

Voici Alvin & Dexter™, la toute nouvelle extension d'Alan R. Moon pour les Aventuriers du Rail™. Compatible avec n'importe quel plateau, cette extension apportera une touche délirante à vos parties, tout en vous forçant à adapter vos stratégies !

Mise en place

Suivez la mise en place classique du jeu. Lorsque les joueurs ont choisi leurs cartes Destination, le dernier joueur place Alvin sur une ville de son choix. Le joueur assis à sa droite place Dexter sur une autre ville de son choix. Placez les paquets de cartes Alvin et Dexter à côté du plateau, et mettez leurs cartes Bonus avec les autres cartes Bonus.

État de chaos

Toute ville (y compris à l'étranger, lorsqu'une destination se termine dans un pays limitrophe) occupée par un monstre ou par les deux est déclarée en état de chaos. Aucun joueur ne peut poser de wagons sur une route partant ou arrivant d'une ville en état de chaos.

Déplacer un monstre

À n'importe quel moment de votre tour, en plus de votre action normale, vous pouvez défausser 1 ou 2 cartes Locomotive depuis votre main pour prendre une carte Monstre et déplacer le monstre correspondant sur le plateau.

Défaussez la ou les cartes Locomotive et prenez la carte Monstre de votre choix, puis placez-la face visible devant vous. Déplacez ensuite le monstre correspondant jusqu'à 3 villes si vous avez joué une carte Locomotive, ou jusqu'à 6 villes si vous avez joué deux cartes Locomotive.

La carte Monstre reste face visible devant vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Ensuite, retournez-la face cachée et placez-la sur la pile des cartes Monstre que vous aviez déjà jouées, le cas échéant.

Important : *Si la pioche d'un monstre est vide, ou si un joueur a devant lui une carte Monstre face visible, alors il n'est pas possible de déplacer ce monstre. Un joueur ne peut jamais déplacer les deux monstres lors d'un même tour. Un joueur qui déplace un monstre peut tout à fait décider de le laisser dans la ville où il se trouve déjà. Le nombre de cartes Monstre placées face cachée devant chaque joueur est tenu secret.*

Décompte des points

À la fin du jeu, toute carte Destination comprenant une (ou deux) ville(s) en état de chaos voit sa valeur divisée par deux, arrondie à l'inférieur. Une carte Destination valant 13 points n'en vaut plus que 6 si elle est réussie, et n'en fait perdre que 6 si elle est manquée. Le joueur ayant le plus de cartes Alvin remporte le bonus Alvin ; procédez de même avec Dexter. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de cartes, tous les joueurs concernés par l'égalité remportent le bonus.



Willkommen bei Alan R. Moons „Alvin & Dexter™“,
der verrückten und anspruchsvollen Erweiterung für die
erfolgreiche Brettspielreihe „Zug um Zug®“. Diese Erweiterung
lässt sich mit allen „Zug um Zug“-Spielplänen kombinieren.

Spielvorbereitung

Nach der normalen Vorbereitung der Partie, wenn alle Spieler ihre Zielkarten ausgewählt haben, stellt der Spieler, der als Letzter an der Reihe sein wird, Alvin auf eine beliebige Stadt des Spielplans. Der Spieler zu seiner Rechten platziert dann Dexter auf einer anderen Stadt seiner Wahl. Die beiden Kartenstapel für Alvin und Dexter kommen neben das Spielbrett, und ihre Bonuskarten werden neben die normale(n) Bonuskarte(n) gelegt.

Chaos in der Stadt

Jedes Ziel (Stadt oder gegebenenfalls auch Land) mit Monster/n befindet sich „im Chaos“. Die Spieler können folglich keine Strecken nutzen, die mit diesem Ziel direkt verbunden sind.

Ein Monster bewegen

Irgendwann während seines Zugs kann ein Spieler zusätzlich zu seiner normalen Aktion ein oder zwei Lokomotiv-Karten aus seiner Hand spielen, um eine Monsterkarte zu erwerben und das entsprechende Monster auf dem Spielplan zu bewegen.

Die Lokomotive/n kommt/kommen auf den Ablagestapel. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Monsterstapel seiner Wahl und legt diese

offen vor sich ab. Wenn er eine einzelne Lokomotivkarte gespielt hat, bewegt er nun das entsprechende Monster von seinem aktuellen Standort aus bis zu drei Orte auf dem Spielplan weiter; hat er zwei Lokomotiven gespielt, zieht er das Monster bis zu sechs Orte weiter.

Am Ende seines *nächsten* Zugs *verdeckt* der Spieler diese Monsterkarte und legt sie auf etwaige andere Monsterkarten, die er bereits verwendet hat.

Wichtig: *Sollte es keine Monsterkarten mehr geben, kann das entsprechende Monster nicht bewegt werden. Liegt vor einem Spieler noch eine offene Monsterkarte, darf dieses Monster nicht bewegt werden. Kein Spieler darf in ein und derselben Runde beide Monster ziehen. Sobald die Partie begonnen wurde, können die Monster bewegt werden oder auch auf ihrem Standort stehen bleiben. Die Anzahl der verdeckten Monsterkarten, die ein Spieler im Laufe der Partie erworben hat, wird geheim gehalten.*

Wertung

Am Ende der Partie wird der Wert jeder Zielkarte halbiert, die ein Ziel „im Chaos“ einschließt. Im Zweifelsfall wird das Ergebnis abgerundet. Eine Zielkarte, die 13 Punkte wert ist, bringt dann also 6 Punkte ein, wenn sie erfüllt wurde, und kostet 6 Punkte, falls sie nicht erfüllt wurde. Der Spieler mit den meisten Alvin- bzw. Dexter-Karten erhält entsprechend die Alvin- bzw. Dexter-Bonuskarte. Sollte bei den meisten Karten eines Monsters ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler den Bonus.