

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.

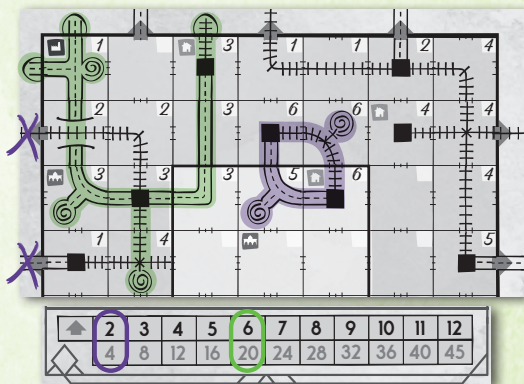
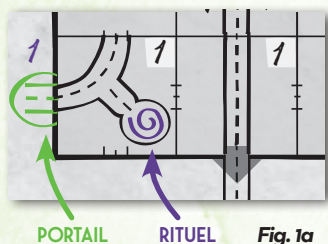


## DÉ RITUEL

**DIFFICULTÉ : DIFFICILE** ⌚ : **6 MANCHES**

Vous et vos cultistes désirez bâtir un Réseau de Folie, un ensemble de sites dédiés aux rituels reliés à une dimension démoniaque par des Portails. Essayez de créer le plus grand Réseau de Folie tout en laissant la population innocente de vos villes à l'écart de tout cela. À chaque manche, vous allez avoir l'occasion d'ouvrir de nouveaux **Portails** sur le bord de votre plateau et d'ajouter **1 Rituel** à votre Réseau. À la fin de la partie, vous marquez des points pour tous vos Rituels et Portails reliés. En revanche, toute Sortie reliée au Réseau ne pourra pas être incluse dans le décompte, contrairement à d'habitude. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Rituel** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ♦ La partie dure **6 manches**.
- ♦ Lorsque vous tracez des Voies, vous **devez tracer** le résultat du dé Rituel, mais vous n'êtes **pas obligé** de le **relier** à une Voie préexistante.
- ♦ À la fin de chaque manche, vous pouvez tracer **1 Portail** sur le bord de votre plateau, à l'extrémité d'une de vos « routes de campagne » (une Voie qui se termine sur une case bordant le plateau et qui est dépourvue de Sortie). Tracez le Portail en dehors de la grille, comme indiqué en 1a.
- ♦ À la fin de la partie, vous **gagnez des points pour chaque Réseau de Folie**, c'est-à-dire pour chaque série de **Rituels** et de **Portails** reliés l'un à l'autre. Utilisez le tableau de Valeurs des Réseaux pour déterminer votre score (les Rituels et Portails comptent comme des Sorties lorsque décomptez vos Réseaux de Folie).
- ♦ Lorsque vous faites le décompte de vos Réseaux classiques, **ignorez toute Sortie reliée à au moins 1 Rituel et/ou Portail**.




**Exemple :** Lavinia a 2 Réseaux de Folie : l'un (en vert) relie au total 3 Portails et 3 Rituels (taille 6, 20 points) ; l'autre (en violet) ne relie au total que 2 Rituels (taille 2, 4 points). Le Réseau de Folie vert compte 2 Sorties régulières : ainsi, même si elles sont reliées entre elles, ces Sorties ne peuvent pas être incluses dans le décompte habituel des Réseaux. Lavinia marque néanmoins 24 points avec l'Extension Rituel.

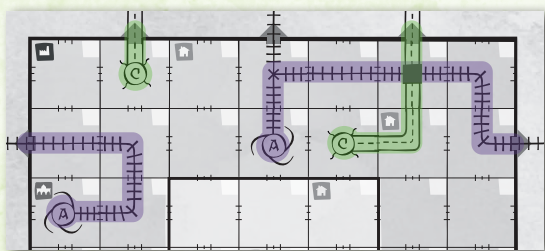


## DÉ PORTAIL

DIFFICULTÉ : FACILE  7 MANCHES

Le tissu de la réalité se déchire, dévoilant des failles qui révèlent alors l'impensable. Mais pourquoi craindre autant le surnaturel ? Il se trouve que les Portails tant redoutés, qui s'ouvrent ici et là, vous permettent d'aller au travail ou de faire vos courses sans risque. Ouvrez des Portails pour relier des cases distantes au sein d'un même Réseau ! Attention cependant, car seuls 2 Portails identifiés par la même lettre (A, B ou C) seront bien reliés l'un à l'autre. Il ne peut **jamais** y avoir **plus de 2 Portails du même type** sur votre plateau. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Portail** , appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ Lorsque vous tracez des Voies, vous pouvez tracer le résultat du dé Portail si vous le désirez ; si vous le faites, respectez les règles classiques.
- ◇ Si vous avez déjà tracé 2 Portails du même type (**même lettre**), vous **ne pouvez pas** en tracer un troisième.
- ◇ Les Réseaux reliés à 2 Portails portant la **même lettre** sont considérés comme reliés entre eux (même si c'est une Autoroute d'un côté et un Chemin de Fer de l'autre).
- ◇ Les Portails **n'interrompent pas** votre **Autoroute la plus longue** ni votre **Chemin de Fer le plus long** (vous pouvez emprunter les Portails lorsque vous faites le calcul).



**Exemple :** ici, le Chemin de Fer le plus long de Lavinia fait 10 cases, son Autoroute la plus longue 4 cases, et son Réseau compte 5 Sorties.



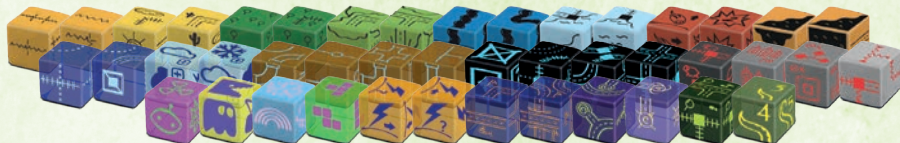
Dans la série **Railroad Ink** :  
**Railroad Ink** Bleu et Rouge, **Railroad Ink Challenge**  
Vert et Jaune et **7 packs d'extension** !

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

**RAILROAD**<sup>TM</sup>  
*ink* Expansions




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.





## DÉ TENTACULE

DIFFICULTÉ : MOYENNE  7 MANCHES

Non, vous ne rêvez pas : des Tentacules surgis du néant serpentent dans les rues ! Remarquez, un peu de folie n'a jamais fait de mal. Essayez d'avoir autant de Tentacules que possible dans votre ville et faites en sorte qu'ils croisent vos Voies ! À chaque manche, le dé Tentacule vous indiquera une longueur de Tentacule, mais vous ne pourrez pas le tracer immédiatement. À la fin de la manche, vous déciderez ou non de l'ajouter à votre plateau. Si vous le faites, vous choisirez alors sa position de départ et sa forme. Un Tentacule peut occuper la même case qu'un Chemin de Fer ou qu'une Autoroute. À la fin de la partie, vous marquez des points pour chaque Tentacule tracé et des Points Bonus pour chaque case occupée par un Tentacule et une Autoroute ou un Chemin de Fer. Lorsque vous jouez avec l'**Extension Tentacule** , appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ À la fin de chaque manche, après avoir tracé vos Routes, vous **pouvez** tracer **1 Tentacule**.
- ◇ Lorsque vous tracez un Tentacule, vous **devez** le faire partir d'une **case bordant le plateau** et **dépourvue de Sortie**. Le Tentacule doit faire la longueur **exacte** indiquée par le dé Tentacule (3, 4 ou 5). Il ne peut pas être plus court.
- ◇ Un Tentacule peut être **droit**, en **virage**, ou les deux. Il peut uniquement être tracé sur :
  1. Les cases **vides** : tracez-y un **Tentacule droit** ou en **virage**.
  2. Les cases contenant déjà une Voie **droite** (ou un Tentacule) : tracez-y un Tentacule de manière à ce qu'il passe **sous** la Voie/le Tentacule préexistant(e) (voir 1b).
  3. Les cases contenant déjà une Voie en **virage** (ou un Tentacule) : tracez-y un **Tentacule** en **virage** de manière à ce qu'il traverse la case en passant par les deux côtés non utilisés de celle-ci (voir 2b).
- ◇ Lorsque vous tracez la dernière case d'un Tentacule, dessinez-y la pointe du Tentacule pour indiquer qu'il est terminé (voir 3b).
- ◇ En revanche, vous **ne pouvez pas** tracer une Voie dans une case contenant déjà un **Tentacule**.
- ◇ À la fin de la partie, vous gagnez **2 points** pour chaque **Tentacule** (quelle que soit sa longueur) et **1 Point Bonus** pour chaque case contenant à la fois un **Tentacule** et une **Voie**.

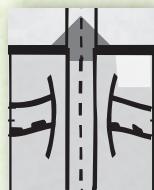
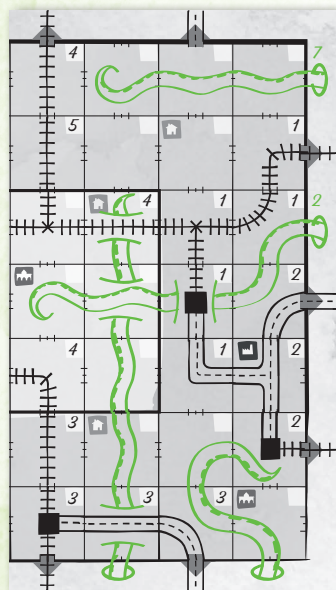


Fig. 1b

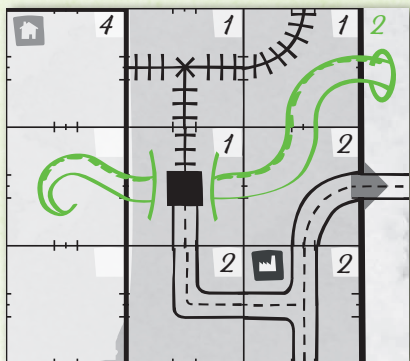


Fig. 2b



**Exemple** : ces 4 Tentacules rapportent à Lavinia 8 points (2 chacun) + 7 Points Bonus pour les 7 cases contenant à la fois un Tentacule et une Voie, pour un total de 15 points.

**Fig. 3b** À la fin de la partie, ce Tentacule rapportera 5 points (2 points + 3 Points Bonus car il traverse 3 cases contenant déjà une Voie).

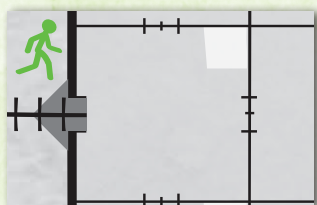




Des phénomènes inexplicables se produisent dans votre ville. Envoyez votre Investigateur pour mener l'enquête en collectant les Indices qui apparaissent sur votre plateau. Si vous rassemblez tous les Indices, vous résoudrez le mystère (et marquez des points).

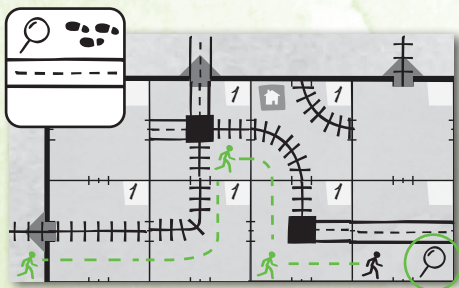
Lorsque vous jouez avec l'**Extension Investigation** ★, appliquez les **changements** suivants aux règles du jeu :

- ◇ La partie ne dure que **6 manches**.
- ◇ Avant de commencer la partie, choisissez une **Sortie** et dessinez-y votre Investigateur (voir 1c).
- ◇ Lorsque vous tracez des Voies, vous décidez ou non de tracer le résultat du dé Investigation. Si vous le faites, respectez les règles classiques (tracez la loupe, mais **ne tracez pas** les empreintes de pas).
- ◇ À la fin de la manche, vous pouvez dépenser autant de **Points de Mouvement (PM)** que d'**empreintes de pas** obtenues par le lancer de dé. Chaque PM peut être dépensé pour faire l'une des actions suivantes :
  1. Déplacer l'Investigateur d'une case à une autre qui lui est **adjacente** par l'**Autoroute**.
  2. Déplacer l'Investigateur d'une **Gare** à une autre (ou d'une **Sortie de Chemin de Fer** à une Gare) à condition qu'elles soient reliées l'une à l'autre par le **Chemin de Fer**. Vous **devez** vous arrêter dans **chaque Gare** rencontrée sur le chemin (voir exemple).
- ◇ Lorsque vous déplacez votre Investigateur, effacez-le de son point de départ et dessinez-le à nouveau sur sa **case d'arrivée** (inutile de le faire pour chaque PM : marquez uniquement sa case d'arrivée et non les étapes intermédiaires).
- ◇ Si, après avoir dépensé 1 PM, votre Investigateur arrive sur une case contenant un **Indice** (loupe), entourez ce dernier pour indiquer que vous l'avez ramassé. Vous pouvez collecter **plusieurs Indices** lors de la même manche.
- ◇ À la fin de la partie, vous gagnez **1 point** pour chaque Indice ramassé, et **4 points** si vous avez récupéré tous les Indices.



**Fig. 1c** Au début de la partie, dessinez votre Investigateur à côté de l'une de vos Sorties.

**Exemple :** *l'Investigateur de Lavinia commence sur une Sortie de Chemin de Fer (à gauche). Elle dépense 1 PM pour qu'il se rende à la Gare (où il est obligé de s'arrêter), 1 PM pour qu'il passe de cette Gare à la seconde, puis 1 PM pour le déplacer d'une case par l'Autoroute et ainsi collecter un Indice.*



© 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 Debieux Rosas, Robin Houquier