



COMPOSANTS



40 TUILES D'OBJECTIF

(4 TUILES POUR CHAQUE ENSEMBLE : MARAIS, PARC D'ATTRACTIONS, CARRIÈRE, TRIBUNES DE COURSE, OBSERVATOIRE, CIMETIÈRE, USINE, HÔTEL, BASE MILITAIRE ET DÉCHARGE)



76 PIONS SPÉCIAUX ET 19 TUILES DE RÉFÉRENCE

(4 PIONS ET 1 TUILE POUR CHAQUE ENSEMBLE : VOITURE DE COURSE, BUS, DÉPANNÉUSE, BÉTONNIÈRE, TRACTEUR, VÉHICULE TOUT-TERRAIN, CHARIOT DE CIRQUE, TRAIN À VAPEUR, TRAMWAY, GRUE, WAGON DE FRET, TRAIN À GRANDE VITESSE, FAMILLE, MÉCANICIEN, POLICIER, MAIRE, VOLEUR, TOURISTE ET CHIEN)

JOUER AVEC LES OBJECTIFS

Cette extension inclut 10 ensembles supplémentaires de tuiles Objectif ; elles fonctionnent exactement comme celles du jeu de base.

Quand vous jouez avec l'extension Monde, vous pouvez utiliser tous les objectifs du jeu de base, de cette extension, d'une autre extension, ou une combinaison de ces options.

CONDITIONS DE MARQUAGE



MARAIS

Le Marais ne doit avoir aucun repère Voyageur sur les tuiles qui l'entourent.



PARC D'ATTRACTIONS

Le Parc d'Attractions doit avoir au moins 2 Villes connectées à lui uniquement par des Routes.



CIMETIÈRE

Le Cimetière doit être complètement entouré par d'autres tuiles (8 tuiles).



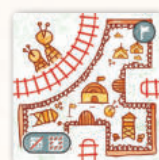
DÉCHARGE

La Décharge ne doit avoir aucune tuile Cité dans les cases qui l'entourent.



OBSERVATOIRE

L'Observatoire doit être placé dans la même ligne ou colonne qu'au moins 6 autres tuiles.



BASE MILITAIRE

La Base Militaire ne doit avoir aucune Gare sur les tuiles qui l'entourent.



USINE

L'Usine doit avoir au moins 3 Trains sur les tuiles qui l'entourent.



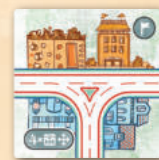
CARRIÈRE

La Carrière doit faire partie d'un chemin continu d'au moins 8 segments de Rail. En cas de boucle, le même segment de Rail ne peut pas être compté plus d'une fois.



TRIBUNES DE COURSE

Les Tribunes de Course doivent faire partie d'une boucle de Route : un chemin composé de segments de Route qui revient à son point de départ, en passant une seule fois par chaque segment.



HÔTEL

L'Hôtel doit être dans la même ligne et/ou colonne qu'au moins 4 Gares. Cette tuile compte comme une tuile Cité.

JOUER AVEC LES PIONS SPÉCIAUX

Pour jouer avec des pions spéciaux, vous devez sélectionner **1 ensemble pour chaque type** (Voiture, Train et Voyageur). Si vous voulez sélectionner aléatoirement les ensembles avec lesquels jouer, vous pouvez mélanger les tuiles de référence et piocher 1 pour chaque type.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

Placez les **tuiles de référence** des pions Spéciaux choisis au centre de la table, visibles de tous. Elles servent de rappel des règles des pions Spéciaux en jeu.

Ensuite, prenez **1 pion Spécial** de chaque type choisi et placez-les devant vous : chaque joueur doit avoir exactement 1 Voiture spéciale, 1 Train spécial et 1 Voyageur spécial.

COMMENT JOUER

Lors du placement des pions, si vous avez déjà **au moins 2 pions d'un certain type** (Voiture, Train ou Voyageur), vous pouvez choisir de placer votre **pion Spécial** correspondant au lieu d'un pion normal de ce type.

Vous n'êtes pas obligé de placer immédiatement le pion Spécial ; vous pouvez le faire plus tard, tant qu'il est placé comme votre **3^e (ou plus)** pion de ce type.

Quand vous placez un pion Spécial, vous gagnez les **points de prestige habituels** pour un pion de ce type. Par exemple, lorsque vous placez une Voiture spéciale, vous marquez 1 point + 1 point supplémentaire pour chaque autre Voiture connectée à ce repère uniquement par des Routes.

En plus, les pions Spéciaux peuvent donner des **points bonus** ou activer des **effets spéciaux** lorsqu'ils sont placés en respectant des conditions spécifiques. Les conditions de placement de chaque pion Spécial sont décrites ci-dessous.

PIONS SPÉCIAUX VOITURE



VOITURE DE COURSE

Lorsque vous placez , vous gagnez 2 points si aucune autre Voiture n'est connectée à ce repère dans un rayon de 2 tuiles uniquement par des Routes.



TRACTEUR

Lorsque vous placez le tracteur , vous gagnez 2 points si aucune tuile Cité ne se trouve dans les cases qui entourent ce repère.



TOW TRUCK

Lorsque vous placez la dépanneuse ,vous pouvez retirer une Voiture connectée à ce repère uniquement par des Routes pour gagner +2 points.



BÉTONNIÈRE

Lorsque vous placez la Bétonnière, vous pouvez piocher une tuile de Route du sac. Si vous le faites, vous devez la placer en respectant les règles normales.



BUS

Lorsque vous placez le bus, vous gagnez 2 points si au moins 1 Voyageur est connecté à ce repère uniquement par des Routes.



VÉHICULE TOUT-TERRAIN

When you place the Off-Road Vehicle, you gain 2 additional points if there is a "Dead-End Highway" tile connected to this pawn's Pinpoint only through Highways.

PIONS SPÉCIAUX TRAIN



TRAIN À VAPEUR

Lorsque vous placez le train à vapeur , vous gagnez 2 points si une Gare est connectée à ce repère dans un rayon de 2 tuiles uniquement par des Rails.



CHARIOT DE CIRQUE

Une fois placé, le chariot de cirque compte comme un repère Voyageur.



TRAMWAY

Lorsque vous placez le tramway, vous gagnez 2 points si une tuile Cité faisant partie d'une Ville est connectée à ce repère uniquement par des Rails.



GRUE

Lorsque vous placez la grue, vous pouvez déplacer une tuile déjà placée (sans pion dessus) vers une nouvelle position de votre aire de jeu, en respectant les règles de placement.



WAGON DE FRET

Lorsque vous placez le wagon de fret, vous gagnez 2 points si aucune Gare ne se trouve sur les tuiles qui entourent ce repère.



TGV

Lorsque vous placez le TGV, vous gagnez 2 points si une tuile Rail "ligne droite" est connectée à ce repère uniquement par des Rails.

PIONS SPÉCIAUX VOYAGEUR



FAMILLE

Lorsque vous placez la famille, vous gagnez 2 points si au moins 1 Voyageur est connecté à ce repère uniquement par des Routes ou des Rails (sans passer par une Gare).



MÉCANICIEN

Vous pouvez placer le mécanicien sur un repère Train. Si vous le faites, gagnez +1 point.



POLICIER

Vous pouvez placer le policier sur n'importe quelle tuile où au moins 3 segments de Route se croisent, même sans repère. Si vous le faites, gagnez +1 point.



MAYOR

Lorsque vous placez le maire, vous gagnez 2 points s'il est placé à l'intérieur de votre plus grand rectangle au moment de son placement.



TOURISTE

Vous pouvez placer le Touriste sur n'importe quelle tuile que vous avez placée durant ce tour, même sans repère.



VOLEUR

Vous pouvez placer le Voleur sur n'importe quelle tuile avec une Gare, même sans repère.



CHIEN

Vous pouvez placer le Chien sur n'importe quelle tuile contenant un Voyageur, même sans repère libre.

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