






COMPOSANTS



44 TUILES DE ROUTE CANAL




12 TUILES D'OBJECTIF CANAL




33 JETONS DE FIN DE CANAL



13 PIONS GONDOLE



15 PIONS PONT



1 SAC

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE


- Mélangez toutes les **tuiles de route Canal** dans le sac de l'expansion.
- Ajoutez les **pions Gondole**, les **pions Pont** et les **jetons de Fin de Canal** à la réserve générale.



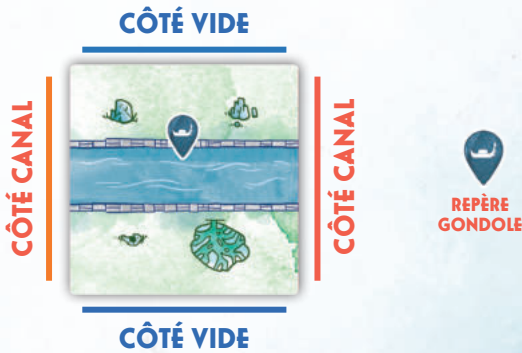
MISE EN PLACE DE MANCHE

Quand vous révélez des **tuiles de route**, vous devez suivre un mélange prédéterminé de tuiles du jeu de base et de tuiles de l'expansion.

Chaque colonne contient toujours autant de tuiles que le nombre d'icônes carrées indiqué en haut de la colonne.

				
CORE	CORE	CORE	CORE	CORE
EXP	EXP	CORE	EXP	CORE
		EXP	EXP	CORE
				EXP

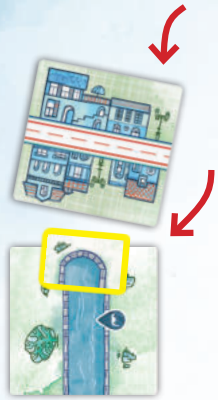
TUILES CANAL



Les **tuiles Canal** (identifiées par la présence de **canaux**) sont un **nouveau type de tuile de route**.

En plus des côtés vides, des côtés route et des côtés rail (qui suivent les règles de placement standard), elles possèdent aussi des **côtés canal** : ceux-ci peuvent être connectés à **d'autres côtés canal** ou à un **côté vide** (voir *Placement des Fins de Canal* ci-dessous).

PLACEMENT DES FINS DE CANAL



Si vous connectez un côté canal à un côté vide, vous devez **immédiatement** placer un **jeton de Fin de Canal**.

Les Fins de Canal permettent de **fermer des ouvertures de canal**, lesquelles comptent dans le total des Ouvertures pris en compte à la fin de la partie.

PLACEMENT DES PIONS

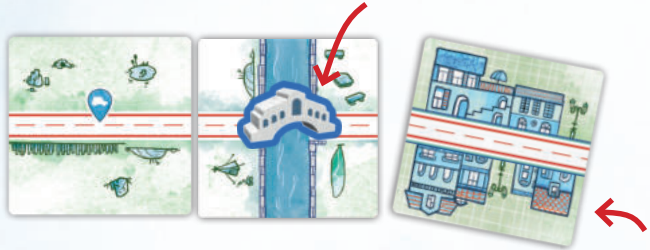


Pour chaque jeton de placement dans la zone active, vous pouvez placer **1 pion Gondole** sur n'importe quelle tuile avec un repère Gondole vide, au lieu de celui indiqué par le jeton lui-même.

Quand vous placez une Gondole dans un canal, vous marquez **immédiatement 1 point + 1 point pour chaque Pont présent sur ce même canal**.

PLACEMENT DES PONTS

Certaines tuiles voient leur chemin interrompu par un canal. Quand les deux extrémités de ce chemin interrompu sont connectées à d'autres tuiles, vous devez immédiatement placer un pion Pont pour compléter le chemin.



DÉCOMPTÉ DES POINTS FINAL

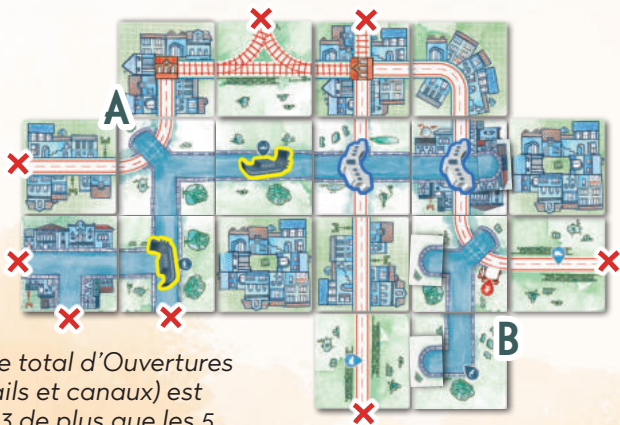
POINTS DES CANAUX

Chaque groupe de tuiles consécutives connectées par des segments de canal forme un canal.

Chaque canal rapporte **1 point de prestige par tuile de canal qu'il contient au-delà de la 2^e**.

ÉNALITÉS D'OUVERTURE DE CANAL

Les **ouvertures de canal** s'ajoutent au total des Ouvertures, en même temps que les routes et les rails, pour le calcul des **Pénalités d'Ouverture** en fin de partie.



Le nombre total d'Ouvertures (routes, rails et canaux) est de 8, soit 3 de plus que les 5 autorisées = **-3 points**.

Le **Canal A** à gauche contient un total de 6 tuiles = **4 points**.
Le **Canal B** à droite n'a que 2 tuiles, il ne rapporte donc aucun point.

JOUER AVEC LES OBJECTIFS

Cette expansion inclut 3 ensembles additionnels de tuiles Objectif ; elles fonctionnent exactement comme celles du jeu de base (à part leurs conditions de marquage spécifiques aux canaux bien entendu).

Quand vous jouez avec cette extension, vous pouvez utiliser tous les objectifs du jeu de base, ceux de cette extension, ou un mélange des deux. Nous recommandons d'inclure au moins 1 objectif Canal. Il n'est pas possible d'utiliser les objectifs de cette extension si vous jouez uniquement avec le jeu de base ou d'autres extensions.

CONDITIONS DE MARQUAGE



PLACE TOURISTIQUE
La place touristique doit avoir au moins 2 gondoles sur les tuiles qui l'entourent.



MOULIN À EAU
Le moulin à eau doit faire partie d'une boucle de canal : un chemin qui revient à son point de départ en passant une seule fois par chaque segment de canal.



TOUR DU DOGE
La tour du Doge doit avoir au moins 1 pont dans sa ligne et/ou sa colonne, dans 2 directions différentes, à n'importe quelle distance.

CHALLENGES EN MODE SOLO

Quand vous jouez en mode solo avec cette expansion, vous ne pouvez utiliser que les challenges ci-dessous :

CHALLENGE	MISSION	1★	2★	3★
SAISON TOURISTIQUE	Chaque gondole de votre aire de jeu fait partie d'un unique groupe orthogonalement adjacent.	45	55	65
VILLE-CANAL	Ayez au moins 1 canal avec 7 fins de canal ou plus.	40	50	60
LES ÉCLUSES	Ayez au moins 1 ville complètement entourée par des canaux.	35	45	55

CRÉDITS

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
ARTWORK: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis
GRAPHIC DESIGN: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl
RULEBOOK: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling
PROJECT MANAGER: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
ADDITIONAL DEVELOPMENT: Carola Corti
HORRIBLE GUILD TEAM: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino
TRADUCTION: Rayane Segueg



Si vous rencontrez un problème avec ce produit, contactez-nous sur : horribleguild.com/cc
HORRIBLEGUILD.COM