

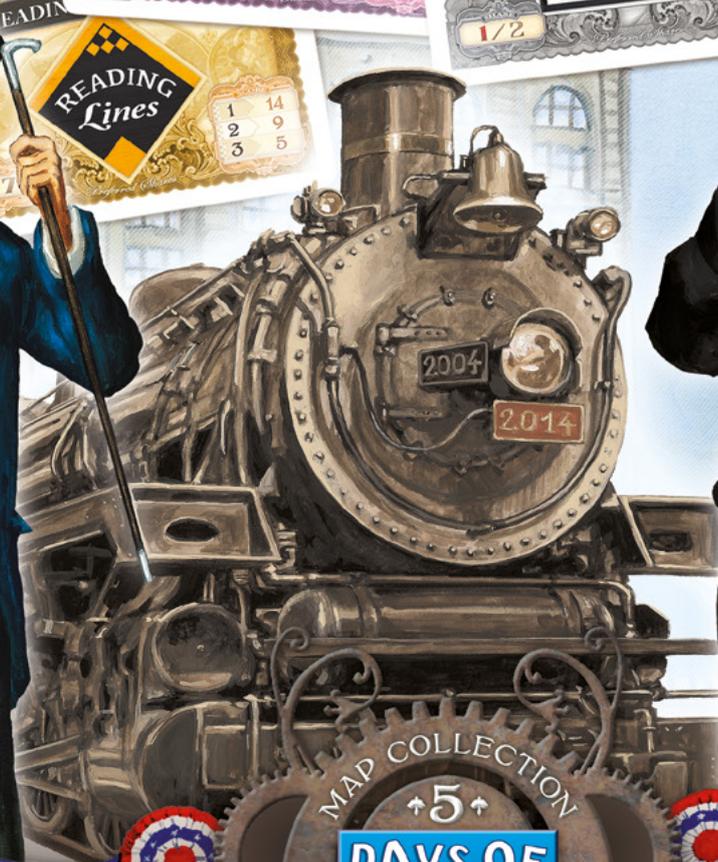
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capille Danjean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PENNSYLVANIA



MAP COLLECTION

5

DAYS OF WONDER



2-5

8+

30-60'



Bienvenue dans l'extension Pennsylvanie des Aventuriers du Rail™ ! Les compagnies ferroviaires les plus célèbres des États-Unis ont marqué l'histoire de cet état. À vous d'investir dans les plus rentables...

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pennsylvanie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs. Il existe des règles spécifiques pour 2 joueurs (voir plus loin).

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

- ◆ 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
- ◆ 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
 - USA 1910

CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 50 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 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). Il n'y a que deux lignes de ferries sur le plateau de la Pennsylvanie. Les deux mènent en Ontario, mais elles ne sont pas reliées l'une à l'autre.



ACTIONS

Préparez le paquet d'Actions de chaque compagnie avant la partie. Chaque paquet doit être rangé dans l'ordre croissant : la carte 1 sur le dessus du paquet, puis la 2, etc. Notez que toutes les compagnies ne disposent pas du même nombre d'Actions.



Lorsqu'un joueur s'empare d'une route, il peut prendre la première Action du paquet de l'une des compagnies représentées sur cette route. Si toutes les Actions d'une compagnie ont été prises, le joueur peut recevoir la première Action d'une autre compagnie présente sur la route à la place. Certaines routes sont vierges de toute compagnie : elles ne permettent pas d'obtenir une Action.

Les joueurs conservent leurs Actions **face cachée** devant eux. Chaque joueur a le droit de consulter ses propres Actions, mais pas celles des autres.



Natalie prend la route Oil City - Warren. Cela lui permet de récupérer la première Action du paquet Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, ou Erie Lackawanna Railroad. Elle décide de prendre la première action de Pennsylvania Railroad.

FIN DU JEU

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs Actions et les classent par compagnie. Chaque compagnie rapporte des points comme suit :

- ◆ Le joueur qui détient le plus d'Actions dans chaque compagnie reçoit le maximum des points de cette compagnie (la première valeur inscrite sur la carte). Le deuxième reçoit la deuxième valeur, etc. Un joueur qui n'a pas d'Actions dans une compagnie ne marque pas de points pour celle-ci.
- ◆ Il n'y a pas d'égalité : si plusieurs joueurs ont le même nombre d'Actions, celui qui détient l'Action avec le plus petit numéro est considéré comme majoritaire, car il aura été le premier à investir dans cette compagnie.
- ◆ S'il y a plus de joueurs possédant d'Actions que de valeurs disponibles dans une compagnie, alors les joueurs possédant le moins d'Actions ne marquent pas de points du tout.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SHARE	
1/15	

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité pour l'attribution du bonus, tous les joueurs concernés marquent 15 points. Les cartes Destination non réussies ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

JOUEUR NEUTRE (JEU À 2)

À 2 joueurs, il faut ajouter un joueur neutre. Appliquez les modifications suivantes :

- ◆ Lorsqu'un joueur prend une Action, il en choisit également une pour le joueur neutre (parmi celles représentées sur la route qu'il vient de prendre). L'Action choisie est placée face cachée à côté des autres.
- ◆ À la fin de la partie, avant de calculer les points, mélangez les Actions du joueur neutre et révéléz-en la moitié, arrondi au supérieur.
- ◆ Le joueur neutre ne marque pas de points, mais doit être pris en compte lorsque vous calculez les majorités.

Exemple : Mark a trois actions de la B&O Railroad, le joueur neutre en a deux, et Eric n'en a qu'une seule. En conséquence, Mark marque 20 points et Eric seulement 9.

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: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot

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
Pennsylvania are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights
© 2004-2017 Days of Wonder