

Objectif

- Marquer le + de points possible (capture des routes, relier les cartes destinations, avoir la route la plus longue)

Mise en place

Chaque joueur

- 45 wagons d'une couleur
- Marqueur de score sur case départ piste de score
- 4 cartes wagons au hasard (secret)
- 3 cartes destinations (secret) : possible d'en défausser 1 sous la pioche

Commun

- Plateau
- Pioche cartes wagons dont 5 dévoilées
- Pioche cartes destinations
- Carte chemin le plus long à proximité



Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) : choix d'une action parmi

Prendre des cartes wagons

- Possible de prendre 2 cartes wagons
 - Visible (dans la liste des 5 cartes retournées) : la carte piochée est remplacée
 - Cartes multicolores = Locomotives = Jokers
 - Compte comme 2 cartes si piochée dans la série des 5 cartes visibles
 - Donc impossible de repiocher après
 - Donc impossible de piocher une locomotive en tant que 2nde carte
 - Si + de 3 cartes visibles sont des locomotives, les 5 cartes sont défaussées et remplacées.
 - À l'aveugle (dans la pioche)
 - Si pioche vide : mélange de la défausse pour reconstituer une pioche
 - Si pioche et défausse vide, on continue sans pioche
- Pas de limite en main



Prendre possession d'une route

- Défausser autant de cartes wagons de la couleur de la route (une seule couleur)
 - Route grise = n'importe quelle couleur (d'une même série)
 - Route à 2 couleurs : soit l'une, soit l'autre
 - Interdit de prendre les 2 routes par le même joueur
 - À 2 ou 3 joueurs : seule une seule des routes peut être prise
 - Locomotives (jokers)
 - Possible d'en jouer autant qu'on veut

- Poser les wagons sur la route
- Avancer son marqueur de points suivant longueur de la route

Longueur de la route	1	2	3	4	5	6
Points marqués	1	2	4	7	10	15

LONGUEUR DE LA ROUTE	POINTS MARQUÉS
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

Piocher des cartes Destination

- 3 cartes piochées
- Doit en conserver au moins une (jusqu'à 3) : les autres défaussées sous la pioche
- Pas de limite en main

Fin de partie

Condition

- Lorsqu'un joueur a moins de 3 wagons en réserve : chaque joueur joue encore une fois, jusqu'à ce joueur compris

Décompte

- Points acquis en cours de partie
- Cartes destinations des joueurs
 - Si les 2 villes des cartes sont reliées par le joueur concerné : gain des points indiqués
 - Sinon : perte des points indiqués
- Chemin le plus long
 - Les bifurcations ne sont pas comptées
 - 10 points
 - Si égalité sur chemin le plus long : tous les joueurs concernés marquent 10 pts

Égalité

- Vainqueur = joueur ayant complété le + de cartes destinations
- 2nde égalité : vainqueur = le chemin le plus long des égalités

