Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val

> Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

> > Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre

heures de Paris (deux heures en TGV).





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









MENTURIERS MINOR EXPRESS

Dans la Boîte

◆ 1 plateau du réseau ferroviaire européen

- 27 Wagons et 1 marqueur de score par joueur (en 4 couleurs)
- ◆ Quelques Wagons de remplacement
- ◆ 70 cartes Wagon (10 de chaque couleur)

Règle du Jeu

- 12 cartes Locomotive (même dos que les cartes Wagon)
- ◆ 30 cartes Destination
- ♦ 4 cartes bonus Europe-Express (Londres-Istanbul)
- Ces règles

2-4

Cartes Wagon















Cartes Locomotive



Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend les Wagons de la couleur de son choix, ainsi que son marqueur de score qu'il place à côté du plateau, près du 100 de la piste de score 1.

Placez la pile de cartes Locomotive face visible à côté du plateau 2. Mélangez les cartes Wagon et distribuez-en quatre à chacun des joueurs 3. Placez le reste des cartes Wagon près des cartes Locomotive, face cachée, puis retournez les cinq premières cartes et posez-les à côté du plateau de jeu, face visible 4.

Mélangez les cartes Destination et distribuez-en trois à chaque joueur 5. Chaque joueur peut maintenant regarder ses destinations afin de décider lesquelles conserver. Il doit garder au moins deux cartes, mais peut conserver les trois s'il le souhaite. Chaque carte rendue est placée sous le paquet des cartes Destination qui est ensuite placé face cachée à côté du plateau 6. Les joueurs gardent leurs destinations secrètes jusqu'à la fin du jeu.

Empilez les cartes bonus Europe-Express près du paquet de cartes Destination en prenant soin de les classer dans l'ordre décroissant (la valeur la plus forte sur le dessus de la pile) 7.

Vous êtes maintenant prêts à jouer.



But du jeu

Le joueur qui marque le plus de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur. On marque des points :

- en prenant une Route entre deux villes adjacentes du plateau ;
- en reliant par un Chemin Continu de Routes à sa couleur les deux villes d'une carte Destination;
- en reliant par un Chemin Continu de Routes à sa couleur Londres à Istanbul (bonus Europe-Express).

Des points sont retirés si les deux villes d'une carte Destination conservée par un joueur ne sont pas reliées en continu à la fin du jeu.

Tour de jeu

Déterminez un premier joueur au hasard. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur doit effectuer une et une seule des quatre actions suivantes : prendre deux cartes Wagon, prendre une carte Locomotive, prendre possession d'une Route, reprendre des cartes Destination.

Prendre deux cartes Wagon

nt aux couleurs des Routes

Les cartes Wagon correspondent aux couleurs des Routes sur le plateau (bleu, vert, noir, violet, rouge, blanc et jaune). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Cette action vous permet de prendre deux cartes Wagon soit du dessus du paquet (pioche à l'aveugle), soit parmi les cinq cartes visibles. Dans ce cas, remplacez immédiatement la carte prise par la première du paquet.

Quand la pioche de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées pour reconstituer une pioche. Il est important de bien mélanger les cartes, car elles ont été défaussées par séries de couleurs!

Dans le cas peu probable où il n'y aurait plus de cartes Wagon disponibles (si elles sont toutes dans les mains des joueurs), vous ne pouvez pas choisir cette action.

Prendre une carte Locomotive



Les cartes Locomotive sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une Route.

Cette action vous permet de prendre une carte Locomotive dans la pile.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Locomotive que vous pouvez avoir en main, mais si la pile est épuisée (si toutes les cartes Locomotive sont dans les mains des joueurs), vous ne pouvez pas choisir cette action.

Prendre possession d'une Route

Une Route est un ensemble d'Espaces de même couleur qui relient deux villes adjacentes du plateau.

Certaines villes sont connectées par des Routes Doubles (deux routes de la même longueur qui relient les mêmes villes). Un même joueur ne peut pas prendre possession des deux Routes d'une Route Double.

Note: dans une partie à deux joueurs, quand une des Routes d'une Route Double est prise, l'autre est fermée et ne peut pas être prise par l'autre joueur.

Pour prendre une Route, vous devez défausser autant de cartes (Wagon et/ou Locomotive) que le nombre d'Espaces qui la composent et placer un de vos Wagons sur chacun de ces Espaces.

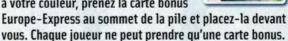
La plupart des Routes nécessitent une combinaison particulière de cartes. Par exemple, une Route bleue doit être prise en défaussant des cartes Wagon bleues. Les Routes grises, quant à elles, peuvent être prises avec des cartes d'une couleur au choix. Les cartes Locomotive défaussées sont remises dans leur pile et sont à nouveau disponibles.

Vous pouvez prendre n'importe quelle Route du plateau, même si elle n'est pas reliée à une Route que vous avez prise précédemment. Par contre, vous ne pouvez prendre qu'une seule Route par tour. Chaque Route prise vous rapporte des points conformément au barème imprimé sur le plateau. Déplacez immédiatement votre marqueur de score sur la piste pour refléter votre score actuel.

Une Route verte de trois Espaces peut être prise en défaussant une des combinaisons suivante :



Si la Route que vous venez de prendre vous permet de relier Londres à Istanbul par un Chemin Continu de Wagons à votre couleur, prenez la carte bonus



Si vous n'avez plus assez de Wagons en réserve pour en placer un sur chaque Espace d'une Route, vous ne pouvez pas prendre cette Route.

Reprendre des cartes Destination



Les cartes Destination montrent deux villes du plateau et un nombre de points. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Destination que vous pouvez conserver.

En fin de partie, vous marquerez les points de chaque carte Destination conservée pour laquelle il est possible de relier les deux villes par un Chemin Continu de Roûtes à votre couleur. Dans le cas contraire, vous perdrez les points en question.

Vous pouvez utiliser votre tour pour reprendre des cartes Destination. Pour ce faire, piochez trois cartes du dessus du paquet de cartes Destination. Vous devez garder au moins une de ces cartes, mais pouvez en conserver deux ou même les trois si vous voulez. Remettez les cartes que vous rejetez sous le paquet de cartes Destination. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser d'une carte Destination conservée.

S'il y a moins de trois cartes dans le paquet, vous pouvez toujours choisir cette action du moment que vous conservez au moins une carte.

Les cartes Destination et leur statut (complétées ou non) sont une information cachée jusqu'au décompte final.

Fin de partie et décompte final

Lorsqu'il reste deux Wagons ou moins dans la réserve d'un joueur à la fin de son tour, chaque joueur, en incluant ce-lui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.

Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de la prise de possession des Routes. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un dernier décompte en reprenant pour chaque joueur chacune de ses Routes et en additionnant les points.

Chaque joueur révèle alors ses cartes Destination et ajoute (ou soustrait) la valeur de chacune d'entre elles à son score selon qu'il est possible de relier les villes par un Chemin Continu de Routes à sa couleur ou non.

Enfin, ajoutez les points de votre carte bonus Europe-Express si vous en possédez une.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, celui d'entre eux qui a complété le plus de cartes Destination l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

rédits

Auteur: Alan R. Moon Illustrations: Julien Delval Graphisme: Cyrille Daujean Alan et l'équipe DoW tiennent à remercier tous ceux qui ont aidé à la réalisation de ce jeu : Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo et Ian MacInnes, Michelle et Scott Alden, Lydie Tudal, Alicia Zaret et Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch et Ryan Hatch. Note au sujet de la géographie du plateau de jeu.
Nous avons fait de notre mieux pour reflèter de manière correcte les frontières politiques des différents États en présence en Europe au début du XXe siècle. Néanmoins, pour faciliter le jeu, nous avons parfois été contraints de procéder à de légers ajustements de position de villes sur le plateau. Nous vous prions de bien vouloir nous en excuser.

