

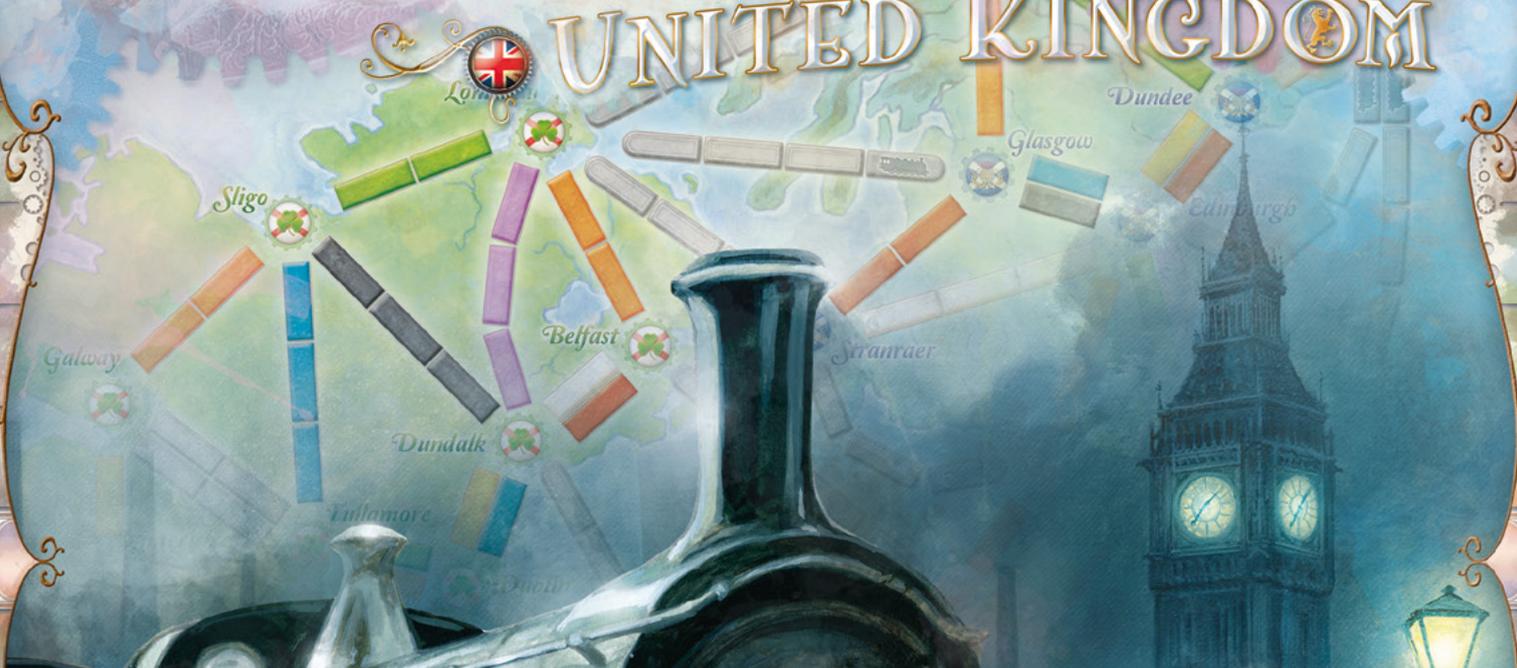
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION
+5+

DAYS OF WONDER®

2-4	8+	30-60'





Bienvenue dans l'extension Les Aventuriers du Rail™ - Royaume-Uni ! Tout commence en Angleterre au XIX^e siècle... revivez les premiers instants de l'épopée ferroviaire, et construisez l'histoire !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Royaume-Uni des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Le Royaume-Uni est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Cette extension nécessite 35 wagons du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe (au lieu de 45 habituellement) ainsi que les marqueurs de score correspondants. Vous n'avez pas besoin des cartes Wagon de votre jeu de base car l'extension Royaume-Uni comporte déjà de telles cartes, avec 6 cartes Locomotive supplémentaires.

LOCOMOTIVES

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Locomotive et 4 cartes Wagon.

De plus, dans cette extension :

- ♦ 4 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive ;
- ♦ Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des Locomotives, elles ne sont pas remplacées.



CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 57 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 3 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 replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



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).



CARTES TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie sont une nouveauté de cette extension. Les joueurs commencent la partie sans aucune technologie. Ils peuvent uniquement construire des routes terrestres d'un ou deux espaces, et à condition qu'elles se trouvent en Angleterre.

Exception : *Le transatlantique Southampton - New York est une route spéciale : aucune technologie n'est nécessaire pour s'emparer de cette route.*

Au début de son tour, **avant** de faire son action, un joueur peut acheter une carte Technologie en dépensant le nombre de Locomotives requis. Souvenez-vous que 4 cartes quelconques (ou même 3 si vous avez la technologie Booster) peuvent toujours remplacer une Locomotive, y compris dans ce cas.

Technologies disponibles

Concession : Pays de Galles x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent au Pays de Galles.



Concession : Irlande / France x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Irlande et en France.



Concession : Écosse x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Écosse.



Alimentation automatique x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes de 3 espaces.



Tuyaux de surchauffe x4

Coût : 2 Locomotives
Vous pouvez prendre les routes de 4, 5 et 6 espaces.
Attention : sans l'Alimentation automatique, vous ne pouvez toujours pas prendre les routes de 3 espaces.



Hélices x4

Coût : 2 Locomotives
Vous pouvez prendre les ferries.



Booster x4

Coût : 2 Locomotives
3 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive (au lieu de 4).



Isolation thermique x4

Coût : 2 Locomotives
Chaque route que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 1 point supplémentaire.



Turbines à vapeur x4

Coût : 2 Locomotives
Chaque ferry que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 2 points supplémentaires. Si vous avez l'Isolation thermique, chaque ferry vous rapporte donc 3 points supplémentaires.



Double motrice x4

Coût : 4 Locomotives
À la fin de la partie, chaque carte Destination réussie vous rapporte 2 points supplémentaires.



Droit de passage x1

Coût : 4 Locomotives
Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement d'une route sur laquelle un autre joueur a déjà posé ses wagons. Vous devez tout de même payer le nombre de cartes Wagon requises et placer vos wagons à côté de ceux du ou des joueurs qui s'y trouvent déjà. La carte «Droit de passage» est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



Note importante : *Il est fréquent qu'un joueur ait besoin de plusieurs technologies pour s'emparer d'une route. Voici quelques exemples.*



Pour prendre la route Stranraer-Londonderry, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Concession : Irlande / France, Alimentation automatique, Hélices.



Pour prendre la route Newcastle-Edinburgh, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Alimentation automatique.

Rappel : *Le transatlantique Southampton - New York est une exception : il ne fait appel à aucune carte Technologie.*

VARIANTE : TECHNOLOGIES AVANCÉES

Pour une expérience de jeu plus compétitive, vous pouvez jouer avec les technologies avancées. Attention, le nombre de cartes est limité !

Technologies avancées

Thermocompresseurs x1

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement de deux routes en un seul tour. Vous devez dépenser les cartes Wagon et les wagons requis comme d'habitude. La carte «Thermocompresseurs» est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



Réservoirs x2

Coût : 2 Locomotives
Lorsque vous piochez des cartes Wagon, vous pouvez piocher 3 cartes en aveugle au lieu de 2.



Contrats risqués x1

Coût : 2 Locomotives
À la fin de la partie, vous marquez 20 points si vous avez réussi le plus grand nombre de cartes Destination. Sinon, vous perdez 20 points.



Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.

Suspension améliorée x1

Coût : 2 Locomotives
À la fin de la partie, vous marquez 15 points si vous avez la route la plus longue. Sinon, vous perdez 15 points.



Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.

Diesel x1

Coût : 3 Locomotives
Toutes les routes vous coûtent une carte de moins que d'habitude, avec un minimum d'une carte. Sur un ferry, vous devez tout de même payer toutes les Locomotives.



FIN DU JEU

- ♦ Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette extension.
- ♦ De nombreux joueurs ont l'habitude de ne pas marquer les points au fur et à mesure sur la piste de score, préférant attendre la fin du jeu pour tout compter. Cela ne fonctionne pas sur ce plateau à cause des technologies comme Isolation thermique ou Turbines à vapeur qui augmentent la valeur de certaines routes. Nous vous recommandons donc de désigner en début de partie un joueur dont la mission sera de s'occuper du score : il veillera à déplacer les marqueurs de chacun au fil du jeu, ou bien dira aux joueurs de déplacer leur marqueur s'ils oublient.



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, Martha Garcia-Murillo
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

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

