

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## JAPAN



MAP COLLECTION  
+7+

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





**B**ienvenue dans les Aventuriers du Rail Japon. Montez à bord d'un train rapide pour traverser le pays et admirer le Mont Fuji à travers la brume ou faites escale à Nagano pour voir les macaques se baigner dans leurs sources chaudes. Vous pourriez peut-être aussi en profiter pour voir les cerisiers en fleur autour des anciens châteaux, c'est justement la bonne période. Mais si vous préférez l'ambiance effrénée des grandes villes, Tokyo vous correspondra peut-être plus. Quel que soit votre choix, validez vos destinations avant vos adversaires !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Japon, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **20 wagons** par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

## NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 54 cartes Destination
- ◆ 16 trains rapides blancs en plastique
- ◆ 7 marqueurs de progression pour la piste Train Rapide

## MISE EN PLACE

- ◆ Placez les trains rapides près du plateau.
- ◆ Chaque joueur prend le marqueur de progression de sa couleur et le place sur la case "0" de la piste Train Rapide.
- ◆ Donnez 4 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 2. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.



## RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

### Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

### Prendre possession d'une route

#### Voies Rapides

Ce plateau propose un nouveau type de route : les voies rapides. Les joueurs vont travailler ensemble au déploiement d'un vaste réseau de voies rapides à travers le pays. Quand une voie rapide est construite, elle peut être utilisée par tous les joueurs pour valider leurs objectifs. Les joueurs sont en compétition malgré tout car à la fin de la partie, ceux qui auront contribué le plus à ce projet gagneront les meilleures récompenses.



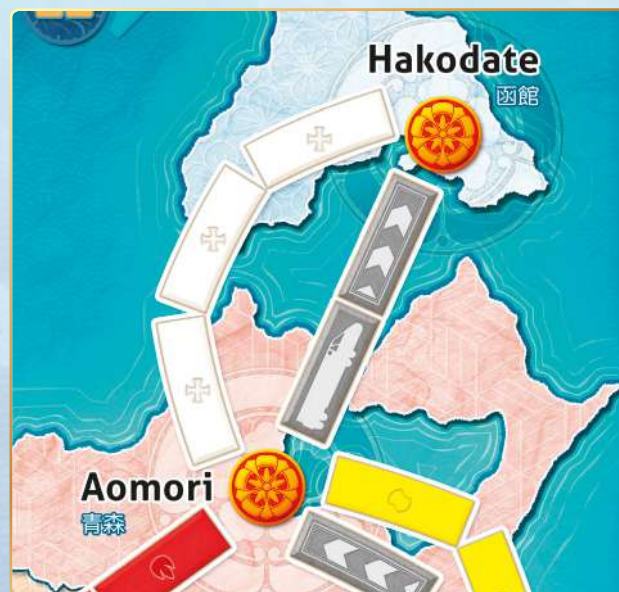
Pour prendre une voie rapide, il faut jouer autant de cartes de la même couleur que le nombre d'espaces qui la composent (on peut jouer des cartes Locomotive, comme d'habitude).

Au lieu d'utiliser ses propres wagons, le joueur place alors **un seul** train rapide blanc sur la case de la Route qui montre l'icône Train Rapide, puis, au lieu de marquer des points, il avance son marqueur de progression sur la piste Train Rapide d'autant d'espaces que le nombre de cartes qu'il vient de jouer.

Une fois que la réserve de trains rapides est épuisée, les voies rapides encore disponibles deviennent des routes grises classiques. Les joueurs peuvent alors les prendre avec leurs propres wagons en suivant les règles du jeu de base et sans faire progresser leur marqueur sur la piste Train Rapide.

### Le cas de la route Aomori-Hakodate

Il y a 2 routes entre Aomori et Hakodate mais elles n'ont pas le même nombre d'espaces. Il ne s'agit donc pas d'une route double et ces routes suivent les règles normales.





Pour réussir la carte Destination Osaka-Shibuya, vous devez relier Osaka à Tokyo (par un chemin continu de routes à votre couleur ou de voies rapides prises) sur le plateau principal puis Tokyo à Shibuya sur la partie zoomée du plateau.

### L'île de Kyushu et le métro de Tokyo

Ces 2 régions apparaissent sur le plateau sous la forme de zooms. Les routes de ces régions sont prises en suivant les règles habituelles. Pour compléter une carte Destination qui montre un lieu d'une de ces régions, considérez qu'une route qui connecte Tokyo ou Kokura sur le plateau principal est reliée à toutes les routes qui connectent ce même lieu sur la partie zoomée du plateau. En fait, les 2 emplacements Tokyo (sur le plateau principal ou sur la région zoomée) sont un seul lieu. Il en va de même pour Kokura.

### Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination. Pour compléter une carte Destination, un joueur peut utiliser à la fois des routes qu'il a prises ou des voies rapides indépendamment de qui les a prises.



### FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour et qu'il reste 0, 1 ou 2 trains rapides en réserve, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue un dernier tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte les points de ses cartes Destination et du bonus Train Rapide comme indiqué ci-après.

En fonction du nombre de joueurs, chacun gagne ou perd des points en suivant ce tableau :

	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les points qui correspondent à leur position, et le joueur suivant marque les points qu'il aurait eu s'il n'y avait pas d'égalité.

Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, si 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, et qu'un joueur n'a pris aucune voie rapide, les points se répartissent comme suit :

- ◆ 25 points pour le premier joueur,
- ◆ 15 points pour les 2 joueurs ex-æquo,
- ◆ -5 points pour le joueur derrière eux,
- ◆ -20 points pour le joueur qui n'a pas participé.

Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette version.

# CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

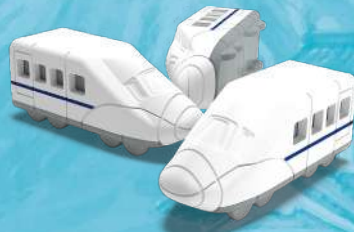
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター  
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting  
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,  
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,  
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,  
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe  
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,  
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

DAYS OF  
WONDER®