



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE



DAYS OF
WONDER

THE DICE EXPANSION



5x



2x

Single Route
Route Simple
Einzelstrecke
Recorrido Simple
Linea Singola



Station
Gare
Bahnhof
Estación
Stazione



2x

Double Route
Route double
Doppelstrecke
Recorrido Doble
Linea Doppia



Wild
Locomotive
Joker
Locomotora
Locomotiva

3x



Tunnels
Tunnels
Tunnel
Túnel
Gallerie

Single Route Token
Jeton route simple
Einzelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Simple
Segnalino Linea Singola



15x

Double Route Token
Jeton route double
Doppelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Doble
Segnalino Linea Doppia



15x



Voici *Les Aventuriers du Rail - L'extension Jeu de Dés™*, d'Alan R. Moon !
Pouvant s'adapter à n'importe quel plateau de jeu des Aventuriers du Rail, cette extension ravira les joueurs novices comme les plus expérimentés. Lancez les dés, et foncez vers la victoire !

Les règles du jeu de base s'appliquent normalement, avec les modifications suivantes :

1. Préparation du jeu

Retirez les cartes Wagon du jeu. Conservez les autres éléments, y compris les cartes Destination. On ne tient pas compte de la couleur des routes, mais seulement de leur statut de routes simples ou doubles. Chaque joueur commence la partie avec autant de wagons qu'il est indiqué dans les règles du jeu, comme d'habitude. Placez les jetons "Route Simple" et "Route Double" à côté du plateau de jeu, face visible.

2. Tour de jeu

À son tour, un joueur lance les 5 dés Train. Il a ensuite droit à une relance pour les dés qui ne lui conviennent pas (tous, une partie d'entre eux, ou aucun). Quoiqu'il arrive, il doit conserver le second résultat.

Résultats du dé Train



Route simple • Permet de poser 1 wagon sur une Route Simple du plateau.



Route double • Permet de poser 1 wagon sur une Route Double du plateau.



Gare • Permet de piocher 1 carte Destination qui pourra être gardée ou défaussée.



Locomotive • Permet de faire une des trois actions ci-dessus au choix.

Grâce à ses dés, un joueur peut faire une et une seule des trois actions suivantes :

- prendre possession d'une Route Simple,
- prendre possession d'une Route Double,
- ou tirer une ou plusieurs cartes Destination.








Pour chaque lot de deux dés non utilisés, un joueur peut prendre un jeton de son choix. Chaque jeton permet de poser un wagon sur une route du type correspondant (simple ou double). Ces jetons peuvent être utilisés immédiatement (pour s'emparer d'une route) ou plus tard, mais un joueur ne peut jamais posséder plus de trois jetons. Si au début de son tour, un joueur possède 3 jetons, il ne peut pas en reprendre



ce tour-ci, même s'il en dépense. En fin de tour, un joueur peut se défausser d'autant de jetons qu'il veut.


Exemple :   

Avec ces résultats aux dés (après relance) et deux jetons "Route Double" acquis auparavant, un joueur peut :

- prendre possession d'une Route Simple de 3 espaces avec  et prendre 1 jeton de son choix avec  
- **OU** prendre possession d'une Route Double de 4 espaces avec   et ses deux jetons "Route Double" et prendre 1 jeton avec les deux derniers dés ;
- **OU** prendre 2 cartes Destination avec   et 1 jeton avec les deux derniers dés.

3. Règles spéciales (joueurs expérimentés)

FERRIES (LAdR Europe et Scandinavie)

Pour prendre possession d'une ligne de Ferries un joueur doit utiliser un  pour chaque locomotive figurant sur la route.

TUNNELS (LAdR Europe, Suisse et Scandinavie)





Si un joueur choisit de traverser un Tunnel après avoir lancé ou relancé les dés Train, il doit aussi lancer les 3 dés Tunnel. Pour chaque


symbole Tunnel obtenu, il doit utiliser une Route Simple/Route Double supplémentaire (soit en utilisant le résultat de ses dés, soit en jouant un ou des jetons acquis au préalable). S'il ne peut pas, il ne peut pas effectuer une autre action à la place (par exemple, prendre possession d'une route ou prendre des cartes Destination), et son tour s'arrête.

Note: *Après avoir lancé les dés Tunnel, un joueur ne peut plus choisir de relancer ses dés Train, même s'il ne l'avait pas encore fait.*

GARES (LAdR Europe)

Un joueur doit utiliser 1, 2 ou 3  (ou  !) pour construire respectivement sa première, deuxième et troisième gare. Il ne peut pas effectuer d'autre action ce tour (par exemple, il ne peut pas prendre possession d'une route ou de prendre des cartes Destination).

PASSAGERS (LAdR Märklin)

Un joueur qui souhaite déplacer son passager sur la route d'un adversaire doit utiliser un  et ne peut pas effectuer d'autre action ce tour (par exemple, il ne peut pas prendre possession d'une route ou de prendre des cartes Destination).

