

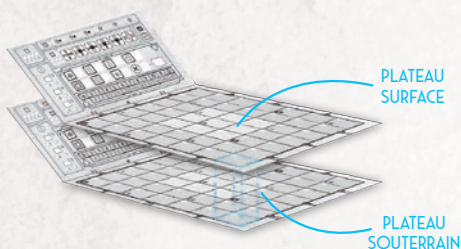
Si vous jouez avec une **Extension** ★, vous devez lancer les **dés de cette Extension en même temps** que les **4 dés Voie**, au début de chaque manche. De plus, chaque Extension peut **modifier le nombre de manches** que vous devez jouer et introduit de **nouvelles façons de gagner des points**. Au cours de la partie, suivez les **mêmes règles** que lors d'une partie standard, à l'exception des **changements** expliqués dans les pages suivantes. À la fin de la partie, lorsque vous faites la **somme de vos points**, n'oubliez pas de compter les points que vous avez gagnés grâce à l'**Extension** ★ que vous utilisez, et de les inscrire dans la case correspondante de votre Tableau de Score.

L'**Extension Souterrain** comporte 4 dés. Apprenez à gérer votre Réseau de Métros et de Canalisations ! Vous pouvez utiliser les dés Souterrain comme une **Extension** au jeu de base ou comme un jeu **complet et indépendant**.

MODE EXTENSION

Pour jouer les dés Souterrain en mode Extension, il vous faut **2 plateaux par joueur** : un pour la **surface** et l'autre pour les **souterrains**. Voyez ces plateaux comme deux plans qui se superposeraient. Vous allez utiliser les dés Voie (dés blancs) du jeu de base sur le plateau Surface (où seront appliquées les règles de *Railroad Ink* ou *Railroad Ink Challenge*) et les dés Souterrain sur le plateau Souterrain.

DIFFICULTÉ : FACILE 🕒 : 7 MANCHES



Ligne Souterraine comportant une Station de Métro



Canalisation

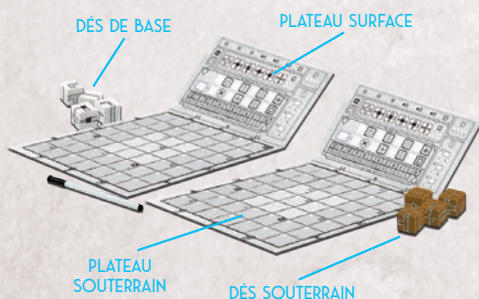


Canalisation et Ligne Souterraine

Sur les **4 dés Souterrain**, vous trouvez 2 types de Voies : les **Lignes Souterraines** (ligne simple) comportant parfois une **Station de Métro** (un cercle), et les **Canalisations** (en forme de tuyau). Ces 2 types de Voies peuvent être combinés sur la même face d'un dé. Notez qu'ils **ne peuvent jamais être reliés** l'un à l'autre.

MISE EN PLACE

- ♦ Donnez un premier plateau à chaque joueur (soit un plateau classique, soit un plateau de la version Challenge, mais ce doit être le même pour tous). Ce sera le **plateau Surface**.
- ♦ Donnez un second plateau à chaque joueur (peu importe la version cette fois-ci, ce ne doit pas obligatoirement être le même pour tous). Ce sera le **plateau Souterrain**.
- ♦ Placez les 4 dés Voie et les 4 dés Souterrain sur la table. **Ne les mélangez pas**.



COMMENT JOUER

- ◇ Vous allez jouer en **alternant** le plateau Surface et le plateau Souterrain d'une manche à l'autre, pour jouer 14 manches au total (7 sur chaque plateau).
- ◇ Commencez par une **manche de surface**.

MANCHES DE SURFACE

- ◇ Appliquez les règles classiques de *Railroad Ink* ou *Railroad Ink Challenge* (en fonction du **plateau Surface** que vous avez choisi).

MANCHES SOUTERRAINES

- ◇ Lancez les dés Souterrain.
- ◇ Chaque joueur **doit** tracer les Voies obtenues par le lancer de dés sur son plateau Souterrain, en respectant les **restrictions de placement des souterrains** (voir plus bas).
- ◇ À tout moment de la manche souterraine, vous pouvez choisir d'utiliser un **pouvoir de duplication** pour copier un des dés Souterrain de la manche en cours. Indiquez que vous l'avez utilisé en **cochant** une des Voies spéciales en haut de votre **plateau Souterrain**. Vous pouvez utiliser un total de **3 duplications par partie**, et un maximum de **1 par manche**. Utiliser un pouvoir de duplication **ne compte pas** comme utiliser une Voie spéciale sur le plateau Surface.
- ◇ Si vous jouez avec un plateau Souterrain issu de *Railroad Ink Challenge*, ignorez les Bâtiments spéciaux.

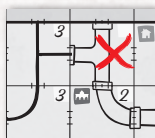
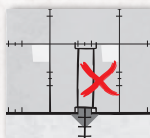
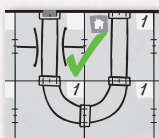
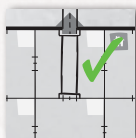


Pouvoir de duplication :

parmi les 4 dés Souterrain, Hannah décide de dupliquer l'Intersection de Canalisation. Elle coche une de ses Voies spéciales pour indiquer qu'elle a effectué 1 duplication sur les 3 autorisées.

RESTRICTIONS DE PLACEMENT DES SOUTERRAINS

- ◇ Chaque Voie que vous tracez doit être reliée à une Sortie ou à une Voie préexistante. Une Ligne de Métro peut uniquement être reliée à une Sortie de Chemin de Fer ou à une autre Ligne de Métro. Une Canalisation peut uniquement être reliée à une Sortie d'Autoroute ou à une autre Canalisation.
- ◇ Vous ne pouvez jamais relier une Canalisation à une Ligne de Métro ou à une Sortie de Chemin de Fer, ni relier une Ligne de Métro à une Canalisation ou à une Sortie d'Autoroute.



© 2020 Horrible Guild. Tous droits réservés.
www.horribleguild.com



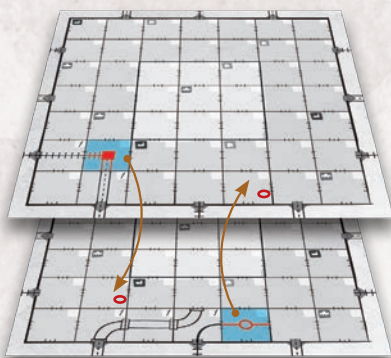
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Auteurs : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Illustratrice : Marta Tranquilli
Directeur artistique : Lorenzo Silva
Chef de projet : Hjalmar Hach
Directeur de production : Flavio Mortarino
Conception graphique : Rita Ottolini, Noa Vassalli, Antonio Delbono
Livret de règles : Hjalmar Hach, Alessandro Pra', William Niebling
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier

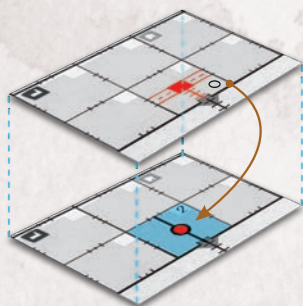
INTERACTIONS ENTRE LA SURFACE ET LES SOUTERRAINS

Il existe 2 types d'interactions entre les plateaux. Vous pouvez **créer des Hubs** et gagner des points en **alignant** vos **Stations de Métro** et vos **Gares**, mais vous pouvez aussi **percer une Canalisation** par mégarde et perdre des points en **construisant** une **Gare au-dessus** d'une **Canalisation**. Pour conserver une trace des interactions entre vos 2 plateaux, procédez comme suit :

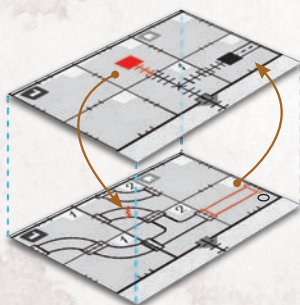
- ◇ Lorsque vous tracez une **Station de Métro** sur le plateau Souterrain, **tracez** également **un cercle** dans le coin inférieur droit de la case correspondante sur le **plateau Surface**. De même, lorsque vous tracez une **Gare** sur le plateau Surface, **tracez un cercle** dans le coin inférieur droit de la case correspondante sur le **plateau Souterrain**.
- ◇ Si une Gare (en surface) et une Station de Métro (en souterrain) partagent la même case (chacune sur leur plateau respectif), **remplissez** le cercle de la Station de Métro pour la transformer en **Hub**.
- ◇ Lorsque vous tracez une Gare sur votre plateau Surface, vérifiez s'il n'y a pas de Canalisation en dessous. Si c'est le cas, la Canalisation est **percée** ! Marquez-la d'un zigzag (voir illustration) pour vous en souvenir. En revanche, si vous tracez une Canalisation sous une Gare déjà construite, la Canalisation reste intacte.



Exemple : tracez un cercle dans le coin inférieur droit des cases pour vous souvenir de ce qui se trouve au-dessus (Gare) ou en dessous (Station de Métro).



Créer un Hub : si une Gare et une Station de Métro partagent la même case sur leur plateau respectif, la Station de Métro devient un Hub.

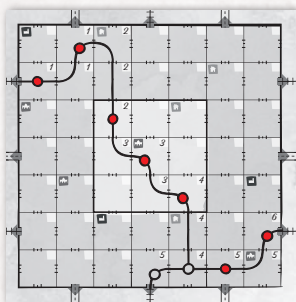


Percer une Canalisations : tracer une Gare dans la même case qu'une Canalisations (mais sur son propre plateau) perce cette dernière. La manœuvre est sans risque dans l'autre sens.

MODE INDÉPENDANT

Cette variante permet de jouer uniquement avec le plateau et les dés Souterrain. Respectez les règles données ci-dessus, en apportant les modifications suivantes :

- ◇ La partie ne dure que 7 manches.
- ◇ N'utilisez ni le plateau Surface, ni les dés Voie du jeu de base.
- ◇ Ignorez toutes les règles concernant les interactions entre la surface et les souterrains.
- ◇ Lorsque vous tracez une Station de Métro, elle devient immédiatement un Hub, sauf s'il y a déjà un Hub dans la même ligne ou colonne.



DÉCOMPTE FINAL

À l'issue des 14 manches, comptez les points comme suit pour déterminer votre **score souterrain** :

♦ Réseaux :

- ♦ À la fin de la partie, les **Sorties** reliées les unes aux autres par un même Réseau de **Canalisations** valent un nombre de points déterminé par le **nombre de ces Sorties**, comme indiqué sur les **Valeurs des Réseaux** de votre plateau.
- ♦ Les **Sorties** et les **Hubs** reliés les uns aux autres par un même Réseau de **Lignes de Métro** valent un nombre de points déterminé par le **nombre de ces Sorties et Hubs**, comme indiqué sur les **Valeurs des Réseaux** de votre plateau.
- ♦ Marquez le total de ces points dans la case prévue à cet effet.

- ♦ **Canalisation la plus longue** : Appliquez les règles de l'Autoroute/du Chemin de Fer le plus long pour calculer les points que vous rapporte votre Canalisation la plus longue. **Doublez** ces points et inscrivez-les à l'emplacement de l'**Autoroute la plus longue** dans le Tableau de Score. Une Canalisation percée **n'interrompt pas** votre Canalisation la plus longue.

- ♦ **Ligne de Métro la plus longue** : Appliquez les règles de l'Autoroute/du Chemin de Fer le plus long pour calculer les points que vous rapporte votre Ligne de Métro la plus longue. Inscrivez ces points à l'emplacement du **Chemin de Fer le plus long** dans le Tableau de Score.

- ♦ **Cases Centrales** : Appliquez les règles classiques et indiquez le score obtenu dans la case prévue à cet effet dans le Tableau de Score.

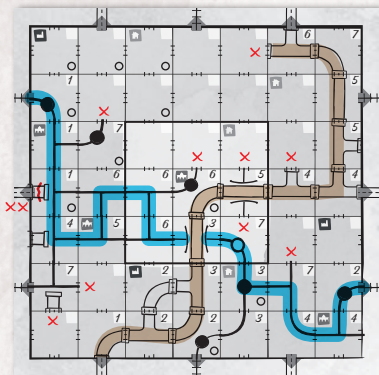
- ♦ **Pénalités** : Chaque **extrémité** d'une Voie (Ligne de Métro ou Canalisation) qui **n'est pas reliée** à une autre Voie ou au **bord du plateau** est une Fausse Route. Vous **perdez 1 point par Fausse Route** tracée sur votre plateau. De plus, vous **perdez 2 points par Canalisation percée**. Indiquez ces points de pénalité dans la case prévue à cet effet dans le Tableau de Score.

Faites la **somme** des points que vous avez gagnés puis inscrivez votre score total dans la case Total du Tableau de Score de votre plateau Souterrain. Reportez-le ensuite dans la case Extension du Tableau de Score de votre plateau Surface.

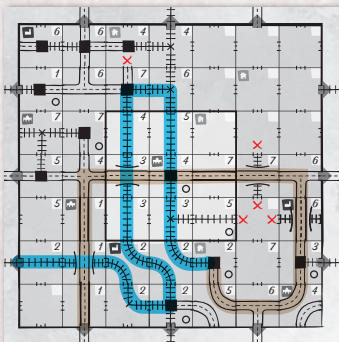
Calculez maintenant les points de votre **plateau Surface** comme d'habitude, puis ajoutez-y votre total souterrain pour connaître votre score final.

Plateau Surface : décomptez les points du plateau Surface comme d'habitude. Notez dans la case Extension les 80 points provenant du plateau Souterrain. Le score total prend en compte l'ensemble des points des 2 plateaux.

🏠	44	🚗	26	🚆	15	🏠	6		
🏠	/	🚗	/	🚆	/	🏠	-11 = 80		
🏠	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40



Plateau Souterrain : Hannah a réussi à créer un Réseau de taille 3 avec ses Canalisations (8 points) et un Réseau de taille 10 avec ses Lignes de Métro (4 Sorties et 6 Hubs reliés, 36 points). Sa Canalisation la plus longue fait 13 cases, soit 26 points, et sa Ligne de Métro la plus longue fait 15 cases, soit 15 points. Elle gagne aussi 6 points grâce à ses Cases Centrales. Cependant, une Canalisation percée lui fait perdre 2 points, ce qui, avec ses 9 Fausse Routes, lui inflige une pénalité totale de -11. Son score d'Extension est donc de 80 points.



🏠	36	🚗	15	🚆	17	🏠	8		
🏠	4	🚗	/	🚆	80	🏠	-5 = 155		
🏠	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40