

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

NEDERLAND



2-5



8+



30-60'



MAP COLLECTION
4

DAYS OF
WONDER



Bienvenue dans Les Aventuriers du Rail™ - Pays-Bas, une extension qui vous emmène à la découverte du plat pays et de ses nombreux canaux enjambés par autant de ponts.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau des Pays-Bas des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

◆ 40 wagons par joueur (au lieu des 45 habituels), ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :

- Les Aventuriers du Rail
- Les Aventuriers du Rail Europe

◆ Les 110 cartes Wagon provenant de :

- Les Aventuriers du Rail
- Les Aventuriers du Rail Europe
- USA 1910

INTRODUCTION

Plus que tout autre, le plateau des Pays-Bas récompense les joueurs qui posent leurs routes tôt dans la partie. Ceux qui restent à la traîne risquent de le regretter... Avec six cartes Destination rapportant de 29 à 34 points, et dix-sept autres rapportant de 17 à 26 points, il vous faudra souvent plus de 100 points pour rester dans la course !

CARTES DESTINATION & JETONS DE PÉAGE

Cette extension comporte 44 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une.

Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est défaussée face visible à côté de la pile des cartes Destination. Lorsque la pile des cartes Destination est épuisée, remélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Note : les villes indiquées en bas de certaines cartes Destination ne sont à prendre en compte que si vous jouez à deux joueurs avec la variante du joueur neutre.

Les Pays-Bas sont traversés par de nombreux canaux qui vous obligeront à vous acquitter d'un péage lorsque vous bâtirez votre réseau sur les ponts qui les enjambent. Chaque joueur commence avec une réserve de jetons de péage d'une valeur totale de 30 (2 "4", 6 "2" et 10 "1").



Les jetons de péage non utilisés sont placés à proximité du plateau et forment la banque. Les joueurs peuvent faire de la monnaie auprès de la banque ou auprès des autres joueurs à tout moment. Cependant, ils ne doivent pas divulguer la valeur totale de leurs jetons avant la fin du jeu.

Chaque joueur après le premier commence la partie un cran plus loin que le joueur précédent sur la piste des scores. Ceci compense le léger avantage des premiers joueurs.

ROUTES DOUBLES, PÉAGES ET EMPRUNTS

La plupart des routes du plateau sont des routes doubles. Les deux voies d'une route double peuvent être utilisées quel que soit le nombre de joueurs (même à 2 ou 3 joueurs).

Toutes les routes ont un coût que les joueurs doivent payer en jetons de péage. Lorsque la première voie d'une route double est prise, le joueur qui s'en empare doit payer la valeur indiquée sur cette route à la banque. Si par la suite, un joueur prend la deuxième voie de la route double, il devra en payer la valeur au joueur qui a pris la première voie.



Position de départ des joueurs

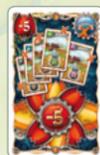


1 Pour s'emparer de la première voie de la route double reliant Breda à Rotterdam, Kirsten paie à la banque 4 jetons.



2 Heureusement pour elle, deux tours plus tard, Jasper prend la deuxième voie de cette même route, ce qui l'oblige à payer 4 jetons à Kirsten.

Si un joueur n'a plus assez de jetons de péage pour payer le coût d'une route, il doit recourir à un emprunt. Il prend une carte emprunt à la banque lorsqu'il s'empare de la route et la pose face visible devant lui. L'emprunt le dispense de payer des jetons pour cette route (même s'il aurait pu payer en partie), mais il ne peut pas être défaussé ou remboursé par la suite.



Si un joueur a recours à un emprunt pour financer la deuxième voie d'une route double, c'est la banque qui paie au propriétaire de la première voie la valeur requise en jetons de péage.



Jasper n'a plus que 2 jetons de péage et est forcé de prendre une carte emprunt. Il conserve tout de même ses 2 jetons.

Kirsten, qui s'était emparée de la première voie, reçoit 4 jetons de la banque en compensation de la somme que Jasper n'a pas pu lui verser.

FIN DU JEU

À la fin du jeu, chaque joueur peut recevoir un bonus en fonction du nombre de jetons de péage qu'il lui reste par rapport à ses adversaires.

Consultez le tableau ci-dessous pour connaître la valeur des différents bonus reçus en fonction du nombre de joueurs. À 5 joueurs, le joueur à qui il reste le plus de jetons de péage reçoit 55 points, le deuxième 35 points, etc.

	5	4	3	2
1 ^{er}	55	55	55	35
2 ^e	35	35	35	0
3 ^e	20	20	0	
4 ^e	10	0		
5 ^e	0			

Important : un joueur qui a reçu une carte emprunt (ou plusieurs) pendant la partie ne peut pas recevoir de bonus à la fin du jeu !

Si deux joueurs (ou plus) ont exactement la même valeur en jetons de péage, ils marquent tous le bonus associé.

Les jetons de péage ne rapportent rien d'autre que ce bonus à la fin du jeu : on ne les convertit pas en points de victoire.

Chaque joueur marque ensuite les points indiqués sur chaque carte Destination réussie, ou les perd pour chaque carte Destination non complétée. De plus, chaque carte emprunt inflige un malus de 5 points à son propriétaire.



Kirsten et Jasper finissent la partie avec 9 jetons de péage et marquent 55 points supplémentaires. Julia dispose encore de 3 jetons, mais l'emprunt auquel elle a eu recours la prive de tout bonus, en plus de lui infliger un malus de 5 points au score final. Niels ne dispose que d'un jeton, mais puisque Julia est privée de bonus, il arrive en 3^e position (derrière Kirsten et Jasper) et marque tout de même 20 points de bonus !

Aucun bonus n'est accordé pour la route la plus longue ou pour le plus grand nombre de cartes Destination réussies.

VARIANTES

Jouer sans les jetons de péage

Il est possible de jouer cette extension sans les jetons de péage. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, si vous choisissez cette option, appliquez la règle standard des routes doubles : une fois que l'une des deux voies d'une route double a été prise, l'autre voie demeure fermée et inaccessible jusqu'à la fin de la partie.

Joueur neutre (jeu à 2)

Si vous souhaitez jouer à deux avec les jetons de péage, nous vous conseillons d'ajouter un joueur neutre. Celui-ci jouera lors d'une phase spécifique à chaque tour de jeu et sera contrôlé alternativement par chaque joueur. Attention, le jeu n'en sera que plus agressif !

Attribuez une couleur au joueur neutre et placez ses 40 wagons à proximité du plateau. Donnez également un wagon de la couleur du joueur neutre au deuxième joueur : ce wagon servira de marqueur pour vous aider à vous souvenir qui contrôle le joueur neutre lors de chaque tour.

Lors des cinq premiers tours du jeu, le joueur neutre ne joue pas. Déplacez son marqueur de score sur la piste d'un cran à chaque tour pour vous souvenir du nombre de tours joués.

À partir du 6^e tour, après que chaque joueur a joué son tour, on joue la phase du joueur neutre.

Lors de cette phase, le joueur qui a le marqueur du joueur neutre en main révèle la carte Destination qui se trouve au sommet de la pile :

◆ Si aucune ville n'est indiquée en bas de cette carte Destination, il ne se passe rien : le joueur conserve le marqueur, la carte est défaussée et on passe au tour suivant.

◆ En revanche, si deux villes sont indiquées en bas de la carte Destination, le joueur qui a le marqueur du joueur neutre doit placer les wagons de ce dernier sur la route double reliant ces deux villes.

Si les deux voies de la route double sont libres, il peut poser les wagons du joueur neutre sur celle de son choix. Ensuite, il défausse la carte Destination révélée et passe le marqueur à son adversaire.

Si une des deux voies de la route double a déjà été prise par un joueur, les wagons du joueur neutre sont posés sur la seule voie libre restante et le propriétaire des wagons posés sur l'autre voie reçoit de la banque le coût de cette route. Dans ce cas, on considère que le joueur qui a posé les wagons n'a pas vraiment « contrôlé » le joueur neutre puisqu'il n'a pas choisi où placer les wagons (ceux-ci sont forcément placés sur la seule voie restante). Il conserve donc le marqueur, mais défausse tout de même la carte Destination révélée.

Les routes Amsterdam-Rotterdam et Rotterdam-Antwerpen apparaissent deux fois chacune sur les cartes Destination. Si le joueur neutre est amené à poser des wagons sur une route double où il a déjà posé des wagons, défaussez la carte Destination piochée comme si elle était vierge, puis passez au tour suivant.

Si le joueur neutre tombe à court de wagons, défaussez son marqueur : il n'y aura alors plus de phase de joueur neutre jusqu'à la fin du jeu. Faites de même si la pile des cartes Destination vient à être épuisée (dans ce cas, refaites une pile avec les cartes Destination défaussées pour la fin de la partie).



TICKET TO RIDE® NEDERLAND

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations by
Julien Delval

Graphic design by
Cyrille Daujean



PLAY TESTING CREDITS

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

Thank you to everyone who contributed: Kathy & Alan Bargender, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente & Jim Simons, Andrew Edworthy.

	2	4	
	6	8	
	10	12	
	14	16	
	18	20	

