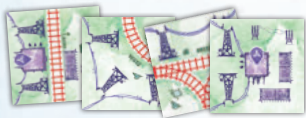


EXPANSION ÉNERGIE

COMPOSANTS



42 TUILES DE
ROUTE ÉNERGIE



12 TUILES D'OBJECTIF
ÉNERGIE



3 JETONS DE
PLACEMENT ÉOLIENNE



15 PIONS
ÉOLIENNE



1 SAC

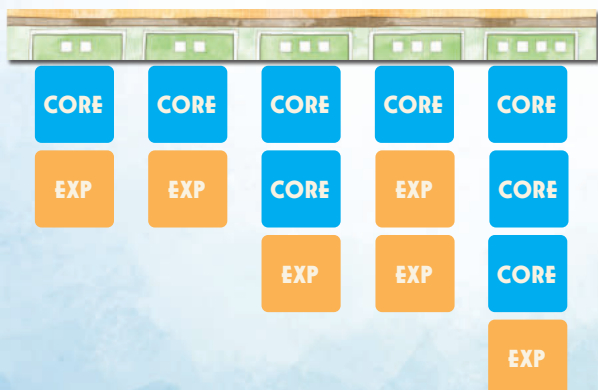
MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

- Mélangez toutes les **tuiles de route Énergie** dans le sac de l'expansion.
- Ajoutez les **pions Éolienne** à la réserve générale.
- Retirez du jeu les 3 jetons de placement Voiture, Train et Voyageur (ceux sans drapeau Objectif) et ajoutez à leur place les **3 jetons de placement Éolienne**. Mélangez-les avec les autres jetons de placement avant de créer la pile sur l'horloge du plateau de la station.

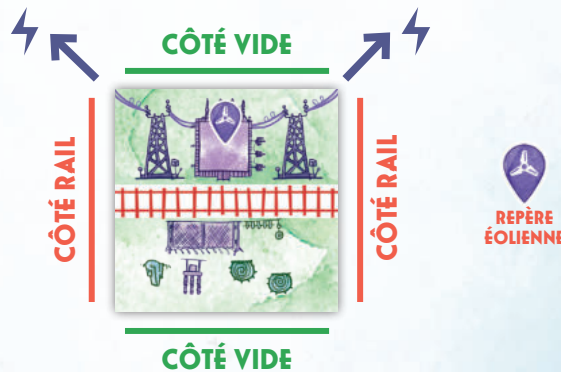


MISE EN PLACE DE MANCHE

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



TUILES ÉNERGIE



Les **tuiles Énergie** (identifiées par la présence de **câbles**) 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 **coins câblés**, qui n'ont pas besoin d'être connectés à d'autres câbles (voir Connexions de Câbles ci-dessous).

CONNEXIONS DE CÂBLES



Dès que deux coins câblés de tuiles Énergie se touchent, ces câbles sont connectés entre eux.

Si un câble est connecté à au moins 1 pion Éolienne, il est **Énergisé**.

Toute tuile dont un coin touche un coin câblé Énergisé est **également Énergisée**.

PLACEMENT DES ÉOLIENNES



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

Quand vous placez une Éolienne, vous marquez immédiatement **1 point + 1 point pour chaque autre Éolienne connectée à ce repère via des câbles**, jusqu'à un maximum de 5 points de prestige.

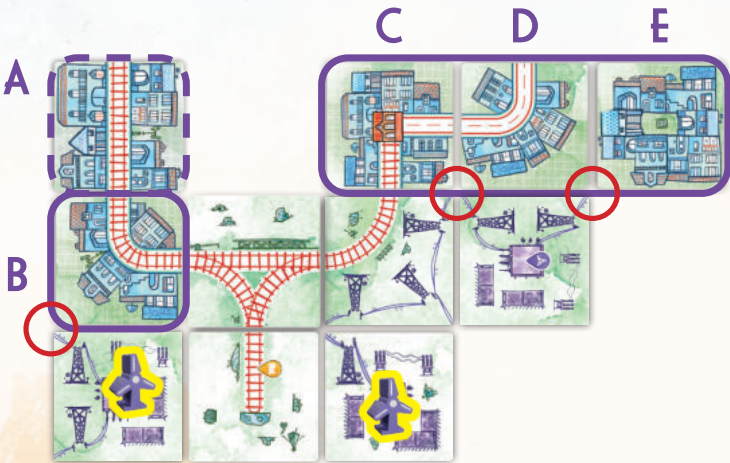
Chaque Éolienne connectée au-delà de la 5^e rapporte tout de même 5 points de prestige.

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

DÉCOMPTÉ DES POINTS FINAL

Pour chaque tuile cité Énergisée, même si elle ne fait pas partie d'une ville, vous marquez **1 point de prestige**.

De plus, lors du calcul des **points de ville**, si toutes les tuiles cité d'une ville sont Énergisées, vous gagnez **8 points au lieu de 5** pour cette ville.



La tuile cité A n'est pas Énergisée, elle ne rapporte donc aucun point de prestige.

Le coin inférieur gauche (○) de la tuile cité B est connecté à un câble relié à une Éolienne, elle est donc Énergisée et rapporte 1 point de prestige même si elle ne fait pas partie d'une ville.

Les tuiles cité C, D et E sont toutes Énergisées par leurs coins inférieurs (○), chacune rapporte donc **1 point de prestige**. De plus, ces 3 tuiles forment une ville ; comme cette ville est entièrement composée de tuiles cité Énergisées, elle rapporte **8 points de prestige** au lieu de 5.

JOUER AVEC LES OBJECTIFS

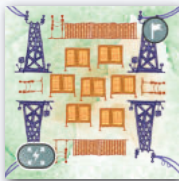
Cette extension inclut 3 ensembles supplémentaires de tuiles Objectif ; elles fonctionnent exactement comme celles du jeu de base (à part leurs conditions de marquage spécifiques à l'énergie).

Quand vous jouez avec l'extension Énergie, 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 Énergie. 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.

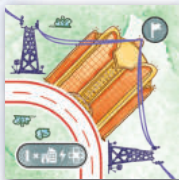
CONDITIONS DE MARQUAGE



LABORATOIRE
Le laboratoire doit avoir au moins 3 éoliennes connectées sur les tuiles qui l'entourent.



FERME SOLAIRE
Les câbles dans chacun des 4 coins de la Ferme Solaire doivent être connectés à au moins 1 Éolienne.



CASINO
Le casino doit être orthogonalement adjacent à au moins 1 tuile cité faisant partie d'une ville où toutes les tuiles cité sont Énergisées.

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★
PAS DANS MON JARDIN	Votre plus grand rectangle ne contient aucune Éolienne.	45	55	65
RÉSEAU ÉLECTRIQUE	Créez une ville contenant au moins 6 tuiles cité, toutes Énergisées.	40	50	60
VILLE DU PÊCHÉ	Votre plus grand rectangle doit avoir au moins 3 coins connectés entre eux par des câbles.	40	50	60

CREDITS

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 T
TRADUCTION: Rayane Segue



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