elles ou plus sont des locomotives.*

Les joueurs peuvent conserver en main autant de cartes qu'ils le souhaitent durant la partie. Si le paquet de cartes wagon est épuisé, mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet. Veillez à bien les mélanger, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur. Dans le cas, peu probable, où il ne resterait plus de cartes wagon ni dans le paquet, ni dans la défausse (cas qui se présenterait si les joueurs stockent beaucoup de cartes en main), l'action de prendre des cartes ne peut plus être choisie. À la place, les joueurs devront prendre une route ou piocher des tickets

Prendre des locomotives

Si un joueur souhaite prendre une locomotive face visible, ce doit être la **première carte prise lors de ce tour**, et ce joueur **ne pourra pas en prendre une seconde.**

***Note:** si vous avez la chance de piocher une locomotive en aveugle sur le dessus du paquet, elle ne compte que pour une seule carte et vous pouvez toujours prendre un total de deux cartes à ce tour.*

Prendre une route

Une route est une ligne continue d'espaces colorés (gris dans certains cas) reliant deux villes adjacentes sur le plateau.

Pour prendre une route, un joueur doit jouer un nombre de cartes wagon qui correspond au nombre d'espaces composant cette route. Ces cartes doivent également correspondre à la couleur de la route. Les locomotives agissent comme des jokers et peuvent faire partie d'une série de cartes de n'importe quelle couleur (*voir exemple 1*). Les routes grises sont des lignes de ferries et ne requièrent pas une couleur spécifique (*voir les règles des lignes de ferries plus loin*).

Quand une route est prise, le joueur pose un de ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui composent cette route, puis il défausse les cartes jouées pour prendre la route. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le tableau de décompte des points (voir plus loin).

Un joueur peut prendre n'importe quelle route libre du plateau. Il n'est pas obligé de se connecter aux routes qu'il a déjà prises. Un joueur ne peut prendre qu'une seule route par tour.

Certaines villes sont connectées par des routes doubles ou triples. Un même joueur ne peut pas prendre plus d'une seule de ces routes doubles ou triples.

Exemple 1.
pour prendre cette route jaune, un joueur peut jouer l'une de ces combinaisons de cartes : deux cartes wagon jaunes, une carte jaune + une locomotive, ou deux locomotives.

Exemple 2.
cette ligne de ferries peut être prise en jouant une série de deux cartes d'une même couleur, à laquelle s'ajoute soit une locomotive, soit une paire de cartes wagon identiques

Important :

- *Dans les parties à 2 et 3 joueurs, une seule des deux routes d'une route double peut être utilisée : un joueur peut prendre l'une ou l'autre, mais ensuite, la route restante devient inaccessible pour tous les autres.*
- *Dans les parties à 2 joueurs, une seule des trois routes d'une route triple peut être utilisée. Dans les parties à 3 joueurs, deux sur les trois peuvent être utilisées. Les trois routes d'une route triple ne peuvent être utilisées que dans les parties à 4 et 5 joueurs.*

Exemple 3.
pour prendre cette ligne de ferries entre Mo I Rana et Narvik, un joueur peut jouer une locomotive et une paire de cartes wagon identiques pour les deux icônes de locomotive, et deux autres cartes wagon d'une même couleur pour le reste de la route.

Lignes de ferries

Les lignes de ferries sont des routes spéciales connectant deux villes adjacentes à travers des étendues d'eau. Elles sont caractérisées par leur couleur grise et par la présence d'une ou plusieurs icône(s) de locomotive sur au moins un des espaces qui les composent.

Pour prendre une ligne de ferries, un joueur doit jouer :

- une carte locomotive
OU
- une paire de cartes wagon de la même couleur

pour **chacune** des icônes locomotive présentes sur la route, et ce en plus d'une série de cartes wagon d'une même couleur (au choix) correspondant au nombre d'espaces restant.

Bonus de pioche

Certaines routes affichent une icône de bonus « + X ». Après avoir pris une de ces routes, le joueur pioche autant de cartes wagon sur le dessus du paquet qu'indiqué par le bonus. Aucune carte wagon visible ne peut être prise grâce à ce bonus.

Bonus de pioche

Tableau des scores

Lorsqu'un joueur prend une route, il avance son marqueur de score sur la piste du nombre de points indiqué sur le tableau ci-dessous :

Piocher des tickets

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des tickets supplémentaires. Pour cela, il doit prendre 3 cartes sur le dessus de la pile. S'il reste moins de 3 tickets dans la pioche, le joueur ne tire que le nombre de cartes restantes.

Il doit conserver au moins l'un des 3 tickets piochés, mais peut en garder plus. Les tickets non conservés sont remis face cachée sous le paquet de tickets. Tout ticket conservé l'est jusqu'à la fin de la partie et ne peut pas être défaussé à l'occasion d'une autre pioche.

Les villes figurant sur un ticket sont le point de départ et d'arrivée d'un objectif que le joueur s'efforce d'atteindre en les reliant avec des trains de sa couleur avant la fin de la partie. Les objectifs sont révélés et comptabilisés en fin de partie : en cas de réussite, les points figurant sur le ticket sont gagnés par le joueur. En cas d'échec, ces points sont déduits de son score.

Les tickets sont gardés secrets jusqu'à la fin de la partie. Au cours d'une partie, un joueur peut piocher et conserver autant de tickets qu'il le souhaite.

Fin du jeu

Lorsque la réserve de wagons en plastique d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour, chaque joueur, **en incluant celui-ci**, joue un dernier tour. Puis la partie s'achève et chacun compte ses points.

Calcul du Score final

- Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de leurs prises de routes sur le plateau de jeu. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un décompte de vérification, en reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes et en additionnant les points correspondants.
- Chaque joueur révèle alors ses tickets. Il ajoute à son score les valeurs des tickets réussis et en soustrait les valeurs des tickets échoués.
- Enfin, les joueurs marquent les points des 4 cartes bonus (détaillées ci-dessous). En cas d'égalité pour un bonus, tous les joueurs concernés marquent les points indiqués.
- Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur (parmi les ex æquo) qui a réussi le plus de tickets qui l'emporte. Dans le cas improbable où l'égalité persisterait, le joueur parmi eux qui a remporté le plus de cartes bonus est déclaré vainqueur. S'il reste des joueurs à égalité après avoir vérifié ces deux conditions, ils partagent la victoire.

Cartes bonus

A Traction fatale

Le joueur avec le plus de locomotives en main gagne ce bonus.

Note : chaque paire de cartes wagon de la même couleur est considérée comme une locomotive pour déterminer qui remporte ce bonus.

B Investissement en capitales

Le joueur avec le plus de tickets complétés à destination de Stockholm, Copenhague, Oslo ou Helsinki remporte ce bonus.

C Réduction des coûts

Le joueur à qui il reste le plus de wagons en plastique remporte ce bonus.

D Stratégie des petits pas

Le joueur qui a pris le plus de routes d'un espace remporte ce bonus.

E Nordic Express

Le joueur qui a le plus long chemin continu de wagons à sa couleur remporte ce bonus. Lors de ce calcul, les boucles sont autorisées (le chemin le plus long peut passer plusieurs fois par la même ville) mais en aucun cas un même train en plastique ne peut être comptabilisé ni utilisé deux fois.

F Réseau local

Le joueur qui a complété le plus de petits tickets (d'une valeur de 5 points ou moins) remporte ce bonus.

G Baron du rail

Le joueur qui connecte le plus de pays différents avec ses routes remporte ce bonus. Il y a 9 pays sur le plateau, identifiés par leurs drapeaux.

H Polar Express

Le joueur qui a complété le plus de tickets dont au moins une des villes est à l'intérieur du cercle polaire remporte ce bonus.

I Prix du chasse-neige

Le joueur qui a pris le plus de routes qui mènent à au moins une ville située dans le cercle polaire remporte ce bonus.

J Capitaine de Ferry

Le joueur qui a pris le plus de routes de ferries remporte ce bonus.

K Complètement à l'ouest

Le joueur qui a pris le plus de routes qui mènent à au moins une ville en Norvège remporte ce bonus.

Crédits

Auteur :
Alan R. Moon

Illustrations : **Julien Delval**
Conception graphique : **Cyrille Daujean**

Tests : **Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi et Sébastien Rio.**

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder

© 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE