

Règles des Aventuriers du rail

Comment jouer aux Aventuriers du rail

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer le plus de points en reliant des villes américaines par le rail grâce à vos wagons.
- **Mécanique principale** : Collecter des cartes Wagon pour revendiquer des routes sur le plateau et compléter des destinations secrètes.
- **Condition de victoire** : Le joueur totalisant le plus de points (routes + destinations réussies + chemin le plus long) remporte la partie.

Salut les voyageurs ! Aujourd'hui, on s'attaque à un grand classique du jeu de société moderne : **Les Aventuriers du Rail**. Si vous aimez les jeux de stratégie accessibles comme [Carcassonne](#) ou [Kingdomino](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, installez-vous confortablement, on vous explique tout en quelques minutes !

Ce que contient la boîte

- **1 plateau** représentant la carte ferroviaire des États-Unis
- **240 wagons en plastique** répartis en 5 couleurs (bleu, rouge, vert, jaune, noir – 45 par joueur + quelques pièces de rechange)
- **110 cartes Wagon** (12 de chaque couleur : blanc, bleu, jaune, vert, rouge, violet, noir, marron + 14 **locomotives** multicolores)
- **30 cartes Destination** (qui indiquent 2 villes à relier)
- **1 carte Chemin le plus long** (un bonus en fin de partie)
- **5 marqueurs de score** en bois (un par couleur de joueur)
- **1 carte résumé** des règles

Mise en place de la partie

Pas de panique, la préparation est rapide !

- Dépliez le **plateau** au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend ses **45 wagons** ainsi que le **marqueur de score** correspondant. Placez ce marqueur sur la case de départ (le « 0 ») du **compteur de points** qui entoure le plateau.
- Mélangez les **cartes Wagon**, distribuez-en **4 à chaque joueur**, puis posez le reste en une **pioche** face cachée. Retournez ensuite les **5 premières cartes** de cette pioche et étalez-les face visible à côté : c'est l'**étalage**.
- Posez la carte **Chemin le plus long** bien en vue à côté du plateau.
- Mélangez les **cartes Destination** et distribuez-en **3 à chaque joueur**. Regardez-les secrètement : vous devez en garder **au minimum 2**, mais vous pouvez conserver les 3 si elles vous plaisent. Remettez celles que vous ne voulez pas **sous la pioche Destination**. Gardez vos destinations bien cachées de vos adversaires !

C'est parti, le joueur qui a le plus voyagé dans la vraie vie commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous devez réaliser **une seule** de ces trois actions. Pas deux, pas zéro : une seule !

Action 1 – Prendre des cartes Wagon

Vous piochez **2 cartes Wagon**. Pour chacune d'elles, vous avez le choix :

- Prendre l'une des **5 cartes visibles** de l'étalage (elle est immédiatement remplacée par une carte de la pioche).
- Ou piocher la carte du dessus de la **pioche** (tirage en aveugle).

Cas spécial des locomotives : les cartes **Locomotive** sont des jokers ultra-puissants. Si vous

en prenez une parmi les cartes visibles, elle compte à elle seule comme vos 2 cartes du tour. Autrement dit, votre tour s'arrête immédiatement après l'avoir prise. En revanche, si vous piochez une locomotive en aveugle, elle ne compte que pour une carte et vous piochez normalement votre deuxième.

Autre règle importante : si après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement tirée de la pioche se révèle être une locomotive, vous n'avez **pas le droit** de la prendre comme deuxième carte.

Enfin, si à un moment donné **3 locomotives ou plus** sont visibles parmi les 5 cartes de l'étalage, on défusse immédiatement les 5 cartes et on en retourne 5 nouvelles.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main. Et quand la pioche est vide, on mélange bien la **défausse** pour en refaire une nouvelle pioche.

Action 2 – Prendre possession d'une route

C'est le cœur du jeu ! Vous posez des **cartes Wagon** de votre main pour revendiquer une **route** entre deux villes sur le plateau. Voici comment ça fonctionne :

- Comptez le nombre d'**espaces** (petits rectangles) qui composent la route que vous visez.
- Défaussez autant de cartes Wagon **de la couleur correspondante**. Par exemple, une route bleue de 3 espaces nécessite 3 cartes bleues.
- Les routes **grises** sont des routes libres : vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur, du moment que toutes les cartes jouées sont **de la même couleur**.
- Les **locomotives** remplacent n'importe quelle couleur. Vous pouvez même prendre une route en ne jouant que des locomotives !
- Posez vos **wagons en plastique** sur chaque espace de la route capturée.
- Avancez votre **marqueur de score** selon le tableau des points (voir plus bas).

Quelques précisions utiles :

- Vous n'êtes **pas obligé** de connecter une nouvelle route à celles que vous possédez déjà.
- Une route capturée appartient exclusivement à son propriétaire : personne d'autre ne peut la prendre.
- Certaines villes sont reliées par des **routes doubles** (deux lignes parallèles). Un même

joueur **ne peut pas** s'emparer des deux. Et attention : à **2 ou 3 joueurs**, seule l'une des deux routes est disponible, l'autre reste fermée toute la partie.

Petite astuce : gardez toujours un œil sur les routes que convoitent vos adversaires. Si vous voyez quelqu'un amasser des cartes rouges, il y a fort à parier qu'une route rouge l'intéresse. Anticiper, c'est la clé !

Action 3 – Prendre des cartes Destination supplémentaires

Vous piochez **3 cartes Destination** du dessus de la pile. Regardez-les et conservez-en **au moins 1** (vous pouvez en garder 2 ou 3). Remettez les cartes non conservées **sous la pile**, face cachée. S'il reste moins de 3 cartes dans la pile, prenez simplement ce qui reste.

Chaque carte Destination indique **deux villes** et un **nombre de points**. Si à la fin de la partie vos propres wagons relient ces deux villes par un chemin continu, vous gagnez ces points.

Sinon, vous les **perdez**. Oui oui, vous lisez bien : les destinations non réalisées vous coûtent des points ! Soyez donc prudent avant de garder une destination trop ambitieuse.

Conseil stratégique : en début de partie, essayez de choisir des destinations qui se recoupent géographiquement. Relier Los Angeles à New York et Denver à Pittsburgh par le même chemin, c'est beaucoup plus malin que de partir dans toutes les directions ! Si vous aimez les jeux où il faut optimiser vos choix, pensez aussi à [Cascadia](#), qui partage cette sensation de puzzle satisfaisant.

[IMAGE_FIN]

Décompte des points en cours de partie

Chaque fois que vous capturez une route, vous marquez immédiatement des points que vous reportez sur le **compteur de score**. Voici le barème :

Longueur de la route	Points marqués
1 espace	1 point
2 espaces	2 points
3 espaces	4 points
4 espaces	7 points

Longueur de la route	Points marqués
5 espaces	10 points
6 espaces	15 points

Comme vous pouvez le voir, les longues routes rapportent **beaucoup plus de points** proportionnellement. Garder des cartes pour capturer un tronçon de 6 est souvent très rentable !

Fin de partie et score final

La fin de partie se déclenche dès qu'un joueur n'a plus que **0, 1 ou 2 wagons** restants à la fin de son tour. À partir de ce moment, chaque joueur (y compris celui qui a déclenché la fin) joue **encore exactement un tour**. Puis on passe au décompte final.

Calcul du score final

- **Points des routes** : normalement déjà comptabilisés au fur et à mesure sur le compteur. On vérifie quand même en recomptant toutes les routes de chaque joueur (mieux vaut éviter les erreurs !).
- **Cartes Destination** : chaque joueur révèle toutes ses cartes Destination. Pour chaque destination dont les deux villes sont reliées par un chemin continu de vos propres wagons, vous **ajoutez** les points indiqués. Pour chaque destination échouée, vous **soustrayez** les points.
- **Chemin le plus long** : le joueur qui possède le plus long chemin continu (en comptant les wagons bout à bout, sans bifurcation) reçoit la carte **Chemin le plus long** et marque **10 points bonus**. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent ces 10 points.

Le joueur avec le **plus grand total** gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur ayant complété le **plus de cartes Destination** qui l'emporte. Si c'est toujours à égalité, on départage par le **chemin le plus long**.

Récapitulatif des points clés

Pour ne rien oublier avant de lancer votre première partie, voici les points importants à retenir :

- À chaque tour : **une seule action** parmi les trois possibles.
- Les **locomotives** sont des jokers, mais prendre une locomotive visible vous coûte tout votre tour de pioche.
- 3 locomotives visibles dans l'étalage = on remplace les 5 cartes.
- Les **routes doubles** sont limitées à un seul joueur par route, et à 2-3 joueurs, une seule des deux est accessible.
- Les **cartes Destination** non réalisées vous font **perdre** des points : choisissez-les avec soin !
- La partie se termine un tour après qu'un joueur atteint 0, 1 ou 2 wagons restants.

Et voilà, vous savez tout ! Les Aventuriers du Rail est un jeu qui s'apprend en 10 minutes mais dont la profondeur stratégique vous surprendra partie après partie. Si vous cherchez d'autres jeux de société avec des règles simples et un vrai plaisir de jeu, jetez un œil aux [règles de Pandemic](#) pour du coopératif ou aux [règles de Faraway](#) pour un jeu de cartes malin. Bon voyage sur les rails américains !