



EXPANSION RURALE

COMPOSANTS



44 TUILES DE ROUTE RURALE



12 TUILES D'OBJECTIF RURAL



13 PIONS VACHE



13 PIONS MOUTON



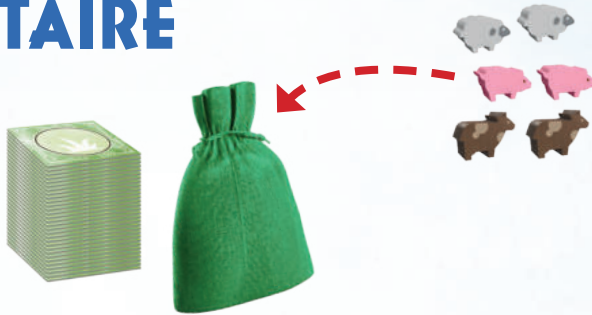
13 PIONS COCHON



1 SAC

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

- Mélangez toutes les **tuiles de route rurales** et placez les dans un pile face cachée
- Mélangez les 3 types de **pions d'animal** ensemble dans le sac de l'expansion



MISE EN PLACE DE MANCHE —

Quand vous révélez des tuiles de route, vous devez suivre un mélange pré-déterminé de tuile core (jeu de base) depuis le sac et de la pile l'expansion.

En plus, au début de chaque manche, piochez 1 pion d'animal depuis le sac et ajoutez le à chaque colonne, quand vous choisissez une colonne, vous prenez également le pion animal correspondant.



CRÉDITS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

ARTE: Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis

DISEÑO GRÁFICO: Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl

REGLAS: Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling

TRADUCCIÓN: Oscar de Jesús Gonzalez Aguilar

GESTOR DEL PROYECTO: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli

DESARROLLO ADICIONAL: Carola Corti

EQUIPO HORRIBLE GUILD: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

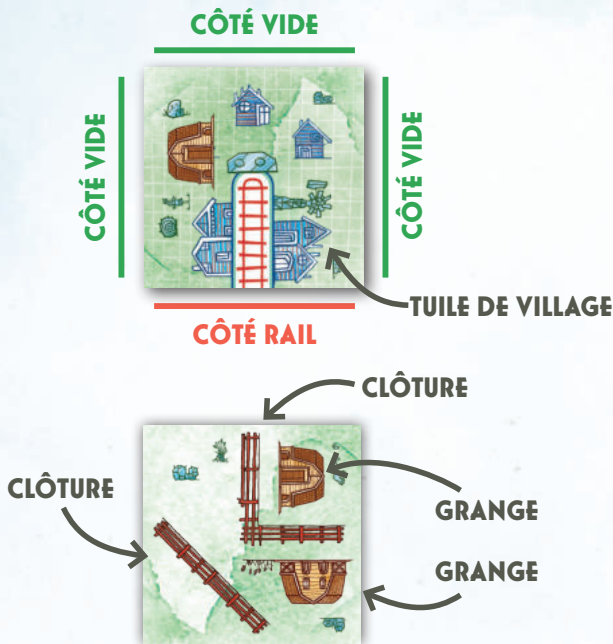
TRADUCTION: Rayane Segueg



Si tienes cualquier problema con este producto, por favor contáctanos en: horribleguild.com/cc

HORRIBLEGUILD.COM


TUILES RURALE



Les **tuiles rurales** (identifiées par la présence de **granges** et parfois des clôtures) sont des **nouveaux types de Tuile de route**, en plus des côtés vides, route et rail (qui suivent les règles de placement standard), ils ont aussi des **granges**—qui se comportent comme des repères pour placer des animaux (voir plus bas). Quand vous jouez avec cette expansion, vous créez également **des pâturages**— la zone avec un fond vert qui entourent les routes et les et les rails. un pâturage peut s’étendre sur plusieurs tuiles mais est interrompu par les routes, les rail, le tuile cités et les clôtures (voir l’exemple plus bas)

Certaines tuiles rurales comportent des bâtiments similaires aux tuiles cité (en plus des granges); ce sont des **tuiles villages** : elles comptent comme des tuiles cité pendant la construction des villes, mais contrairement aux tuiles cité, **elles n’interrompent pas les pâturages**.

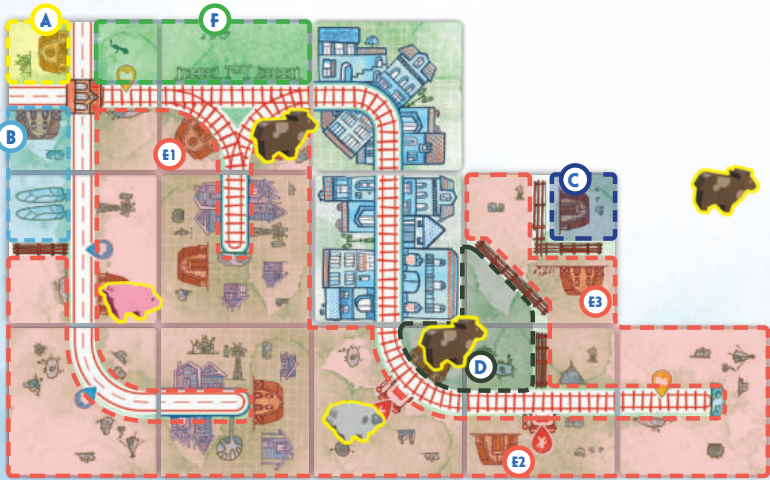
PLACEMENT DES ANIMAUX

 **GRANGE (REPÈRE POUR ANIMAUX)**

Chaque pion d’animal que vous récupérez à chaque manche doit être placé dans une **grange vide** durant **la manche actuelle** (vous ne pouvez pas les garder pour plus tard)

Quand vous placez un pion animal, vous marquez immédiatement **1 point +1 point** par autre pion animal du **même type** dans le **même pâturage**.

EXEMPLE DE MARQUAGE



JOUER AVEC LES OBJECTIFS

Cette expansion inclus 3 set additionnels de tuiles d’objectif, elle fonctionnent exactement de la même manière que dans le jeu de base (à part pour leur conditions pour marquer des point qui est liée à cette expansion bien sûr)

Quand vous jouez avec cette expansion vous pouvez utiliser tous les objectifs du jeu de base, de cette expansion, ou un mélange des deux. Nous recommandons d’inclure au moins 1 objectif rural. Il n’est pas possible d’utiliser les objectifs de cette expansion si vous jouez uniquement avec des tuiles du jeu de base ou des autres expansion.

CONDITION DE MARQUAGE



MOULIN A VENT
Le moulin a vent doit faire partie d’un pâturage d’au moins 10 tuiles.



DOMAINE VITICOLE
Le domaine viticole doit faire partie d’un pâturage d’au moins 5 tuiles sans aucun animal.



COLLINES
Les Collines doivent avoir au moins 3 animaux sur les tuiles qui l’entourent.

CHALLENGE EN MODE SOLO

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

CHALLENGE	MISSION	1★	2★	3★
LES GRANDES PRAIRIES	Vous devez avoirs tous vos animaux dans le même pâturage	45	55	65
CULTURE BIO	Aucun animal de votre aire de jeu n’est adjacent à une quelconque tuile cité orthogonalement.	45	55	65
TROUPEAU ISOLÉ	Aucun animal de votre aire de jeu n’est adjacent à un autre animal orthogonalement.	40	50	60

Daisy possède 6 pâturages ; notez que les deux tuiles citées au milieu séparent le pâturage E des pâturages D et F, mais le pâturage E contient également deux tuiles village qui forment une ville avec les deux tuiles citées, sans pour autant diviser le pâturage E en deux pâturages distincts.

Daisy a obtenu une vache avec sa dernière sélection de tuiles et elle possède quelques granges vides où elle peut placer cette dernière. Si elle la place dans la grange A, B ou C, elle ne marquera qu’1 point, car ces pâturages n’ont pas d’autre vache.

Le pâturage D contient une vache mais n’a pas de grange vide. Elle ne peut donc pas y placer la nouvelle vache pour bénéficier de cet autre pion vache et marquer des points supplémentaires.

Dans le pâturage E, en revanche, n’importe laquelle des 3 granges vides est une bonne option, parce que *Daisy* marquera 1 point, plus 1 point pour chaque autre vache déjà présente dans le même pâturage.