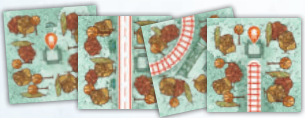


RAILROAD TILES

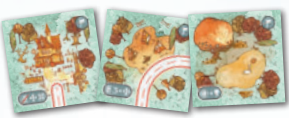


EXPANSION FORÊT

COMPOSANTS



42 TUILES DE
ROUTE FORÊT



12 TUILES
D'OBJECTIF FORÊT



3 JETONS DE
PLACEMENT TOUR DE
GUET



18 PIONS TOUR
DE GUET



1 SAC

ADDITIONAL SETUP

- Mélangez toutes les **tuiles de route Forêt** dans le sac de l'expansion.
- Ajoutez les **pions Tour de Guet** 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 Tour de Guet**. Mélangez-les avec les autres jetons de placement avant de créer la pile sur l'horloge du plateau de la station.



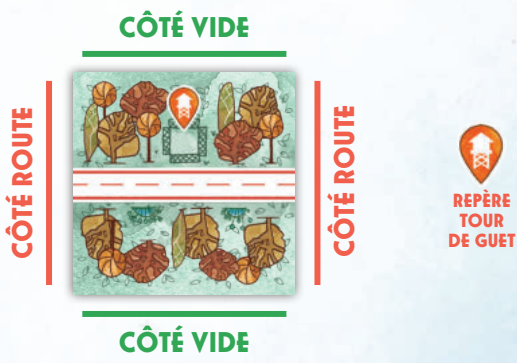
MISE EN PLACE DE MANCHE

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.

CORE	CORE	CORE	CORE	CORE
EXP	EXP	CORE	EXP	CORE
		EXP	EXP	CORE
				EXP

TUILES FORÊT



Les **tuiles Forêt** (identifiées par leur fond) sont un **nouveau type de tuile de route**. Elles peuvent avoir des côtés vides, des côtés route ou des côtés rail. Elles peuvent être connectées à n'importe quel autre type de tuile, en suivant la règle de placement standard : connecter les côtés similaires entre eux.

PLACEMENT DES TOURS DE GUET



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

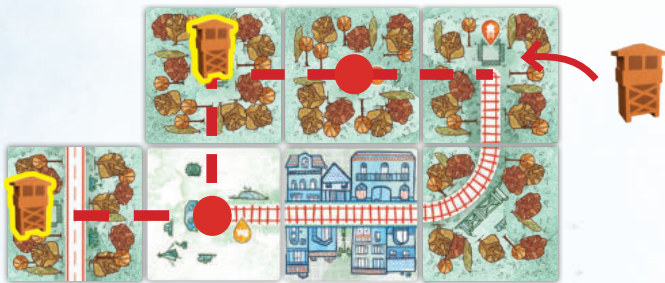
Les Tours de Guet sont considérées comme connectées entre elles si elles se trouvent à une distance de 2 tuiles ou moins. Un groupe de Tours de Guet connectées forme un réseau.

Quand vous placez une Tour de Guet, **vous marquez immédiatement 1 point + 1 point pour chaque autre Tour de Guet de son réseau**, jusqu'à un maximum de 5 points de prestige. Chaque Tour de Guet du réseau au-delà de la 5 rapporte tout de même 5 points de prestige.

Remarque : les pions Étoile peuvent également être utilisés pour placer des Tours de Guet.



Un jeton de placement Tour de Guet se trouve dans la zone active. Après avoir placé ses tuiles, **Olivia** peut placer un pion **Train** puis choisir entre une **Voiture** ou une **Tour de Guet**.



La Tour de Guet nouvellement placée est connectée au réseau existant car elle est située à 2 tuiles ou moins. **Olivia** marque **3 points** (1 point + 2 points : 1 pour chaque autre Tour de Guet dans le même réseau).

DÉCOMPTÉ DES POINTS FINAL

Pour chaque groupe **d'au moins 3** tuiles Forêt adjacentes orthogonalement, vous marquez **3 points**. Vous ne gagnez pas de points supplémentaires pour des forêts plus grandes que 3 tuiles.



At the end of the game, **Olivia** possède 2 groupes de 3 tuiles Forêt ou plus, elle ajoute donc **6 points** à son total.

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 la Forêt).

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

Remarque : les Objectifs Forêt comptent comme des tuiles Forêt lors du calcul du score final.

CONDITIONS DE MARQUAGE



MAISON DE SORCIÈRE

La Maison de Sorcière ne doit avoir aucune Tour de Guet dans sa ligne, sa colonne ou ses diagonales, à n'importe quelle distance.



CAMPING

Le Camping doit avoir au moins 1 Tour de Guet dans au moins 3 directions orthogonales, à n'importe quelle distance.



RÉSERVE NATURELLE

La Réserve Naturelle doit être connectée à des tuiles dans les 4 directions orthogonales et faire partie d'une Forêt.

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★
PERDU DANS LES BOIS	Aucune Tour de Guet de votre aire de jeu n'est orthogonalement adjacente à un autre pion (Voiture, Train, Voyageur ou une autre Tour de Guet).	40	50	60
FORÊT FRONTIÈRE	Créez une seule Forêt qui contient toutes les tuiles Forêt de votre aire de jeu.	40	50	60
LA GRANDE FORÊT	Chacune de vos Forêts doit inclure au moins 1 tuile Forêt située sur la bordure extérieure de votre aire de jeu.	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



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

HORRIBLEGUILD.COM