

Alan R. Moon

LES AVENTURIERS DU RAIL

EUROPE



De l'ombre de Big Ben à Londres aux imposantes arcades du Colisée de Rome ; des majestueux dômes en oignon de Moscou à la délicate Tour Eiffel à Paris, Les Aventuriers du Rail Europe vous emmènent dans une inoubliable aventure ferroviaire à la découverte de l'Europe de la Belle Époque. Serez-vous suffisamment audacieux pour voyager à travers les Alpes ou pour traverser l'arctique en ferry ? Construisez-vous d'extravagantes gares à travers les Empires ou réaliserez-vous le fabuleux trajet European Express ? Vos prochaines décisions pourraient faire de vous le plus grand magnat des transports en Europe !

Préparez vos malles, hélez un porteur, et montez à bord !

DAYS OF
WONDER

Bienvenue dans l'Édition Anniversaire des Aventuriers du Rail Europe.

Cette version célèbre des années de passionnantes aventures ferroviaires en famille ou entre amis à travers le monde. Pour fêter cet événement, nous vous proposons des wagons et des gares finement sculptés et rangés dans 5 petites boîtes de métal frappées d'un logo personnalisé ainsi qu'un plateau surdimensionné et de nouvelles illustrations. Vous trouverez aussi toutes les cartes Destinations publiées à ce jour ainsi que les règles de quelques variantes issues de l'extension Europa 1912.

C'est notre façon de vous remercier pour votre soutien inconditionnel pendant toutes ces années !

Bonnes Parties !

Alan R. Moon et l'équipe Days of Wonder

CONTENU DE LA BOÎTE

- ◆ 1 plateau du réseau ferroviaire européen
- ◆ Des Wagons en 5 couleurs (la boîte contient des Wagons de remplacement. Avant votre première partie, assurez-vous de n'en garder que 45 par couleur pour jouer)



- ◆ 15 Gares (3 dans chaque couleur)
- ◆ 5 marqueurs de score



- ◆ 1 carte bonus European Express



- ◆ 1 carte de référence Big Cities



- ◆ 110 cartes Wagon

- ◆ 1 Livret de règles
- ◆ 1 Numéro d'accès à Days of Wonder Online, situé en dernière page de ces règles

- ◆ 108 cartes Destination



46 cartes
du jeu de base



55 cartes
d'Europa 1912



6 cartes
de l'extension
Orient-Express



1 carte de
Ticket to Ride



Indépendamment de leur origine, vous pourrez différencier les cartes Destination Standard des cartes Destination Longue grâce à la couleur de la zone de points en haut à gauche des cartes :



Destination
Standard



Destination
Longue

Certaines cartes Destination Standard ont aussi un logo Big Cities. Cela signifie qu'au moins une ville sur la carte fait partie des grandes villes d'Europe : London, Berlin, Moskva, Paris, Wien, Madrid, Roma, Athina et Angora.



MISE EN PLACE DU JEU

Cette mise en place concerne le jeu de base. Rendez-vous à la dernière page de ces règles pour voir les modifications pour les variantes "Europe 1912", "Mega Europe" et "Big Cities of Europe" et pour des façons d'intégrer les cartes Destination de la mini extension Orient-Express et de la carte promotionnelle Ticket to Ride with Max.

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur prend 45 wagons, 3 Gares et le marqueur de score de la couleur de son choix. Les marqueurs de score sont posés sur l'emplacement 0 de la piste de score **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-en 4 à chacun des joueurs **2**. Placez le reste des cartes Wagon près du plateau, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible **3**. Si, ce faisant, au moins trois des cinq cartes visibles sont des cartes Locomotive, défaissez immédiatement les cinq cartes et remplacez-les par cinq nouvelles.

Placez la carte European Express à côté du plateau **4**.

Prenez toutes les cartes Destination qui présentent le logo Europe. Séparez les 6 cartes Destination Longue des 40 cartes Destination Standard (pour plus de détails sur les cartes Destination, voyez page 2). Mélangez les cartes Destination Longue, donnez-en une à chaque joueur puis remettez les cartes non distribuées dans la boîte, sans les regarder.

Mélangez les cartes Destination Standard, donnez-en 3 à chaque joueur **5** et placez le paquet restant en pile face cachée près du plateau **6**.

Chaque joueur prend alors connaissance de ses cartes Destination et choisit celles qu'il souhaite conserver. Chaque joueur doit en garder au moins deux, mais peut en garder plus s'il le souhaite. Les cartes Destination non conservées sont remises dans la boîte sans les montrer. Les cartes rejetées peuvent être des cartes Destination Longue ou Standard. Les cartes Destination conservées par chacun restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



BUT DU JEU

Le joueur qui marque le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. On marque des points :

- en prenant une Route entre deux villes adjacentes du plateau ;
- en reliant par une succession de Routes, en continu, les deux villes d'une même carte Destination ;
- en réalisant le chemin continu le plus long (European Express) ;
- en conservant des Gares en réserve à la fin de la partie.

Des points sont retirés si les deux villes d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliées en continu à la fin du jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur qui a visité le plus de pays européens commence, puis la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur doit faire une, et une seule, des quatre actions suivantes :

- ◆ **Prendre des cartes Wagon** – Le joueur peut prendre deux cartes Wagon (ou une seule, s'il choisit de prendre une Locomotive, face visible. Se référer à la section **Locomotives** pour plus de détails) ;
- ◆ **Prendre une Route** – Le joueur peut prendre une Route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon de la couleur de la Route que d'espaces qui la composent. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose un de ses wagons sur chaque espace constituant la Route, et déplace son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème de décompte des points ;
- ◆ **Reprendre des cartes Destination** – Le joueur pioche trois cartes Destination du dessus du paquet (4 dans la variante *Big Cities of Europe*). Il doit en conserver au moins une, et remettre celles qu'il ne souhaite pas garder en dessous du paquet ;
- ◆ **Construire une Gare** – Le joueur peut construire une Gare sur toute ville qui en est jusque là dépourvue. S'il s'agit de sa première Gare, le joueur se défausse d'une carte Wagon, et place sa Gare. S'il s'agit de sa deuxième Gare, le joueur doit se défausser de deux cartes de même couleur pour la construire. Et s'il s'agit de sa troisième Gare, il doit se défausser de trois cartes de couleur identique.

Prendre des cartes Wagon

Il existe 8 couleurs de cartes Wagon différentes ainsi que des cartes Locomotive. Les couleurs de chaque série de cartes Wagon correspondent aux couleurs des Routes présentes sur le plateau – violet, bleu, orange, blanc, vert, jaune, noir et rouge.

Lorsqu'un joueur choisit de prendre des cartes Wagon, il peut en piocher jusqu'à deux. Chacune de ces cartes doit être soit prise parmi les cinq face visible, soit tirée du dessus de la pioche (tirage à l'aveugle). Lorsqu'une carte face visible est choisie, elle doit être immédiatement remplacée par une nouvelle carte tirée du sommet de la pioche. Si le joueur choisit de prendre une Locomotive face visible parmi les cinq cartes exposées, il ne peut piocher d'autre carte lors de ce tour (voir la section **Locomotives**).

Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des Locomotives,

les cinq cartes sont immédiatement défaussées et remplacées par cinq nouvelles cartes face visible.

Un joueur peut conserver en main autant de cartes qu'il le souhaite durant la partie. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Veillez à bien la mélanger, les cartes étant généralement défaussées par séries de couleur.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient simultanément épuisées en raison d'une accumulation continue de cartes de la part des joueurs, le joueur dont c'est le tour ne pourra pas choisir de piocher des cartes Wagon ; il se retrouvera alors contraint de choisir une des options suivantes : prendre une Route, reprendre des cartes Destination ou construire une Gare.

Locomotives

Les cartes Locomotive sont multicolores et, comme des cartes Joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise d'une Route ou de la construction d'une Gare. Elles sont aussi essentielles pour emprunter des Ferries (voir la section **Ferries**).



Si une carte Locomotive figure parmi les cinq cartes visibles lors d'une phase de pioche de cartes Wagon, le joueur peut la prendre, mais son tour s'arrête alors immédiatement. La carte Locomotive compte comme s'il avait pris deux cartes. Si après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une Locomotive), la carte de remplacement piochée est une Locomotive, elle ne peut donc pas être prise par ce joueur ce tour-ci. Si, à un moment quelconque, trois des cinq cartes face visible sont des Locomotives, les cinq cartes sont immédiatement défaussées et remplacées par cinq nouvelles cartes face visible.

Note : *si un joueur a la chance de piocher une carte Locomotive en aveugle au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.*

Prendre une Route

Une Route est une ligne continue d'espaces colorés ou gris reliant deux villes adjacentes sur le plateau de jeu.

Pour prendre une Route, le joueur doit jouer des cartes Wagon de la couleur correspondante, en quantité suffisante pour égaler le nombre d'espaces figurant sur la Route convoitée. La plupart des Routes nécessitent une série de cartes de couleur spécifique. Des cartes Locomotive peuvent être utilisées pour remplacer des cartes manquantes dans la couleur désirée (*exemple 1*). Certaines Routes – en gris sur le plateau – peuvent être prises en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur (*exemple 2*).

Lorsqu'une Route est prise, le joueur pose un de ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui constituent la Route. Toutes les cartes utilisées pour prendre la Route sont défaussées. Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de score d'un nombre de cases correspondant au barème indiqué sur le plateau. Un joueur peut prendre n'importe quelle Route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter avec des Routes déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une Route par tour de jeu.

Une Route doit être prise en un seul tour. Par exemple, il n'est pas possible de poser deux wagons sur une Route de trois espaces et d'attendre un tour prochain pour ajouter le troisième wagon.



PRENDRE UNE ROUTE

EXEMPLE 1

Pour prendre une Route jaune longue de trois espaces, un joueur peut utiliser trois cartes jaunes, deux cartes jaunes et une carte Locomotive, une carte jaune et deux cartes Locomotive, ou encore trois cartes Locomotive.



EXEMPLE 2

Une Route grise longue de deux espaces peut être prise en jouant deux cartes de même couleur, une carte Wagon quelconque et une carte Locomotive, ou encore deux cartes Locomotive.



Note importante : Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seul l'un des chemins constituant la Route Double peut être utilisé. Quand un joueur prend l'un des deux chemins disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Ferries

Les Ferries sont des Routes spéciales, de couleur grise, reliant deux villes séparées par des eaux. Les lignes de Ferries sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces constituant cette Route.

Pour prendre une ligne de Ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la Route ainsi que les cartes d'une même couleur habituelles.



PRENDRE UNE LIGNE DE FERRIES

La prise de la ligne de Ferries entre Smyrna et Palermo nécessite 2 cartes Locomotive et 4 cartes Wagon de la même couleur.



Tunnels

Les Tunnels sont des Routes spéciales, reconnaissables à leurs marques et contours spécifiques.

Ce qui distingue le Tunnel d'une Route normale, c'est que le joueur qui l'emprunte n'est jamais sûr de la distance qu'il devra parcourir avant de rejoindre l'autre bout !

Quand il tente de traverser un Tunnel, le joueur joue d'abord le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis il retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée se trouvant être de la couleur des cartes utilisées pour traverser le Tunnel, le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de même couleur (ou une Locomotive). C'est uniquement une fois celles-ci rajoutées que le joueur peut prendre le Tunnel.

Si le joueur ne possède plus assez de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer maintenant), il reprend toutes ses cartes en main et passe son tour.

En fin de tour, les cartes tirées du sommet de la pioche sont défaussées.

Attention : N'oubliez pas que les Locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute Locomotive figurant parmi les trois cartes retournées du sommet de la pioche lors de la traversée d'un Tunnel oblige le joueur à rajouter une carte wagon à sa série s'il souhaite s'emparer de cette Route.

Routes Doubles

Certaines villes sont connectées par des Routes Doubles (2 chemins de même longueur connectant les deux mêmes villes). Un joueur ne peut pas prendre plusieurs chemins d'une même Route Double.



Une Route Double



Pas une Route Double

PRENDRE UN TUNNEL

EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



EXEMPLE 3



Si un joueur décide de traverser un Tunnel en jouant uniquement des cartes Locomotive, il ne devra jouer des cartes supplémentaires (qui devront aussi être des cartes Locomotive) que si des Locomotives figurent parmi les trois cartes tirées du sommet de la pioche de cartes Wagon.

Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient toutes deux simultanément épuisées ou insuffisantes pour permettre de retourner trois cartes Wagon, ne sont alors retournées que les cartes disponibles. Si, en raison d'une accumulation des cartes Wagon par les joueurs, il ne reste aucune carte disponible, le Tunnel peut alors être emprunté sans courir le risque de devoir ajouter des cartes au coût initial de sa traversée.

Reprendre des cartes Destination

Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour piocher des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre 3 cartes sur le dessus de la pile de cartes Destination (4 dans la variante *Big Cities of Europe*). S'il reste moins de 3 cartes Destination dans la pioche, le joueur ne tire que le nombre de cartes restantes.

Il doit conserver au moins l'une des trois cartes piochées, mais peut en garder plus. Chaque carte non conservée est remise face cachée sous la pioche de cartes Destination. Toute carte conservée doit l'être jusqu'à la fin du jeu, et ne peut être abandonnée ni défaussée à l'occasion d'une autre pioche.

Les villes figurant sur une carte Destination sont le point de départ et d'arrivée d'un objectif que le joueur s'efforce d'atteindre en reliant ses villes 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 la carte Destination sont gagnés par le joueur. En cas d'échec, ces points sont déduits du score du joueur.

Les cartes Destination sont gardées secrètes jusqu'à la fin de la partie. Au cours d'une partie, un joueur peut piocher et conserver autant de cartes Destination qu'il le souhaite.

Construire une Gare

Une Gare permet à son propriétaire d'emprunter une et une seule des Routes appartenant à l'un de ses adversaires pour relier des villes objectifs figurant sur ses propres cartes Destination.

Les Gares peuvent être construites sur n'importe quelle ville vide, même s'il n'y a alors aucune Route reliant déjà cette ville à une autre. Il ne peut y avoir qu'une Gare par ville.

Chaque joueur ne peut construire qu'une seule Gare par tour, et trois tout au plus sur l'ensemble de la partie.

Pour construire sa première Gare, le joueur défausse une carte, et place une Gare sur la ville de son choix. Pour construire sa deuxième Gare, le joueur défausse deux cartes d'une même couleur ; pour construire sa troisième Gare, trois cartes d'une même couleur. Comme toujours, il est possible de remplacer certaines des cartes jouées par des Locomotives.

Si un joueur peut se servir d'une même Gare pour relier plusieurs villes correspondant à des objectifs différents, il est néanmoins obligé d'associer la même Route à cette Gare à chaque fois. C'est seulement une fois la partie achevée que le joueur décide de la voie unique qu'il souhaite associer à chacune de ses Gares.

Un joueur n'est jamais obligé de construire une Gare. **Chaque Gare non construite et gardée en réserve rapporte quatre points à son propriétaire en fin de partie.**



CONSTRUIRE UNE GARE



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. À l'issue de celui-ci, le jeu s'arrête 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 cartes Destination. C'est à ce moment que chaque joueur choisit à quelle Route il veut associer les Gares construites pendant la partie. Chaque Gare autorise son propriétaire à utiliser une (et une seule) Route adverse reliée à la ville où est construite cette Gare pour compléter ses cartes Destination.

Une Gare construite est placée par-dessus un wagon sur la Route choisie. Cette Route est maintenant considérée comme appartenant à la fois au joueur qui l'a prise et au propriétaire de la Gare. Si 2 joueurs ont choisi la même Route pour leurs Gares, la Route appartient aux 3 joueurs.

Note : Une Gare ne peut pas être utilisée sur une Route qui n'a pas été prise. Il n'y a pas de wagon pour y placer la Gare.

Chaque joueur ajoute à son score les valeurs des cartes Destination réussies et soustrait les valeurs des cartes Destination non réussies.

Chaque joueur ajoute maintenant 4 points à son score pour chaque Gare qu'il n'a pas construite.

Enfin, le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte bonus European Express et marque 10 points supplémentaires. Pour comparer les longueurs des chemins de chacun des joueurs, il convient de ne prendre en compte que les seuls trains en plastique de ces joueurs, et non les voies que les Gares leur permettent d'emprunter. 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. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés marquent 10 points.

LONGUEUR DE LA ROUTE

POINTS

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

Le joueur qui a le plus grand total de points est alors déclaré vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. En cas d'égalité répétée, celui qui a construit le moins de Gares est déclaré vainqueur. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, le joueur qui a le chemin le plus long gagne.

CALCUL DU SCORE FINAL

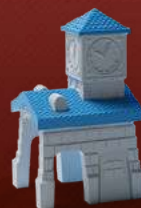
Score courant



Bonus et/ou Malus des cartes Destination



4 points par Gare non construite



bonus European Express



SCORE FINAL

VARIANTES

En plus de la version classique que nous venons de décrire, il y a un grand nombre de façons de découvrir l'Europe en utilisant toutes les cartes Destination de cette boîte. Voici les changements de règles et de mise en place de nos 3 variantes préférées.

Utilisation des cartes Destination supplémentaires

Vous pouvez ajouter les 7 cartes Destination supplémentaires (6 de la mini-extension Orient-Express et 1 de l'événement Ticket to Ride with Max) à vos parties, quelle que soit la variante que vous choisissez.

CLASSIC

46



- ◆ Utilisez toutes les cartes Destination avec le logo Europe,
- ◆ Début de partie : 1 carte Destination Longue et 3 cartes Destination Standard par joueur (Les Cartes Destination Longue non utilisées sont remises dans la boîte sans les regarder),
- ◆ Chaque joueur doit conserver au moins 2 cartes Destination (Longue et/ou Standard). Les cartes non conservées sont remises dans la boîte sans les regarder,
- ◆ Pendant la partie : piocher 3 cartes, en garder au moins 1.

MEGA EUROPE

46



Cette variante utilise toutes les cartes Destination qui ont le logo Europe ou 1912 (12 cartes Destination Longue et 89 cartes Destination Standard).

- ◆ Utilisez toutes les cartes Destination avec le logo Europe ou le logo 1912,
 - ◆ Début de partie : 2 cartes Destination Longue par joueur. Chaque joueur choisit d'en garder une ou aucune (mais pas les deux). Toutes les cartes Destination Longue rejetées sont remises dans la boîte sans les regarder,
- puis
- ◆ 5 cartes Destination Standard par joueur. Les joueurs qui ont gardé une carte Destination Longue doivent en conserver au moins 2, les autres joueurs doivent en conserver au moins 3,
 - ◆ Toutes les cartes Destination Standard rejetées sont mélangées ensemble et placées sous le paquet de cartes Destination Standard qui n'ont pas été distribuées.
 - ◆ Pendant la partie : piocher 3 cartes, en garder au moins 1.

Toutes les autres règles sont inchangées.

55



Enregistrez votre jeu



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online - rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer ! Enregistrez vos jeux sur www.daysof wonder.com pour obtenir des coupons de réduction, apprendre des variantes du jeu, découvrir de nouveaux plateaux, et bien plus encore. Cliquez simplement sur le lien Nouveau Joueur en haut à droite du site et suivez les instructions.

www.daysof wonder.com

© 2004-2021 Days of Wonder, Inc.

Pour toutes les variantes :

- ◆ Main de départ : 4 cartes Wagon
- ◆ Bonus de fin de partie : European Express

EUROPE 1912

55



Le seul changement dans cette variante est la liste des cartes Destination utilisées : remplacez simplement les cartes qui ont le logo Europe par celles qui ont le logo 1912 (6 cartes Destination Longue et 49 cartes Destination Standard).

- ◆ Utilisez toutes les cartes Destination avec le logo 1912,
- ◆ Début de partie : 1 carte Destination Longue et 3 cartes Destination Standard par joueur (Les Cartes Destination Longue non utilisées sont remises dans la boîte sans les regarder),
- ◆ Chaque joueur doit conserver au moins 2 cartes Destination (Longue et/ou Standard). Les cartes non conservées sont remises dans la boîte sans les regarder,
- ◆ Pendant la partie : piocher 3 cartes, en garder au moins 1.

Toutes les autres règles sont inchangées.

BIG CITIES OF EUROPE

45



Cette variante utilise les 45 cartes Destination Big Cities, qu'elles aient le logo Europe ou le logo 1912. Les cartes Destination Longue ne sont pas utilisées et peuvent être remises dans la boîte.

- ◆ Placez la carte de référence Big Cities of Europe près du plateau,
- ◆ Utilisez toutes les cartes Destination avec le logo Big Cities,
- ◆ Début de partie : 5 cartes Destination par joueur,
- ◆ Chaque joueur doit conserver au moins 2 cartes Destination,
- ◆ Toutes les cartes Destination rejetées sont mélangées ensemble et placées sous le paquet de cartes Destination Standard qui n'ont pas été distribuées.
- ◆ Pendant la partie : piocher 4 cartes, en garder au moins 1.

Toutes les autres règles sont inchangées.

Crédits

Auteur du jeu :
Alan R. Moon

Illustrations : Julien Delval

Conception graphique :
Cyrille Daujean

Alan et DoW remercient particulièrement les joueurs qui ont aidé à tester ce jeu : Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Note au sujet de la géographie du plateau de jeu : Nous avons fait de notre mieux pour refléter de manière correcte les frontières politiques des différents Etats en présence en Europe en 1901, et conserver l'orthographe de villes en usage dans ces pays à l'époque. Néanmoins, pour faciliter le jeu, nous avons parfois été contraints de procéder à de légers ajustements de position de villes sur le plateau de jeu. Nous vous prions de bien vouloir nous en excuser..

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.