

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.



## DÉ PLUCK-MAN

DIFFICULTÉ : MOYENNE  : 7 MANCHES

Dessinez Pluck-Man, de jolis fruits ou de sinistres fantômes près de vos Sorties inutilisées. À la fin de la partie, plus vous aurez relié de fantômes à Pluck-Man, plus vous marquerez de Points Bonus... à condition d'avoir également relié un fruit à ce Réseau, afin que Pluck-Man dispose de l'énergie nécessaire pour attraper ces maudits fantômes ! Lorsque vous jouez avec l'**Extension Pluck-Man** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ♦ La partie dure **7 manches**.
- ♦ Lorsque vous tracez des Voies, vous **devez tracer** le résultat du dé Pluck-Man près d'une Sortie inutilisée, c'est-à-dire une Sortie **non reliée** à quoi que ce soit.
- ♦ Si aucune Sortie inutilisée n'est disponible, vous **ne pouvez pas** tracer le résultat du dé Pluck-Man lors de cette manche.
- ♦ À la fin de la partie, **chaque Réseau** relié à une Sortie Pluck-Man rapporte **3 points**. Par contre, si ce Réseau comporte au moins **1 Sortie Fantôme** mais **aucune Sortie Fruit**, vous **perdrez 2 points par Sortie Fantôme** reliée à ce Réseau. Si, en revanche, un tel Réseau comporte au moins **1 Sortie Fruit**, vous **gagnerez 2 points par Sortie Fantôme** reliée à ce Réseau. Un Réseau qui ne contient que des Sorties Fruit et/ou Fantôme mais pas de Sorties Pluck-Man n'a **aucun effet**.



PLUCK-MAN

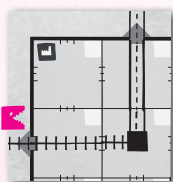


FANTÔME



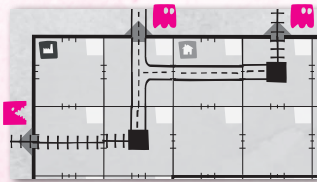
FRUIT

Quelques exemples de Réseaux Pluck-Man



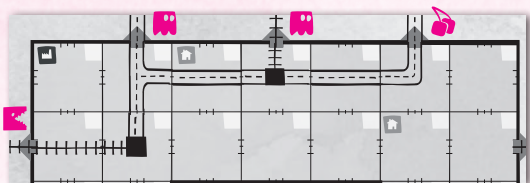
$$\square = 3 \text{ Points}$$

$$+3$$



$$\square = 3 \text{ Points}$$

$$-2 -2 +3$$



$$\square = 3 \text{ Points}$$

$$+3 \quad +2 +2$$

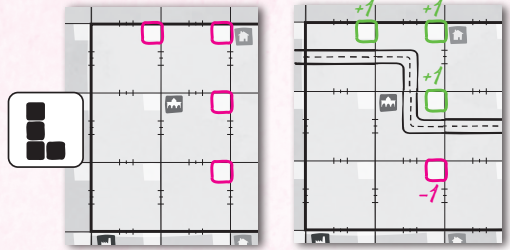


## DÉ TETROMINO

DIFFICULTÉ : FACILE  7 MANCHES

À vous de montrer que vous maîtrisez l'art de la planification urbaine au plus haut niveau. Annoncez les cases où vous allez construire, et efforcez-vous de respecter vos engagements pour marquer des points. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Tetromino** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie dure **7 manches**.
- ◇ Lors de chaque manche, **avant** de tracer des Voies, vous décidez ou non de tracer le résultat du dé Tetromino (vous utiliserez ensuite les 4 dés Voie pour tracer les Voies).
- ◇ Lorsque vous utilisez le dé Tetromino, vous **devez** « améliorer » des **cases vides** de votre plateau en respectant le modèle indiqué par le dé. Tracez un **petit carré** autour de la case blanche normalement prévue pour inscrire le numéro de la manche. Les cases déjà améliorées **ne peuvent pas** être améliorées une deuxième fois.
- ◇ Vous pouvez **faire pivoter** ou **retourner** le modèle proposé par le dé Tetromino, de la même manière que les Voies pour les dés Voie. Cependant vous **devez** reproduire l'intégralité du modèle proposé, et non seulement une partie. Si vous n'arrivez pas à trouver un emplacement pour tracer le modèle en entier, vous **ne pouvez pas** utiliser le dé Tetromino lors de cette manche.
- ◇ À la fin de la partie, chaque case améliorée vous rapporte **1 point** si quelque chose s'y trouve (une Voie ou tout autre élément). En revanche, vous **perdez 1 point** pour chaque **case améliorée laissée vide**.



**Exemple :** Valentina décide d'utiliser le dé Tetromino en forme de « L » pour améliorer 4 de ses cases vides. À la fin de la partie, 3 de ces cases ont été remplies et lui rapportent donc 3 points. Cependant, la case restée vide lui coûte 1 point.

Dans la série **Railroad Ink** :  
**Railroad Ink** Bleu et Rouge, **Railroad Ink Challenge**  
Vert et Jaune et **7 packs d'extension** !

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

# RAILROAD™

## inkExpansions



Toutes les extensions, quelle que soit leur provenance (édition bleue, rouge, verte ou jaune, ou packs d'extension) sont modulaires et 100 % compatibles avec n'importe quelle version du jeu.







## MÉ GALACTIC INVADERS

DIFFICULTÉ : MOYENNE



7 MACHES

Envoyez des Extraterrestres attaquer vos adversaires, et repoussez ceux qui tentent de vous envahir ! Lorsque les Extraterrestres lancent un assaut, ils détruisent toute structure présente dans la case qu'ils occupent. Débarassez-vous d'eux en traçant un élément dans leur case, mais attention : cela ne fonctionnera pas s'ils ont déployé leurs Boucliers. À la fin de la partie, tout extraterrestre encore sur votre plateau vous infligera un malus. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Galactic Invaders** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie dure **7 manches**.
- ◇ Au début de la partie, chaque joueur trace 2 Extraterrestres sur le plateau du joueur qui se trouve à sa **droite**. Ils doivent être placés **en bas à droite** de 2 **cases vides** quelconques.
- ◇ À la fin de chaque manche, **lancez** le dé Galactic Invaders et **résolvez ses effets** (le dé n'est lancé qu'une seule fois et tous les joueurs appliquent l'effet indiqué).
- ◇ Le dé Galactic Invaders propose 3 types d'effets :



**Extraterrestre** : tracez 1 Extraterrestre en bas à droite de n'importe quelle **case vide** du plateau du joueur situé à votre **droite**. Il ne peut y avoir qu'un seul Extraterrestre par case.

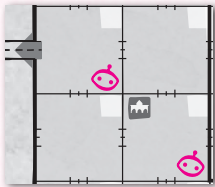


**Attaque** : d'abord, tous les Extraterrestres de votre plateau activent leur **Bouclier** (vous devez tracer un cercle autour d'eux pour l'indiquer). Ensuite, chaque Extraterrestre **attaque** et détruit entièrement la case qu'il occupe : vous **devez** effacer tout ce qui s'y trouve... sauf l'Extraterrestre !



**Ogive** : choisissez 1 Extraterrestre de votre plateau (même protégé par un Bouclier) et effacez-le.

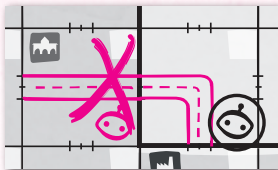
- ◇ Si une case contenant un Bâtiment spécial est détruite, suivez les règles indiquées pour les Bâtiments spéciaux à la page 7 du livre de règles de *Railroad Ink*.
- ◇ Lorsque vous tracez un élément dans une case occupée par un Extraterrestre sans Bouclier, vous devez effacer cet Extraterrestre. En revanche, les Extraterrestres avec Bouclier peuvent uniquement être effacés par l'effet d'une Ogive
- ◇ À la fin de la partie, vous perdez 1 point par Extraterrestre encore sur votre plateau.



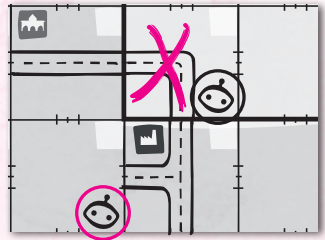
**Mise en place** : dessinez des Extraterrestres dans 2 cases vides quelconques du plateau du joueur situé à votre droite.



**Attaque** : tous les Extraterrestres activent leur Bouclier (s'ils ne l'ont pas déjà fait), puis vous effacez toute structure présente dans la case de chaque Extraterrestre.



**Effacer des Extraterrestres** : vous pouvez effacer un Extraterrestre en traçant un élément dans sa case, sauf s'il est protégé par un Bouclier.



© 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 Houquier



## DÉ ARC-EN-CIEL

DIFFICULTÉ : MOYENNE  6 MANCHES

Entrez dans un monde magique ! Voitures et trains volent parmi les Arcs-en-ciel et toutes sortes de créatures enchantées vivant sous les Trèfles se nourrissent de leur énergie multicolore. Mais tout n'est pas rose dans ce monde de cupcakes et de paillettes. Des Nuages menaçants noircissent l'horizon. Tracez de magnifiques Arcs-en-ciel sur votre plateau et envoyez la pluie gâcher ceux de vos adversaires ! Lorsque vous jouez avec l'**Extension Arc-en-ciel** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie dure **6 manches**.
- ◇ Au début de chaque manche, vous **devez** appliquer l'effet indiqué par le dé Arc-en-ciel.
- ◇ Le dé Arc-en-ciel propose 3 types d'effets :



**Arc-en-ciel** : tracez 1 **Arc-en-ciel** sur une **case vide** de votre plateau OU effacez 1 **Nuage de Pluie** d'une case de votre choix et remplacez-le par un Arc-en-ciel, à condition que cette case ne soit **pas orthogonalement adjacente** à une case contenant déjà un Arc-en-ciel.

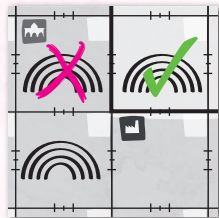


**Pluie** : tracez 1 **Nuage de Pluie** sur le plateau du joueur situé à votre gauche. Vous **devez** tracer le Nuage de Pluie sur une **case vide orthogonalement adjacente** à un **Arc-en-ciel**. Si ce n'est pas possible (et seulement dans ce cas), vous pouvez tracer le Nuage de Pluie sur n'importe quelle case vide. Un Nuage de Pluie n'a **aucun effet** mais occupe une case entière.

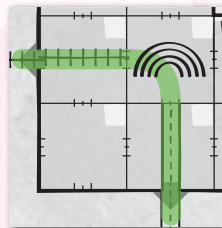


**Trèfle** : tracez 1 Trèfle sur n'importe quelle case vide de votre plateau.

- ◇ Si plusieurs Réseaux aboutissent à la même case **Arc-en-ciel**, on considère qu'ils sont reliés **les uns aux autres**.
- ◇ Les Arc-en-ciel **interrompent** votre Route/Voie la plus longue.
- ◇ À la fin de la partie, chaque **Arc-en-ciel** vous rapporte **2 points** pour chaque **Trèfle** qui lui est orthogonalement adjacent.
- ◇ Les Arcs-en-ciel, les Nuages de Pluie et les Trèfles occupent **l'intégralité de leur case** (rien d'autre ne peut y être tracé).
- ◇ Les Voies menant à une case Nuage de Pluie et/ou Trèfle ne comptent pas comme des Fausses Routes.



**Arc-en-ciel** : il est interdit de placer un Arc-en-ciel dans une case orthogonalement adjacente à un autre Arc-en-ciel.



**Voies reliées** : des Voies reliées à un même Arc-en-ciel sont considérées comme étant reliées entre elles.

**Exemple** : Valentina dispose d'un Réseau comptant 8 Sorties, et d'un autre en comptant 3. Elle a l'**Autoroute la plus longue**, d'une longueur de 5 (en vert), et le **Chemin de Fer le plus long**, d'une longueur de 8 (en rose). 2 de ses Arcs-en-ciel sont adjacents au même Trèfle et rapportent donc 4 points (2 chacun).

