



COMPOSANTS



41 TUILES DE
ROUTE LAC



12 TUILES D'OBJECTIF LAC



3 JETONS
DE PLACEMENT
FERRY



14 PIONS FERRY



38 JETONS PORT



1 SAC

MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

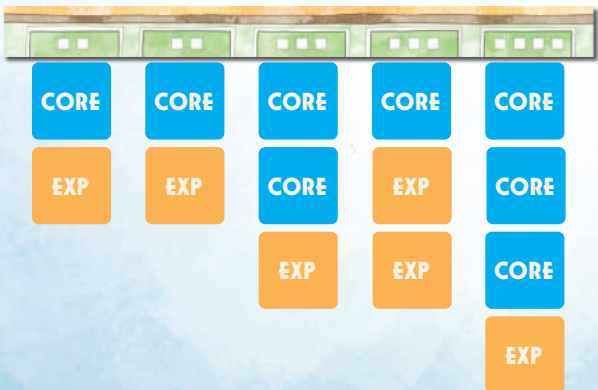
- Mélangez toutes les **tuiles de route Lac** dans le sac de l'expansion.
- Ajoutez les **pions Ferry** et les **jetons Port** à la réserve générale.
- Retirez du jeu les 3 jetons de placement Voiture, Train et Voyageur (ceux sans drapeau Objectif) et ajoutez à leur place les **3 jetons de placement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



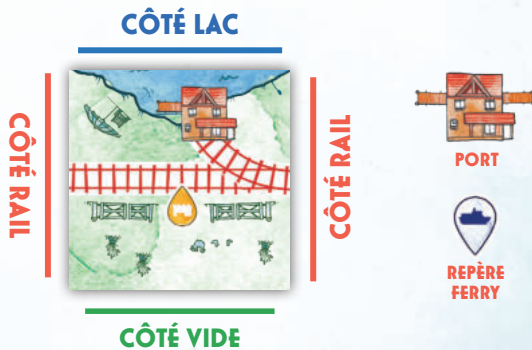
MISE EN PLACE DE MANCHE

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.

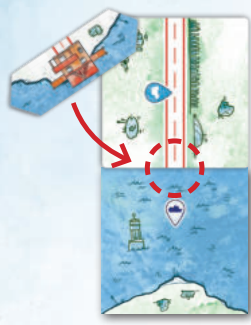


TUILES LAC



Les **tuiles Lac** (identifiées par la présence d'eau) 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 Lac** : ceux-ci peuvent être connectés à **d'autres côtés Lac** ou à des côtés **rail/ route** (voir Placement des Ports ci-dessous).

PLACEMENT DES PORTS



Si vous connectez un côté Lac à un côté rail ou route, vous devez **immédiatement placer un jeton Port**. Cela indique que le réseau est désormais connecté au lac par un **Port**.

Tous les réseaux connectés au même lac via des Ports sont considérés comme connectés entre eux, comme si le **lac agissait comme une grande station**.

TUILES CITÉ LAC



Certaines tuiles Lac possèdent un fond de Cité. Pour la création d'une ville, les tuiles Cité Lac ne sont pas considérées comme adjacentes si elles ne sont connectées que par leurs côtés Lac.

PLACEMENT DES FERRY



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

Quand vous placez un Ferry, vous marquez immédiatement **1 point + 1 point pour chaque autre Ferry présent sur le même lac**, jusqu'à un maximum de 5 points de prestige. *Chaque Ferry au-delà du 5^e rapporte tout de même 5 points de prestige.*

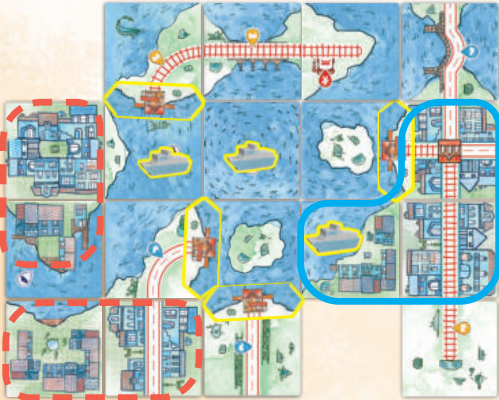
Remarque : les pions Étoile peuvent également être utilisés pour placer des Ferry.

DÉCOMPTE DES POINTS FINAL

Les lacs ne sont pas des routes. Les côtés ouverts des lacs ne comptent donc pas pour les pénalités d'ouverture.

Les lacs n'apportent pas de points supplémentaires. Leur fonction est de fournir des connexions de réseau via les Ports et les repères pour placer des Ferry.

Ces deux set de tuiles cité adjacentes sont séparées par un lac et ne forment donc pas une ville !



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 aux Lacs bien sûr !).

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

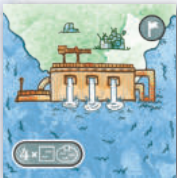
CONDITIONS DE MARQUAGE



PHARE
Le Phare doit avoir au moins 2 Ferry sur les tuiles qui l'entourent.



ÎLE DES PÊCHEURS
L'Île des Pêcheurs doit faire partie d'un lac avec au moins 6 Ports.



CENTRALE HYDROÉLECTRIQUE
La Centrale Hydroélectrique doit faire partie d'un lac fermé s'étendant sur au moins 4 tuiles.

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★
RIVES SÛRES	Aucun de vos lacs n'a de côté Lac ouvert.	30	40	50
MER OUVERTE	Ne placez aucun Port dans votre aire de jeu.	40	50	60
Eaux Dangereuses	Ayez au moins 1 lac avec 8 côtés Lac ouverts ou plus.	30	40	50

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
TRADUCTION: Rayane Segueg



If you have any issues with this product, please contact us at : horribleguild.com/cc
HORRIBLEGUILD.COM