

RAILROAD TILES

EXPANSION DÉSERT

COMPOSANTS



44 TUILES DE
ROUTE DÉSERT



12 TUILES
D'OBJECTIF DÉSERT



3 JETONS DE
PLACEMENT CHAMEAU



40 JETONS DE
STATION DU DÉSERT



13 PIONS
CHAMEAU



1 SAC

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

- Mélangez les **tuiles de route désert** dans le sac de l'expansion.
- Ajoutez tous les **pions chameau** et les **jetons de station désert** à la réserve centrale.
- Retirez les 3 jetons de placement avec un repère Train du jeu et ajoutez les **3 jetons de placement Chameau** à la place. Mélangez-les avec les autres jetons de placement avant de créer la pile sur l'horloge du plateau de la station.



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 l'expansion. Chaque colonne contiendra toujours autant de tuiles que le nombre d'icônes carrées au-dessus de la colonne.



TUILES DÉSERT



Les **tuiles désert** (reconnues à leur **fond**) sont un **nouveau type de tuile de route**.

En plus des côtés vides (qui suivent les règles de placement standard), elles possèdent des **côtés chemin désertique** : ceux-ci peuvent être connectés à d'autres **chemins désertiques** ou à des **côtés route/rail** (voir Placement des Stations du Désert ci-dessous).

PLACEMENT DES TUILES DÉSERT

Lorsque vous placez votre première **tuile de route désert** de la partie, elle peut être posée librement.

Toutes les tuiles suivantes (jeu de base ou désert) doivent avoir **au moins un côté** connecté à une tuile **du même type**.

La nouvelle tuile Désert doit être placée connectée à au moins 1 autre tuile Désert.



PLACEMENT DES STATIONS DU DÉSERT



Si vous connectez un côté chemin désertique à un côté rail ou route, vous devez **immédiatement** placer un jeton de Station du Désert.

Ces stations fonctionnent comme des gares, reliant les réseaux désertiques aux autres types de routes.

PLACEMENT DES PIONS CHAMEAU



Pour chaque jeton de placement dans la zone active affichant une icône Chameau, vous pouvez placer **1 pion Chameau** de la réserve générale sur n'importe quelle tuile comportant un repère Chameau vide.

Quand vous placez un Chameau, vous marquez **immédiatement 1 point pour chaque Station du Désert connectée à ce Chameau uniquement par des chemins désertiques**.

Remarque : les pions Étoile peuvent également être utilisés pour placer des pions Chameau.

DÉCOMPTÉ DES POINTS FINAL

MONUMENTS - Certaines tuiles désert peuvent contenir des **Monuments** connectés à des chemins désertiques. Il existe 4 types de monuments : **Oasis**, **Pyramides**, **Obélisques** et **Sphinx**. À la fin de la partie, chaque monument connecté à au moins **1 Station du Désert** est considéré comme Actif. Vous marquez des points pour chaque ensemble de monuments actifs différents selon sa taille (les monuments n'ont pas besoin d'être connectés entre eux, seulement à une Station du Désert). Plusieurs ensembles peuvent être marqués, mais chaque monument ne peut compter que pour un seul ensemble.

- 1 MONUMENTS:** 1 point
- 2 MONUMENTS:** 3 points
- 3 MONUMENTS:** 6 points
- 4 MONUMENTS:** 10 points

PÉNALITÉS D'OUVERTURE - Les chemins désertiques non fermés **ne comptent pas dans le nombre total d'ouvertures** en fin de partie.



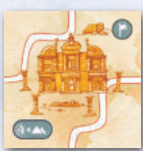
À la fin de la partie, **Paul** possède 5 Monuments, dont 4 sont Actifs — l'Oasis n'est pas connectée à une Station du Désert. **Paul** marque ses 4 Monuments en 2 ensembles de tuiles Monument différentes :
- un ensemble de 3 Monuments (Pyramide, Sphinx et Obélisque) pour **6 points**,
- et un ensemble de 1 Monument (Pyramide) pour **1 point**.

JOUER AVEC LES OBJECTIFS

Cette extension inclut 3 ensembles supplémentaires de tuiles Objectif ; elles fonctionnent exactement comme celles du jeu de base (à part leurs conditions de marquage spécifiques au désert).

Quand vous jouez avec l'extension Désert, 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 Désert. 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



TEMPLE DU DÉSERT
Le temple du désert doit être connecté à au moins 4 monuments.



MARCHÉ DU DÉSERT
Le marché du désert doit faire partie d'un chemin continu d'au moins 5 segments de chemin désertique. En cas de boucle, le même segment de chemin désertique ne peut pas être compté plus d'une fois.



GRAND OASIS
Le grand oasis doit avoir au moins 2 chameaux sur les tuiles qui l'entourent. Cette tuile compte comme un monument Oasis.

CHALLENGES EN MODE SOLO

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

CHALLENGE	MISSION	1★	2★	3★
FRONTIÈRE NETTE	Toutes les tuiles désert adjacentes à des tuiles classiques doivent se trouver sur une seule et même ligne (ou colonne) de votre aire de jeu.	45	55	65
MONDE PERDU	Chaque tuile désert contenant un pion (Voiture, Voyageur ou Chameau) doit être orthogonalement adjacente à au moins 1 tuile route classique.	45	55	65
DÉSERT DE LA MORT	Chaque monument de votre aire de jeu doit faire partie d'un seul groupe orthogonalement adjacent (ils n'ont pas besoin d'être connectés, seulement adjacents).	45	55	65

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