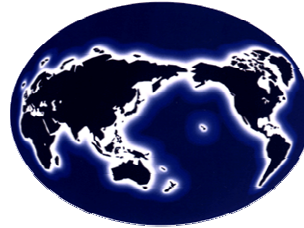


Les aventuriers du rail autour du monde...



Les règles de base des aventuriers du rail (version USA) s'appliquent, de même que les règles des gares, ferries et tunnels (version Europe).

Il y a 48 cartes destinations divisées en trois pioches (14 longues de 17-19 points, 24 moyennes de 11-16 points et 10 courtes de 6-10 points). Quand un joueur pioche 3 cartes destinations, il en prend une carte de chaque pioche. Si une pioche est vide, il peut prendre une carte dans une autre pioche de son choix.

Pour les tunnels, le joueur annonce préalablement spécifiquement le tunnel qu'il désire construire et étale les cartes wagons correspondantes. On retourne 3 cartes de la pioche, et, suivant les cas :

	Pour chaque wagon de la couleur voulue retourné	Pour chaque loco retournée
Le joueur n'a étalé que des wagons de la couleur voulue	Le joueur doit rajouter un wagon de la couleur voulue	Sans effet
Le joueur n'a étalé que des locos	Sans effet	Le joueur doit rajouter une loco
Le joueur a étalé des locos et des wagons de la couleur voulue	Le joueur doit rajouter une loco ou un wagon de la couleur voulue	

Il y a deux tronçons « routes polaires » qui sont des à la fois des ferries et des tunnels. Le joueur doit, après avoir annoncé la route polaire qu'il souhaite construire, étaler exactement 3 locos et 5 wagons blancs. On retourne 3 cartes de la pioche et le joueur doit rajouter une loco ou un wagon blanc pour chaque loco ou wagon blanc retourné.

Les ferries en région sous les tropiques sont à réaliser avec des locos et des wagons bleus, et en région froide avec des locos et des wagons blancs. En régions tempérées ils peuvent être réalisés soit d'une manière, soit de l'autre, mais on ne peut pas mélanger des wagons blancs et bleus.

En cas d'ex-aequo, on départage dans l'ordre selon 1) le moins de gares utilisées, 2) le tour du monde réalisé, 3) le plus grand nombre de destinations faites, 4) le train le plus long et 5) le nombre de points de destinations.

Les autres règles dépendent du nombre de joueurs selon le tableau ci-dessous.

Joueurs	3	4	5	6	7
Wagons en plastique	55	55	50	45	40
Cartes wagons distribuées au début	4	5	5	6	6
Distribution initiale des destinations	3 longues 2 moyennes On en garde 2 à 4 parmi 5	2 longues 2 moyennes On en garde 2 à 4 parmi 4	2 longues 2 moyennes On en garde 2 à 4 parmi 4	2 longues 1 moyenne On en garde 2 à 3 parmi 3	1 longue 2 moyennes On en garde 1 à 3 parmi 3
Les cartes longues non utilisées sont réintégrées dans leur pioche	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Distribution des destinations en cours de partie	On en garde 1 à 2 parmi 3	On en garde 1 à 3 parmi 3	On en garde 1 à 2 parmi 3	On en garde 1 à 2 parmi 3	On en garde 1 parmi 3
Les destinations rejetées sont réintégrées sous leur pioche	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Prendre une loco utilise un tour entier	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Les locos peuvent être utilisées hors tunnels / ferries	Non	Oui	Oui	Oui	Oui
Les cartes sont changées quand il y a 3 locos	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Nombre de gares utilisées	0	1	1	2	3
3 wagons de même couleur peuvent remplacer une loco	Non	Non	Non	Oui	Oui
Utilisation des routes doubles	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Bonus pour le train le plus long	-	-	+10	+10	+10
Bonus pour le plus de destinations réalisées	+15	+15	+15	+15	+15
Bonus de tour du monde (1)	-	+30	+30	+30	+30
Bonus d'exploration polaire (2)	-	-	+30	+30	+30

(1) Il faut relier son point de départ en sortant par un côté de la carte et en revenant par l'autre sans utiliser de routes polaires.

(2) Il faut faire construire les deux routes polaires et les relier par au moins un chemin.

Si plusieurs joueurs obtiennent les conditions d'un bonus, ils reçoivent chacun l'intégralité du bonus.