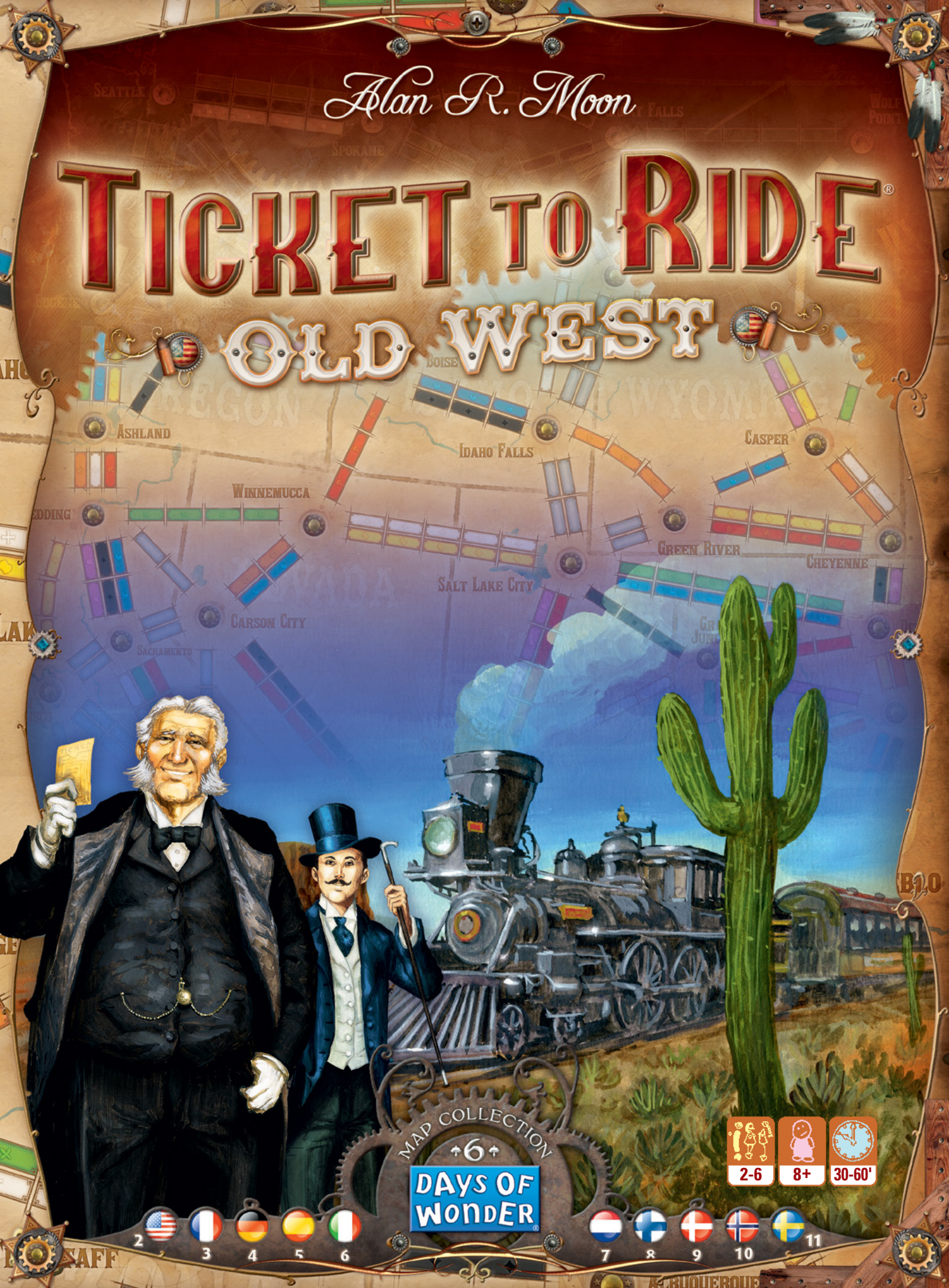


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF
WONDER®

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Bienvenue dans les Aventuriers du Rail – Conquête de l'Ouest. Choisissez votre ville de départ et développez un réseau ferroviaire autour de cette ville, puis étendez votre influence en fondant des villes en chemin... et qui sait ? Peut-être résoudrez-vous le mystère de Roswell !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Conquête de l'Ouest, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 6 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.

Cette extension n'est pas compatible avec *Alvin & Dexter*. Ne soyez pas tristes cependant, vous devriez entendre parler de notre extra-terrestre préféré bientôt...

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

- ◆ 50 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 40 wagons blancs (il y a quelques wagons de rechange en plus, assurez-vous de les retirer avant votre première partie)
- ◆ 18 Cités (3 par joueur)
- ◆ Un pion Alvin l'extraterrestre (vous pouvez utiliser la figurine de l'extension *Alvin & Dexter* si vous l'avez)

MISE EN PLACE

- ◆ 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.
- ◆ Chaque joueur reçoit les 3 Cités de sa couleur
- ◆ Une fois que les cartes Destination ont été choisies, en commençant par le joueur qui jouera dernier puis dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sa ville de départ en y plaçant une de ses Cités. Choisissez avec soin, vous ne pourrez étendre votre réseau qu'à partir de cette ville.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une et une seule des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route

La première route que vous prenez doit être reliée à votre ville de départ. Par la suite, toute route prise doit relier votre ville de départ ou une ville déjà reliée. Vous ne pouvez jamais prendre une route déconnectée de votre réseau.

Exemple : Vous avez choisi Salt Lake City comme ville de départ. La première route que vous prenez est Salt Lake City – Green River. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City ou à Green River.

Vous décidez de prendre Green River–Cheyenne. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City, Green River, ou Cheyenne, et ainsi de suite.

Une fois que vous avez pris une route, vous pouvez placer une de vos Cités sur l'une des deux villes aux extrémités de cette route en défaussant deux cartes Wagon de la même couleur (les locomotives peuvent être utilisées pour remplacer une de ces cartes, voire les deux). Il ne peut y avoir qu'une Cité sur chaque ville : si un autre joueur contrôle déjà une des villes, vous ne pouvez pas y placer la vôtre.

Quand une Cité est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée. Vous contrôlerez un maximum de 3 villes puisque vous avez 3 Cités à votre disposition.

Les routes rapportent des points au joueur qui les a prises en suivant le barème habituel sauf si au moins une des villes aux extrémités de la route est recouverte d'une Cité. Dans ce cas, c'est le joueur qui contrôle la ville qui marque les points. Bien entendu, si vous prenez une route connectée à une de vos Cités, vous marquez les points.

Exemple : Vous avez une Cité à Salt Lake City. Un adversaire prend la route St. George – Salt Lake City. Vous marquez 7 points et lui rien.

Si les 2 villes sont contrôlées, les propriétaires de chaque Cité marquent les points de la route. Si le même joueur contrôle les deux villes, il marque deux fois les points de la route.

Exemple : Vous contrôlez St. George et Salt Lake City. Un adversaire prend la route entre ces deux villes. Vous marquez 14 points et lui rien.

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).

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 remplacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent les points.

VARIANTE : ALVIN L'ALIEN

Alvin débute la partie à Roswell.

Aucun joueur ne peut choisir Roswell comme ville de départ. Il n'est pas non plus possible d'y placer une Cité en cours de partie. Le premier joueur qui prend une route connectée à Roswell capture Alvin. Il marque immédiatement 10 points puis doit placer Alvin dans une des Cités qu'il contrôle (y compris sa ville de départ). Quand un autre joueur prend une route connectée à cette ville, il le capture à son tour. Il marque 10 points et doit déplacer Alvin dans une de ses Cités. On continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle Alvin à la fin de la partie reçoit la carte Alvin et marque 10 points supplémentaires.

EUGENE

BEND

BOISE

ASHLAND

REDDING

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and
Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

SAN FRANCISCO

FRESNO

ST. GEORGE

BAKERSFIELD

LAS VEGAS

DAYS OF WONDER